

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TV SİNEMA ANABİLİM DALI

DOKTORA TEZİ

DİJİTAL ÇAĞDA SİNEMADA OYUNCULUK

Slagjana VUJOSHEVIKJ
2502150514

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. Hasan AKBULUT

İSTANBUL - 2019



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

DOKTORA
TEZ ONAYI



ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı : SLAGJANA VUJOSHEVIKJ Numarası : 2502150514
Anabilim Dalı / Anasanat Dalı / Programı : RADYO TV / SINEMA/DOKTORA Danışmanı : PROF. DR. HASAN AKBULUT
Tez Savunma Tarihi : 08.08.2019 Saati : 11.00
Tez Başlığı : DİJİTAL ÇAĞDA SINEMADA OYUNCULUK

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÖ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 50. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin KABULÜNE OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-PROF. DR. HASAN AKBULUT		KABUL
2-PROF. DR. SÜRAYYA ÇAKIR		KABUL
3-DOÇ. DR. GÜLİN TEREK ÜNAL		
4- DOÇ. DR. NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN		KABUL
5-DR. ÖĞR. ÜYESİ ZERRİN YANIKKAYA		KABUL

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-DR. ÖĞR. ÜYESİ HAKAN AYTEKİN		
2-DR. ÖĞR. ÜYESİ YÜKSEL BALABAN		Kabul

ÖZ

DİJİTAL ÇAĞDA SİNEMADA OYUNCULUK SLAGJANA VUJOSHEVIKJ

Dijitalleşme pek çok alanda olduğu gibi sinemada da yeni olanaklar ve anlatım biçimleri oluşturmuş, oyunculukta da değişikliklere yol açmıştır. Dijital çağda sinema oyuncusu, tüm enstrümanlarını (ses, beden ve yüz) kullanarak yaratır ama hareket ve performans yakalama gibi teknolojilerden dolayı, seyirciye ulaşmasına aracılık eden diğer sanatçıların yaratımına bağlı olarak, dijital performanslarda oyunculüğünün kimi kısmı dâhil olmakta kimi kısmı ise olmamaktadır. Böylece, dijital teknolojinin doğası gereği dijital çağda sinema oyuncusu kendi yaratımından ayrılmış ve bu yaratımı içerisinde görünmez, bazen de duyulmaz hale gelmiştir. Bunun sonucu olarak da dijital bir filmde oyunculuk bileşeninin *auteur*'lüğü sürekli olarak sorgulanır hale gelmiştir. Başka bir deyişle, dijital çağda, bir dijital karakterin oyunculuk bileşeni için oyuncular dışında başka sanatçılar da itibar görülmeye başlamıştır.

Bu tezin temel amacı, tiyatro, sinema ve canlandırma gibi medyumları temel alarak dijital çağda sinemada oyunculuğa dair mevcut durumu anlamaya çalışmaktır. Dolayısıyla, nitel bir araştırma tasarımı olan bu tez çalışması, öncelikle oyunculüğün tiyatro, sinema ve canlandırma gibi farklı medyalar arasındaki dönüşümüne medya arkeolojisi perspektifiyle bakmaktadır. Oyunculüğün geçirdiği bu dönüşümler, tarihsel gelişimi içinde incelenirken dijital çağda oyunculüğün geçirdiği dönüşümleri anlamak için, veri toplama tekniği olarak üç durum çalışması seçilmiştir:

- *Benjamin Button'ın Tuhaf Hikâyesi* (2008) filminde Benjamin Button karakterinin dijital inşasında Brad Pitt'in oyunculluğu;
- *Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi* (2016) filminde Grand Moff Tarkin karakterinin dijital inşasında Guy Henry'nin oyunculluğu;
- *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinde Gollum, *King Kong* (2005) filminde King Kong ve *Maymunlar Cehennemi* üçlemesinde Caesar karakterlerinin dijital inşasında Andy Serkis'in oyunculluğu

Oyuncunun yolculuđu en başından bugüne değin izlenerek, bir medyumdan öbürüne geçişı takip edilerek ve oyuncunun enstrümanlarını kullanım yöntemlerine bakılarak, yıllar içerisinde değışen şeyin oyunculuk olmadığı, tek değışenin, oyunculuğun somut performansa dâhil oluşu olduğu gözlenmiştir. Oyunculuk, somut medyuma girmeden önce bile, kendisini bir kişinin sesinden, bedeninden, yüzünden gerçekleştiren sanat olarak tanımlanmıştır. Dolayısıyla herhangi bir alanda, herhangi bir çağda, bir oyuncu, enstrümanlarıyla; bedeni, yüzü ve sesiyle yaratır, ama teknolojiye ya da sanatsal kararlara göre ya tüm ya da bazı enstrümanları seyirciye gösterilmektedir. Oyuncular Brad Pitt, Guy Henry ve Andy Serkis'in örnekleri üzerinden bu tez, dijital çağda sinemada oyuncunun görünmez ve bazen duyulmaz dahi olsa karakterin içinde bulunuşunu koruyabildiğini ve filme dâhil olmayı başarabildiğini kanıtlamıştır. Dijital çağda sinemada oyuncu, tıpkı diğer sanatçılar gibi, hiçbir yerde görünmezken her yerde hissedilebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyunculuk, Dijital Çağ, Sinema, Tiyatro, Canlandırma, Hareket Yakalama

ABSTRACT

CINEMA ACTING IN THE DIGITAL ERA

SLAGJANA VUJOSHEVIKJ

As in many other fields, digitalization has created new possibilities and narrative forms in cinema and has led to changes in the art of acting. In the digital era, the cinema actor/actress creates by using all of his/her instruments (voice, body and face), however, due to the technological processes, such as motion or performance capture, and due to the fact that his/her creation is completely dependent on the creation of other artists, some aspects of acting participate in the final digital performance, while others are completely excluded from it. In this way, in the digital era of cinema, the actor/actress is being separated from his/her creation and has become invisible or even inaudible in it. As a result of this, the authorship of the acting component in a digital film has become constantly questioned. In other words, very frequently other artists claim to be the authors of an acting component in a digital character, besides the actual actor/actress.

In order to understand the current status of acting in the digital era of cinema, this thesis explores the art of acting before the digital era in three different media: theater, cinema and animation. By using a qualitative research method, this thesis looks at the transformation of acting in these three media from the perspective of media archeology. The transformation of acting has been examined through a historical research, while the transformation of acting in the digital era of cinema has been analyzed through three case studies chosen as a data collection technique.

- Brad Pitt's acting in the digital construction of the character Benjamin Button in the film *The curious case of Benjamin Button* (2008);
- Guy Henry's acting in the digital construction of the character Grand Moff Tarkin in *Rogue One: A Star Wars Story* (2016);
- Andy Serkis's acting in the digital construction of the character Gollum in *The Lord of the Rings* trilogy, King Kong in the film *King Kong* (2005) and Caesar in *The Planet of The Apes* trilogy.

By following the journey of the actor, from the very beginning until today, analyzing the transition from one medium to another, this thesis discovers that it is not the acting that has changed over the years, but rather its involvement in a concrete performance. Acting, even before entering any particular medium, has defined itself as an art that demonstrates itself through the voice, the body and the face of a person. Therefore, in any field or era, an actor/actress creates through the use of these instruments. However, because of the technology or the artistic decisions, all or some of the instruments are presented to the audience. Based on the examples of the actors Brad Pitt, Guy Henry and Andy Serkis, this thesis presents that, even though the actor becomes invisible and sometimes inaudible in the digital era of cinema, he/she is able to maintain its presence in the character and therefore in the final film performance. Finally, in the digital era of cinema, the actor/actress can be felt everywhere, even though he/she can't be seen anywhere.

Keywords: Acting, Digital Era, Cinema, Theater, Animation, Motion Capture

ÖNSÖZ

Dijital Çağda Sinemada Oyunculuk başlıklı tezimin çalışmalarına başlamadan önce, beni tedirgin eden birçok söylentiyle karşılaştım: “Dijital teknolojinin gelişmelerinden dolayı, oyuncuya gerek kalmayacak”, “Oyuncunun yeri, önemi ve değeri gittikçe azalacak”, “Dijital sinemada oyuncunun yerini teknoloji alacak”... Bütün bu söylentileri tamamen kabul etmeden önce, dijital çağda yaşayan ve yaratan bir oyuncu olarak, dijital çağdaki mesleğimin durumunu bizatihi incelemek istedim. Bunu, diğer araştırmacılardan farklı ve daha detaylı olarak gerçekleştirebilmem için, oyunculüğün kökenlerine dönmem gerekiyordu. Yani, dijital çağdaki oyunculüğün durumunu daha iyi anlayabilmem için öncelikle “oyunculuk nedir, hangi alanda gerçekleşmektedir ve bu alanlarda, nasıl biçimlenmektedir?” gibi soruların cevaplarını bulmam gerekiyordu. Bu nedenden dolayı, tezimi üç farklı bölümünde düzenlemeyi uygun buldum.

Birinci bölümünde dijital çağdan önce tiyatro, sinema ve canlandırma alanındaki oyunculüğün durumunu incelerken, ikinci bölümünde sadece dijital çağda sinemada oyunculuğa odaklandım. Böylece, birinci bölüm uzun ve çok kapsamlı olurken, ikinci bölüm henüz çok genç bir alanı araştırdığı için kısa bir çalışma olarak karşımıza çıktı. Üçüncü bölümünde ise, dijital çağda sinemada yaşayan ve yaratan üç meslektaşımın Brad Pitt, Guy Henry ve Andy Serkis’in çalışma süreçlerini inceledim. Böylece, dijital çağdan önce üç farklı alanda oyunculüğün durumu üzerinde yaptığım araştırma, dijital çağdaki sinemada oyunculugu ile ilgili yeni bakış açıları, sonuçları ve bilgileri ortaya koydu ve bu bulgular en iyi bir biçimde, isimlerini zikrettiğim oyuncuların çalışma süreçleri üzerinden görülebildi. Bu araştırma planını takip ederek, aslında, daha önce beni korkutan temelsiz söylentilerin üstesinden gelmeyi başardım diyebilirim. Kısacası, dijital çağda oyuncu görünmez ve/veya duyulmaz dahi olsa; onun yeri, önemi ve değeri azalmamaktadır, oyuncuya hala ihtiyaç vardır ve uzun zaman da bu böyle olacaktır!

Üsküp Dram Sanatları Fakültesi ve İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuarından mezun olmuş bir oyuncu olarak itiraf etmeliyim ki Radyo, Televizyon ve Sinema bölümünde doktora çalışmaları yaparken kendimi yeni doğmuş bir çocuk gibi hissettim. Kendimi, pratiğin öncelikli olduğu bir "dünyadan" gelmiş sayarak söylemeliyim ki kuramsal araştırma döneminde birkaç zorlukla karşı karşıya geldim. Bu sebeple bir an bile pes etmeyen ve bana inanmaya devam eden

danışmanım Prof. Dr. Hasan Akbulut'a teşekkür etmek isterim. Ayrıca kendisi araştırmamın beni yönlendirdiği yol boyunca karşılaştığım sayısız dönüm noktasında bana dikkatlice rehber olmuş ve kendisini sürece adanmıştır. Bu tez, George Lucas'ın ILM Stüdyosu'nda çalışan ve bana dijital çağdaki terminolojiyi tanıtıp öğreten görsel sanatçı Goran Kocov olmasaydı gerçekleşemezdi. Bilgilerini benimle bonkörce paylaşan ve bu teze büyük katkı sağlayan hocalarım Zerrin Yanıkkaya, Yüksel Balaban, Nazım Uğur Özüaydın ve Süreyya Çakır'a sonsuz minnetlerimi sunarım. Sayın Handan Salta hoca ve sevgili arkadaşlarım Ekin Deniz Görk, Bilge Emin, Katerina Dineva, Alara Lokum, Edze Ali ve Damjan Lepceski'nin yardımları olmasaydı dil engelini aşmam imkânsız olurdu. Ev arkadaşım Amina Orlovich'e, bu tez süresince yaşadığım duygusal krizleri aşmamda bana yardımcı olduğu için teşekkür etmek isterim. Her şey düşünüldüğünde, hayattaki destekçilerim ve sonsuz destekleriyle tüm yol boyu benimle olan değerli ebeveynlerim olmasaydı bu macera tamamlanamazdı. Eğer nişanlığımın şartsız sevgisi ve anlayışı olmasaydı bu yolculuk tam bir işkence olurdu. Bu insanlar, düzenli bir şekilde kendi hayatlarını beklemeye alıp çalışmamda bana yardımcı oldular. Dolayısıyla, bu tezi tüm kalbimle onlara ithaf ediyorum.

SLAGJANA VUJOSHEVİKJ

İSTANBUL, 2019

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	iii
ÖNSÖZ.....	v
TABLolar LİSTESİ.....	ix
KISALTMALAR LİSTESİ.....	x
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL ÇAĞDAN ÖNCE OYUNCULUK

1.1. Dijital Çağdan Önce Tiyatroda Oyunculuk.....	17
1.1.1. Tiyatroda Oyuncunun Enstrümanları.....	18
1.1.2. Tiyatro Performansında Oyunculuk.....	36
1.2. Dijital Çağdan Önce Sinemada Oyunculuk.....	41
1.2.1. Oyunculuk ve Sessiz Sinema.....	45
1.2.2. Oyunculuk ve Kamera	49
1.2.3. Oyunculuk ve Mikrofon.....	57
1.2.4. Oyunculuk ve Kurgu	62
1.2.5. Oyunculuk ve Sinema Efektleri.....	68
1.2.5.1.Oyunculuk ve Özel Efektler.....	69
1.2.5.2. Oyunculuk ve Görsel Efektler.....	82
1.2.5.3. Oyunculuk ve Ses Efektleri ve Müzik	86
1.2.6. Oyunculuk, Tekrar Çekim ve Otomatik Diyalog Düzenleme.....	90
1.2.7 Film Performansında Oyunculuk.....	94
1.3. Dijital Çağdan Önce Canlandırmada Oyunculuk.....	99
1.3.1. Geleneksel Canlandırmada Oyunculuk.....	101
1.3.1.1. Oyunculuk ve Rotoskop	102
1.3.1.2. Oyunculuk ve Seslendirme	107
1.3.2. Stop Motion Canlandırmada Oyunculuk.....	109
1.3.2.1. Pixilation’da Oyunculuk.....	111
1.3.3. Canlandırma Performansında Oyunculuk.....	112

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL ÇAĞDA SİNEMADA OYUNCULUK

2.1. Dijital Sinemada Canlı Aksiyon Kayıt Oyunculuğu.....	121
2.1.1. Oyunculuk ve Dijital Görsel Efektler	124
2.1.2. Oyunculuk ve Bilgisayar Temelli Karakterler	127
2.2. Bilgisayar Temelli Karakterlerin Dijital İnşasında Oyuncunun Çalışması	130
2.2.1. Oyunculuk, Hareket Yakalama ve Performans Yakalama	130
2.2.2. Oyunculuk ve Ek İşlemler.....	139
2.2.3. Oyunculuk, Seslendirme ve Otomatik Diyalog Düzenleme	141
2.2.4. Bilgisayar Temelli Bir Karakterin Performansında Oyunculuk.....	143

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DURUM ÇALIŞMASI:

BİLGİSAYAR TEMELLİ KARAKTERİN İNŞA SÜRECİNİN ANALİZİ

3.1. <i>Benjamin Button</i> ’un <i>Tuhaf Hikâyesi</i> filminde Benjamin Button Karakterinin Dijital İnşasında Brad Pitt’in Oyunculuğu.....	148
3.2. <i>Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi</i> filminde Grand Moff Tarkin Karakterinin Dijital İnşasında Guy Henry'nin Oyunculuğu.....	160
3.3. <i>Yüzüklerin Efendisi</i> üçlemesinde Gollum, <i>King Kong</i> filminde King Kong ve <i>Maymunlar Cehennemi</i> üçlemesinde Caesar Karakterlerinin Dijital İnşasında Andy Serkis’in Oyunculuğu.....	171
SONUÇ.....	205
KAYNAKÇA.....	214
ÖZGEÇMİŞ.....	244

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1.1 : Dijital çağdan önce tiyatrodan oyuncunun enstrümanları.....	37
Tablo 1.2. : Dijital çağdan önce sinemada oyuncunun enstrümanları	96
Tablo 1.3. : Dijital çağdan önce canlandırmada oyuncunun enstrümanları	114
Tablo 2.1. : Dijital çağda sinemada oyuncunun enstrümanları.....	145
Tablo 3.1. : Benjamin Button dijital karakterinin performansında Brad Pitt'in enstrümanları..	159
Tablo 3.2. : Grand Moff Tarkin dijital karakterinin performansında Guy Henry'nin enstrümanları.....	170
Tablo 3.3. : Gollum dijital karakterinin performansında Andy Serkis'in enstrümanları.....	202
Tablo 3.4. : King Kong dijital karakterinin performansında Andy Serkis'in enstrümanları.....	203
Tablo 3.5. : Caesar dijital karakterinin performansında Andy Serkis'in enstrümanları.....	204

KISALTMALAR LİSTESİ

ADR	: Automatic Dialogue Replacement / Otomatik Düzenleme Diyalogu
CG	: Computer Generated / Bilgisayar Temelli
CGİ	: Computer Generated Image / Bilgisayar Temelli Görsel
FACS	: Facial Action Coding System / Yüz Aksiyonu Kodlama Sistemi
FPR	: Facial Performance Replacement / Yüz Performansı Düzenlenmesi



GİRİŞ

Problem

Gustave Flaubert, Louise Colet'e yazdığı mektupta sanatçı üzerine şöyle diyor: "Sanatçı tıpkı Tanrının yaratışta olduğu gibi eserinde görünmez ve gücü tutan olmalıdır, her yerde hissedilmeli ama hiçbir yerde görünmemelidir" (akt. Craig, 1908: 9- 10). Burada Flaubert, en yüce sanatın, ürünü içerdiğini, ama üreticisini unuttuğunu söylemek ister. Ancak bu durum yazarlar, müzisyenler ya da ressamalar için uygunken oyuncular için durumun oldukça farklı olduğu görülür. Coquelin, 1889 yılında, oyunculuk sanatı üzerine yazdığı *L'Art Comedien* adlı yapıtında, oyuncunun malzemesinin kendisi olduğunu yazmaktadır. Çünkü oyuncu kendi sesini, yüzünü ve gövdesini kullanır. "Oyuncunun varoluşunda bu ikilem vardı. [...] Bir parçası oyuncudur, yani enstrümanı çalan sanatçıdır, ikinci parçası enstrümanıdır" (Matthews, 1886:98). Vsevolod Meyerhold da kendi kuramının temeli olarak Coquelin'in açıklamasını kabul ederek, oyuncunun hem yaratıcı olduğunu hem de yaratıcılığın malzemesi olduğunu söylemektedir (Pavlovski, 1998:100). Böylece, müzisyenler kompozisyonlarını müzikal enstrümanlar kullanarak, ressamalar fırça ve tuval kullanarak yaratırken oyunculuğun hammaddesi insan davranışı olduğundan, diğer hiçbir sanat biçimine benzemeyen bir şekilde, sanatçı ve beraber çalıştığı materyal, tek ve aynı kişide birleşmiş olur. Ya da Peter Brook'un ifadesiyle "oyuncu aynı zamanda hem uygulayıcı hem de enstrümanıdır, hem piyanist hem de piyanodur" (Brook, 1968:131).

Bu ifadelerden, oyunculuğun, oyuncunun fiziksel mevcudiyeti olmaksızın sunulamayacağı sonucuna ulaşılır. Bir başka deyişle oyunculuk, oyuncunun bir insan oluşuyla oldukça doğrudan ilgilidir. Birçok kuram beden hareketlerinin, yüz ifadelerinin ve ses tonunun duygu ya da düşünceleri aktarma sürecinde nasıl bir araya geldiğini ve insanları anlamada nasıl çalıştığını göstermektedir. Bu bağlamda, Joseph Roach, *The Player's Passion* adlı çalışmasında şunun altını çizmiştir: "Oyuncunun bedeni onun enstrümanını, medyumunu, yaratıcı ifadelerde esas anlamını barındırır – bu performansçılar ve seyircilerde çoktan üzerinde anlaşılmış olağan bir söylemdir" (Kemp, 2010:9). Öte yandan Jerzy Grotowski, Eugenio Barba gibi önemli tiyatro yönetmenleri, oyuncunun fiziksel ve vokal enstrümanlarının, tiyatro performansına hazır olması için hem beden hem de ses eğitimlerinin devamı için ısrar etmişlerdir. Bu perspektiften ses, bedenin yanı sıra oyuncunun bir diğer organik enstrümanı olarak değerlendirilmiştir. Paul Ekman ve Wallace V.

Friesen'nin *Unmasking the Face* (2003) adlı kitabında, çoğunlukla sinema oyunculuğuna dayanan bilimsel araştırmalarda iddia edildiği üzere, “duygular, öncelikli olarak bedende ya da seste değil, yüzde gösterilir”, dolayısıyla oyuncular yüz ifadelerini de kontrol edebilecek yönde yetenekli olmalıdırlar (Ekman & Friesen, 2003). Beden hareketleri, yüz ifadeleri ve ses, sıklıkla bir duygunun otantikliğini oluşturmak için kullanıldığından, beden, yüz ve ses, bir oyuncunun, karakterin duygu ve düşüncelerini ifade etmek için kullandığı üç temel enstrümandır. Ve böylece, bir kez daha yaratımın (oyunculuk) büyük bir kısmının yaratıcının (oyuncu) kendisi olduğu gösterilmiştir.

Oyuncunun, oyunculuktaki yaratımın büyük oranda temeli olduğuna dair kavrayışına ek olarak oyunculuğun, diğer sanatların (müzik, kompozisyon, resim, roman...) tersine kendi başına var olmadığından söz etmek gerekmektedir. Oyuncunun çalışması, diğer yaratıcı insanlarla birlikte yapılan ortak bir çalışmanın ürünüdür; dolayısıyla oyuncunun yaratımı ayrıştırılıp belirgin bir performansın yalnızca bir kısmı olarak değerlendirilemez. Öte yandan performans¹ birçok insanın birlikte çalışması ve yaratıcı çaba sarf etmesini gerektirmektedir. Bu açıdan oyuncu bir ifade aracıdır, oyunculuk ise performansın bir ögesi olup, bütüne doğru bastırılmış konumda bulunur (Pavlovski, 1998:69). Böylece, aslında, bağımsız olarak görülmeyen oyunculuk, başlangıcından günümüze, tiyatro ve sinema olmak üzere iki geniş alanda gerçekleşmiştir. Dolayısıyla oyunculuğu tiyatro ya da film performansından ayırmak önemlidir, böylelikle tiyatro ya da film yapımının daha geniş gelişimsel çerçevesi içinde oyuncunun becerisine işaret edilmiş olur. Oyuncunun enstrümanının, filmin ya da tiyatronun yapım sürecine olan katkısı ile nihai performansa olan katkısını birbirinden ayırmak gereklidir.

Bazı kuramcılar tiyatroyu sanat olarak görürken, bazıları sinemayı, durmadan sanat olmaya çalışan, fakat endüstriyel bir alan olmaktan çıkamayan bir çaba olarak açıklarlar (Mukarzovski, 1987: 22). Tiyatro bir sanat ve nesnesi, insan iletişimi aracılığıyla insan iletişimini temsil eden bir

¹Performans kelimesi İngilizce bir kelime olan – ‘parafourmen’, ya da daha sonra ‘parfourmen’ olarak bilinen kelimeden gelmektedir, ki bu da Fransızca kelimeler olan ‘parfournir-par’ (tamamen) ve ‘fournir’ (doldurmak, tamamlamak, uygun hale getirmek) kelimelerinden gelir. Anlamı ise, performansın, formların tanımlanması için gerekli olan yapısal gerekliliği bulundurmadağı, ama prosedürel bir noktada performansın yerine getirmesi gerekenler olduğudur. Performe etmek, her şeyden önce çoktan başlamış bir sürecin tamamlanmasıdır tek bir aktın yerine getirilmesi değil. Etimolojik anlamı ise olguları tam ve en zengin aksiyonla sunmaktır. Bknz. Petrovska-Kuzmanova, Katerina; (2006), *Teatarskite Elemnti vo Folklorot*, Skopje, <http://makedonija.rastko.net> Erişim tarihi: 24.07.2019 saat 7:41

iletiřim prototipi iken (Osolsobe, 1980: 427) sinema ağırlıklı olarak ıřık ve renk yaratımı, g rsellerin ve seslerin yakalanmasına dayanan teknik bir medyumdur. Bu durumda, Pavis (1986) oyunculuęu, tiyatronun en  nemli kodlarından biri olarak vurgularken, Christian Metz (1971), onu, sinemaya  zg n olmayan, ama tiyatro ile paylařtıęı ve kamerayı, kurguyu ve ses il sesi, yani sinemanın  zg n kodlarını uygulayan bir kod olarak a ıklamıřtır.

Tiyatroda oyunculuk t m alanı g r n r kıldıęından, y netmen, sahnede belirgin bir a ıdan dikkatin belli bir noktaya odaklanmasını istese de, seyirci, kendi tercih ettięi yere bakacaktır. B ylece oyuncu tiyatrodaki seyirciyle aynı alanda bir ger ek beden olarak var olduęu i in, tiyatro oyununda hangi iřaretlerin se ileceęine karar vermek y netmenin olduęu kadar, oyuncunun da sorumluluęudur (Pavis, 1986: 83).  te yandan film, kamera ile seyircinin g rmesi istenilen řeyi se erek bunun dıřında bařka bir řey g rmesini engeller (Brockett, 1979: 14). Dolayısıyla tiyatro performansının aksine film performansları, “oyuncuların yokluęunda, g r nt lerinin ve seslerin y netmenin kararlarıyla kurgu odasında manip le edilmesiyle oluřur” (Carnicke, 2004: 42). Bařka bir deyiřle tiyatrodaki merkezde olan oyuncu, sinemada insani olan tek  gedir.

Sinema tarihi boyunca t m teknik malzeme repertuarı, bir film aparatı tarafından basit e kaydedilme amacıyla geliřtirilmiřtir. G r nt  y netmeni ya kamerada onları yaparak ya da  ekim sonrası laboratuvarı optik efektlerle bir araya getirerek, sinema efektlerinde en b y k rol  oynayan kiřiydi. B ylece, sinema hareketi kayda almak, hayatın  z n  kayda almak gibi g r nm ř olsa da, kendi yapısal doęası sebebiyle ortada a ık a inřa edilmiř ve ger ek olmayan bir yan da vardır. Tam da bu sebepten dolayı sinemanın ger eklikle baęı, film kuramı i erisinde b y k bir anlařmazlık kaynaęı olagelmis tir. Bu konuda, Lev Manovich (2011) yirminci y zyıl d n m nde, sinemanın, el boyaması ve elle canlandırması gibi t m elle yapılan tekniklerin canlandırmaya devrildięini ve kendini kaydedici bir medyum olarak tanımladıęını a ıkladı. Sinema kaydedici bir medyum olarak bilinmeye bařlarken canlandırma (animasyon) da hareketin sanatı olarak bilinip canlandırma  izimler ya da g rsellerle hik ye yaratma s reci haline gelmiřtir.

Sinema bir sanat olduęu kadar end striyel bir alan da olduęu i in, teknik ve mekanik temelli yeni geliřmelere hemen ve zorunlu olarak ayak uydurmak durumundadır (Mukarsovski, 1987: 22). B ylece, 1895 yılından beri icra edilmekte olan sinema sanatı, 1970’li yıllardan itibaren  nce

pelikül ortamdan sayısal ortama aktarıldı, daha sonrasında ise gelişen teknoloji ile birlikte sayısal ortamdan dijital ortama aktarıldı (Tuğran, 2016). Analog kameralar dijital kameralar tarafından devralındı, çekim süreçleri ise, ya bilgisayar animasyonları ile tamamlanmaya başladı ya da onunla birlikte değiştirildi. Dijital teknoloji sayesinde, filmlerin görsel efekt maliyeti çarpıcı bir yükseliş göstermeye başladı ve çekim yapmaya gerek kalmadan, 3-D bilgisayar animasyonu kullanarak foto-gerçek sahneleri tamamen bilgisayar ortamında gerçekleştirebilmektedir. Bunun bir sonucu olarak, daha önce ayrı disiplinler olan sinema ve canlandırma, dijital çağda birbirine çok daha yakınlaşmış, öyle ki tamamen canlandırma olan bir projeye, canlı aksiyon tabakaları olan, büyük bir kısmı bilgisayar temelli olan bir projenin görsel ya da süreçsel farklılığı kalmamıştır (Bugaj, 2010: 740). The Wall Street Gazetesi, Haziran 2015'te, filmlerin %95'inin bilgisayar temelli görsel (Computer Generated Image - CGI) içerdiğini, ki bunun da tamamen canlı aksiyon olan filmlerin yok olması anlamına geldiğini yazmıştır. CGI'nın kullanımı yalnızca aksiyon ve bilimkurgu filmlerinde değil, diğer türlerde de öncesinde olduğundan çok daha yaygındır (Rozenn Bouville, 2016). Bilgisayar temelli görsellerin gelişimiyle sinema, birçok unsurun yanı sıra canlı aksiyon kayıtlarını da kullanan bir canlandırma biçimi olmuştur (Manovich, 2012). Bu dönüşüm, bilimsel çalışmalarda yeni kavramsallaştırmaları da beraberinde getirmiştir. Örneğin medya akademisyeni Henry Jenkins'e göre "Synthespian" terimi Hollywood'ta on yıldan uzun süre bilgisayar temelli karakterleri tanımlamak için kullanılmıştır. Synthespian, Synthetic (sentetik) ve Thespian kelimelerinin birleşiminden türemiş olup, canlı bir oyuncunun beden hareketlerinin ve/veya yüz ifadelerinin ve/veya ses özelliklerinin taranması ve yakalanmasını sağlayan Hareket Yakalama, Performans Yakalama, Tarama Sistemi, Işık Sahnesi gibi birçok bilgisayar sürecinin birleşiminden, bilgisayar temelli olarak yaratılmış bir karakter, sanal oyuncunun belirgin bir türüdür (Jenkins, 1992). Orijinal oyunculuğun bu yakalanmış verisi daha sonra bir canlandırma sanatçısının ya da görsel efekt sanatçısının hayal gücünün ürünü olan dijital canlandırma ile birleştirilir. Bunun sonucu olarak dijital çağda oyuncular farklı yaşları, farklı cinsiyetleri ya da tamamen farklı yüzleri oynayabilir hale gelmişlerdir. Bu yöntemle, Tom Hanks 2004 yılında, *Kutup Ekspresi* (*The Polar Express*, Robert Zemeckis, 2004) adlı filminde beş farklı animasyon karakteri (Genç çocuk, Baba, Hobo, Kondüktör ve Noel baba) sadece sesiyle değil de tüm

bedeniyle canlandırmaktadır. Sonunda bu çağ, oyuncunun herhangi bir prostetik makyaj² olmadan ya da büyük fiziksel değişimler geçirmeden, aynı zamanda ekranda görünmez olarak, hayvanlar ya da gerçek hayatta var olmayan yaratıklar için roller üstlendiği çağdır. *Avatar* (James Cameron, 2009) filmindeki mavi derili, insan olmayan Na'vi yaratıkları ya da *Avangers* filmlerinde dev yeşil Hulk'ı oynayan Mark Ruffallo ya da bir panter olan Christian Bale, yılan olan Cate Blanchett, kaplan olan Benedict Cumberbatch ve *Mogli Orman Çocuğu* (*Mowgli: Legend of the Jungle*, Andy Serkis, 2018) filminde ormandaki hayvan karakterleri canlandıran diğer oyuncular bu uygulamanın yalnızca birkaç örneğidir. Üstelik dijital teknoloji sayesinde, *Hızlı ve Öfkeli 7* (*Fast and Furious 7*, Gary Gray, 2015) veya *Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi* (*Rogue One: Star Wars Story*, Gareth Edwards, 2016) filmlerde olduğu gibi, ölmüş olan oyuncuların bedenlerini, hareket halinde görebiliriz. Öyleyse sesini işittiğimiz, bazılarının bir dijital karakterde yüzünü, bedeni izlediğimiz oyuncuya ne olmuştur?

Dijital teknolojilerin gelişimi hem filmin nasıl çekilip kaydedildiğini, hem de oyuncunun yeni süreç ve metotlarla çalışmak için kendini nasıl adapte etmesi gerekliliğini kapsamaktadır. Dijital çağda oyunculuk, dijital çağdan önceki döneme benzer olarak, performansın kendisi değil, performansın kaynağı halini alır, ama büyük farklılık şudur ki, dijital araçlar, film üreticilerine oyunculüğün yer aldığı çoktan kaydedilmiş görselleri manipüle etmede ve geliştirmede yeni güçler sağlamıştır. Bu süreçte yönetmenin fikirlerini gerçekleştiren oyuncular değil, ellerindeki klavyeyle görsel sanatçılardır. Bir başka deyişle dijital araçlar yönetmene, oyuncuları çoktan setten ayrılmış olsalar dahi, onları yönetme imkânı verir. George Lucas'ın filmlerini örnek olarak veren film kuramcısı Stephen Prince, oyuncunun performansının dijital videoya dönüştürülmesinin ardından yönetmenin, replik söylemlerinde değişim yapabildiğini ve yüz ifadelerini sahneden sahneye değiştirebildiğini ya da bir göz kırpışını kesmek amacıyla bir performans yavaşlatabildiğini belirtir (Prince, 2004: 25). Bu noktadan hareketle dijital film performansının oyuncular, görsel efekt sanatçıları, canlandırma sanatçıları gibi farklı bireyler arasındaki işbirliğini temsil ettiğini söyleyebiliriz. Söz konusu unsurlar, oyunculuktan *Synthespian*'a gelen süreçte birçok değişikliği içinde barındırır. Bu durum uygulayıcıları, akademisyenleri ve eleştirmenleri dijital teknolojinin

² Yaralandırma, yanık, yaşlandırma gibi ifadelerle prostetik makyaj deniyor. Ayrıca, prostetik makyaj ile bir oyuncunun yüzünde başka bir yüz de oluşturabilmektedir. Bu süreçte, oyuncunun yüzünden kalıp alıp silikon veya başka özel malzemelerle modelleme ile yapılır.

tamamen yeni bir film üretim şekli olduğu ve içerisinde film oyunculuğunun saptanmasının zorluğuyla yüzleştirebilir. Tam da bu sebepten dolayı, tiyatrodan sinemaya uzanan süreçte, dijital çağda oyunculuğa ne olduğunun incelenmesi gerekmektedir. Ve bu bağlamda öyle ya da böyle dijital geliştirmelerle oyuncunun görünümünü kaydeden dijital teknoloji, yalnızca oyuncunun mevcudiyetini değil, aynı zamanda oyuncunun bir karakter üzerinde açıkça *auteur*'lük iddiasını da azaltma riski taşır.

Bu tezde kullanılan *auteur* terimi, Andre Bazin tarafından ortaya koyan *auteur* terimi ile karıştırılmamalı.³ Bu terim oyuncu söz konusu olduğunda ilk olarak dijital çağda, bir dijital karakterin yaratım sürecinin doğası gereği kullanılmaya başlanmıştır. Oyuncuların *auteur*'lüğü ne tiyatrodan, ne de sinemada sorgulanmıştır, çünkü oyuncular hem sahnede, hem perdede, tüm diğer sanatçılardan farklı olarak, seyircilerin tek görebilecekleri kişilerdi. Dolayısıyla oyuncunun yaptığı işe 'imza atan kişi', yani *auteur* olup olmayacağını araştırmaya hiçbir zaman gerek duyulmamıştır. Fakat dijital çağda sinemada oyuncu, yarattığı karakterde birçok kez görünmez ve/veya duyulmaz olduğu için, yani birçok kez oynadığı karakterin bedeninin ve yüzünün görünüşü canlandırma sanatçıları veya görsel sanatçılar tarafından yaratıldığından, bu karakterin tek yaratıcısının oyuncu olmadığı kabul edilmektedir. Her ne kadar tiyatro veya film karakteri birçok sanatçı arasındaki işbirliğinin ürünü olsa da hiç biri oyunculuk bileşeni için direkt olarak itibar görmezler, oysa dijital çağda canlandırma sanatçıları oyuncular ile beraber oyunculuk bileşeni için "ortak yaratıcı" olarak kabul edilmektedir. Böylece dijital çağda, oyuncunun yaptığı işin *auteur*'lüğü sorgulanmaya başlanmıştır. Dolayısıyla, bu tezde, tiyatrodan sinemaya, sinemadan canlandırma alanına geçerek oyuncunun enstrümanlarını kullanması ve son üründe bu nihai performansın sergilenmesi araştırılarak dijital çağda sinemada oyuncunun *auteur*'lüğünün sorgulanmasının sebebi ve ihtiyacını incelenmesi amaçlanmıştır.

³ *Auteur* sözü ilk olarak 1950'li yıllarda *Cahiers du cinéma* (Sinema Defterleri) isimli Fransız sinema dergisinde André Bazin tarafından kullanıldı. Film kuramlarında, *auteur*, bir yönetmenin filmine kendi belirginliğini, işaretini veya imzasını koymasındır, dolayısıyla, bu terim Fransa'da ilk çıktığında, François Truffaut, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol ve Jacques Demy gibi yönetmenlerin çalışmalarıyla yaygınlaşmıştır. 1962 yılında Amerikan film eleştirmeni Andrew Sarris, terimi Amerika'ya tanıttı ve çok kısa zamanda Charlie Chaplin veya Alfred Hitchcock gibi, birçok ünlü Amerikan yönetmen, *auteur* olarak anılmaya başladı. Bu terim birçok kez yazarlara bağlı olarak da kullanılmaktadır, oysa oyuncuları hiçbir zaman kapsamamıştır.

Amaç

Bu tezin temel amacı, tiyatrodan başlayıp, oyunculuğun sinemadan dijital çağa gelinceye dek geçirdiği dönüşümleri incelemek ve açıklamaktır. Oyunculuğun sergilendiği ya da görünür kılındığı başlıca medyumlar tiyatro, sinema ve animasyon olarak karşımıza çıkar. Bu tez, bu medyumları temel almakta ve dijital çağda sinemada oyunculuğa dair mevcut durumu anlamaya çalışmaktadır. Bu yönüyle temel amaca bağlı olarak tezde şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Tiyatroda oyuncu, tarihsel gelişimi boyunca kendi enstrümanlarını (ses, beden ve yüz) nasıl kullanmıştır?
2. Sinemada oyunculuk, teknolojik gelişmeler çerçevesinde nasıl biçimlenmiştir, dolayısıyla, oyuncunun enstrümanlarını kullanma şekli tiyatrodan sinemaya geçerek ne tür değişikliklere uğramıştır?
3. Animasyonda oyunculuk, hangi pratikler, süreçler dolayısıyla üretilmiştir?
4. Dijital çağda sinemada oyunculuk, teknolojik gelişmeler doğrultusunda hangi süreçlerle, nasıl sergilenmiştir?

Yöntem

Bu tez çalışması, nitel bir araştırma tasarımında olup, oyunculuğun farklı medyalar arasındaki dönüşümüne, medya arkeolojisi perspektifiyle bakmaktadır. Jussi Parikka, *Medya Arkeolojisi* (2017a) adlı temel başvuru kitabında, medya arkeolojisinin sıklıkla unutulmuş tuhaf ve açık olmayan aygıtların, pratiklerin ve icatların vurgulanmasıyla, geçmişteki yeni medyaya ilişkin iç görülerle yeni medya kültürlerini araştırmanın bir yolu olarak ortaya çıktığını gösterir ve dijital medyanın ortaya çıkışıyla birlikte ortaya çıkan kullanım örüntüleri ve duyuları üzerinden medyanın tarihini başka bir perspektifle yapmaya çalışır. Yazara göre “medya değişimi, yalnızca geleneğimizi değil, geçmişimizi de yeni biçimlerde düşünmeye zorlar” (2017a). Böylelikle medya arkeolojisi şu soruyu sorar: “Medya, dünyayı anlama ve algılama biçimlerimizi nasıl etkiler?” (Parikka, 2017a). Bu saptama, oyunculuk üzerinden benimsendiğinde, medya arkeolojisinin, oyunculuğun tiyatrodan sinemaya, sinemadan animasyona ve dijital çağa dek nasıl değişip dönüştüğünü yeni perspektiflerle anlamada, açılama, değerlendirmede ne tür olanaklar sunduğunu gösterebilir. Zira Parikka’nın da vurguladığı gibi medya arkeolojisi, “yeni medya kültürlerine, eski alışkanlıkların, teknolojilerin, tekniklerin ve deneyimlerin birikimi olarak bakar”

(2017b). Tam da bu yönüyle günümüz teknolojileri aracılığıyla filmlerde, animasyonlarda izlediğimiz oyunculuğun, ne tür deneyimlerin ve pratiklerin birikimi olarak üretildiğini inceleyebiliriz. Bu tez, tarihsel bir inceleme olmakla birlikte, oyunculuğu biçimlendiren etmenlerin tiyatro, sinema, animasyon medyumlarından yola çıkarak teknolojik, kavramsal ve estetik olarak dijital çağa gelinceye dek olan dönüşümlerini temel almıştır.

Tezde oyunculuğun geçirdiği dönüşümler, tarihsel gelişimi içinde incelenmiş ve dijital çağda oyunculuğun geçirdiği dönüşümleri anlamak için ise, veri toplama tekniği olarak üç durum çalışması (case study) seçilmiştir. ‘Olay çalışması’, ‘vaka çalışması’, ‘olay inceleme’ gibi farklı isimlerle adlandırılan durum çalışması sınırlı bir sistemin derinlemesine betimlenmesine ve incelenmesine odaklanan bir yöntemdir (Merriam 2013). Pek çok araştırma yönteminden ayırıcı özelliğe sahip olan durum çalışması, sınırlı bir sistemin nasıl işlediği ve çalıştığı hakkında sistematik bilgi toplamak için çoklu veri toplama tekniklerinin kullanılarak, o sistemin derinlemesine incelenmesini içeren metodolojik bir yaklaşımdır (Chmiliar, 2010). Sonunda, Davey’in açıkladığı gibi, elde edilen sonuçlarla olayın neden o şekilde oluştuğu ve gelecek çalışmalarda nelere odaklanılması gerektiğini ortaya koyabilmektedir (Davey, 1991). Tam da bu sebepten dolayı bu tez, nitel araştırma yaklaşımı olan durum çalışmasını kullanarak, dijital karakterin inşası sürecinde üç farklı oyuncunun çalışma sürecini incelenmiştir.

Durum çalışması olarak seçilen örnekler şunlardır:

1. *Benjamin Button’un Tuhaf Hikâyesi* (*The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008) filminde Benjamin Button karakterinin dijital inşasında Brad Pitt’in oyunculuğu
2. *Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi* (*Rogue One: A Star Wars Story*, Gareth Edwards, 2016) Grand Moff Tarkin karakterinin dijital inşasında Guy Henry’nin oyunculuğu
3. *Yüzüklerin Efendisi* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001, 2002, 2003) üçlemesinde Gollum, *King Kong* (Peter Jackson, 2005) filminde King Kong ve *Maymunlar Cehennemi* (*The Planet of The Apes*, Rupert Wyatt, Matt Reeves, 2011, 2014, 2017) üçlemesinde Caesar karakterlerinin dijital inşasında Andy Serkis’in oyunculuğu

Böylece üç filmdeki dijital karakterin inşası, oyunculuğa dair bir veri analizi tekniği ile incelenmiştir. İnceleme sırasında ise şu sorular temel olarak alınmıştır:

1. Oyuncu, çalışma sürecinde kendi oyunculuğunu gerçekleştirebilmek için hangi enstrümanlarını kullanmıştır?
2. Oyuncunun bu enstrümanlarından hangileri dijital aygıt tarafından nihai performansa dönüştürülmek üzere kullanılmıştır?

Son olarak, oyunculuğun doğallığını tanımlama çabası, genellikle bu konudaki ustalık eserlerine dayandırılmalıdır, çünkü bu gerekli referans noktası olmaksızın belirsiz spekülasyonların ve genellemelerin – kanıt ya da geçerlilik olmaksızın – ortaya çıkması muhtemeldir. Böylece bu tez, sadece kuramsal bir çalışmayla sınırlanmayıp, kişi olarak sanatçının kendisine de odaklanmış olur. Sonuçta tezde oyuncu ve oyunculuk incelenmektedir ve oyuncu her şeyden önce kendi sezgi ve duyguları tarafından yönetilen kanlı canlı bir bireydir ve sahnede ve perdede bir karaktere dönüşmeden önce, belli bir çalışma ve sanatsal yaratım sürecinden geçer. Bu süreç, tüm geçmiş tecrübeler ile nihai ürüne kadar önemlidir. Tam da bu nedenle bu tezde, dijital çağda teknolojik gelişmeler tarafından etkilenen oyuncular ve yönetmenlerin tecrübelerine de yer verilmiştir. Yönetmenlerle, oyuncularla ve film ekibiyle yapılan yayımlanmış söyleşilerden de yararlanılarak dijital karakterin inşa süresi incelenmiştir. Böylelikle, bu araştırma, kuramsal bilgiler ile beraber filmlerin yakın okumalara ve ilgili yorumlara (kamera arkası videoları, oyuncuların, yönetmenlerin ve görsel efekt sanatçılarının yorumları ve beraberinde eleştirmenlerin cevapları gibi) da dayanmaktadır. Bir başka deyişle analizde, veri toplama tekniği olarak dijital karakterlerin inşasına dair medyada yayımlanmış yazılı ve görsel söyleşiler, dokümanlar da veri toplama tekniği olarak kullanılmış ve elde edilen tüm veriler, oyunculuk açısından analiz edilmiştir.

Sınırlıklar

Bu tez üç temel bölüme dayanmaktadır. İlk bölüm Dijital Çağdan Önceki Oyunculuk konusuna odaklanırken, ikinci bölüm Dijital Çağ konusuna değinir, üçüncü bölüm de durum çalışmalarını barındırır.

Tezin birinci bölümü, dijital çağdan önce gelişmiş olan oyunculuğa odaklanılmıştır. Bu araştırma, oyunculuğun iki önemli boyutuna odaklanarak gerçekleştirilmiştir: oyunculuğun gerçekleştiği alanlarda (tiyatro, sinema ve animasyon) oyuncunun çalışması ve

performans içerisinde oyunculuğun sergilenmesi. Tiyatro, sinema ve canlandırmanın yanı sıra dijital-öncesi çağda oyunculuk radyo dramaları, televizyon dizileri ve reklamlarda da sunulmuştur, ama daha iyi bir odaklanma amacıyla onlar, bu tez araştırması içerisinde yer almamaktadır. Fakat bu çerçevede, bu konular üzerine ileride yapılacak çalışmalara iyi bir başlangıç olabilir.

Çalışmaya tiyatrodan başlamak özellikle önemlidir, çünkü tiyatro, oyunculuğun ilk gerçekleştiği alandır; dolayısıyla daha sonraki oyunculuğun gelişme sürecine de büyük etkisi vardır. Böylece Dijital Çağdan Önce Tiyatroda Oyunculuk başlıklı kısımda Batı'da tiyatro oyunculuğunun kısa ve özlü tarihsel yorumu yapılmıştır. Antik dönemden sinemanın doğuşuna kadar olan süreçte Batı Tiyatro oyunculuğunun tarihini takip ederek, oyuncunun enstrümanlarının nasıl şekillendiği ve tiyatro oyununun yarattığı koşullara dayanan nihai tiyatro performansı içerisindeki katkısının nasıl olduğu saptanabilir. Özellikle Batı tiyatro oyunculuğu üzerinde araştırma yapılmasının sebebi ise, dijital oyunculuğun kökenlerinin Batı tiyatrosuyla ilişkili olması ve ayrıca oyunculuk tarihi ile ilgili çalışmaların daha çok Batı tiyatrosuna odaklanmış olmasıdır. Sonuçta daha önce söylendiği gibi, dijital çağda karakterler Synthespians olarak adlandırmaktadır, bu dijital çağda sinemada oyunculuğun kökeninde bilinen ilk isim olan Thespis'e bağlandığı anlamına gelmektedir. Tiyatro oyunculuğunun tarihsel incelenmesini yaparken, bu tez, oyunculuğun dönüşümüne odaklanmakla birlikte, tiyatrodan sinemaya, sinemadan dijital sinemaya alanın koşullarına göre ve oyunculuğun temel enstrümanlarına göre ele alınarak sınırlandırılmıştır. Tiyatroda yerleşmiş (oluşmuş) oyunculığa dair ekoller ve kuramlar söz konusu olduğu için oyunculuğu incelemek, bu yaklaşımların, ekollerin temel argümanlarıyla sınırlandırmak daha kolaydır. Böylece tez, oyunculuk üzerine olmakla birlikte, oyunculuk ekollerine ve veya kuramlarına yer verirken, ekollerin ve kuramların tüm özelliklerini açıklamak yerine, amaç soruları çerçevesinde bu ekollerde ve kuramlarda oyunculuğun temel enstrümanlarının nasıl kavramsallaştırıldığı ile sınırlandırılmıştır. Bu haliyle tezin tek başına bir oyunculuk kuramları ve ekolleri araştırması olmadığı vurgulanmalıdır.

Sinemanın, tiyatronun aksine, tamamen teknolojiye dayanması, kameranın ortamda bulunması, sesin olmayışı, mikrofonların görünüşü, özel, görsel ve ses efektlerinin kullanımı ya da tekrar çekim ve otomatik diyalog düzenleme (Athomatic Dialogue Replacement - ADR) süreçleri gibi teknolojik faktörlerin dijital-öncesi çağda sinema oyunculuğu üzerindeki etkisine dair araştırma

yapma gerekliliđi doğurmuştur. Böylece bu tez, birinci bölümün Dijital Çağdan Önce Sinemada Oyunculuk olarak adlandırdığı kısmında, sinemada oyuncululuđun, doğrudan sunulmadığını, fakat sinemanın öğelerle işlenerek sinema performansı olarak sunulduđunu vurgulayarak hem oyuncunun çalışmasına odaklanmaktadır hem de sinemada teknolojik gelişmeler aracılığıyla film performansında oyuncululuđun yeri ve öneminin nasıl deđiştini araştırmaktadır. Ayrıca tez, sinemanın tarihsel incelemesini yaparken, aygıtın teknolojik bakış açısından deđil de, sinemada oyuncululuđun salt oyuncunun performansından yola çıkarak sinemasal aygıtın mekanizmalarıyla nasıl film performansına dönüştürüldüğünü ortaya koyma amacındadır.

Tezin ilk bölümünün, Dijital Çağdan Önce Canlandırmada Oyunculuk olarak adlandırılan üçüncü kısmında, tiyatro ve sinema dışında canlandırma alanında da oyuncunun birçok kez gerekli ve önemli olduğunu göstermektedir. Bu tez, dijital-öncesi çağın canlandırma tiplerine dair tarihsel araştırma yaparken, oyuncunun yapım süreci ve sonrasında karakterin nihai canlandırma performansına olan katkısında enstrümanlarının (ses, beden ve yüz) kullanımına odaklanır. Bu amaçla, detaylı canlandırma araştırması yapmaktansa tez, oyuncunun diđer canlandırma yapan ekip kadar önemli bir üye olduđu dijital-öncesi çağın canlandırma filmleri olarak Geleneksel canlandırma ve Pixilation yöntemlerine odaklanır. Burada belirtmesi gereken önemli bir nokta, canlandırmanın doğası geređi birçok film sadece canlandırma sanatçısı tarafından yapılmaktadır, yani çođu kez oyuncular projeler içerisinde yer almamaktadır. Fakat bu tez o projeleri incelememektedir ve yalnızca oyuncuların çalışma süreçlerine katıldığı, dolayısıyla oyuncuları kapsayan projeleri incelemiştir. Bu nedenle tezin içerisinde “canlandırma filmler” terimiyle kast edilen, içinde gerçek oyuncunun referansının kullanılmış olduđu rotoskop ve referans videoları yöntemlerinin olduđu canlandırma filmlerdir. Bu araştırma, sinemanın, canlı aksiyonu yalnızca bir öđe olarak kullanan canlandırma içerisinde yalnızca bir vaka halini aldıđı dijital çağda oyunculuk üzerine ilerde yapılacak çalışmalar için de bir kaynak olacaktır.

Tezin ikinci bölümü, dijital çağda sinemada oyunculuk hakkındadır. Dijital sinemanın özlü bir tarihsel analizinin ardından bu bölüm, dijital teknolojinin sinemaya getirdiđi temel deđişimleri sunmaktadır. Dijital çağda sinema, canlı aksiyon ve bilgisayar temelli tabakaları bulundurduğundan tez, oyuncunun hem canlı aksiyon çekim sürecindeki hem de bilgisayar temelli görsellerin yaratım sürecindeki durumuna odaklanır. Dolayısıyla dijital sinemadaki yenilikler

üzerine detaylı bir araştırma yerine bu tez, yalnızca görsel efektleri, bilgisayarda üretilmiş karakterleri, hareket yakalama, performans yakalama, referans videolar, seslendirme, ADR, tarama gibi süreçleri kapsamaktadır. Üstelik dijital çağda, tıpkı dijital çağdan önce canlandırma sinemasındaki gibi, oyuncusuz projeler de yapabilmektedir, fakat bu tez onları incelemek yerine, sadece oyuncuları kapsayan, daha çok içinde hareket ya da performans yakalama tekniklerinin kullanıldığı projelere odaklanmaktadır. Böylece, dijital teknolojinin sinema üzerine bıraktığı izleri takip ederek bu tez, oyuncunun dijital karakterlerin inşasında, daha doğrusu Synthespianların inşasında gerçekleşen çalışmaları incelemektedir.

Son olarak, son bölümde Brad Pitt, Guy Henry ve Andy Serkis'in dijital karakterlerin yaratımı sürecindeki çalışmalarına dair üç durum çalışması bulunmaktadır. Bu örneklerin seçiminde, tezin oyunculuğu şekillendiren ve oyuncunun anlamını, değerini ve ifadelerini etkileyen teknolojik gelişmelere daha iyi odaklanmak gerekliliği etkili olmuştur. İlk durum çalışması, bir oyuncunun, karakteri kendisinininkinden farklı yaşam dönemleri içerisinde inandırıcı bir biçimde yaratmasının mümkün oluşunu gösterirken; ikinci durum çalışması, çoktan ölmüş olan oyuncuların, ekran karakterinin yaratılmasının mümkün kılınışını inceler. Üçüncü durum çalışmasının üç farklı çalışma süreci barındırmasının nedeni, oyuncunun rol aldığı ve seçilen ilk film ve üçüncü film arasında dijital teknolojide büyük bir değişimin gerçekleşmiş olmasıdır. Dolayısıyla bu tez, üçüncü durum çalışması üzerinden yıllar içerisinde gerçekleşen teknolojik gelişmenin, oyuncunun kendi enstrümanlarını kullanışında ve özellikle filmin final performansındaki oyunculuğa olan etkisinin değişimini göstermektedir. Bu durum, gelecekteki teknolojik gelişmelerin, oyuncunun işini nasıl etkilediğine dair yapılan çalışmalara bir örnek sunacak olması bakımından önemli bir çalışma olarak görülmektedir.

Önem

Oyunculuk söz konusu olduğunda pratik ve kuram arasında zaman ve gelişim açısından büyük uyumsuzluk vardır. Diğer sanatların (edebiyat, müzik ve resim) tersine oyunculuk kuramının gelişimi süreklilik arz etmez ve bu gelişim, bizzat oyunculuğun gelişiminden bağımsız olarak gerçekleşmiştir. İlk tiyatro performansı gerçekleştirilmeden, yani ilk oyuncu ortaya çıkmadan tiyatro sanatı oluşmamasına rağmen, uzun süre tiyatro kuramının içinde oyuncu ile ilgili çok az bilgi olmuştur. Ayrıca tiyatro ve oyunculuk sanatları, hemen hemen aynı dönemde ortaya

ıkmasına ve daha sonraki gelişme sürecinde birbirine baėlı olarak gelişmesine rağmen, oyunculuğun kuramı, tiyatro kuramından çok daha sonra gelişmiştir.

Üstelik oyunculuk, bugüne dek, çoėunlukla tiyatro kuramlarında incelenmiş, oysa sinemada, özellikle dijital sinemada yeteri kadar çalışılmamıştır. Sinema kuramlarına bakıldığında, anlamı oluşturan temel öğelerden biri olmasına karşın oyunculuėa dair bir kavrayış geliştirilmediėi görülür. Şimdiye kadar sinema oyuncularının kişisel yaşamları hakkında, onların oyunculuk performansları, tercih ettiėi yöntemler ve çalışma süreçleri hakkında çok daha fazla bilgi var. Sinema tarihinde oyuncu, ancak Hollywood’la birlikte yıldız sistemi aracılığıyla gündeme gelebilmiştir. Bu kez de sinemasal anlam yaratmadaki yeri ve işlevi anlamında deėil, endüstrinin bir parçası olarak kavranmıştır. Böylece bu tez sinema kuramında, sinema oyunculuėunu incelemek için yeni bir bakış açısı sunacak olması nedeniyle önem arz etmektedir.

Karakterlere, hayatı ve anlamı ekleyenin aėırlıklı olarak canlandırma sanatçısı olduėu canlandırmada oyuncunun yaptıėı işin araştırma konusu olmasına pek rastlanmaz. Canlandırma sanatılarına canlandırma süreci içerisinde nasıl ‘‘oynayacaklarını’’, daha yaratıcı, üretken ve kaliteli olabileceklerini öğreten birçok kitap ve el kitabı vardır. Ancak oyuncunun canlandırma karakterlerin yaratım sürecine olan katkısı üzerine kuramsal hiçbir açıklama bulunmamaktadır. Bilinen en yaygın durum, oyuncunun sesini canlandırma karakterin yaratımı için ödün vermesidir. Her zaman canlandırma, canlandırma sanatısının sanatı sayıldığından, canlandırma yapım sürecinde bulunan oyuncunun beden ve yüz katkısını gizlemiştir. Böylece bu tez, kurama Canlandırma Oyunculuėu olarak adlandırılabilir tamamen yeni bir araştırma alanı açacaktır.

Bu tez çalışması tamamlandığında, var olan kuramsal tartışmaları mekanik biçimde kullanmaktan çok, dijital çağda sinema oyunculuėuna dair ihtiyaç duyulan bir terminoloji yaratımına temel oluşturacak tutarlı bir metin de ortaya konmuş olacaėı düşünülmüştür. Bu şekilde hem tiyatro hem sinema kuramlarından beslenerek, yeni düşünme yolları açılacaktır. Zaman ve teknolojik gelişmelere ayak uydurmaya çalışan bu tez, sinema sanatısının dijital çağdaki yerini, önemini ve rolünü tanımlayarak sorular açar ve cevaplar sunar. Böylece, oyunculuėa dair eksikliği gidererek, hem dijital sinema literatürüne bir katkı yapılacaktır hem de oyunculuėun, dijital sinemasal anlamlandırma süreci içindeki önemini ortaya koymaya yönelik bir çereve oluşturulacaktır. Bir

başka deyişle tez, bütün çalışma süreçlerini inceleyerek oyuncunun çalışma yolculuğunu sonsuza dek kaydedebilecek, tümel bir perspektifle oyuncunun çalışmasını da görünür kılmış olacaktır.



BİRİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL ÇAĞDAN ÖNCE OYUNCULUK

Dünyanın dört bir yanında ilkel insanlar, düşüncelerini ve duygularını anlatabilmek için, önce harekete, sonra sese ve geliştikçe de söze başvurmuşlardır. Bu kişiler, mağara duvarlarına kendi bedenlerini gölge olarak yansıtıp, farklı sesler çıkartarak o günü nasıl geçirdiklerini diğer insanlara göstermektedirler. Bazıları ise yüzlerini boyayarak veya maske takarak hayvan postuna bürünüp avcılık başarılarını bir tür oyun olarak sergilemektedir. Oyun, Huizinga'ya göre, etrafımızı çevreleyen tüm kültürel olguların kaynağıdır ve bir olgu olarak hayata can veren oyun belki de, hayatın tek 'anlamli' etkinliğidir. "Cemaat," der yazar, "mevsimlerle birlikte gelen kutsal bayram günlerinde, doğa hayatının büyük olaylarını kutsal gösteriler aracılığıyla kutlamaktadır. Mevsimlerin art arda gelişi, yıldızların doğuş ve batışları, ürünlerin büyüüp olgunlaşmaları, insanın ve hayvanın doğum, hayat ve ölümlerine ilişkin simgelerle temsil edilmektedir." (Huizinga, 2006: 34). Böylece, ilkel topluluk aslında, kendine dünyanın esenliğini güvenceye alma olanağı sağlayan kutsal ayinlerini, adaklarını, bağışlarını ve törenlerini basit oyunlar biçiminde gerçekleştirmektedir. Ayrıca, topluluk kutsal oyunları temsil ederken, "izleyiciler" de doğaüstü gücü oluşturur.

Oyun ve sanata ilişkin antropolojik çalışmalar, insanların düzenlediği ya da düzenlenen ritüelleri açıklamak, betimlemek ya da ölkülestirmek için çevresinde öyküler ve mitler geliştirdiğini belirtir. Çoğu mitler, törenlerin kutsadığı ya da etkilemeyi umduğu doğaüstü güçleri temsil eder; katılımcılar ise, ritüellerde ya da kutlamalarda doğaüstü güçleri, mit karakterlerini kişileştirir. Bu kişileştirme, gelişmekte olan dramatik bir özün en büyük belirtisidir. Ritüellerde gelişmiş olan mitler, topluluğun sözlü geleneğinin bir bölümü olarak korunur. Aynı zamanda mite dayanan öyküler, tüm törensel bağıntılarından soyutlanarak basit bir dram olarak oynanır. Zamanla dinsel ve yararcı amaçların yerine estetik geçmeye başlayarak tiyatroya ilk adım atılmış olur (Brockett, 2000:16-17).

Bu açıklamalar, oyuncunun, tiyatronun bir sanat olarak ortaya çıkmasından önce var olduğunu gösterir. Fakat kuramsal anlamda, henüz bir meslek olarak görülmediği için bu tür oyunculuk yapan insanlar, resmi oyuncular olarak kabul edilmemiştir. Tiyatro kuramcıları ve araştırmacılar,

bu ilk oyunculara odaklanmak yerine, tiyatronun doğuşunu ve oyunculuğun ondan sonraki serüvenini incelemeye değer bulmuşlardır.

Günümüz tiyatro literatüründe tiyatronun doğuşunun, daha doğrusu Batı tiyatrosunun doğuşunun, Büyük Dionysos Şenliği ile ortaya çıktığı görüşü kabul görmektedir. Dionysos kültü, tıpkı Mısır'daki Osiris, Mezopotamya'daki Thammuz – Adonis veya Anadolu'daki Attis kültlerinde olduğu gibi, her yıl yenilenen yıl ruhu ile ilintilidir. Mitosa göre, Yunan tanrılarının en büyüğü olan Zeus'la bir ölümlü olan Semele'nin oğlu Dionysos, şarap ve esriklik tanrısı olarak kabul edilir. Mısır tanrısı Osiris'e fazlasıyla benzeyen Dionysos, satirler⁴ tarafından büyütüldükten sonra öldürüldü, parçalandı ve yeniden canlandı (Brockett, 2000:28-29). Böylece, Osiris öyküsündeki gibi, bu öyküde de ölme, parçalanma ve yeniden canlanma yer almaktadır üstelik onun ölüşü ve dirilişinin kutsal törenlerle temsil edildiği kanıtlanmıştır (Şener, 2006:28). Attica'nın başlıca kenti olan Atina'da her yıl Dionysos onuruna Dithirambos koro şarkıları ve danslarını kapsayan dört şenlik düzenlenirdi. Bu şenliklerin birisinde, ölüp dirilme ritüeli aynı temayı içeren bir oyuna dönüşmeye başladı, yani ilk kez drama sunulmaya başlandı. Her ne kadar Kent Dionysiası kutlanan dört şenliğin sonuncusu olsa da, tragedyanın da ilk sunulduğu tarih olan İ.Ö. 534'ten sonra şenliklerin en önemlisi sayıldı (Brockett, 2000:29). Böylece, Dionysos için her bahar yapılan ritüellerde söylenen Dithirambos koro şarkılarının giderek tragedyayı oluşturduğuna inanılmaktadır.

Bu ilk tragedya gösterilerinde, bütün sanatsal işlevler tek bir kişi tarafından gerçekleştiriliyordu. Şairler, yani tragedya yazarları, sadece metni yazmakla kalmıyor, aynı zamanda performansın her şeyi ile tek tek ilgileniyor, koro ile birlikte sahnede yer alıyordu (Vincentini, 2012:20). Yaklaşık İ.Ö.534 yılında, halk ozanı olan İkaryalı Thespis, koronun dinlenmesi amacıyla, dithirambos'tan dramatik oyuna geçen köprüyü kurup korodan ayrı tek başına sahneye çıkarak ilk 'ozan oyuncu' olarak tarihe geçmiştir. Thespis'ten kırk yıl sonra ozan Aiskhilos, oyunlarını durağanlıktan kurtarmak için ozan olmayan Cleander adlı ikinci profesyonel oyuncuyu eklemiştir. Cleander tarihte kayıtlara geçen, ilk gerçek Avrupalı profesyonel oyuncu olarak bilinmektedir.⁵

⁴Satirlerin çoğunu, gövdelerinin belden üstü insan, belden aşağısı ise teke biçimindedir. Antik Yunan mitolojisinde karşılığı yer alan yarı keçi yarı insan kır ve orman iyesidir, Roma mitolojisindeki karşılığı ise faundur.

⁵Genel kabul gören ilk oyuncunun korodan ayrılmasıyla oyunculuğun bir meslek haline geldiği düşüncesine karşı çıkanlar ya da bu konuda farklı yaklaşımlar da vardır. Örneğin Gerald Else'e göre İlyada ve Odyseeia gibi epik

Dolayısıyla resmi oyunculuğun başlangıcının, aslında tiyatronun da başlangıcı olarak ele alındığı açıktır. On dokuzuncu yüzyılın sonunda, sinemanın doğuşu ile beraber sinema oyunculuğu da ortaya çıkmış ve bu kez oyunculuk, sinemanın bir parçası olarak da incelenmiştir. Yine sinemanın bir türü olan canlandırma (animasyon), kuramsal araştırmalarda bir oyunculuk alanı olarak dikkate alınmamasına rağmen, bu çalışmada ayrı bir oyunculuk alanı olarak incelenmiştir.

Tiyatro, sinema ve canlandırma, kendi gelişim çizgilerine bağlı olarak farklı oyunculuk üsluplarının gelişmesine neden olmuştur. Bu yüzden, oyunculuğun, tiyatro, sinema ve canlandırma performansındaki yeri ve önemi farklıdır. Oyuncunun kendi bedeni, yüzü ve sesi ile çalışması performansa göre farklılık arz etmektedir. Daha doğrusu, oyuncu, bu enstrümanları tiyatro, sinema veya canlandırma için farklı kullanmaktadır. Dolayısıyla, beden, yüz ve ses gibi oyunculuk enstrümanları, kimi performanslarında ön planda kimi performanslarında geri planda kalmaktadır. Çalışmanın bu bölümünde önce tiyatro, sinema ve canlandırmada (dijital çağdaki sinemada oyunculuk için üç temel alan olduğu için) oyunculuk konusu tartışılmıştır ve sonra, alanların icrasında oyunculuğun yeri ve önemi belirlenmiştir. Bunu yaparken oyunculuk hakkında iki önemli nokta merkeze alınmıştır: oyunculuğun gerçekleştiği tiyatro, sinema ve canlandırma alanında çalışma sürecindeki oyuncunun enstrümanları; ve bu alanlardaki performans içerisinde oyuncunun enstrümanları ile oyunculuğun sergilenmesi.

1.1. DİJİTAL ÇAĞDAN ÖNCE TİYATRODA OYUNCULUK

Tiyatro, bir çoğunluk sanatı olarak gelişimi içinde bulunduğu çevrenin siyasal ve kültürel özelliklerine sıkı sıkıya bağlıdır (Nutku, 2011:13), dolayısıyla tiyatro farklı dönemlerde farklı gelişmektedir. Her çağda içinde bulunulan kültür ve toplum yapısı kendi tiyatrosunu yaratırken aynı zamanda kendi oyuncusunu ve oyunculuk anlayışını da var etmiştir. Her oyunculuk

şiiirlerden bölümleri ezbere okuyan *rapsodların*, yani ozanların zamanla içinde kişilerin canlandırıldığı şiiirler okuduklarını, Thespi's'in bu şiiirleri ilkel bir dram oluşturacak şekilde koro ile birleştirdiğini ileri sürmüştür. Dolayısıyla, oyuncu korodan ayrılmış olmaktan çok koroya bağlanmıştır. Ancak bu ilkel dram Aiskhylos'un, İÖ 500'lerde, oyuna sahne üzerinde yüz yüze bir çatışma fırsatı yaratacak ikinci oyuncuyu sokmasıyla tam olarak gelişebildi. Fakat bu kuramların hepsi, kanıtlanacak tanıtıların yitmiş olmasından dolayı, varsayım olarak kalmıştır. Bu çalışmanın kapsamında oyuncunun korodan ayrılarak mı, koroyla birleşerek mi ortaya çıktığı önemli olmadığı için, bu tartışmaya girilmemiştir. Daha detaylı bilgi için Bknz. Brockett, Oscar G., (2000), *Tiyatro Tarihi*, Ankara: Dost Kitabevi:28.

yönteminin, son kertede, içinde yer aldıkları dönemin toplumsal yaşam koşullarına uygun eğlendirme biçimini bulmak yükümlülüğü altında hareket ettiğini de unutmamak gerekir (Karaboğa, 2010:33). Böylece, farklı dönemlerde, oyuncu, farklı oyunculuk üslupları kullanarak, kendi bedeni, yüzü ve sesini farklı şekilde kullanmıştır. Başka bir deyişle, oyuncunun vurgu yaptığı enstrümanları sürekli değişmektedir. Tarihsel bir akış içinde oyunculüğün bu değişimini genel hatlarıyla özetlemek, dijital dönemde oyunculüğün dönüşümünü anlamak için de yol gösterici olacaktır.

1.1.1. Tiyatroda Oyuncunun Enstrümanları

Batı tiyatro kuramına göre, Antik dönemde, oyuncular tiyatro metinleri kadar önemsenmemiştir, üstelik onların sahnede olmalarının tek sebebi şairlerin metinlerini canlandırmaları olduğuna inanılmaktaydı (Nutku, 1995:23). Fakat tam da bu sebepten dolayı, Thespis ve Aiskilos’tan sonra gelen şairler, kendi yazdıkları metinleri en iyi şekilde sunmak için, ozan (şair) olmayan oyunculara bedenle ve sesle nasıl oynanacağını öğretmişlerdir. Böylece, Antik Yunanda profesyonel olarak sahneye çıkan ilk oyuncuların beden ve ses gibi enstrümanlarını kullandıkları ve bu konuda eğitim aldıkları söylenebilir. Daha önce, Huizinga’nın yazdığından yola çıkılırsa, ilkel oyuncuların tiyatrodan önce beden ve ses ile ilkel oyunlar oynadığını kanıtlanmıştı. Dolayısıyla, oyuncunun bu enstrümanlarının tiyatronun kendine özgü bir karakteristiği olduğu değil de oyuncunun tiyatroya bu enstrümanları ile katıldığı söylenebilir.

Fakat düşünce ögesi bakımından Antik Yunan’da tragedya sanatı ile retorik, Antik Roma’da ise tragedya sanatı ve oratorluk arasında bir benzerlik kurulduğu için retorik ve oratorluk sanatının sözle etkileme gücünden, tragedyanın da yararlanabileceği gösterilmiş oluyor (Şener, 2006: 40). Dolayısıyla, bu dönemde özellikle “ses”in oyunculüğün temel unsurlarından biri olarak algılandığı söylenebilir. Düzenlemiş tiyatro yarışmalarında ses oylumlu, yani ses fırlatma tekniği, ses değiştirmede ustalık, konuşma tartımının oyuncunun canlandığı role uygunluğunu kapsamayan güzel konuşma (retorika), seçiciler kurulu için en önemli puan verme ölçütü olmuştur (Nutku, 1992: 25). Zamanla, metin yazma için zorunlu olan yeteneklerin, o metni oynamak için gereken yeteneklerle aynı olmadığı da açıkça ortaya çıktı. Bu nedenle, sesi yeterince güçlü olmayan Sophocles kendi tragedyalarında oynamaktan vazgeçen ilk oyun yazarı oldu. Bu durum, şiirsel

yaratımın ve oyunculuğun iki farklı etkinlik olmasının başlangıç noktası oldu (Vincentini, 2012: 20). Roma'da oratörlükle ilgili bilimsel eserlerde oyuncunun sanatından, sıklıkla kendilerini konuşma yoluyla ifade eden avukatlar, siyasetçiler ve hatta kilise babalarının heves ettiği bir örnek olarak bahsedilir. Dolayısıyla, Quantilian'a göre de ses, oyuncularla (konuşmacılarla) seyirciler arasında en önemli iletişim aracı ve çeşitli düşünceleri ve duyguları doğru biçimde yansıtacak araçtı (Quantilian, 1921-1922: XI- vii – 1).

Ses kullanımına büyük bir ilgi gösterilmesinin ikinci nedeni, oyuncuların tiyatro performansı esnasında toplumsal, nesiller arası fark ve manevi kategorilerle belirlenen, karakterin tipolojisini yansıtan maskeler kullanmasıydı (Aristoteles, 1413: 1388b – 1391b). Bir taraftan, maske, oyuncuya birden fazla karakteri canlandırma olanağı vermiştir, diğer taraftan ise bu karakterleri farklı bir şekilde canlandırabilmek adına, ses değiştirme tekniğine odaklanmasına yöneltmiştir. Sadece başın belirgin hareketleri oyuncunun maskenin sabit ifadesine farklı anlamlar, sesler yükleyebiliyordu. Bununla birlikte, maske oyunculuk odağını sese yüklese de, Cicero birçok kez tiyatrodan hararetle konuşan oyuncunun gözlerinin maskenin arkasında ışıldadığını gördüğünü iddia eder (Cicero, 1948: 193). Quintilian özellikle dokunaklı aksiyonların sonunda maskelerini çıkardıktan sonra gözyaşları içinde uzaklaşan tragedy ve komedy oyuncularını yazmıştır (Quantilian, 1921-1922: 2, 35). Bu şekilde, tiyatro gösteriminde, sabit bir ifadesi olan maske nedeniyle, oyuncunun yüz ifadeleri seyirci tarafından görülmesi de, bu tür oyunculukta yüzle oynanmadığı söylenemez. Maskenin arkasında, oyuncunun yüzünün faaliyeti devam ederek karakterin duygularını yansıtmaktadır.

Antik Yunan oyuncularının beden hareketleri, ağır kostümler nedeniyle sınırlanırken, Antik Roma Tiyatrosunda, ses dışında, beden hareketlerine de büyük önem verilmekteydi. Kuramcılara göre, Antik Roma döneminde, iyi bir oyuncu, sese uygun ifadenin ne olacağını bilmek ve konuşmaya uygun hareketin ifadesini nasıl yakalayacağını tam olarak çözmek zorundaydı. Zamanla oyuncu, gözlerini, ellerini, bedenini ifadeli bir biçimde kullanmakta ustalaşmıştır (Nutku, 1996: 26). Kısacası, Roma tiyatrosunda oyuncunun görülmesinin de en az sesinin duyulması kadar etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Böylece, Antik dönemden itibaren, oyunculuğun görsel - işitsel bir sanat olarak kabul edildiğini görebiliriz. Etimoloji ve pratiğe göre tiyatro seyretmek için bir yer olmasına

rağmen, zamanla, Batı tiyatro geleneğine göre, gözler ile bir dereceye kadar kulaklar, teatral olanın denendiği yer olarak kabul edilmiştir (Schechner, 2003: 334).

Üstelik bu Antik dönemde, hem Yunan hem Roma tiyatrosunda, oyuncunun enstrümanlarının faaliyetinin, duygudan kaynaklanması gerektiğine inanılıyordu. Quintilian'a göre, yalnızca gerçekten hisseden oyuncular duygularını bedenleri ve sesleriyle aktarmayı başarabilirler. Başka bir deyişle, seyircilerin duygularına yenik düşmelerinin nedeni, bu duyguların kendilerine aktarılmadan önce oyuncuda var olmasından kaynaklanmaktadır (Quintilian, 1921-19922, VI, 2, 26). Bu dönemle ilgili son ve aynı zamanda tartışmalı bir başka mesele de sahnedeki oyuncunun bilinçli bir durumda olup olmadığıyla ilgiliydi. Her ne kadar Platon sahnedeki oyuncunun bilinçli olması ihtimalini göz ardı etse de sözleri aktaran bu kişilerin söylediklerinin seyirciler üzerindeki etkisini bildiklerini yadsımıyordu. Kısacası sözleri nakledenler (oyuncular) izleyici üzerinde ne kadar etkili olduklarının tamamen farkında olup, rolleri gereği duygusal açıdan en yükseldikleri anlarda bile göz ucuyla seyirci üzerindeki etkisini ölçmek durumundalardı, zira mali refahları tamamen bu etkiye bağlıydı. Böylece izleyicinin tepkisini dikkate alan oyuncular izleyecekleri belli kurallar, düzenlemeler ve teknikler geliştirip uyguladılar (Vincentini, 2012: 17-18). Dolayısıyla, sadece güzel, güçlü ve temiz bir sese sahip olmanın dışında, oyuncular akıllarıyla seyircileri manipüle etmek durumundaydılar.

Sonuç olarak, Antik dönemde, tiyatro oyunculuğu, jestlerin ve yüzün duyguların dikte ettiği şekilde gösterilmesi ve jestlerin ve hareketlerin bilinçli ve düzenlenmiş bir şekilde benimsenmesinden oluşuyordu. Böylece, Antik dönemde tiyatro oyuncusu, sadece yazarın düşüncelerini aktarmakla kalmıyor kendi bedeni, yüz ifadesi, sesi, duyguları ve akıyla sahnede var oluyordu. Beden, ses ve yüz ile gerçekleşen oyunculukta, oyuncuların seyircilere farklı tiyatro performanslarında bazen giyilen kostümler ve maskelerden dolayı sadece küçültülmüş beden hareketleri ve sesleriyle bazen ise kendi bedenleriyle seçtikleri hareketlerle ulaştığı söylenebilir.

Antik dönemin tersine, Ortaçağda veya sessizlik ve karanlık çağ olarak da tanımlanan 476-1450 yılları arasındaki dönemde tiyatro, dünyada egemenliğini kurmak isteyen şeytanın silahı olarak görüldü. Sahne şeytani bir alan olarak açıklandı; bu arada oyuncu da seyircinin duygularını etkileyen eylemler gerçekleştirme ve değiştirme yeteneğiyle eylem içinde bir beden olarak algılandı. Bu dönemde, tiyatroda önemli olan tek duygusal katılım, seyircinin bir oyuncunun sahne

gösterini seyretmesiydi. Oyuncunun iç benliği ilgi alanı dışına çıkarken, oyunculuğun temel ölçütleri baştan çıkarıcı fiziksel varoluş, yetenek ve başkasıymış gibi davranma ve çarpıtma becerisiydi (Vincentini, 2012: 45).

Orta çağda üç farklı tiyatro performansı görülür: Mim tiyatrosu performansları, Dini tiyatro performansları ve Roma tiyatrosundan etkilenen komedi ve trajedi oyunları performansları. Kuramsal olarak bu farklı tür oyunlar için, farklı oyunculuk biçimleri olacağı açıktır.

Mim tiyatrosu gösterileri, şehir meydanlarında, özel evlerde ve şöenlerde, dans edip şarkı söyleyen, çoğu ya da tamamı doğaçlama yapılan kısa sahneler oynayan jonglörler, akrobatlar, hokkabazlar, taklit yapanlar ve hayvan terbiyecileri tarafından gerçekleştiriliyordu (Brockett, 2000: 97). Muhtemelen MÖ. 5. yüzyıldan beri Yunan dünyasında dolaşarak gösterilerini yapıyorlardı ve bu dönemde tüm yasaklara karşı, popülerliklerinin zirvesine ulaştılar. Bazıları büyük bir saygı görüyordu, Ancak gösterileri önemsiz bir türe ait görülüyordu ve sosyal sınıf olarak pek saygın değillerdi (Vincentini, 2012: 40). Bu oyunculuk biçimi oyuncunun fiziksel yeteneğini, bedenini kullanma becerisini, akrobatik erdemlerini, şaşırtıcı ve beklenmedik performanslar ve icatlarla seyirciyi şaşırtma yeteneğini yüceltti.

Din tiyatrosu performanslarının amacı kiliseye gitmeyen halkı eğitmek olduğu için, ilk önce kilisenin içinde, sonra kilisenin önünde, daha sonra da pazarlarda kurulan mekânlarda oynanırdı. Bu türün ilk oyuncularını din adamları, rahipler ve rahip çömezleriydi, daha sonra din adamı olmayanlar da oynamaya başladı. Dolayısıyla, bu oyunlarda yer alan oyuncuların daha çok amatörlerden oluştuğu söylenebilir. Zamanla, amatörler, profesyonellerin karşısında tutunamadıkları için, yerlerini meslekten oyunculara bırakmak zorunda kaldılar (Brockett, 2000: 115-116). Profesyonel oyuncular dini metinlere bağlı oldukları için, her şeyden önce sese yani dikkatle düzenlenmiş sözel kompozisyona önem veriyorlardı. Kısacası, mim performansları için seslerini kullanmayan, sadece mimik ve jest ile oynayan mim oyuncuları gerekli olurken, dini tiyatro performanslarında, en çok seslerine önem veren, dini metinleri canlandıran oyuncular vardı.

Ortaçağ tiyatro kuramına göre, komik ve trajik metinlerin oyunculuğu, antik Romalılar tarafından bir tür görsel belagat biçimi olarak nakledilmiştir. Bir tür minder üzerinde oturan ve ezberden

metni seyirciye okuyan anlatıcı, bütün karakterlerin dizelerini okurken aynı anda ya da daha sonra, bazı oyuncular kelimeleri kullanmadan jestleri ve beden hareketleriyle sahneyi mim olarak oynadılar. Bu kuram, Sevilla'lı Isidore'un *Etymologiae*, XVIII, 43'da kaydettiği bir anekdotun yanlış yorumlanmasına dayanmaktadır. Oyuncu Livius Andronicus yaşlandığında, oynadığı oyunlardaki şarkıları kendisi okuyamadı, ama şarkılı kısımları başkası söylerken o sadece basit hareketleri yapıyordu (*Ab Urbe condita*, VII, 2). Kelimelerin söylenmesi ve jestlerin taklit edilmesinin farklı kişilere emanet edildiği bu oyunculuk biçimi, daha sonra Ortaçağ yorumcuları tarafından Romalıların oyunların gösteriminde benimsedikleri genel bir form olarak kabul edildi. Bu düşünce, on dördüncü yüzyılda Seneca'nın *Hercules Furens* tragedyası hakkında yorum yapan İngiliz bilim insanı Nicolas Trevet'in yorumunda açıkça ifade edildi: Tragedyalar ve komedyalar eskiden şöyle oynanırdı: tiyatro yarım daire şeklinde bir alandı, tam ortasında içinde bir minder durduğu küçük bir ev vardı, şair bu minder üstüne oturarak yüksek sesle metnini okur, şarkılarını söylerdi; evin dışında söz konusu edilen karakterine uygun bir biçimde, bedenleriyle jestler yaparak şarkıların anlamını temsil eden mim oyuncular vardı (Trevet, 1959: 5'ten akt. Pietrini, 2001: 233). Bu çok sayıda oyuncunun aynı karakteri oynamasının ilk örneklerden biri olarak kabul edilebilir. Başka bir deyişle, bir grup oyuncu bir karaktere bedenlerini ödünç verirken, başka bir oyuncu aynı karaktere hayat vermek için sesini ödünç veriyor. Bu tür oyunculuk, özellikle sinemanın sessiz döneminde, sesli canlandırma döneminde ve bugün, yani yaşadığımız dijital çağda karşılaştığımız duruma benzemektedir. Bu konuya daha sonra daha detaylı olarak odaklanılacaktır.

On dördüncü yüzyıldan on altıncı yüz yıla kadar süren ve Antik kültürün canlandırılması olarak özetlenen Rönesans döneminde de, tıpkı Ortaçağda olduğu gibi, farklı oyunculuk üslupları ortaya çıkmıştır. İlk oyunculuk tarzı, yönetmen ve tiyatro yöneticisi Sommi ya da Somi'nin, 1556 ile 1565 arasında yazdığı *Sahne İşleri Üzerine Diyaloglar* adlı dört bölümlük denemesinde açıklanmaktadır. Somi oyuncuların tamamen mahkemede kullanılan davranış modellerini takip etmelerini ve oyunculuklarını Cicero ve Quintilian'ın ilkelerinden esinlenerek zarafet, şıklık ve rahatlığa dayandırmaları gerektiğini öne sürmüştür (Sommi, 1986: 44-50). Antik dönemdeki tiyatro oyunculuğu kurallarını benimseyen bu oyunculuk biçiminde, söze (metne) büyük önem verilerek, oyuncunun hareketleri ve sesi tamamen ona göre geliştirilmiştir.

Somi'nin önerdiği oyunculuk biçiminin tamamen karşısında, yazılı metinden bağımsız, oyuncunun yaratıcı kaynaklarını yücelten ve kelimeler kadar fiziksel olana, mime ve jestlere önem veren Commedia Dell'Arte tiyatrosu vardı. Commedia Dell'Arte metinleri ‘oyuncunun virtüositesini arttırmak’ amacıyla yazılıyordu, dolayısıyla tüm gösterinin başarısı yalnızca ve yalnızca o topluluktaki oyunculara bağlıydı (Chinoy, 1949: 58). Commedia Dell'Arte’de, komik ve ciddi tipleri canlandıran komik ve ciddi oyuncular vardı. Komik karakterler ağızlarını kapatmayan yarım maskeler takıyordu ve oyuncuların esnek olmaları, rollerine ifade katabilmelerine yardımcı olmak için tüm fiziksel özelliklerini kullanabilmeleri bekleniyordu. Bunun sonucu olarak, komedyenler onursuz ve iffetsiz abartılı jestlere ve davranışlara başvuruyorlardı. Ciddi roller oynayanlar ise, her zaman saygınlık görüyor, ama onların eylemleri ve jestleri de aynı şekilde gerçekçilikten uzak oluyordu. Genel olarak, oyuncuların, daha önceden saptanmış, belirli şablonlara oturtulmuş oyun kişilerini oynayacakları belli reçeteler vardı, başka bir deyişle, sahne kullanımının belirlediği türden kodlar vardı.

Rönesans döneminde, kuşkusuz en önemli tiyatro İngiltere’de William Shakespeare tarafından kurulan Globe tiyatrosuydu. Bu tiyatro performanslarında, dekorsuz sahneye karşı efektler ve kostümlerin oldukça çarpıcı olduğu, kostümlerin de olabildiğince görkemli olduğu, üstelik bunlardan bazılarının soyluların elden çıkarttıkları giysiler olduğu sanılmaktadır. Sahne efektleri arasında gök gürültüsü, top sesi, havada tel ve makaralar sayesinde uçan doğaüstü tanrılar yaratıklar ve tabii müzik önemli bir yer tutmuştur.

Shakespeare, sahne tekniği ve oyunculuk kurallarını en iyi bilen tiyatrocılardan birisidir. Bir yandan oyuncularına gerçekleştirilmesi imkânsız görünen görevler verip hayal gücünün sınırlarını zorlayan özel durumlar yaratırken, diğer yandan da oyuncularına bu görevleri nasıl başaracaklarının yollarını göstermişti. Sonuçta oyunlarının en iyi nasıl sahneleneceğine dair bütün soruların cevapları onun dizelerinde bulunmaktadır (Brine&York, 1921:13-14). Shakespeare’in dilinin yapısı özellikle kuvvetli bir teknik gerektirmektedir. Birçok araştırmacı, teknikle temellendirilmiş duygunun daha etkili olacağını vurgulanmıştır. Teknikten kasıt iyi bir diksiyon eğitimi ve doğru enerji kullanımındır, başka bir deyişle, yaratıcılık bu noktadan hareketle kendini göstermelidir. Çünkü, Brine ve York’un yazdıkları gibi, Shakespeare’in meşhur tiratları, genellikle, mantık ve kalbin karşı karşıya geldiği savaş alanlarıdır (Brine&York, 2002: 147-149).

Böylece, bazı araştırmacılara göre, Globe tiyatrosunda gerçekleşen performanslardaki oyunculuk tarzı ‘‘biçimsel’’ bazılarına göre ise ‘‘gerçekçi’’ olarak etiketlenmiştir:

Oyunculuk tarzının ‘‘biçimsel’’ olduğunun ileri sürülmesine neden olan konulardan bazıları şunlardır: Kadın rollerinin erkekler tarafından oynanması, oyun metnlerinin gerçekçi olmayan tarzı, gelenekselleşmiş sahne fonu ve incelikli karakter analizi yapmayı güçleştirecek geniş repertuarı. Göreceli bir ‘gerçekçi’ tarz olduğunun öne sürülmesine neden olan delillerden bazıları şunlardır: Shakespeare’in Hamlet oyununda ‘oyunculara öğüt verme’ sahnesi, Bubage gibi oyuncuların inandırıcı karakterizasyonları hakkında zamanında üstü kapalı söylenen sözler, birçok komedyada çağdaş yaşam biçiminin ve tavırlarının vurgulanması, ciddi oyunlarda resmedilen insan psikolojisinin gerçekliği ve gösteriler boyunca seyircinin aktörlere yakın olması (Brockett, 2000: 181).

Dolayısıyla, İngiliz tiyatro yönetmeni Berry Cicely, Shakespeare’in oyunculuğa yaklaşımında, olma ihtimali olan iki şey olduğunu düşünmektedir:

Büyük olduğunu bildiğimizden, karakterler büyüktür ve normalden daha geniş hissederler, duyguyu da buna göre ayarlama eğiliminde oluruz. Düşüncenin gerçekliği uğruna metnin duygusal boyutu üzerinde dururuz –imgenin disiplini bakımından bu konuda bir şeyler söylemiştik- ve söz konusu olan şiir olduğu için şiirsel nitelik üzerinde dururuz. Ya da tam tersini yaparız ve anlamın zor olduğunu hissettiğimiz için, metni olabildiğince edebi ve gerçekçi yaparız ve böylece duyguyu atlarız. [...] Düşünce tarafından tamamlanmayan his, yarım yamalak, aşırı duygusaldır ve bakış açısı yoktur (Berry, 1987: 115).

Shakespeare, oyunlarındaki karakterleri, yaşamlarının getirdiği güçlü duyguların etkisi altında çırpınıp, yaşamın fırtınalarında çalkalanıp dururken - kıskançlık, çılgınlık, aşk, cinayet, şehvet, savaş hallerini yaşarken - önümüze getirmektedir. Bu durumdaki karakterler, ancak ve ancak bugünü yaşamak durumundadır. Sürekli krizlerle uğraşıp, hayatlarını sürdürmeye çabalarlar (Brine&York, 2000:335).

Böylece Shakespeare, Somi veya Commedia Dell’ Arte tarafından önerilen oyunculuk yöntemlerinden farklı olarak, oyunculara kendi bedenlerini ve seslerini karakterin psikolojik incelenmesine göre kullanmaları gerektiğini önermiştir. Sonuç olarak, önceki dönemlerde gibi, Rönesans döneminde de, farklı tiyatroların şartlarına göre oyuncunun farklı enstrümanları ön plana çıkmakta veya bu enstrümanlara farklı önem verilmektedir.

“Akıl çağı” olarak adlandıran on yedinci yüzyılda sanat eserinin, evrenin düzenine eş olarak kabul edildiği ve bu düzenin kesin ve değişmez, evrensel ve sadece akılla saptanabilir kuralları olduğu görüşü egemen olmuştur. Dolayısıyla klasik tiyatro düşüncesinin tartışılmaz, kesin ve evrensel olarak kabul edilen üç asal ilkesi ortaya çıkmıştır: Ahlak açısından eğitici olmak; biçim kurallarına uymak ve yalınlık içinde inceliğe özen göstermek (Şener, 2006: 92-94).

Bu dönemde, İngiltere’de oyunculuk sanatında gerekli görülen iki nitelik, eğitilmiş ses ve ustalaşmış jesttir (Nutku, 1992: 91). Üstelik karakter yorumu olmadığı için, İngiliz oyuncunun temel görevi, kişileştirme değil de o rolün belli kalıplar içinde seyirciye iletilmesiydi (Joseph, 1955). Edmund Curll’ün ya da William Oldys’in yayınladığı *The History of the English Stage* adlı kitapta şöyle yazmıştır: “Gözlerinizi, konuştuğunuz konuya göre kaldırıp indirmelisiniz; eğer cennetten söz ediyorsanız, doğal olarak gözlerinizi yukarı, eğer dünyadan ya da topraktan konuşuyorsanız, gözlerinizi yere indirin. Gözlerimiz duygularımıza göre hareket etmelidir; eğer utanıyorsanız gözlerinizi kapayın, ama onurlu bir şey yapmışsanız açın ve biraz yukarı çevirin” (Nagler, 1952: 222). Dikkat edileceği üzere, burada tiyatro tarihinde nadiren olduğu gibi, gözlerin önemli bir oyunculuk enstrümanı olduğundan söz edilmektedir. Benzer bir şekilde, Fransız resim eleştirmeni Henry Testlin, oyuncunun kaşlarının kaldırılması, dudaklarının belli bir hareketi, gövdesinin ve ayaklarının duruşu ile hep bir şeyler anlattığını açıklamıştır. Örneğin, “nefret”, gövdenin geri çekilişini getirirken, kollar nefret edilen şeyi itirmiş gibidir. “Aşk”ta gözler kısılır, dudaklar kırmızı ve nemlidir ve baş sevilen şeye doğru eğilmiştir ya da yaklaşmıştır (Sypher, 1965: 274-278).

Fakat on yedinci yüzyılda önerilen yüz ifadeleri veya beden hareketleri oyuncunun gerçek duygular uyandırması için değil de, seyircilere gerekli mesajları iletmesi için önerilmiştir. Böylece, bu dönemde, hem İngiliz hem Fransız oyunculuğu katı, şablonlu ve kategorik bir anlayış içine girmiştir.

Bunu değiştirmek isteyen oyuncu, tiyatro topluluğu yöneticisi, yazar ve sanat yönetmeni Jean - Baptiste Poquelin Moliere (1622-1673) oyunculara tüm dış hareketlerin ve seslerin iç dünyadan hareketle gerçekleşmesi gerektiğini öğretmiştir. Oyunculuk üzerine düşünceleri, 1663’te yazdığı *Versay Tuluatı*’nda belirtmiştir ve anlaşılan şu ki, ona göre, oyuncunun görevi, oyunun niteliğinin

doğru bir biçimde ortaya çıkmasına yardımcı olmaktır. Dolayısıyla, Moliere’e göre oyuncu rolüne girip temsil ettiği kişilik neyse o olmalıdır ve onun sözlerini en doğal biçimiyle söylemelidir (Nutku, 1992: 85). Böylece de, oyunculuk tarihinde, ilk kez taklit⁶ yerine, temsil meselesinin devreye girdiğini söylenebilir. Yazar olarak Moliere, öyle karakterler çizmiştir ki, her birinin güçsüz yanlarını ve gülünçlüklerini apaçık göstererek seyircilerini güldürmektedir ama aynı zamanda her birine ayna tutmaktadır. Fakat Melahat Özgü’nün açıkladığı gibi Moliere’de, devrin yalnız bir kopyası verilmez, çünkü Moliere, çeşitli rollerle bir kültür tarihi değil, komedyalar yazmıştır (Özgü, 1974: 6). Dolayısıyla, oyun kişilerine verdiği psikolojik ayrıntılar, oyuncululuğu boyutlandırmaktadır. Böylece de, onun yönettiği ‘‘Comedie Francaise’’ veya ‘‘La Maison de Moliere’’ olarak bilinen Fransız ulusal tiyatrosunda oyunlarda az da olsa, duygusal etkinin yerini akılcı ilgiye bıraktığı; hareketlerin azaltıldığı ve dış eylemin iç çatışmalar ile yer değiştirdiği görülebilir. Sonuç olarak Moliere’in, oyuncunun ses ve beden enstrümanlarının yanı sıra duygulara ve düşüncelere de önem verdiğini ve on sekizinci yüzyıldaki tartışmalara yol açtığını söyleyebiliriz.

On sekizinci yüzyıl oyuncululuğu sanatsal yapaylıktan doğallığa doğru bir adım atmaktadır. O zamana kadar odak noktası, oyuncunun bedeni, yüzü ve sesi ise, bu dönem, duygu ve aklın, oyuncunun kullandığı temel araçlar olduğunun kabul edildiği bir dönem olarak görülmektedir. On sekizinci yüzyıldaki tiyatrocular, oyuncunun, bedeni, yüzü ve sesini, duygu ve akıl sürecinden geçirerek kullanmasının doğru olduğunu vurgulamıştır. Oyuncunun duygusal ve entelektüel katılımı Antik dönemde de mevcuttu; ancak, zamanla sesin ve beden hareketlerinin biçimi, eylemin çıktığı kaynaktan daha önemli hale geldi.

Fransız tarihçi ve yazar olan Pierre Remond de Sainte - Albine (1699—1778), oyuncunun duyumsal algılaması ile duygusal etkinliği hakkında, 18.yy’da söz eden ilk kişi olmuştur ve bugün de geçerli olan sonuçlara ulaşmıştır. *Le Comedien* (1747) adlı yapıtında, oyuncunun bir an önce kalıplı hareketler ve süslü konuşmadan kurtarılıp daha doğal, daha inandırıcı ve daha içten olması

⁶ Tiyatro özünde, bir taklit, bir gerçeğe benzeyiştir, yani her sanat, doğaya bir benzeyiştir. Taklit ya da mimesis kavramı, sanat tarihi içinde çok defa ayna ya da yansıma teoremi başlığı adlı altında alınır. Taklit olgusunun ayna metaforu ile açıklanmasının ilk izleri Platon’da görülür. Sanatçının hayatı taklit ederken, hayatın çıplak gerçekliğine ayna tutup, aynadan yansıyanı birebir olarak eserine aktarması fikri, bir ressam için de tragedya yazarı için de esas olarak belirlenmiştir. Bknz. Platon: 2010, **Devlet**, İstanbul, İş Bankası Yayınları

gerektiğini yazmıştır. Daha sonra, Luigi Riccobini (1676-1753) de, *Oyunculuk Sanatı Üzerine (Dell'arte rappresentativa)* başlıklı şiirinde, iç yaşamında hiçbir şey hissetmeyen oyuncunun, yaptığı jest ve çıkarttığı sesin anlamsız olacağını belirtmiştir (Nutku, 1992: 107, 109).

Bu öneriyi kesinlikle kabul etmeyen, Francesco Riccobini (1707-1772) ise *Tiyatro Sanatı (L'art du Theatre, 1750)* adlı eserinde, oyuncunun oynadığı karakterin kimliğine girmesinin doğru olmadığını açıklamıştır. Ona göre oyuncu, karakterden benimsemiş olduğu duyguların gerçek sahibi değildir. Çünkü hiçbir oyuncu, bir oyunun yoğunlaştırılmış koşulları içinde, bir duygudan ötekine geçmek zorunda olduğu zaman tepkileri dürüstçe ve tamamen hissedemez (Nutku, 1992: 111). Böylece, bu açıklamalarıyla, Ruccobini, Diderot'ya ve onun düşüncelerine yolu açmıştır.

Düşünür ve oyun yazarı olan Diderot'nun *Oyunculuk Üzerine Aykırı Düşünceler (Le paradoxe sur le comedien, 1778)* adlı eseri, oyunculuk sorunu üzerine, o güne dek yazılmış en önemli girişim olarak değerlendirilmektedir. Oyuncunun, seyirciyi harekete geçirmek için hareket etmesinin gerekli olup olmadığı konusunda kafası karışan Diderot, ünlü İngiliz oyuncu David Garrick'in geniş bir duygu yelpazesini iletmek için yüz ifadesini hızlıca değiştirdiği bir parti numarası yaptığını gördüğünü söyler: “Ruhu tüm bu duyguları yaşayabilir mi ve yüzüyle uyum içinde bu çeşitlilikte duyguyu oynayabilir mi? Buna hiç inanmıyorum, sen de inanmazsın” (Diderot, 200: 60). Bunu söylerken Diderot bir oyuncunun duyguları iletmek ve seyirciyi etkilemek için fiziksel bir teknik kullanması gerektiğini iddia etmiştir (Kemp, 2010: 8). Genç bir aktris olan Mlle Jodin'e gönderdiği mektupta: “Her şeyi aklıyla planlayıp çözen oyuncu soğuktur; ama coşku ve duygusallıktan başka bir şeyi olmayan oyuncu da budaladır” diye yazmaktadır. Böylece, Diderot'ya göre, iyi bir oyunculuk için akıl ile duygunun dengelenmesi gerekir ve oyuncu enstrümanlarının ikisini de kullanmalıdır. Çünkü usta bir oyuncu, aklıyla oynamayı bırakırsa, denetimi unutursa, kendini duygusallığa teslim ederse ve yalnızca yüreğiyle oynarsa, çoğu kez aynı durumu tekrarlayamaz (Green, 1936: 245-246).

Böylece, oyuncunun duygulardan etkilenmiş gibi davranma görünümü yaratma yollarını belirleyen “dışarıdan içeriye” ya da “içeriden dışarıya” kavramını ilk kristalize eden Diderot oldu. Diderot, oyunculuk üzerine olan düşüncelerinde bugün de geçerli olan birçok noktaya değinmiş ve kendinden sonrakilere ışık tutmuştur.

On dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkan Romantik, Gerçekçi ve Karşı Gerçekçi olarak tanımlanan akımlar üç farklı tiyatro düşüncesine yol açmıştır. Tiyatro tarihçisi John Gassner, romantizmin, dramatik biçimlemede özgürlük sağlaması nedeniyle klasik tiyatronun kalıplarını kırıp, sıradan insanın sorunlarına eğilerek realizmin yolunu açtığını söyler (Gassner, 1965). Bu dönemin oyunculuğuna bakıldığında ise, coşkunluğun ve aşırılığın ön planda olduğu görülebilir, ancak oyunculuk kuramları açısından bir karışıklıktan söz etmek gerekir, çünkü bu dönemde, kimi oyuncular Klasik geleneğe göre oynamakta ısrar ederken kimilerinin Romantizmin içeriğindeki coşkunluğu sahnede yansıtmaya çalıştığı söylenir. Örneğin, sanatsal özgürlük düşüncesine karşı olan ve oyuncularını, bir robot gibi kullanan Goethe, ‘‘sanatçının canının istediğini yapmasının’’ onun bireyselliğinden başka bir şey ortaya çıkarmayacağına’’ inanıyordu. Oyuncunun dış görünümünü belli bir yöntem bütünlüğü içine sokmayı hedefleyen ve oyuncuyu bir makine durumuna getirmek isteyen Goethe’ye göre, seyircinin haz duyacağı tek şey, ancak güzelliğin, biçim ve düşünce estetiğinin açığa çıkması olabilirdi. Dolayısıyla oyunculuğun her şeyden önce güzel olması ve sahneye uygun, belli kurallara uyarak yapılması gerekiyordu (Mantzius, 1921: 264). Onun önerdiği oyunculuk ilkeleri¹, Almanya’da ve başka ülkelerde yaygınlaşarak kuşku duyulmayan tiyatro kuralları olarak kabul edildiği için, tıpkı on yedinci yüzyılda olduğu gibi, şablon pozlar, sahne hileleri, yapay hareketler ve abartılı hitabetlerle dolu olan bir oyunculuk üslubunun ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Böylece, Romantik Dönem oyuncularına ilişkin iki ilginç tanımlama, Özdemir Nutku’nun *Dünya Tiyatrosu Tarihi* adlı kitabında şu şekilde aktarılır:

“Karl Mantzius, Romantik oyuncuyu ‘garip bir yaratık’ olarak tanımlarken onu, ‘uzun, dağınık, mümkünse kara kıvrıkcık saçlı, soluk bir yüz ve büyük melankolik gözler. İnce dudaklarında titrek bir gülüş... Gövdesini bir Romalı gibi sarmış, ağlamaklı bir ifadeyle sahnede dolaşıyor’ diye tanıtır. Ünlü Amerikan şairi Walt Whitman ise bir yazısında şöyle söz eder Romantik oyuncudan: ‘Oyuncular ciğerlerinin bütün gücünü gösterebilmek için (...) hiçbir fırsatı kaçırmıyorlar. Eğer coşkun bir sahneyi canlandırmak istiyorlarsa ne kadar doğal olmayan hareket ve mimik varsa onları yapıyorlar’’ (Nutku, 1985: 282-283).

Tüm bu tespitlere karşın, bu şekilde oynamayan Ferdinand Raimund gibi oyuncular da vardı ve onlar daha gerçekçi bir oyunculuk sergiliyorlardı. Tiyatrodaki yapaylığa tepki veren tiyatro eleştirmeni Otto Brahm (1856-1912)’a göre modern bir oyuncunun, geçmişin üslubu ve eski

biçimlere göre değil de günlük dille¹, güçlü ve modern duygularla oynaması gerekmektedir. Brahm'ın yardımcı oyuncusu Emmanuel Reicher (1849-1924) de, sahnede, oyuncunun sesinin güzel ve tok olup olmamasının, jestlerinin zarif olup olmamasının, sesinin karaktere uyup uymamasının önemli olmadığını, önemli olanın oyuncunun içten gelen duyguları doğru, yalın ve doğal bir biçimde dışa vurması olduğunu belirtmektedir (Henze, 1937: 16, 17). Böylece, daha önce bahsedildiği gibi romantizm döneminin oyunculuk teknikleri çeşitlilik göstermektedir, kimi oyuncuların Klasik üslupta oynadıkları görülürken, kiminin abartıya, kiminin de daha gerçekçi bir canlandırmaya gittiği söylenebilir.

Gerçekçi tiyatroyu savunanlar, romantik tiyatro anlayışına ve popüler tiyatro uygulamasına karşı günlük yaşam gerçeklerine eğilmek, bunları bilimsel yöntemle incelemek, bulguları süssüz bir anlatımla seyirciye sunmak savındadırlar (Şener, 2006: 164). Gerçekçi tiyatrodaki seyircinin izlediklerine inanması için gerekli olan gerçeklik illüzyonu, ancak, oyuncunun sahiciliği sayesinde yaratılır. “Dolayısıyla, seyirci tarafından hissedilmesi istenen duyguların, oyuncu tarafından da hissedilmesi gerekliliği, bir zorunluluk halini almış ve gerçekçi tiyatro oyunculuğunun ana ilkelerinden biri haline gelmiştir” (Özüaydın, 2013: 110).

Daha sonra, Gerçekçi - doğalcı tiyatro düşüncesinin koymuş olduğu sınırları her yönde aşmayı amaçlayan, somut yaşam gerçeği yerine soyut, tinsel, biçimsel olana ilgi duyan, tiyatronun toplumsal bir görevle yükümlü tutulmasına karşı Simgecilik (Sembolizm), Yeni Romantizm, Estetikcilik (Estetisizm) olarak bilinen yeni eğilimler çıkmıştır (Şener, 2006: 220). Böylece, on dokuzuncu yüzyıl, eski ve yeni oyunculuk üslubu arasındaki ‘savaş’ ile geçmiştir yani oyunculuk anlayışında başkaldırıları başlamıştır. Oyuncular yapaylıktan bıkip kendi hissettikleri ya da hayal ettikleri yeni ve doğruyu gerçekleştirmeye başlamıştır.

Örneğin, on dokuzuncu yüzyılın önemli oyuncularından, Fransız oyuncu Sarah Bernhardt’a göre sahnede doğal olabilmek, tutkuları ve duyguları günlük yaşamdaki gibi sergilemek anlamına gelmez. Doğallık, ancak araştırarak ve bir algılama gücü ile sağlanabilir (Nutku, 1992: 160). Dolayısıyla, Alman düşünürü Wilhelm Dilthey’ye (1833-1911) göre de, oyuncu doğayı taklit etmez, fakat imgelemi ile deneyimini yeni baştan üretmelidir. Kısacası, Dilthey, “taklit”e karşı bir seçenek olarak “yaratıcılığı” getirmiştir (McKeon, 1954: 282). Bu açıklamalar, aslında, oyuncunun yalnızca doğayı taklit eden veya yazarın ipleriyle oynayan kukla olmadığını, tam

tersine yaratıcı bir sanatçı olduğunu vurgulayan, on sekizinci yüzyıl yazarı Sainte – Albine’in yazdıklarını hatırlatmaktadır. Benzer bir şekilde ünlü Fransız oyuncu Francois-Joseph Talma (1763-1826) da, tıpkı on sekizinci yüzyılın en önemli tiyatro kuramcısı olan Diderot’un dediği gibi, oyuncunun akli duygularıyla dengelemesi gerektiğini, hatta aklın belki de duyumsamadan daha önemli olduğunu açıklamaktadır:

Uzun süre doğrudan duygularımla oynadım, kendimi o an ne duyuyorsam ona yönlendirirdim; Talma olduğumu unutup, örneğin Achilles ya da Orosmane olduğuma kendimi inandırdım. Ancak bu bana tutarsızlık getirdi, kendimi iyi hissettiğimde iyi, kötü hissettiğimde kötü oynadım... Bir oyuncu, yığınları düşünmeli, başarılı olabilmek için kendini denetleyebilmeli (Lorenz, 1935: 189).

İngiliz oyuncu, Ellen Terry (1848-1928) de, oyuncunun oynarken, kişisel duygularını işin içine karıştırmadan hissetmesi gerektiğini söylemiştir. Çünkü ona göre de, oyuncunun sesi ve bedeni bu duygunun yalnızca bir enstrümanıdır (Nutku, 1992: 176). Bütün bu tartışmalar 20. yüzyılda da devam etmektedir.

Sistemli bir oyuncu eğitimini ilk dile getiren yirminci yüzyıl uygulamacısı olarak bilinen Konstantin Sergeievich Stanislavsky, oyunculara tiyatro çalışmaları için bir beden ve zihin hali geliştirmelerine yardımcı olacak özel teknikler öneren Sistem’i geliştirdi. Stanislavsky böyle bir sistemi oluşturmanın ana sebebini daha önce oyuncuya yaratım anında pratik olarak gerekli olabilecek, öğretmenlere öğrencilerle karşılaşmalarında yön gösterebilecek şeylerin yazılmaması olduğunu açıklamaktadır. “Tiyatro üzerine tüm yazılanlar ya bazen sanatta ulaşılması gereken sonuçlar hakkında ilginç ve güzel sözler söyleyen felsefedir, ya da var olan sonuçların kullanılıp kullanılmadığı hakkında tahminlerde bulunan eleştiridir [...] ama pratik çalışmada bir yardımları dokunmaz [...]” (Stanislavski’den akt. Çalışlar, 1993: 299). Başka bir deyişle, Stanislavsky’e göre, bunca zaman, oyuncular, bütüncül olarak rolü nasıl yaratacağını değil de sadece bir rolü nasıl oynayacağını öğreniyordu. Dolayısıyla, Stanislavsky Sistemi, bilinçsiz yaratıcılığı, bilinçli bir biçimde nasıl uyandıracaklarını, ve bu yaratıcılığın bilinçsiz bir bütüncül yaratıcılığa dönüşmesini öğretmeyi amaçlar. Daha sonra, Stanislavsky’nin öğrencileri de bu sistemi temel alarak oyunculuk kuramını geliştirmeye devam etmişlerdir.

Fiziksel sonucu olmayan duyguların ipuçlarının, duyguların mutlaka fiziksel sonuçları olduğuna inanan Fransız Psikolog Théodule Ribot'un çalışmalarından alan Stanislavsky, "her fiziksel eylemde psikolojik bir şey, psikolojik olanda da fiziksel bir şey vardır" demiştir (Stanislavski, 1989: 258). Başka bir deyişle, dış eylem her zaman ona karşılık gelen bir iç eylem ile ilişkilendirilmelidir. Dolayısıyla karakterin hareketleri ve yüz ifadeleri dıştan taklit edilerek değil, içten ruhuna inilerek ruhun hareketi olarak üretilmiş olmalıdır. Stanislavski'nin öğrencisi, yönetmen ve oyunculuk öğretmeni olarak da bilinen Lee Strasberg'in, oyuncunun karakterin duygularının içine gömülmesini talep etme konusunda Stanislavsky'den daha ileri gittiği düşünülmektedir. Karakter, oyuncunun kişisel duygularıyla beslenince rolle ilişki daha inandırıcı hale gelecek, oyuncunun ifadesi daha ikna edici olacak ve seyirci de kendini daha çok kaptıracaktır. Bu nedenle, Strasberg'e göre oyuncunun görevi sahnede bu düzeyde bir inancın yaratılması, böylece oyuncunun, oyunun hayali hedeflerini ve hayali olayları, gerçek bir deneyime eşlik eden otomatik psikolojik tepkilerle tamamen tamamlarak deneyimleyebilmesidir (Strasberg, 1988).

Oysa bu konuda, bir başka Stanislavsky öğrencisi, Vsevolod Meyerhold, tam aksine, oyunculuğun koordine edilmiş hareketlerin, bilinçli, uyanık ve zekice bir çalışmanın sonucu olduğunu ve duygusal yüke bağlı bir olguyla bağlantısının olmadığını ileri sürmüştür (Pavlovski, 1998: 86). Meyerhold'un Biyomekanik sistemi, oyuncu hareketlerinin tüm sürecinin – rasyonel aparat -, yani düşünme kapasitesi olan insan beyni tarafından yönlendirilmesi fikrine dayanmaktadır. "Bu nedenle", der Meyerhold, "her bir hareketi ele aldığımız sahnenin kışkırttığı, ortaya çıkarttığı düşünceye karşı doğrulamak durumundayız... Sadece hareketler değil, sadece kelimeler değil, aynı zamanda beyin... beyin birincil konumda olmalıdır, çünkü verilen görevi başlatan, yönelimi veren, hareketlerin sırasını, tartımını, vs. belirleyen beyindir" (Braun, 1998: 17). Böylece Meyerhold, oyuncunun yaratım sürecinde, duygu katılımından ziyade entelektüel katılımın daha önemli olduğunu göstermeye çalışmıştır.

Bertold Brecht'in Epik Tiyatro'sunun kuralları da buna benzer. Brecht, Epik tiyatroyu, dramatik denilen olay örgüsünü kullanmayan "Aristotelesci-olmayan" tiyatro olarak betimlemektedir. Bu tiyatronun amacı, toplumun karmaşık yapısını, toplumsal ilişkilerin diyalektik örgüsünü açıklamak, seyircinin bu konularda düşünmesini ve bilinçlenmesini sağlamaktır (Şener, 2006:

265). Dolayısıyla, oyuncunun sahne performansının okuyucuda ve seyircide bir gerçeğe uygunluk hissinden çok, bir şaşkınlık izlenimi uyandırabilmesi için teknikler geliştirmiştir. Başka bir deyişle, oyuncu karakterlerin duygularını gerçeklikte olduğu gibi o duygulara atıfta bulunarak, yeniden üretilebilir bir biçimde gösterir ya da sunar, ama bu duygularla tıpatıp aynı değildir (Konijn, 1997: 39). Brecht'te oyuncular sadece karakterleri sunmaz, aynı zamanda sahnede oyuncu olarak “kendilerini”, kendi varlıklarını ve karakterler hakkındaki fikirlerini de belli ederler. Bu nedenle, Brecht oyuncunun sahnede sadece karakter olarak değil, aynı zamanda bir oyuncu, bir profesyonel olarak da var olduğu gerçeğine büyük önem verir.

Bundan yola çıkarak, anlaşılabilir ki, tiyatro oyunculuğu söz konusu olduğunda, tartışmalar genellikle oyuncunun enstrümanlarını duygularının ya da aklının rehberliğinde kullanması gerekip gerekmediği ile ilgilidir. Bazı tiyatrocular, sesin, beden ve yüzün duygusal katılımın bir sonucu olarak davranması gerektiğinde ısrar ederken, diğerleri entelektüel katılımı tercih etmekte, dolayısıyla akla daha fazla önem vermektedir. Oyuncunun yaratım sürecinde duygusal ve entelektüel katılım meselesi Antik Tiyatroda da tartışıldı. Daha sonra, Shakespeare ve Moliere oyuncunun yaratım sürecinde psikolojik analizin önemini de ön plana çıkartmaya çalıştılar. Ancak Albine, Riccobini ve Diderot gibi on sekizinci yüzyılın tiyatro kuramcıları ve uygulamacılarının tartışmalarını temel alarak, yukarıda belirtilen yirminci yüzyılın oyuncular ve yönetmenleri Stanislavsky, Meyerhold ve Brecht bu konuda kendi düşüncelerini kurmuşlardır. Dolayısıyla, yirminci yüzyılda da oyuncunun yaratımında duygusal veya entelektüel katılımın geçerli olup olmadığı konusunda farklı düşünceler vardır. Yaratımında hangi oyunculuk tekniğini kullanacağı konusunda oyuncunun verdiği bireysel karara bağlı olarak, duygusal ya da entelektüel katılım öne çıkar. Bununla birlikte, bunun oyuncunun bireysel kararı olduğu söylenemez. Zira oyuncu da oyunun yaratıldığı koşullara ve daha çok birlikte çalıştığı yönetmenin talimatlarına bağlıdır.

Burada belirtilmesi gereken nokta, yirminci yüzyıl tiyatrosu kendisini edebiyata bağlayan zincirden kurtulup bağımsız bir sanat biçimi olarak varlığını kanıtlamaya başlamasıdır. Başka bir deyişle, tiyatro artık yazınsal yapının aktarımı ya da onun yorumu olarak görülüyordu. Bu durumda, yönetmene tanınmış olan yeni konum, tiyatronun yazınsallıktan kurtarılmasıyla ilişkilidir. Artık tiyatro sanatının gerçek yaratıcısı olarak oyun yazarının yerine yönetmen

görölmeye başladı. Çünkü yönetmen, oyuncularına önereceğı oyunu, onların konumlarını, oyuncuların birlikte bulunma koşullarını, adımlarını, sahnede bulunan mobilya gibi nesnelerle olan ilişkilerini, konuşma sürelerini, metnin gereklerini, olayların mantığını, sahne mekânının kullanımını, ışık düzenini, bütün bu düzenin doğallığını, çekiciliğini ve güzelliğini de göz önünde bulundurur. Bu bağlamda, Edward Gordon Craig, yönetmenin oyuncudan bile daha önemli oluşunu açıklamaktadır: “Yönetmen ile oyuncu arasındaki ilişki, orkestra şefi ile orkestra ya da yayıncı ile basımcı arasındaki ilişkinin aynısıdır” (Craig, 1905: 322-328’ten akt. Çalışlar, 1993: 47). Üstelik, üstün kukla (Übermarionette) diye adlandırdığı bir kavramı geliştirdiğı “Oyuncu ve Üstün-Kukla” yazısında, Craig seyircilerde “fiziksel ve tinsel ferahlığı” harekete geçirmek için, kişiliğı ve yetersiz donanımının yönlendirdiğı canlı oyuncunun bozuk yaklaşımını devre dışı bırakmaya çalışır. Bu tür bir oyuncu, “deha parıltısı” yerine “parlaklık” sunar. Dikkatini toplamasını sağlayacak fiziksel ve zihinsel kaynakları geliştiremeyen ego çekmesine karşı savunmasız kalır; dahası, alkış ya da alkışın eksikliği, bu oyuncunun performansını asil bir davranıştan daha aşağılara çeker (Craig, 2009: 39–40). Öte yandan Etienne Decroux, edebi bir übermarionette fikrini, ahşap eklemlili bir figürü yüksek sanat için, gerçek drama için potansiyel bir araç olarak görür (Decroux, 1985:8). İster kukla benzeri canlı bir oyuncu isterse canlıymış gibi görünen cansız bir kukla olsun, Craig (ki Decroux’a ilham verdi) bir an-mevcut icracıdan, sahnede ikili bir mevcudiyetten, gizleyerek göstermekten ve titreşim olarak sanattan (kassal solunum ve dinamo ritm) bahsetmiştir.

Burada başka önemli nokta ise, egemen olan Batı tiyatrosu, ya da Artaud’nun özetlediğı gibi – söz tiyatrosu, uzun süre edebiyatın bir kolu ve metnin temsili olduğu için, başlangıcından itibaren Batılı oyuncunun önce tamamıyla yazara, sonra da yönetmene bağımlı olmasına katkıda bulunmuştur. Aynı zamanda Batı tiyatrosunun görevi insanlarla ilgili düşünceleri anlatmak, bilincin açık ve kesin durumlarını sergileyebilmek olduğundan bu tiyatrodaki sadece sözlü dil kullanılmaktaydı (Artaud, 1993: 37). Bu nedenle oyuncunun bedeni ve ses kullanımını yöneten sözler, yani yazarlar, daha sonra da yönetmenlerdi. Fakat yirminci yüzyılda gelişen kültürler arası tiyatronun gelişiyile beraber, farklı kültürlerin tiyatro geleneklerinin kullanılması ya da birbirilerinin içine sızması, dolayısıyla yeni ifade biçimleri olarak, farklı kültürlerin oyunculuk üsluplarına yer verilmeye başlanmıştır. Böylece, Batı tiyatrosu dışında, eski bir geleneğe sahip olan Doğu tiyatrosunun varlığının farkına varılmıştır.

Doğu tiyatrosunda, sahnenin fiziksel ve somut bir yer olduğunun kabullenilmesi Doğu tiyatrocularının kullandığı fiziksel ve sözsüz tiyatro fikrinin keşfedilmesini sağlamıştır (Artaud, 1993: 37). Ayrıca, doğulu performansçı (icracı - oyuncu – dansçı - şarkıcı), ister şarkı söylesin, dans etsin ya da konuşsun, başka biriymiş gibi davranarak, izleyiciye kendisini onun gibiymiş gibi göstererek değil de, kendisi yani icracı olarak eylemlerini gerçekleştirir (Pavis, 2000: 80). Böylece, aslında iki farklı tiyatro oyunculuk tarzı, Doğu ve Batı veya Barba'nın açıkladığı gibi kodlanmış bir geleneğe sahip ve bundan yoksun olan oyuncuların olduğu kabullenilmiştir (Barba, 2002: 12).

Doğu tiyatrosunun keşfedilmesiyle beraber, o zamana kadar kuramda egemen olan tiyatro anlayışı, yani Batı tiyatrosu anlayışı, büyük değişime uğramıştır. Yeni keşifler, yalnız kültürler arası tiyatro için değil, çağdaş tiyatro için ve tiyatro kuramı için de genel anlamda büyük önem taşıyan arayışlar olmuştur (Birkiye, 2006: 14). Doğu Tiyatrosu ilkelerinden etkilenen birçok Batılı yönetmen, öncelikle *mimetik* ve temsile dayalı kuramlarla ilgilenen, Aristoteles'in *Poetika*'sı gibi Batılı oyunculuk kuramlarını reddettiler ve bu nedenle şekillendirme, eğitim ya da teknik gibi konuları göz ardı ettiler. Böylece, Jerzy Grotowsky, Peter Brook, Richard Schechner ve Eugenio Barba gibi tiyatro insanları tıpkı Doğu tiyatrosunda gibi, oyuncu yerine "icracı" (performer) ve "rol" sözcüklerini koyarak, tiyatroda bir rolü oynamakla toplumsal durumlardaki roller arasındaki farkın "bulanıklaşmasına" neden olurlar. Karakterlerin performansta gösterdikleri duyguların oyuncunun kendi duyguları olduğunu ve mümkün olduğunca gerçek ve kendiliğinden olması gerektiğini iddia ederler. Onlara göre, oyuncunun başka biri ya da başka bir şeymiş gibi davranmadan kendi kendini temsil etmesi gerekmektedir. Bu yönetmenlerin gösterimlerinde, bu oyunculuk sistemi içinde ses ve kinetik bedenlerin kullanımı, "ses ve fiziksel olarak akrobasi"nin sınırlarında dolaşır. Örneğin, alıştırmaalarının amacı, "her bir yüz ve beden kasına kumanda etmek"tir, ki böylece oyuncu küçük fiziksel alanları bilinçli bir şekilde dışarda bırakabilir ya da yönetebilir.

Biz makyaj, sahte burunlar, yastık dolgulu göbekleri - oyuncunun gösterimden önce soyunma odasına koyduğu her şeyi - bıraktık. Oyuncunun - seyirci onu seyredirken - tipten tipe, karakterden karaktere, silüetten silüete, hiçbir şeyi olmadan sadece kendi bedenini ve zanaatını kullanarak dönüşmesinin son derece teatral olduğunu gördük. Oyuncunun kendi kaslarını ve içsel dürtülerini kullandığı sabit yüz ifadesinin bileşimi çarpıcı bir teatral töz değişimine yol açarken, bir makyaj sanatçısının hazırladığı maske sadece bir hiledir (Grotowski, 1965).

Bu nedenle, Grotowsky'e göre tiyatro oyuncusu hiçbir yan anlatım aracına başvurmadan kendi ses ve tavır dilini yaratmak zorundadır. Oyuncunun aracı yalnızca bedeni, yüzü ve sesi olduğundan seyirciye kendini sunmaktadır. Buna ek olarak, Richard Schechner icracının bedeniyle zihni arasında organik bir bağlantı kurması konusunda ısrarcıdır.

Tüm performans çalışmaları, bedende başlar, bedende biter. Ben ruh, zihin, duygular ya da tinden söz ettiğimde, aslında bedenin boyutlarından söz ediyorum. Beden sonsuz uyarlanabilirliğe sahip bir organizmadır. Bir diz düşünebilir, bir parmak gülebilir, bir göbek ağlayabilir, bir beyin yürüyebilir ve bir kalça dinleyebilir (Schechner, 1973: 132).

Schechner, oyuncunun bedenini bir araç olarak gören nesnelci yaklaşımları açıkça reddetmiştir. "Bedeninize bir şey olarak bakmayın. Bedeniniz sizin enstrümanınız değil, bedeniniz sizsiniz" (Schechner, 1973: 145). Böylece, artık oyuncunun bedeninin bir enstrüman gibi algılanması düşüncesinin sorgulanmaya başladığı açıktır. Birçok kuramcı ve yönetmen, oyuncuya artık Craig'in kullandığı "üstün kukla" terimiyle değil de, yerine tüm anlatım araçlarıyla canlı insan olarak bakmaktadır. Onlara göre oyuncu; yazar, yönetmen ve diğer tiyatrocular kadar yetkili biri, üstelik birçok kez de gösterinin merkezinde olan bir sanatçıdır.

"Hakların tiyatrosu"nda, ("Theater of rights"), Meyerhold'un sıklıkla konuştuğu gibi, yönetmen kendi yaratıcı filtresi aracılığıyla yazarı "değiştirir" ve kendi yaratımını oyuncuya aktarır. Bu yolla, oyuncu yönetmenden, kendi yaratıcılığıyla dönüştürdüğü belirgin bir yaratıcı model alır. "Yazarın yaratımını yönetmenden alma sürecinde oyuncu seyirciyle yüz yüze kalır (hem yazar hem de yönetmen oyuncunun arkasındadırlar), ruhunu özgürce seyircinin önünde açar ve tiyatronun iki temel bileşeni olan oyuncu ve seyirci arasındaki karşılıklı ilişkiyi vurgular" (Pavlovski, 1998: 68-69). Bu durumda oyuncu, en azından (Meyerhold'un terimini kullanırsak) yazar ve yönetmen kadar bireyseldir ve yaratıcı potansiyelini son sınırına kadar geliştirebilir. Bu gelişme süreci yönetmen tarafından yönlendirilir ancak oyuncu özünde özgür ve bireyseldir. Bu şekilde yazar-yönetmen-oyuncu-seyirci olarak sistemleştirilmiş ilişkilerde, yönetmen işin "tonunu ve stilini" belirleyen anahtar kelimeye sahiptir ama yine de oyuncunun yaratımı özgür kalır. Bu açıdan, hem Brecht hem de Stanislavsky tiyatro performansına fiziksel varlığın fonksiyonu olarak yaklaşırlar, "farz et ki oyuncunun benliği öncelikli gelip performansı temellendirmekte ve bu kendinin performansta olması seyircinin insan gerçeklerine ulaşmasını sağlamakta" (Auslander, 1995: 54). Bu bağlamda,

birbirlerinden farkları görüşlere sahip olmalarına rağmen Brecht ve Stanislavsky performansının orada bulunuşunun, performansla yaratılan bir şey olmak yerine verilmiş bir durum olduğu konusunda hemfikirdirler. Bundan dolayı oyuncunun tiyatro performansındaki yaratıcı işinin farklılığı (oyun yazarının, yönetmenin ve diğer sanatçıların işlerinin aksine) yaratıcı sürecin seyircinin önünde gerçekleşiyor olmasıdır. Bunun sonucu olarak, oyuncu seyircisiyle belirgin bir ilişki içindedir; bu ilişki seyirci, oyunculuk ustalığının tüm belirtilerine tepki verirken, oyuncunun da seyirciden yükselen isteğe göre anında doğaçlama yapmasıyla ortaya çıkar

Bu bağlamda Artaud, tiyatro performansında oyuncuyu, hem performansın etkileyciliğinin performansın başarısına bağlı olması sebebiyle, birinci derecede önemli bir unsur olarak; hem de sıklıkla herhangi bir kişisel girişimden men edilmiş olması sebebiyle bir tür pasif ve nötr element olarak tanımlar ve şöyle devam eder; “Zaten bu belirli bir kuralın olmadığı bir alandır; kendisinde çok yalın hıçkırıklarla ağama niteliği aranan bir oyuncu ile kendine özgü inandırma nitelikleriyle bir nutuk atması gereken birisi arasında, bir insanı bir çalgıdan ayıracak denli bir farklılık vardır (Artaud,2009:106).

Anlaşılabacağı üzere, oyuncunun sesi, bedeni ve yüzü, canlı gösterimde her zaman oyuncunun tek ifade aracı olmasına rağmen, oyuncunun gösterime yönelik eğitiminde bilinçli olarak inşa edilmiş bir sistem, ses, beden ve yüz, kültürel, sosyo-ekonomik ve tarihsel olarak özel olduğundan çeşitlilik gösterir. Her kültürün oyunculuğu bir biçim olarak anlaması, beden-zihin ilişkisi, bilinçlilik ve farkındalık ve sesin, bedenin ve yüzün farklı kullanımlarına bağlıdır.

1.1.2. Tiyatro Performansında Oyunculuk

Bir önceki kısımdaki Batı tiyatrosu tarihinin incelemesinde, oyuncu ve oyunculuğun, tiyatronun diğer faktörlerinden bağımsız düşünülemeyeceği gösterilmiştir. İster Antik Yunan veya Roma tiyatrosunda olsun, ister Ortaçağ, Rönesans veya ilerdeki yüzyıllarda ortaya çıkan tiyatrolarda olsun, oyunculuğun önemli bir kısmının yazarlar, daha sonra da yönetmenlerin verdiği talimatlarla biçimlendiği anlaşılmıştır. Üstelik oyuncunun temel sanatsal materyali olan beden, ses ve yüz kullanımı, sürekli olarak gösterimin gerçekleştiği sahnenin kendisi, oyuncunun giydiği kostümler, yaptığı makyaj ve/veya taktığı maskeler, ışıklar ve müzik gibi unsurlar tarafından da

etkilenmektedir. Kısacası, tiyatro, oyunculuğun yüzyıllar içindeki gelişme koşullarını belirlemektedir.

Bir önceki kısımda tiyatro tarihi boyunca, farklı dönemlerde, oyuncunun kendi enstrümanlarını tiyatronun farklı şartlarına bağlı olarak nasıl farklı kullandığı gösterilmişti. Bu kısımda ise, bir tiyatro performansı sırasında, oyuncunun hangi enstrümanları ile seyircilere ulaştığı araştırılmıştır. Bu konuyla ilgili bulunan bilgiler bir tablo olarak organize edilmiştir.

OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	TİYATRO DÖNEMİ	TİYATRO PERFORMANSINDA OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	
Ses–Beden–Yüz	Antik Çağ Yunan Tiyatrosu	Ses	Duygusal ve Entelektüel Katılım
	Roma Tiyatrosu	Ses–Beden	
Beden–Yüz	Orta Çağ Mim Tiyatrosu	Beden – Yüz	
Ses–Beden–Yüz	Din Oyunları	Ses–Beden–Yüz	
Ses/Beden–Yüz	Tragedya ve Komedi Oyunları	Ses/Beden–Yüz	
Ses–Beden–Yüz	Rönesans Somi	Ses–Beden–Yüz	
Beden–Yüz–Ses	Comedia D’ell Arte (Maske varsa)	Beden–Yüz–Ses (Beden–Ses)	
Ses–Beden–Yüz	Shakespeare	Ses–Beden–Yüz	Psikolojik İncelenmesi
Ses–Beden–Yüz	Akıl Çağı Crull, Oldys, Testlin...	Ses–Beden–Yüz – Gözler	
	Moliere	Ses–Beden–Yüz	Psikolojik İncelenmesi
Ses–Beden–Yüz	18. Yüzyıl Albine, Riccobini, Diderot...	Ses–Beden–Yüz	Duygusal Ve Entelektüel Katılım
Ses–Beden–Yüz	19.Yüzyıl Dilthey, Talma...	Ses–Beden–Yüz	Entelektüel Ve Duygusal Katılım
Ses–Beden–Yüz	20. Yüzyıl Stanislavski ve Strasberg,	Ses–Beden–Yüz	Duygusal Ve Entelektüel Katılım
	Meyerhold, Grotowski, Brecht...		Entelektüel Ve Duygusal Katılım

Tablo 1.1.: Dijital çağdan önce tiyatrodaki oyuncunun enstrümanları

Daha önceki kısımda anlatıldığı ve tabloda gösterildiği gibi, Antik tiyatrodaki oyuncular, üç ana enstrümanlarını (ses, beden ve yüz) kullanmakta, fakat yüzlerine maske taktığından ve bedenleri üzerine ağır ve kalın kostümleri giydiklerinden, seyircilere sadece sesleriyle ulaşabilmekteydiler. Başka bir deyişle, seyirciler ne oyuncuların yüz ifadelerini ne de beden hareketlerini görebilir, bir tek oyuncunun sesini duyabilirdi. Fakat buna rağmen, birçok kuramcı, hem kostümlerin altında hem maskenin arkasında oyuncunun beden ve yüz ile gerçekleşen faaliyetinin devam ettiğini söylemiştir.

Ortaçağdaki, mim tiyatro performanslarının oyuncular, mim tiyatrosundaki kurallara bağlı olarak, seslerini hiç kullanmadan tüm yaratımı beden hareketleriyle ve yüz ifadeleri ile gerçekleştirmek zorundaydı. Dolayısıyla, bu oyuncular, seyircilere sadece beden ve yüzleriyle ulaşabilirdi. Oysa bu döneme ait dini oyunlarda, en çok sese önem verildiği için, oyuncular tüm enstrümanlarını kullanmalarına rağmen, en çok sesleriyle seyircilerin dikkatini çekmekteydi. Bu dönemdeki tragedya ve komedy oyunları da özellikle ilginçtir, çünkü aynı karakter için, bir grup oyuncu kendi seslerini ödünç verirken, bir oyuncu tek başına sahnedeysen kendi bedenini ve yüzünü ödünç vermektedir. Sahne arkasında olan oyuncular, tüm enstrümanlarını kullanmasına rağmen, ne beden hareketleri ne yüz ifadeleri seyirciler tarafından görülebilmekte, dolayısıyla, bu oyuncular sadece sesleriyle seyircilere ulaşabilmekteydi. Sahnede olan oyuncu ise kendi sesini kullanmadan, sadece bedeni ve yüzü ile seyircilere ulaşabilmekteydi. Böylece, bir karakterin birçok farklı oyuncunun yaratımından oluşturulduğu da açıktır, başka bir deyişle, karakterin sesi bir grup oyuncudan yaratılırken, karakterin beden hareketleri ve yüz ifadeleri ise tek oyuncudan oluşturulmaktaydı.

Rönesans döneminde, Somi tarafından önerilen kurallara göre, oyuncunun en büyük önemi kendi sesine vermesi gerekirken, Commedia Dell'arte söz konusu olduğunda ise, oyuncular a bedenlerini ön plana çıkarıp, seslerini arka planda bırakmaktaydı. Bu örneklerden anlaşılabilir ki, tüm enstrümanlarını kullanan bu oyuncular, tüm enstrümanları ile seyircilere ulaşmakta, fakat yaratımda bazı enstrümanlar seyircinin daha fazla dikkatini çekerken bazıları gölgede kalmaktadır.

Tabloda gösterildiği gibi, ilk defa on yedinci yüzyılda, tiyatro performansında oyuncunun gözleri ile gerçekleşen faaliyet önemli bir nokta olarak görülmüştür. Ne önceki ne sonraki dönemlerde

tiyatroda, oyuncunun gözleri önemli bir enstrüman olarak önerilmemiştir. Bunun ana sebebi, tiyatroda sahnenin büyüklüğü ve seyircinin sahneden uzaklığından dolayı, birçok kez oyuncunun yüzü maske takmadığında bile net bir şekilde görülmemesidir. Ayrıca, birçok kez kendi sesini doğru kullanmayan oyuncu, son sırada oturan seyirciler tarafından da duyulmamaktadır. Tam da bu yüzden tiyatro oyunculuk eğitiminde, oyuncunun ses ve beden teknikleri, yüz kullanım tekniğinden daha fazla ilgi çekmektedir. Çünkü kendi sesini doğru kullanan bir oyuncu, en son sıradaki seyircileri etkileyebilir, uygun beden hareketleri yapan oyuncu, seyirci tarafından fark edilebilir, ama yüz ifadesindeki minik değişiklikler, ne kadar etkileyici olsa da, büyük tiyatrolarda, son sırada oturanlar tarafından, her zaman görülmemiş kalır. Oysa hareketli resimler diye adlandırılan sinemanın doğuşunu izleyen yıllarda, doğalcı bir oyunculuk üslubunun yaygınlaşması tesadüf olamaz. Film, tiyatronun tersine seyircilerin oyuncularını büyütülmüş olarak hatta nerdeyse içlerine kadar gördükleri yeni bir medya idi. Yakın plan çekim, oyuncuyla seyirci arasında yeni ve samimi bir deneyim gerçekleşmesini sağlayan, yüzdeki en ufak bir hareketin dahi seyirci tarafından algılanmasını mümkün kıldı. Bu nedenle natüralizmin popülerliği yavaş yavaş tiyatroda da modern bir standart haline geldi (Morris, 2014: 40-41). Böylece, Çehov yapımlarında ince ince detayları çalışan Stanislavsky zamanla jestleri ve hareketi minimuma indirdi. Stanislavsky, Turgenyev'in reji defterinde bedensel eylemi değil, nerdeyse her bir satırda zihin durumlarını açıklar. Provalar esnasında oyuncular sadece gözleriyle iletişim kurdukları, jest yapmadan ve kelimeleri kullanmadan (silent etudes – sözsüz egzersizler), açıkça Sistem oyunculuğunun içsel tekniklerini öngörecektir şekilde alıştırma yapıyorlardı (Carnicke, 2010: 21).

Tabloda gösterildiği gibi, tiyatro tarihinde, bazı tiyatro performanslarında oyuncunun enstrümanlarının kullanımında duygusal ve entelektüel katılımın da önemli olduğu açıktır. İlk olarak duygusal ve entelektüel katılımdan Antik tiyatroda bahsedilmiştir, fakat hem Ortaçağ'da, hem Rönesans döneminde bu konuda uzun sessizlik vardır. Dolayısıyla uzun süre oyuncular kendi enstrümanlarını mekanik ve şablonlu bir şekilde kullanmaktaydı. Shakespeare'de, ilk olarak oyuncuların enstrümanları, oynadığı karakterin psikolojik incelenmesinden kaynaklı olarak kullanılması gerektiği görüldü. Daha sonra Akıl Çağında, Moliere de benzer bir şey önerdi. Fakat oyuncunun üç ana enstrümanı kullanımında duygusal ve entelektüel katılımından daha derin bir şekilde bahseden aslında on sekizinci yüzyılın kuramcıları olmuştu. Tabloda görüldüğü gibi, bazı kuramcılarda duygusal katılım ön plandayken, diğerlerinde entelektüel katılım ön plana

çıkılmaktadır. Bu tartışmalar, yirminci yüzyılda da Stanislavski, Strasberg, Meyerhold, Brecht gibi tiyatrocular tarafından devam ettirililmektedir.

Yirminci yüzyılda, tiyatro performansındaki oyuncunun enstrümanlarının kullanılması, artık sadece metne, dolayısıyla yazara değil, yönetmene de bağlı olmuştur. Dolayısıyla, yönetmenin kararlarına bağlı olarak, oyuncu bazı performansların merkezinde itici bir güç olabilir veya nesne haline dönüşebilirdi. Örneğin; oyuncunun getirdiği aksiyonun gücünün sıfıra indirilmesi, böylelikle oyuncunun dekoratif bir unsur gibi varsayılması mümkündü. "Binanın girişinin önünde duran askerler binanın bir kışla olduğu göstergesine hizmet eder" (Veltrusky, 1976: 86). Burada, oyuncu sahne dekorunun bir parçası olarak algılanmaktadır. 20. yüzyılın avant-garde olarak anılan denemelerinden çoğunun dekorun öne çıkarılması meselesini öznenin anlamlandırma sürecine denk bir yükseklikte konumlandığı, bunun da oyuncunun aktif gücünün teslimiyetiyle sonuçlandığı söylenebilir (Elam, 1998: 127).

Doğu tiyatrosunun keşfiyle, Batılı teorisyenler genel olarak tiyatroya dair görüşlerini dramatik bir şekilde değiştirmeye, dolayısıyla oyuncunun performans içerisindeki yerine ve anlamına dair görüşlerini de değiştirmeye başlamışlardır. Birçok teorisyen sonunda oyuncuyu ekibin eşit bir parçası olarak, tiyatroyla ilgili tüm sanatçılar gibi performans üzerindeki kontrolde önemli bir figür olarak görmüşlerdir. Aslında tiyatro performansı ve dolayısıyla performansta yer alan karakterler tüm sanatçıların, yönetmenin, yazarın, bir ya da daha çok oyuncunun, müzisyenlerin ve makyaj sanatçılarının, kostüm tasarımcılarının, vb. ortak çalışmasının ürünüdür.

Buradan şu sonuca varılabilir ki tiyatronun her döneminde oyuncunun bir tiyatro performansındaki anlamı, oyuncunun sesini, bedenini, yüzünü, duygularını ve entelektüel kapasitesini barındırmakta, ancak tüm bunlar role ve oyunculuk alanı, dekor tasarımı, mobilyalar, özellikler, kostümler, maskeler, ışık vb. birçok şeyi barındıran performansa dayanmaktadır. Son olarak seyirciyle olan fiziksel ilişki önemli etkiye sahiptir (Brockert, 1979: 532). Ancak oyuncunun eşsizliği kendisinin tüm tiyatro çalışanları içerisinde, seyircinin normal olarak gördüğü tek kişi olması, genel toplum için sahneyle en çok özdeşleşen kişi olması gerçeğinde yatmaktadır. Karaktere bedenini ve sesini ödünç verip onu canlı ve nefes alır hale getiren oyuncudur. İfadenin anlamının ayrılamadığı birkaç sanatçıdan biridir, kendi sesi, bedeni ve yüzüyle, kendi duygusal ve

entelektüel zenginlikleriyle yaratmak zorundadır (Brockett, 1979: 530). Dolayısıyla diğer herhangi bir sanatın aksine oyunculuk oyuncu sahneyi terk ettiğinde varlığını sonlandırır. Ya da, Grotowski'den alıntı yapacak olursak; 'Oyunculuk açıkça nankör bir sanattır. Oyuncuyla birlikte ölür' (Grotowski, 1968: 44). Bu açıdan söylenebilir ki oyunculuk kalıcı değil kısa ömürlüdür.

Tiyatro kısa ömürlü oluşuyla hayata benzemektedir. Hayatta olduğu gibi, deneyimlenen her kısım, ve hemencecik geçmişin bir parçası haline gelir. Dolayısıyla performans bittiğinde, performansın özü bir daha asla tamamen yakalanamamaktadır. Kıyaslandığında değişmeden kalan bir romanın, resmin ya da heykelin aksine bir tiyatro yapımı bittiğinde yalnızca oyun metninde, programda, resimlerde, eleştirilerde ve orada olanların anılarında yaşar (Brockett, 1979: 13). Canlı bir performans televizyon ve film tarafından tekrarlanamayacak önemli özniteliklere sahiptir. Dolayısıyla bunlardan en önemlileri tiyatro deneyiminin üç boyutluluğu ve oyuncularla seyirci arasındaki özel ilişkidir. Sinemanın doğuşuyla hem tiyatro performansı hem de oyunculuk yakalanabilir, kayıt altına alınabilir hale geldi. Bunun sonucu olarak oyunculuk kendi yaratıcısından, oyuncudan ayrılabilir oldu. Sinema, oyunculuğu, tiyatro için alışıldık olmayan yeni bir yönden etkileyen tamamen farklı bir medyumdur. Bu yeni medyumda oyunculuğun yüzleştiği değişiklikler aşağıdaki bölümde incelenmiştir.

1.2. DİJİTAL ÇAĞDAN ÖNCE SİNEMADA OYUNCULUK

Sinemayı bir araç veya sanat olarak tanımlamak için, başlangıcından bu yana uzmanlar, kuramcılar ve yönetmenler, sinemanın 'özü'nü, yegâne ve ayırt edici özelliklerini aramışlardır. Bazıları Jean Epstein'in 'saf sinema' kavramında olduğu gibi diğer sanatlar tarafından bozulmamış bir sinemayı savunurken, diğerleri ise sinemanın diğer sanatlarla olan bağını gururla öne sürmüşlerdir. Sinemayı, 'hareket halindeki heykel' (Vachel Lindsay), 'ışığın müziği' (Abel Hance), 'hareket halindeki resim' (Leopold Survage), 'hareket halindeki mimari' (Elie Faure) gibi kıyaslamalarla tanımlamaya çalışanlar, sinemanın önceki sanatlarla bağlarını kurarken önemli ayrımlara da işaret etmişlerdir. "Sinema resimdi, ama şimdi hareket ediyor, müzikti ama bu kez notalardan çok ışığın müziğidir" (Stam, 2000: 43). Pudovkin de, film ortaya çıktığı ilk yıllarda, onun fotoğrafın yapamadığını, yani hareketleri saptamayı gerçekleştirebilen ilginç bir buluştan başka bir şey olmadığını yazmıştı. Yani ona göre film, sadece 'canlı fotoğraf'tı. Böylece, Pudovkin, sinemayı

sanat dünyasına bağlamak için girişilen ilk denemelerin tabiatıyla tiyatro ile sınırlı olduğunu açıklamıştır (Pudovkin, 1995: 82).

Tarihsel süreç takip edilirse, sinemanın, erken dönemlerinden itibaren tiyatro ile buluştuğu fark edilebilir. Sonuçta, Edison'un çektiği ilk filmler, akrobatların, palyaçoların, pantomimlerin ve başka tiyatro sanatçıların varyete şov salonlarında veya kahvelerde gerçekleşen performanslarını göstermektedir. Benzer biçimde erken dönem sinema ile tiyatro arasındaki yakınlık o dönemin filmlerinin biçiminde de fark edilebilir. Nitekim Nicholas Vardac'ın, tiyatro ile erken dönem anlatı sineması arasındaki karmaşık ilişkiye dair muhtemelen en önemli çalışma olan *Stage to Screen: Theatrical Method from Garric to Griffith* (1949) isimli çalışması temel alındığında, sinemanın tiyatrodaki gerçekçilik (realizm) geleneğinin doğal mirasçısı olduğu görülebilir. Vardac, sinemanın tiyatronun tarihsel gelişimine ve resimsel gerçekçiliğe olan ihtiyaca nasıl uyduğuna bakar ve on dokuzuncu yüzyılın melodramından ve romantizminden filmi ortaya çıkartan değişime odaklanarak iki medya arasındaki benzerliklerle farklılıkları tartışır (Vardac, 1949). Vardac'ın çalışmalarına dayanarak, Brewster ve Jacobs da erken dönem sinema tarihinin melodramdan etkilenmiş olduğunu belirtir (Brewster & Jacobs, 1997). Bu üçlünün gösterdikleriyle birlikte, tiyatro türleri ve estetiği, film üzerinde önemli etkiler bıraktığı için film tarihi ile tiyatronun doğal bir biçimde bağlı ve iç içe olduğu söylenebilir.

Buna karşıt olarak, bölümün başında da bahsedildiği gibi, bazı sinema kuramcıları, sinema ve diğer sanatlar arasında yapılan karşılaştırma üzerine olumsuz tavır takınmaktaydılar. İlk sinema kuramcılarının, sinema ve tiyatro (veya diğer sanatlarıyla) arasındaki ayrım ve benzerlikler konusundaki ısrarı, ayakları üzerinde yeni duran bir aracı meşrulaştırma yöntemi sağlamıştı. Erken dönem sinema kuramcılarının biri olan Hugo Münsterberg, filmin tarihsel gelişimini, filme alınan oyundan ibaret olmaktan azat edilmiş, tiyatrodan uzak ve saf sinemasal bir olay olarak açıklar (Munsterberg, 1970). O dönemdeki başka kuramcılar da fütürist bir manifesto ("The Futurist Cinema") ile sinemanın, asla "sahneyi kopyalamaması" gereken "özerk bir sanat" olarak kabul edilmesini talep ettiler (Drummond & arkadaşları, 1979: 19). Böylece, sinemanın yalnızca tiyatro veya diğer sanatlar kadar iyi olmakla kalmayıp, ama aynı zamanda da kendi potansiyeli ve estetiği ile ilişkili olarak kendi koşullarına göre değerlendirilmesi gerektiği anlaşılmıştır. Bu bağlamda, Allardyce Nicoll da, tiyatro ve sinemanın kendilerine ait uygun birer stili olması

gerektiğine inanır. *Film ve Tiyatro* adlı kitabında, perdeden ve sahneden örnekler vererek, iki sanatının farklılıklarını sunarak; açıkça ayrı yollar izleyip birbirlerinden ayrı gelişme göstermeleri gerektiğini önerir (Nicoll, 1936). Sahne ve perde arasındaki tarihi tartışmaları özetleyen Waller'a göre de tiyatro ve sinema, her birinin kendi limitini bildiği ve kendisine sadık kaldığı fikrini savunan birbirinden ayrı, ama birbirine eşit kuramların konularıdır (Waller, 1983). Böylece, tiyatro ve sinemanın birbirinden farklı, hatta antitetik sanatlar olduğu, her birinin kendi muhakeme standartlarını ve kendi formlarına göre kanonlarını oluşturduğu düşüncesi, tartışmalarda kendine yer edinmiştir.

Sinema, tıpkı tiyatro gibi, geniş popüler etkileyici doğası gereği bir eğlence sanatı olarak benimsenmektedir (Nicoll, 1936: 62), fakat aynı zamanda, tiyatronun aksine sinema, anlamı biçimlendiren estetik başatlığına ve bu sayede sanatla ortaya çıkan yakından bağlantısına rağmen, aslında bir endüstridir ve filmin dağıtım ve tüketimi, temel ticaret ölçütlerini belirler. Bu nedenle, film, diğer endüstriyel ürünlerde olduğu gibi, teknik ve mekanik tüm yeni gelişmeleri bünyesinde barındırmaya zorlanır (Mukarzovski, 1936: 22). Belgeselci Paul Rotha'nın 1930'larda dediği gibi, sinema, sanat ve endüstri arasında çözülememiş bir denklem olarak yirminci yüzyıl kültür hayatını domine eden ilk endüstriyel sanat dalıdır (Smith, 1996: 11). Kısacası sinema, hem yapım hem de gösterim aşamasında izlediği süreç nedeniyle, endüstriyeldir. Sinemada, daha geniş kitlelere ulaşmak amacıyla üretimin, dağıtımın ve gösterimin ardışık süreçleri endüstriyel ve kapitalist biçimde güçlü ve yeterli bir mekanizma olarak düzenlenmiştir.

Buna ek olarak, Susan Sontag'ın açıkladığı gibi sinemanın, sanat olduğu kadar bir araç (medyum) olduğu da unutulmamalı. Çünkü doğası gereği tekrarlanamayan tiyatronun tersine sinema, kaydedici aracı (apparatus) olan kamera ile gösteri sanatlarını içine alarak onu bir filme dönüştürebilmektedir. Bir diğer deyişle, oyunun filmi yapılabilir, ancak filmin oyunu yapılamaz. Sinemanın sahip olduğu bu araç ya da sanat-olmayan yönü, televizyonun gelişiyile kendi rutininde vücut bulur. Televizyonla filmler birbirlerinin kopyası gösteri sanatlarına dönüşürler, bir başka gösteri sanatı film olarak küçültülür, minyatürleştirilir (Sontag, 1966: 24-25). Tek bir negatiftten birçok pozitif çıkarılabilmesi, böylelikle bir film makarasının bir kitap gibi çoğaltılabilip birçok kopya halinde yayılabilmesi, sinema filminin, tiyatro oyunundan en büyük farklarından birisi olarak kabul edilebilir. Bu da sinemanın endüstriyel boyutunu bir kez daha ortaya koyar.

Sinema, tiyatroya benzer bir şekilde, sanatçıların ve olayların canlı eylemine yönelik olsa da, tiyatrodan farklı olarak, kamera önüne yerleştirilmiş olanın doğru bir kopyasını yakalamak için kayıt mekanizması olarak kullanılan fotoğraflık bir araçtır. Tiyatroda tüm oyun alanı açıkken ve izleyici neyi izleyeceğine karar verebilirken, sinemada, kameranın varlığı bir hayli seçici düzenlenmiş görüşün yanı sıra göreceli olarak pasif, seçilemeyen ‘kurgulanmış’ bir görüş de yaratır (Sontag, 1966: 24-25). Başka bir deyişle, yapım aşamasında üretilen dünyanın ekranına neyin eklenip neyin çıkarılacağı konusunda editöryal ve retorik kararlar verilebilmektedir (Prince, 2012: 2). Böylece, sinemanın sahnelenmiş aksiyona göre uzaklık ve açıyı değiştirme kapasitesi, sinemayı tiyatrodan ayırır. Sinema, izleyici ve sahne arasındaki uzaklığı değiştirmek, sahnenin planlara bölünmesi, açı, perspektif, aynı sahne içinde netliği değiştirmek, mekân bütünlüğü, sabitlenmiş izleyici konumu ve sabitlemiş görüş açısı gibi olanaklarla, tiyatro sahnesinin temel biçimsel prensiplerini bertaraf eder (Stam, 2000: 71). Kısacası tiyatrodaki seyirci açısından bakılınca pek çok bakış açısı varken sinemada kameranın baktığı yerden bakılır.

Bu şartlarda, Walter Benjamin’in açıkladığı gibi, tiyatrodaki oyuncunun sanatsal yaratımı, izleyiciye doğrudan oyuncu tarafından, kendi kişiliği aracılığıyla sergilenirken; sinemada oyuncunun sanatsal yaratımı izleyiciye bir aygıt aracılığıyla sunulur. Bu aygıt ise, ister kamera, ister mikrofon olsun, kameramanın ve ses operatörünün yönetimi altında olduğu için, sinema oyuncusunun yaratımına bir bütünsellik niteliğiyle saygı göstermek zorunda olmayıp sürekli olarak bu yaratım karşısında bir tutum alabilmektedir. Daha sonra da, kurgucunun kendisine verilen bu malzemeden oluşturduğu tutumlar zinciri, kurgusu tamamlanmış filmi oluşturur (Benjamin, 2002: 63). Bu durumda, oyunculuk bakış açısından, sinema mekanizması, basılı kopya olarak adlandırılabilen iki yapı üretir. Birincisi çekim sırasında sette, oyuncunun filme olan hassas katkısını kilit altına alan kaydedilmiş ham görüntü ve sestir. İkincisi ise nihai performanstır: tekrar çekimler, ADR, diegetic olmayan müzik gibi yönleriyle bir araya getirildiğinde ortaya çıkan kaydedilmiş görüntülerin ve sesin kurgulanmış olduğu öğelerdir (Coleclough, 2014: 198).

Bundan yola çıkarak, bu tez, sinemada oyunculuğun, doğrudan sunulmadığını; kamera, mikrofon, kurgu gibi öğelerle işlenerek sinema performansı olarak sunulduğunu vurgulayarak hem oyuncunun çalışmasına odaklanmaktadır hem de sinemada teknolojik gelişmeler aracılığıyla film

performansında oyunculuğun yeri ve öneminin nasıl değiştiğini araştırmaktadır. Tiyatro oyununun içindeki oyunculuğun yeri ve önemi oyuncuya bağlıken, film performansındaki oyunculuğun yeri ve önemi, tamamen sinemanın teknolojik bileşenleri ve yönetmenin yaratıcı kararlarına bağlı olarak değişir. Ayrıca oyuncunun saf performans eyleminin nerede başladığını, sinemasal aygıtın nerelerde oyuncunun bu eylemini biçimlendirdiğini saptamak zordur. Nihayetinde film performansının dengeli çalışmayla ulaşılan bir pazarlık, müzakere olduğunu belirtmek mantıklı olur. Kracauer bu durumu sinema oyuncusunun, mise-en-scene içerisindeki konumunun oynama becerisi kadar etkili olduğu bir teknoloji bağlamında çalıştığını söyleyerek açıklar (Kracauer, 1997: 22). Böylelikle, sinemada oyunculuğun salt oyuncunun performansından yola çıkarak sinemasal aygıtın mekanizmalarıyla nasıl film performansına dönüştürüldüğünü ortaya koymak amacındadır. Bu çerçevede, tezin bir önceki kısmında tiyatro oyuncusunun enstrümanlarının farklı çağlarda nasıl farklı vurgulandığı ve tiyatro performanslarında nasıl sergilendiği açıklanmıştı. Birinci bölümün bu ikinci kısmında ise, oyuncunun bedeni, yüzü ve sesini bir enstrümanı olarak, sinemadaki farklı teknolojik gelişmelere göre nasıl farklı biçimlerde kullandığı ve son film performansında bu enstrümanların nasıl sergilendiği araştırılacaktır.

Sinema, anlatım dili ve teknolojik gelişimi itibarıyla bir gelişim sırası izlese de bu bölümde oyunculuk, bu kronoloji gözetilmeden, sinemanın ortaya koyduğu araçların tümü temel alınarak değerlendirilmiştir. Yani, sinemada çekimler başlangıçta sessiz ve sabit yapılmışken sonradan ses, kamera hareketleri ve kurgu ortaya çıkmış ve sinema anlatım dili gelişmiştir. Bu bölüm başlığı altında oyunculuk, tüm gelişmeler ile birlikte ancak sürekli olarak kronolojik bir biçimde değerlendirilmemiştir.

1.2.1. Oyunculuk ve Sessiz Sinema

On dokuzuncu yüzyılın sonu ve yirminci yüzyılın başında, seyirciler filmle ilk defa karşılaştıklarında, sessizliğin bir kayıp olarak yorumlanmış olması pek muhtemel değildir. Filmlerin fotografik detayları hareketi imgelere dönüştürme becerisi ilk gösterimde oldukça dramatik bir etki bırakmıştır (Gottesman & Woods, 1998: 15). Yine de, neredeyse tüm sessiz filmlere bir çeşit ses eşlik ediyordu. Önce piyano üzerinde yaratılıp daha sonra orkestralar, korolar, opera sanatçıları ya da küçük gruplarca performansı gerçekleştirilen müzik, sessiz sinema

deneyiminin ayrılmaz bir parçası haline geldi (Smith, 1996: 25-26). Erken dönem filmler, seyirciye, ekrandan akıp giden görseller hakkında yorum yapan, içerikleri ve anlamları hakkında bilgi veren ara yazılara da sahipti. Böylece, en başından beri, sinemaya hem dil (ara yazılar, konuşmanın görülebilir ağız hareketleri) hem de müzik (piyanolar, orkestralar...) eşlik etmiştir (Stam, 2000: 33).

Sinemayı sanat dünyasına bağlamak için girişilen ilk denemeler, tabiatıyla tiyatro ile sınırlı olduğu için, bazı çekimler bir oyun yazarının tiyatro için yazdığı oyuna benzer bir senaryoya göre gerçekleşiyordu. Yönetmen, sahneleri tıpkı tiyatrodaki gibi oynatıyordu, yani sahnedeki gidiş gelişleri, oyuncuların giriş çıkışlarını, statik bir kamera ile filme alıyordu. Kısacası film yönetmeninin çalışması, tiyatro yönetmeninin çalışmasından hiçbir bakımdan ayrılmıyordu (Pudovkin, 1995: 82-83). Dolayısıyla, oyuncular da ilk defa film için oynadıklarında, tıpkı tiyatrodaki gibi oynuyorlardı. Fakat o dönemde, kameranın yanında oyuncunun sesini de kaydedilecek bir araç (apparatus) olmadığı için, tiyatro metinlerden farklı olarak, film senaryolarında diyaloga gerek yoktu. Buna rağmen, oyuncular bazen tiyatro sahnesinde dile getirdikleri diyaloglarını çekim sürecinde de söylüyorlardı. Seslerinin ekranda duyulmayacak olduğunu bilmelerine rağmen konuştular, çünkü bu yolla film yapımının dikkat dağıtıcı unsurlarına karşı kendilerini koruyorlardı (Gottesman & Woods, 1998: 15). Böylece oyuncuların, sessiz sinema döneminde, çekim süreçlerinde tıpkı tiyatrodaki gibi hareket ettikleri ve konuştukları söylenebilir.

Oyuncuların sesleri, dolayısıyla diyalogları duyulmadığından, erken dönem filmlerinde kısa cümleler oluşturan oyuncuların ne söylediğini aktaran yazılar vardı. Bu yolla, sesin noksanlığıyla sunulan oyunculuk, yazılı kelimelerle tamamlanıyordu. Bu konuda, Louse Brooks bir röportajında, oyuncu Adolphe Menjou'nun bu yazıların farkında olduğu halde nasıl oynadığını anlatmaktadır. "(...) duyguları inşa etmek için, oyuncu Adolphe Menjou sahneye iğrenç, kaba ifadeli bir sırtmayla girer, fakat biraz sonra yazı için keseceklerini bildiği için yüzünü ifadesiz bir hale getirir... Daha sonra da sıradaki duyguya geçer" (Brooks, 1998: 47). Bu yönden bakıldığında söylenebilir ki oyuncunun final performansında neyin gözükeceğine dair farkındalığı ile duyulmayan konuşmasının yazılı haldeki yorumunun bir araya gelmesi, oyuncuya çekim sürecinde oyununu değiştirme imkânı sunar. Aynı şekilde, konuşsa dahi sesinin kaydedilmeyeceği gerçeği, vokal

becerilere dayalı oyunculuğun (oyuncunun sesini deęiřtirme ya da farklı aksanlarda konuşabilme becerisi) sessiz sinemada gereksiz olduęunun farkına varmasını sağlar. Charlie Chaplin örnek olarak Ford Sterling'in oyunculuęu önerir: "Her ne kadar oyuncu Ford Sterling komik bir Hollanda aksanıyla birlikte sahneleri geliřtirerek harika bir tacize uğramıř Hollandalı performansı vermiř olsa da, vokal oyunculuęu, performansın film halinde yer alamadı, bu yüzden de seyirci tarafından fark edilemedi" (Chaplin, 1998: 24).

Bu açıdan sessiz film çekimi esnasında oyuncu, tiyatrodakiyle aynı řekilde hareket edip konuşuyor olsa dahi, ses kaydedecek bir araç olmamasından dolayı, film performansında yalnızca jestleri seyirci tarafından görölüyordu. Dolayısıyla, tiyatroda seyircinin konsantrasyonu eřit bir biçimde oyuncunun beden, yüz ve sesiyle gerçekleřtirdięi oyunculuęa odaklanırken; sessiz sinemada, oyuncunun sesi filmdeki performansla dâhil edilmedięi için, tüm dikkat, yalnızca ekranda görünende, oyuncunun bedeni ve yüzünde odaklanır haldedir. Tiyatro ile sinema arasındaki önemli farklılık da burada yatar. Biçimci sinema kuramcısı Bela Balazs, tiyatroda, kelimeler duyulabilir olduęundan seyircinin konsantrasyonunun büyük bölümünün onlara odaklandığını söyler. Oyuncu sahne üzerinde bir cümle söyleyip belirli bir yüz ifadesi gerçekleřtirdiğinde seyirci, oyuncunun ne söylemek istediğini yalnızca kelimelerinden öğrenir; yüz ifadeleri ise, yalnızca bir çeřit eşlikçi konumundadır (Balazs, 2010: 18). Bunun sebebi, tiyatronun edebi bir kavram olmasıdır. Balazs ve birçok başka eleřtirmene benzer řekilde Panofsky bunu, tiyatronun temelde dramatik literatür, metin ve kelimeler řeklinde tasarlanmış olmasıyla; sinemanın, özellikle sessiz sinemanın, ise 'görsel bir deneyim' olmasıyla açıklar (Sontag, 1966: 27). Buna istinaden denebilir ki, oyuncunun iletmek istedikleri tiyatroda kelimeler tarafından iletilirken; sessiz sinemada, kelimeler fazla bir řey sağlayamadığından dolayı, oynanmakta olan jest ve yüz ifadeleri aracılığıyla seyirci hikâyeyi öğrenir. Sessiz filmlerde, tiyatronun aksine oyuncunun jest ve yüz ifadeleri bir eşlikçi deęil, filmin temel içeriğidir. Sessiz filmde konuşma, anlamlı ya da dışavurumsal bir harekete ya da oyuncunun ağızının veya tüm yüzünün anlamlı bir oyununa dönüşür (Balazs, 2010: 18). Sessiz filmin sanatsal doğası, görsellerin gücü ve inceliğinde yatar, dolayısıyla da oyuncunun beden hareketleri ve yüz ifadeleriyle kurulan dilde saklıdır. Beden ve yüzün, gerçek kelimelerin iletebildiğinden daha fazlasını gösteriyor olduęu ve sessiz sinemadaki konuşmanın doğrudan, görsel fiziksel ve yüz ifadesine dayalı bir hal aldığına ilişkin yeni farkındalık, oyuncunun, oyunculuğun vokal ifadesinden çok fiziksel ifadesine odaklanmasını sağlamıştır. Bu durum, Jan Mukarzovsy'nin,

Chaplin'in *Şehir Işıkları* (*City Lights*, 1931) filmindeki oyunculuğu üzerine yaptığı yapısal analizde detaylıca açıklanır. *Şehir Işıkları* filminde, kelimelerin olmayışı, jestleri oldukça etkilemiştir ve bu nedenle vokal bileşenleri (ses perdesi ve dalgalanmaları, sesin yoğunluğu ve tonu, tempo, vb.) bastırır. Dolayısıyla, yüz ifadeleri, jestler ve pozlar, Chaplin'in oyunculuğundaki baskın bileşenlerdir (Mukarzovski, 1936: 382-387).

Yine de bu durum sinemayı, konuşmanın yerine geliştirilmiş geleneksel göstergeleri, işaretleri koyan sanat olarak tanımlanan pantomim sanatının yolunu takip etmeye yönlendirmemiştir (Pudovkin, 1953: 147-148). Daha önce bahsedildiği gibi Chaplin'in filmleri ya da bir başka sessiz dönem filmi izlenirken, oyuncuların oyunları esnasında konuştukları fark edilebilir, fakat sesi kaydedecek olan bir mikrofonun olmayışı, seslerinin seyirciye sunulamama sebebidir. Dolayısıyla, pantomim, sessizliğin sanatı iken sinema sadece sesi olmayan, bir başka deyişle sessiz bir sanattır. Pantomim yalnızca kulak için değil, aynı zamanda göz için de sessizken film sessizliğin ruhunu ortaya çıkartmaz (Balazs, 2010: 25). Bunun sonucu olarak denebilir ki sessiz sinema, oyuncunun sesini sessizleştirirken, kamera aracılığıyla oyuncunun incelikli beden ve yüz ifadelerine dikkat çeker. Dolayısıyla, kameranın oyuncunun en incelikli duygu ifadelerini –bakış, gizli gülümseme, zorlukla algılanabilen küçük bir el hareketi– seyircinin daha da yakınına getirebilme becerisi sinemayı, pantomim sanatının konvansiyonel göstergelerinin suniliğinden özgür kılar. Sinema oyuncuya, jestlerini minimum düzeye indirmesini ve böylelikle bu jestlerin daha etkili olmasını sağlayan özel bir imkân sunar (Pudovkin, 1953: 147-148).

Özet olarak, sinemanın sessiz döneminde kamera, oyuncunun yalnızca görsel yaratımını kayda alabilir nitelikteydi, bundan dolayı, tiyatro için önem taşıyan vokal beceriler oyuncunun dezavantajı durumundaydı. Tiyatroda vücudunun ve sesinin yardımıyla yaratmaya alışkın olan oyuncu, büyük perdede sesin olmayışına tabi tutulmuş, sesinin yerini, oyunculuğunun görsel kanıtları olan karelerden oluşan sahnelerin, öncesi ve sonrasına giren yazılı anlatım almıştır. Her ne kadar, son derece açık bir şekilde, sessiz sinema dönemindeki film oyuncularının oyunculukları sırasında konuştuğu görülse de, film, bir bakıma onların sesini kapattığından, ekran üzerinde konuşma vokal bir aksiyondan çok, bedenin ve yüzün aksiyonu halini alır. Dolayısıyla kameranın, oyuncunun beden ve yüzünü büyütebilme becerisi sinemayı herhangi bir duygu pantomimini takip etmekten özgür kılar. Film performansı içine oyunculuğun farklı bileşenlerinin dâhil olduğunun

farkında olması, oyuncuyu yaratım süreci içerisinde teatral yöntemlerden daha farklı yöntemler geliştirmeye iter. Böylece sinema oyuncusunun çalışma süresi ve nihai performansındaki var oluşunun tamamen sinemaya özgü teknik koşullara bağlı olarak geliştiği açıktır.

1.2.2. Oyunculuk ve Kamera

Tiyatrodan farklı olarak film çekiminde olaylar, kamera önünde meydana gelir; yani perdede izlenecek görüntü ve hareketlerin oluşmasında, kamera başrolü oynamaktadır. Kamera terimi, Latince kökenlidir ve ‘oda’ anlamına gelmektedir, çünkü kamera, gerçekte bir yüzeyinde delik bulunan karanlık bir odadır (Camera Obscura) (Erdoğan, 1992: 34). Modern profesyonel film kameralarının çalışma prensibi erken dönem kameralara oldukça benzese de mekanizma rafine edilmiş haldedir. Film kamerası bir bedene, bir film taşıma sistemine, lenslere, örtücü (shutter) ve görüntü-odak sistemine sahiptir. Film bir lensin arkasında, hareket ederken ışığı durduran bir örtücü yardımı ile aralıklı olarak hareket eder. Bu süreç boyunca film bir makaradan çözülür, pozlamanın gerçekleştiği yere aralıklı olarak aktarılır, sonra da sarma makarasına gider. Örtücü açılır, bir görsel filmin üzerine pozlanır ve örtücü kapanır. Sonra tırnak otomatik bir çekme hareketiyle filme bir sonraki pozlama için asılır. Filmin her karesi pozlama için tamamen durur, bu sebeple her pozlama tek bir fotoğraf ya da karedir. Film kamera içerisinde ilerledikçe pozlanmış kısımlar arkada şarjöre aktarılır ki burası da tamamen karanlık olan başka bir odadır.⁷

Hareketli görüntü bir veya daha fazla çekimden oluşmaktadır. Çekim, kameranın çalışmaya başlamasından durmasına kadarki sürecin filme kaydı ve bu aradaki süreçte edinilen datanın ekranda gösterilmesidir. Çekimler, kameranın bulunduğu uzaklığa, yüksekliğe, lense, işlevine ya da popülasyona göre adlandırılmaktadır. Bu yolla, her çekim hikâyedeki belirgin sahne içerisindeki görüntüleme, ortam ve aksiyon için kameranın en iyi yerde konumlanmasına ihtiyaç duyar. Kamerayı konumlandırma –kamera açısı– hem seyircinin görme noktasını hem de çekim esnasında kaydedilen alanı belirler (Stinson, 1995).

⁷Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.britannica.com/technology/motion-picture-technology/Professional-motion-picture-production#ref508400> Erişim Tarihi: 27.03.2019 Saat: 13:44

Erken dönem film üreticileri, kamera önünde gerçekleşmekte olan sahneyi uzaysal düzlemde tek çekimle kayıt altına almak için uğraşmışlardır. Yani filmlerin çekimi sırasında kamera çalışmaya başladıktan sonra ara verilmez, filmin tümü tek bir seferde çekilirdi (McCharty, 1992: XIV). Kamerayı kafa boşluğundan ayak boşluğuna kadar insan bedeninin her kısmını ve aksiyonun tamamını gösterecek kadar uzağa kurarlardı. Kamera yalnızca aksiyonun takibi için tekrar konumlandırılır, onun dışında sabit tutulurdu. Geniş plan stili seyirciye tiyatrodaki orta sıralarda oturduğundakine benzer bir perspektif sağladığından 1907 yılından önce yapılmış filmler sinematik olmaktan çok teatral olmakla suçlanmıştır (Smith, 1996: 37). Pudovkinin yazdığı gibi, erken sinemada “yönetmen sadece oyuncunun sanatını filme alıyordu” (Pudovkin, 1995: 82). Fakat önemli erken dönem film üreticilerinden biri olan Griffith'in oyuncularına açıkladığı gibi, zamanın yarısında kamera açılıyor yarısında da kapanıyor olduğundan oyuncunun yaptığı her şeyin yarısı görülemiyor, sesin olmayışından dolayı duyulamıyor sonuç olarak ekrana kalan şey oyuncunun hissettiği ya da yaptığı şeyin ancak çeyreği oluyordu (Gish, 1969'ten akt. Gottesman&Woods, 1998: 45). Böylece, bu erken film çekim süreçlerinde gerçekleşen oyunculuğun, kamera tarafından bir bütün olarak çekilmediği (kaydedilmediği) söylenebilir.

Zamanla, teknolojik gelişmeler, kameranın hareket edebilmesini sağladı ve böylece değişik plan türleri kullanılabileceği anlaşıldı. Oyuncuların tüm vücutlarını gösteren tablo veya proscenium arch shot'ın yanı sıra, sinema şirketleri, 'dokuz ayaklık çizgi' olarak adlandıran ve oyuncuları kameradan yaklaşık dokuz metre uzaktayken ayak bileklerinden yüksek gösteren planı kullanmaya başladı. 1911'de, kamera aksiyonuna doğru daha da yaklaşarak oyuncuların dizlerinden yukarı çeken üç-çeyrek çekimi ortaya çıktı. Bu çekim bütün sessiz dönem boyunca baskın hâle geldi (Smith, 1996: 56). Daha sonra ortaya çıkan yakın çekim ile oyuncunun bedeni ve yüzünü büyütme imkânı sağlandı. Sinemada ilk yakın plan kullanıldığında, seyirciler, o güne kadar tiyatrodaki böyle bir şey görmedikleri için paniğe kapılmıştı. Balazs, hayatında ilk kez sinemaya giden Sibiryalı bir kızın, izlenimleri sorulduğunda şunları anlattığını kaydeder: “İğrençti. Böyle şeylere neden izin verildiğini anlamıyorum. İnsan bedenleri parçalara ayrılmış, kafa bir yana, gövde bir yana ve eller başka bir yana atılmıştı” (Balazs, 1972: 34-35'ten akt. Erdoğan, 1993: 47). Anlaşacağı gibi, yakın planları içinde oyuncunun bedeni tiyatrodaki gibi bir bütün olarak değil de, parçalanmış olarak gösterilmeye başlanmaktadır. Bu konuda Pudovkin, Griffith'in *Hoşgörüsüzlük* (*Intolerance*, David W. Griffith, 1916)'ündeki duruşma sahnesini örnek olarak vermektedir:

Yönetmen kadının yüzünü gösterir: Gözyaşları arasında kaygılı, titrek bir gülümseme. Birden seyirci bir an kadının ellerini, yalnız ellerini görür: Parmaklar ihtilaçla deriyi bastırmaktadır. Bu, filmin en güçlü anlarından biridir. Burada bir an bile kadının bütün vücudunu görmeyiz, sadece yüzünü ve ellerini görürüz (Pudovkin, 1995: 96)

Böylece, sinemada sesin eksikliğinden dolayı film performansında oyuncunun sesinin oyuncudan ayrıldığı gibi, kameranın yakın planları ile oyuncunun bazı beden parçalarının da bütünlüğünden ayrıldığını görebiliriz. Dolayısıyla Dziga Vertov, 1923 yılında yazdığı *Kinoki - A Revolution* isimli denemesinde bunun altını şu şekilde çizmektedir:

Ben sine - gözüm. Mekanik bir gözüm. Âdem'den daha mükemmel bir adam yaratabilirim. Daha önceden oluşturulmuş çeşitli plan ve şemalara göre binlerce insan yaratabilirim. [...]En becerikli ellerini birinden, en ince bacaklarını başkasından, en güzel ve en etkileyici başı üçüncüsünden alarak montajla birlikte yeni, kusursuz bireyi yaratabilirim (Vertov, 1923).

Zamanla kamerayı oyuncuya daha yakın bir konuma getirmeye ek olarak, film üreticileri, ayrıca oyuncuyu da kameraya yaklaştırdı (Smith, 1996: 56). Fakat çok yakından filme alınan bir oyuncunun görüntü çerçevesinin dışına çıkmamak için hareketlerini görüntünün daracık çerçevesine uydurması gerekti. Aynı zamanda kameradan çok uzaklaşmaması ya da kameraya fazla yaklaşmaması da gerekiyordu, aksi takdirde odak dışı kalacak ve görüntüsü bulanık olacaktı. Çünkü Baron'un da dediği gibi, çekim tercihleri, kamera hareketleri, lens tercihleri ve benzeri şeyler oyuncunun jest ve ifadelerinde taşıdığı çağrışımları yükseltebilir, olduğu gibi sürdürebilir ya da kesebilir (Baron, 2008: 61). Dolayısıyla oyuncunun tüm hareketlerinin kameranın çerçevesine göre gerçekleşmesi gerektiği anlaşıldı. Bu durumu Mishaël Pete *The Film Actor: Acting for Motion Pictures and Television*'da şöyle açıklamıştır:

Oyuncu yönetmenine, görüntü yönetmenine ama daha da önemlisi kamera operatörüne çekimin hangi çerçeve içinde olduğunu, mevcut çekimin hangi lens ile çekildiğini ya da hangi alanın "görünür" olduğunu sormalıdır. Oyuncu çerçevenin yalnızca kenarlarını değil taban ve tavan sınırlarını da belirlemelidir. Bu sınırları kendisi için hem fiziksel hem de zihinsel (mental) olarak kurmalı; sahne çekilirken bu sınırların dışına çıkmadığından emin olmalıdır (Pate, 1970: 33).

Buna göre söylenebilir ki kamera tarafından oluşturulmuş bazı kısıtlamalar vardır. Hareketli sekansların çekimi esnasında, özellikle yakın plan çekimlerde, oyunculara çoğunlukla hareketlerini daha yavaş yapmaları söylenir. Yönetmen ve yazar olan Michael Rabiger bunun sebebini; çerçeve içerisindeki hareketin gerçek hayattaki %20-30 arasında daha hızlı gözüküyor olmasıyla açıklar. “Eğer oyuncu hızlı hareket ediyorsa en iyi kamera operatörü dahi sıkışık bir çerçevede profili (görüntüyü) sürdüremez. Ve eğer oyuncu zemindeki markerlerden uzaklaşırsa operatör netliği dahi kaybedebilir” (Rabiger, 2008: 367). Bu nedenle, bir oyuncunun hareketi, çekimin çerçeve sınırları ve kameranın hareketi kaydetme potansiyeline bağlıdır. Sonuç olarak, sadece genel plandan oluşan ilk sinema filmlerinde oyuncunun tüm bedeni görüldüğü için tıpkı tiyatrodaki gibi aktif ve serbest jestlerle oynarken, kameranın teknolojik gelişmeleriyle beraber, yakın planlar ortaya çıktığında, oyuncunun her küçük hareketi büyük gösterildiği için, oyuncu, yaptığı hareketleri azaltmak ve yavaşlamak zorunda kaldı.

Yine de, kameranın farklı planlarda çekim yapabilme becerisi sinemayı, sahneden daha anıtsal bir etki bırakmaya muktedir kılıyor. Tiyatroda insan figürü her zaman için gerçek hayattaki boyutunda iken film ekranda gerçek hayat boyutuna oranla dev bir şekilde beliriyor, dolayısıyla yakın plan çekim bir oyuncunun yüzünü de devleştiriyor. Tiyatroda, en önemli yüz bile bir elementten fazlası değilken filmde bir yüz, dramının barındırdığı tüm mesele olarak beliriyor (Balazs, 2010: 37). Böylece aksiyonla kamera arasında azalan mesafenin yüz ifadelerine yapılan vurgunun artmasına katkı sağladığı açıktır. Yakın planda bir taraftan oyuncunun yüzü devleşirken öte taraftan vücudu tamamen performansın dışına itilmektedir. Caine bunun sonucu olarak oyuncunun yoğunluğu kaybetmeden performansındaki aksiyonun seviyesini düşürmeyi öğrenmesi gerektiğini, bir başka deyişle oyuncunun performansını zihinsel (mental) olarak değil, fiziksel olarak küçültmesi gerektiğini, söyler (Caine, 1997: 59). Yüz, özellikle gözler oyuncunun kendini ifade etmek için kullanabileceği yegâne enstrüman olduğundan oyuncunun duygu ve düşüncelerindeki incelikleri aktarabilecek yegane kanaldır. Böylece oyunculukta, özellikle film içerisinde rafine edildiği haliyle yakın plandaki yüz ifadeleriyle, geniş planlardaki duruş, jest ya da yürüyüşler arasındaki nüansın yarattığı anlamlarla iletişim kurmaya başladığı görülebilir (Gottesman & Woods, 1998: 3). Başka bir deyişle, sinemada oyunculuk kameranın planlarına göre adapte olarak gelişmektedir.

Günümüzde sinemada on bir farklı çekim planı vardır: çok büyük bir mekân veya manzara içinde insanların çok küçük görüldüğü bir çerçeveyi tanımlayan Çok Genel Plan (Extreme Long Shot - XLS); oyuncuların çevrelerinde belirli bir boşluk kalacak şekilde görüldüğü Genel Plan (Long Shot - LS); oyuncunun bütün bedeniyle tam çerçeve olarak görüldüğü durumu ifade eden Boy Plan (Full Shot - FS); sinema dışında TV alanında da çok tercih edilen kesim yeri olarak oyuncunun belinin biraz üstü veya altı kullanılan Bel Plan veya Orta Plan (Waist Shot - WS); oyuncunun veya oyuncuların kesim noktası göğüs bölgesinin altı veya üstü olan Göğüs Plan (Medium Close Up - MCU) ve oyuncuya çok yakın bir şekilde odaklanan Yakın Plan (Close Up - CU) ve Çok Yakın Plan (Extreme Close Up - XCU). Ayrıntı Çekimi (Macro veya Detail Shot) nesnelerin ayrıntı çekimi olarak kullanılır. Bakış Açısı (Point of View Shot - POV) olarak adlandırılan plan, herhangi bir karakterin (genelde başkarakter) bakış açısından gördüğümüz çekim türüdür. Bir başka çekim ölçeği olmaktan çok, çekim yöntemini belirten plan Omuz Planıdır (Amors veya Over Shoulder Shot - OSS) ve herhangi bir oyuncunun omzunun arkasından görmesini sağlar. Son olarak Üçlü (Three Shot) adından da anlaşılacağı üzere üç kişinin ekranda görüldüğü çekim planı türüdür.

Film birçok kısa sahnenin çekiminden oluşur ve genelde her sahne ya da sekans film içerisinde en az üç kez tekrar edilir: geniş, orta ve yakın plan kullanılarak. Caine bunu örnek olarak şu şekilde açıklar:

Genel planı sabah sürecinde çekip güneş çıktığı için öğleden sonra bir başka sahneyi çekmek adına dışarıya koşturmuş olabilirsin. Sonra başka bir zaman tekrar gelip sabah sahnesine devam etmek zorunda olup daha sonraki bir zaman da belki orta plan ve yakın planlar çekmek için geri dönersin. (...) senin işin genel planındaki duygunun halini tüm detaylarıyla hatırlamaktır (Caine, 1997: 66-67).

Anlaşıldığı üzere, hangi sahnenin ne zaman çekileceği kararı alınırken, çoğunlukla çekime dâhil olan teknik meseleler göz önünde bulundurulmaktadır. Bir başka deyişle film yapımı estetikten çok ekonomik etmenlerden etkilenen ve devamlılığı olmayan bir süreçtir. Tiyatroda bir oyun sıralı bir halde akarak her oyuncunun duygu inşasını hissederek ekip içerisinde bir bütünlük hissi yaratırken, filmde oyuncu izole edilmiş anlar içerisinde kayda alınmakta, dolayısıyla oyunculuğu daha parçalı bir biçim almaktadır. Bu sebeple, film yapım sürecindeki devamsızlık hali oyunculuk sürecinde de devamsızlığı beraberinde getirmektedir.

Oyuncu için çekim esnasında bir odaya girip orada kendisini beklemekte olan bir başka oyuncuyu gördüğü ve yüz yüze geldikleri anın başka bir çekim içerisinde üretilmesi için o esnada başka bir yere bakması gerekliliğini anlamak zor. Bu sebeple oyuncular kendi hareketlerini kandırmak zorundalar. Her sahneyi kesiş, oyuncu, mobilya ve hatta setin kendisi "kandırmacalar" serisinin öznesidir (Redgreve, 1958: 124-142).

Bunun bir sonucu olarak geniş planlar, özellikle yakın planlarla iç içe geçtikleri zaman özel bir eğitim gerektirir. Yakın plan için belli bir mesafeden kameraya yaklaşan oyuncu hareketlerinin zamanını bilmelidir ki tam olarak nerede duraklaması gerektiğini bilmelidir. Çünkü Cherkasov'un dediği gibi, herhangi bir taraftan on santimetrelik hata, bütün sahnenin netliğini yitirmesine ve mahvetmesine sebep olabilir (Cherkasov, 1957: 162-178'tan akt. Gottesman&Woods 1998:125). Ya da Redgreve'nin açıkladığı gibi: "Eğer belirgin bir cümlede belirgin bir kelimesinde oturduysan başka bir açıyla yapılan çekim esnasında da tam olarak aynı kelimede oturmalısın ki ahşap efekti (wooden effect) sağlanabilsin" (Redgreve, 1958: 124-142'tan akt. Gottesman&Woods, 1988: 100).

Tiyatro oyuncularını oyun esnasında kulise girip çıktıkları için (karakterlerin sahneyi hiç terk etmediği tek perdelik oyunlar hariç) benzer bir süreksizlik halinin, tıpkı, çekim sürecinde olduğu gibi, burada da geçerli olduğu söylenebilir. Yine de, mühim fark şurada yatıyor ki tiyatro oyuncusu her akşam aynı karakteri aynı oyunun parçası olarak tekrar tekrar yaratırken, sinemada oyuncunun konsantrasyonu tam o andaki sahne için geçerlidir. Ya da Braudy'nin sözleriyle: "Sahne oyuncusu bütün rolü sıralaması içerisinde ezberler, tıpkı bir kostümmüşçesine üzerine oturturken, sinema oyuncusu rolünü küçük parçalar halinde, çoğu zaman kronolojik olmayan bir biçimde öğrenir; kendi karakterini bir tür teçhizat olarak kullanarak ya da ressamın bütündeki etkinin bir parçası olması adına kanvası göstermeleri gibi" (Braudy, 1999: 421). Bu yolla sahnelerin birbirinden ayrı olarak ve sekanstan bağımsız çekilmesi süreci, oyuncular için her sahneye özel hazırlanma imkânı veriyor. Tiyatro, oyuncuların her akşam aynı performansı baştan sona kadar belli bir zaman içerisinde tekrar etmelerini gerektirirken sinema kaydeden bir medyum olarak her sahnenin en iyi performansını toplar. Dolayısıyla "sinemadaki sonuç daha gerçekçi olabilir ama süreç kesinlikle daha yapaydır" (Caine, 1997: 66).

Kameranın çerçevesine sığma, seyircinin finaldeki içeriği yorumlayışındaki nispi yakınlık etkisi yüzünden, oyuncu çekim esnasında oldukça gerçek duygular çizerken duygularının tamamını her plan tipi için gösteremeyeceği fikrini tanımlar (Coleclough, 2014: 222). Bunun sonucunu Braudy, sinemada görsel devamlılık oldukça nadir olduğundan oyuncunun asıl görevinin duygu devamlılığını sağlamak olduğunu söyler. Sinema oyuncularını ya sahne oyuncularından daha güçlü kişiliklere sahip olmalı ya da sahne oyuncularının yaptığından daha fazla kişiliği kaynak olarak kullanmalı (Braudy, 1999: 421). Tiyatroya zıt olarak, filmde anın duygusu tüm sahnenin genel duygu gerçekliği adına feda edilmelidir ki, seyirci filmin nerede kurgulanıp kesildiğini görebilsin. Pudovkin hemfikirdir: “yönetmen de oyuncu da devamlılığın mümkünlüğüne muhtaçtır ama aynı zamanda devamlılık temel meseledir. Devamlılığın kaybıyla işin birliğini, stilini ve bunun beraberinde etkisini kaybederiz” (Pudovkin, 1960). Burada devamlılığın önemine odaklanması, kameraya sunulmakta olanların ve karakterin aksiyonlarıyla motivasyonunun uyumluluğunu sağlamanın mecburiyetini vurgulamak için. Eğer bu etmenler kurgu esnasında uyumlu bir birliktelik sağlamazsa karakterin, aksiyon ve drama üzerinden hikâyesel ilerlemesi filmin başarılı bir bileşim olmasını engeller. Bu sebeple, film stüdyosu tiyatro sahnesine zıt olduğundan oyuncular, seyirci yerine kamera, görüntü yönetmeni ve yönetmen tarafından sarılmakta olup başarılarını görüntü yönetmenin işine, sonrasında da yönetmenin en iyi olduğunu düşündüğü çekimi seçmesine dayandırır. Dolayısıyla sinema oyuncusunun, görüntü yönetmeni ile yakın bir yaratıcı ilişki, yönetmenle ise daha içsel bir bağ kurması çekim süreci için önemli bir hal alır (Zetterling, 1951: 83, 96).

Görüntü yönetmeni kamera ekibini ve çalışanları yönlendirerek yönetmenin vizyonunu ekrana taşıma konusunda yeterli beceriye sahiptir. “Görüntü yönetmeni filmin fotoğrafik (görüntüsel) kusursuzluğundan sorumludur. Yönetmenin yaratıcı ihtiyaçlarını karşılayacak olan aydınlatmadan, doğru filmin, doğru pozların (exposure) ve doğru lensin seçiminden sorumludur” (Barr, 1986: 188). Görüntü yönetmeniyle oyuncu arasındaki ilişki geleneksel bir biçimde araştırılmış olmasa da, yönetmen John Madden “filmdeki hikâye anlatımının, bakış açısının ve duygusal dengenin ya da karakterin bir yönünün çekim tarafından oluştuğunu, çoğunlukla hareket, sessizlik ve daha birçok şeyin bir araya gelmesiyle doğru dengeye ulaştığını; eğer bir çekimi doğru yaparsanız bunun duygunun oluşumunu mümkün kılacağını” söyler (Seymour, 2012). Bu yönden; aksiyon, figürün davranışları ve ifadeleri, yalnızca anlam taşımakla kalmıyor; aynı zamanda

oyuncunun fiziksel tercihlerini sunmak için kameranın yapıcı özelliklerini faydalı bir şekilde kullanmasını sağlıyor. Eğer kamera kayıt yaptığı kadar yardımcı bir etmen olarak tanımlanırsa; bu teknolojiyi kullanan insanın rolü de mekanizmanın varlığı ve etkisi de göz önünde tutulmalı. Ya da bir başka deyişle, görüntü yönetmen yalnızca bir gözlemciden daha fazlası olarak, katılımcı olarak değerlendirilmelidir. Bu görüntü yönetmeninin oynadığı anlamına gelmiyor, ama kurdukları yakınlık ve gerçekleştirdikleri hareketlerle kendilerini oyunculukla bağlanmış bir halde buluyorlar (Coleclough, 2014: 230, 220).

Sonuç olarak, sinemanın ortaya çıkmasıyla, oyuncuların tiyatrodan oluşturulmuş olanlardan daha farklı yetenekler geliştirmesini gerektiren, tamamen yeni bir yaratıcılık alanı açıldı. Sinema, oyuncuyla seyirci arasındaki dolaysız ilişkiyi kaldırarak aralarına kamerayı koydu. Tiyatro oyunculuğu – seyirci önünde canlı olarak gerçekleştiği için – tiyatro performansı içerisindeki temel etmeni temsil eder; film oyunculuğu ise – kameranın çekimi yaptığı sürece indirgenmiş olup çekim sonrasında bu kaydedilmiş malzemenin kurgu esnasında anlatım ve müzik ile tamamlanmasıdır.

Erken dönem film üreticilerinin kamerayı bütün aksiyonu, ayakaltı ve kafa üstü boşluklarıyla birlikte oyuncunun bütün vücudunu alacak mesafeye koydukları doğru ama kameranın mekanizması sebebiyle – açıklık ve kapalılık sürelerinin birbirine eşit olmasından – oyuncunun yaptığı her şeyin ancak yarısı görülebilmekteydi. Dolayısıyla, erken film çekim süreçlerinde gerçekleşen oyunculuğun, kamera tarafından bir bütün olarak kaydedilmediği söylenebilir. Zamanla, teknolojik gelişmeler, kameranın hareket edebilmesini sağladı ve böylece değişik plan türlerinin kullanılabileceği anlaşıldı. Fakat bu farklı planlar her şeyden önce oyuncunun bedeninin bir bütün olarak değil de parçalanmış olarak gösterilmesine neden oldu. Üstelik genel planda tüm bedeni görüldüğü için tıpkı tiyatrodaki gibi aktif ve serbest jestlerle oynarken, daha yakın planlar ortaya çıktığında, oyuncunun her küçük hareketi büyük gösterildiği için, oyuncu, yaptığı hareketleri azaltmak ve yavaşlamak zorunda kaldı. Dahası, yakın planlarda, bedeni gösterilmediği için oyuncunun yüzü ve gözlerinin tek kullanabilecek enstrümanları olduğu anlaşıldı. Böylece oyuncu, genel planlarda tüm bedeniyle oynarken, yakın planda jestlerini azaltıp yüz ifadesiyle iletişim kurmayı öğrenmek zorundaydı. Yani sinemada oyunculuğun kameranın çerçevesine, planlarına ve hareket edebilme imkânlarına göre geliştiği açıktır. Üstelik film yapımı, tiyatronun

aksine, devamlılık barındırmayan bir süreç olduğundan, oyunculuk sürecindeki duygu devamlılığı film oyuncusu için en zor görevlerden biri olmuştur.

1.2.3. Oyunculuk ve Mikrofon

Sessiz bir filme karşı olarak sesli film, senkronize sesle birlikte hareketli görüntü ya da görselin ses teknolojisiyle birleşmiş halidir. Edison filmi icat etmiş olmasa da her zaman için bu görsel medya ile kendi fonografını bir araya getirerek sesli film yapmayı tasarlamış ve neredeyse sinemanın doğumundan beri sesli filmi icat etmeye çalışmıştır. Eugene-Auguste Lauste görseli ve sesi aynı baz üzerine kaydetmeyi başaran bir makinenin patentini aldığı anda, 1906 yılı içerisinde sesi direkt olarak filmin üzerine basmayı amaçlayan çalışmalar yapılmıştır (Smith, 1996: 25-26). Yine de ilk ticari tam senkronize sesli film gösterimi Nisan 1923'te New York'ta gerçekleşti ve üç yıl sonra Hollywood stüdyosu Warner Bros Vitafon ses senkronizasyonu sistemini kullanarak John Barrymore'lu *Don Juan* adlı filmi sundu. Sesin tanıtılmasının ardından gelen ilk yıllarda, senkronize diyaloglar barındıran filmler "*konusan filmler*" ("*talkies*") adıyla biliniyordu. İlk uzun metraj sesli film olarak sunulan *Caz Şarkıcısı* (*The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927), Ekim 1927 yılında yayınlandı ve erken 1930'larda sesli filmler artık dünya çapında fenomen olmuşlardı.

Sesli filmler, Birleşik Devletler'de Hollywood'u dünyanın en güçlü kültür ve reklam sistemlerinden biri haline getirirken bu yeni icat Avrupa'da birçok film üreticisi ve eleştirmeni tarafından şüpheyle karşılandı. Diyaloglara kayacak olan odağın sessiz sinemanın eşsiz görsel meziyetlerini bozacağından endişeleniyorlardı. Böylece sesli sinemanın ortaya çıkışı, sesli sinemanın sessiz sinemaya karşı görece meziyetleri konusunda kayda değer tartışmalara yol açtı. Gilbert Seldes sesli sinemanın teatral tarza geri dönüş olduğunu ilan etti (Seldes, 1928: 706). Arnheim de, sessiz sinemayı kutsal bir yere koyarken, sesin, görselliğin güzelliğini azalttığını öne sürdü (Arnheim, 1997: 30). Oysa Epstein'a göre sesin fonojenisi görüntünün fotojenisini potansiyel olarak tamamlayabilmektedir. Abel Gance, Jacques Feyder gibi kuramcılar da, Epstein gibi sesi temkinli kucaklıyordu. Böylece, sinema kuramcılarının bazıları sesi kabul ederken, diğerleri sesin düşmanlarıydı. Oysa bu konuda oyuncuların düşünceleri hakkında çok az bilgi vardır. Oyuncu Sothorn, sesli sinema ile ilgili bunu şöyle ifade etmiştir:

Bay Edison ya da bir başka film dünyası sihirbazının gelecekteki filmlerde oyuncunun ifadelerinin makaraya sarılması gibi kelimelerinin de sarılmasını ve eşzamanlı bir şekilde ikisinin bir arada olmasını sağlayacak bir alet oluşturmaya çalıştıkları söylendi bana. Bunun, oyuncunun işini daha mı kolay yoksa daha mı zor kılacağı konusunda, sesin sunulacak olmasının ekleyecek olduğu teknik zorluklar, ya da bunun oyuncuya kendi ifadeleri adına daha büyük bir ilham vereceğinden emin değilim. Herhangi bir oyuncu sahneden kilometrelerce uzakta, tamamına ermiş bir başarıya ulaşmış, kendisini kendisiyle konuşurken duyusuna kadar buna cevap verebilir mi, benim sorum bu (Sothorn, 1916: 31, akt. Gottesman & Woods, 1998: 31).

Bir medya türü olarak sinema oyuncuların kendi performanslarını izlemelerini mümkün kıldı ki bu tiyatrodan asla mümkün olmayan bir şeydi. Artık, gelişen ses teknolojisiyle birlikte kendilerini hem izleme hem de duyma şansına erişerek bu imkânı oyunculuklarını geliştirmek için kullanırken tiyatro oyunculuğu ile sinema oyunculuğu arasındaki önemli farkların ayırdına varabilirlerdi.

Ses bir filmde duyduğumuz her şeyi kapsar —kelimeler, ses efektleri ve müzik; ve film dünyasının içinde fiziken kaynağı bulunan diegetik sesler (örneğin: bir karakterin konuşması, öksürmesi ya da radyonun çalması) ile film dünyası içinde fiziken kaynağı bulunmayan non-diegetik sesler (örneğin: anlatıcının sesi ya da soundtrack) olarak gruplandırılabilir. Bu kısımda diegetik ses olan oyuncunun diyalogu analiz edilecektir. Öte yandan dış ses, ses efektleri ve müzik bu kısım içinde daha sonra analiz edilecektir.

Erken dönem ses ekipmanları, film çekimlerinin çoğunlukla şartların kontrol altına alınabileceği kapalı alanlarda yapılmasına sebebiyet verecek kadar gelişmemiş durumdaydı. Bu bağlamda sesin gelişti stüdyoların önemini arttırdı. Mikrofon tamamen sabit olduğundan film stüdyolarında, tıpkı sahnede olduğu gibi, teatral oyunculuk gerekliydi. Caine'in açıkladığı şekilde, aslında mikrofon çoğu zaman masanın ortasındaki bir demet çiçek arasında sıkıştırılmış haldeydi, bu yüzden eğer oyuncular masadan uzaklaşıyorlarsa seslerini yükseltmek mecburiyetindeydiler (Caine, 1997: 6). Bir yönüyle bu durum hem oyuncuların hem de kameranın hareketlerini kısıtladı. Oyuncular oturma ya da kalkma esnasında konuşamıyorlardı çünkü bu durum ses çıkartıyordu, bu ses de diyalogların aksamasına sebep oluyordu. Ayrıca partnerlerle ya da dekorlarla yapılacak olan herhangi bir temas oldukça dikkatli gerçekleştirilmek zorundaydı. Bunun sonucu olarak, filmlerde hareket şiddetli bir biçimde azaldı. Erken dönem sesli filmlere dair sorunların çoğunu MGM

müzikali *Yağmurda Dans* (*Singing in the Rain*, Stanley Donen ve Gene Kelly, 1952)'de komik bir şekilde sergilenmektedir.

Bu açıdan söylenebilir ki nasıl kamera oyuncunun jestlerini ve yüz ifadelerini etkilediyse, mikrofon da oyunculuk üzerinde kendi parmak izini bırakmış durumdadır. Kameranin yanında yeni bir aygıt (apparatus) olarak mikrofon çekim şartlarını değiştirip oyunculuk sürecine yeni değişimler getirdi. Çünkü "film sesi tiyatronun aksine direkt verilmiş değil, düzeltilmiş ve değiştirilmiştir. Film oyuncusu yalnızca konuşmaz, kaydedilir" (Sergi, 1999: 131). Bir başka deyişle, film performansının birçok farklı açısı gibi ses de aracılıdır. Bu aracı, teknolojiler üzerinden kaç tane ve hangi tip mikrofonun kullanılacağı gibi görüşmelere tabi tutulabilir. Bu seçimlerden bazıları pratik gözükseler de sanatsal bütünlük üzerinde etkileri vardır.

Böylece, sessiz sinema döneminde oyuncular kameraya göre jestlerini kontrol ederken sinemanın sesli dönemiyle birlikte mikrofona göre hem hareketlerini hem de seslerini kontrol etmek zorundaydılar. Bunun sonucu olarak mikrofon operatörü oyunculuğa tanık olan kameraman ve yönetmenin yanı sıra önemli bir figür halini aldı. Yaratıcı bir sanatçı olarak ses operatörü, oyuncuya sesinin en iyi olduğu volümü ve ses kalitesini belirten (Cherkasov, 1998: 162-178'tan akt. Gottesman&Woods, 1998: 129) ve konuşma esnasında hangi tür hareketlerin mümkün olduğunu söyleyen kişidir. Erken sesli dönem sinema oyuncularından Lous Closser Hale, ses operatörüyle olan ilk deneyimini şöyle anlatmaktadır:

'Görüyor musun', diyerek açıkladı, 'bu şekilde hareket edemezsin. Mikrofon sesi almayacaktır'. 'Sesimi şiddetlendiremez miyim,' diye sordum. 'Şiddetlendirebilirsin' dedi, masanın enini ölçtü. 'Yaklaşık olarak, şu kadar, 1 metrelik bir mesafe şiddetlenebilirsin,' dedi. [...] 'Sesini çok fazla yükseltmesen daha iyi olur,' dedi ses danışmanı. 'Ve sesinin çok geniş bir aralıkta hareket etmesine de izin verme' (Hale, 1930:417-424'tan akt. Gottesman &Woods, 1998: 61).

Daha sonraları, 1928'de mikrofon teknolojisi gelişti ve mikrofonlar oyuncuların başları üzerine asılmaya başlandı. Bir söylentiye göre 1929 yılı civarında yönetmen Dorothy Arzner boom mikrofonu tarafından icat ederek hareket kısıtlaması problemini çözmüştür. Oyuncular sonunda

boom operatörleri onları takip edip her sesi kaydederken özgürce hareket edebiliyorlardı.⁸ Tüm bu teknolojik gelişmelerin sonucu olarak 1930'ların ortalarında oyuncular vücutlarını ve seslerini canlı izleyici önündekine benzer bir şekilde kullanabiliyorlardı. Bu durum sahne deneyimini, yalnızca görsel standartların ortada olduğu sessiz filmler sırasındakinden daha değerli bir noktaya taşıdı (Gottesman & Woods, 1998: 53-54). Sessiz film döneminde oyuncular yalnızca iyi gözükmek zorundayken, sinemadaki sesli dönemle birlikte hem iyi gözükmek hem de iyi duyulmak zorunda kaldılar. Şarkı söyleyebilmek ve en azından bir müzik aleti çalabilmek zorundaydılar (Compson, 1930). Böylece, sessiz dönemin tersine, profesyonel olmayanlara yalnızca belirgin bir şekilde çizilmiş ufak roller için ihtiyaç duyulurken tiyatro deneyimi olan oyuncular daha önemli bir hal aldılar (Cherkasov, 1998: 162-178).

Klişe bir iddia, komik sesleri olan sessiz film dönemi oyuncularının bu yeni mikrofonlarla çalışmadığını söyler ama bunun büyük bir kısmı doğru değildir. Aslında birçok ünlü sesli dönem oyuncusu son derece başarılı sessiz dönem kariyerlerine sahiptiler (örneğin; Joan Crawford, William Powell, Myrna Loy, Ronald Colman, ve Gary Cooper vb). Sessiz dönem oyuncuları başarısız olduklarında bu çoğunlukla sesleri yüzünden değil sesli filmin ihtiyaç duyduğu yeni tarz rollere uyum sağlayamamalarından dolayıydı. Sesli dönemde senaryolar sessiz filmlere özgü melodramatik ve tipik bir şekilde biçimlendirilmiş olay örgülerinden farklı ve usta işi önlemler talep etmekteydi. Dolayısıyla sesli filmlerde oyuncunun yenilikçi bir biçimde doğal görünmesini gerekli kılmıştı (Gottesman & Woods, 1998: 53-54).

Yine de, sinema oyuncularında tiyatroya dair yetenekler gerekse de zamanla anlaşıldı ki tiyatroda canlı seyircinin önünde oynamakla. Sinemada mikrofon önünde oynamak iki ayrı tekniği gerektirmekteydi. Oyuncu Lionel Barrymore bu karşılaştırmayı şu şekilde yapar:

Sahne oyuncusu rolü içerisindeki bazı repliklerini planlanışına göre, fısıldayarak oynardı. Tabii bu tam bir fısıldama olamazdı, yoksa galerinin en arka sırasında oturan ve oturduğu koltuğun parasını ödemiş olup duyma hakkına son derece sahip olan izleyici, duyamazdı. Bu yüzden oyuncu sahne geleneği içerisinde fısıldama olarak kabul edilen şekilde konuşurdu. (...) Ama film oyuncusu, eninde sonunda ulaşacak olduğu izleyicilerin her biri

⁸ Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.infoplease.com/features/movies-tv-and-music/movies-and-film-brief-history-sound-movies> Erişim Tarihi: 30.03.2019 Saat: 13:45

en ön sıra ya da yakınlarındaki bir yerin imkânlarına sahip olduğundan, gerçekten fısıldamalıydı (Barrymore, 1938: 93-101'tan akt. Gottesman& Woods, 1988: 79).

Bununla ilgili olarak Tony Barr kendi kitabı *Acting for the Camera*'da, sahne için oyunculukla kamera önü oyunculuk arasındaki temel ve son derece basit olan teknik farklılığı iletişim mesafesi olarak açıklar. Sahnede oyuncu tiyatronun en arka sırasını hedeflemeli, dolayısıyla enerjisi daha büyük, konuşma volümü daha yüksek, fiziksel hareketleri daha büyük olmalı, aksi takdirde küçük incelikler kaybolabilir. Diğer yandan sinemada ise, kamera aracılığıyla seyircinin odağı oyuncunun yüzünde tutulurken mikrofon aracılığıyla her ses kaydedilebilir böylelikle her küçük incelik görülebilir ve duyulabilir, belirgin bir bağlam içerisinde büyütülebilir. "Film mecrasında seyirciye çok yakın olduğunuz için neler olduğunu anlamaları daha az zaman alır, çünkü tüm dikkatleri size yöneltmiş haldedir ve bu sizin daha etkili olmak için daha az uğraşmanızı gerektirir" (Barr, 1986: 4).

Aynı sahnenin defalarca alınmasından dolayı oyuncuların sıklıkla aynı repliği defalarca vermeleri dolayısıyla, devamlılık da vokal performansın kırılgan bir elementidir. Kurgucu olan John Lithgrow şöyle söyler: "devamlılığa önem vermeyen oyuncuların performanslarını kurtarmak için ne yaptığıma dair hiçbir fikrin yok" (akt. Seger&Whetmore, 2004)

Özet olarak, ister sessiz ister sesli sinemada oynayan oyuncu, çekim sürecinde beden, yüz ve sesiyle oynamaktadır. Fakat oyunculüğün gelişiminin tamamen çekim sürecindeki teknolojik şartlara bağlı olduğu açıktır. Kameranin yanında mikrofon ortaya çıktığında oyuncunun sesi beden ve yüz enstrümanları yanına eklendi fakat bu sefer, mikrofonun statik olmasından dolayı, oyuncunun beden hareketleri azaldı. Mikrofonun hareket etme konusunda geliştiği anda bile oyuncunun bedeni tiyatrodaki olduğu gibi serbest değil de kameranin çerçevesine bağlı kaldı. Dolayısıyla, sinemada oyuncunun, çekim sürecinde tüm oyunculugu, kamera ve mikrofonu, daha doğrusu sinemanın aygıtı göre geliştiği söylenebilir. Dolayısıyla tiyatrodaki durumun aksine, oyuncunun partneri değil, kamera ve mikrofon oyuncuyla birlikte çalışarak seyirciye ulaşmasını sağlamaktadır.

1.2.4. Oyunculuk ve Kurgu

Çeşitli çekimlerin, yani görüntülerin ve seslerin, bir senaryo dâhilinde belli bir amaca çeşitli kurallara ve yollara uygun olarak peş peşe sıralanmasına “kurgu” veya “montaj” denir. On dokuzuncu yüzyılın sonunda, sinemanın bebeklik çağında, filmlerde kesik ya da kurgu bulunmuyordu. Daha önce belirtildiği gibi erken dönem film üreticileri çekimi sabit bir kamerayla, film süresi boyunca çekmekte ve daha sonra tüm kayıt olduğu gibi seyirciye gösterilmekteydi. Erken dönem film üreticileri, sinematik müdahaleleri kullanarak tempo ilişkileri ya da hikâyesel nedensellik yaratamadıklarından filmleri sıklıkla sinematik olmaktan çok teatral olmakla suçlanıyordu. Kendilerini temel olarak bireysel çekimlerle ortaya koyan erken dönem film üreticileri çekimler arasındaki ilişki konusunda çok da ilgili değillerdi. Bir çekimi öbürüne bağlamak, doğrusal anlatının devamlılığını sağlamak ya da izleyiciyi zaman ve mekâna bağlı tutmak için ayrıntılı çalışmalar yapmadılar (Smith, 1996: 37).

Stop-motion fotoğrafçılığı ilk kullanan George Méliès (sahneye bir şey eklenirken ya da sahneden bir şey çıkarılırken kameranın ve aksiyonun durağan olduğu, değişimden sonra kaydın ve aksiyonun devam ettiği bir çekim süreci) objelerin kaybolup yeniden belirdiği ya da tamamen başka objelere evirildiği tek çekimlik "sihir" filmleriyle ünlendi. Onun filmi *Sindirella* (*Cinderella*, 1899) tarihte altı farklı sahnenin bir araya getirildiği ilk filmidir. Bu başarıya ulaşmak için Méliès çözülme tekniğini kullanmış, böylelikle sinema kurgusu ve sinema efektleri için öncü olmuştur. Ancak, yaptığı yeniliklere rağmen tüm prodüksiyonları filme alınmış sahne oyunları olarak kalmıştır.

Edwin S. Porter 1900'lerin başlarında filmlerinde yaptığı denemelerle devamlılık kurgusunun pratiğini yaparak erken filmin öncülerinden olmuştur. Tek çekimlik filmleri seçip düzenleyerek on beş dakikalık bir programla ekran gösterimi hazırlamak da, birbirinden ayrı çekimleri bir araya getirerek bir film inşa etmeye oldukça benzer. Porter ağırlıklı olarak Méliès'nin, kendisine "devamlılık içerisinde bir hikâyeyi anlatma" kavramını veren *Aya Seyahat* (*Le Voyage dans la lune*, 1902) filminden ve arşiv kayıtları ile sahnelenmiş sahneleri bir araya getirerek yanan bir binadan dramatik bir kurtarmayı aktaran dokuz-çekimlik anlatıyı yaratmış James Williamson'ın *Ateş!* (*Fire!*, 1901) filminden etkilenmiştir. Bunun sonucu olarak Porter'in *Büyük Tren Soygunu*

(*The Great Train Robbery*, 1903) filmi böylesi bir aksiyon devamlılığına ulaşmış ilk anlatı filmi olarak geniş kabul görmüştür. Bugün kendisi kurgudaki iki temel prensibin mucidi olarak bilinmektedir; elips ve çapraz kurgu. Elips, hikâye içerisinde ya izleyicinin tamamlayabileceği kadar aşikâr sahneler için, ya da anlatsal amaçlar adına, örneğin şüphe ya da gizem, gizlenecek kısımlar için kullanılan ihmal bölümleridir. Paralel kurgu olarak bilinmekte olan çapraz kurgu ise, eşzamanlı olarak farklı mekânlarda gerçekleşen iki ya da daha fazla sahneden oluşan bir devamlılık tekniğidir.⁹ Porter bu teknikleri tüm potansiyelleriyle kullanmamış olsa da konsepti Amerikan sinemasına tanıtarak kendinden sonra gelenlere yol açtı.

Bu teknikleri geliştiren ve böylece sinema tarihinde kurguyu bilinçli olarak uygulayan ilk sinemacı D. W. Griffith olmuştur. Kurgu anlamında, Griffith ünlü son dakika kurtarma sahneleriyle, belki de çapraz kurgunun ayrıntılı gelişimine en müdahil olmuş insandır. Aynı zamanda filmleri, psikolojik hassaslık veren sahneler gibi sahnelerde oyuncunun yakınına kesme gibi kurgu araçlarının kodları üzerinde de büyük etki yaratmıştır. Bu yönden Griffith kurgunun psikolojik önemini anlamış ilk film üreticisidir. Onun melodramları izleyicileri karakterlerinin duygusal dünyasına taşıdı. Bunun bir sonucu olarak kurgu, psikolojik hassaslık ve karakterlerin duygu ve düşüncelerini yansıtır biçimde gelişmiştir (Smith, 1996: 72, 56-57).

Filmin duygusunun oyuncuya bağlı olmadığını, fakat tamamen kurguda oluştuğunu kanıtlayan “Kuleşov etkisi” adı verilen montaj deneyidir. Bu deneyi, Rus sinema kuramcısı Lev Kuleşov’un öğrencisi Pudovkin şöyle anlatmaktadır:

Kuleşov’la ilginç bir deney yaptık. Bir iki filminden ünlü Sovyet oyuncusu Mosjugin’in birçok omuz çekimini aldık. Duruk olan, hiçbir duyguyu açığa vurmeyen omuz çekimlerini seçtik. Hepsi birbirine benzeyen bu omuz çekimlerini başka film parçalarıyla birlikte üç ayrı yolda birleştirdik. Birincisinde Mosjugin’in omuz çekiminin ardından bir masa üstündeki çorba tabağının çekimi geliyordu. Mosjugin’in bu çorbaya baktığı apaçıktı. İkincisinde Mosjugin’in yüzü içine ölü bir kadının yattığı tabutu gösteren çekime eklenmişti. Üçüncüsünde omuz çekimini, oyuncak bir ayıyla oynayan küçük bir kızın çekimi izliyordu. Bu üç birleştirmeyi, işin sırrını bilmeyen seyircilere gösterdiğimiz vakit sonu korkunçtu: Seyirciler sanatçının oyununa hayran kalmışlardır: unutulmuş çorbanın karşısında derin düşüncelere dalmış haline işaret ediyorlar, ölü kadına bakışındaki derin üzüntüden duygulanıyorlar ve oyuncakla oynayan küçük kızı seyrettiği sıradaki hafif,

⁹ Bu bilgiler, yazarın kimliği belli olmayan şu adresten alınmıştır:

<http://www.elementsofcinema.com/editing/ellipsis.html> Erişim Tarihi: 15.05.2019 Saat 10:23

mutlu gülümseyişine hayran kalıyorlardı. Fakat biz, her üç durumda da yüzün hep aynı olduğunu biliyorduk (Pudovkin, 1995: 182-183).

Kuleşov iki ayrı sahnenin birleşmesinden yeni bir mana, yeni bir temsil ve bu sahnelerin hiç de ifade etmediği üçüncü bir anlam ortaya çıktığını belirterek: “Bu keşfim, beni hayrete düşürdü. Bundan sonra montajın ne kadar büyük bir güce sahip olduğunu kavrayabildim” diye açıklamıştır.¹⁰ Böylece, Kuleşov aslında, filim sanatının, oyuncular oyuna başladıkları ve çeşitli sahneler çevrildiği vakit başlamadığını ileri sürmüştür. Bunun sadece malzemenin hazırlanması olduğunu vurgulayarak, film sanatının asıl yönetmenin çeşitli film parçalarını birleştirdiği ve birbirine eklediği anda başladığını açıklamıştır. Üstelik yönetmen bunları değişik biçimlerde, değişik sırayla birbirine eklemekle değişik sonuçlar elde edebildiğini kanıtlamıştır.

Kuleşov, oyuncuların, “maddesel yapısını tamamen kontrol etmeyi başarmak” için bedenini eğitebilen “modeller” veya “mankenler” hatta “canavarlar” haline dönüşmesi gerektiğini öne sürmektedir. Yıllar sonra Alfred Hitchcock’un filmlerinde de anlam, “hayvan” olarak oyuncuların etkileyici performanslarından çok performansın kurgu aracılığı ile manipülasyonu ile oluşturuldu (Stam, 2000: 49).

Adam, bebekli bir kadını görüyor olsun. Şimdi tekrar adama dönelim ve ne gördüğünü görelim. Gülümsüyor. Bu adamın karakteri hakkında ne söylersiniz? Müşfik, değil mi? Sempatik biri. Şimdi kadınla bebeğinin olduğu ortadaki kısmı atalım, diğer iki kısım aynen kalsın. Şimdi araya bikinili bir kız yerleştirelim. Adam bakıyor. Bikinili bir kız. Ve gülümsüyor. Adam şimdi ne oldu? Terbiyesiz bir ihtiyar! Bebekleri seven o eski beyefendi yok artık. İşte bir film size bunu yapar.¹¹

Yıllar sonra yönetmen Robert Bresson oldukça benzer bir söylemde bulundu: "Tam da olmaları gereken yerde, şu yerine bu resim ve o yerine bu ses haricinde modellerinin gözyaşlarıyla toplumda gözyaşları yaratmayı deneme ve umma" (Bresson, 1977:71). Bu yolla üçü birden tüm ifadelerin oyuncuda yatmadığına dikkat çekmiştir. Başka bir deyişle, izleyicinin duygularını oluşturan, oyunculuktan çok sinema tekniğidir. Çünkü Pudovkin’in açıkladığı gibi, “oyuncu istediği kadar

¹⁰ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <http://www.sinematek.org/sinebilgi/sinebilgi-kurgu/79-knedir.html> Erişim Tarihi: 15.05.2019 Saat: 13:44

¹¹ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <http://www.sinematek.org/sinebilgi/sinebilgi-kurgu/79-knedir.html> Erişim Tarihi: 30.04.2019 Saat: 09:30

içten gelerek çalışabilir, hareketlerinin doğal akışını hiç de bozmak zorunda değildir, fakat alıcıyı denetleyen yönetmen, sinema anlatımının niteliği sayesinde, canlı insanın bütünlük taşıyan çalışmasından istediği parçaları alacaktır” (Pudovkin, 1995: 156). Çünkü çekilen her görüntü perdede hareket etse de birer ölü nesnedir ve bu nesne ancak diğer nesnelerle birlikte düzenlenirse, başka görsel görüntülerin bireşiminin bir parçası olarak filmsel yaşama kavuşur. Bazen seyirciye bir olay, hatta bir oyuncu bir bütün olarak değil, sahne ya da insan vücudunun çeşitli parçaları gösterilir. Bir film bu yolla meydana getirilir, yani bütünü parçalarına ayırdıktan sonra bu parçalar tekrar birleştirilerek nihai performans elde edilir.

Bir diğer Sovyet yönetmen olan Andrei Eisenstein da mekanik yanların filmin gücünü artırdığını, üstelik yalnızca kameranın çalışmasıyla değil aynı zamanda filme kaydedilmenin ardından resimlerin manipüle edilebilme yollarıyla da gerçekleştiğini belirtmiştir. Bu kavramları kendi hocası olan, sahne üstündeki görsel kompozisyon için insan bedeninin ham materyal olarak biomekanik reaksiyonunun kuramını ortaya atan Vsevolod Meyerhold'dan aktarmıştır. Meyerhold, oyuncunun bedeninin izole edilip kalıplaştırılarak daha sonra sahne üstündeki diğer görsel elementlere modüler ve mekanik yollarla eklenebileceğine inanmıştır. Meyerhold'un bu pratiği Eisenstein tarafından yalnızca birkaç yıl sonra filmsel montaj kuramlarının ortaya atılmasına yardımcı oldu (Gottesman & Woods, 1998: 119-120). Fakat unutulmaması gerekir ki, oyuncu tiyatrodaki seyirciyle aynı alanda bir gerçek beden olarak vardır, oysa sinemada oyuncu yalnızca sanal olarak kaydedilmektedir. Dolayısıyla, tiyatrodaki oyunculuğun gerçekleştiği alanın tamamı görünür olduğu için, yönetmen başka bir noktaya dikkat çekmek istese de, seyirci odaklanmak istediği şeyi seçebilir. Sinemada ise kamera, seyircinin görmesi istenilen şeyi seçerek bunun dışında başka bir şey görmesini engeller. Böylece, tiyatro oyununda hangi işaretlerin seçileceğine karar vermek yönetmenin olduğu kadar oyuncunun da sorumluluğundaysa, sinemada oyuncunun performansı, tamamen kurgu pozların birbirine yapıştırılmasına bağlı kalır. Ya da Marcorelles'nin kelimeleriyle: " [...] yönetmenin oyuncuya bakış yönü seyircinin de oyuncuya bakacak olduğu yöndür" (Marcorelles, 1961: 102).

Buradan anlaşılabileceği üzere, oyuncunun bütünlük taşıyan görüntüsü ancak yönetmenin kurgusundan sonra perdedeki müstakbel görünüşü olarak düşünülebilir. Dolayısıyla, filmler performansları farklı biçimlerde sunabilir çünkü farklı yönetmenler oyuncuların anlatıcılığını

farklı şekillerde kullanılmaktadırlar. Oyuncunun, karakterin öznel deneyimini ne kadar yansıtıp yansıtmayacağı tamamen yönetmenin kararlarına dayanmaktadır. Pudovkin bu konu üzerinde dururken, filmlerin oyun çeşidine göre aslında kabaca ikiye ayrılabilceğini anlatmıştır. Birinci bölümünde, belirli bir oyuncuya, Amerikalıların deyişle ‘yıldız’ a dayanan yapımlar yer alır. Bu yapımlarda senaryo özellikle oyuncu için yazılmıştır. Yönetmenin bütün çalışması, bir kez daha yeni bir çerçevede ve yeni bir destekleyici oyuncu kadrosuyla tanınan ve sevilen bir yıldızı seyirciye sunmaktan ibarettir. Pudovkin bu kategoriye örnek olarak da Chaplin, Fairbanks, Pickford ve Lloyd’un filmlerini vermektedir (Pudovkin, 1995: 141). Bu filmler, oyuncuların hareketleri ve etkileşimlerinin görsel ve işitsel tasarımın temeli olduğu filmlerdir. Burada, performatif olmayan öğeler, oyuncunun ses ve bedensel ifade detaylarını büyütme için kullanılır ve oyuncunun his ve düşüncelerini bu yolla seyirciye iletmektedir. Dolayısıyla, filmin dekoru, kostümü, ışığı, kameranin hareketleri, kurgusu, müziği ve alçak sesleri yönetmen tarafından tamamen oyuncuya göre ayarlanarak karakterin içselliği seyircilere aktarılır. Bu tür oyunculuğu gösteren yaklaşım, seyircinin dikkatini tamamen oyuncunun hareket ve ses performansının yan-anlam kalitesine odaklanmasına yöneliktir. *Oyunculuğun yapısal analizi için bir deneme (An attempt of structural analyse of actor figure, 1931)* adlı makalesinde Mukarsovsky, *Şehir Işıkları (City Lights, Charlie Chaplin, 1931)* adlı filmde, Charlie Chaplin’in oyuncu olarak performansının diğer sinematik öğelerden daha ön plana çıktığını söyler (1931). Yönetmen William Wyler (1902–1981) ve görüntü yönetmeni Gregg Toland’ın (1904–1948) *Hayatımızın En Güzel Yılları (The Best Years of Our Lives, 1946)* adlı filmi de kamera hareketlerinin, kurgu çalışmasının ve ses tasarımının tamamen oyuncunun performansına göre düzenlendiği bir başka film örneğidir (Baron & Carnicke, 2008). Burada açıkça görüldüğü gibi, sinemada oyunculuk, sinemanın diğer kodlarından birisi olarak fakat onlara uyumlu biçimde kavranmıştır.

Pudovkin ikinci olarak önerdiği bölümde ise belirli bir düşünceyi yansıtan filmlerin yer aldığını açıklar. Örneğin, Griffith gibi yönetmenlerin yönettiği filmlerde, senaryo bir oyuncu için yazılmamıştır, aksine senaryo yazıldığı vakit bunun çevrilmesi için oyuncular bulunur (Pudovkin, 1995: 141). Benzer örnekler Fransız yönetmen Robert Bresson (1901–1999) ve İtalyan yönetmen Michelangelo Antonioni’nin (1912-2007) filmlerdir. Burada, oyuncunun ses ve beden ifadesinin, yönetmen tarafından sınırlandırarak karakterin içselliğinin tamamen kamera, kurgu ve alçak sesi kullanma seçimlere göre biçimlendiği görülür. Bu filmlerde oyuncular, çoğu kez kendi duygu

ifadelerini bastırmak zorunda kalır ve filminin performatif olmayan öğeleri ön plana gelir (Baron & Carnicke, 2008).

Özet olarak, oyunculuğun sunumu, filminden filme farklılık göstermektedir, çünkü yönetmenler sinematik anlatımla ya da diğer sinematik öğelerin farklı kullanımıyla oyunculuğun sunumunu arttırabilir, azaltabilir veya değiştirebilir. Bu durum, seyircinin karakter ile özdeşleşmesini ya da özdeşleşmemesini, oyuncunun yaratımına bağlı olmaktan çok, yönetmenin kamera, kurgu ve alçak sesi kullanma biçimine göre gerçekleştiğini göstermektedir. Dolayısıyla, sinemada, bazen yıldız veya eğitimli oyuncular kullanmak yerinde oyuncu olmayan insanlar da kullanılmaktadır. Çünkü Protman'ın açıkladığı gibi, uzmanlaşmış kesmeler sayesinde, oldukça dikkatli seçilmiş kayıtlarla bazı belli durumlarda, dağınık bir oyuncuyu son derece işinin başında göstermek mümkündür, bir başka deyişle zeki bir yönetmen için kötü ekran oyuncusunu iyi bir performansta göstermek mümkündür (Portman, 1947: 48-55'tan akt. Gottesman & Woods, 1998: 96).

Bu bağlam içinde bazı film kuramcıları, yönetmenin yaratıcılığının karakteri canlandıracak kişinin seçimiyle başladığını ve görevinin bir 'oyuncu' bulmak değil karakterin kendisini bulmak, olduğunu söyler. Film oyuncusunun dış görünüşü hem ırkı hem de bireysel karakteri sunmak durumunda olduğundan, yönetmenin görevi; karakterin ırkını oynaması gerekmeyen, zaten buna sahip olan, dolayısıyla o belirgin rolün kişisel detaylarına daha çok efor harcamaya odaklanabilecek bir oyuncuyu seçmesiyle daha kolay bir hal alacaktır. Gerçek tiyatro oyuncuları çok çeşitli karakterleri temsil etmeye alışkınken film oyuncusu çok kez kendini canlandırır. Film yönetmeninin de oyuncunun gerçek özelliklerini kullanarak kendisinde olanı elden geldiği kadar canlı olarak göstermesini sağlaması gerekir.

Bir filmi değerlendirirken oyuncuyu değerlendirme/takdir dışı bırakmak birçok montaj analizinde tekrarlanan bir kavramdır. Teknolojinin gücü tartışmasız bir biçimde sanatsal çabanın merkezine yerleştirildiğinde oyuncunun hakkının teslim edilmesi giderek zayıflayan bir konu haline gelir, bu da bir anlamda ileriki bir tarihte ekran performansını değerlendirmesinde oyuncunun katkısını etkiler.

1.2.5. Oyunculuk ve Sinema Efektleri

1890'larda sinema doğduğunda efektler konusunda yeni bir şey yoktu, efektlerin kullanımı tiyatro tarihinin başından beri vardı. Yunanlıların *deux-ex-machina*'yı kullanışından Shakespeare's Globe'unun gök gürültüleri ve şimşeklerle dolmasından, Kabuki Tiyatrosunun 1750'lerdeki döner sahnesinden ve 1880'lerdeki tiyatro mesleğinin oluşumundan bugünün bilgisayar kontrollü ışık, ses, dekor ve hatta oturma düzenlerine kadar kullanıldı efektler. Yıllar boyu, birçok tiyatro oyununda tiyatro efektleri sayesinde tanrıları oynayan oyuncular bir ip yardımıyla yukarıdan sahneye indirilmiş, ya da şeytanları, kötü ruhları oynayanlar fişekler ve dumanla eşleştirilen kapaklar aracılığıyla sahne altından sahneye yükselmiştir. Tiyatro makyajı erkek oyuncuların kadın karakterleri ya da genç oyuncuların yaşlı karakterleri oynamasını mümkün kılmıştır. Özellikle gök gürültüsü sesi üreten 'gök gürültüsü fanı' ve 'gök gürültüsü çarşafı' olarak adlandırılan araçlar oldukça ilginçtir. 'Dış ses efekti' ('noises off') terimi 19. yüzyılda tiyatrodaki kendini adanmış bir 'efekt adamı' tarafından oluşturulmuştur. Anlaşacağı üzere, efektler sinemayla birlikte 1890'larda doğmamış, zaten yüzyıllar boyu tiyatrodaki oldukça yaygın bir şekilde var olmuştur.

Sinema tarihi boyunca, tekniklerin tüm repertuarı (ışıklandırma, sanat yönetimi, farklı film stoklarının ve lenslerinin kullanımı, vs.) bir film aparatı tarafından elde edilen basit kayıtlara uyumlu olması için geliştirilmiştir. Film yapımı sırasında, neredeyse her zaman, çok pahalı, çok zor, çok zaman alıcı, çok tehlikeli ya da basitçe geleneksel fotoğraf teknikleriyle başarıya ulaşması imkânsız sahnelere ihtiyaç doğar. Dolayısıyla, sinemanın başlangıcından beri setin ya da kaydedilmiş kaydın elle inşa edilmesi sinemasal pratiklerde oldukça yaygın bir süreçtir. Tüm bu teknikler ve uygulamalar, efektler olarak da bilinmektedir, normal yollarla yaratılması mümkün olmayan veya çok riskli olan sahnelerin yapımını sağlayarak izleyici üzerinde gerçeklik etkisi uyandırılmasını sağlamaktadır.

Sinema efektlerinin türü konusunda farklı tanımlamalar mevcuttur. *The VES Hand Book of Visual Effects* (2010) adlı kitabına göre, sahne çekimi sırasında gerçekleşen efektler, 'özel efektler' olarak adlandırılmıştır, 'görsel efektler' terimi ise çekim sırasında değil de, kurgu masasında oluşturulmuş, değiştirilmiş veya geliştirilmiş film görüntüleri için kullanılmıştır (Fink & Morie,

2010: 2). Oysa Dr. Raymond Fielding, *The technique of special effects cinematography* (1985) kitabında, genel anlamda sinema efektleri için ‘özel efektler’ terimini kullanarak iki ayrı kategoriye ayırmıştır: ‘mekanik efektler’ ve ‘görsel efektler’. Böylece, mekanik efektlerin çekim sırasında, görsel efektlerin ise kurgu masasında oluşturduğunu belirtmiştir (Fielding, 1985: 1). *Encyclopedia of Movie Special Effects* (2000)’ın önsözünde, Netzley, ‘sinema özel efektleri’ terimini kullanarak, üç temel kategoriye bölmüştür: ‘görsel efektler’, ‘mekanik efektler’ ve ‘makyaj efektleri’. Netzley, ayrıca, bir zamanlar dördüncü kategori olarak kabul edilen ‘ses efektleri’ kategorisinden de bahsetmektedir, ancak bugün, ses efektlerinin kendi başına bir kategori olduğunu da belirtmektedir (Netzley, 2000: v). *The VES Hand Book of Visual Effects* (2010) kitabında açıklandığı gibi, Michael Fink ve Jacquelyn Ford Morie da sinema efektlerini genel olarak ikiye ayırır: çekim, daha doğrusu yapım sırasında uygulayan ‘özel efektler’ ve kurgu masasında, daha doğrusu yapım sonrasında gerçekleşen ‘görsel efektler’ (Fink&Morie, 2010: 1).

Anlaşılabileceği gibi, farklı kaynaklar farklı terimler kullandığından sinema efektleri konusunda kesin terimler belirtmek ve kategorize etmek zordur. Bu tezin amacı sinema efektlerini detaylı bir şekilde araştırmak değil de, dijital çağdan önce sinemada kullanılmış bu efektlerle sinema oyunculuğu arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Dolayısıyla, bu tez, *VES Hand Book of Visual Effects*’teki önerdiği kategorizasyona dayanarak sinemanın özel ve görsel efektlerini araştırmaktadır. Böylece aslında, bu efektlerin hem yapım sırasında hem kurgu masasında sinema oyunculuğuna ne etki bıraktığını incelemektedir. Ayrıca, üçüncü kategori olarak ses efektleri de eklenmektedir. Sebebi ise bu efektlerin oyuncunun bir enstrümanı olan sesine nasıl etki ettiğini saptamaktır. Böylece, bu tez, özel, görsel ve ses efektlerinin kısa bir tarihsel incelemesiyle beraber, sinema oyunculuğun gelişmesini nasıl etki ettiğini araştırmış olacaktır.

1.2.5.1. Oyunculuk ve Özel Efektler

VES Hand Book of Visual Effects kitabında yer alan *Common Types of Special Effects* adlı makalesinde Gene Rizzardi özel efektlerin ya set ortamında mekanik olarak ya da pratik ve kameranın kendisindeki optik efektlerle kamera önünde yaratıldığını açıklar (Rizzardi, 2010: 85). Başka bir deyişle, mekanik veya optik kurallardan yararlanılarak oluşturulan ve bir hile olarak nitelendirilebilecek özel efekt; çekilmesi normal şartlarda riskli, çok zor ya da imkansız olan

sahnelerin yapımını kolaylaştıran ve bu yönüyle sinemada yaygın olarak kullanılan bir tekniktir. Bu bölümde önemli olan nokta, dijital teknoloji çıkmadan önce, özel efektin diğer yardımcı araçlarla yapılmış olmasıdır.

Sinemada ilk özel efekt, 1895’de Alfred Clark tarafından yönetilen *İskoçya Kraliçesi Mary* (*The Execution of Mary Queen of Scots*) adlı filmde Mary Queen’in idam edilme sahnesinde kullanılmıştır (Rickitt, 2006: 13). Oyuncuya zarar vermeden bu sahneyi inandırıcı kılmak gerekliliğinden ötürü giyotin tam ineceği sırada kamera durdurularak Mary Queen’i oynayan oyuncunun yerine bir kukla yerleştirilmiş, daha sonra kamera yeniden çalıştırılmıştır.¹² Söylenene göre seyircilerin içinden bazıları bir kadının kendini bu film için gerçekten de kurban ettiğini zannetmiş. Her ne kadar değişim planı olarak bilinen bu efekt bugünün çerçevesinden küçük bir gelişme gibi görünse de yalnızca özel efektli filmlerin doğuşu olmakla kalmayıp aynı zamanda stop-motion canlandırmanın da doğuşudur (Harness, 2010).

Fransız yönetmen George Meliese erken dönem özel efekt mucitlerinden biridir. Melies gerçek hayatı kaydetmek yerine set, kostümler, objeler, duman ve patlama efektleri kullanarak tamamen inandırıcı bir bilim-kurgu dünyası yaratılabileceğini göstermiştir. Melies'nin sinemaya asıl katkısı, geleneksel tiyatro elementlerini hareketli görüntü ile birleştirip tiyatroda görülmesi mümkün olmayan tarzda performansları arayarak medyumun anlatı ve performans için sunduğu olasılıkları tanınır kılmasıdır. Zaman ve mekânı manipüle ederek ve çarpıtarak bulunma, yok olma illüzyonu yaratır, jump cut'lar ve ilk çift pozlama, ilk bölünmüş ekran, ilk örtüşmeli çözülme, fade in-fade out, stop-motion fotoğraflar ve birçok başka kamera hilesi ona "özel efektlerin büyükbabası" unvanını kazandırdı. 1898 yapımı *The Four Troublesome Heads* (*Un homme de têtes*) filminde bölünmüş ekranı birçok baş oluşturmak için kullanmıştır. Çift pozlama tekniği, tek bir resim yaratmak için iki ayrı pozlamanın bir araya gelme tekniği, *Aya Seyahat* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902) filminde kendisine çizilmiş bir uzay gemisinin denize çakılması ve daha sonra çizilmiş bir vapur tarafından kurtarılması imkânını ya da *The Man with the Rubber Head* (*L'Homme à la tête de Caoutchouc*, 1902) filminde beden parçalarının büyümesi ya da küçülmesine imkân vermiştir. Muhtemelen en önemli olan şey birkaç yıl önce çözülme tekniğini kullanarak *Sindirella*

¹² Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır:

<http://www.pbs.org/wgbh/nova/specialfx2/1890.html> Erişim Tarihi 12.05.2019 Saat: 13:44

(*Cinderella*, 1899) filminde altı farklı sahneyi başarılı bir şekilde bir araya getirmesiydi ki bu daha önce hiç yapılmamıştı ve bu şekilde Meliese sinema kurgusu ve dolayısıyla bu bölümün bir sonraki kısmında yazılacak olan görsel efektler konusunda da öncü olmuştur.

Bir diğer önemli film üreticisi olan Edwin S. Porter, iki ya da daha fazla fotoğraf elementinin bir fotoğrafta bir araya gelerek final resmi oluşturduğu, 'matte'yi icat etmiştir. *Büyük Tren Soygunu* (*The Great Train Robbery*, 1903) filminde Edwin bu tekniği kullanarak gişenin penceresinin dışına treni yerleştirmiş ve daha sonra trene bağlı yük vagonunun arka planda hareket etmesini sağlamıştır. Bir başka deyişle bu tekniği ön plan resmiyle arka plan resmini bir araya getirmek için kullanmıştır. Bu özel efektin oluşma süreci şöyle açıklanabilir:

Çekim sırasında kameranın merceğinin bir bölümü, bir “maske” ile kapatılarak ya da kamerayla çekim yapılan sahne arasına belirli bir bölümü karatılmış bir cam yerleştirilerek filmin bir bölümünün pozlanması engellenmiştir. Daha sonra kameraman filmi geriye sarmış ve daha önce pozlanan alanı kapatarak yeniden çekim yapmıştır. Böylece iki farklı görüntü tek bir çekimmiş gibi gösterilmiştir (Yurdigül & Zinderen, 2011: 4).

1921 yılında çekilen *Playhouse* (Edward E. Cline, 1921) adlı filminde oyuncu Buster Keaton, bu tekniği kullanarak kendi kendisini dokuz farklı karakter olarak göstermiştir. Filmin ilk beş dakikasında Keaton ekranda gözüken her karakteri oynuyor. Bu sessiz filmdeki her karakter birbirinden belirgin davranışlar ve diğer karakterlerle olan ilişkiler yönünden farklı, dolayısıyla Keaton bu rolleri jestleriyle belirtmek zorundaydı. Keaton'ın kopyalamaları kesimler ve zeki yüz karartmaları yerine tek bir çekimde gerçekleştiğinden tüm hareketlerinin zamanlamasının tam olması ve bu yolla jestlerinin çakışarak efekti mahvetmemesi gerekiyordu. Bu sebeple özel bir enstantane kullanılmıştı. Tam olarak aynı hıza gelebilsin diye her "yeni" Keaton çekilirken film elle kaydırılmış böylece hız eşitlenmişti (Biggins, 2015).

1907 yılında Norman O. Dawn ayna çekimi ya da matte painting olarak adlandırılan, arka plan resminin bir cam üzerine boyanıp kameranın önüne yerleştirildiği ve böylelikle sahnenin bir parçasıymış gibi gözüktüğü tekniğin öncüsü oldu. Bu yenilik yapımcıların, setin yalnızca bir kısmını inşa edip kalanının boyamayla doldurulması, film üreticilerinin canlı kayıtlar için gerçek mekânlara gitmektense çekimleri daha minimal setlerde yapmaya başlaması sayesinde çokça tasarruf yapmasını sağladı. Öte yandan oyuncular da hiçbir tehlike altında olmadan çok riskli gözüken sahneleri oynayabiliyorlardı. Harold Lloyd bu şekilde *Güvenlik Sonra Gelir* (*Safety Last!*,

Fred C. Newmeyer, Sam Taylor, Harold Lloyd and Noah Young, 1923) filminde bir gökdelenin saatinde elinden asılı halde durmuştur; Buster Keaton *Küçük Şerlok* (*Sherlock Jr.*, Buster Keaton, 1924) filminde iki ray üzerinden motosikletiyle uçmuştur ya da Charlie Chaplin *Modern Zamanlar* (*Modern Times*, Charlie Chaplin, 1936) filminde üç kat yükseklikten kayak yapabilmiştir.¹³ Aynı zamanda *Oz Büyücüsü* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939) filminde Dorothy'nin Emerald City'ye yaklaşma sahnesinin efsanevi resmini, tüm arka plan resmini ve matte setlerini yaratan Candalario Rivas muhtemelen gerçek büyük matte painting sanatçılarından en iyi örneğidir.

Yıllar sonra Frank Williams, hareket eden karakterlerin monokromatik arka plana karşı element olarak ayrılıp başka bir arka planla eşleşerek fotoğraflanmasını sağlayan hareketli matte sistemini icat etti. Artık film üreticileri bu tekniği kullanarak canlı aksiyonu matte'den ayırıştırarak oyuncuların arka plan ve sahne arasında hareket etmesini ve böylelikle tamamen entegre olmalarını sağlıyordu. *Bağdat Hırsızı* (*The Thief of Bagdad*, Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan, 1940) hareketli matte sisteminden büyük bir sıçrayış olan Larry Butler tarafından icat edilen mavi ekran tekniğinin (daha sonra yeşil ekran olarak da bilindi) ilk büyük tanıtımını temsil eder. Bu süreç hala oldukça yoğun zaman almakta ve her karenin elle yapılmasını gerektirmekteydi. Asıl önemlisi mavi (yeşil) ekran kullanılması ve daha sonra görsel efektler başarıyla yerleştirilebilmesidir. Bununla ilgili daha detaylı bilgi “Oyunculuk ve Görsel Efektler” adlı bölümde yer almaktadır.

Animatroniklerin kullanımı, ki insan, hayvan ya da yaratık kuklaları olup elle ya da elektronik veya radyo kumanda aracılığıyla kontrol edilmektedirler, sinemada bir başka yaygın özel efekt kullanımındır. Richard Murphy 1908 yılında Edwin S. Porter ve J. Searle Dawley tarafından yönetilen *Rescued from an Eagle's Nest* (Searle Dawley, 1908) filmi için mekanik bir kartal yaratmıştır. Bu filmde sessiz dönem film yönetmeni D.W.Griffith'in mekanik kartal tarafından kaçırılan bir bebeği kurtardığı bir sahne vardır. Bu mekanik kuş, *Marry Poppins* (Robert, Stevenston, 1964) filmindeki kuş, *Denizin Dişleri* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) filmindeki mekanik köpekbalığı, *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) filmindeki animatronik söylemler

¹³ Bu filmlerde kullanılan efektleri bu linkte görebilirsiniz: <https://boingboing.net/2017/01/10/incredible-gifs-explain-how-si.html> Erişim Tarihi: 16.05.2019 Saat: 13:50

ve oyuncuların inandırıcı performanslar verdiği birçok başka filmin gelişmiş animatronik yaratıklarının esin kaynağı olmuştur.

Stop-motion adıyla bilinen bir başka özel efekt oyuncuların tamamen farklı bir yolla hayvanlarla ya da tuhaf yaratıklarla ilişki içinde olmasını sağlar. Stop-motion insan ya da objelerin minyatür kuklalarının aşamalı bir şekilde geniş bir yelpazede hareket ettiği ve her hareketin bir kare içerisinde fotoğraflandığı bir yöntemdir. Kayda alınmış sahne geleneksel film hızı olan saniyede yirmi dört kare hızla gösterildiğinde hareket illüzyonu yaratılmış oluyor. Stop-motion yönteminin bir canlandırma film olarak detaylı çalışması Canlandırmada Oyunculuk başlıklı bir sonraki bölümde yapılmıştır. Öte yandan burada yalnızca bu tekniğin, canlı oyuncular ve canlandırma karakterler arasında inandırıcı bir iletişim kuran film üreticileri sayesinde, nasıl sinema özel efekti olarak kullanıldığı gözlemlenmiştir.

Willis O'Brien *The Ghost of Slumber Mountain* (1918) ve *Kayıp Dünya* (*The Lost World*, 1925) filmlerinin her ikisinde de yaratıkların minyatür modellerini minyatür sete yerleştirerek film kamerasıyla her defasında tek bir kare olacak şekilde fotoğrafladı. Kareler arasında pozu değiştirmek filmin final performansında modellerin hareket ediyor görünmesini sağlıyordu. Daha sonra O'Brien başarılı bir şekilde bu canlandırılmış yaratıklarla insanların canlı aksiyon kayıtlarını bir araya getirdi. Bu etkileşimi ancak bölünmüş ekran denilen, kareyi iki kısma ayırma tekniği ile yapabilme imkânı vardı. Zamanla O'Brien'in tekniği daha iyi bir hal aldı ve canlı aksiyon ile stop-motion kayıtlarını ekranda aynı kısım içerisinde birleştirebildi. Filmi *King Kong* (Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, 1933)'da "stop-motion Kong kaydıyla oyuncuların canlı aksiyon çekimlerinin birleştirilmesi için birçok metot kullanıldı, bunlar arasında kısmısal pozlama (aynı parçayı iki defa çekip her defasında farklı bölümleri pozlamak); hareketli matte sistemi (iki şerit filmi tek seferde kameraya yüklemek); optik yazıcılar (kamerayı bir projektör ile eş zamanlayarak birkaç film şeridini tek bir birleşik resimde birleştirmek); ve arka projeksiyonlama (oyuncuların tam olarak bir film perdesi önünde oynaması, bu durum karenin yukarısında Kong'un bir objeyi fırlatmasına imkan sağlıyor ve sonra gerçek bir obje oyuncuların önüne çıkılıyordu)" bulunuyordu (Fraley, 2012). Bu yolla film tüm özel efektlerin sanatsal bir biçimde kullanılmasıyla canlı oyuncuları, kuklaları ve minyatürleri birleşmiştir.

Arka projeksiyonlama, ya da aynı zamanda süreç fotoğrafçılığı, film öncesi çekilmiş arka planlar ile ön plan performanslarını birleştirmek için kullanılan ve kamerada kullanılan bir efekttir. Daha önce bahsedildiği gibi, bu özel efekt projektörün perdenin arkasına arka planın ters bir resmini yansıtacak şekilde konumlandırılması, oyuncuların perdenin önünde durması ile başarılı bir sonuca ulaşır. Bu sözde süreç çekimleri çoğunlukla oyuncuları bir araç modeli içerisinde sanki oyuncular hareket eden bir aracın içindeymiş gibi gözükmeleri için kullanılmaktadır. Özel efektlerin bir diğer uzmanı, Hitchcock, arka projeksiyonlamayı farklı mekânları stüdyoya getirmek için sıklıkla kullanmıştır. *Yabancı Muhabir* (*Foreign Correspondent*, Alfred Hitchcock, 1940) filmi için Hitchcock ve Lee Zavitz okyanusa çakılan bir uçağın dramatik sahnesini, okyanus için arka projeksiyonlama kullanarak inşa etmişlerdir (Pbs, 2011). Arka projeksiyonlama üzerine yapılan önemli ilerlemelerden biri ön projeksiyonlama adı verilen, özel bir perde materyali sayesinde tabakanın ekranın ön tarafından yansıtılmasına izin veren bir sistemdir. Fantezi film üreticisi Ray Harryhausen, Willis O'Brien, Jim Danforth ve David Allen ile birlikte *King Kong* (1933), *Altın Postlu Cengaver* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963), *Sinbad'ın Altın Yolculuğu* (*The Golden Voyage of Sinbad*, Gordon Hessler, 1973) ve daha fazlası gibi fantezi filmlerin ortaya çıkışından sorumlu kişidir. Arka projeksiyonlama ile deneyler yaparken Harryhausen arka perdeyi minyatür bir sete stop-motion yaratıklarla beraber eklemiştir. Arka projeksiyonlama yaparken aynı sahne içerisine yaratıkların yanına canlı oyuncuları dâhil edebileceği ve minyatürlerin hareketleri ile oyuncuların hareketlerinin eşzamanlı örtüşebileceği bir yol bulmayı başarmıştır. Bu yolla "dinamation" adı verilen tekniği icat etmiştir. Dinamation matte ile arka plan resmi arasında bir model kullanarak üç katmanlı resim yaratmaktır. İlk adım modelin ya da yaratığın hareketlerini detaylıca planlamak sonra da oyuncularla canlı aksiyon barındıran sahneleri çekmektir. Bunun için genellikle bir sopa ya da ekip üyelerinden birinin dikilmesi ve bu şekilde yaratığın hareketi ile pozisyonunun temsil edilmesi gerekmektedir. Anlaşılabileceği gibi sahnelerle direkt ilişolma ihtiyacı olmayan sekanslar için yapılan birçok canlandırma tekniği, Harryhausen'in tekniğinin öncüsüdür. Filmin yönetmeni film oyuncularının yaratıkları gördüğü ifadeleri çekiyor; canlandırma sanatçısı yaratıkların stop-motion sekanslarını çekiyor ama bu sahneler bir araya gelip de tamamlandığında oyuncular hala bir sahnede, yaratıklar

bir başkasında kalıyordu. Yine de ayırık ekran yöntemiyle filmin final performansında izleyicilerin direkt olarak yaratıklarla iletişimde olduğunu görebiliyorlardı.¹⁴

Özel efekt sınıfına girebilecek bir diğer yöntem minyatür ya da maket kullanımıdır. Minyatürleri kameraya yakın konumlandırarak çekebilmek film üreticilerini gerçek boyutunda inşa etmesi çokça pahalı olacak devasa objeler çekmekten kurtardı. 1925 yılında dört milyon dolar bütçeli ünlü *Ben-Hur* filminin görkemli ve kalabalık sahnelerinin çoğunun çekiminde, kameranın önüne asılan minyatür set maketleri kullanılmıştır. 1927 yapımı *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) filmi devasa görünen bir binanın çatısını kamera çerçevesinin tepe kısmına gelecek şekilde yerleştirilmiş bir aynaya yansıtarak özenli bir set yaratmayı başarmıştır. Kamera daha sonra oyuncuları etkileyici setin tepe kısımlarının yansıtıldığı bir duvarın önünde çekmiştir. Ayrıca şehir resmini yaratmak için birçok model kullanılmıştır (Harness, 2010).

Tüm bu efektler; çift pozlama, matte, arka ve ön projeksiyonlama, animatronik ya da minyatürler, bir yönüyle oyuncuları hayali setlerde oynamaya, tehlikeli hareketlerin parçasıymış gibi davranmaya ve kendileriyle ya da animatronik ya da yaratık olup yapım sürecinde görünmez olup yapım sonrası süreçte eklenen tuhaf partnerlerle birlikte performans vermeye zorluyor. Tıpkı tiyatro oyuncusu Meisner'in oyunculukla ilgili söylediği şey gibi: "Oyunculuk hayali şartlar içinde gerçekçi davranmaktır" (Longwell, 1987: 15).

Makyaj, ki bugün bir başka özel efekt olarak kabul edilmektedir, sinemanın erken dönemlerinde neredeyse hiç yoktu. 1920'lerin ortasına kadarki süreçte oyuncuların kendi makyajlarını kendileri yapmaları bekleniyordu, dolayısıyla görüntülerinin bir sahneden öbür sahneye tutması çok nadirdi. Ayrıca erken dönem makyajları selüloit ile sorunluydu, çünkü erken dönem film üreticileri renk hassasiyeti oldukça limitli olan orkromatik film bantları kullanmaktaydı. "Kırmızı pigmentasyona, koyuca beyaz tene tepki veriyor ve sert kırmızıları etkisizleştiriyor."¹⁵ Daha sonra, yakın plan

¹⁴ Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://silversceneshub.blogspot.com/2013/06/ray-harryhausen-and-creation-of.html> Erişim Tarihi: 23.5.2019 Saat: 22:00

¹⁵ Bu bilgileri, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Makeup-HISTORY.html#ixzz5j5j4XblZ> Erişim Tarihi: 14.05.2019 Saat: 13:44

daha yaygınlaştığında, makyaj yüze odaklandı ki bu durum oldukça büyütülmüş bir perspektiften anlaşılmalıdır, ayrıntılar daha önemli bir hale geldi.

Film oyuncularının kullandığı ürünlerin çoğu kurşun ve cıva içeriyordu. Arzulanan görüntüye ulaşmak için, film ekipmanlarından gelen aydınlatmanın rengini dengelemesi adına son derece ağır, pembe makyaj boyaları kullanıyorlardı. Eğer boya çok hafif sürülmüşse oyuncu donuk görünürdü. Bununla mücadele adına, gözlerindeki boşluğu yok etmek için siyah ve kırmızı kalemle gözlerinin etrafını çiziyorlardı. Tüm bu sahne ışığının altında terlerler ve yüzlerindeki tüm lekeler de görünürdü.¹⁶

Bu, film üreticisi Pudovkin'in sinemada özel makyaj kullanımına dair aksi yönlü görüşlerinin temel sebebidir. *Sinemanın Temel İlkeleri* adlı kitabında, tiyatrodan yaşlı bir adam gerektiğinde oldukça genç bir oyuncu yüzüne kırışıklar çizerek sahnede seyirci üzerinde yaşlı bir adamın dış görünüşünün etkisini yaratabileceğini kabul etmektedir. Fakat sinemada pürüzsüz bir tenin üzerine kara bir çizgi çektiğinde, hareket halindeki yüz perdede ışığın hayat kazandırdığı canlı kırışığı hiçbir vakit göstermeyeceğini, bunun yerine sadece kara bir çizgi vereceğini açıklamaktadır. Böylece, merceğin yakın olduğu durumlarda, yani omuz çekimlerinde çok aykırı düşeceğini uyarılmaktadır. Dolayısıyla, Pudovkin'e göre, tiyatrodan farklı olarak film oyuncusunun senaryoda yazılı olan görünüşüne tamamen benzemesi gerekir. "Kısacası, denebilir ki, film oyuncusu çok kez kendi kendini canlandırır; yönetmenin işi de oyuncuyu kendinde olmayan bir şeyi canlandırmaya zorlamak değil, gerçek özelliklerini kullanarak kendisinde olanı elden geldiği kadar canlı olarak göstermekten ibarettir" (Pudovkin, 1995: 144).

Doğrudur ki makyajın uzun bir tiyatro tarihi olduğu için film endüstrisinde de, doğal olarak geleneksel sahne tekniklerine dayanarak başladı. Ancak Max Factor ve George Westmore tiyatro ve sinema için farklı makyaj kullanılmasının gerekli olduğunun ayırdına varan ilk ve en önemli makyaj sanatçılarıdır. Sahne ile ekranın arasındaki hayati farkın dokunuştaki hafiflik olduğunu anladılar. Dolayısıyla ikisi de sinemaya özel dayanıklı kozmetik ürünler ve makyaj hileleri ürettirler.¹⁷

¹⁶Bu bilgileri, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.ukessays.com/essays/beauty-therapy/history-makeup-4981.php> Erişim Tarihi 14.05.2019 Saat 14:22

¹⁷Bu bilgiler, yazar kimliği olmayıp şu adresten alınmıştır: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Makeup-HISTORY.html#ixzz5j5j4XblZ> Erişim Tarihi: 14.05.2019 Saat: 12:44

Erken dönem sinemasında uzmanlaşmış makyaj sanatçısı yokluğunda, oyuncu Lon Chaney'nin makyaj sanatı üzerindeki yetenekleri kendisine diğer oyuncularla içinde olduğu yarışmada avantaj sağladı. Film ekibi Chaney'nin kendisini görsel olarak her role dönüştürebileceğini bildiği için bu yeteneği ona bazı filmlerde iki rol oynama imkânı sunmuştur. Bunun sıra dışı bir örneği olarak hem öldüren hem de öldürülen karakteri oynadığı *Outside the Law* (Tod Browning, 1920) filmi verilebilir (Anderson, 1971). Oyunculuktaki ve makyajdaki başarısını takiben Chaney, *The Notre Dam'ın Kamburu* (*Hunchback of Notre Dame*, Wallace Worsley 1923), ve sonrasında *Operadaki Hayalet* (*The Phantom of the Opera*, Rupert, Julian, 1925) filmlerinde kendi makyajını yaratma özgürlüğüne ulaştı, ardından bu pratik yıldızı olduğu filmin kendisi kadar ünlü oldu. Söylenene göre seyirci *Operadaki Hayalet* filmini ilk gördüğünde, Christine'in maskeyi çözüp Phantom'un kafatası gibi gözükken yerlerini ortaya çıkardığı sahnede çığlık atanlar ya da bayılanlar olmuş. Buradan anlaşılabilir ki Pudovkin'in korkusunun aksine, özel makyaj efekti bir oyuncuyu tamamen farklı görünen bir başka karaktere başarıyla dönüştürebilir.

"Canavar yapıcı" olarak bilinen Jack P. Pierce, *Dracula* (Tod Browning, 1931), *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Frankenstein'in Gelini* (*The Bride Of Frankenstein*, James Whale, 1935), *Mumya* (*The Mummy*, Karl Freund, 1932), *Kurt Adan* (*The Wolf Man*, George Wagner, 1941) vb. filmler için ikonik makyajlar yaratmış, ilk ve en önemli makyaj tasarımcılarından biridir. Yarattığı işler Lon Chaney, Boris Karloff, Bela Lugosi gibi ikonların ve canavar filmleri türünün kendisinin oluşmasına yardım etmiştir (Essman, 2003). Pierce'in makyajları genellikle çok yapıştırıcı içerir bu sebeple yerleştirilmesi oldukça uzun zaman alırdı. Latex kısımlar kullanmaya her zaman isteksizdi, kendi tekniğini pamuktan, kolodyumdan ve burun macunundan inşa ettiği yüz detayları ile oluştururdu. Tüm bu malzemeyle oyuncuların yüzlerinde ezikler, siyah gözler, izler, yaralar, yanıklar yaratabilir ya da bir oyuncuyu başarılı bir şekilde başka bir insan, canavar ya da inandırıcı bir hayvan gibi gösterebilirdi.

Yıllar sonra Amerikan bilimkurgu filmi *Maymunlar Cehennemi* (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968) yıldırıcı bir meydan okumayla geldi, çünkü daha önce kimse ekranda konuşan bir maymunu temsil etmeyi düşünmemişti. Gerçek maymunlar kullanılamayacak olduklarından tüm film, bu işiyle prostetik makyajın öncüsü olan John Chambers tarafından yapılacak özel makyaj efektine dayandırıldı. Birinci asistanı Tom Burman şunları söyler: *Maymunlar Cehennemi*

makyaj açısından bir dönüm noktasıdır. Stüdyolar harika karakterler üzerine bir film yapabileceklerini ve büyük oyuncuların yüzlerine böyle makyajlar koyabileceklerini bilmiyorlardı. Hikâyelerin söylenişini değiştirdi bu durum" (Konow, 2014).

Prodüksiyon tasarımcısı William Creber, oyuncuların yüzlerindeki ifadeler onca makyajın altında görünmeyecek olduğundan Fox'un önce sıradan insanlara maymunu oynatıp stüdyonun tasarruf etmesini sağlamayı düşündüğünü söyler. Ancak yönetmen Franklin J. Shaffner onları kesinlikle makyajın arkasından kişiliklerini gösterebilecek oyuncularla çalışmaya, sıradan bir insan yerine gerçek bir oyuncunun gerekli duyguları oluşturacağına ikna etti. Bunun sonucu olarak makyaj sanatçısı Chambers film için seçmelerden geçmiş birtakım oyuncularla oturmuş, onlara oyunculuklarına makyajın ne denli dâhil olduğundan haberdar etmiştir. Prostetik makyaj, prostetik heykel, döküm ve alçı tekniklerini barındırdığı için bazen iki saatten uzun sürer ve hem makyaj sanatçısı için hem de oyuncu için sabır ve disiplin gerektirir. Bu sebeple ekran testinde Doctor Zaius rolünü oynayan Edward G. Robinson makyaj sürecinin talepleriyle ters düştü ve rolden vaz geçti. Yine de *Maymunlar Cehennemi* (1968) Roddy McDowall, Kim Hunter, Charlton Heston ve Maurice Evans ile birlikte iyi bir ekip oluşturdu. Film ekibi maymun makyajının tamamen bir şempanze ya da orangutanı kopyalamamasını, oyuncuların kendi yüzlerine daha yakın bir şekilde stilize olmasına karar verdi. Yalnızca bu şekilde karakterlerin seyirci ile daha iyi bağ kurabilmesi sağlanacaktı. Oyuncu Hunter kendi rolü içinde tanınmaz halde olsa da bu durum onun canını sıkmadı. "John'un inanılmaz makyajı sayesinde seyirci oynadığım karakteri gördü. Benim önemsedığım tek şey de bu".¹⁸

Burada makyaj sanatçısı Chambers ilk makyaj Oscar'ını kazanırken maymun rolünü oynayan hiçbir oyuncu performanslarıyla aday olmadı, ödül alamadığını da hatırlamak gerek. Bunun tek sebebinin yüzleri ve bedenlerinin protez makyajla kaplı olması ve seyirci tarafından tanınmaz halde olmaları olduğu söylenemez. David Lynch tarafından yönetilen *Fil Adam* (*Elephant Man*, David Lynch, 1980) filminde Joseph Merrick karakteri için uygulanan yoğun protez makyajla tanınmaz halde olan oyuncu John Hurt bu rolüyle BAFTA kazandı, Oscar ve Golden Globe ödüllerine aday oldu. John Hurt'ün John Merrick olarak verdiği performans minimalist oyunculuğun en derin noktasıydı. Protez makyaj yüzünden yüzünü kullanamıyor ve Merrick'in

¹⁸Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır:

<https://www.independent.co.uk/news/obituaries/john-chambers-9130510.html> Erişim Tarihi: 21.06.2019 Saat: 15:33

engelinden dolayı bazı hareketler dışında bir şey de yapamıyordu. Anlaşılabileceği gibi, Hurt'ün bir oyuncu olarak kullanabileceği tek enstrümanı gözleri ve sesiydi. Gözleri aracılığıyla Merrick'in mutsuzluğunu, ötekilerden korkusunu, dürüst sevgisini, insanlığını ve bazı nadir anlarda da mutluluğunu belirtebiliyordu. Aynı zamanda protez makyajla yapılmış Merrick'in biçimsiz ağzı aracılığıyla Hurt, karakter için hassas ve sessiz bir ses yarattı. "Başlarda kelimeleri söyleme mücadelesindeyken ona anlamsız gelen her şey film içinde harika şekilde kullanıldı. Etrafindakilerle daha rahat hareket etmeye başladıkça sesinin temiz ve daha anlamlı, sanki İncil'den en sevdiği pasajı alıntılıyormuş gibi anlamlı çıkmasına izin verdi." (Morgan, 2011).

John Hurt'ün En İyi Erkek Oyuncu Akademi Ödülü'ne aday olduğu yıl, Robert De Niro'nun etkileyici performansı ve rolü için bedenini adanması kendisine bu ödülü kazandırdı. Muhtemelen bir oyuncunun rol için kilo alması durumunun en ünlü ve ikonik örneği, De Niro'nun Martin Scorsese'nin *Kızgın Boğa* (*Raging Bull*, Michael Chapman, 1980) filminde boksör Jake La Motta rolü oynamak için yirmi yedi kilo alıp manşetlere çıktığı o yıl gerçekleşti. Kilo alıp verme – herhangi bir kozmetik ya da teknolojik arttırma gibi – birçok oyuncunun ve film üreticisinin zorlayıcı karakterler, hikâyeler ve duygular yaratmak için kullandığı birçok yöntemden biri. Vincent D'Onofrio *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987) filminde etkileyici Er "Gomer Pyle" performansı için aldığı aşırı kilo ile bilinen önemli oyuncularındandır. Edward James Olmos da aynı şeyi *Kalk ve Diren* (*Stand and Deliver*, Ramon Menendez, 1987) filminde lise öğretmeni Jaime Escalante için yaptı ve Akademi Ödülü adaylığı kazandı.

1990'larda rol için kilo alıp verme pratiği oldukça yaygınlaştı. Val Kilmer hem *The Doors* (Oliver Stone, 1991) filminde mahvolmuş haldeki Jim Morrison'ı oynamak için hem de *Büyük İskender* (*Alexander*, Oliver Stone, 2004) filminde Makedon Philip'i oynamak için kilo almıştır. Tom Hanks *Philadelphia* (Jonathan Demme, 1993) filminde AIDS hastası bir avukatı oynayarak En İyi Erkek Oyuncu Akademi Ödülünü aldığı rol için kilo vermiştir. Toni Collette ve Minnie Driver *Evlilik Rüyası* (*Muriel's Wedding*, P.J. Hogan, 1994) ve *Dostluk Çemberi* (*A Circle of Friends*, Pat O'Connor, 1995) filmlerindeki nefes kesici “çirkin ördek” performansları için on beşer kilo almışlardır. Ed Harris *Pollock* (Ed Harris, 2000) filminde yaşlanmakta olan Jackson Pollock rolünü oynamak için on beş kilo almıştır. Renée Zellweger da terk edilmiş sekreteri oynadığı *Bridget Jones'un Günlüğü* (*Bridget Jones's Diary*, Sharon Maguire, 2001) filmi için on kilodan fazla

almıştır. Eski model Charlize Theron, *Canı* (*Monster*, Patty Jenkins, 2003) filminde seri katil Aileen Wuornos rolü için on beş kilo almış ve bu performans için En İyi Kadın Oyuncu Akademik Ödülü kazanmıştır. Ayrıca Christian Bale *Makinist* (*The Machinist*, Brad Anderson, 2004), *Şafak Hareketi* (*Rescue Dawn*, Warner Herzog, 2006) ve *Dövüşçü* (*The Fighter*, David O. Russel, 2010) filmleri için verdiği aşırı kilolar, *Batman Başlıyor* (*Batman Begins*, Christopher Nolan, 2005) ve *Kara Şovalye* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008, 2012) filmlerindeki Batman rolü için aldığı kilolarla ortaya koyduğu başarılı fiziksel dönüşümlerle ünlüdür.

Aşırı fiziksel değişimler gerçekleştirerek Oscar ödülü kazanan oyuncular, yalnızca prostetik "şişman kostümü" kullanan oyuncuları (örneğin çatlak *Profesör/The Nutty Professor*, Tom Shadyac-1996 filminde Eddie Murphy ve *Alçak Adam/ Shallow Hal*, Peter ve Bobby Farrelly-2001 filminde Gwyneth Paltrow) profesyonel olarak biraz daha saygı kazanmak için yarışır hale getirdi, çünkü bu oyuncuların fiziksel adanmışlığı daha az risk barındırmaktaydı ve tipik bir biçimde komedilerde rol almaktaydılar ki bu durum da yalnızca birkaç ödül toplayabilmelerini sağlamaktaydı (Mosher, 2006: 303-304). Çünkü oyuncunun kasıtlı kilo alışı fiziksel olarak kendini feda edişinin ve profesyonel olarak adanmışlığının bir kanıtı olarak görülmekteydi. Ama bugün şişman kıyafet prostetiği, özel efekt kozmetik ürünleri ve bilgisayar grafiği görseller böylesi bütüncül bir çalışmayı gereksiz kılmaktadır. Yine de muhtemelen bu marifet, seyirciyi gördüğünün gerçek olduğuna ikna edecek usta bir reklam ve dolayısıyla güvenli bir hayranlığa ihtiyaç duymaktadır. Dijital makyaj efektleri ve bu efektlerin oyunculuk performansı üzerindeki etkisi hakkında daha detaylı bilgi bir sonraki kısımda verilecektir.

"Kurşun isabet edişi, patlamalar, yağmur, yangın, her türlü araba numarası, uçan aletler, sallanan setler, objeler ya da araçlar oluşturan hareket halindeki aletler, yapay okyanus dalgaları ve püskürmeler" özel efektlere başka örnekler olarak sayılabilir (Fink & Morie, 2010: 1). 1935 yılında uzman pyroteknisyenler Lydecker ve Theodore patlamalar, cehennemler, yangın felaketleri ve havada, karada, denizde ve gökyüzünde çarpışan araçları yaratarak gelecek olan "pyro adamları" jenerasyonuna ilham oldular.¹⁹ Pyroteknik özel efektleri genellikle ticari ya da askeri patlayıcılarla uğraşmadan büyük yıkımlar gerçekleştirmeden büyük görsel ve işitsel efekt

¹⁹ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır:

<https://www.pbs.org/wgbh/nova/specialfx2/1940.html> Erişim Tarihi: 13.06.2019 Saat: 13:44

retmek iin tasarlanmıřtır. Bu tarz patlamaları filme almak zor bir sre ve gvenlik gerekeleri de yakından filme almaya engel olmakta ayrıca patlamalar etkileyici bir řekilde filme alınmak iin fazla hızlı gerekleřmektedir (Rizzardi, 2010: 88). Buna ek olarak, tm bu patlamalar, araba kazaları ya da yangın efektleri ekim srecinde yapılmakta, ihtiya duyulan riskli hareketler de her zaman iin oyuncular tarafından gerekleřtirilememekte, dolayısıyla dublre ihtiya duyulmaktadır. Dublr, fiziksel maharet gerektiren ve dublr oldukları oyuncuların yapamadığı –oğunlukla sigorta meselesi yznden– iřleri yapmak iin eēitilmiř ve bu konuda yetenekli olan bir profesyoneldir. Ancak 1900'lerin ve 1910'ların nc gnlerinde bir yıldıızın yanında dublrn de iře almak yerine stdyolar tm bu zel aksiyonları yapma cesareti olan oyuncuları iře almayı tercih ediyordu. Gloria Swanson kadar ihtiyařamlı bir yıldıızın bile, yzemediēi halde *The Danger Girl* (Clarence G. Badger, 1916) filminde derinlere dalması istenmiřtir. Buster Keaton her ne kadar tehlikeli olsa da dublr kullanmayı reddetmesiyle bilinir. *The Electric House* (Buster Keaton, 1922) filminde bacaēını kırmıř, *Kk řerlok* (*Sherlock Jr.*, Buster Keaton, 1924) filminde boynunu kırmıř ve *General* (*The General*, Clyde Bruckman ve Buster Keaton, 1926) film setinde bir top atıřı tarafından bilinsiz dřse de, sessiz komedi *Bill'in Buharlı Gemisi* (*Steamboat Bill, Jr.*, Charles Reisner, 1928) filminde yandan arklı vapurlar arasında zıplarken altı gl rzgr makinesi ve galonlarca su tarafından oluřmuř fırtına tarafından havada darbe yemektedir. Onun iin "kedi gibi iniř yapmak", "beden kontrol" dediēi sanatı kullanmak neredeyse ikinci tabiatı. Ayrıca sıklıkla bařka oyuncuların dřmesi gerektiēi sahnelerde dublrlk yapmıřtır. Ama dublr performanslarının filmlerde ne zaman iře alındıēı anlařmanın gizli yanı olarak kalmıřtır. Bunun temel sebebi, seyircilerin, kahramanların ykselmekte olan bir sıcak hava balonundan atlayabileceēine ve ekran kovboylarının uurum kenarlarında at yarıřı yapabileceklerine inanmasını beklemektir (Hutchinson, 2015).

Sinemada zel efektlerin kullanımına dair tm bu rnekler bizi oēu zaman sahnelerin mekanik ve koreografisi kurulmuř sreler olduēu sonucuna gtrr. O anlık kameranın řansı gibi grnmesi iin yaratılmıř ama zel efektler sayesinde gerekliēin inřası bundan daha ileri gtrlemezdi. Mizansenin ok eřitli elementleri ve zel efektler sayesinde filmler bir gereklik uyarması yapma imknına sahiptirler. Bylece, sinema zel efektler, ister kesilen bir boēazdan fıřkıran kan, aniden bastıran sis veya yaēmur, patlamalar, araba kazaları ya da oyuncuların canavarlara ya da hayvanlara dnřmesi, kısacası ekilen filmdeki olay ve duyguların izleyiciye

gerçekmiş gibi algılanmasına yardımcı olacak her türlü etkiyi içine almaktadır. Bir film yapım sürecinde, tüm şartlara adapte olmak zorunda olan oyuncu ise, bazen hem bedeni, yüzü ve sesini kullanarak bazen ise sadece bir enstrümanı kullanarak karakterin duyguları ve düşüncelerini yansıtmaya çalışmaktadır.

1.2.5.2. Oyuncu ve Görsel Efekt

Görsel efekt yaratılmış, değiştirilmiş ya da geliştirilmiş, canlı aksiyon çekim sırasında gerçekleştirilmesi mümkün olmayan her türlü görsellik için kullanılan bir terimdir. Bir başka deyişle görsel efekt sanatının büyük kısmı temel resim kaydı tamamlandıktan sonra, yani yapım sonrası süreçte yapılmaktadır. Görsel efektler matte painting, arka ve ön projeksiyonlama, minyatür ya da perspektif sıkıştırılmış setler ve birçok yolla bir araya getirilmiş ya da ayrıştırılmış kayıtlı resimler gibi daha önce bahsedilmiş teknikler aracılığıyla canlı aksiyon esnasında da eklenebilir (Fink & Morie, 2010: 2).

En temel görsel efekt örneklerinden biri muhtemelen Meliese'nin ve eşinin bazı filmlerin her karesinde yaptığı el boyamasıdır. Bu süreç çekim tamamlandıktan sonra kurgu sürecinde gerçekleşmiştir. On dokuzuncu yüzyılda görüntüler sıklıkla el boyaması ve el canlandırması idi ama yirminci yüzyıl dönümüyle sinema bu el tekniklerini canlandırma temsiline dönüştürdü ve kendisini kaydeden bir araç olarak tanımladı. Ancak film üreticileri film setlerini ve kaydedilmiş görselleri manipüle etmeye devam ettiler (Manovich, 2010).

1920'lerde bir ya da daha fazla cihazı mekanik bir biçimde film kamerasına bağlayan araçlar olarak bilinen basit optik yazıcılar icat edildi. En basit formuyla bu aparat motor kontrollü bir ilişki yazıcısı olup yirmi dört karenin çözünmelerini başarılı bir şekilde, bir sahnenin finalini ve diğer sahnenin başlangıcını üçüncü bir filme kopyalarak her sahnenin iki ya da üç kez tekrar basılmasıyla hareketi yavaşlatmak; hareketi hızlandırmak ya da aynı kareyi tekrar tekrar kopyalayarak donmuş kare yaratmak için çalışır.²⁰ Optik yazıcıların yardımları ve birleştirme denemeleri süreçte iki ya da daha fazla sahne elementi barındıran film parçası bir projeksiyona yerleştirilip birlikte yeni bir

²⁰Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.britannica.com/technology/motion-picture-technology/Professional-motion-picture-production#ref52205> Erişim Tarihi: 13.06.2019 Saat: 22:44

kameradaki filme fotoğraflanması işlemidir. Sessiz film *Fire Brigade* (William Nigh, 1926) filminde çocuğun yanan bir binada bırakıldığı bir sahne vardır. Küçük kız gerçek bir yangına tabi tutulamayacağı için kızın ve yangının sahneleri ayrı çekildi, optik birleştirme ile yapım sonrası süreçte birleştirildi böylelikle tehlikeli kıvılcımlar gerçekten gözler önüne geldi (Fink & Morie, 2010: 3). Yıllar sonra, Walt Disney stüdyoları canlı aksiyon film ile canlandırma filmleri bir araya getiren yeni bir tür optik yazıcı yarattı. Bir projektör canlı aksiyon filmi ve öbür projektör canlandırma filmi yansıtıyor bu kombinasyon da hem canlı aksiyon hem de canlandırma barındıran bir film üretiyordu. Bu tarz filmler Disney filmlerinden *The Three Caballeros* (Norman Ferguson, 1945) ve *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) filmlerinde görülebilir. Bu icat ile oyuncuların yer aldığı canlı aksiyon kayıtlarını, diğer kayıtlar ile tamamlamak, tek bir kelimeyle onları manipüle etmek, mümkün oldu.

Production Departments (2010) adlı makalesinde Squires'in belirttiği üzere görsel efektler çekimlere eklenebilmek için ek fotoğrafik elementlere ihtiyaç duymaktadır. Bunlar, matte painting üzerinde bir meşale ateşi olabilir, uzay gemisinde gerçekleşen bir patlama olabilir ya da belki büyük bir yaratığın pisliğe basışını temsil etmek için yapılan toz bulutudur (Squires, 2010: 30). Buradan anlaşılabilir ki özel efektlerle yapılan canlı aksiyon kayıtları, yapım sonrası süreçte görsel efektlerle başarılı bir şekilde tamamlanabilir. Muhtemelen bunun en iyi örneği hareketli matte sisteminin kullanıldığı çekimlerdir, ki oyuncuların olduğu ön planın opak resmine ya da objelerin transparan bir arka plana karşı durması gerekmektedir. Daha önce bahsedildiği gibi, 1940'ın *Bağdat Hırsızı* (*The Thief of Bagdad*, Zoltan Korda, Tim Whelan ve Michael Powell, 1940) filminde etkileyici bir efekt yaratmak için mavi ekran hareketli matte sistemini kullanan Larry Butler, tek renk arka zeminin kullanılmasının film üreticilerine oyuncuları fondan izole etmede ve görsel efektleri daha kolay yaratmada yardımcı olacağını fark etmiştir. Bu işlem için seçtiği renk maviydi, çünkü oyuncuların ten renginden belirgin bir şekilde farklı olup ön planla arka planın kolayca ayrışmasını sağlamaktaydı.²¹ Bu icadı sayesinde, film stüdyolarında bulunan oyuncular daha sonra yüzlerce hatta binlerce mil uzaklıkta performans sergiler gözüküyor; resimsel olarak pek ilgi çekici olmayan çekimler bulut, ağaç ve mimari detay eklemeleriyle

²¹ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://shootsystems.com/the-history-of-green-screen/> Erişim Tarihi: 14.06.2019 Saat 22:55

sanatsal olarak donatılıyor, ya da yaratıcı senaryo yazarlarını tatmin etmek amacıyla fizik ve doğa kanunlarının aksi olan fantastik olaylar ekranda gösterilebiliyordu (Fielding, 1985: 1).

Fakat bu şartlar altında oyunculuk, oyuncularını yalnızca kendi hayal güçleriyle yaratmaya zorladı. Bunun sebebi öncelikli olarak oyuncunun karşısında bir oyunculuk partneri olup olmaması; ikinci olarak, nihai arka planın ne olduğunu bilip bilmemesi gibi etkenler sebebiyle oyuncunun belirgin bir kontekst içinde performans sergileyememesi durumu vardır. Dolayısıyla bu tür bir prodüksiyonda çalışan oyuncu için güçlü bir görsel resim yaratma becerisi ve duygusal deneyimler aynı şekilde göz çizgisini ve özel ilişkileri biliyor olmak oldukça önemlidir.

Oyuncunun göz çizgisinin, filme dahil edilecek sahnede ne olduğuna bakışı olduğu için, bazen çekim sürecinde görsel efekt ekibinden biri bir sopa tutar ya da bir dublör gerekli aksiyonu canlandırır, böylelikle oyuncu nereye bakacağını ya da nasıl tepki vereceğini bilir. Film genellikle bu referanslarla çekilir ki yapım sonrası süreçte yönetmen ve görsel efekt ekibi asıl kurulumu referans alabilsin. Ancak oyuncunun karşısında oynaması için asıl çekimde yerleştirilen sopa ya da dublör kaldırılmalıdır ki bu boş kayıta, görsel efekt sanatçısı gereken görsel efekti yerleştirebilsin. Bu, daha önce bahsedilmiş olan *The Ghost of Slumber Mountain* (1918), *Kayıp Dünya*, *King Kong* (1933), *Altın Postlu Cengaver* (1963), *Sinbad'ın Altın Yolculuğu* (1974) filmlerinde ve her ne kadar daha gelişkin bir teknoloji kullanılsa da günümüzdeki filmlerde oyuncuların canlandırma karakterlerle ilişkide olma halidir.

Mevcut mavi/yeşil ekran (BS/GS) metodunun ve teknolojisinin büyük bir kısmı 1970'lerde geliştirilen ve yeniden tanımlanan, çığır açıcı optik işlemlere dayanmaktadır. 1977'de *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) filminin yayınlanmasıyla görüntüleri birleştirmenin büyüğü dünyası kitlelere ve bizim bu filmde etkilendiğimiz ve ilham aldığımız zanaatı gerçekleştiren dijital sanatçıların birçoğuna tanıtılmıştır (Krasser, 2010: 562).

Bir diğer eşsiz görsel kazanım, bilgisayarlı canlandırma ve dijital birleştirme yaygınlaşmadan önce yapılan, Robert Zemeckis tarafından yönetilen *Masum Sanık Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988) filminde canlı aksiyon oyuncularını ile canlandırma karakterlerinin inandırıcı bir şekilde birleştirilmesidir. Yapım süreci canlı aksiyon sergileyen oyuncuların hareket-kontrollü

kameralar tarafından kaydedilmesiyle başladı. Daha sonraki yapım sonrası süreçte ki bu süreçte rotoskop denmekte, canlandırmalar canlı aksiyon kayıtlarının üzerine elle çizilmiştir. Tüm canlandırma karakterler yapım sonrası süreçte eklendiği için canlı aksiyon kayıtları sırasında oyuncular hayali partnerlerle inandırıcı bir biçimde etkileşime geçmeliydi. Bu sebeple set süresince ana çizgi film karakterleri yerine plastik modeller konulmuş böylelikle hem dış çizgiler oluşturulmuş hem de oyuncuların karşısında oynayabileceği bir şey elde edilmiştir. Yalnızca, Roger Rabbit'ı seslendiren Charles Fleischer sette Roger kostümü giymek ve kamera dışında repliklerini oynayarak söyleme konusunda ısrarcı olmuştur.²²

Bu filmin gizli bileşeni, ana karakter Eddie Valiant'ı oynayan Bob Hoskins'in metal çubuklara karşı, boş alanlarda ve mavi ekran önünde oynama becerisi ve göz kontağını korurken, görünmeyen elastik çizgi film karakterlerle iletişimde olmasıdır.²³ Hoskins'in rolü içinde kendini adamışlığı, fiziksel komedisi ve tamamen hayal ürünü oluşu eleştirmenlerce övülmüştür. Los Angeles Times'tan Sheila Benston şöyle yazmıştır: "Hoskins'in demir gibi bir hayal gücü olmalı, zira çok çeşitli boylarda çizgi karakterlerle, yatağındaki tavşandan omzundan tehditkâr bir şekilde bakan iki buçuk metrelik gorile, Gloria Grahame'in baştan çıkarıcı ağzına ve Jayne Mansfield'in silüetine kadar doğru bir biçimde iletişime geçebiliyor." (Benson, 1988). Ignatiy Vishnevetsky'nin söyleceği gibi: "harika bir efekti harika bir oyunculuk kadar hiçbir şey satamaz" (Vishnevetsky, 2018). Yine de *Masum Sanık Roger Rabbit* filmi En İyi Kurgu, En İyi Efekt (Görsel) ve En İyi Efekt (Ses Kurgusu) ödüllerine ek olarak canlandırma yönetimi için Richard Williams'a Özel Başarı Ödülü olmak üzere dört Akademi Ödülü ile ödüllendirilip ayrıca En İyi Sinematografi, En İyi Sanat Yönetimi ve En İyi Ses ödüllerine aday olmuşken oyuncu Bob Hoskins en iyi oyunculuk dalında yalnızca Bilimkurgu, Fantezi ve Korku Filmleri Akademisi ödülüne aday gösterilmiştir.

Daha önce verilmiş tüm film örneklerinin incelenmesiyle anlaşılabilir ki özel ve görsel efektler film üreticilerinin, belgesellerden dramatik hikâyelere kadar en temel teknik hile cephaneliği olmuştur. Ayrıca söylenebilir ki film üreticilerini bir gözlemciden manipülatöre dönüştüren şey sinema efektleridir. Ancak, yine tüm bu filmlerin incelenmesine dayanarak film yapımında

²² Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <http://www.hdnetmovies.com/bts/a-story-of-a-rabbit-the-making-of-who-framed-roger-rabbit/> Erişim Tarihi: 21.06.2019 Saat: 15:33

²³ Bu filmde kullanıldığı efektleri bu linkte görebilirsiniz: <https://www.youtube.com/watch?v=DDbhP6tTrQ>

kullanılan hem özel hem de görsel efektlerin yalnızca gerçekliği manipüle eden, tamamen sembolik sonuç görselleri yaratan bir çalışma olmadığı düşüncesi aksine gerçekliğe adanmaktan doğan bir ritüel olduğu söylenebilir. Kamera gibi bir makine insan kullanıcısının takibi olmadan da objektif resimler sağlayabilse bile özel ve görsel efektler, insan kullanıcının takibi ve eforu ile insanların deneyimlediği gerçek hayat gibi resimlerle sonuçlanmaktadır. Dolayısıyla daha önce bahsedilmiş birçok film, hem efekt hem duygu gerçekliği için tüm yapım adına ekibin ve oyuncuların kendini adaması sayesinde otantik sahnelerle sahiptir.

Öte yandan oyuncular, özel ve görsel efektlerin yardımıyla farklı karakterleri -bazen hayvanları- oynayabilme, tuhaf yaratıklarla –bazen kendileriyle– iletişime geçebilme ya da riskli aksiyonlarda herhangi bir tehlikede altında olmadan oynayabilme imkânı buluyorlar. Özel ve görsel efektlerin film içindeki varlığı, oyuncunun bir şeyleri, bir yerleri ve var olmayan partnerleri hayal etme gücü olduğunu ve ihtiyaç duyulan her koşulda inandırıcı bir performans sergileyebileceğini göstermektedir.

1.2.5.3. Oyunculuk, Ses Efektleri ve Müzik

Sessiz sinema döneminde filmlere, sinema salonlarında canlı olarak üretilen birçok ses eşlik etmekteydi. Film tarihçisi Stephen Bottomore göstermiştir ki 20. yüzyılın ilk yıllarından itibaren ABD ve Avrupa'daki filmler sıklıkla, yetenekli operatörler tarafından geniş bir yelpazede dizilmiş vurmalı çalgılarda üretilen ses efekti tarafından desteklenmekte ya da ses efekti makineleriyle seyirciler sinemanın görsel-duyusal deneyiminin bir parçası olabilmekteydi. Bottomore'un *The Story of Percy Peashaker: Debated about Sound Effects in the Early Cinema* başlıklı makalesinde birçok ilginç örnek bulunmakta, dönemin erkeklerinin ekrandakine uygun olarak ses üretme işini son derece ciddiye aldıklarını anlatmaktadır (Bottomore, 2001). Örneğin 1908 yazında, New York'ta Edison'un *Crossing the Plains in '49* isimli filminin gösterimindeki efektler tüm seyirciyi düşman kılmış ve sözlü protestolara sebebiyet vermiştir: "Soygun sahnelerini temsil etmek için kullanılan gürültü ve şamata sert bir biçimde seyirciyi hedef almış, salonun farklı kısımlarından 'kesin şunu', 'sesi durdurun' ve 'durun' gibi sesler yükselmiştir" (NewYork DramaticMirror, 1908: 7). Öte yandan Vipond, *Coconats or Ivories?* isimli makalesinde birçok efektin piyano ya da diğer müzik aletlerince oluşturulduğunu açıklar. Hatta hapşırılmayı temsil etmek için zekice bir müzik

bulan bir piyanistten de bahseder (Vipond, 1911: 1213). 1913 yılından sinema müzisyenleri için yayınlanmış ilk rehberlerden birinde yazar Eugene Aherne bir bölümün tamamını belirgin sesleri yalnızca piyano tuşlarını kullanarak taklit ederek "efekti çalma" meselesine adanmıştır.

Senkronize ses, 1920'lerin sonlarında ses efektleri üzerine son derece ilginç kuramsal verilerin sonucu olarak geldiğinde, hem kuramda hem de pratikte sesin nasıl yapılacağına, ses efektlerinin filmlerle nasıl bir araya getirileceğine dair bir gelenek zaten vardı (Bottomore, 2001). Sonunda ses üç büyük üretici tarafından yaratılabilmekteydi: direkt olarak sette kaydedilerek, doğal ortamdan toplanarak ya da Foley sanatçısı tarafından üretilerek (Flueckiger, 2009: 151) ve ses kaydının potansiyel olarak film sesinin üç kaynağı vardır: insan sesi (diyalog ya da anlatıcıdır), ses efektleri (senkron ve asenkron) ve müzik (diegetic ve non-diegetic).

Bu bölümden önce oyuncunun sesi ile mikrofon arasındaki ilişki araştırılmıştı. Diğer yandan burada ses efektlerinin ve müziğin oyunculukla beraber yapım sürecinde kaydedilen ses üzerindeki etkisi analiz edilecektir.

Erken dönem sesli sinemada yapım süresince en büyük odak diyalogların kaydına yöneltilmiş, dolayısıyla ses efektleri ve müzik üretilip daha sonra, yapım sonrası süreçte filmle eş zamanlanmıştır. Stüdyonun ses mühendisleri ne zaman karışık görsel jestleri eş zamanlamakta sorun yaşasalar stüdyonun malzeme departmanından ustabaşı Jack Foley'i, oynatılan filme 'canlı' ses efektlerini eş zamanlaması için çağırırlardı. Foley ve mühendislerden oluşan ufak bir ekip ile malzeme ekibi alkış, ayak sesi ve arka plan konuşma sesi gibi çok çeşitli ses efektini, film oynatılırken gerçekleştirilen orkestranın kayıt seansında canlandırırırlardı (Wright, 2014). Foley ve ekibi malzemelere, ayak seslerine ve nadiren bir karakterin kostümünü tanımlamak üzere kıyafet efektlerine odaklanırlardı. Bu form belli başlı yüksek sükseli oyuncuların uyumuna sanatsal bir hassaslık katmasıyla bilinir oldu. Sanatçı yalnızca eşzamanlı ve uyumlu ayak sesi çıkarmıyor aynı zamanda oyuncunun hareketiyle duygusal bir tonda iletişim kuruyor olduğu için bazıları bu yaklaşıma 'Foley metodu' dediler. Foley sanatçısı Leslie Bloom şöyle söylüyor: "Piyangoyu yeni tutturmuş birinin binadan beş adım ötedeki arabasına yürümesi, bir bankayı soyduktan sonra o beş adımı koşan bir adamın tavrından tamamen farklıdır" (Kunkes, 2008). Anlaşılabileceği gibi, oyuncunun ya da kullandığı malzemenin hareketine ait olan ses çekim süresince düzgün bir şekilde

kaydedilemediğinden Foley sanatçısının ürettiği bu sesler bir yönüyle oyuncunun performansını tamamlıyor.²⁴

Foley sanatı ekranda görülen her şeyin sesini yaratmada kullanılırken, filmde müzik çok çeşitli yollarla kullanılabilir: hikâyenin fonu olarak, filmin beraberinde bir müzikal ya da seyirci için fon. *Unheard Melodies: Narrative Film music* isimli kitabında Gorbman, kelimeler ve resimler öncelikli olarak belirginlikle, amaçla uğraşırken müziğin değerler, duygular ve tavırlarla uğraştığını yazar (Gorbman, 1987: 22). Müzikal ses dinleyiciye hikâyenin korkutucu, romantik, komik ya da rahatsız edici olup olmayacağına dair bir önsezi vermeyi hedefler. Müzik yönetmen tarafından karakterlere ve ekrandaki olaylara bağlı mesajları ya da genel perspektifi dönüştürme becerisine sahiptir. Dolayısıyla bazı olaylar farklı şekilde resmedilip, yalnızca müziği değiştirerek izleyicinin yorumu değiştirilebilir. Örneğin *2001: Uzay Macerası* (2001: *A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) filmindeki uzay gemisi zarif ve güzel bir şekilde sunulmuşken *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) filminde tehditkâr bir savaş makinesi olarak sunulur. *Box Kızgın Boğa* (*Raging Bull*, Martin Scorsese, 1980) filminde trajik, *Rocky* (John G. Avildsen, 1976) filminde kahramanca ve *When We Were Kings* (Leon Gast, 1997) filminde stratejik olarak sunulur. Bu yolla her filmin modu müzikal desteğine dayanır. Buna ek olarak aynı müzik bağlama dayalı olarak farklı şeyler ifade edebilir. *Sapık* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) filmindeki korkutucu gıcırtılı keman sesi *Yükseklik Korkusu* (*High Anxiety*, Paul Lohman, 1977) filminde Mel Brooks'un duşta bir gazete ile bıçaklanmasının fon müziği olarak kullanıldığında daha komik bir efektte bürünür. Buradan anlaşılabilir ki ses bir filme mod ya da atmosferi aksanlarla bir ses alanı yaratarak ya da ekrandaki görsele farklı bir anlam seviyesi katarak eklenebilir. Filmin büyüleyiciliği görüntüyle sesin, seyirciye duygusal, canlandırıcı bir deneyim sunmak için iç içe geçmesidir. Bir başka deyişle, ses görüntünün efektini tamamlarken görüntü de sesin efektini tamamlar.

Sıklıkla yönetmenler bir karakterin, müzikal ya da müzikal olmayan bir ses ile varlığını sonlandırır ya da tamamen fark ettirir (örneğin *Sapık* filmindeki anne karakteri ya da *2001: Uzay Macerası*

²⁴ Bugün Foley özel Foley sahnesinde üretilen bir sanat formunu almıştır (farklı türde ayak sesi üretilebilecek zemin dâhil her şeyin ses malzemesi olduğu bir üretim odası). Film ekranda akarken Foley sanatçısı film üreticilerin yansıtılan görselde istediği sesi yakalarlar: denizaltının dalışı, uzaktan gelen atların sesi, eko efekti, kalabalık nidaları, vb.

filmindeki Hal). Müzik tarihi bir filmin belirgin bir karakterinin dönüştürülmesi örnekleriyle doludur. Muhtemelen en bilinen örneği George Lucas'ın *Yıldız Savaşları* serisinde Darth Vader'ın müzikal girişi olmadan yalnızca siyah takım içerisindeki bir adam olduğu kısımdır.

Bazı araştırmacılar göstermişlerdir ki diegetik²⁵ müzik bilinç seviyesinde yer alırken non-diegetik müzik bilinçaltı seviyede kalabilir. Bir başka deyişle, seyircinin duyması istenilen belirgin müzik sinemasal ortamın bir parçası halini alır (Gorbman, 1987), non-diegetik müzik sıklıkla bilinçaltı seviyede hikâyenin dramatik psikolojik durumunun altını çizmedeki iletişim rolünü üstlenir (Lipscomb, 1989). Oyuncu çoğu zaman, ama her zaman değil, diegetik sesin farkındadır ama asla non-diegetik ses eklemelerinin farkında olmaz. Coeclough, *Film Performance: The role of the Actor within Cinematic Expression* isimli Doktora tezinde bu problemi anlatır:

Bir performansın potansiyel algılanması üzerindeki etki mevcut şarkının/müziğin bilindik yaygınlığı kadar açık olmasıyla seyirci için ek bağlamlar yaratır, böylelikle oyuncunun yapım kararlarını renklendirir, bunu yeni bir şeye dönüştürür. Aynı şekilde diegetik müziğin, sözlü ya da enstrümantal, eklenmesi oyuncunun tercihleri üzerinde bir yorum üretebilir, aksi halde non-diegetik eklemeler, her ne kadar o müzik çekim esnasında sunulmayacak olsa da sette oyuncudan reaksiyon alır ki karakterin deneyimi yönünde çalışabilsin. Oyuncunun/karakterin şarkı ya da enstrümantal müzik ile olan ilişkisi, uyum sağlama potansiyeli olan müziği değiştirir ve çalan kişide müziğin anlamına entegre olma gerekliliğine düşer; aksi halde oyunculuk kararları içerisinde parçalanır ya da bölünür (Coeclough, 2014: 152).

Şu sonuca varılabilir ki bir filmin etkisini mümkün olan en iyi şekilde ortaya koymak için sözselsel diyaloglar, sinematik görseller ve müzikal ve/ya diğer ses efektleri arasında etkileşime ihtiyaç vardır. Diyalog bir karakterin sunumunda en önemli kısmı tuttuğu için müzik ve ses efektleri diyalogun ve vokalizasyonun net bir biçimde sunulabilmesi için konumlanır. Diyaloglar oyuncuların kararlarıyla oluşturulup fiziksel iletimleriyle desteklenir, dolayısıyla Willsher şunu önerir; oyuncunun seçimiyle motive edilmiş herhangi bir ses kurgusu final performansının geliştirilmesinde müzisyenin katkısını ortaya çıkarır, editörün seçimlerine bir alıcı yerine bir yatırımcı olarak hizmet eder (Willsher, 2013). Bir başka deyişle, kurgu süresince diyalog kaynağına bağlı bir şekilde kalmalı, karakterin ekrandaki pozisyonuyla uyumlu olmalıdır.

²⁵ Hikâyedeki karakter tarafından duyulması amacıyla olan tüm sesler diegetik olarak tanımlanırken ortamın parçası olmayanlar non-diegetik olarak tanımlanır.

Dolayısıyla film sesi kaydı oyuncuyla çalışılması gereken bir sanat olup, öncelikle oyuncunun işini etkilemeden yalnızca toplayıcı olmayı, sonrasında oyuncunun doğru volümü üretmesini yalnızca ses ekibinin pratik ihtiyaçları için değil aynı zamanda estetik için de asiste etmeyi gerektirir (Coeclough, 2014: 147).

Ses editörü Marvin M Kerner *The Art of the Sound Effects Editor* adlı çalışmada ses efektleri ve müziğin üç temel fonksiyonu olduğunu söyler: gerçekliği taklit etmek, gerçekte olmayıp kamera dışında bulunan bir şey eklemek ya da yaratmak ve yönetmenin modu yaratmasına yardım etmek (Kerner, 1989). Buna ek olarak film sesi her zaman gerçek olmak zorunda değildir, ama durum ya da kurulum ile bağlantıdaki seyircinin önyargılarıyla uyumlu olmalı. Bu kontekste Chion *Audio-Vision: Sound on Screen* isimli kitabında film izleyicisinin sesleri dürüst, etkileyici ve –gerçekte aynı olayda duyacak olduklarıyla değil ama durumla eşleşmiş duygularıyla "uyumlu" olarak tanımlar (Chion, 1994: 109). Dolayısıyla ses ayrıca görselin algılanmasını ve bağlı olarak seyircinin anlayışını ya da ekrandaki aksiyona dair varsayımını, seyirci olarak filmdeki eksikliğin ya da ihmalin ne olduğunu anlamasa dahi, değiştirebilir.

Sonuç olarak ses kurgusu görsel kurgu kadar güçlü bir tercihler ve geliştirmeler meselesidir. Ses kurgusu sırasında ses efektleri ve müzik diyalogla iç içe geçer, bu geçiş seyirci tarafından algılanan büyük anlamlar ve oyuncunun kararlarına bağlantılar yaratır. Bu yolla oyunculuk, final performansının bir sonucu olarak gelişir. Buradan bir yönüyle denilebilir ki ses kurgusu bir final performansının gelişmesini anlamada ve oyuncunun böyle bir eklentiyle ve es geçilmiş sinemasal ifade açıları için anahtar noktadır. Burada en önemli nokta ise, ses kurgusunun çoğu kez oyuncunun yokluğunda gerçekleştirilmesidir.

1.2.6. Oyunculuk, Tekrar Çekim ve Otomatik Diyalog Düzenleme

Birçok çekim arasından kullanılacak elementleri seçmeyi mümkün kılan kurgu imkânları, final performansının yaratımında oyuncu ve kurgu sürecinde net bir ilişki yaratır. Canlı performans medyumunun tersine film, oynatıcısına ya da yöneticisine bir performans elementine geri dönüp kesin yayını için öncelikli olan düzenlemeleri yapma imkânı sunar. Bu final düzeltme ve toplarlama

süreci filmin final montajını belirlemekte ve film performanslarını tanımlamakta ki bu, yapım sürecinin her bir aşamasıyla son derece bağlı bir işlemdir (Coleclough, 2014: 140).

Belirgin bir role geri dönme isteği sinema için karakteristik bir durumdur. Tekrar çekim ve Otomatik Diyalog Düzenleme (ADR) süreçlerinde tekrar çekilecek bir sahneye hikâyesel uyum ve duyguların tekrar inşası için ekran oyuncusunun karakterine geri dönmesi için davet edilmesi yapım sonrası sürecin parçasıdır. İki durumda da oyuncu, filmde tutulmuş kısımlara sadık kalarak karakteri içinden ekleme ya da alternatif anlar oynamalıdır. Bu süreçler oyuncuya sinemasal ifadeye dâhil oluş sürecini inceleme imkânı sunar.

Bir oyuncunun tekrar çekim için çağırılmasının iki sebebi vardır. İlki, eldeki kaydın bir sonuca ulaşmada yetersiz kalması ve bu durumlarda idare edebilecek bir içerik yaratmaktansa oyuncunun tekrar çağırılıp nihai performansı yükseltilir. Bu tekrar çekim sürecinde oyuncu öncelikli karakterizasyon kararları, izlerin tekrar oynanması, hareketlerin tekrar zamanlanması ve davranışların kopyalanmasına dair yeni düşünme süreçleriyle yüzleşiyordu. Tekrar çekime ihtiyaç duyulan ikinci durum, film için gerekli olan elementlerin orijinal çekimlerde kaydedilmiş kısmının kaybedilmesi ya da kurgu esnasında ortaya çıkmasıdır. Dolayısıyla tekrar çekimin hareketlerin ya da karakter tanımlamasındaki değişimin sonucuna olan etkisi, filmin hikâyesinde ya da karakter hakkında anlam ifade etme' ihtiyacı olabilir. Bu tür durumlarda göz ardı edilmiş performanslar yükseltilir, açıklık getirmek ya da muhtemel anlamları güçlendirmek için karakterin duygusal içeriği ve motivasyonları potansiyel olarak değiştirilir (Coleclough, 2014: 131-132).

Tekrar çekim sırasında oyuncunun, yapımdaki sette yarattığı karaktere fiziken olduğu kadar duygusal ve vokal olarak da dönmesi gerekmektedir. Karakter tekrarlamada oyuncu, tamamlanmış film içerisinde çoktan sergilenmiş ve gruplanmış davranış, ifade ve duyguları göz önünde bulundurmak zorundadır. *Dünya Savaşı, Z* (World War Zone, Tim Roth, 2013) filminin yapım sonrası süreçte ciddi bir biçimde değişmesi örneği vardır. Filmin üçüncü bölümünün tamamı tekrar çekilmiş ve bölüme dâhil olan oyuncuların karakterlerine geri dönmesi gerekmiştir. Bunun sonucu olarak montajı tamamlanmış film materyalinde değişiklik yapmanın mümkün olduğu akılda tutulmalıdır.

Yapım sonrası süreçte, yapım izlerinden kurtarılamayan diyalogların tekrar kaydedilmeleri gerekiyor ve oyuncular bir diğer önemli süreç olan Otomatik Diyalog Düzenleme (ADR) için geri çağırılıyor. ADR seansları oyunculara, bazı şartlar altında iyi kaydedilememiş seslerini düzeltme imkânı sağlıyor. Bir taraftan ADR karakterin bir elementinin (bu durumda ses) geri dönüşü olduğundan oyuncuya rolü tekrar düşünme ve performansı inşa ederek renklendirme imkânı sunuyor. Ama öbür taraftan oyuncu tüm karakteri dublaj sahnesinde oldukça bilinçli bir halde oynamalı ki okudukları inandırıcı olsun (Coleclough, 2014: 161).

Daha önce bahsedildiği üzere, sessiz filmlerden 1920'lerin ortasında 'konuşan film'lere (talkies) geçiş Amerikan film endüstrisinin ve kitle eğlencesinin yüzünü değiştirmiştir. Birçok film izleyicisi favori oyuncularının sesini duyacakları için heyecanlanmışken oyuncunun görüntüsüyle sesinin beklentilerine uymamasıyla hayal kırıklığına uğramışlardır. Ekranda beliren görüntüsüyle sesi uyumlu durmayan sessiz film döneminin büyük yıldızları için başka oyuncular tarafından seslendirilmek, sesli dönem içerisinde kariyerlerini kurtarmıştır. Buna ek olarak, büyük Hollywood müzikallerinin birçoğunda en iyi şarkılar Audrey Hepburn ya da Debbie Reynolds tarafından seslendirilmemiş, ancak görsel görüntüleri ADR seansları ile Marnie Nixon gibi şarkıcıların sesiyle eş zamanlanmıştır.

Tekrar çekimin şartları asıl set ortamıyla aynı iken ADR seansları ses geçirmez bir stüdyoda yapılmaktadır. Oyuncu, diğer oyuncu kadrosuyla bir arada olmak yerine yalnızca kendi filme alınmış kayıtları, detaylandırılmış ADR senaryosuyla (oyuncuların rollerine geri dönmesi için yardımcı olarak şekilde hazırlanmıştır) ve mikrofon eşliğinde çalışır. Birçok profesyonel ses stüdyosunda kayıt sırasında kulaklıklar ya da "kutular" kullanılır, böylelikle oyuncu kendi sesinin kayıta nasıl çıktığını kulaklıklardan duyar. Bu yolla, ADR seansında oyuncu, set ortamının duygusal yönlendirmesi olmadan kendi kısmını gerçekleştirebilmek için farklı yöntemler kullanmaktadır. Karakteri doğru devamlılıkta tutma teknikleri bir beceri olup zorlayıcıdır.

Oyuncular bazen, dublaj stüdyosu içinde küçük karanlık bir odada gösterilmekte olan sahnenin kapsadığı duyguya dönmekte zorluk çekiyorlar. Tek başlarına bir odada oturup kulaklıkla aynı sahneyi defalarca izlemek ve kusursuz bir eşzamanlılık kurmaya çalışmak doğallıklarını ve anlık oluşlarını etkileyebilir. Eğer enerji seviyelerini baştan yaratmak için yardıma ihtiyaç duyarlarsa onlara bir boom operatörü önerip mikrofona sabit kalmak yerine özgürce dolaşma imkânı sunabilirsiniz (Sonnenschein, 2001: 34).

Sonnenschein'in açıklamasına dayanarak fark edilebilir ki ses kayıt görevlisi/mixer ile oyuncu arasındaki çalışma ilişkisi gereklidir. ADR seansları oyuncunun düşmanca bir ortamda repliklerini icra etme beklentisi değil, bir grup çalışmasıdır. ADR mikser (mixer). Eric Gotthelf, Sonnenschein'in oyuncunun dublaj sahnesinde ADR mikserine olan ihtiyacı savlarını doğrular. "Birlikte çalıştığım oyuncuyla bir güven atmosferi yaratmalıyım... mikrofonun sesini, oyuncuya uzaklığını ve oyuncunun performans seviyesini hesaba katmalıyım."²⁶

Yapım sonrası tekrar çekimleri ve ADR seansları, karakterizasyon ve hikâye ilerleyişinde devamlılık gerektirir, dolayısıyla tekrar çekim ya da tekrar kayıt yapılan içerik oyuncuya hatırlatılmalıdır ki bu sayede ek oyunculukları filmin kalanına uysun. Yapım ile yapım sonrası süreç arasındaki zaman da bir oyuncunun ekran rolüne geri dönüşünü etkiler. Bir karaktere geri dönüş yapım tamamlandıktan kısa bir süre sonra olabilir, bu da oyuncunun fiziksel ve duygusal olarak kendini adayabilmesi ve önceden yapılan tercihleri tekrar edebilmesi anlamına gelir. Örneğin Helena Bonham Carter *Zoraki Kral (The King's Speech)*, Tom Hoper, 2010) filminde Elizabeth rolünü oynarken aynı eşzamanlı olarak *Harry Potter 7 Ölüm Yadigarları (Harry Potter and The Deathly Hallows)*, David Yates, 2007) filminin birinci ve ikinci bölümlerinde oynamaktaydı. Her ikisi de yardımcı rol olsa bile bu kadar farklı iki karakterin devamlılığı için zamana ihtiyaç vardır ve yapım tarihlerinin yakınlığına dayanarak, tekrar çekim ve ADR yöntemlerine başvurulduğu varsayılabilir (Coleclough, 2014: 134).

Oyuncunun karakterini geri çağırma ve yeniden yaratmadaki direnci ve odaklanmasının gözden geçirilme konsepti geliştirilebilir. Tekrar çekim ve ADR süreçlerinin ikisi de oyuncudan belirgin bir çalışma talep ederken aynı zamanda ADR ve tekrar çekim süreçleriyle değiştirilmek ya da geliştirilmek istenilen oyunculuk bölümünün orijinal performansındaki elementlerin etkisi de göz önünde bulundurulmalıdır. Buna dayanarak Thom oyuncunun yapımın bütüncül bir üyesi olduğu ve kurgu sürecinin potansiyel belirleyicisi olduğu, bir bütün olarak hem yapıcı hem de geliştirici olarak oyuncunun yapım sonrası süreçte de hala gerekli olduğu fikrini ortaya atar (Thom, 1999). ADR yöntemine ne kadar ihtiyaç duyulacağı değişken bir şey ama şu açık ki yönteme ihtiyaç ne

²⁶ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır:

www.iaemagazine.com/feed/vol1iss3/eric_gothelf_the_adr_mixer.html Erişim Tarihi: 12.02.2019 Saat:14:20

kadar fazla olursa oyuncu yapım sonrası süreçte o kadar etkili olur. Oyuncu Marlon Brando'nun performansı dondurmaktan hoşlanmadığı için kendisi sona ulaştığından emin olana kadar bir döngü içerisinde oynamasına dair bir anekdot vardır. Bu sebeple çekim sırasında sözlerini mırıldanır ki yapım sesi kullanılamaz olsun ve kendisi ADR düzenlemelerine girişebilsin.²⁷

Tekrar çekim ham görsel materyal üretirken ADR ham ses materyali üretir ve ikisi de görsel ve ses kurgusu için yapılan tartışmada ilk olarak seçilen oyuncuya dair yapım meselelerine bütünüyle bağlanabilir. Bu yolla, her ne kadar performansa nihai katkıları olsa da, yapım sonrası sürecin rolü nihai üründen baştaki materyale doğru geri yolculuk anlamında algılanacaktır.

1.2.7. Film Performansında Oyunculuk

Bu ilk bölümün birinci kısmında, tiyatrodaki oyuncunun temel sanatsal enstrümanları olan beden, ses ve yüz kullanımının sürekli olarak gösterimin gerçekleştiği sahnenin kendisi, oyuncunun giydiği kostümler, yaptığı makyaj ve/veya taktığı maskeler, ışıklar ve müzik gibi unsurlar tarafından etkilendiğini ve diğer sanatçıların, yani yazarlar, daha sonra da yönetmenlerin verdiği talimatlarla biçimlendiği gösterilmiştir. Bölümün bu ikinci kısmında ise, bir başka mecra olan sinema oyunculuğun yıllar içinde nasıl etkilediğini ve oyuncuda nasıl izler bıraktığını gösterilecektir.

Tiyatro oyuncusundan farklı olarak, sinema oyuncusunun sanatsal yaratımı izleyiciye, kamera ve mikrofon aracılığıyla sunulmaktadır. Yani, sinema, tiyatrodan farklı olarak, kamera ve mikrofon önüne yerleştirilmiş olanın doğru bir kopyasını yakalamak için kayıt mekanizması olarak kullanılan görüntü ve ses çeken bir araçtır. Sinemada, kamera ve mikrofon seyircinin ne görebileceğini ve ne duyabileceğini seçme aracı olarak kullanıldığından ve seçilenden daha fazlası görülemeyeceğinden ve duyulmayacağından, tiyatrodaki oyuncu ile seyirci arasındaki tamamen dolaysız ilişki, sinemada tamamen doğrudan olmayan bir ilişkiye dönüşmektedir. Bu bağlamda, Brecht ‘sinemada, seyirci artık oyuncunun performansını değiştirme yetkisine sahip değildir’ - diye yazmıştır (akt. Drake, 2006: 86). Ya da Benjamin’in dediği gibi, sinema, oyuncusunun

²⁷ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <http://filmsound.org/terminology/adr.htm> Erişim Tarihi: 23.03.2019 Saat 12:44

yaratımını izleyiciye sunanın kendisi olmaması nedeniyle, tiyatro oyuncusuna özgü bir olanaktan, temsil sırasında yaratımı izleyiciye göre ayarlayabilme olanağından yoksundur (Benjamin, 2002: 63). Dolayısıyla tiyatro, oyuncunun seyirci karşısındaki canlı mevcudiyetinin gücüne sahipken aynısını sinema için söylemek mümkün değildir. Bu durumda mevcut olma hali film performanslarında önemli bir tartışma konusu oluşturur.

Tiyatro oyunculuğu hakkında yazılan bölümünde gösterildiği gibi, tiyatro oyuncusu sahneyi terk ettiğinde onunla beraber onun yaratımı da sahneyi terk eder. Bir başka deyişle, tiyatrodaki oyuncu ifadenin anlamının kendisinden ayrılamadığı tek sanatçıdır. Oysa sinemada, her ne kadar oyuncu kendi sesi, bedeni ve yüzüyle, kendi duygusal ve entelektüel zenginlikleriyle yaratsa da sinemanın kullandığı araçların doğası gereği yaratımı bir kere kayda alındıktan sonra, kendisinden bağımsız hale gelir. Yani oyuncu çekim sürecini terk ettiği anda, tiyatrodaki gibi onunla beraber oyunculuk da sahneyi terk etmez, oyuncudan bağımsız olarak yolculuğuna kurgu masasına devam eder. Ayrıca birçok kuramcının açıkladığı gibi, sinemada her canlı aksiyon kaydı montajın potansiyel bir parçasıdır ve film performansı aslında çekim sürecinde değil, yönetmenin çeşitli film parçalarını birleştirdiği ve birbirine eklediği anda gerçekleşmektedir. Böylelikle, kurgucunun kendisine verilen bu malzemeden oluşturduğu tutumlar zinciri, kurguyu - tamamlanmış filmi oluşturur. Bundan yola çıkarak, film performansının, tiyatro performansından farklı olarak, oyuncunun yokluğunda oluşturduğu söylenebilir. Dolayısıyla, bu şartlarda, oyunculuğun oyuncunun yokluğunda da yönetilebilen bir kavram olduğu kabul edilmelidir.

Tiyatro performansı, oyun yazarı, mizansen vereren yönetmen ve kendi beden, yüz ve sesiyle metin ve mizansen üzerine çalışan oyuncu arasında oluşan ekip çalışması olmasına rağmen, canlı olarak, canlı seyirciler önünde gerçekleştiği için, performans üzerindeki kontrol gücü, tamamen oyuncuya aittir. Oysa sinemada, oyunculuğun çekim sürecinde hammaddeye dönüştüğü, dolayısıyla kurgunun oyuncunun yaratıcı etkisinden daha baskın olduğu için, oyuncu film performansın üzerindeki kontrol gücünü azalmakta veya bazen tamamen kaybolmaktadır. Eğer tiyatro oyunculuğu performansın kendisiyse sinema oyunculuğu performansın kaynağıdır. Dolayısıyla, sinemada ne oyuncu ne seyirci, tiyatrodaki gibi nihai performansı etkilemez. Böylece, sinemadaki performans oyuncunun yalnızca kayda alınmış olmasından çok fazlası olup, orijinal bağlamından

ayrılıp tekrar düzenlenen ve tekrar şekillendirilen bağımsız unsurların bir sentezini oluşturan bir inşa etme süreci olarak ele alınabilir.

Tam da bu sebeple, bu tezde, sinemanın farklı dönemlerde, oyuncunun kendi enstrümanlarını sinemanın teknolojik gelişmelerine bağlı olarak nasıl kullandığını ve film performanslarında, seyircilere nasıl sergilediğini göstermek amacıyla, önümüzdeki tablo hazırlanmıştır.

OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	SİNEMA AYGITI		FİLM PERFORMANSINDA OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI
Beden-Yüz-Ses	Sessiz Sinema		Beden – Yüz (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
	Kamera	Kurgu	
Beden-Yüz-Ses	Sesli Sinema		Beden - Yüz – Ses (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
	Kamera ve Mikrofon	Kurgu	
Beden-Yüz-Ses	Kameranın Yakın Planları	Kurgu	Yüz ve/veya Beden Parçaları (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
Beden-Yüz-Ses	Özel ve/veya Görsel Efektler	Kurgu	Ses ve/veya Yarım Yüz ve/veya Beden (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
Beden-Yüz-Ses	Tekrar Çekim	Kurgu	Beden – Yüz – Ses (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
Beden-Yüz-Ses	ADR	Kurgu	Ses (Duygusal Ve Entelektüel Katılım)

Tablo 1.2.: Dijital çağdan önce sinemada oyuncunun enstrümanları

Tablodan anlaşacağı gibi, bir çekim sürecinde sinema oyuncusu, tüm enstrümanlarını kullanmasına rağmen, sinema aygıtının varlığı veya yokluğundan dolayı ve kurgu masasında, yani yapım sonrası sürecinde, yönetmenin yaratım kararlarına bağlı olarak, kimi enstrümanları seyircilere ulaştır, kimi ise film performansının dışında kalır.

Örneğin, sinemanın sessiz döneminde, oyuncular hem ses, hem beden, hem yüz ile oynamalarına rağmen, mikrofonun yokluğundan dolayı, sadece kamera tarafından kaydedilen beden ve yüz ile gerçekleştiren oyunculuk seyircilere sunulurdu. Başka bir deyişle, oyuncuların seslerini kaydedecek bir aygıt olmadığı için, oyuncunun sesi film performansının dışında kalmaktaydı. Hatırlarsak, Antik tiyatrodaki oyuncular, tüm enstrümanlarını kullanmalarına rağmen, yüzlerine maske takmalarından ve üzerlerine ağır ve kalın kostümler giydiklerinden dolayı, seyircilere

sadece sesiyle ulaşabiliyorlardı. Yani, seyirciler ne oyuncuların yüz ifadelerini, ne de beden hareketlerini görebiliyor, bir tek oyuncunun sesini duyabiliyorlardı. Fakat buna rağmen, birçok kuramcının anlattığı gibi, maskenin ve kostümlerin altında oyuncuların bedenleri ve yüzleri ile gerçekleşen faaliyeti devam etmekteydi. Aynı şekilde, ilk sinema oyuncuları, seslerini kaydedecek aygıt olmadığını bilmelerine rağmen, çekim sürecinde diyalogları konuşuyor, yani ses ile de oyunculuk yapıyorlardı.

Daha sonra, oyuncular, sinemanın sesli döneminde de tüm enstrümanlarını kullanıyordu, fakat bu sefer karşılarında hem kamera hem mikrofon olduğu için, onların oyunculğu bir bütün olarak kaydedilip seyircilere sergilenebiliyordu. Böylece, sinemanın sesli döneminden itibaren, oyuncu hem beden, hem yüz, hem sesiyle seyircilere ulaşabilmekteydi. Fakat sinemanın tarihsel incelemesinde görüldüğü gibi, sinema teknolojisi çok hızlı gelişmektedir, dolayısıyla ilerideki yıllarda, sinemanın teknik imkânları geliştikçe oyunculuk farklı bir şekilde kaydedilmeye başladı. Örneğin, kameranın yakın planları sayesinde, tiyatrodan az görülebilen oyuncunun yüzü, sinemada ön plana çıkmaya başlamıştır. Kameranın yakın planları oyuncunun yüzünü büyütürken gözlerinin önemini de göstermiştir. Fakat aynı zamanda, kameranın bu gelişmesiyle beraber, daha önce tiyatrodan bir bütün olarak gösterilmiş olan oyuncu, sinemada parçalanmış halde seyircilere sunulmaya başlamıştır. Artık oyuncu bir bütün olarak değil de birçok kez sadece yüz ile veya beden parçalarıyla seyircilere ulaşabilmektedir.

Sinema tarihinde, birçok örneklerde gösterildiği gibi, oyuncular farklı karakterler canlandırmak adına, prostetik makyaj kullanmaktadır. Dolayısıyla, tıpkı Antik dönem tiyatrosunda veya Commedia dell'Arte performanslarında olduğu gibi, oyuncuların yüzleri performans sırasında görünmemektedir. Başka bir deyişle seyirciler sadece oyuncunun bedenini görebilmekte ve sesini duyabilmektedir.

Hatırlarsak, Orta çağ tiyatrosunda, tragedya ve komedy oyunları özellikle ilginçti, çünkü aynı karakter için, bir grup oyuncu kendi seslerini ödünç verirken, bir oyuncu sahnede kendi bedeni ve yüzünü ödünç vermektedir. Sahne arkasında olan oyuncular, tüm enstrümanlarını kullanmasına rağmen, ne beden hareketleri ne yüz ifadeleri seyirciler tarafından görülebilirdi, dolayısıyla, bu oyuncular sadece sesiyle seyircilere ulaşabilmekteydi. Sahnede olan oyuncu ise

kendi sesini kullanmadan, sadece bedeni ve yüzü ile seyircilere ulaşabilmekteydi. Böylece, tiyatrodaki aynı karakterin birçok farklı oyuncunun yaratımından oluştuğu gösterildi. Sinemada da oyuncunun birçok kez benzer duruma karşılaştığını görebiliriz. Dublör kullanılmış birçok filmde, özellikle riskli sahnelerde, asıl oyuncunun beden hareketleri yerine, bambaşka bir kişinin, yani bir dublörün beden hareketleri görülür. Ya da birçok kez asıl oyuncunun sesi yerine profesyonel bir şarkıcının sesi duyulur. Böylece tıpkı Ortaçağda olduğu gibi, bir oyuncu kendi sesini ödünç verir.

Tiyatro oyunculuğu söz konusu olduğunda, oyuncunun bedeni, yüzü ve sesi olarak bilenen temel enstrümanları dışında, oyuncunun duygusal ve entelektüel katılımı da önemli olduğu gösterilmişti. Sinemada ise açık açık oyuncunun duygusal ve entelektüel katılımdan bahsedilmemektedir. Çekim sırasında, sinema oyuncusu belki kendi enstrümanlarını duygudan ve/veya ‘rasyonel apparatus’tan kaynaklı olarak kullanmaktadır, fakat birçok örnekte gösterildiği gibi, karakterin duyguları ve düşünceleri oyuncu tarafından değil de yönetmenin kurgu aracılığı ile yaptığı manipülasyonda oluşturulmaktadır. Sinema oyuncusunun karakterin öznel deneyimini ne kadar yansıtıp yansıtmayacağı tamamen yönetmenin kararlarına dayanmaktadır. Başka bir deyişle, farklı yönetmenler oyuncuların anlatıcılığını farklı şekillerde kullanmaktadırlar, dolayısıyla, oyunculuk farklı film performanslarında farklı biçimlerde sunulmaktadır.

Buradan şu sonuca varılabilir ki tiyatrodakine benzer şekilde sinemada da oyuncunun bir film performansında kullanacağı enstrümanları arasında sesi, bedeni ve yüzü, duygusal ve entelektüel kapasitesi bulunmaktadır; ama bunlar her zaman için senaryoda açıklanan role, yönetmenin yaratıcı kararlarına ve oyunculuk alanı, kamera, mikrofon ve sinema efektleri gibi durumları kapsayan performans durumlarına dayanmaktadır. Ancak, tiyatrodaki gibi sinemada da oyuncuyu eşsiz bir konumda tutan şey seyircinin filmin üretim sürecinde hazır bulunan tüm çalışanlar içinde yalnızca oyuncuyu görmesidir. Karaktere bedenini ve sesini ödünç verip onu canlı ve nefes alır hale getiren oyuncudur. Tek fark sinema oyunculuğunun kısa ömürlü değil, tiyatronun aksine sonsuza kadar kalıcı olmasıdır. Dolayısıyla oyunculuğun tiyatrodan sinemaya geçişini gözlemleyen Sharon Marie Carnicke gibi bazı yazarlara göre, oyunculuk –temelde– ayrıksı bir sanat formudur, –yüzyıllar boyunca– oyuncunun işini çerçeveleyen ve seyirciye sunan birçok teknoloji değişikliklerine uyum sağlayabilmiştir, bu çerçevelerin bazen sahne bazen de kamera

lensi olması oyunculuğun doğasını deęiřtirmez. Oyunculuk tarihinin bize gösterdiğine göre oyuncunun temel enstrümanları beden, ses ve yüz deęiřmeden yerinde kalırken deęiřen sahne ve ekran teknolojileri sayesinde oyuncu sürekli olarak enstrümanlarını sanatının hizmetinde nasıl kullanacağını yeniden ve yeniden düşünmek durumunda kalmaktadır (Carnicke, 2014: 322).

Yukarıdaki bilgiden yola çıkarak tiyatrodaki da sinemada da enstrümanları olan bedeni, yüzü ve sesini kullanan oyuncu çalıştığı alanın belirttiğı kořullara, teknolojik gelişmelere ve/ya sanatsal kararlara bağılı olarak performansının bir kısmına oyunculuğunun bir miktarı dâhil edilirken bir başka kısmına edilmemektedir. Ancak bu durum canlandırma oyunculuğunda da geçerli midir? Bu sorunun cevabı bir sonraki kısımda aranmıştır.

1.3. DİJİTAL ÇAĞDAN ÖNCE CANLANDIRMADA OYUNCULUK

Sıkça söylendiğı üzere canlandırma filmler hareketli görüntü ile aynı zamana rastlar, ama tarihsel perspektiften bakıldığında canlı aksiyon ve canlandırmanın paralel hayatlar sürdürmelerine rağmen ayrı ayrı yaşadıkları görülür. Aslında "hareketli görüntü" fikri filmde önce gelir, sihir fanusları ve diğerk optik kandırma araçları çizimleri ve resimleri "canlandırıp" hareketi yaratıyordu. İngiliz film eleřtirmeni ve yazar David Robinson çizimlerin hareketini sağlamanın, fotoğrafların da hareketini sağlamanın prototipi olduğunu, dolayısıyla canlandırmanın sinemadan bu yönde ayrılan bir tarihi olduğunu gösterir (Robinson, 1991). Bazı arařtırmacılar canlandırmayı bin yıllık mağara resimleri ve birçok resmi barındıran gömülü odalar ile bağdařtırmaktadır, ama o resimleri hareket halinde görme ihtimali olmadığından canlandırma film olarak deęerlendirilemezler. Buradan hareketle, canlandırma, sıklıkla 1834 yılında İngiliz matematikçi William George Horner tarafından icat edilmiş, hareketli görüntü yaratan silindir biçimli alet olan Zoetrope; ya da 1841 yılında Belçikalı fizikçi Joseph Plateau tarafından icat edilmiş Phenkistoscope isimli alet; ya da 1876 yılında Charles Emile Reynaud tarafından Fransa'da icat edilen Praxinoscope isimli alet ile anılmaktadır. Hatta çevirmeli kitaplar bile, yalnızca sayfaların çevrilmesiyle hareketli görüntüler ürettiğinden, canlandırma aletlerinin en basit ve sade hali olarak tanımlanmaktadır. *Animation: A World History* isimli kitapta Giannalberto Bendazzi canlandırmanın yüzyıllar boyunca ve günümüzde bağlantılı olduğı birçok başka aleti de tanıtır (Bendazzi, 2016).

‘Canlandırma’ eylemi sıklıkla hareket görünümü verme ya da hayata getirme kapasitesi olarak açıklanmaktadır. Genel anlamda canlandırma 'hareket halindeki sanat' ya da 'hareketin sanatı' anlamındadır. İster bir çizim ya da kilden parçalar olsun, bir kukla ya da kâğıt kolajı, canlandırma sanatçısı onun hareket etmesini sağlayarak fikirlerine hayat ve anlam yükler. Buradan hareketle, canlandırma filmler kapsamıca çizimlerin ve objelerin belli bir tavırda sıralanması, fotoğraflandığında ya da bir filmde sekanssal olarak sunulduğunda kontrollü hareket illüzyonu üreten bir tür hareketli görüntü (film) olarak tanımlanır. Birçok araştırmacıya göre, Emile Cohl tarafından 1908 yılında yapılan *Fantasmagorie* filmi ilk canlandırma film olarak değerlendirilmektedir. Yine de, Frank Gladstone, *Survey and History of Animation Techniques* isimli makalesinde iki çok temel ve birbirine bağlı canlandırma tanımına odaklanırken canlandırma tarihi için iki farklı başlangıç noktası önerir. Kendisi şöyle yazar; “eğer tanımlamaya göre canlandırma hareketin bulunmadığı yere hareket getirmekse, ilk canlandırma film için tarih, J. Stewar Blackton tarafından yapılan *Humorous Phases of a Funny Face* (1906) filmi ile düzenlenmeli. Öte yandan eğer canlandırmanın tanımı kişiliğin bulunmadığı yere kişilik getirmekse o zaman başlangıç noktası Winsor McCay'in *Gertie the Dinosaur* (1914) filmi olmalı (Gladstone, 2010:749).” Buradan hareketle canlandırma, sinemaya benzer şekilde, birçok babaya, mucide, yaratıcıya ve geliştiriciye sahip ve en başında canlandırmaya kimin katkı sağladığını tam olarak söylemenin zor olduğu anlaşıyor.

Birinci Dünya Savaşı'na kadar canlandırma tamamen uluslararası bir fenomendi ama 1915 civarı, Birleşik Devletler'deki yatırımcılar dünya pazarına egemen olmuştur. Asya'nın Anime çizgi filmleri için özel bir araştırma gerekmektedir. Ancak bu tezin amacı ne canlandırmanın yüzyıllar boyunca yaşadığı tarihsel detayları analiz etmek ne de dünya çapındaki canlandırma filmleri analiz etmek, bunlar yerine canlandırma karakterlerin yaratımı süresince oyuncuların gerçekleştirdiği işe odaklanmaktır. Oyuncunun canlandırma filme katkısının yalnızca vokal düzeyde olması oldukça yaygın bir şey ama gerçek şu ki oyuncunun beden ve yüzüyle gerçekleştirdiği oyuncululuğu birçok canlandırma filmin yaratımı sürecinde önemli bir unsurdur.

Dijital çağdan önce, canlandırmaya ulaşmak adına iki temel yaklaşım vardı: Geleneksel canlandırma ve Stop-motion canlandırma; oyuncunun dâhil oluşu ise bu farklı canlandırma projelerine göre farklılık göstermektedir.

1.3.1. Geleneksel Canlandırmada Oyunculuk

Geleneksel canlandırma bir çizimdir; karakterler, objeler, efektler ve çevre öncelikle kâğıda aktarılır, sonra filmin nihai performansında hücreleri kovalayarak hareketli hale gelecek tüm bu objeler mevcut çizgilerin bulunduğu yüzün ters tarafından opak boyayla boyanıyor ve canlandırma süreci içerisinde kararlaştırılmış sekans sırasına göre sıralanıyordu. Her set-up, arka plan sanatı ve çoğunlukla ön plan sanatı ile oluşan hücrelerin katmanlı sandviçi pozisyonunda olup, canlandırma kamerasının altına yerleştiriliyor her defasında bir karenin fotoğrafı çekilerek oluşturuluyor. Daha sonra bu set-up bir sonrakiyle değiştiriliyor ve sahne tamamlanana kadar sıradaki set-upla değiştirilmeye devam ediyor (Gladstone, 2010:747-748).

Dolayısıyla, geleneksel canlandırma tamamen bir eskizden yaratılan bir projedir ve hiçbir şekilde canlı performans barındırmaz. Diğer bir deyişle tiyatro ve sinemanın tersine, canlandırma karakterlerde hareketin ve içsel hayatın yaratıcısı oyuncu değil, canlandırma sanatçısıdır. Canlandırma sanatçısı hareketleri ve aksiyonları karikatürleştirirken, satirize ederken ve/ve ya komikleştirirken ekranda yalnızca yaşayan değil aynı zamanda düşünen ve karar veren bir karakter yaratmaktadır. Karakterin duygularını, hislerini ya da derin korkularını gösteren bu kişinin kendisidir (Thomas & Johnston, 1981:14-15). Bunun mantıklı bir sonucu olarak William Hurtz canlandırma sanatçısını "kalemi olan bir oyuncu" (Lyman, 2000) olduğunu diye tanımlar. Çünkü Mayerson'ın da açıkladığı gibi: "canlandırma sanatçıları için çizmek; oynadıkları, duygularını açığa çıkardıkları, taklit ettikleri, dans ettikleri ve doğa tarafından yaratılmışçasına gerçekçi karakterler yaratabildikleri bir enstrümandır. Onların başarılı çizimleri hiçbir yönden yaşayan bir oyuncunun vücudundan, bir şarkıcının sesinden ya da bir piyanistin piyanosundan aşağı kalır bir enstrüman değildir" (Mayerson, 2008). Buradan şu sonuca varılabilir ki canlandırma sanatçısı aksiyonu taklit eder ama bunu bedeni, yüzü veya sesi yerine, kâğıt üzerinde yapar. Canlandırma sanatçısı karakterin görsel sunumunu yarattığından, bir oyuncunun yapabileceği tek şey sesini ödünç vermektir. Ancak araştırma sırasında ortaya çıktığı üzere Rotoskop isimli araç dolayısıyla, sessiz film döneminde dahi canlandırma filmlerin yaratım süreci gerçek bir oyuncunun hem bedeni hem de yüzü ile sergilediği oyunculugu barındırmaktadır.

1.3.1.1. Oyunculuk ve Rotoskop

1915 yılında Fleischer Kardeşler Rotoskop adı verilen, gerçekçi bir görünüm ve beden biçimi elde etmeyi amaçlayarak canlı aksiyon sekansını kare kare çizime aktaran aracı icat ettiler (Kitagawa & B.Windsor, 2008). Rotoskop ile yapılmış ilk canlandırma çizgi film *Palyaço Koko (Koko the Clown, 1917)* filmiydi. Yaratım süreci Fleischer kardeşlerden biri olan yönetmen David Fleischer'in canlı performansından elde edilmiş kayıt görüntüler ile başlamış, kendisi bir palyaço gibi giyinmiştir. Kayıt görüntülerin çekimleri tamamlandığında canlandırma sanatçısı Max Fleischer rotoskop mekanizmasını kullanarak her ana bir kare gelecek şekilde filmi ışıklı bir masadaki cam panele yansıtmıştır. Daha sonra kopya kâğıdını cam panelin diğer yüzüne yerleştirerek resim üzerinden aktarmıştır. İşini tamamladığında sıradaki kare için filmi ilerleterek bir sonraki resmi çizmeye başlamıştır. Bu mekanizma sanatçının mevcut pozisyonundayken bir sonraki kareye yanda bulunan bir kordonla geçmesine izin vermektedir. Çizilmiş resimleri fotoğraflayıp kamerayı bir kez daha projektör olarak kullanarak ama bu defa doğru zamanlamayla beraber filmde elle çıkarılan kareler yerine yerleştirilmiş çizimleri kullanarak filmi aktarmıştır. Film geliştikçe projektörü kullanarak geri oynatmakta, böylelikle sürecin işe yarayıp yaramadığını kontrol etmekteydi (Johnson, 2015).

Buradan anlaşılacağı üzere rotoskop, canlı oyuncuların ya da diğer objelerin hareket halinde film kayıtlarını alıp kare kare takip ederek canlandırma yaratım sürecidir. Canlandırmanın, herhangi bir canlı aksiyon elementi bulunmayan sanat projesi olarak tanımının yanı sıra, rotoskop ile beraber canlandırma canlı aksiyon kayıtlarına ihtiyaç duyar. Bu yolla, rotoskop yöntemini uygulamak bir oyuncunun yalnızca sesiyle grafikerlerce yaratılmış bir karaktere dâhil olmasının yanı sıra aksiyon halindeki performansının da sürece dâhil olmasını mümkün kılar. Bir başka deyişle, rotoskop yöntemi oyuncu doğrudan filme müdahil olmasa da resmini sunar (Wolf, 2003).

Fleischers'in icadını takip ederek, The Walt Disney Şirketi ilk uzun metraj canlandırma filmi olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Snow White and the Seven Dwarfs, David Hand William Cottrell Wilfred Jackson Larry Morey, 1937)*²⁸ filminde kullandı. Pamuk Prenses karakterinin gerçek bir

²⁸Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.rocketstock.com/blog/rotoscoping-from-early-animation-to-blockbuster-vfx/> Erişim tarihi 24.06.2019 saat 16:55

kız gibi hareket etmesi ve dans etmesi gerektiğinden, gerçekçi insan hareketlerinin canlandırmasını yapmak gerekliydi. Dolayısıyla gerçek oyuncular ve dansçılar sahneleri oynarken kaydedildi, sonrasında bu kayıt materyali üzerine rotoskop yöntemi uygulandı.²⁹ Rotoskop zamanlamayı düzelten bir rehberle sahip olduğundan tüm canlandırma sanatçıları yalnızca videoya kaydedilmiş kişinin performansını takip etmeliydi. Bir başka deyişle, rotoskop canlandırma karakterlerinin aksiyonları için gerekli olan zamanlama düzenlemesini canlandırma sanatçıları için sağladı.

İtalyan-Amerikalı oyuncu ve şarkıcı Adriana Caselotti, Pamuk Prenses için konuşma ve şarkı söyleme sesini sağlarken, dansçı Mage Champion karakter canlandırma sürecinde canlı model olarak oynamıştır (Brazier, 2014). Final performansında Champion'ın canlı aksiyon kayıtları hem Pamuk Prenses hem de cücelerin rotoskop yöntemi için referans olarak kullanıldı (Miller, 2009). Görünen o ki kendisi, kendisine ait bu kayıtların rotoskop yöntemi için kullanılacağını bilmiyordu, daha sonra Disney sergisini ziyaret ettiğinde süreç hakkında bilgi sahibi oldu (Johnson, 2015).

Öte yandan hem Kraliçe'ye hem de Cadı'ya sesini veren, Lucille La Verne, başarılı bir sahne ve film oyuncusuydu. Canlandırma sanatçısı Joe Grant'ın farkına vardığı üzere, oyuncu Kraliçe'yi ve Cadı'yı seslendirirken tavır ve beden biçimini değiştiriyordu, bu sebeple Cadı'nın canlandırması için sanatçı bu pozlardan referans çizimler hazırlamıştır. Dolayısıyla canlandırma ekibi, oyuncunun yalnızca vokal performansını değil aynı zamanda seslendirme seansındaki beden performansını da kaydetmenin faydalı olduğunu, böylelikle daha sonraki süreçte karakterin hareketleri için referans olarak kullanılabileceğini düşündü.

Buradan şu anlaşılabılır ki Kötü Kraliçe ve Cadı için tüm yaratım süreci oyuncu La Verne'nin daha sonra canlandırmaya dönüştürülen canlı aksiyon kayıtları ile başladı, gerçekçi jestler, ifadeler ve hatta kostüm ve saç hareketleri dahi yakalanmıştır (Andrews, 2018). Her ne kadar canlandırma sanatçısı Art Babbitt, çoğunlukla La Verne'nin performansından ilham almış olsa da Kraliçe'nin "tanıdığı tüm kadınlar"a dayandığını söyler.³⁰ Kendisinin belirttiği üzere, Kraliçe'nin canlandırması canlı aksiyon kayıtlarına dayandığından canlandırma aracını savunmak adına

²⁹ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://orangebeanindiana.com/2018/07/10/real-snow-white/2/> Erişim tarihi: 21.06.2019 Saat: 09:44

³⁰ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: https://disney.fandom.com/wiki/The_Evil_Queen Erişim Tarihi: 21.06.2019 Saat: 14:59

"karikatürize" etme ve "icat etme" ihtiyacı duymuştur. Dolayısıyla Babbit'in Kraliçe canlandırmalarının hiçbirisi tamamen rotoskop yöntemini barındırmamış³¹, canlı aksiyon kayıtları yalnızca referans olarak kullanılmıştır. Karakter için diğer ilham kaynakları; yüz özellikleri için Joan Crawford ve kostüm için *She* (1935) filminden Helen Gahagan kullanılmıştır.

Cadı'yı canlandıran canlandırma sanatçısı Fergunson, kendi canlandırmasını birkaç farklı performans üzerine kurmuştur. La Verne'nin takma burun ve çene kullanarak verdiği karakter performansının yanı sıra oyuncu Don Brodie ve Moroni Olsen ile ek çekimler yapılmıştır. Canlandırma sanatçısının iddia ettiği üzere, kendisi ayrıca yer yer Lionwl Barrymore 'un *Bebeğin Laneti* (*The Devil Doll*, Tod Browning, 1936) filmindeki sürükleyici performansından etkilenmiştir. Bunun sonucu olarak, Cadı kendisini daha agresif ve tehlikeli kılan belirgin maskülen özelliklere sahip olmuştur.³²

Buradan şu sonuca varılabilir ki oyuncuların beden performansları kaydedilse de her zaman için rotoskop yöntemi çerçevesinde kullanılmamıştır. Bunun temel sebebi sıklıkla rotoskop yöntemi ile yapılmış çizgi filmlerin "gerçek" eskizlerden çizilmiş canlandırmalardan ayrılabilmesidir. Ancak, Walt Disney Yapım'da onaylanmamasına rağmen rotoskop yöntemi neredeyse bütün zorlayıcı karakter hareketlerinde, sahnelerin direkt olarak canlı aksiyon kayıtlarından takip edildiği yerlerde kullanılmıştır. Bir başka deyişle, rotoskop yöntemi Disney canlandırmaları için hem hayvan hem de insan hareketlerini çalışırken son derece stilize edilmiş karakterler yaratmak için temel metot halini almıştır. Disney tarafından yayınlanan klasik canlandırma filmlerine ait DVD ekstraları tipik bir biçimde Disney arşivinden bu canlı aksiyon kayıtlarını, Disney canlandırma sanatçıları tarafından usta işi ve seçkin bir biçimde uygulanmış rotoskop yöntemi barındıran sahnelerle karşılaştırarak sunar (Kitagawa & B.Windsor, 2008).

Oyuncu Kathryn Beamount *Alice in Wonderland Behind the Scenes – Live Action Reference* (1951)³³ kısmında canlandırma çizgi filmin neredeyse her sahnesini nasıl oynadığını gösteren

³¹ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır:

https://disney.fandom.com/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs Erişim Tarihi: 21.06.2019 Saat:12:22

³² Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: https://disney.fandom.com/wiki/The_Evil_Queen Erişim Tarihi:21.06. 29019 Saat 12:50

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=LWwO-h7ZSlw> (2012) "Alice in Wonderland Behind the Scenes – Live Action Reference [1951]" Erişim Tarihi 23.07.2019 Saat: 12:22

video materyallerini sunar. Daha sonra kendisi aynı sebeple *Peter Pan* (Clyde Geronimi; Wilfred Jackson, 1953) filminde Wendy performansını sergiler. Aynı canlandırma çizgi film için oyuncu Hans Conried hem Mr. Darling karakterinin hem de Captain Hook karakterinin performanslarını gerçekleştirirken, oyuncu ve dansçı Buddy Ebsen korsan, dansçı Roland Dupree Peter Pan ve oyuncu Margaret Kerry Tinker Bell karakterlerini canlandırmışlardır. Oyuncular Helene Stanely ve Ed Kemmer, Uyuyan Güzel ve Prens Philip karakterleri için seslendirme yapmış ve daha sonra rotoskop yöntemi uygulanması ya da referans olması için canlı aksiyon kayıtlarında performans sergilemişlerdir. Ed aynı şeyi baş rolleri olan *Aurora* ve *Cinderella* (1950) için de ve ayrıca *101 Dalmaçyalı* (101 Dalmatians, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, and Wolfgang Reitherman, 1961) filminden Anita için de yapmıştır. 1989 yılında oyuncu Sherri Stone Ariel'in canlı modelini oynadı ve iki yıl sonra da *Güzel ve Çirkin* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, 1991)³⁴ filminden Belle'in modelini oynadı. Canlandırma sanatçıları oyuncuların yalnızca beden hareketlerini değil ayrıca onların yüz ve ağız hareketlerine de rotoskop yöntemini uygulamaktaydılar.

Buradan şu sonuca varılabilir ki neredeyse tüm Disney canlandırma filmlerinin yapım aşaması ses oyuncularının ya da oyuncu modellerinin canlı aksiyon kayıtları ile başlamıştır. Canlı aksiyon kayıt sürecinde oyuncular karakteri bedenleri, yüzleri ve sesleriyle oynuyor, gerekli duygu ve düşünceleri sağlıyor ancak oyuncuların tümü bu çekimlerin nasıl ve nerede kullanılacağını bilmiyorlardı.. Disney'in canlandırma sanatçılarının iddialarına göre canlı aksiyon kayıtları her zaman için rotoskop yöntemine uygulamak adına değil kimi zaman yalnızca referans video sağlamak için kullanılmıştır. Buna ek olarak, canlandırma performansları çok sıklıkla birden fazla kaynaktan ilham almaktaydı. Örneğin, Walt Disney'in canlandırma sanatçıları için organize ettiği eğitim programı Charlie Chaplin ve Buster Keaton'ın hareket analizini içinde barındırıyordu. Canlandırma sanatçıları filmleri kare kare izleyip esprilerin nasıl kurulduğunu ve seyirciyle nasıl iletişim kurduklarını tartışırlardı (akt. Lieff, 2000). Hatta Walt Disney'in kendisi bile seçimler sırasında dakika içindeki detaylarıyla sahneleri ve diyalogları oynamayı sever bunu tüm yapıma yayar ki bu canlandırma sanatçılarının bugün hala uyguladıkları bir yöntemdir (Brazier, 2014). Yalnızca oyuncuların performansını barındıran canlı aksiyon kayıtları değil canlandırma sanatçılarının kendilerinin canlı aksiyon kayıtları da sıklıkla kullanılmaktaydı. Ayrıca,

34 Bu örneklerle şu adresten erişilebilir <http://www.dorkly.com/post/87622/theres-a-full-version-of-spider-mans-jingle-bells-and-its-amazing>

canlandırma sanatçıları canlı aksiyon kayıtları kullanmanın yanında özellikle yüz ifadelerinin hazırlanmasında kendi mimiklerini gözlemek amacıyla masalarında bulunan aynalardan yardım almaktadırlar. Yani birçok kez kendi yüz ifadelerini, canlandırma karakterlerine aktarmaktadırlar. Böylece, oyuncunun performansının canlı aksiyon görüntülerine rağmen canlandırma filmin yapım sürecinde bu oyun oyunculuk referanslarının (kararlarının) hepsi canlandırma karakterinin son performansında kullanılmıyordu. Çünkü Walt Disney'in de açıklayacağı üzere, "bir çizgi filmin öncelikli görevi gerçek bir aksiyonu ya da bir şeylerin normalde olduğu halini resmetmek ya da tekrar üretmek değil, karakterlere hayat ve aksiyon vermektir; ekranda seyircinin hayal gücünde denk geldiği şeyleri resmetmek ve hepimizin hayatlarımız esnasında düşündüğümüz ya da bize bir şekilde resmedilen hayalleri-fantezileri ve yaratıcı düşleri hayata getirmektir."³⁵ Ve canlandırma doğası gereği bir çizim olduğundan, nihai performanstaki canlandırma karakter her zaman için canlandırma sanatçısının yaratımıdır. Dolayısıyla oyuncu performansının canlı aksiyon materyallerinin ne kadarı rotoskop yöntemiyle aktarıldığı ya da referans olarak kullanıldığı asla tam anlamıyla bilinemez.

Yıllar içerisinde, rotoskop yöntemi Warner Bros ve MGM Cartoons gibi başka çizgi film stüdyoları tarafından da kullanılmaya başlandı (Menache, 2011). Her ne kadar bazı çevrelerde rotoskop yöntemi kullanılan çizgi filmler eskizden çizilen "gerçek" canlandırmalara nazaran aldatmacalı olduğu yönünde kötü bir üne sahip olsa da, bugün hala film üreticileri ve canlandırma sanatçılarının çoğunluğu tarafından kullanılan işlevsel bir araçtır.

Üstelik Rotoskop yöntemi yalnızca canlandırma filmler yaparken değil, aynı zamanda canlı filmlerde gerçek hayatta çekmesi imkânsız ya da çok zor olan sahnelerin çekilmesinde de kullanılmaktadır. Başka bir deyişle, rotoskop, canlı aksiyon kayıtları üzerine özel canlandırma hücreleri boyanması ya da maskeleme yapılması ile film üreticilerinin, birbirinden ayrı çekilmiş film sahnelerini bir araya getirebilmesini sağlamaktadır. Bu yöntemin Alfred Hitchcock'un *Kuşlar* (*Birds*, 1963) adlı filminde kuşların saldırısının başarılı olduğu sahnede özel efekt gibi kullanılması muhtemelen en iyi örnektir. Bu yolla, 1970'lerden itibaren rotoskop yöntemi görsel efekt sanatçıları için oldukça yaygın bir yöntem haline gelmiştir. Bu tekniği kullanan filmlerden

³⁵ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır:

https://disney.fandom.com/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs Erişim Tarihi: 22.06.2019

birkaç örnek şunlardır: *Yıldız Savaşları* (1977), *Wizards* (Ralph Bakshi, 1977), *Yüzüklerin Efendisi* (*The Lord of the Rings*, Ralph Bakshi, 1978), *American Pop* (Ralph Bakshi, 1981), *Ateş ve Buz* (*Fire and Ice*, Ralph Bakshi, 1983) ve *Hayal Dünyası* (*Cool World*, Ralph Bakshi, 1992). En yeni örneklerden belki de Richard Linklater'ın *Hayata Uyanmak* (*Waking Life*, Richard Linklater, 2001) ve *Karanlığı Taramak* (*A Scanner Darkly*, 2006) filmleridir ve ikisi de canlı oyuncularını çekip rotoskop yöntemiyle canlandırmaya dönüştürülmüşlerdir.

Üç boyutlu canlandırmanın gelişiyiyle birlikte, üç boyutlu rotoskop yöntemi kullanımı için bir metot geliştirildi ve buna binaen hareket yakalama olarak bilinen yeni bir teknik icat edilmiş oldu. Rotoskop yöntemi canlandırma sanatçıları tarafından canlandırma filmler ya da canlı filmlerde kullanılan, mevcut kaydı kare kare takip ederek gerçekleştirilen bir canlandırma tekniği iken, hareket yakalama (Motion Capture olarak da bilinir) canlı hareketi kaydedip bunu zaman ve mekânda belli anahtar noktaları takip edilerek ortaya çıkarılan matematiksel bir dile çevirir ve tüm bunları performansın tek bir üç boyutlu temsilini yaratmak için bir araya getirir (Menache, 2011:2). Bir başka deyişle bu teknoloji oyuncunun canlı performansını dijitalle çevirmeyi mümkün kılar. Temeldeki düşünce iki teknik de hareketi belli bir formda kaydedip daha sonra hareket verisini canlandırma bir karaktere aktardığından (rotoskop yönteminde olduğu gibi elle ya da mo-cap yönteminde olduğu gibi bilgisayarla) ikisi birbirlerine eşitler ve tek ayrıldıkları nokta bilgisayar kullanımıdır. Dolayısıyla sıklıkla rotoskop yönteminin bugünkü hareket yakalama teknolojisinin öncüsü olduğu söylenir. Bir başka deyişle rotoskop canlandırmanın dijital versiyonu (canlı aksiyon film kaydının çizgi çizgi takip edilerek yaşam etkisinin yaratıldığı yerler) bir adım öteye geçip oyuncunun bedensel olarak orada bulunmasıyla tekrar edilen ekran temsili ile oyuncunun kendisi arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamıştır (Walden, 2008). Dijital teknoloji ve oyuncu arasındaki ilişkiye dair daha detaylı bir araştırma bu tezin ikinci bölümünde yapılmıştır.

1.3.1.2. Oyunculuk ve Seslendirme

Ses teknolojisinin doğumuyla birlikte, canlandırma bir karakterin performansı iki elemente ayrılabilir, vokal performans ve canlandırma performansı (Joule, 2014). Canlandırma karakterin görsel sunumu canlandırma sanatçısı tarafından yaratılırken, vokal performansı oyuncunun ürünüdür. *Acting Lessons for CG animators* isimli kitapta açıklandığı üzere, sıklıkla vokal

performans henüz canlandırma süreci başlamadan kaydedilir ki bu da karakterin hayata bir oyuncunun ses kaydı aracılığıyla geldiği anlamına gelir. Bir başka deyişle, canlandırma sanatçıları bir oyuncunun vokal performansını alıp bundan bir canlandırma üretirler. Oyuncunun sesi zamanlamayı ve dudak eşlenmesinin yaratımı için temel yapı ile yüz performanslarını verir. Bu yolla, ses, bir karakterin davranışına çok şey katmaktadır (Kundert-Gibbs, 2011:292). Çoğunlukla canlandırma sanatçıları kendi yaratımlarını ses ile gerçekleştiren oyunculığa dayandırmaktadır.

Bir canlandırma karakterine yapılan vokal oyunculuk için kullanılan terim “seslendirme”dir (Voice Over), ki bir karakteri hayata getirmek için sesini kullanmak anlamına gelir. Seslendirme seansları sıklıkla kayıt stüdyolarında yapılmakta; oyuncu partnerleriyle iletişime geçmek yerine ses geçirmez, küçük bir odada, bir mikrofonun önünde yalnızdır. Oyuncunun mikrofon tekniğini çok iyi anlamış olması ve bu konuda oldukça iyi bir eğitime sahip olması gerekmektedir. Oyuncu için mikrofonun nasıl çalıştığını bilmek karakterin kaydedilmiş ses dalgaları aracılığıyla tanımlanmasına yardımcı olur.

Seslendirme seansı başlamadan önce oyuncunun ısınması, senaryoyu inceleyerek, bazı araştırmalar yaparak role hazırlanması gerekmektedir, çünkü hem oyunculuk hem de ses teknik bilgisi gerekmektedir. Oyuncu sesinin nasıl iletişim kurduğuna özellikle dikkat kesilmelidir, zira oyuncunun duyguları ve karakterleri hızlıca ortaya çıkarabilme esnekliğine sahip olması gereklidir. Oyuncu tamamen sessel ve fiziksel olarak nefes alan, yaşayan bir karakter ortaya çıkarmalı, dolayısıyla seslendirme kaydı yaparken performansın tümü ayakta durarak gerçekleştirir. Ayakta dururken oyuncu daha kontrollü nefes alıp verebilir, sesi üzerinde daha kontrol sahibi olabilir. Ayakta durmak jestleri de beraberinde getirir ve ses oyuncusunun bedenini karakterin geliştirilmesinde kullanması önemlidir, çünkü bedenin hizalanması, gerilimi ve jestleri ses üzerinde büyük etkiye sahiptir. Bu yolla, oyuncu bir karakterin fizikselleştirilmesini sesi aracılığıyla sağlar.

Tam da bu yüzden, seslendirme seansları sırasında yalnızca oyuncunun sesi ile değil de, aynı zamanda bedeni ve yüzü ile gerçekleşen oyunculğu da kayda alınmaktadır. Daha sonra da, oyuncunun yaratımından alınan bu canlı performans kayıtları, canlandırma sanatçıları tarafından canlandırma karakterinin bazı yüz ifadelerinin ve jestlerinin yaratım sürecinde kullanılır.

Seslendirme seansının yapısı içerisinde bir oyuncu bir repliğin 10 kez tekrarını alabilir. Bu bir canlandırma sanatçısı için harikadır. [...] Yönetmen filmin son hali için iki çekim seçse de son ikinci çekimden bir el jestini alabilir, dördüncü çekimden gözü alabilir ve oyuncunun yedinci çekimde kafasıyla yaptığı bir şeyden ilham alabilir. Kayıt esnasında bir oyuncunun kameraya karşı nasıl performans verdiği oyuncudan oyuncuya değişir. Yine de elleriyle jestler yapmayan bir oyuncu bile yüz ifadeleri için yardımcı olabilir. Sıklıkla diyalogun ritmi çekimin ritmi üzerinde büyük bir etkiye sahip olur ve bütünlüklü bir iş çıkarır. Ancak karakterin hareketini "bestelemek" canlandırma sanatçısına kalır (Lieff, 2000)

Karakterin konuşması gerekliyse, seslendirme yapan oyuncunun kaydı üzerine çalışmak, karakterin yüz ifadeleri ve tavırları yaratmak için çok yararlı olabilir. Bu nedenle, oyuncu tarafından gerçekleştirilen seslendirilme süreci, çoğu zaman bir canlandırma yaratım süreci için özellikle önemlidir, oyuncunun sesi ise, son canlandırma performansının önemli bir unsurudur. Ancak tek başına hem beden hem yüz ile gerçekleşen iyi bir vokal performans yeterli değildir, bu yüzden canlandırma sanatçısı da bir oyuncunun kavrama yeteneğine ve hayal gücüne sahip olmalıdır (Joule, 2014). Çünkü sonuçta, bir canlandırma karakterin yüz ve bedenle olan performansını oyuncunun sesine uydurmak, canlandırma sanatçısının işidir.³⁶

1.3.2. Stop Motion Canlandırmada Oyunculuk

Stop Motion canlandırma (aynı zamanda stop-frame olarak da bilinir) fiziksel bir objenin hareket ettirilmesi ve karelerin birçok defa fotoğraflanarak birbirlerine dikişsiz bir canlandırma sekansı olarak tutunmasını sağlayan bir tekniktir. Hareket, kullanılan objenin manipülasyonu ya da değiştirilmesi ya da ikisinin kombinasyonu ile sağlanır (Gladstone, 2010:752).

³⁶ Seslendirme, Otomatik Diyalog Yerleştirme oyunculuk sürecine benzerdir. Fakat birçok benzerliklerinin yanı sıra temel farklılıkları da var. ADR ile çoktan çekilmiş materyal üzerine dublaj yapmak iken, seslendirme oyuncunun canlandırma karakter için oynadığı bir süreçtir. Dolayısıyla, seslendirme seanslarıyla bir karakter yaratılıyor, ADR ile zaten yaratılmış olan bir karakter sadece ses ile bir araya getiriliyor. Seslendirme seansları tamamlandıktan sonra, karakterin ihtiyacına göre oyuncu tekrar stüdyoya çağırılıp daha farklı kayıtlar yapması istenebilir. Bu durumda oyuncudan, üretim aşamasında olan canlandırma performansına bakması ve daha iyi bir eşleşme yakalaması istenir. Ki bu aslında bir ADR sürecidir.

Bu teknik keşfedildiğinde birçok spekülasyon vardı. Elisabeth Ezra'ya göre; Théâtre Robert-Haudin'in Fransız yönetmeni ve sihirbazı Georges Méliès bir kaza sonucu kamerasını düşürüp kırıldığında keşfetmiştir (Ezra, 2000). Daha sonra, Amerikalı yönetmenler James Stuart Blackton ve Albert E. Smith bu tekniği kullanarak belgelenen, stop-motion canlandırma film olan *The Humpty Dumpty Circus* (1898) filmini yapmışlardır. Bu stop-motion film bir oyuncak sirkindeki hayatı gösterirken hareket eden hayvanlar ve akrobatik hareketler sergileyen tahta oyuncakları hayata getirmiştir. Blackton bu teknik üzerinde çalışmaya ve bu tekniği geliştirmeye devam etmiş, *The Enchanted Drawing* (1900) filminde canlı aksiyon ve stop-motion tekniklerini iç içe kullanmıştır. Altı yıl sonra, *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) filmini yaratmış, objeler yerine çizimler kullanmıştır. Film, sanatçının kara tahta üstüne kendi eliyle çizim yapmasıyla başlar, stop-motion tekniği sayesinde çizimler kendi hareketlerini sergilerler. Bu dönemde yapılmış ve stop-motion tekniğini kullanmış birçok farklı film vardır ama ana akım film endüstrisine ilk ciddi giriş canlandırma sanatçısı Willis O'Brien'la gerçekleşmiştir. O'Brien'in stop-motion dinazorlar ile canlı oyuncularını karıştırdığı *Kayıp Dünya (The Lost World)*, 1925) filmi büyük hit olmuş, kendisinin *King Kong* (1933) filminde ortaya koyduğu iş stop-motion canlandırmayı yeni bir boyuta taşımıştır. Akıcı hareket, gerçekçi ifadeler ve canlı oyuncularla filmin yıldızı stop-motion Kong'un başarıyla sağlanmış bir aradalığı, O'Brien'a modern stop-motion canlandırmanın babası ünvanını vermiştir.³⁷

Buradan anlaşılacağı üzere, stop-motion aynı zamanda canlı oyunculuk filmlere fantastik karakterler eklemek için de kullanılmıştır ve böylelikle stop-motion yalnızca canlandırma filmler için kullanılan bir teknik olmaktan öteye gitmiştir. Gerçek şu ki stop-motion ortamı kaydederek ve tüm bu fotografik sekansları oynatarak ekranda devamlı bir hareket sağlayan fotoğraf metotlarını kullanan bir tekniktir. En basit terimleriyle, stop-motion objenin kameranin önünde hareket ettiği ve birçok kez fotoğraflandığı, fotografik bir film yapım tekniğidir (Stopmo, 2016). Bir başka deyişle, çizmek yerine fotoğraflamak işleme dâhil olmuştur. Dolayısıyla bazı geleneksel canlandırmalara benzer olarak stop-motion canlandırma için canlı aksiyon kaydı gereklidir ve bu kayıt bir objeye, kuklaya, çizime veya insanlara ait olabilir. Bu tezin amacı oyuncunun

³⁷ Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu tarihten alınmıştır: <https://study.com/academy/lesson/the-history-of-stop-motion-animation.html> Erişim Tarihi: 21.05.2019 Saat: 22:44

canlandırma sürecinin yaratımına katkısı olduğundan, bu kısmın odağında 'Pixilation' adı verilen stop-motion tekniği vardır.

1.3.2.1. Pixilation' da Oyunculuk

Pixilation, objeler yerine insanların kullanıldığı bir stop-motion tekniğidir. İnsan özneler her zaman hareket ettiğinden narin ve zarif bir canlandırma tekniği değildir. İnsanlar için fiilen tıpkı bir model ya da obje gibi hareketsiz durmak imkânsız olduğundan, sonuç, itici enerji ve titremedir.

Pixilation ilk filmlerden beri kullanılan bir teknik olup, bu tekniğin ilk örnekleri Émile Cohl'un 1908 yılından *The Electric Hotel* ve 1911 yılından *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler* filmleridir. Terim yaygın olarak Jean-Paul Ladouceur ile en ünlü pixilation film olan *Neighbours* (1952) filminde yer alan, canlandırma sanatçısı ve yönetmen Grant Munro'ya atfedilmektedir. Bu Academy Ödüllü kısa film Norman McLaren tarafından yönetilmiş ve düşman iki komşu üzerinden savaş karşıtı temaları yansıtmaktadır. Pixilation metodunun kullanımı filmi gerçeğinden daha abartılı bir dünyaya taşımış ve makyajın da eklenmesiyle dramatik efekt daha da gelişmiştir. Birkaç yıl sonra McLaren diğer filmi olan ve oyuncu Claude Jutra'nın performansı ile bir sandalyenin pixilation metoduna tabi tutulduğu *A Chairy Tale* (1957) filmini yaptı. McLaren ve Jutra çoğunlukla normal canlı aksiyon hızının yarısında (saniyede on iki kare) bir hızla çekip aksiyonu hızlandırıyor ve kaydı iç içe geçirip zaman algısı ve kareden kareye manipülasyonu daha yüksek bir şey yaratıyorlardı.³⁸

Pixilation film üreticilerine hedef öznenin kendisini ya da yerini tek bir kare içerisinde her çekimde değiştirme imkânı sunuyor. Bu düzensiz hareket, beklenmedik aksiyon ve kare içinde özne değişimi ile birleşince komik, şaşırtıcı ve sıklıkla beklenmedik bir mizaha yer açmaktadır. İnsan özneler çizgi filmler gibi davranmak, kareler içinde geçiş yaptıkları, parmak uçlarında dans pistini baştan sona geçmek gibi, hiçbir sonuç olmaksızın bir duvarı yıkarak geçmek gibi imkânsız şeyler barındırmak ve insanın yapması imkansız olan diğer tüm şeyleri yaptırmak bu insan özneleri gerçekdışı kılıyor. Bu süreç sırasında, oyuncunun, yavaş ve devamlı hareket ederken kare kare

³⁸Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <http://what-when-how.com/non-traditional-animation-techniques/pixilation-non-traditional-animation-techniques-part-2/> Erişim Tarihi: 22.02.2019 Saat: 09:09

çekilmesi çok önemli, dolayısıyla kamera operatörü devamlı olarak kareleri çekebilir, aradaki hızlı aksiyonları dahi yakalayabilir. Eğer çekilmekte olan oyuncu sürekli olarak belirgin bir yönde hareket ediyorsa, kendisinin bir kareden diğer kareye sabitlenmesi, kareler arasında pozisyon uyumu sağlamak için dakikalar harcamaktan ve bu sabitliği kaybetmekten daha iyi olacaktır. Yalnızca bu yolla hareket daha akışkan ve canlı aksiyona daha benzer olacaktır. İç enerjinin etkisiyle başa çıkabilmek için oyuncunun ifadesi kalın ve güçlü olmalıdır. Bu yolla seyirci potansiyel bir dikkat dağıtıcı olan devamlı haldeki hareket titreşimleriyle daha az ilgilenip daha güçlü ifadeleri takip edecektir.³⁹ Pixilation uygulanan bir filmde anahtar mesele performans, ifade ve hareketin bütünüdür.

1.3.3. Canlandırma Performansında Oyunculuk

Tiyatro oyunlar ve filmler üzerine tartışılırken, sıklıkla oyuncu performansının önemsendiği, bunun en önemli konu olduğunun altı çizilir; fakat canlandırma söz konusu olduğunda, özellikle geleneksel canlandırma söz konusu olduğunda, daha geniş bir tanımlamaya ihtiyaç vardır. Çünkü tiyatrodan ve sinemadan farklı olarak, canlandırmada oyuncunun katkısı, hem teknolojiden hem de canlandırma sanatçısının onayından geçmektedir. Geleneksel canlandırmada, çizgilere, formlara ve renklere hareket içerisinde hayat ve mana yükleyen kişinin, canlandırma sanatçısı olduğunu söylenir. Hatta canlandırma sanatçısının bir performansı yaratmak için bedenini kullanmak yerine, kalem ve kâğıt kullanan oyuncu olduğu şeklinde yaygın bir söylem vardır. Canlandırma sanatçısı William Hurz canlandırmalarını tanımlarken "hareket eden ve oynayan çizimler değil, hareketin ve oyunculuğun çizimi"⁴⁰ demiştir. Benzer bir şekilde Mayerson "canlandırma sanatçıları çizim çizmez, karakteri tanımlar" söyleminde ısrar eder (Mayerson, 2008). Yıllardır, canlandırma sanatçıları canlandırmanın on iki temel prensibini (Ezme ve Esnetme, Sezme, Sahneleme, Düz Yönlü Aksiyon ve Poza Poz, Devamlı ve Atlamalı Aksiyon, Yavaş Giriş ve Yavaş Çıkış, Ares, İkincil Aksiyon, Zamanlama, Abartı, Katı Çizim,

³⁹Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <http://what-when-how.com/non-traditional-animation-techniques/pixilation-non-traditional-animation-techniques-part-2/> Erişim Tarihi: 22.02.2019 Saat: 09:09

⁴⁰Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.nytimes.com/2000/10/29/nyregion/william-hurtz-actor-with-a-pencil-who-changed-face-of-animation-is-dead-at-81.html> Erişim Tarihi: 21.03.2019 Saat: 13:33

Başvuru)(Thomas & Johnston, 1981:52) takip ederek bir karakterin manasına ve anlaşılmasına katkıda bulunmaya çalışmışlardır. Duran şu şekilde açıklar:

Bu perspektifte oyunculuk sürecinin amacı canlandırma sanatçısının ‘ideokinesis’i üzerinden inşa edilen karakter kimliğinin temsil edildiği bir süreçtir. Bu karakter, bir başka bedende gösterilen fiziksel dışavurumların yarattığı içsel niyetler, zihinsel aksiyonlar ve duygular aracılığıyla hayat dolan, durağan bir beden olarak görünür. Dolayısıyla oyunculuk; canlandırma resmin sembolik, ikonik, hikâyesel, gösterici ve tanık olma maksadındaki içsel ve dışsal temsil sistemlerini kusursuzlaştırma amacıyla düşünme ve aksiyon süreçlerinin karması bir süreç olarak değerlendirilmektedir (Durán, 2014:7–43).

Böylece, Rotoskop ve Referans video için çekim süreçlerinde asıl oyuncunun çalışması göz önüne alınmadığında ve canlandırma performansında oyuncunun bedeni ve yüzü görünmez olduğu için sadece sesinin kullanıldığı düşünülür. Dolayısıyla, genel olarak, canlandırma karakterin sesi, oyuncu tarafından ödünç verilirken, beden hareketleri ve yüz ifadelerinin tamamen canlandırma sanatçısı tarafından yarattığını kabul edilmektedir. Başka bir deyişle, ses oyunculuğunun *auteur’ü* (imza atan kişi) seslendirme yapan oyuncu olurken, beden ve yüz ile gerçekleşen oyunculuğun *auteur’ünün* canlandırma sanatçısı olduğunu söylenir. Oysa tiyatrodan sinemaya, sinemadan canlandırmaya geçerek araştırma yapan bu tez, göstermişti ki oyunculuğun özü, aslında oyuncunun sesi, bedeni ve yüzü ile gerçekleşen aksiyonda bulunmaktadır. Dolayısıyla, sesini ödünç veren kişiye oyuncu denebilir, fakat geleneksel canlandırma sanatçının kalem ve kâğıt ile gerçekleşen yaratımının oyunculuk olarak ifade edilmesi tartışılabilir.

Oyunculuk, herhangi bir alana girmeden önce bile, kendini ses, beden ve yüz ile gerçekleşen bir sanat olarak tanıttı. Daha sonra da ister tiyatroda, ister sinemada olsun, bir oyuncu kendi enstrümanlarıyla; bedeni, yüzü ve sesiyle yaratır ama teknolojiye ya da sanatsal kararlara göre ya tüm ya da bazı enstrümanlarını seyirciye sunar. Canlandırma söz konusu olduğunda da oyuncu bakış açısından, benzer bir durum karşımıza çıkar. Tıpkı aşağıdaki tabloda gösterildiği gibi, oyuncu bu alanda da, kendi enstrümanlarını kullanmakta, fakat onun yaratımı seslendirme, rotoskop ve referans videoları gibi yöntemlere kanalize edilerek ve canlandırma sanatçısının yaratımı kullanılarak seyircilere ulaşmaktadır.

OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	CANLANDIRMADA ÇALIŞMA SÜREÇLERİ		CANLANDIRMA PERFORMANSINDA OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI
Beden-Yüz-Ses	Rotoskop	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	/ (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
Beden-Yüz-Ses	Referans Videolar	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	/ (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
Ses-Yüz-Beden	Seslendirme	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	Ses (Duygusal ve Entelektüel Katılım)

Tablo 1.3.: Dijital çağdan önce canlandırmada oyuncunun enstrümanları

Anlaşacağı üzere, Rotoskop ve referans videoları için, oyuncu hem beden, hem yüz ile oyunculuk yapmakta, fakat bu yöntemlerin kullanıldığı aygıtlardan dolayı ve daha sonra canlandırma sanatçısının yaratımı nedeniyle canlandırma karakterin performansında ne oyuncunun yüzü, ne bedeni görülebilmektedir. Benzer bir şekilde, seslendirme sürecinde, oyuncu tüm enstrümanlarını kullanmasına rağmen, karakter performansında sadece sesi yer almaktadır. Yani tiyatrodan oyuncu, seyirciye kendi enstrümanları aracılığıyla doğrudan ulaşırken, sinemada seyirciye kamera ve mikrofon operatörü ve kurgucunun yaratımı aracılığıyla ulaştığını görmüştük. Öte yandan, canlandırmada oyuncu ile seyirci arasında duran yalnızca seslendirme, rotoskop ve referans videoları sırasında kullanılan aygıtlar değil, aynı zamanda bir başka yaratım olan, yani canlandırma sanatçısı tarafından gerçekleştirilen yaratımdır. Bundan anlaşılabilir ki, tıpkı sinemada olduğu gibi canlandırmada da oyuncu kendi yaratımından ayrılır, ancak sinemadan farklı olarak kendi yaratımın içinde görünmez hale de gelmiştir. Çünkü canlandırma sanatçısı, canlandırma performansında oyuncunun kendisini değil de yalnızca onun beden hareketleri ve yüz ifadelerini sunar. Bu da şu anlamına geliyor, oyuncu canlandırma karakterin performansında görünmez olmasına rağmen, onun duygusal ve entelektüel inşasına katkıda bulunur. Fakat daha önce gösterildiği gibi, canlandırma sürecinde oyuncunun beden hareketleri ve yüz ifadelerinin ne kadarının mevcut olduğu net olarak hiçbir zaman bilinmez. Sonuçta rotoskop ve referans video için çekim süreçlerinde, birçok kez profesyonel oyuncuların yanı sıra canlandırma sanatçıları da yer almaktadır. Dolayısıyla, oyuncunun mu, yoksa canlandırma sanatçısının oyunculuk kararlarının mı karakterin son performansında kullanıldığı sorusuna kesin cevap bulmak zordur. Tek bilinen şey sadece kendi bedeni, yüzü ve sesi kullanan kişiye oyuncu dendiğidir. Yani, canlandırma sanatçısının yaratımına sadece bu durumda oyunculuk denebilir ve bir tek bu

durumda oyuncu, canlandırma karakterin oyunculuğunun *auteur* 'lüğünü canlandırma sanatçısı ile paylaştığını kabul edilebilir.

Canlandırma teknikleri geliştikçe ve canlı-vari CG karakterler daha yaygın hale geldikçe, canlandırma sanatçıları karakterleri için daha sofistike ve göze hemen çarpmayan performanslar üretmeyi öğrenmek zorunda kalmışlardır. Dolayısıyla oyuncunun yaptığı işin önemi zamanla artmaya başlamıştır. Hareket yakalama ve dijital kompozisyon gibi teknolojiler oyuncunun bir karakterin canlandırma sürecine doğrudan dâhil olmasına olanak sağlamıştır.



İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL ÇAĞDA SİNEMADA OYUNCULUK

Dijital sözcüğünün anlam olarak karşılığı olan “sayısal”, 1960’lı yıllardan beri kullanılan bir sözcüktür, fakat “sayısal” ifadesi, dijitalin gündelik yaşamda tam olarak karşılığını veremediği için “dijital” kelimesi her yönüyle hayatımıza nüfuz ederek popülerite kazanmaktadır. Dijital sözcüğü, sistemler ve elektronik ölçümlere dayanan bir medyayı tanımlayan basit bir teknik terim olmaktan fazlasıdır, tıpkı kendisinden önce gelen ve daha orantılı bir temsil sistemi olan analog gibi (Lunenfeld, 2001).

Dijital devrim, teknolojinin analog elektronik ve mekanik aletlerden bugün kullanılmakta olan dijital teknolojiye doğru gelişmesine işaret eder. Dolayısıyla basit bir şekilde tanımlanırsa dijital çağ, dijital teknolojinin varlığıyla karakterize edilmiş tarihsel dönemdir. Ayrıca ekonominin endüstri temelli olmaktan çıkıp bilgi temelli olduğu, bilgisayar ve diğer teknolojik aletlerin araç ya da iletişim olarak kullanıldığı dönemdir. Lau (2003) dijital çağı, bilginin elektronik ulaşılabilirlik dahilinde geniş bir ağda, hazır ve kolay bir halde paylaşıldığı ya da kullanıldığı zaman olarak tanımlar. Dolayısıyla enformasyon medya araçları bağlamında kısaltılmış tanımıyla dijitalleşme, öncelikle kelimeleri, grafikleri, metni, sesi ve imgeleri dijital dataya dönüştürmek ve birbirinin tıpatıp aynısı sınırsız sayıda kopya üretmek demektir.

Sinema, teknolojik bir gelişme sonucu olarak ortaya çıkmış bir sanat olduğu için ve varlığı teknolojiye yaşamsal derecede bağlı olduğu için teknolojik değişimlerden önemli oranlarda etkilenmektedir. Dolayısıyla, 1895 yılından beri icra edilmekte olan sinema sanatı, 1970’li yıllardan itibaren gelişen teknoloji ile birlikte pelikül ortamdan dijital ortama aktarıldı. Böylece, teknolojik gelişmelerin sonucu olan dijitalleşme, dijital sinema kavramını da ortaya çıkarmıştır. Dijitalleşme, sinemayı, geleneksel yöntem olan 35 mm film şeridinin dışına çıkartıp dijital teknolojileri de kullanarak üretim, dağıtım ve seyir formlarında değişiklikler yaptığı yeni bir düzen modülü şekline dönüştürmektedir. Başka bir deyişle, konvansiyonel (peliküle dayalı) film üretim tarzı, yerini, dijital film üretim tarzına bırakır, böylece dijital teknoloji, sinematografi, ses, doğrusal olmayan kurgu, görsel efektler, gösterim ve internet üzerinden dağıtım gibi çeşitli uygulamalarla, film yapım sürecinin yapım öncesinden gösterim aşamasına kadar her adımına

kaçınılmaz olarak dokunur. Mehmet Köprü (2009), dijital yeniliklerin film üzerindeki etkisini en genel bağlamda, üç ana başlıkta özetler: “Yapım koşullarıyla ilgili değişimler (estetik ve biçimsel boyut), dağıtım ve ulaşımdaki değişimler (endüstriyel ve ekonomik boyut), seyir deneyimlerindeki ve seyirci alımlamasındaki değişimler (kültürel, sosyal ve psikanalitik boyut)” (Köprü, 2009:57). Kısacası dijital teknoloji, film yapımının temel pratikleri olan yapım, dağıtım ve gösterim aşamalarında geri dönülemeyecek ciddi dönüşümlere neden olur.

Dijital teknolojinin en büyük etkisi, muhtemelen görüntü yönetmenlerine öncelikle yeni kameralarda hissedilmektedir. Dijital kameralar, analog kameraların yerini alarak çekim süreçlerinin daha kolay geçmesini sağlamaktadır ve maliyetleri hiç olmadığı kadar azaltmaktadır. Ancak muhtemelen dijital teknolojinin analog filme göre esas gelişkinliği, büyük miktarda bilgiyi orijinal olarak kaydedildiği şekilde aktarabilmesidir. Buna ek olarak dijital bilgi, analog bilgiden daha esnektir (yumuşaktır, değişkendir, değiştirilebilirdir), çünkü bilgisayarın yardımıyla dijital veri, sistematik bir şekilde değiştirilebilir, bir resmin her türlü parametresine (boyut, ölçek, renk, ton gibi) göre ayarlanabilir, fotografik olarak kaydedilmiş resimler üzerinde daha geniş bir ölçüde değişimler yapılabilir (Elsaesser, 2013:25).

Bu durum, şu gerçeğe yönlendirir ki yapım sonrası süreç, dijital teknolojinin büyük değişimler yarattığı bir başka alandır. Filme çekilmiş, özellikle mekanik efektlerle hazırlanmış olan bir görüntünün geri dönüşü yoktur, beğenilmezse ya baştan çekilmeli ya da o haliyle kullanılmalıdır. Dolayısıyla analog çağda, film üzerindeki kontrolün en çok görüntü yönetmenine ve yönetmene bağlı olduğu söylenebilir. Sinemanın ilk döneminde ihtiyaç duyulan öykülü anlatımın var olabilmesi için kurgu çok önem arz etmekteydi, fakat kurgucunun yapabileceği tek şey, film şeridini doğru şekilde kesip, diğer şeride eklemektir. Yani çekilmiş görüntülerin belli bir anlam dizisi içinde sıralanması gerekmektedir. Dolayısıyla, “kurgunun görülmeye başlandığı bu dönemlerde kurgucu işçi olarak nitelendiriliyorlardı” (Küçükdoğan, 2010:91). Buna karşı dijital teknoloji sayesinde, görüntü kaybı olmadan, çekimin kadrajına müdahale etmek mümkün olmaktadır, yani kurgucu dijital ortamda her an müdahalesini yapabilmektedir. Oysa bu durum mekanik efektlerde söz konusu bile değildir ve bu müdahalenin geri dönüşü olamamaktadır (Nişancı, 2011:74). Böylece, aslında dijital sinemada görüntü yönetmenlerine olan ihtiyaç azalarak, görüntü tasarımı kurgu sürecine bırakılmaktadır. Çözünürlük oranlarının gösterim

oranlarının üzerine çıkmış olması, rejinin kurguya taşınması olanağını yaratmıştır ve bu durum, geleneksel sinema anlayışını kökünden değiştirmektedir. Buna ek olarak dijital prodüksiyon, yönetmenlerin ve yapımcıların yapım hâlâ devam ederken kurguya başlayabilmelerini mümkün kılar. Eğer önceden filme görsel efekt eklemek, çekilmiş görüntüden ayrıştırılabilmek belli bir sanat ise, bugün dijital efektler, editörün bütün bir kısımla çalışmasına imkân veren bir yazılım aracılığıyla yaratılıp çekime eklenen, yapım sonrası efektler eklendikten sonra kolayca sahnelerin bir araya getirilebildiği bir sistemdir. Bu, sesi de kapsar ki şimdiki yüksek tanımlı dijital dosya, seyircilerin her sözcüğü ve gördükleri her hareketi duymasını sağlamaktadır. Elde edilen sonuç, görünümü ve duyuluşu daha temiz bir film, ek olarak görsel efektlerin, seyircilerin genellikle CGI'ın kullanılıp kullanılmadığı söyleyemeyecek kadar dikişsizce filme eklenmesidir. Dolayısıyla, McKernan'ın dediği gibi (2005:95), artık kurgucuların görsel efektlerden ses birleştirmeye kadar pek çok şeyi belli oranda bilmesi gerekir, çünkü prodüksiyon ile post-prodüksiyon kavramları dijital çağda bulanıklaşmaktadır. Bu durum da, “kurgucu görüntü yönetmeninin sorumluluğunda olan atmosfer yaratmanın ne kadar içinde olacaktır?” (Nişancı, 2011:73) sorusunu akıllara getirmektedir.

Dijital kameralar ve dijital kurgu, yalnızca kurgu olanaklarını geliştirmekle kalmayıp düşük bütçeli film yapımını da kolaylaştırmaktadır. Pelikül film, kopyalama işlemleri sırasında sıkıntılar çıkarmaktaydı, yani Monaco'nun dediği gibi “bir filmin orijinal negatifi genel olarak, bir filmin gösterimi için gerekebilecek 10 adetten 1000 adede kadar çoğaltımda kullanılması açısından çok değerli olarak kabul edildiğinden, sinema salonunda izlenen baskı, genellikle orijinalinden birkaç aşama uzaklaşmış baskıdır” (2010:103). Oysa dijital olan kayma, kalite kaybı olmadan sonsuz çoğaltılabilirliğe doğru yol almakta, neticede görüntüler bir “orijinali” olmadan pikseller halinde depolanmaktadır.

Dijital teknolojinin sinemaya getirdiği avantajların yanı sıra hem popüler basından hem de akademik çevreden bazı eleştirmenler, dijital kameralara ve yapım sonrası sürece geçişin, sinemanın özünü bozduğunu iddia etmektedirler. Örneğin Friedberg, dijital teknolojik değişimlerin, sinemanın kimliğini dramatik bir şekilde dönüştürerek kendine has özelliklerini yitirmesine neden olduğunu ileri sürer (2000:439). George Lucas, James Cameron, Robert Zemeckis, Robert Rodriguez ve Jeffrey Katzenberg gibi dijital sinemanın savunucuları, bu tarihsel

dönüşü “devrimci” olarak nitelendirirken, Belton dijital sinemayı, “yanlış bir devrim” olarak tanımlar ve böylece sinemanın ölümünü ilan eder (2014). Konvansiyonel (peliküle dayalı) film üretim tarzının kaybolması, birçok diğer sinemacı ve kuramcı için de “sinemanın ölümü” anlamına gelir, üstelik gelen yeni dönem, yani dijital film üretim dönemini, “dijital karanlık çağ” olarak nitelenir (Usai, 2001). Fakat Rodowick'in belirttiği gibi tek ölen peliküldür, oysa yeni medya ortamında sinema anlatı, form, biçimsel stiller ve psikolojik bir deneyim olarak yenilenerek yaşamaya devam ediyor (2007:181-189). Film ve dijital video arasındaki fiziksel farklılıklara odaklanarak Prince, ayrıca şu sonuca varmıştır: “Burada —ışık uyarılmalı algısal deneyimin doğasında— en radikal biçimde değişmiş olan şey medyumdur.” Yine de şunu anlar ki “filmler ister selüloit ister dijital video olsun, kurguyu, kamerayı, hareketi, ışığı ve sesi kullanarak hikâyeler anlatmaya devam edeceklerdir” (Prince, 2012:32-33).

Ancak analog bilgi ile dijital bilgi arasındaki önemli fark şurada yatar ki, dijital bilginin karakteristik özelliği, bilgisayar tarafından kolayca ve hızlıca manipüle edilebilmesidir. Mitchell bu durumu şöyle açıklar: “Dijitalizasyon, resimlerin biçim değişimi, birleşmesi, değiştirilmesi ve analizinin bilgisayar araçlarıyla yapılmasını mümkün kılar” (Mitchell, 1992:7). Eğer önceden film görseli, “gerçek zaman ve mekânda var olan ya da var olmuş bir şeyin ışık yardımıyla materyalin üzerinde iz bırakmasıyla oluşmaktadır” şeklinde tanımlanıyorsa, bugün, dijital film üretimi yalnızca ham materyal olup sahnenin ileride yer alacağı hali daha sonra bilgisayarda manipüle edilip oluşturulacak kayıt olarak açıklanmaktadır. Ya da Cassetti’nin sözleriyle, “sinemada objektif önü, nesnelerin kaydının yerini dijital algoritmalarla (1 ve 0’lardan) oluşturmuş görüntüler alır, dolayısıyla “dünya ile temsiliyeti arasındaki temel bağ” kaybolur (2011:95). Bu durum dijital görüntülemeye ilişkin gerçeklik üzerinden farklı tartışmalar açmıştır. Cassetti, zaten sinemanın yalnızca fiziksel dünyanın doğrudan bir kaydı olmadığını, fakat gerçeklik izlenimi yaratma kapasitesine sahip olduğunu açıklamıştır (2011:95-96). Sinemanın gerçekliğe hapsedilmesine karşı çıkan Frampton da, perdede gördüğümüz doğa, karakter, vb.’lerini gerçek olarak değil, film evreninin bir parçası olarak görmüştür (2013:316). Fakat Giralt, dijitalin sınır tanımadığına dikkat çeker. Dijitalleşmeyle birlikte artık gerçeklik, kamera merceği tarafından mümkün olan en saf şekilde yakalanacak bir şey değil, yerine inşa edilmesi gereken bir şey olarak görülür (Giralt, 2010:3-16). Dijital soyutlama (yani ikilik rakam kodu, 1 ve 0), Bazin'in imge ile gerçek arasındaki ayrılmaz bağdan kurtulmakla kalmayıp aynı zamanda Bazin'in fotoğraf görüntüsünü işlenecek

hammadde haline getirir (Erkılıç, 2016). Kısaca, Manovich'ın “dijital film üretiminde yapım süreci, yapım sonrası sürecin ilk basamağı halini almıştır” söylemi, canlı aksiyon kaydının, yalnızca daha sonra manipüle edilecek ham materyal olduğu anlamına gelmektedir. Ayrıca Manovich, Vertov’a göndermede bulunarak, artık sinemanın “sine-göz” değil, “sine- fırça” olduğunu belirtir ve şu formülasyonu oluşturur: “Dijital sinema = gerçek materyaller + boyama + görüntü leme (image processing) + birleştirme (compositing) + 2 boyutlu bilgisayarlı canlandırma + 3 boyutlu bilgisayar canlandırma” (Manovich, 2010:249-252).

Her ne kadar sinema kendisini bir kayıt medyumu olarak tanımlasa da, yirminci yüzyılın dönümünde dijital çağa girişiyle birlikte manuel tekniklerden canlandırmaya aktarım ve diğer teknikler, film yapım sürecinde yaygınlaşmaya başlamıştır. Araçlar, teknikler ve daha önceden canlandırmanın özelleşmiş alanında bulunan çalışmalar, bir süredir görsel efektler dünyasına aktarılmış durumdadır. Bunun anlamı, bugün, dijital teknolojiyle birlikte üç boyutlu bilgisayar canlandırmaları kullanarak bütün bir sahneyi fotogerçekçi bir şekle sokmak; tek tek kareleri ya da sahne bütünlerini dijital boyama ile modifiye etmek; dijitalize edilmiş film görsellerini harika fotografik kreditleme ile filme alınmamış olsalar dahi kesmek, karıştırmak, uzatmak ve birleştirmek mümkün olmasıdır. Bilgisayar temelli (CG) teknolojilerdeki gelişmeler ve hiper-gerçekdışı görselli filmlerin popülerliğindeki büyüme, daha önce iki ayrı disiplin olan sinema ve canlandırmayı her gün birbirine daha yakın hale getirmektedir. Bu sebeple Lev Manovich, yeni bir medya perspektifinden dijital çağda sinemanın “canlandırmanın belirgin bir dosyası” olduğu sonucuna varmıştır (Manovich, 2010).

Bunun bir sonucu olarak, daha önce bahsedildiği gibi The Wall Street Journal'ın varsayımına göre bugün her türden filmin % 95'i bilgisayar temelli görsel (CGI) içermektedir (Steinberg, 2015). Bu durum, bir yönüyle tamamen canlı aksiyon barındıran filmlerin yok olduğunu göstermekte, ama aynı zamanda da çoğunluğu canlı aksiyon olup biraz CGI canlandırması bulunan filmlerle, çoğunluğu CGI canlandırma olup biraz canlı aksiyon kaydı bulunduran projeler arasında net bir ayırım yapmayı neredeyse imkânsız hale getirmektedir. Bir başka deyişle çağdaş film üretiminde görsel efekt projesi ile canlandırma projesi arasındaki çizgi belirsiz bir hal almıştır. *What is an Animation Process* adlı makalesinde *Robotlar (Robots)* (Cgris Wedge, 2005) ve *Vol -İ (WALL-E)* (Andrew Stanton, 2008) filmlerini karşılaştıran Bugaj, ilk projenin %100, ikinci projenin ise birkaç

canlı aksiyon sahnesi sebebiyle %99 CG barındırdığını, ama ikisinin de evrensel olarak canlandırma film olarak tanımlandığını açıklar. Aynı zamanda hem James Cameron'ın *Avatar* (2009) filmi hem de Michael Bay'ın *Gizlenen Robotlar (Transformers, 2007)* filmi, her ne kadar ilki %90, ikincisi %75 bilgisayar temelli görsel içerse de, aşırı bilgisayar temelli görsel efekt kullanılmış canlı aksiyon filmi olarak kabul edilmektedir (Bugaj, 2012:737).

Dijital çağda sinemanın bu perspektifini takip eden bu tezin amacı, dijital filmlerin yaratılışı sürecinde oyuncunun yerini, anlamını ve önemini belirlemektir. Bugün dijital filmlerin çoğu, hem canlı aksiyon hem de canlandırma içerdiğinden, en genel anlamıyla söylenebilir ki, dijital çağdaki bir filmde oyuncu ya canlı aksiyon kayıtları çalışmasına dâhil olmak ya da CGI canlandırma sürecine dâhil olmak için, bazı özel durumlarda ise, her iki sürece de dâhil olmak için işe alınabilmektedir. Bu amaçla bu tezin ileri çalışmaları şu genel kategorizasyon içinde tanımlanmıştır: 1) Canlı AksiyonKayıtlarında Oyunculuk ve 2) Bilgisayar Temelli Karakterin Yaratım Sürecinde Oyunculuk. Bu tez, bu kategorizasyonu izleyerek bir oyuncunun karşılaştığı teknolojik gelişmelerin ne olduğunu ve bu teknolojilerin, oyuncunun enstrümanlarını kullanımı üzerindeki etkisini ve sinemanın dijital çağında bir karakterin nihai performansına oyunculuğun dâhil olma sürecini açıklamaya çalışmıştır.

2.1. DİJİTAL SİNEMADA CANLI AKSİYON KAYIT OYUNCULUĞU

Dijital çağda, dijital-öncesi çağa benzer bir şekilde, canlı aksiyon kaydı sırasında sinemadaki oyuncunun çalışma süreçleri kameraya oyunculuk ve mikrofona oyunculuk şeklinde temel çalışma süreçleridir. Ancak dijital çağda kamera ve mikrofonda gerçekleşen teknolojik gelişmelerin oyuncunun işini nasıl etkilediğine dair geniş bilginin eksikliği, bu tezin, önceki bölüme kıyasla bu ilişki üzerinde detaylı araştırma yapmasını sekteye uğratmaktadır. Bilinen şudur ki, dijital çağın getirdiği yeni kameralar, analog kameraların yerini alarak çekim süreçlerinin daha kolay geçmesini sağlamaktadır ve maliyetleri, hiç olmadığı kadar azaltmaktadır. Bu kolaylıkla elle tutulabilir kameralar temiz görüntü sağlamakta ve tekrar çekimlerle zaman harcamadan, aynı çekimi farklı açılardan yapabilmektedir. Dijital teknoloji, ayrıca sinematografinin bir stili olup görüntü yönetmeni ile kamerayı aksiyona ve oyuncuyla ilişkiye sokan bir araç olan 'steadicam'i de beraberinde getirmiştir (Coecloough, 2014:108). Bobin ve dakika hesabına düşmeden aynı sahneyi

defalarca kaydedebilme imkânına kavuşmuş olan film yapımcıları, oyuncuya daha çok özgürlük tanımış, onların doğaçlama yapmalarına izin vermişlerdir. Üstelik Künüçen şöyle yazar:

Kameranın hızı, yönetmenler için yararlı olabilecek bir dizi değişkeni devreye sokar ve bu alanda sinema en önemli bilimsel uygulamalara ulaşır. Göstericinin hızının sabit olduğunu kabul edersek, kameranın hızının değişmesi sonucu, paha biçilmez değerdeki yavaş çekim, hızlı çekim ve aşırı hızlı çekim gibi teknikleri kullanabiliriz. O halde film, insan gözünün göremediği doğal olguları gösteren, teleskop ve mikroskobun uzama uyguladığını, benzer biçimde zamana uygulayabilen araçtır. Yavaş çekim, hızlı çekim ve aşırı hızlı çekim görüntüsü, tıpkı mikroskop ve teleskopun algılama konusundaki bizlere ya çok küçük ya da çok uzaktaki bir olguyu ya da nesneyi göstermesi gibi, çok hızlı ya da çok yavaş gelişen olayları ayrıntılarıyla bize sunar (Künüçen, 2007: 231).

Dijital çağda kameralar, oyuncunun görünümünü daha kaliteli bir şekilde yakalarken mikrofonlar, her nüansı, geniş bir skala içindeki tonları ve aksiyona olan uzaklıktan bağımsız olarak geniş bir skala içindeki volümü yakalayabilmektedir. Sonunda birçok yönetmen sette sesi kaydederken tüm ikincil sesleri, ambiyans sesini ve dublajla eşlenmesi mümkün olmayan anlık performansın gücünü yakalayabilir hale geldiler (Caine, 1997:82).

Böylece lenslerin, film stoğunun, kamera boyutunun, kamera taşınabilirliğinin, mikrofon boyutunun değişebilirliği, bir başka deyişle dijital teknolojinin kullanımının artmasıyla oyuncu ile sinema aygıtı arasındaki ilişkide yeni bir değişim ortaya çıkmaktadır. Bir noktada teknolojideki bu gelişmeler, canlı aksiyon sırasında oyunculuğun, dijital-öncesi çağa göre daha özgür olmasını sağlamış, ama aynı zamanda oyuncuyu böyle gelişmelere uyum sağlamak adına kendilerini geliştirmeye zorlamıştır.

Eğer önceden dijital-öncesi çağda, 1980'lerin sonlarında birleştirme (iki farklı görsel kaynağın bir araya getirilmesi işlemi) yalnızca optik yazıcıda yapılabiliyor olsaydı, bilgisayarlar tarafından daha büyük bir kontrol ile geliştirilebilirdi. Bu teknolojinin gelişimi sayesinde 1990'larda yaygın olarak CGI ya da CG olarak adlandırılan sistemin yaygın kullanımı başlamıştır. Daha önce bahsedildiği üzere CGI ya da bilgisayar temelli görsel, çekilmesi mümkün olmayan karakterleri, ortamı ve yaratmak için düşünülebilecek ne varsa yaratmak için canlandırma ile fotorealistik dokunun birlikte kullanılması sürecidir (Byrne, 2009:3). Sonuç olarak, Prince'ın yazdığı gibi, 'özel efektler'in çağı bitmiştir. Ona göre, endüstri, bu terimi kullanmaya devam etmesine rağmen,

patlamalar, yağmur ve araba çarpışmaları gibi sadece mekanik ve pratik efektleri kapsamaktadır. Oysa yaklaşık her şey, bunun dışında görsel efektler olarak gerçekleşmektedir. Dijital-öncesi çağda görsel efektler 'özel' idi, çünkü canlı aksiyon, sinematografiye eklenen hileler olarak görülmekteydi —asılan minyatürler ya da matte boyamaları ile elde edilen set eklentileri, canlı oyuncuların stop-motion kuklalar ile matte-ve-karşı-matte sistemleriyle bir araya getirilişi— fakat dijital çağda görsel efektler tamamen bilgisayar ortamında oluşturulabilmektedir (Prince, 2012:3). Bir başka deyişle sinemanın dijital çağında görsel efektlere şu yollarla ulaşılabilir; iki ya da daha fazla canlı aksiyon kaydının birleşmesiyle oluşan dijital manipülasyon ile, tamamen bilgisayar temelli görsel ile (CGI) ya da arzu edilen gerçekçi ortamı elde etmek için canlı aksiyon kayıtları ile CGI sistemini birlikte kullanımıyla. Bunun bir sonucu olarak çağdaş film üretiminde canlandırma proje ile görsel efekt projesi arasındaki çizgi belirsizleşmiştir. Tüm CG karakterlerin canlı-aksiyon ile kaydedilmiş arka planla birleştirildiği *Dinosaurs* (1991) ve tüm canlı karakterlerin çoğunlukla CG arka planlarla birleştirildiği *Spy Kids: Oyun Bitti* (*Spy Kids 3D: Game Over*, Robert Rodriguez, 2003) gibi filmleri örnek vererek Bugaj, görsel efektlerin temel olarak çevreyle ve karakter-dışı dinamiklerle, canlandırmanın ise, temel olarak karakter dinamikleriyle ilgili olduğu bağlantısını oluşturmaya çalışmıştır (Bugaj, 2010:737).

Görsel efektler ve bilgisayarda üretilmiş karakterler, özel efektlerden farklı olarak, yapım sonrası süreçte oluşturulduğu için, dijital çağdaki yapım süreci yaklaşık her projede, yapım sonrası sürecine uygun hale getirilmelidir. Bir başka deyişle herhangi bir canlı aksiyon çekimi sırasındaki değişimler, genellikle sonradan eklenecek görsel efektlere, yani bilgisayarda üretilecek görsellere göre yapılmaktadır. Kamera sistemiyle (film ya da dijital) yakalanmış olan şey, her neyse, bilgisayarda üretilmiş görsel tabakası için temel olarak kullanılacak ve ayrıca herhangi bir sanal çekim için görüntü referansı olarak kullanılacaktır (Squires, 2010:29). Böylece oyuncunun canlı aksiyon kayıtları için olan çalışma süreci de çoğunlukla daha sonra bilgisayar temelli görsel ile yapılacaklara dayanmaktadır. Yani, dijital teknolojideki gelişmeler, yalnızca bir filmin nasıl çekilip kaydedilmesi konusunda etkin olmakla kalmaz, aynı zamanda oyuncunun yeni süreçler ve metotlarla çalışmaya uyum sağlamasını da gerektirir. Buradan yola çıkarak oyuncunun canlı aksiyon kayıtları için olan çalışma sürecinin, tamamen görsel efektlere ve bilgisayarda üretilmiş karakterlere dayandığını söyleyebiliriz.

2.1.1. Oyunculuk ve Dijital Görsel Efektler

Yeni kuşak görsellerin temelleri 1960'lar ve 1970'lerde, bir dizi endüstriyel ve akademik araştırma laboratuvar araştırmalarının neticesinde kurulmuştur. Görsel efekt ve özel efekt sanatçıları dijital teknolojinin potansiyelini fark etmiş ve kısa zamanda bilgisayarlı canlandırma üzerine yapılan araştırmaların gelişmesiyle film üretimine dahil olmuştur. Film yapım sürecinde grafiklerin ilk örneklerinden biri, muhtemelen John Whitney Jr'ın *Batı Dünyası* (*Westworld*, Michael Crichton, 1973) filminde bir androidin elektronik bakış açısını temsil etmek için kullandığı iki boyutlu (2D) grafikler ve *Geleceğin Dünyası* (*Future World*, Richard T. Heffron, 1976) filminde dijitalize edilmiş Peter Fonda'yla kullanılan Edwin Catmull'ın el kayıtlarıdır. Yalnızca bir yıl sonra John Dykstra, Don Trumbull, Jerry Jeffress, Alvah Miller ve birçok başka kişinin yaptığı yeniliklerle *Star Wars Episode IV: A New Hope* (George Lucas, 1977) filmi, Death Star'daki gezegen saldırısının üç boyutlu (3D) bilgisayar grafiği ile görselleştirilmesini göstermiştir. 1979'daki *Yaratık* (*Alien*, Ridley Scot, 1979) filminde savaş alanındaki geçitlerin vektör grafiğini içeren küçük bir sekans bulunmaktadır. Ancak *Star Trek II: İmparatorun Öfkesi* (*Star Trek II: The Wrath of Khan*, Nicholas Meyer, 1982) filmindeki "Genesis Efekt", Prince'ın terminolojisiyle, "endüstri için çağın göz açıcı olayıdır" (Prince, 2010:22). Bu fotorealistik dijital efekt olmasa da, Pixar tarafından yaratılmış ve hikâyenin oldukça güçlü görsel bir sekansla anlatılmasına yardım etmiş ve aynı zamanda oldukça ikna edici olmuştur (Fink & Morie, 2010:14). Birkaç yıl sonra *Derinlik Sarhoşluğu* (*The Abyss*, James Cameron, 1989) filmi, ilk kez oyuncu Mary Elizabeth Mastrantonio ile sıvı bir yalancı ayağın dijital efektinin inandırıcı bir şekilde birleştirilmesini sunmuştur. Bu, karakterin, sıvı yaratığı parmağıyla dürttüğü sekanstır (Prince, 2012:18).

1970'lerde çığır açan optik süreçlerin gelişmesi ve tekrar tanımlanması, mavi ekran/yeşil ekran (BS/GS) metodolojisi ve teknolojisinin bugün bilinen halini oluşturmuştur. Fotokimyasal süreç, masaüstü bilgisayarların maddi olarak karşılanmasının daha mümkün bir hal aldığı 1990'ların başına kadar filmlerde ekran birleştirmesinin esas formu olarak kaldı. Yazılım mühendisleri fotokimyasal süreç hakkındaki bilgilerden faydalanarak, aynı tip işin dijital olarak yapılmasını sağlayacak metotlar geliştirdiler. Bu, limitsiz ihtimallere ve gelişmelere kapıyı açmış, Michelle Pierson'ın terminolojisiyle, 1990'lar sinemada dijital efektler için "harika yıllar" haline gelmiştir (Pierson, 2002). 1991'de yoğun dijital efekt barındıran ilk gişe rekorları kıran film olan *Terminator*

2 için T-1000 robotu dijital olarak yaratılmıştır. Bir yıl sonra *Batman Dönüyor (Batman Returns, Tim Burton, 1992)* filminde dijital penguenler sunulmuş, *Güzel ve Çirkin (Beauty and the Beast, Gary Trousdale, 1991)* filminde sanal bir balo salonu gösterilmiş ve *Jurassic Park (1993)* filminde animatronik ve CGI canlandırmanın birleşimiyle inandırıcı dinazorlarla canlı oyuncular bir araya gelmiştir. *Forrest Gump (Robert Zemeckis, 1994)* filminde net bir şekilde görsel efekt sekansları olan; kahramanın başkan Kennedy, başkan Johnson ve başkan Nixon'la tanışma sahneleri ya da Çinli rakiplerle pin-pon maçı sahneleri görülebilir, ama muhtemelen erken jenerasyon dijital efektler için en ünlüsü Yüzbaşı Dan'ın olmayan bacaklarıdır. Dijital-öncesi çağ ile karşılaştırıldığında oyuncuların engelli karakterleri canlandığı sahneler, hiç bu denli görsel başarıya ulaşmamıştır. Birkaç yıl sonra görsel efektler ve gerçek mekânlardan ayırt edilemez sanal çevrelerle *Sahtekar (Changeling, Clint Eastwood, 2008)*, *Dünyanın Uzak Ucu (Master and Commander, Peter Weir, 2003)*, ve *Zodiac (David Fincher, 2007)* gibi filmler yaratılabilmiştir.

Anlaşılabileceği üzere dijital görsel efektler, dijital-öncesi çağda olduğuna benzer bir şekilde, temel olarak şu sahneleri sunmaktadır: İmkânsız, ziyaret etmek için ya da pratikte yaratılması için çok pahalı olan sanal çevrelerde; gerçekleşmesi imkânsız ya da çok pahalı olaylarda; ve son olarak oyuncunun fiziksel görünümünün değişmesinde. Dijital efekt ve yeşil ekran ile mavi ekran sistemlerinin kombinasyonu ile bir oyuncu herhangi bir yere yerleştirilebilir, herhangi bir şeyle iletişime geçebilir ve yönetmenin hayal ettiği şekilde gözükebilir.

Yeşil ekran ve mavi ekran, tek bir renkte arka plana karşı ön plan aksiyonunun fotoğraflanmasıyla başlamıştır. Dijital post-produksiyon sürecinde ön plandaki aksiyon yeni bir arka planla eşleşir. Yeni arka plan canlı aksiyon, dijital ya da geleneksel modeller, sanat işi ya da canlandırma ya da herhangi bir kombinasyon olabilir (Taylor, 2010:100).

Önceki bölümde bahsedildiği gibi, yeşil ekran önünde oyunculuk, güçlü görsel resim, iyi sensör deneyimi ve göz çizgisini bilmek gibi oyunculuk yetenekleri gerektirmektedir. Özellikle post-produksiyonda sanal bir çevre yaratıldığında oyuncu, kendi hayal gücünü kullanıp oldukça belirgin bir dünya yaratmalıdır ki, seyirci için inandırıcı olsun. Ancak bugünkü sanal çekim setleri, çoğunlukla final arka planına karşılık verebilecek yeşil objelere sahiptir, böylelikle oyuncu, merdivenleri tırmanabilir, bir kapıya yaslanabilir vb. (Taylor, 2010:102). Ayrıca renk berraklığını sağlamak için oyuncunun nerede duracağını gösteren yeşil bantlar da vardır. Bir başka deyişle

yeşil bantlar, oyuncuya bir kaleye ya da deniz fenerine ya da gemiye ya da en sonunda eklenecek resim her neyse, ona baktığını önermek için vardır.

Önceden, dijital-öncesi çağda, oldukça riskli ya da imkânsız çekimler, oyuncular, dublörler ya da matte ya da ayna çekimleri ile gerçekleştirilen hilelerle yapılıyordu. Buna dair önemli örnekler, Buster Keaton ve Charlie Chaplin filmleri olarak daha önce belirtilmiştir. Dijital çağda riskli çekimler özel efektler ile yapılabilir, ama sıklıkla post-produksiyon sürecinde görsel efektlerle birleştirilerek gerçekleştirilir. Canlı aksiyon çekimleri sırasında oyuncu ya da dublör, iplerle asılabilir ya da güvenlik ağlarıyla desteklenebilir, ama sonrasında güvenlik ekipmanları görsel efektlerle başarılı bir şekilde çekimden temizlenir; dublörün yüzü esasoyuncunun yüzüyle değiştirilebilir; ya da sis, yağmur, su, kül ya da duman esas çekimin daha tehlikeli gözükmesi için eklenebilir. Gerçek dublör ya da oyuncunun fiziksel limitleri esnasında bütün bir dijital görsel efekt yaratılabilir.

Son yıllarda, önceki dönemlerde makyajla gerçekleştirilen bir oyuncunun görünümünü değiştirme işi için dijital tekniklerin kullanımı oldukça yaygınlaşmıştır. Kendinden yapışkanlı noktaları ya da renklendirilmiş makyajı kullanarak dijital efektler sıradan ya da protez makyajı geliştirebilir ya da oyuncu için tamamen yeni bir görünüm yaratabilir. Oyuncunun yüzüne takip noktaları bir kez yerleştirildiğinde bilgisayar grafiği olan yüz geliştirme ya da yüz ekleme, oyuncunun yüzünde sabitmiş gibi görünmesini sağlar. *Kara Şovalye (The Dark Night, Christopher Nolan, 2008)* filmindeki “iki surat” efekti buna oldukça iyi bir örnektir. Özel efekt makyajı, doğası gereği yalnızca bir ek olabilirken, burada kullanılan görsel efektler, oyuncunun yüzünden takip noktası çıkardığından dolayı inandırıcı yanmış görünümler yaratır (Knoll, 2010:694).

Aynı yolla oyuncunun saç stili ya da rengi değiştirilebilir, ayarlanması zor olabilecek olan tam göz teması yerine, oyuncunun göz rengi ya da kör gözler, görsel efektlerle başarılı bir şekilde yerleştirilebilir. *Gran Torino (Grand Torino, Clint Eastwood, 2008)* filmi, oyuncunun yüzüne dijital gözyaşı eklenmesinin örneğini barındırır (Squires, 2010: 32).

Sonuç olarak görsel efektler film üreticilerine, daha önce yalnızca hayal edilebilen yerleri seyirciye gösterme imkânı sunmuştur. Ancak seyircinin hayranlığı yalnızca görsel efektlerin sihrine değil,

aynı zamanda –daha sonuç tam olarak ortaya çıkmamışken dahi oluşan birinci elden deneyim dolayısıyla– oyuncuya da yönelmektedir. Bu, bir oyuncunun dijital çağda sinema içerisinde yüklendiği büyük bir sorumluluktur. Ancak, bugün oyuncular için en büyük meydan okuma, bilgisayar temelli karakterler olarak sunulan sanal canavarların, şeytanların, meleklerin, robotlar, konuşan maymunlar, dinozorlar ve daha birçok başka yaratıkla iletişimde olmasıdır. Bu bilgisayar temelli karakterler, isimlerinden de belli olduğu üzere, post-produksiyon sürecine kadar var olmasalar da, oyuncudan onlarla gerçekçi ve inandırıcı bir şekilde, sanki yapım sürecinde oradalmışçasına bir iletişim sergilemesi beklemektedir. Dolayısıyla itiraf edilmelidir ki, kurgusal dünyaların setlerinde seyirciyi tanık kılan şey, görsel efektlerin kalitesi ve oyuncunun hayal gücüdür.

2.1.2. Oyunculuk ve Bilgisayar Temelli Karakterler

Genel olarak kabul edildiği üzere bir filmdeki ilk bütün haldeki CG-canlandırma karakter, Pixar tarafından yaratılan *Genç Sherlock Holmes* (*Young Sherlock Holmes*, Barry Levinson, 1985) filminde, kilisenin vitrayından çıkarak rahibi tehdit eden Ortaçağ şövalyesidir (VES 12). Yalnızca birkaç yıl sonra seyirci *Willow* (1988) filmindeki dijital “morph”lara, *Derinlik Sarhoşluğu* (1989) filmindeki su karakterine, *Terminator 2* (1991) filmindeki tamamen CG başrol oyuncusuna ve ilk gerçek, tanınabilir hayvanlar olan *Batman Dönüyor* (1992) filmindeki penguenlere tanık olacaktır.

CG karakterlerin ekleneceği görsel efekt çekimleri, orijinal sahnelerin yapımı sırasında hem kamera operatörü hem de oyuncu için büyük bir meydan okumadır. Bir taraftan iletişim kuracağı partnerini göremediği için oyuncu için performans vermesi zordur, öte yandan eğer oyuncunun göz çizgisi ve beden hareketleri dijital karakterin boyutuna uymuyorsa, bu dijital karakterin yerleştirilmesi zordur. Dolayısıyla canlı aksiyon çekimleri sırasında bir objenin, animatroniğin ya da kostümlü bir oyuncu ya da dublörün, dijital karakterin boyutunu ve yerini temsil etmek için bulunması yeterlidir.

Steven Spielberg’ün *Jurassic Park* (1993) filmi buna iyi bir örnektir. Film, Pierce’ın sözleriyle “endüstriyi canlandırmış” ve dijital efektlerin dramatik ve ekonomik potansiyelini önceki filmlerden daha çok göstermiştir (2012). Hem uzman hem de canlandıran yöntemlerle eski ve yeni

teknikleri iç içe kullanan bu geçiş filminde dinozorların bulunduğu birçok sahnede geleneksel efektlerle dijital olanlar bir arada kullanılmıştır. Filmde yalnız iki sahne tamamen dijital özellikler barındırmaktadır: İlki, filmin dinozorları gösterdiği ilk sekans (paleontolog Alan Grant (Sam Neill) ve Ellie Sattler'in (Laura Dern) bir brakiyozor gördükleri sahne); ikincisi de filmin ilerleyen sahnelerinden birinde bulunur (Çocuklar, Tim (Joseph Mazzello) ile Lex (Ariana Richards) ve Grant'ın etrafını saran gallimimusların yarattığı izdiham sahnesi). Filmin sonundaki sahne (T-Rex'in parkın ziyaretçi merkezinde iki velociraptora saldırdığı sahne) filmdeki diğer dinozor sahnelerine benzer olarak ya animatronik ya da animatronik ve CGI çekimlerini birlikte barındıran, animatronik modellerle yapılmış çekimlerle oluşturulan dijital canlandırma sekansıdır (Prince, 2012:26). Animatronik modeller, motorlar ve kablolardan yapılmışlardır ve karakter davranışlarını stimule etmektedirler, ama sette aynı anda iki kuklayı çalıştırmak imkânsız olduğundan sıklıkla canavar kıyafeti içindeki oyuncular dinozorları oynamışlardır. Stan Winston şu gözlemi yapar: “Her zaman için ya bir kukla ve kostümlü bir adam ya da kostümlü iki adam kullanıyorduk. Kuklaları kontrol eden kuklacıların sayısının fazlalığından dolayı iki kuklanın sette bulunması çok karmaşıklık yaratacaktı” (Duncun, 1993:91).

Bugünün perspektifiyle bakıldığında, dijital dinozorların hareket esnasında daha yüksek bir beden artikülasyonu sergilediği ve daha karmaşık bir repertuarda tepki verebilmekte olduğu, dolayısıyla animatronik kuklalara ya da kıyafet içindeki oyunculara oranla uyarılara daha hızlı yanıt verdikleri gözlemlenebilir. Önceki bölümde animatroniklerin sinemada özel efekt olarak kullanım örneği *King Kong* (1993) filmiyle verilmiştir. Bu yapımda O'Brien, stop-motion tekniğini kullanmış, yani kuklaları durağan pozisyonda çekmiş, yeniden hareket vermiş ve ikinci durağan pozisyonda tekrar çekmiştir. Bu sekanslar, oyuncuların canlı aksiyon kayıtlarıyla aynı anda çekilmeyip, oyuncular sonradan geri projeksiyonlama ögesi olarak sete dâhil edildikleri için kuklalar ile canlı oyuncular arasında herhangi bir iletişim imkânsızdı. Öte yandan *Jurassic Park* filminde animatronik kuklalar, oyuncularla birlikte aynı ortamda yer alsalar dahi, dijital karakterler kadar dinamik bir şekilde iletişime girmeye uygun değillerdi. Ancak eğer biri, durumu oyuncunun açısından gözlemlerse, bir kukla ya da kıyafetli bir oyuncu ile iletişimin gerekliliğini, böylelikle daha sonra yerleştirilecek dijital dinozorlarla olan ilişkinin daha inandırıcı olacağını anlayabilir. Bir başka deyişle, sette görünen bir şeyle iletişime geçmek, her zaman için daha iyi oyunculuk performansı ile sonuçlanmaktadır. Buna harika bir örnek olarak *E.T. (E.T.: The Extra-Terrestrial)*, Steven

Spielberg, 1982) filminde çocuklar Elliott (Henry Thomas) ve Gertie (Drew Barrymore) ile ufak uzaylı ziyaretçileri arasındaki duygusal ilişki verilebilir ki bu, bir kukla ve çocuk oyuncular arasındaki iletişimin bir sonucudur. Oyuncu Ian McKellen, *Hobbit: Beklenmedik Yolculuk* *The Hobbit: An Unexpected Journey*, Peter Jackson, 2012) filmi için yeşil ekran sahnelerin çekimlerinde çok sinirlendiğini ve sette ağladığını açıklayan birçok oyuncudan biridir. Bir röportajında sahneleri tek başına çekiyor olmanın zorluğunu şöyle itiraf etmiştir:

Cüceleri ve büyük Gandalf'ı çekebilmek için aynı sette olamazdık [...] eşlikçi olarak sahip olduğum, yalnızca üzerinde kim konuşursa ona göre yanıp sönen ışıklar bulunan 13 tane cüce resmiydi. Tek başınayken 13 farklı insanla birlikteymişsin gibi davranmak, teknik becerilerini son noktasına kadar zorluyor. [...] Ve ağladım, gerçekten. Ağladım. Sonra da sesli bir şekilde, ben bu yüzden oyuncu olmadım, diye bağırdım. Ne yazık ki mikrofon açıktı ve bütün stüdyo duydu (Soghomonian, 2012).

Bir başka örnek ise, *Van Helsing* (Stephen Sommers ve Sharon Bridgeman, 2004) filminin canlı aksiyon çekimleri sırasında bir aktör, Mr. Hyde'ın resminin üzerine yapışık olduğu sünger özlü bir kask giymiştir. Bu şekilde iki oyuncunun birlikte çalışabilmesi mümkün olmuştur. Esas oyuncu, diğer oyuncunun hareketine ve diyaloguna cevap verirken, Mr. Hyde'ın sünger özlü resmini göz çizgisi olarak kullanabiliyordu. Daha sonra, post-prodüksiyonda referans oyuncusu silinmiş ve yerine bilgisayar temelli Mr. Hyde getirilmiştir. Benzer biçimde, oyuncular *Yıldız Savaşları: Gizli Tehlike*, (*Star Wars: The Phantom Menace* George Lucas, 1999) filminde Drod'ları, *Fantastik Dörtlü: Gümüş Sörfçünün Yükselişi* (*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*, Tim Story, 2007) filminde de Silver Surfer karakterleri için uygun kostümler giymişlerdir. *Yasak Bölge 9* (*District 9*, Neil Blomkamp, 2009) filminde uzaylılar görsel için oldukça iyi işlemiş, ama yine de tasarım yönünden bazı teknik yardımlar gerekmiştir. Uzaylıları insan boyutuna yakın tutarak oyuncular, uzaylılar yerine konumlandırılabilmiş ve insanlarla uzaylılar kolaylıkla birleştirilebilmiştir. Daha büyük yaratıklar için bir referans modeli ya da maketi, insan boyutundan daha küçük yaratıklar için süngerden lastik heykeller *Masum Sanık Roger Rabbit* (1988) filminde; peluş hayvan oyuncaklar da *Alvin ve Sincaplar* (*Alvin and the Chipmunks*, Tim Hill, 2007) filminde kullanılmıştır. Bundan yola çıkarak, bir oyuncunun çekim sırasında etkileşime girebilecek bir partneri olmasının çok önemli olduğu sonucuna varılabilir. Ancak bazı oyuncular yeşil ekran deneyimlerini, boş bir yerde oyunculuk yapmanın zorlukları yerine, dünyayı hayal etmede özgür

olma hissinin verdiği güçle stres oldukları şeklinde tanımlamışlardır. Oynamak için bir oyuncunun dünyayı hayal etme ve yaratma becerisi küçük görülmemelidir.

Bazen görsel efekt ekibinin bir üyesi, herkese referans olması için canavar sopasını tutar, ama çoğu zaman oyuncular arka planda referans olarak seçecekleri bir şey ararlar. Bu oldukça önemlidir; çünkü canavar sopası, animatronik ya da dublör asıl çekim için kaldırılmakta, oyuncu da nerede olduklarını hatırlayarak buna göre oynamak zorundadır. Yaratık hareket ettiğinde benzer bir efekt oluşmalıdır (Fink & Morie, 2010:16). Canlı aksiyon çekim sürecinde tüm bu durumların yanı sıra filmin final performansına gelindiğinde, seyircinin ekrandaki oyuncunun partneri ile iletişimde olduğuna inanması gereklidir (Barrois, 2010:778).

Canlı aksiyon kayıtları tamamlandığında, bilgisayar temelli karakterlerin yaratım süreci başlar. Karakterin beden kısımları, yüzü ve uzuvları hile ya da canlandırılabilir kontrollerle hazırlanır ve sonra karakter, karakterin ortamda ne denli etkin hareket ettiğini görmek amacıyla bir dizi test yapan karakter canlandırma sanatçılarının ellerine gider. Bu beklentileri karşılamak için saatler süren referans videoları kayıtları üzerine çalışılır. Eğer karakterin konuşması gerekiyorsa, en kullanışlı referans araçlarından biri, karakterin seslendirmesini yapan oyuncunun yüz ifadelerini ve davranışlarının bulunduğu kaydın çalışılmasıdır (Barrois, 2010:777). Bir diğer kullanışlı yöntem, oyuncunun gerçek performansının olduğu canlı aksiyon kaydına rotoskop uygulamaktır. Ancak zamanla daha gelişmiş dijital teknolojiler oyuncunun canlı aksiyon performansını dijitalize eder hale geldiler ki, bu gelişme sıklıkla bilgisayar temelli karakterlerin yaratım sürecinin özü olarak kullanılmaktadır. Bu da bizi bu bölümün bir sonraki kısmına taşır.

2.2. BİLGİSAYAR TEMELLİ KARAKTERLERİN DİJİTAL İNŞASINDA OYUNCUNUN ÇALIŞMASI

2.2.1. Oyunculuk, Hareket Yakalama ve Performans Yakalama

Bir grafiker ve bilgisayar oyunu geliştiricisi olan Alberto Menache, hareket yakalamayı, zaman ve mekandaki anahtar noktaları takip ederek canlı hareketin kullanılabilir matematiksel terimlere çevrildiği ve bunların, performansın üç boyutlu (3D) temsilini oluşturmak için bir araya getirildiği bir süreç olarak tanımlar (Menache, 2011:2). CG karakter canlandırma sanatçısı Barrois şu şekilde

yazar: “Bu dijital olarak kaydedilmiş hareketlerin koordinat bilgisi bilgisayarda kaydedilir ve bu bilgi, daha sonra canlandırma figürlerin manipüle edilmesinde kullanılır” (Barrois, 2010:755). Bunun anlamı, hareket yakalama teknolojisiyle bir oyuncunun beden performansının, dijital veriye çevrilebilmekte olduğu ya da bir başka deyişle, tamamen gerçekçi canlandırmanın, bir oyuncunun ışıklar ve yeşil ekran dekorları ile büyük, boş, beyaz bir odada, yalnızca kostüm giyerek sergilediği çıplak-kemik performansa dayanabilecek olduğudur.

Hareket yakalama kıyafeti, ışık yansımalarını azaltmak ve kameradaki ölü noktaları önlemek için siyah, oyuncunun hareketlerini kısıtlamamak için olabildiği kadar sıkıdır. Kıyafetlere eklenen işaretlerin amacı, oyuncunun her hareketini tanımlayabilmek ve takip edebilmektir. Dolayısıyla, oyuncunun kımıldaması ve kıyafetin deforme olması gibi, her türlü ihtimal düşünülerek yerleştirilmelidir. Bunun bir sonucu olarak kilolu oyuncuların yakalanabilmesi, işaretlerin direkt olarak kemikleri ve eklemleri ölçmek yerine, yumuşak doku üzerinde hareket etmeye yatkın olması sebebiyle oldukça zordur. Ayrıca oldukça küçük insanların kaydedilmesi de güçtür, çünkü işaretlerin yerleştirilmesi konusunda zorlanmalar yaratabilmektedirler (Root & Gordon, 2010, 347). Anlaşılabileceği üzere, hareket yakalamanın büyüğü oyunculara kendilerinininkinden tamamen farklı ebatlardaki karakterleri oynamayı mümkün kılarsa da, oyuncunun bu teknolojiyle sarmalanmışken bedenini mükemmelen kontrol edebilmesi ve yüksek seviyede fiziksel farkındalığa sahip olması ve dar kıyafetlerle oynarken konforlu olabilmesi oyuncunun işini kolaylaştıran etkenlerdendir.

Final Fantasy: The Spirits Within (Hironobu Sakaguchi and Moto Sakakibara, 2001) filmi tüm ekibin bilgisayar temelli insan karakterlerden oluştuğu ilk canlandırma performanstır ve hareket yakalama, yapım araçlarından biri olarak kullanılmıştır. Canlı oyuncuların oyunculuk süresinde bedenlerine, nefes alıp verişlerini yakalamak için göğüslerine takılan 5 işaret dâhil olmak üzere yaklaşık 35 işaret yapııştırılmış, ancak yüzlerine hiçbir işaret konulmamıştır. Bunun sonucu olarak da oyuncuların yalnızca beden hareketleri yakalanmıştır. Tanıtılan veri, daha sonra canlandırma programı Maya tarafından tanımlanabilecek hale çevrilmiştir. Oradan canlandırma sanatçıları karakterlerin önce beden ve yüzlerinin görünümünü ve hareketlerinin kusursuzlaşması için, sonra da deri ve saçları için çalışmışlardır (Robertson, 2002). Film vizyona girdiğinde karakterlerin yüzleri, gerçek insan yüzünden daha az ifadeli olarak kalmış ve doğal olmayan akışkanlıkları,

tenlerindeki balmumu hali ve gözlerindeki belirgin boşluklar sebebiyle “üç günlük kadavra”, “oyuncak bebekler” ve “aptallar” şeklinde tanımlanmışlardır (Bode, 2006). Vivian Sobchack, bu çok da hoş olmayan karşılamayı, canlı aksiyon sinema ile canlandırma arasında, kendi durumlarının muğlaklığı ile açıklamaya çalışır (Sobchack, 2006:176). Bu durumda yüksek gerçekçilik hedeflenmesine rağmen dijital karakterlerin kullanımı ile yapılan filme seyircinin pek de ılımlı olmayan tepkisinin nedeni, “tekinsiz vadi”⁴¹ ile bağdaştırılır (Pollick, 2009:3). Bu terim, Masahiro Mori’nin orijinal Japonca yazımında bulunan “bukumi no tani” ifadesinden gelir ve dijital karakterlerin fiziksel gerçekçiliklerinin derecesi ve insanda bıraktıkları izlenimin varsayımsal ilişkisini tanımlar (Mori, 1970). Böylece film teknolojisi aslında, “uncanny valley” olgusunu parçalayarak ilerlemeye çalışmıştır.

2004’te Zemeckis, tamamen hareket yakalamayla çekilen ilk film olarak bilinen *The Polar Express* (*Kutup Ekspresi*, 2004) filmini yaptı. Aslında yönetmen, hareket yakalamanın bir alt kategorisi olan ve eşzamanlı bir biçimde oyuncunun hem bedenini hem de yüzünü yakalayan Performans Yakalama yöntemini kullanmıştır (Root, 2010: 335). Beden hareketi yakalama yöntemi, eklemleri bir iskeleti yakalama ve eklemleri tekrar inşa etmeyi amaçlarken, daha az gelişmiş olan küçük kardeşi - hareket yakalama, yüz dokusunda hemen göze çarpmayan deformasyonları ölçmektedir. Dolayısıyla yüz hareket yakalama metotları kabaca iki kategoriye ayrılabilir: Oyuncuların yüzüne yapıştırılmış, böylelikle hareketi ölçmeyi sağlayan işaret temelli metotlar; ve takip nesnesi olarak oyuncunun yüz yapısını kullanan işaretli metotlar. Sıklıkla makyaj işaretleri kullanılmaktadır, çünkü bu işaretler, genellikle oyuncular için daha konforlu olup, performanstan düşmelerine ve aksamalarına engel olmaktadır.

⁴¹Tekinsiz Vadi (Uncanny Valley), kişilerin insana benzeyen robot, maket, bilgisayar efekti gibi yapay formları gerçeğinden ayırt etmesinin hemen ardından oluşan duygusal değişikliği analiz eden bir hipotezdir. Tokyo Teknoloji Enstitüsü’nde Robotbilim Profesörü olan Masahiro Mori, 1970 yılında kişilerin insana benzeyen ve insan gibi davranan robotları gördüğünde gösterdikleri tepkileri tasavvur ettiği bir makale yazdı. Bu makalede gerçek olup olmadığı kesinlikle anlaşılabilen yapay formların insana sevimli geldiği ancak bu ayrımın muğlaklaştığı durumların onları rahatsız hissettirdiği bir hipotezi savunan Mori, bir grafik oluşturdu. İnsana benzeyen robotlarla gerçeğinden ayırt edilemeyen robotların tepki noktasına çıktığı grafikte, ceset, zombi ve protez eller gibi kişiyi “tekinsiz” hissettiren tasarımların yer aldığı dip noktası arasındaki alana Tekinsiz Vadi ismini verdi. Energy adındaki bir Japon dergisinde yayımlanan bu makale, uzun yıllar boyunca dikkate alınmadı. Ancak teknolojik gelişmelerin arttığı ve popüler kültürün bir parçası olmaya başladığı yakın geçmişte “Uncanny Valley” konsepti hızla ilgi görmeye başladı. Bazı araştırmacılar insan-robot ilişkisinin altında yatan anlamları araştırırken, bazıları bu durumun biyolojik ve sosyal kökenlerini sorgulamaya başladı. Makalede yer alan önermeler, reklam, sinema, televizyon, edebiyat gibi pek çok alanda dikkate alınır hale geldi (2014). <https://kahramangiller.com/genel/geek-terminoloji-uncanny-valley-nedir/>. Erişim tarihi, 19 Aralık 2017: 13.39.

Oyuncudan yüz ve beden verisi bir kez alındığında hileler, yüz ve beden modellerinin canlandırılabilir hale gelmesi olarak da bilinen süreç başlar. Ancak, çoğu zaman karakterin yüzü ve bedeni, oyuncunun yüzü ve bedeninden oldukça farklı olduğundan, bu geometriyi karakter canlandırmaya dönüştürecek karmaşık çözüm teknikleri kullanılmalıdır. Dolayısıyla hareket ve performans yakalama esnasında toplanmış oyunculuk verisi, artık canlandırma sanatçılarının ellerindedir (Root, Apostoloff ve Alexander, 2010:370-374).

The Polar Express (Kutup Ekspresi, 2004) filmindeki performans yakalama yöntemi, oyuncu Tom Hanks'in beş farklı karakteri oynarken kendisiyle de ilişkide olmasını mümkün kılmıştır: Kahraman çocuk, kahraman çocuğun babası, kondüktör, Hobo ve Noel Baba. Hanks, *Play House (Oyun Evi, 1921)* filminde dokuz farklı karakter oynayan Buster Keaton'la karşılaştırılabilir. Ancak Keaton'ın aksine Hanks, özel bir hareket yakalama setinde oldukça sınırlı dekorda oynuyor; kostüm ve aksesuarlar yerine hareket yakalama kıyafeti giyiyor ve yüzüne işaretler takıyordu. Yönetmen Zemeckis bu durumu şöyle açıklar: “Kondüktör iken kondüktörün gözlük kullandığını ve şapkasındaki parçaya dokunması gerektiğini ya da yakasını düzeltmesi gerektiğini hatırlamak zorundaydı, ki bunlar gerçek kostümleri giydiğinde içgüdüsel olarak yapılacak şeylerdir” (Philips, 2004). Ama yine Keaton'la karşılaştırıldığında, her ne kadar Hanks yalnızca beş karakteri oynasa da, hepsinin yaşı birbirinden farklıydı. Hanks'in bedenindeki ve yüzündeki işaretler, hareket yakalama setindeki oyunculuk sürecinde yaptığı beden hareketleri ve oldukça küçük yüz ifadeleri verisini topluyor; ileriki canlandırma süreciyle oyuncu bir çocuğa, üç farklı orta yaşlı adama ve Noel Baba'ya dönüşüyordu.

Ancak *Final Fantasy* filminin aksine *The Polar Express (Kutup Ekspresi, 2004)* filmi, hem hareket hem de yüz yakalama metotlarını kullanmış olsa da, *Final Fantasy* filmine benzer bir şekilde filmin estetiği, eleştirmenler tarafından iyi karşılanmamış ve karakterler bilinmezlik vadisinde sıkışıp kalmışlardır. Fordham, oyuncuların gözleri performans yakalama süreci esnasında yakalanamadığı için, canlandırma sanatçılarının, oyuncunun gözleri etrafına yerleştirilmiş işaretlerden oyuncunun bakış yönünü oluşturmaya çalıştıklarını gözlemlemiştir (Fordham, 2005). Dolayısıyla birçok fotorealistik dijital karakterde olduğu gibi *Final Fantasy* ve *Kutup Ekspresi* filmlerindeki karakterlerin de göz kırpması ve göz hareketleri zombi-vari bir duruma ekleme

yapmıştır. Anatomical Considerations in Facial Motion Capture isimli makalede anatomist Elizabeth Raga ve biyolog Stuart Sumida bu durumu aşağıdaki gibi açıklarlar:

Bedenin diğer kısımlarının aksine yüzdeki hareketler, iskeletsel elementlerin çevresinde gerçekleşmemektedir. Bunun yerine yüz hareketlerinin büyük çoğunluğu, son derece çeşitli ince kas yapraklarının bir sonucudur ve bu yapraklar kemiğe değil, deriden deriye bağlıdır. Bu durum da hareketin belirgin bir başlangıç noktasından vektörel bir şekilde ilerlememesi, birçok deri bağlantı noktasında yüzeysel deformasyonla gerçekleşmesi sonucunu doğurur (Raga & Sumida, 2009).

Bu bağlamda şu sonuca varılabilir ki, yakalanmış yüz verisi, sıklıkla net bilgi vermeyi başaramaz ve dolayısıyla canlandırma sanatçıları tarafından gerçekleştirilen ileriki canlandırma süreci üzerinde etkili olur. Ama bu, film üreticilerini, projeleri üzerinde devamlı olarak bu teknolojiyi geliştirmeye çalışma konusunda cesaretlerini kırmamaktadır.

Kutup Ekspresi filminden yalnızca üç yıl sonra epik fantezi filmi *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007) Anthony Hopkins, Ray Winstone ve Robin Wright'ın hareket yakalama verilerine; hemen sonra *Yeni Yıl Şarkısı* (2009) filmini Jim Carrey, Colin Firth, Gary Oldman ve Bob Hoskins'in yakalanmış materyallerine dayandırmıştır. *Canavar Ev* (*Monster House*, Gil Kenan, 2006), *Neşeli Ayaklar* (*Happy Feet*, George Miller, 2006), *Tenten'in Maceraları* (*The Adventures of Tintin: The Secret of Unicorn*, Steven Spielberg, 2011) ve *Marslılar Annem ve Ben* (*Mars Needs Moms*, Simon Wells, 2011) gibi birçok örnek karakterlerin performanslarında hareket yakalamayı kullanmıştır. Ama hareket yakalama yalnızca canlandırma filmler için kullanılmamıştır. Hareket yakalama yöntemi ile sanal oyuncuların ya da fantastik karakterlerin, inandırıcı bir şekilde canlı-aksiyonun arka planına ya da daha önce var olmadıkları dijital çevreye eklenebildikleri anlaşılmıştır, tıpkı *Benjamin Button'ın Tuhaf Hikâyesi* (*The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008) filminde olduğu gibi. Ayrıca bu yöntem, oyuncuların insan olmayan karakterleri, canlı-aksiyon filmlerde oynamasını mümkün kılmaktadır. *Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı* (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* Gore Verbinski, 2006) ve *Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu* (*Pirates of the Caribbean: At World's End*, Gore Verbinski, 2007) filmlerinde Bill Nighy'nin Davy Jones karakterini oynaması, buna örnek verilebilir. Burada beden hareketi yakalama uygulaması, tıpkı bir post-prodüksiyon aracı gibi hareket edip, hareket yakalama kıyafeti giyen oyuncuyu tamamen canavarımsı bir hale getirmiştir (ahtapot kollarına benzer uzun, kalın bir sakal; uzun

dokunaçlı sağ işaret parmağı ve yengeç gibi sol el ile sol bacak). *The Hobbit* (Peter Jackson, 2013) filminin bazı kamera arkası görüntüleri, Benedict Cumberbatch'ın yeşil bir halı üzerinde yuvarlanırken Smaug rolünü fiziksel olarak canlandırmadaki yeteneğini ve hayal gücünü sergilemektedir. Teknolojik bakış açısından bu, bir oyuncunun kıyafet içerisinde halıda yuvarlanmasından dev bir ejderhanın paralarla sarılmış bir halde dağın tepesinde olduğunu gösteren tamamlanmış parçaya doğru sürreal dönüşümünün illüstrasyonudur.

James Cameron'ın epik bilimkurgu filmi *Avatar* (2009) hem teknolojik açıdan hem de oyuncuların CG karakter yaratım sürecine dâhil oluşları açısından çığır açan bir filmidir. *Avatar*'ın temel fikri, canlandırma filmlerindeki vurgulanmış tipik stilizasyonun aksine doğal görünüme ulaşmaktır. Aynı zamanda seyircinin, bu deneyimi CG karakterlerin ardındaki oyuncularla birlikte hissetmesi arzulanmaktaydı. Yapımcı Jon Landau bunu şöyle anlatır: “Performans yakalama sistemini kullanmadaki hedefimiz [...], oyuncuyu korumaktı,—çünkü harika bir oyuncunun yaptığı iş ile harika bir canlandırma sanatçısının yaptığı iş, birbirinin antitezidir. Harika bir oyuncu, bilgiyi kendine saklar” (Duncan, 2010:70). Dolayısıyla amaç, Na'vi karakterler; Jake Sully, Neytiri, Dr. Grace Augustine ve Dr. Norm Spellman'ın beden hareketlerinin ve yüz ifadelerinin tamamen oyuncular Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver ve Joel David Moore'un oyunculuk kararlarına dayanmasıydı.

Bu sebeple oyuncular, özel tasarlanmış bir hareket yakalama sahnesinde, üzerlerinde hareket yakalama kıyafeti, başlarında standart çözünürlüklü kask kameralar ile performans sergilemişlerdir. Kask kameralar, daha sonra canlandırma için temel bilgi olarak kullanılan her yüz hareketini kaydederken, hareket yakalama sahnesine yerleştirilmiş yüksek çözünürlüklü kameralar, sahneyi bir bütün olarak çekiyor ve ek referans materyalleri sağlıyorlardı. Yönetmen, ayrıca sanal bir kamera da kullanmış, böylelikle dijital karakterlerin performansını gerçek zamanda test edebildiği gibi, bilgisayar temelli çevreye entegre oluşlarını da test edebilmiştir. Bu şekilde oyuncular, kendilerini tamamen farklı yaratıklar olarak gözlemleyebilmiş ve son çekimde görünecek şeyin ne olduğunu anlayabilmişlerdir (Flueckiger, 2011, 17).

John Lasseter'ın iki dakikalık bilgisayarlı canlandırma filmi *Luxo Jr* (1986) ile örneklediği üzere genel olarak hareket, bir bilgisayar resmini hayata getirmedeki anahtar faktördür, bu

sebeptir ki *Avatar* ve birçok başka dijital filmde performans yakalama, karakterlerin performansı içinde merkeze yerleştirilmiştir. Ancak CG karakter içeren bir yapımda, performans yakalama seanslarının yanı sıra üç temel süreç barındırır: Durağan 3D figürün modellenmesi, kontrol noktalarının riglenmesi ve hareketlerin verilen çekimle eşleşen key-frame⁴² canlandırması. Ve bir kez oyuncunun beden hareketleri ve yüz ifadeleri performans yakalama sistemiyle yakalandıktan sonra hileli 3D karakter modelinin canlandırma süreci başlar.

Burada *Avatar* filmindeki oyuncuların kullandıkları kask kameraların ürettiği görseller güvenilir şekilde hareketi ortaya koymadıkları için, oyuncuların bir monitörün önünde oturup birçok kamera tarafından çekilirken yüz ifadelerini tekrar etmek zorunda kaldıkları anımsanmalıdır. Bu sürecin adı Yüz Performansı Düzenlemesi (FRP) olup Otomatik Diyalog Düzenlemesine (ADR) benzerdir (Duncan, 2010:119). Şimdi, bir bakıma veri tamamlanmıştır ve bir sonraki adım, oyuncuların hem kendi yüzlerinin ve bedenlerinin hem de dijital karakterlerin yüzlerinin ve bedenlerinin bir dizi özellikle haritalanmasıdır. Bu bittiğinde, son olarak, insan figürlerden elde edilen verinin bilgisayar temelli 3D karakterlere çevrilmesi işlemi başlayabilir. Bu süreç sırasında “Na’vi”lerin yüzleri ve bedenleri ile insanların yüz ve bedenleri arasındaki belirgin farklılıklar, özellikle verinin performans yakalama kayıtlarından çevrilmesi sırasında zorluklar oluşmakta ve bu durum, karakterin beden ve yüz canlandırmasının daha karışık bir hal almasına sebep olmaktadır (Dunn, fmx 10). Bu durum, Neytiri ve Zoë Saldana arasında yapılacak bir karşılaştırma ile görülebilir; korelasyon en çok ağız için sağlanmışken gözler, yüzün geri kalanı gibi, belirgin bir şekilde farklı biçim, renk ve pozisyonadadır (Flueckiger, 2011, s.21). Buna ek olarak Na’vi karakterleri tarafından yapılması gereken bazı hareketler, oyuncular ve hatta dublörler tarafından yapılması imkânsız hareketlerdi. Bunun bir sonucu olarak, insan hareketlerinin sınırının aşıldığı her sahnede key frame canlandırma gerekli olmuştur. Bu, net bir şekilde bilgisayar temelli karakterlere kategorik bir problem yaratmakta, fizik yasalarıyla sınırlandırılmamaktadırlar.

Bir yandan performans yakalama terimi, oyuncunun aksiyonlarını ve arkasındaki motivasyonlarını ve anlamları toplamaya meyilliyken; öte yandan toplanmış veriyi analiz eden ve dijital karaktere

⁴² Key Frame terimi, Türk dilinde Anahtar Kare olarak çevrilmiştir ve canlandırmalarda kilit noktaların bulunduğu kareler anlamına gelmektedir. Aralarındaki kareler bilgisayar tarafından doldurularak hareket sağlanabilmektedir. Anahtar Kare terimi kuramlarda henüz oturtmadığı için bu tezde Key Frame terimi kullanılmaktadır.

ekleyen kiři canlandırma sanatçısı olup, kendisi, verinin çevrim esnasında kaybolması sebebiyle, sıklıkla oyuncunun duygularını ve deneyimlerini de görselleřtirmektedir. Bir karakterin canlandırmasında ciddi oranda performans yakalama kullanıldığında, beden hareketlerine ve yüz ifadelerine ait verilerin kontrol edilmesi ve tekrardan bulunması gereklidir. Sonuçta, yakalanmış oyuncu ile canlandırma karakter arasındaki iki taraflı ilişkiyi geliřtiren canlandırma sanatçısıdır. Canlandırma danışmanı Richard Baneham, bu konuda řu anektodu aktarır:

Neytiri kızdığında biz yalnızca Zoe'nin yaptığı şeyi görmüyoruz—ayrıca onun dudaklarının çekilmesini, dişlerinin sıkılmasını, kulaklarının sivrilmesini ve kuyruğunun tıpkı bir aslan gibi ileri geri sallanmasını görüyoruz. Tüm bunları yapan canlandırma sanatçısıdır [...] ancak oyuncunun performansını korumak, her zaman için niyetimiz olmuřtur (akt. Duncan, 2010:138).

Bu noktada bu süreç içinde canlandırma sanatçılarının yaptıkları işin de tanınması gerektiğı iddia edilebilir. Bir başka deyiřle, canlandırma karaktere hayat veren şey, oyuncunun ve canlandırma sanatçısının bir aradaki yaratıcılığıdır. Sonuçta her biri, bir diğeri hesaba katmalıdır.

Bu konuda *Avatar*'ın yönetmeni James Cameron, Los Angeles Times gazetesindeki makalesinde, oyuncularla birlikte yaptığı çalışmada, onların ifadelerini kontrol ettiğini ve canlandırma sanatçıları tarafından bu niyetlerin değıřtirilmesine izin vermediğini iddia eder. Bu konu, Shawn Dunn tarafından da desteklenir: “Performansa karşı oldukça inançlıydı. Mocap sahnesinde ne çekildiyse filmde de o olmalıydı” (Dunn, fxm 10). Cameron, oyuncu performansının %110'unu yakaladığının altını çizerek ve Sam Worthington, ekranda Jake'in avatarında kendi kişiliğinin yansıtıldığını gördüğüne hemfikirdir. Bu açıklamalar, performans yakalama ile tamamlanmış canlandırmanın karşılaştırılmasıyla desteklenebilir. Ve bu sebeple Cameron, oyuncuları için Screen Actors Guild ya da Oscar adaylıkları isteyecek kadar ileri gitmiştir (Abramowitz, 2010). Oldukça benzer bir şekilde Andy Serkis, dijital olarak yaratılmış Gollum karakterinin arkasındaki kiři, yönetmeni Peter Jackson ve New Line Cinema tarafından *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule* (*The Lord of The Rings: The Two Towers*, 2002) filmindeki performansı için agresifçe tanıtılmıştır. Jackson, Serkis'in oyunculuğunun, yalnızca dublaj oyunculuğundan daha değerli olduğı konusunda tartışıyordu (Leaver, 2014). Ancak, kendisi için yapılan kampanyaya rağmen, karaktere yalnızca fiziksel ve vokal olarak değıl, aynı zamanda duygusal olarak da katkı yapan Serkis, bu

rol ve benzeri rollerin hiçbirini için Oscar adaylığı alamamıştır. Aslında CGI karakteri canlandırmış, dolayısıyla ekranda görünmez olmuş oyuncuların hiçbirini aday olmamıştır. Brad Pitt bir istisnadır, ama onun yüzü *Benjamin Button*'ın *Tuhaf Hikâyesi* filminde Benjamin Button performansını oldukça sentetik bir halde de olsa göstermektedir. O zamandan beri Akademi'nin, performansları hareket yakalama aracılığıyla verilen oyunculara ödül verip vermemesi gerektiği tartışılmaktadır (Hart, 2012). Bu konuya, ileride bu bölüm içerisinde yer verilecektir.

Bu örneklerden anlaşılmaktadır ki oyuncunun CG karakterin yaratım sürecine katılımı, temel olarak teknolojiye dayanmaktadır, ancak ayrıca bu teknolojiyi kullanma kararı olan yönetmene de dayanmaktadır. Yönetmenin, karakterlerin performanslarının canlı oyunculığa dayanması kararı, teknoloji her zaman izin vermese dahi, oyuncunun yaratım sürecine daha fazla dâhil olmasını mümkün kılar. Ancak oyuncu ve oyunculğu ile CG karakter ve performansı arasında bir başka yaratıcısı bulunan –canlandırma sanatçısı– canlandırma süreci girer. Dolayısıyla söylenebilir ki dijital gelişmelerle oyuncunun görünümünü bulanıklaştıran performans yakalama teknolojisi, dijital-öncesi dönemin canlandırmasına benzer bir şekilde, hem oyuncunun varlığını hem de karakterin üzerindeki auterlülüğü için görülebilir iddiasını yok etmeyi riski taşır. Bu konuda, bu bölümün içerisinde ayrıca tartışılacaktır.

Bu durum, özellikle ölmüş oyuncular filmlerde yer aldığında endişe konusu olmuştur. Dijital çağda, dijital teknoloji ve canlı oyuncuların performans yakalama uygulaması sayesinde, ölmüş bir yıldızın performansının yaratımı yapılabilmektedir. Bir başka deyişle, dijital teknolojinin yarattığı faydayla, canlı oyuncular ölmüş meslektaşlarının yerini alabilirler. Teknoloji bunu yapmayı mümkün kıldığından beri Hollywood bunu yapmaktadır. Trend 1990'ların başında, Fred Astaire ya da Humphrey Bogart gibi ölü klasik film yıldızlarının geri dönüştürülmüş kayıtlarının televizyon reklamlarında kullanılmasıyla başlamıştır. Daha yakın zamanda, Laurence Olivier *Sky Captain ve Yarının Dünyası* (*Sky Captain and the World of Tomorrow*, Kerry Conran, 2004) filminde ve Marlon Brando *Superman dönüyor* (*Superman Returns*, Bryan Singer, 2006) filminde sanal performanslar tarafından “hayata döndürülmüşlerdir”. Nancy Marchand, ya da daha yaygın bilindiği haliyle Livia Soprano, ve Proximo olarak bilinen Oliver Reed, her ikisi de 2000 yılında ölmüş olsa da seyirci onların performanslarını *The Sopranos* (David Chase, 2001) ve *Gladyatör* (*The Gladiator*, Ridley Scott, 2000)'te izleyebilmiştir. Seyircilerin gördüğü Livia ve Proximo

dijital olarak başlarının başka bir oyuncunun bedenine eklenmesi ve önceki bölümlerden kayıtların kombinasyonudur. Benzer bir şekilde Paul Walker'ın *Hızlı ve Öfkeli 7* (*Fast and Furious 7*, F. Gary Gray, 2015) filmindeki Brian O'Conner performansı, oyuncuya ait mevcut kayıtların ve beden dublörünün kombinasyonudur. *Rogue One: Bir Star Wars Hikâyesi* (*Rogue One: A Star Wars Story*, 2016) filminde Ingvild Deila Princess Leia'yı ve Guy Hunry Grand Moff Tarkin'i oynuyordu, ama CGI yardımıyla seyircinin gördüğü final performansı Carrie Fisher ve Peter Cushing olmuştur.

Anlaşılabileceği üzere oyuncular sıklıkla seslerini, bedenlerini ve yüzlerini, gerçek bir karakteri oynaması mümkün olmayan belli bir yıldıza dönüşmesi için teknolojiye ödünç vermek için işe alınmaktadırlar. Ancak seyircinin ekranda gördüğü canlı oyuncu değil, bir karakteri canlandıran yıldızdır. Burada bir çeşit ikilem vardır. Canlı oyuncular yalnızca CG karakter için oyunculuk sergilemez, yıldızın oynanmakta olan karakteri oynayacağı şekilde oynarlar. Bu, bir yönüyle dublörün işi ile aynıdır, ama temel fark, canlı oyuncuların verdikleri kararların, oldukça önemli olmasıdır. Teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin, ölmüş bir yıldızın bir rolü nasıl oynayacağını bilmenin yolu yoktur, dolayısıyla birinin sette oyunculuk kararlarını vermesi gerekmektedir ve bu kişi de canlı oyuncudur. Bu CG karakterin inşa süreci oldukça karmaşıktır ve her ne kadar görünümü final performansı içerisinde görünmez olsa da, kendisi ve yaptığı iş, sıklıkla tanınmasa da ve bazen bu rol için adı anılmamış olsa da, canlı oyuncunun birçok farklı süreçte yer almasını gerektirir.

2.2.2. Oyunculuk ve Ek İşlemler

Bilgisayar temelli karakterin yaratım sürecinde oyuncunun bir insanı, bir hayvanı ya da başka bir yaratığı oynamasından bağımsız bir halde, kendisinden her zaman için performansla alakadar olmayıp teknolojinin ihtiyaç duyduğu birtakım teknik hareketleri yapması istenir. En temel olanı, oyuncunun ayakları kalçadan aşağıya düz ve kolları yanlara doğru açık, avuçları yere dönük halde durduğu T-pozudur. Delbridge bunu şöyle açıklar: “Bu poz (şu an için genel standart olarak kullanılmaktadır), tüm işaretleri bağlantılı bir halde belli bir uzaklıkta tutar ve şablonun inşası sırasında işaretlerin kaymasını engeller” (Delbridge, 2015:27). Hareket yakalama yazılımı, yalnızca bu şekilde başarılı bir şekilde tanımlayabilir ve etiketlendirebilir. Buna ek olarak sanal

karakterin iskeletini oluşturmak için oyuncunun Hareket Yelpazesi denilen bir dizi hareket yapması istenecektir (genellikle uzuvların ve gövdenin rotasyonunu kapsar) (Pizzo, 2016:16).

Bir diğer önemli süreç, tipik FACS seanslarıdır. Yüz Aksiyonu Kodlama Sistemi (FACS), Dr. Paul Ekman tarafından, psikologlara yüz ifadelerinin tartışılması sırasında ortak bir dil vermek için tasarlanmıştır. FACS, süreci, tüm muhtemel yüz hareketlerini aksiyon ünitesi (AUS) adı verilen ve 32 pozdan oluşan bir sette deşifre eder, bunun anlamı, dış etmenlerin dışında her yüz ifadesi, bu 32 pozun kombinasyonuna bölünebilmektedir (Ekman & Friesen, 2003). Buradan hareketle, bir FACS seansında oyuncu, FACS pozlarının birinin ya da hepsinin mümkün olduğunca bir tavırdan izole edilmiş halde, yani hareket eden tek şeyin oyuncunun yüzü olduğu bir konumda, performansını gerçekleştirir. Bu şekilde FACS seansı performansı sergilemek, pozun, doğal poza karşı daha kolay tanımlanmasını mümkün kılar (Root, Apostoloff & Alexander:381-382).

Görsel efektlerle yaratılacak ya da geliştirilecek dekorların ve oyuncuların şekillerinin 3D hacmini hızlıca toplamak için siber tarama olan bir başka süreç gerçekleştirilmelidir. Tüm vücut taraması yapılırken oyuncunun likra vücut kıyafeti giymesi ve kafatası kabı takması, vücudunun ve baş şeklinin daha düzgün taranabilmesi açısından daha iyidir. Bu durum, hem kostümün hem de saç stilinin dijital olarak eklenmesini mümkün kılar. Eğer dijital karakterlerin saç eklemesine ya da kıyafet simülasyonuna ihtiyacı yoksa oyuncu tam kıyafetiyle siber taramaya girebilir (Goulekas, 2010:135).

CGI karakterin yaratımındaki bir diğer önemli kısım da Yardımcı Malzeme Mühendisi Paul Debevec tarafından icat edilen ve ışıkla kontrol edilen bir çevre olan Işık Sahnesi sürecinin kayıdır. Burada oyuncudan, 10000'den fazla LED ışık kendisini tepeden, aşağıdan, sağdan, soldan, önden ve arkadan aydınlatırken bir sandalyeye oturması ya da ayakta durması istenir. Aynı zamanda 20 yüksek kaliteli DSLR kamera, farklı açılardan yüksek çözünürlüklü fotoğraf serileri çekmektedir. Sonradan, oyuncuya çarpışından ışığın zamanlaması ve yönü ölçülebilir.

Tüm bu oyunculuk gerektirmeyen teknik süreçlerin CG karakterin yaratımı için gerekli olmasının yanı sıra, sıklıkla oyuncunun canlı aksiyon çekim sürecine katılması ve partnerine karşı replikleri vermesi istenir. Bunu yaparken oyuncu, öbür oyuncular için yalnızca göz çizgisi ve diyalog

referansdır, ama aynı zamanda kendisi daha sonra yalnız bir şekilde performans yakalama sahnesindeyken partnerlerinin reaksiyonlarını bilme ve ardından hatırlama imkânını elde eder. Hareket yakalama seansında kullanılabilir ya da yeterli veri elde edilemezse, oyuncu seansları tekrar etmek için çağırılmaktadır. Bu, bir yönüyle bir önceki bölümde bahsedilen Tekrar çekim sürecini anımsatmaktadır. Ne zaman yüz hareketleri yakalama seansı tatmin edici veri vermezse, oyuncu, bir monitörün önünde oturup birçok kamera kaydederken yüz ifadelerini tekrar oynaması için çağırılmaktadır. Bu sürece Yüz Performansı Düzenlemesi (FPR) denir ve yine bir önceki bölümde bahsedilen Otomatik Diyalog Düzenlemesini (ADR) hatırlatır.

Oyuncu, ayrıca, genellikle normal kameralarla yapılan, ek referans videoları oluşturma süreci için çağırılmaktadır. Bu çekim sürecinde oyuncuların hiçbir kostüm ya da hareket yakalama kıyafeti giymeleri gerekmemekte, aksine, yalnızca oyunculuklarına odaklanmaları gerekmektedir. Bu kayıt, final performansına dâhil olmaz, yalnızca karakter kararları için referans olarak kullanılır. Bir başka deyişle videolarda yalnızca oyunculuk niyetlerine ihtiyaç vardır. Oyuncudan farklı hareketler gerektiren birçok farklı ek süreç vardır, ancak temelde yapının kendisine dayanmaktadır. Bunlardan bazıları, aşağıda durum çalışması olarak analiz edilecektir.

2.2.3. Oyunculuk, Seslendirme ve Otomatik Diyalog Düzenleme

Bir önceki kısımda, dijital çağda oyunculuktaki en büyük odak olan oyuncunun bedeni ve yüzüne odaklanılmıştır. Bunun sebebi, başlarda hareket yakalama teknolojisinin oyuncunun sesini kaydetmeye uygun olmamasıdır. Yani, sinemanın sessiz dönemine benzer şekilde oyuncu bedeni ve yüzüyle oynar ve bir yandan da diyaloglarını okurdu. Ancak yalnızca beden hareketleri (hareket yakalama) ya da hem beden hareketleri hem de yüz ifadeleri (performans yakalama) kaydedilebilir haldedir. Öte yandan ses, oyunculugu seslendirme sürecinde tekrar etmesi gereken bir süreçtir.

Dijital-öncesi çağ ile dijital çağda sinemada canlandırma karaktere seslendirme yapma sürecinin büyük bir farkı yoktur. Öncekine benzer bir şekilde, referans videoları sıklıkla seslendirme sürecinde çekilir, böylelikle canlandırma sanatçıları mümkün olduğu kadar referans materyali toplarlar. Canlandırma film *Rango* (Gore Verbinski, 2011)'nin kamera arkası yaratım süreci videolarında, hareket yakalama kullanılmamış dahi olsa, karakterlerin, nasıl seslendirme seansında

toplanan oyuncunun oyunculuk kararlarına dayandırıldığı gösterilmektedir. Oyuncular Johnny Depp ve Isla Fisher'in, bir seslendirme stüdyosunda izole edilmiş olmak yerine, daha çok tiyatroyu andıran, ellerinde bazı basit dekorların ve üstlerinde kostümlerin olduğu Rango ve Beans sahnelerini oynarken sesleri kaydedilmektedir. Bu kayıt materyali, daha sonraki canlandırma karakterler için büyük önem taşımaktadır.

Teknolojinin gelişimiyle performans yakalama sahneleri, oyuncunun bedeni ve yüzünün yanı sıra sesini de kaydedebilir hale gelmiştir. Ancak, dijital-öncesi çağda sinemaya benzer bir şekilde, oyuncu sıklıkla, daha iyi bir ses verisinin elde edilmesi amacıyla diyaloglarını tekrar kaydetmesi için tekrar çağırılır. Bu, aslında önceki bölümde bahsedilen ADR sürecidir ve oyuncudan bir ses stüdyosunda, asıl çekimden ya da performans yakalama sürecinden kaydedilmiş oyunları ve reaksiyonlarını izleyerek duygularını geri çağırarak oynaması beklenir. Bazen sesini ödünç verirken canlandırma karakterin final versiyonunu da izleyebilmektedir. Daha önce bahsedildiği üzere, seslendirme ve ADR'nin benzerliklerinin yanı sıra temel farklılıkları şudur ki, ADR ile çoktan çekilmiş materyal üzerine dublaj yapmak esastır, seslendirme ise, oyuncunun canlandırma karakter için oynadığı bir süreçtir. Dolayısıyla, seslendirme seanslarıyla bir karakter yaratılır, ADR ile zaten yaratılmış olan bir karakter, sessel olarak da bir araya getirilir. Seslendirme seansları tamamlandıktan sonra, karakterin ihtiyacına göre oyuncu tekrar stüdyoya çağırılıp, daha farklı kayıtlar yapması istenebilir. Bu durumda oyuncudan, üretim aşamasında olan canlandırma performansına bakması ve daha iyi bir eşleşme yakalaması istenir (Barrois, 2010:781). Aslında bu da bir tür ADR sürecidir.

Teknoloji kısa zamanda, çekim mekânlarını dönüştürebilir hale getirdi ve şimdi oyuncular izole bir hareket yakalama sahnesinde, dekorsuz, setsiz ve hatta bazen partnersiz performans sergilemek yerine diğer oyuncularla çekim mekânında çalışabilmektedirler. Oyuncu, sonunda bedenini, yüzünü ve sesini kullanırken hepsinin bir arada yakalanacağını bilmekle beraber, yakalanmış materyalin ne kadarının nihai performansta yer alacağını bilemez durumdadır.

2.2.4. Bilgisayar Temelli Bir Karakterin Performansında Oyunculuk

Dijital-öncesi çağda tiyatro oyuncusu sahnede seyirciye oynarken, film oyuncusu set ya da mekânda kamera ve mikrofona oynamaktaydı. Teknolojinin gelişimiyle bugün oyuncular, hareket yakalama teknolojisi için hem sette hem de mekânda oynayabilmektedir. Delbridge'e göre tüm olay, cihaz tarafından sınırlandırılmadan gerçek zamanlı çekildiğinden, performans yakalamanın performansı daha teatral bir yaklaşıma teşvik ettiği söylenebilir. Onun sözleriyle, "performans yakalamadaki özgürlük profesyonel film setlerinde karşılaşılan engellerin temizlenmesi ve film yapımının devamlılığıdır" (Delbridge, 2015:4). Bu şartlarda performans yakalama teknisyeni Ants Farrel şu gözlemi yapar: "Oyuncular tıpkı tiyatrodaki gibi tüm sahneyi oynayabilirler ve sahnenin etrafındaki özelleştirilmiş kameralar –Volume adıyla da bilinirler– her şeyi yakalar" (akt. Madeiros, 2014). David Cage, benzer bir şekilde, neredeyse boş olan ve oyuncunun hayal gücüyle doldurulması gereken sahnede, kendisinin "minimalist tiyatro" dediği özgürlüğü oyuncuların elde ettiğine dair bir karşılaştırma yapmaktadır. Ancak en etkin farkın etkileşim kavramı tarafından oluşturulduğunu da belirtir. Etkileşimsellikteki öğeler arasında önemli farklılıklar vardır –bu, yalnızca oyuncunun tercihlerinin yarattığı şekilde farklı replikleri ve farklı sahneleri kaydetmeyi değil, aynı zamanda tamamlanmış ürünün nasıl "filme alınacağını" da düşünmeyi kapsar" (akt. Davison, 2013). Çünkü Delbridge'ın da dediği gibi, performansın yakalanmış verisinin katkı yaptığı dil, ne canlı bir performans gibi hızlıdır ne de film gibi organik ve kimyasal olarak korunmuştur, ancak veri olarak bilinen önemsizce kaydedilmiş bir dildir (Delbridge, 2015, s.30). Oyuncu tarafından verilmiş bu tür bir veri, Pizzo'ya göre, bilgiler listesinin özet kısmıdır; bir metnin gerçekleşmesi, tıpkı bir müzik parçası ya da dans notalarının sembolleri gibi, daha sonradan canlandırma sanatçıları tarafından çalınıp yorumlanmasıdır. Bu veri, çekim esnasında hayal edilenden farklı bir set oluşturmada, hareketin hızını değiştirmede ve sürenin uzatılmasında kullanılabilir. Ama tüm bunların yanı sıra, aksiyonun duygusal modu korunur. "Tıpkı bir kayıt ya da bir senaryonun farklı yollarla okunması ya da performansının verilmesi gibi, veri, radikal bir biçimde değişmediği sürece, orijinal duygusunu koruyacaktır" (Pizzo, 2016:23).

Dijital çağda film seti, post-produksiyon efektlerinin giderek daha önemli ve etkili hale geldiği, oyuncunun oyunculuk yaratımı ortaya koyduğu, teknik açıdan karmaşık bir çevredir. Önceki bölümde sunulduğu gibi, dijital-öncesi çağda bile canlı aksiyon çekimi, film aparatının her zaman

parçaladığı, çevirdiği ve geliştirdiği insan bedeni, yüzü ve sesi ile ister kamera önünde ister sonrasında olsun, potansiyel bir post-produksiyon yap-boz parçasıdır. Ancak hareket yakalama ya da dijital kompozisyon gibi dijital efekt teknolojilerinin gelişmişlik düzeyi, film üreticilerini yalnızca etkileme ve baştan inşa etme açısından değil, oyuncunun yaratımını dahi değiştirme açısından da serbest bırakır. Mark Wolf'a göre dijital çağda “oyuncular karışımın içine atılan herhangi bir elemente dönüştü ve sabitleme süreçleri aracılığıyla bedenleri, görünmeleri gereken çevreden ve arka plandan ayrıştırıldı” (Wolf, 2003:51). Dijital-öncesi çağa benzer şekilde oyuncular, hâlâ tüm enstrümanlarını kullanarak performanslarını sergilemekte, teknolojiye bağlı olarak toplanılmış veriye oyunculuğun kimi kısmı dâhil olmakta, kimi kısmı ise dâhil olmamaktadır. Ancak burada Pizzo'nun belirttiği oldukça önemli bir fark vardır. “Oyuncular, oynadıkları bir sahnede farklı yaptıkları aksiyonun diğerlerine etkisinin kısa süreli (post-produksiyon kurgusu içeren canlı aksiyon filmlerinde olduğu gibi) olmadığı bilincinde olmalı, aynı zamanda performanslarının karmaşık bir kompozisyon içinde yer alacağını, örneğin setteki bir aksiyonun başkalarının dâhil edilmesine ya da silinmesine sebebiyet vereceğini bilmeleri gerekir” (Pizzo, 2016:22). CG karakter yaratım sürecine dâhil olan oyuncular, dijital-öncesi çağda var olmayan oldukça karışık süreçlere dâhil olmaktadır. Bu süreçlerden bazıları oyunculuğun kendisiyle dahi bağlantılı olmayıp, yalnızca teknoloji için gerekli teknik seanslardır. Oyuncunun yaratımından toplanmış veri, tamamen başka bir oyuncu ya da dublöre ait olup birleştirilmiş bir veri de olabilir, canlandırma sanatçısının sondaki çalışmasıyla tamamlanır. Buradan çıkarılabileceği üzere, bir karakterin dijital performansı, yalnızca oyuncunun beden, yüz ve sesinin katkısıyla sınırlı olmayıp, esnek ve dijital manipülasyona uygun bir şeydir ve et ile bilgisayar algoritmalarının birleşiminden oluşur. Bu yönüyle, analog sinema performansının aksine dijital manipülasyon oyuncuyu birçok katmanı barındıran bileşen bir görsel olarak sunar. Bu durum aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

OYUNCUNUN ENTRÜMANLARI	DİJİTAL ÇAĞDA SİNEMADA ÇALIŞMA SÜREÇLERİ		DİJİTAL KARAKTER PERFORMANSINDA OYUNCUNUN ENTRÜMANLARI
Beden-Yüz-Ses	Hareket yakalama	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	Beden hareketleri (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
Beden-Yüz-Ses	Performans yakalama	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	Beden hareketleri, Yüz İfadeleri ve veya Ses (Duygusal ve Entelektüel Katılım)
Ses-Yüz-Beden	Referans Videolar	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	(Duygusal ve Entelektüel Katılım)
Yüz - Beden	Tarama süreçleri	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	

Tablo 2.1.: Dijital çağda sinemada oyuncunun enstrümanları

Tablodan anlaşacağı üzere, tıpkı dijital çağdan önce olduğu gibi oyuncu, dijital çağda sinemada bir dijital karakteri yaratım sürecinde tüm enstrümanlarını kullanarak oyunculuğunu sergilemekte, fakat teknolojik gelişmelere ve sanatsal kararlara bağlı olarak performansında oyunculuğun kimi kısmı dâhil olmakta kimi kısım ise dâhil olmamaktadır. Başka bir deyişle, dijital çağda sinemada oyuncu, herhangi başka alanda olduğu gibi kendi sesi bedeni ve yüzünü kullanır, sinemadaki gibi kendi yaratımından ayrılır ve tıpkı canlandırma alanında olduğu gibi kendi yaratımı içinde görünmez hale gelir. Ancak bu durum, oyuncunun katkısını azaltmamaktadır. Dijital çağda, oyuncunun yüzü, bedeni ve sesi dijital olarak manipüle edilebilmesine rağmen, tıpkı bir canlı aksiyon oyuncusu gibi filme dâhil olmayı başarmış birçok oyuncu vardır. Bir başka deyişle, sahneler boyunca oyuncu ekranda görünmese de, karakterin bir parçası olarak kalmaktadır. Bunun başarılı olması için oyuncunun bu karmaşık teknolojik çerçevede final figürünün organik bütünlüğünü bozmadan, farklı zamanlarda birleştirilen ve her biri ayrı ayrı yapılan katkılarla başa çıkabilmesi önemlidir.

Bunun yanı sıra, bazı puristler sentetik bir karakter için beden hareketleri, yüz ifadeleri ve ses temin eden birinin geleneksel karakterler ile aynı kategoriye konmasına şüpheyile yaklaşmaktadırlar. Yönetmenlerin, fan gruplarının yıllardır talep etmelerine karşın hiçbir “geleneksel olmayan” oyuncunun bu ödülü almamış olmasıyla bu karşılaştırma, çoğunlukla Akademi Ödülleri coşkusu etrafında oluşmuştur. Wojcik'e göre Akademi'nin kendi kategorilerine bir oyuncuyu kabul etmedeki gönülsüzlüğü, oyuncunun bedeninin varlığının esas kanıtı olarak

görüldüğüne işaret etmektedir (Wojcik, 2006:71). Önceki bölümde bahsedildiği üzere bu durum, John Hurt'un David Lynch'in *The Elephant Man* (1980) filmindeki John Merrick rolü için yaptığı yoğun protez makyaja karşı ödülü Robert De Niro'nun *Raging Bull* (1980) filmi için gerçekleştirdiği doğal fiziksel dönüşümle kazanmış olmasının sebebi olabilir. Öte yandan Pizzo, Akademi'nin oyunculuk olarak kabul ettiği şeyin, yapım içerisinde gerçekleşen neredeyse her şey olduğunu, daha sonraki süreçlerin sonuçlarını reddettiğini iddia eder (Pizzo, 2016:9). Ama burada bir başka soru gündeme gelmektedir; peki ya *Benjamin Button'ın Tuhaf Hikâyesi* (2008) filminin ilk bir saati için yüzünün yaşlı versiyonu tamamen dijital olarak yaratılmış Brad Pitt'in 2009 yılında Oscar'a aday olması durumu nasıl açıklanabilir? Buradan belki şu çıkarıma varılabilir; Akademi aşağıdaki kriterlerden en az birinin olmasını gerekli görüyor; Oyuncunun değişimi, yapım öncesi süreçte ve yalnızca özel efektlerle yapılacak, eğer post-prodüksiyon sürecinde yapıldıysa, en azından oyuncunun yüzü tanınabilir olacak. Her ne kadar ilk oyuncu protez makyaj özel efekti sebebiyle tanınmaz, ikinci oyuncu da, yüzü post-prodüksiyon sürecinde dijital olarak inşa edilmiş olsa da, hem Hurt hem de Pitt Oscar Ödülü'ne aday gösterildi. Bu açıdan bakıldığında yüzleri tanınmaz halde olan diğer performans yakalama oyuncularının neden aday dahi olmadıkları anlaşılabilir. Burada yeni sorular oluşmaktadır: Performans içerisinde oyunculuğun varlığının kanıtı, CG karakterin nihai performansında o oyuncunun yüzünün varlığı mıdır? Oyuncunun enstrümanlarının dijital olarak inşa edilmiş performanstaki varlığı, oyuncunun performans üzerindeki kanıtı mıdır? Peki ya ölümlerinden sonra ekranda yüzleri görünen yıldızlar ve o yıldızlar CG yöntemiyle yaratılabilsin diye bedenini, yüzünü ve sesini ortaya koyan oyuncular? Son olarak; yalnızca bedenini, yüzünü ve sesini ortaya koymuş bir oyuncu tarafından karakter üzerinde sağlanan ile karakterin bedenini, yüzünü ve sesini ortaya koyup aynı zamanda kendisi olmuş oyuncu tarafından sağlanan arasındaki fark nedir?

Bu sorular, bu bölümü takip eden durum çalışmaları içinde araştırılacaktır. İlk durum çalışması, hali hazırda bahsedilmiş olan *Benjamin Button'ın Tuhaf Hikâyesi* (2008) filmindeki Benjamin Button karakteri için yapılmış olan dijital inşa sürecidir. Burada oyuncunun beden, yüz ve ses ile gerçekleştirdiği yaratım süreci ve sonrasında filmin nihai performansına dâhil oluşu analiz edilecektir. Bu durum çalışması, oyuncunun kendisiyle birlikte iki enstrüman kullanılan CG karaktere bir örnektir. Karakterin sesi tamamen Pitt'in sesidir ve yüzü dijital olsa dahi, kendi yüzü

gibi tanınabilmektedir. Ancak karakterin bedeni, beden oyuncusu olarak bilinen üç farklı oyuncudan ödünç alınmıştır.

İkinci durum çalışması oyuncu Guy Henry'nin, *Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi* (2016) filminde ölmüş oyuncu Peter Cushing'in Grand Moff Tarkin rolündeki halinin dijital inşası için sesini, yüzünü ve bedenini ödünç verdiği çalışma süreci hakkında bilgi sağlamaktadır. Her ne kadar oyuncu yaratım sürecinde bütün enstrümanlarını kullandıysa da, filmin nihai performansında yalnızca sesi ve bedeni yer almış, ekranda tanınır olan Peter Cushing'in yüzü olmuştur.

Üçüncü durum çalışması, Andy Serkis'in Gollum, King Kong ve Caesar karakterlerinin dijital inşası için ortaya koyduğu çalışma süreciyle ilgilidir ve dijital teknolojinin gelişmesini ve filmin nihai performansına oyuncunun dâhil oluşu üstündeki etkisini analiz eder. Yıllar boyunca insan olmayan karakterleri oynayan bir oyuncunun çalışma sürecini takip ederek, oyuncunun bedeni, yüzü ve bazen sesi dahi tanınmaz haldeyken, teknolojideki gelişmenin oyuncunun yaratımının final performansına dâhil oluşuna ne denli büyük katkı sağladığı gözlemlenebilmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DURUM ÇALIŞMASI:

BİLGİSAYAR TEMELLİ KARAKTERİN İNŞA SÜRECİNİN ANALİZİ

3.1. DURUM ÇALIŞMASI 1 - *BENJAMİN BUTTON'IN TUHAF HİKÂYESİ* FİLMİNDE BENJAMİN BUTTON KARAKTERİNİN DİJİTAL İNŞASINDA BRAD PİTT'İN ÇALIŞMASI

Benjamin Button'un Tuhaf Hikâyesi (*The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008) filmi F. Scott Fitzgerald'ın kısa öyküsünden esinlenilmiş olup, yaşlı doğup yavaş yavaş gençleşen başkarakterin hayat yolculuğunu anlatır. Filmin konsepti, protagonistin hayatının birçok evresinde temsil edilmesi konusunda ısrarcıdır.

Yönetici yapımcı Ed Ulbrich ilk fikrin Benjamin Button'ı oynaması için farklı oyuncular bulunması olduğunu açıklar (Ulbrich, 2009). Yine de yapılan araştırmalardan öğrenildiği üzere senaryo teklif edildiğinde Brad Pitt bu rolü oynamayı yalnızca Benjamin Button karakterini kendi doğal hayat akışı içerisindeki tüm anlarda oynaması şartıyla kabul etmiştir. "Bir şartı vardı" diye anlatıyor yönetmen David Fincher, "Brad bu işi ancak bu adamı mezardan beşiğe kadar oynayacaksa kabul edecekti" (Fincher, 2009). Pitt, Benjamin'in farklı yaş dönemlerinin farklı oyuncular tarafından oynanmasının seyircide kopukluk yaratacağını hissetti, tıpkı James Cameron'ın *Titanic* (1997) filminde Kate Winslet'ın genç Rose'u, Gloria Stuart'ın yaşlı Rose'u oynamasıyla oluşan kopukluk gibi. Oyuncu için, Benjamin'in seksen yaşından yirmiye kadarki değişim eğrisinin, gençlik döneminin oynanması için araya başka oyuncular dâhil olmadan, tek bir oyuncu tarafından gösteriliyor olması oldukça önemliydi (Louis, 2014:56). Ayrıca yönetmen Fincher, karakterin kimliğinde yarılmalara yaratacağı için birçok oyuncuyla birlikte çalışmaktan kaçınmak istedi (Flueckiger, 2011:8-9).

Oyuncu Brad Pitt, o zaman 43 yaşındaydı ve oynayacak olduğu karakter, Benjamin, filmin senaryo gereği ilk kısmında yaşlı doğduğundan, oyuncunun 80'lerden başlayarak giderek daha da genç gözükmesi gerekiyordu. Benzer örnekler olan *Küçük Dev Adam* (*Little Big Man* (Arthur Penn, 1970) filminde Dustin Hoffman'a, *Amadeus* (Milosh Forman, 1984) filminde F. Murray Abraham'a

ve *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972) filminde Marlon Brando'ya uygulanan protez ve makyaj (Flueckiger, 2011:8) yerine yönetmen David Fincher Bilgisayar Tarafından Üretilmiş Görsel (Computer Generated Image - CGI) yöntemini kullanmayı istedi. Yönetmenin bu isteği doğrultusunda hem Görsel Efektler Danışmanı Eric Barba hem de Kıdemli Başkan Yardımcısı ve Yetkili Yapımcı Ed Ulbrich "[...] yaşlı makyajı ile ilgili problem bu yöntemin eklenti olmasının yanı sıra yaşlandırma sürecinin indirgemeci.." olduğu konusunda hemfikirler. Daha ince bir tene, daha az kas yapısına, her şeyin daha azına indirgiyor" (Duncan, 2009:72). "Fark ettik ki protez makyaj kullanmak sahneleri pek taşımayacaktı, özellikle yakın planları" (Ulbrich, 2009). Buna ek olarak Fincher şu açıklamayı yapmakta: "[...] mesele yaş değildi, boyuttu. Çünkü senaryo 5 yaşında olup 85 yaşında gözüken ve tekerlekli sandalyesinde oturan bir adama dair" (akt. Lagorio, 2009).

Brad Pitt, genç Button (ki yaşlı görünen anlamına geliyor) ile fiziksel yönden uyuşmadığı için sette karakteri oynayan boyutu uygun –ki beden oyuncularını olarak da adlandırılırlar– oyuncular vardı. Oyuncu Peter Donald Badalamenti vücudunu 1928-1931 yılları arasındaki dönem için ödünç vermişken Robert Towers 1932-1934 yılları arasındaki dönem için, Tom Everett de 1935-1937 yılları arasındaki dönem için ödünç vermiştir. Daha sonra, yapım sonrası sürecinde beden oyuncularının başları, Brad Pitt'in detaylıca taranmış ve tamamen bilgisayar tarafından üretilmiş başıyla değiştirildi (Bankston, 2009). Bunun sonucu olarak ilk elli iki dakika boyunca – üç yüz yirmi beş dijital baş değiştirme çekimi ile – Benjamin Button, boynundan yukarısı bilgisayar tarafından üretilmiş bir karakterdir (Louis, 2014:56). Bir başka deyişle, Benjamin Button'un dijital sekansı yüz elliden fazla görsel sanatçının, üç beden oyuncusunun, fotogerçekçi heykel sanatçısının, protez ve makyaj ekibinin, saç tasarımcılarının, dijital saç tasarımcılarının ve daha birçok kişinin "tek bir oyuncunun –Brad Pitt'in– performansına hizmet amacıyla" bir araya gelmiş çabasını kapsıyor (İtzkoff, 2009). Bir yönüyle bu karakter için, oyuncu "birleşik" bir varlıktır ve setteki beden oyuncusunun canlandığı Benjamin'in vücut hareketleri, Brad Pitt'in Benjamin'in yüzü olarak performansı, ve vücut ve başı doğru yüz ifadeleri ve ışık ile bir araya getiren animasyon ekibinden oluşur (Prince, 2012:139). Öte yandan filmin ikinci kısmında, Benjamin Button Brad Pitt tarafından, protez makyajlı ya da protez makyajsız ve görsel efektler ile tamamen kendisi olarak canlandırıldı. Benjamin daha gençliğe "büyürken" ise, ergen bir oğlan, bir çocuk ve bir bebek gösterilir.

Bu noktada Brad Pitt'in Benjamin Button karakteri üzerinde gerçekleştirdiği tüm çalışma iki bölümde açıklanabilir: 1) Canlı Aksiyon Kayıt Esnasında Çalışması ve 2) Bilgisayar Temelli Başın İnşasında Çalışması. Canlı aksiyon kayıt esnasında ortaya koyulan çalışma şu şekilde gruplandırılabilir: 1) Özel Efektlerle Oyunculuk ve 2) Görsel Efektlerle Oyunculuk. Pitt'in bilgisayar temelli başın inşası için göstermiş olduğu çalışma, ki bu tezin temel konusu bu çalışmadır, üç farklı süreç üzerinden açıklanabilir: 1) Brad Pitt'in Başından bir Heykeli Oluşturmak, 2) Karakterin Yüz İfadelerinin Yapımı için Oyunculuk ve 3) Referans Videolar ve Seslendirme için Oyunculuk.

Bu durum çalışması; Mova Contour'un, Image Metrics'in Yüz Animasyonu uygulamasının ve Yaratıcı Teknolojiler Enstitüsü'nün [Institute of Creative Technologies (ICT)] üretici işbirliğiyle Digital Domain görsel efekt merkezindeki teknik bilgisayar sanatçılarının dört yıllık çalışmasını analitik olarak keşfetmeyi amaçlamamaktadır.⁴³ Aksine, oyuncu Brad Pitt'in ortaya koymuş olduğu işi analiz etmeyi amaçlar. Ayrıca Brad Pitt'in Benjamin Button olarak gerçekleştirdiği çalışma sürecinin tamamına dair bir analiz olma amacı da bulunmamakta, yalnızca Pitt'in, karakterin başının dijital olarak inşa edilmesi sürecinde ortaya koyduğu çalışmaya odaklanmaktadır. Dolayısıyla analiz yalnızca Pitt'in oyunculuk enstrümanlarını (beden, yüz ve ses) Benjamin Button'un CGI başını yaratmak için kullanılan dijital teknolojilere göre kullanılışı perspektifinden değerlendirecek, daha sonra ise bu teknolojinin filmin dijital final performansındaki CGI karakter üzerindeki oyunculüğün etkisini inceleyecektir.

Burada belirtmek gerekiyor ki Brad Pitt'in çalışma süreciyle ilgili oyuncunun kendisi tarafından yapılmış çok açıklama bulunmamaktadır. Dolayısıyla, çoğunlukla filmin yönetmeni David Fincher ve görsel efekt danışmanı Eric Barba ile yapılan röportajlar kullanılacaktır. Filmin yetkili yapımcısı Ed Ulbrich'in Ted Talk (2009) sunumu ve karakter danışmanı Steve Preeg'in GRID09⁴⁴ zirvesi dâhilinde gerçekleştirdiği sunum Benjamin Button'un başının dijital olarak inşasını daha

⁴³Bu bilgi için Bknz. Fluecklger, B.,; (2011) "Computer-Generated Characters in Avatar and Benjamin Button and Louis", ve Claire,; (2014) "A study of How the Technological Advancements in Capturing Believable Facial Emotion in Computer Generated (CG) Characters in Film has Facilitated Crossing the Uncanny Valley"

⁴⁴ GRID, İsveçli şirket Bonnier AB tarafından her yıl Stockholm'da gerçekleştirilen, uluslararası konuşmacıların olduğu iki günlük bir zirve olup yaratıcılığa ilham vermek, yeni bağlantılar kurmak ve teknolojiye yeni gelişmelerin üzerinden geçmek gibi amaçları vardır.

iyi anlamak adına yardımcı olmaktadır. Bu dijital teknolojinin kullanımı hakkında ek bilgilere Digital Domain, Lola Visual Effect ve Mova Contour'un web sayfalarında ulaşılabilir.⁴⁵

3.1.1. Brad Pitt'in Başından Bir Heykeli Oluşturmak

Yolculuğun başlangıç noktası olarak üç silikon modele temel görevi görmesi için Brad Pitt'in başının alçı kalıbı alındı. Bu silikon modeller ki her biri farklı yaş gruplarına karşılık gelmekteydi –60, 70 ve 80– fotogerçekçi heykeltıraş Kazuhiro Tsuhi tarafından elle yapıldı. Daha sonra makyaj ve özel efekt sanatçısı Ricki Baker ile ekibi tarafından boyanıp ten dokusu vermek için gözenek, saç gibi detaylar eklendi. Bu yolla Brad Pitt'in muhtemel yaşlanma süreci elle yapılmış oldu (Duncan, 2009:83). Bu sürecin bir parçası olarak, bu maketler lazer ışını tarafından tamamen taranmış, yüzeyleri her bir noktasına kadar kaydedilmiştir. Fakat ana maddelerinin silikon olması sebebiyle tamamen gerçekçi bir görünüm sağlayamamışlar, yine de oldukça iyi modeller ortaya çıkmıştır (Flueckiger, 2011:11, 13). Stephen Prince'in *Digital Visual Effects in Cinema* adlı kitabında açıkladığı üzere bu oldukça yaygın olan bir maket üretme ve onu tarama kullanımı, 3D uygulaması dâhilinde modelleme yapılırken oldukça karmaşık olan organik yapıya temel sağlamak için yapılmaktadır. Bu yöntemin tercih edilmesinin asıl sebebi eskizden başlamaktan daha basit bir başlangıç noktası olmasına izin veriyor olması. Pitt'in yüz özellikleri tekrar yerleştirilirken CG modelleme sistemi Benjamin'in o yaşlarda nasıl görünecek olduğunu tam olarak biliyordu, çünkü bu konuda gerçekleşecek bir yorum belirsizliği daha başlamadan yenilmeleri demektir. Prince ayrıca Pitt'in birey olarak devamlılığının olmasının karakter konseptinin görsel olarak işlenmesini sağladığını ekler (Prince, 2012:138, 139).

Brad Pitt'in heykelinin nasıl yapıldığına dair çok detaylı bir açıklama yok ama eğer Tsuji'nin bazı röportajlardaki açıklamalarını takip edersek görebiliriz ki o heykelini yaptığı oyuncunun temel olarak baş kalıbını ve fotoğraflarını kullanmıştır (Tsuji, 2012). Buradan şu sonuca varılabilir ki Brad Pitt bu süreç içerisine oyuncu olarak değil ama yalnızca bir model olarak dâhil olmuştur.

⁴⁵ Bknz. <https://www.digitaldomain.com/> , <http://lolavfx.com/> ve <http://www.rearden.com/mova.html> Erişim tarihi 06.03.2019 Saat:10:48

3.1.2. Karakterin Yüz İfadelerinin Yapımı için Oyunculuk

Karakter danışmanı Steve Preeg'in Stockholm'daki GRID zirvesinde aktardığı üzere yönetmen Fincher, Benjamin Button karakterinin alışlagelmiş biçimde bir animasyon uzmanı tarafından oluşturulmuş dijital model olmamasını, Pitt'in canlandığı performansın direkt aktarılmış hali olmasının zorunlu olduğunu şart koşmuştur. Bir başka deyişle amaçlanan hedef başrol oyuncusunun performansını animasyon aracılığıyla oluşturmak değil, ama Pitt'in performansının çekirdeğinde ürettiği karmaşık duygulara sadık kalarak oluşturulacak bir CG baş üretmektir (Preeg, 2009). Bunun sonucu olarak, canlı bir oyuncunun performansını dijital karaktere dönüştürme sürecinde alışlagelmiş işaret temelli hareket yakalama yöntemi ve animasyon teknikleri yerine Digital Domain Görsel Efekt Danışmanı Eric Barba ve Karakter Danışmanı Steve Preeg yönetiminde tamamen farklı bir yöne gitti ve "Duygu" adı verilen yeni bir sistem geliştirdi (Desowitz, 2009).

Mova'nın Contour Gerçekçi Şekil Yakalama Sistemi (Reality Capture System) sürecin bu kısmındaki temel bileşendi. Fincher, alışlagelmiş hareket yakalama tekniği ile Contour sisteminin karşılaştırmasını şu şekilde yapar: "Yüzdeki bir noktayı tutmak yerine tüm teni yakalayabilme imkânınız olacak. Planlayamayacak olduğunuz, insan ifadelerinin tüm o muazzam ve tuhaf detaylarına erişebiliyorsunuz"(akt. Markoff, 2006). Mova Contour Sistemi Pitt'in performansını kaydetmek için değil, yüz ifadelerini katmanlı bir şekilde yakalamak için kullanıldı, dolayısıyla oyuncu olarak işi senaryodan blok bir sahneyi oynamak değil, Paul Ekman'ın F.A.C.S pozlarını oluşturmaktı. Çalışmasında, ki tez içerisinde daha önce açıklandığı gibi, Ekman insan yüzünün 70 temel poz ya da şekli olduğunu ve bu poz ya da şekillerin bir araya gelmesiyle insan yüzünün yapabildiği sonsuz sayıdaki her şey yaratılıyor. Bu çalışmaya göre Brad Pitt Mova Contour Sistemi için bu ifadeleri yapmakla muktedir. Bir röportajında Pitt şöyle söyler: "Bunu birkaç gün boyunca yaptık, tüm yüz ifadelerimi verdim"(Pitt, 2009).

Sistemin ihtiyaç duyduğu şekilde, Brad Pitt'in yüzü normal ışığın altında görünmeyen fosferasan pudrayla kaplanmıştı. Işık geçirmez bir odada oturtulmuş, yüzünün görünüşünü ve şeklini aynı anda ve eşzamanlı bir şekilde kaydetmeyi amaçlayan yirmi sekiz kamera tarafından kaydedilmişti. O kameralar kare kare Brad Pitt'in o anda yaptığı hareketin geometrik halinin tekrar inşasını

gerçekleştiriyordu. Bu yolla sistem, oyuncunun gerçek zamanlı yüz hareketlerini yakalıyor, parçalara ayrılıp tekrar inşa edilmesini ve ardından CGI performansının ortaya çıkması için bir başka karışıma dâhil olabildiğini mümkün kılıyordu (Seymour, 2009).

Brad Pitt'in yüzünün yapabildiği her şeyin 3D veri tabanını elde ettik. Buradan o yüz ifadelerini daha küçük parçalara, kendi bileşenlerine böldük. Ve sonunda, kelimenin tam anlamıyla binlerce ve binlerce ve binlerce şekilden, yüzünün yapabileceği her muhtemel ifadenin üretilebileceği bir veri tabanı oluşturduk (Ulbrich, 2009).

Mova Contour Brad Pitt'in performansını gerçekleştirdiği yüz ifadelerinin katmanlı bir şekilde kaydedilmesiyle, bir 'mikro ifadeler' kütüphanesi üretmeyi başardı. Temel olarak sistem yüzün verilerini bölgeler, mikro-ifadeler ve kaslar üzerinden haritalar ve canlandırma sanatçıları bu numaralarla kodlanmış veriyi kullanarak göz kırpmak ya da kaş kaldırmak gibi yüzsel reaksiyonları gerçekleştirir.

Yine de burada belirtilmelidir ki Mova Contour sistemi oyuncunun oturmasını gerektirmekte, yani bir yönüyle Pitt'in beden hareketlerini kısıtlamaktadır. Buna ek olarak, fosferasan makyaj yalnızca yüzüne uygulanmış olduğundan sistem yalnızca bu bölgeyi algılayacak, oyuncunun bedeni hareket yakalama sürecinin dışında kalacaktır. Diğer yakalama sistemlerinin aksine Contour sistemi kaşları, bıyıkları ve hatta kısa sakalları dahi yakalayabiliyorken serbestçe hareket eden kenarları yakalayamıyor. Ayrıca makyajın uygulanmadığı, gözler ya da ağzın içi gibi bölgeleri de yakalayamamaktadır (Markoff, 2006). Buradan şu sonuca varılabilir ki Pitt'in gözleri de kaydedilmiş veri tabanı içerisinde bulunmuyordu. Ayrıca buna ek olarak Ulbrich açıklar: "Sürecimizin ve teknolojimizin gerçekleştiremediği tek şey oyuncunun maksadını anlamak. Bir gülümsemeyi bir gülümseme olarak görüyor ama ironik bir gülümseme mi, mutlu bir gülümseme mi ya da kızgın bir gülümseme mi ayırt edemiyor"(Ulbrich, 2009). Faceware Teknolojileri - İş Geliştirme Başkan Yardımcısı Peter Bush da, yüz ifadeleri yakalama sistemlerinin kullanımı esnasındaki en büyük probleminin inandırıcı yüzsel performans oluşturmanın göz ve dudak eşleşiminin sağlanamaması olduğunu kabul eder (Seymour & Dawes, 2009). Buradan şu sonuca varılabilir ki bu süreç içerisinde Pitt'in yaptığı işten elde edilen veri, Benjamin Button'un dijital başı için ihtiyaç duyulan materyalin tamamını karşılayamamaktadır. Dolayısıyla senaryodaki sahnelerle ilgili belirgin yüz ifadeleri yaparak Brad Pitt'in daha fazla çekiminin yapılması gerekti. Bunun için de referans videoları için oyunculuk sürecine gitti.

3.1.3. Referans Videoları ve Seslendirme için Oyunculuk

Daha önce belirtildiği şekilde, Benjamin Button'un küçük (ama görünürde yaşlı) olduğu sahnelerin canlı aksiyon çekimleri süresince iş, ihtiyaç duyulan vücut tipine uyan beden oyuncularından tarafından gerçekleştirilmiştir.

Peter [Peter Donald Badalamenti II] Benjamin'in en gençliğini ve en yaşlılığını oynuyor; gerçek yaşına göre en genç, 5 yaşında ama dış görünüş itibarıyla 80 yaşındaydı. Sonraki oyuncu, biyolojik olarak 10, görünüşe göre 75 yaşında olan halini oynayan Robert Towers, ki kendisi bizim işe aldığımız ilk oyuncuydu... taa 2002'de, Benjamin'in yürümesine kadar, bastonunu atıp, ilk içkisini içip, ilk genelevi ziyaret edişine kadar Benjamin'i oynadı. Ve sonra, Benjamin'in dünyayı gezmesini oynayan Tom Everett adlı bir oyuncuya bıraktı rolü (Fincher, 2009).

Beden oyuncularını üzerinde takip işaretlerinin olduğu yarı mavi kapüşonlar giyiyorlar ve ana prodüksiyon kamerasının haricinde en az üç tanık kamerası tarafından kaydediliyorlardı. Kameralar kare kare, tamamen senkronize bir şekilde çekim yapıyordu. Amaçlanan şey beden oyuncularının baş hareketlerinin takip edilmesi ve daha sonra Brad Pitt temelinde üretilmiş CGI ile değiştirilmesiydi. Bu yolla karaktere, hikâyenin mekânları boyunca hareket ettiği süreçte sağlamlık ve kişilik sağlayan fiziksel performansı sağlamış oldular (Prince, 2012:139).

Canlı aksiyon çekimin bitmesi ve kurgusunun yapılmasından altı ay sonra, Brad Pitt, Los Angeles'taki Image Metrics Stüdyosu'na, ses sahnesine getirildi. Preeg bu işlemi bir tür tercihe dayalı seslendirme olarak tanımlıyor (Visual Automated Dialogue Replacement VADR). Bir başka deyişle, bu işlemin amacı Brad Pitt'in beden aktörleri üzerine seslerin taklidini yapmasıydı. Bu iş sahnelerin çekilip kurgusunun yapılmasından sonraki zamana kadar beklemek zorundaydı çünkü en temel kreatif zorluk Pitt'in yüz oyunculuğu ve sesini inandırıcı bir şekilde yaşlanmış Benjamin'in içine yerleştirmekti (Prince, 2012:138).

Çekim süreci yalnızca referans videolar için yapıldığından Brad Pitt karakterine uygun bir kıyafet giymemiş ve uygun makyajı yaptırmamış haldeydi. Ulbrich, Brad Pitt'in ışıkla, canlı aksiyon çekime dair herhangi bir etmenle ya da görsel efekt fotoğrafçıların endişelenmesi gereken

herhangi bir konuyu düşünmesine gerek olmadığını çünkü kendisinin doğal ('au naturel') bir şekilde çekildiğini söylüyor (akt. Anderson, 2009). Arkasını siyah fona yaslamış halde önünde yarı çember şeklinde yerleştirilmiş dört kamera tarafından çekiliyordu. Ayrıca önüne yerleştirilmiş bir monitörden sette kaydedilmiş beden oyuncularının performanslarını izleyerek üzerine çalışabiliyordu. Brad Pitt şu şekilde açıklar: "Ekranı gördüğüm şeye oynuyor, ona reaksiyon veriyorum"(Pitt, 2009).

Preeg'in anlattığına göre animasyon sanatçıları Brad Pitt'in bu kayıtlara, zamanlama ve nüanslara çalışmak için uzun zamana ihtiyacı olduğundan korkmuş ama aslında yalnızca iki izleme sonrası tüm bunları başarmıştır (Preeg, 2009).

Herkes teknolojinin ne kadar karmaşık ve ne kadar havalı olduğundan bahsediyordu ama bizim ihtiyacımız olan şey sahnede yürüme becerisi olan bir oyuncuydu, ekibin geri kalanıyla olup altı ay önce çekilmiş başka birinin vücudu oynadığı kısımları izleyip....."Tamam - şimdi sen 87 yaşında gözüken 7 yaşındaki bir adamsın' denilecek biri değildi. İnanç tazeleyici olarak kiliseye götürüldün, sana ellerini sürdüler, tekerlekli sandalyeden ayağa kalkmanı söylediler ve sen ilk defa yürüdün, ve OYUN! [kahkahalar] O anda o karaktere dönüşmek, böyle bir kontekst içerisinde, inanılmaz. Ve sonra bunu düzenli olarak yapmak, bu performansı gösterdiğim günler boyunca performansın değişimini izledim, çünkü giderek yaşıyor, daha becerikli, daha bilge biri oluyor ve karakteri dönüşüyor... Yalnızca 'vov' diyebiliyorsunuz (akt. Anderson, 2009)

Bu referans videolar için yüz oyunculuğu süresince Brad Pitt sürekli olarak yönetmen Fincher tarafından yönlendiriliyordu. Yapım sonrası danışmanı Peter Mavromates bu işbirliğini şu şekilde açıklar:

David videoları kast ederek Brad'i yönlendiriyor ve ona 'Burada tam olarak eşleşmene ihtiyacım var' ya da 'burada istediğimi alamadım' gibi şeyler söylüyordu. Bunun bir kısmı diyalogu eşleme, bir kısmı, belli sınırlar içerisinde, David'in performansı yükseltip kendi istediği yere getirmesiyle ilgiliydi. Brad'in baş hareketlerini değiştiremiyordu çünkü daha önceden çekilmiş olan oyuncuya bağlı olmak zorundaydı. Mavi kapüşon giymiş olan beden Oyuncu başını şiddetlice dönmüşse bile Brad'in, siyah fon önünde çekilmesi sırasında bunu yapması mümkün değildi çünkü onun yüzüyle oyunculuğuna ihtiyacımız vardı (akt. Bankston, 2009).

Buradan şu sonuca varılabilir ki Brad Pitt'in oyunculuğu bir yanıyla kameraya, kareye dayanırken bir yandan da beden oyuncularından tarafından daha önce canlandırılmış jestlere dayanıyordu. Performansta kontrolünün olduğu tek kısım yüz ifadeleriydi, oysa kendi yüzü, kendi sesi kullanabildiği yegâne enstrümanlardı.

Benjamin sessiz, meditasyona yönelmiş, düşünceli bir karakterdir, dolayısıyla ne saldırgan, ne konuşkan biridir. Ayrıca karakterlerle diyalog etkileşimi minimal ve çoğunlukla canlandırılmaya ihtiyaç duymamaktadır. Benjamin'in diğer karakterlerle ilişkisi sözlü yerine görsel etmenlerle dramatize edilmiştir. Böylece, konuşma Benjamin'in yüz animasyonu için büyük bir ihtiyaç değildir. Belki de tam bu sebepten dolayı, seslendirme sürecinde Brad Pitt'in yaptığı işe dair detaylı bir bilgi yoktur. Ama şundan bahsetmek önemlidir; Benjamin'in New Orleans aksanı var ki bu Brad'in kendi aksanı değil.

Referans videolar ve dış ses materyalleri toplandığında, animasyon uzmanları onları analiz edip Digital Domain'e teslim etmeye uygun veri haline çeviriyor ve CG modele ekliyordu. Referans videoları, Brad Pitt'in yüz hareketlerini hesaplamak için yüz oyunculuğun resimsel analizine bir temel oluşturuyordu, "sol kaşı kalktığında ve belirgin bir kelimedede burun deliklerindeki hareketi belirlemek için" (Preeg, 2009). Brad Pitt'in gözleri işleme dâhil edilmediği için özel bir animasyon uzmanı "tam 2 yıl boyunca yalnızca Benjamin'in gözlerini görselleştirmekle görevliydi" (Ulbrich, 2009). Barba, "Eğer gözleri doğru yapamasaydık, geri kalan görüntünün ne kadar iyi yapıldığının bir anlamı olmayacaktı. Gözler olmadan bu şey ne Brad Pitt olurdu ne de Benjamin Button" (Duncan, 2009:78). Animasyon uzmanları Benjamin'in gözlerinin kusursuz canlandırılabilmesi için gerekli olan illüzyonu ortaya çıkarmak için dev bir girişimde bulunmak gerektiğini biliyorlardı. Tüm izleyiciler yüz ifadelerini okuma pratiğine sahip olduklarından dakikalar arasında göz kapağındaki bir milimetre kadar ufak bir kaymanın dahi ifadede dramatik bir değişime sebep olacağını belirttiler (Flueckiger, 2011'tan akt. Louis, 2014:65). Bu yönüyle Brad Pitt'in yüz oyunculuğu yaptığı referans videoları, daha önceki süreçte Mova Contour sistemi tarafından yakalanamayan "niyet"e ulaşmak için önemli birer yardımcıydı.

Sonuç olarak, filmin ilk kısmı için ihtiyaç duyulan dijital başın inşası için öncelikle Brad Pitt'in başının 3 maketi yapıldı. Bu sürece Brad Pitt oyuncu olarak değil referans modeli olarak dâhildi.

Daha sonra yüz ifadelerini sunarak 'duygu kütüphanesi' oluşturmay sağladı. Bu süreç boyunca beden hareketleri kısıtlıydı ve yalnızca yüz ifadeleri sistem tarafından yakalanabiliyordu ki onda da gözleri yoktu. Referans videoları çekimleri süresince Brad Pitt, canlı aksiyon çekimlerde beden oyuncularının çoktan oynamış olduğu sahnelerle göre oynamak zorundaydı. Bu süreçte de Pitt'in beden hareketleri, öncelikle kameranın pozisyonu, akabinde de yüz oyunculuğunu beden oyuncularının jest ve hareketlerine uydurma zorunluluğu sebebiyle, kısıtlanmıştı. Buradan şu sonuca varılabilir ki Benjamin Button'un dijital başının inşası için Brad Pitt'in gerçekleştirdiği iş yalnızca yüz ifadeleri ve sesiyleydi. Yine de, onsuz yapabilirler miydi, sorusuna Ed Ulbrich'in cevabı şu şekilde:

FACS'e dair olan fikir, şu Dr. Ekman'ın yaptığı araştırma, oldukça dikkat çekici; her birimizin ortak anatomik öznitelikleri, ortak benzerlikte tepkileri var ama bir şekilde hepsi birbirinden farklı. [Ekman] insan yüzünün haritasını çıkartıp katalog oluşturdu; ama kaslarımızın boyutu, şekli, ne kadar daralıp genişleyebileceği her birimiz için eşsiz. Kasların gruplanması ve ateşlenişi benzer ama her birimiz kendimize ait ufak imzalara, tiklere ve tuhaflıklara sahibiz. Her insan bu FACS pozları içerisinde aynı ama farklı bir yolla hareket eder. Esas insanın çıkarı olmaksızın, gerçek duygusal reaksiyonları ve kasların çalışma hali doğru bir şekilde yol almaz ve dolayısıyla varsayım düzlemine geri dönersin. Ve bir kez varsayım gittikten sonra, geri kalanı boşunadır (Anderson, 2009).

Anlaşılabılır ki, filmin ilk elli iki dakikasında Benjamin Button canlandırılmış bilgisayar modelidir, yani fotografik bir resim değildir ve Brad Pitt bu sekanslarda oyuncu olarak fiziksel bir şekilde ya da fotoğraftan üretilmiş bir resim olarak belirmemiş olsa da, gördüğümüz bilgisayar temelli resim dizinlidir. Dijital model Pitt'in yüzünün ve yüz ifadelerinin taranmasından üretilmişti. Bir başka deyişle, onun yüzünü taşımaktadır ve bu durum, üretilmiş olan şeyin Pitt'in yaş değiştirmiş versiyonu olmasının temel sebebidir. Prince şu şekilde yazmaktadır; "Ve eğer fiziksel alanın ikili veriye çevrilmesi kabul ediliyorsa, o zaman Pitt'in baş yerleştirmelerinin oyuncunun bir dizin oluşuyla fiziksel olarak bağlı olduğu da kabul edilmeli" (Prince, 2012:154).

3.1.4. Bilgisayar Temelli Benjamin Button Karakterinin Performansında Brad Pitt'in oyunculuğu

Brad Pitt'ten elde edilen materyal kullanılarak Benjamin'in animasyon eğrileri için gerekli olan yüz teçhizatı sağlandı. Bu standart key-frame tekniklerini ve Mova tarafından elde edilmiş karışım-

şekil bilgilerini kullanarak Pitt'in performansındaki nüansları daraltmak ve çoğaltmakta özgür olan animasyon sanatçıları için avantajlı bir başlangıçtı (Alexander, Chiang, Ma, & Debevec, 2010). Bu süreçte Busch animasyon uzmanının, hayatı nefes alan insan elementini modele taşıyan kişi, olduğunu iddia ediyor (Seymour ve Dawes, 2009). "Pratikte" der Ulbrich, "Brad'in kendi yüzüyle kontrol edebileceği dijital bir kukla yarattık. Burada herhangi animasyon uzmanının dâhil olup davranışı varsayması ya da performansı arttırması gerekmiyordu" diyor (Ulbrich, 2009). Film üreticileri, seyircilerin Benjamin'le bir görsel efektmiş gibi değil, gerçek bir karaktermiş gibi bağ kurmalarını istediler. Eric Barba'nın dediği gibi: "Herhangi birinin çok belirgin bir efekt tekniği sebebiyle hikayeden kopmasını istemedik (Duncan, 2009:81). Dolayısıyla Pitt'in dijital teknolojiyle yerleştirilmiş olduğunu ve yalnızca makinedeki bir hayalet olduğunu düşünmek bir hata olur. Şu doğru ki Pitt, baş yerleştirme sahnelerinde fotografik bir element değildir, ama kendisi resim-analiz dönüşümü olarak orada, yani HD video yakalamadan duygusal olarak etkileyici olması için canlandırılmış düşük çözünürlüklü 3D dijital baş modeline dönüşmesi ve daha sonra detaylı doku ve ışık efektleriyle harmanlanmasıdır. Yine de bu etkileyici buluş karakterin gerçekliğini satmak için oldukça önemli. Buradan şu sonuca varılabilir ki *Benjamin Button*'un *Tuhaf Hikâyesi* filmi bir oyuncu filmidir ve her ne kadar Benjamin dijital-yoğun bir yaratım olsa da bu oyuncunun öneminin azalmasına sebep olmaz. Teknoloji tarafından yerleştirilmektense Brad Pitt ekranda, hızlı bir bakışta ve dijital karakterinin varlığında görünebilir kaldı (Prince, 2012:142).

Benjamin Button'un *Tuhaf Hikâyesi* açık bir şekilde göstermektedir ki dijital araçların inandırıcı karakterler yaratma ve oyuncu için yeni performans metotları sağlama konusunda etkin bir gücü vardır. Filmin ilk elli iki dakikasında, Benjamin Button; üç beden oyuncusunun, oyuncu Brad Pitt'in ve görsel sanatçılardan oluşan bir ekibin ortak işinin ortaya konduğu bir üründür. Bir başka deyişle beden oyuncuların hareketlerinin; Brad Pitt'in yüzü olarak yakalanmış performansının, yüz canlandırması ve ışıkla tüm elementleri birleştirerek karakterin nihai formunu üreten canlandırma sanatçılarından oluşan ekibin ortak ürünüdür. Pitt'in hikâye boyunca karakterde bulunması Benjamin'e karakter çalışması konsepti için gerekli olan kişilik devamlılığını sağlıyor. Bir yönden yaptığı işle kendisi hem beden oyuncuları ve görsel sanatçılarla yapılan ortak işlerde katılımcı durumundadır, hem de bütün bu yaratma sürecinin temelidir. Sonunda da, seyircinin ekranda gördüğü sadece Brad Pitt'in yüzü değil, tamamlanmış performansıdır.

Yukarıdaki metni açıklayan tablo aşağıda bulunur.

OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	ÇALIŞMA SÜRECİ		DİJİTAL KARAKTERİN PERFORMANSINDA OYUNCULUK
Yüz	Heykel oluşturmak	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	SES Dijital Yüz Duygusal ve Entelektüel katılım
Yüz	FACS		
Yüz-Beden-Ses	Referans Videolar		
Ses-Yüz-Beden	Seslendirme		

Tablo 3.1.:Benjamin Button dijital karakterin performansında Brad Pitt'in enstrümanları

3.2. DURUM ÇALIŞMASI 2 – *ROGUE ONE: BİR YILDIZ SAVAŞLARI HİKÂYESİ* FİLMİNDE GRAND MOFF TARKİN KARAKTERİNİN DİJİTAL İNŞASINDA GUY HENRY'NİN ÇALIŞMASI

Devam etmekte olan *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*, George Lucas) kronolojisinde, *Rogue One* (2016) orijinal *Yıldız Savaşları: Yeni Bir Umut* (*Star Wars: Episode IV— A New Hope*, George Lucas, 1977) filmindeki olayların hemen öncesinde geçiyor. İki film arasında bağlantıyı sağlamak adına *Yeni Bir Umut* filmindeki belirgin birkaç karakter, bu yeni bölüme de eklendi.

Bu önemli isimlerden bir tanesi, Darth Vader'ın sağ kolu, Grand Moff Tarkin'tir. Yönetmen Gareth Edwards'ın bu karakteri belirgin bir şekilde sunmak isteme sebebi, bu rolün iki filmin de ana hikâyesinde önemli bir nokta olan *Death Star*'a dair önemli bir rol olmasıdır. *Rogue One* filminin konsepti, Tarkin'in planları çalması üzerine kurulu olduğu için film üreticileri, karakterin sunulmasını gerekli buldular. Lucas Film'in hikâye geliştirme departmanının başı ve *Rogue One* filminin ortak yapımcısı Kiri Hart, durumu şöyle açıklar: "Eğer filmde olmasaydı, bu durumu açıklamamız gerekecekti" (akt. Sarkar, 2016).

Grand Moff Tarkin karakteri *Yeni Bir Umut* filminde 1994 yılında ölen İngiliz oyuncu Peter Cushing tarafından canlandırıldığından, ilk seçenek rol için yeni bir kast yapılmasıydı; tıpkı orijinal üçlemedeki Mon Monthma karakterine yapıldığı gibi (orijinalde rol Caroline Blakiston tarafından oynanmışken, sonrasında Genevieve O'Reilly tarafından oynandı) (Edwards, 2016). Ancak filmin dağıtımıcısı –Disney, rolün bir başka oyuncu tarafından canlandırılmasının pek cazip olmadığını düşündü ve Peter Cushing'in dijital olarak tekrar üretilmesine karar verdi. Bir başka deyişle, gelişmiş Bilgisayar Temelli Görsel Sisteminin (Computer Generated Image System) yardımıyla – oyuncunun 20 yıldan fazla zamandır ölü olmasına rağmen– yürüyen ve konuşan bir Peter Cushing, bir kez daha alaycı İmparatorluk Subayı Grand Moff Tarkin rolünü ‘‘canlandırmıştır’’ (Walsh, 2016).

Bir önceki durum çalışmasında incelenmiş olan, Benjamin Button'un başının dijital olarak inşa edilmesi işlemindeki uygulamayla aynı şekilde, Tarkin'in dijital versiyonunun yaratım sürecinde de oyuncunun farklı taramalardan geçmesi gerekliydi. Bu işlem için Peter Cushing'in hayatta

olmaması dolayısıyla görsel efekt sanatçıları, yalnızca oyuncunun önceki görsellerini kullanabildiler. *Yeni Bir Umut* filminde yalnızca dizden yukarısı ya da Death Star konferans odasında sırtından çekilmiş olduğundan, eldeki görüntüler pek işe yarar değildi, dolayısıyla bazı korku filmlerinden materyaller ve *Çok Gizli (Top Secret)*, Jim Abrahams, 1984) filmi için kendisinin yüzüne dayanarak yapılmış olan oksijen maskesinden yararlanıldı (Anderton, 2017). Yine de, tüm bu materyaller Tarkin'in yeniden inşası için yeterli olmadığından, yönetmen Gareth Edwards ve Industrial Light and Magic ekibi hayatta olan bir oyuncuya ihtiyaç olduğunun farkına vardı (Guerrasio, 2017).

Bu durumu daha iyi anlamak için *Benjamin Button'un Tuhaf Hikâyesi* (2008) filmi için gerçekleştirilen süreçle karşılaştırmak yararlı olabilir. Brad Pitt'in yüz ifadelerinin taranması sürecinin yardımıyla ve oyunculuğunun referans videolarıyla, Benjamin Button'un dijital başı, dolayısıyla da dijital oyunculuğu oluşturulmuş ve sonrasında karakter için doğru boyuttaki oyuncunun bedenine eklenmişti. Peter Cushing'in yüzünün ve ifadelerinin taranması imkânsız olduğu için görsel efekt sanatçıları, vücudunu ve yüzünü ödünç verecek ve Peter Cushing'in Tarkin olarak var edilmesini mümkün kılacak olan dijital iskeleti oluşturacak kusursuz bir yedeğe ihtiyaç duydular. Buna ek olarak, Industrial Light and Magic stüdyosunun görsel efekt danışmanı ve baş yaratıcısı John Knoll şu açıklamada bulunur: "Oyunculuk yeteneğine ihtiyacınız var; ideal olarak portreledikleri oyuncunun konuşma şeklini, hareketlerini belli bir ölçüde tekrarlayacak birine ya da fiziksel hali benzeyen birisine." (Knoll, 2017). Anlaşılacağı gibi, birçok başka karakterin dijital inşası sürecinde olduğu gibi, bu karakterin dijital işinde de, yalnızca bir oyuncunun çalışması üzerinde inşa edilirse başarılı olunabilir. Bir başka deyişle, "teknoloji ne kadar gelişmiş olsa da, ölmüş bir oyuncunun bir rolünü nasıl oynamayı tercih edeceğini bilmeye imkân yok, birilerinin bu tercihi yapmak için sette ya da görsel efekt stüdyosunda bulunması gerekiyor" (Edwards, 2016). Sonuç olarak, görsel efekt sanatçılarının, bedenini, yüzünü, sesini, duygularını ve düşüncelerini ödünç verecek; o oyuncu üzerinden karaktere oyunculuk kısmını verebilecekleri bir oyuncuya ihtiyaçları vardır.

Bir röportajda Knoll, Peter Cushing'in Grand Moff Tarkin olarak dijital inşası için gerekli olan oyuncunun karşılaması gereken temel özellikleri şöyle açıklamıştır:

Bir; aradığımız kişi iyi bir oyuncu, Ben Mendelsohn'un kalibresine sahip birinin karşısında zorlayıcı bir performans verebilecek bir oyuncu. İki; ideal olarak, özellikle böylesi tarihsel bir figürü oynayacakken, sergileyecek oldukları bu karakterin davranışlarını taklit edecek, onları büyütecek bir kişi olmasına bakıyorsunuz. [...] Üçüncü olarak, ki belki bu daha basit bir şey: fiziksel özelliklerinin orijinal karaktere benzer olması. Eğer oyuncunun öznitelikleri yeteri kadar benzerse, bunun anlamı, yalnızca baş ve yüz için görsel efekt gerekli olur. Dördüncü ve son özellik, sesi Cushing'in sesine çok benzer bir oyuncu bulmak, ki böylelikle vokal kısımları tamamlamak için başka ikinci bir oyuncuya ihtiyaç duymayın. [...] Eğer ses performansı yüz performansı ile kusursuz bir şekilde eşleşmezse, eğer ufak bir yeniden yorumlama olursa, bu biraz tuhaf ve problematik gözükabilir. (Knoll, 2017).

İngiliz oyuncu Guy Henry bu özelliklerin büyük çoğunluğunu karşıladı ve Peter Cushing'in dijital versiyonunda hareketlerin kaydedilmesi, yüz ifadelerinin yakalanıp canlandırılmasına yardımcı olacak "dijital yer-alıcı" olarak seçildi. Diğerlerine hiç benzemeyen bu oyunculuk süreci hakkında oyuncu Guy Henry bir röportajda şu açıklamayı yapar: "Normalde bir oyuncu olarak bir başka karaktermiş gibi davranırsın, ama burada işe bir karmaşa dâhil oldu— burada ben, Grand Moff Tarkin gibi davranan Peter Cushing gibi davranıyorum" (Guerrasio, 2017).

Guy Henry'nin kişisel olarak sahip olduğu fiziksel ve vokal özelliklerinin Peter Cushing'e oldukça benzemesi, *Yeni Bir Umut* filminde Tarkin olarak sergilediği oyuncululuğun incelenmesi için bir başka önemli etkeni. Yine de, "Henry herkese kendisinin bir mimik olmadığını ve Tarkin'in nasıl olacağına dair düşüncelerine göre kendi versiyonunu yaratacağını söyledi ve bu durum filmin üreticileri tarafından uzlaşmayla karşılandı" (Knoll, 2017).

Peter Cushing'in Grand Moff Tarkin olarak dijital versiyonunun inşası için, Guy Henry birtakım farklı çalışma süreçlerinden geçmek zorundaydı. Öncelikle, *Işık Sahnesi Sistemi* (Light Stage System) ve *Medusa Performans Yakalama Sistemi* (Medusa Performance Capture System) tarafından tarandı. Sonra, esas çekim esnasında hareket yakalama sistemiyle beraber oynadı ve son olarak birkaç defa tekrar çekime ve ADR seanslarına çağırıldı. Guy Henry, *Rogue One* (2016) filminin yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalarında çalışmasına rağmen filmin nihai performansı içinde görülen tek şey, Peter Cushing'in Tarkin olarak dijital versiyonudur. Bir röportajda yönetmen Edwards şöyle söyler: "Onun (Guy Henry) için dev bir şeydi, bu onun zarıflığı, çünkü işin özünde bu büyük performansı gösteriyor ve karşılığında takdir veya itibar

kazanmıyor, [...] Tamamen deđiřtirilecekti ve bütn her řeyi sır olarak saklaması gerekiyordu" (Edwards, 2016).

Bu durum alıřmasının amacı, oyuncu Peter Cushing'in, Grand Moff Turkin olarak dijital halde inşa edilmesi sürecinde, oyuncu Guy Henry'nin alıřma sürecini analiz etmektir. Bu araştırma bilgisayar sanatılarının teknik işleri üzerine analitik bir keřif olmayacak, bunun yerine Henry'nin süreç içinde bir oyuncu olarak gerekleřtirdiđi işi inceleyecektir. Dolayısıyla bu analiz yalnızca Henry'nin, Tarkin'in dijital bař ve bedenini oluřturmak amacıyla kullanılan dijital aparatlara göre kullandığı oyunculuk öđeleri (beden, yüz ve ses) üzerinden bir yaklařım barındıracaktır. Daha sonrasında bu dijital aparatların, dijital filmin nihai performansındaki CGI karaktere Guy Henry'nin oyunculuđunun yaptıđı katkı üzerinde nasıl bir etki bıraktığı analiz edilmiřtir. Guy Henry'nin alıřma süreci řu řekilde organize edilmiřtir: 1. Yüz modeli ve Ten Dokusu Taraması (Facial Model and Skin Texture Scan), 2. Yüz İfadelerinin Taranması, 3. Hareket Yakalama için Oyunculuk, 4. Tekrar ekim ve ADR için Oyunculuk.

3.2.1. Yüz Modeli ve Ten Dokusu Taraması

Tm süreç Los Angeles'ta Light Stage sistemi aracılığıyla Guy Henry'nin yüz modeli ve ten dokusunun taranmasıyla bařladı (Seymour, 2017). California niversitesi Berkley Koleji'nde Paul Debevec tarafından yrtlen ve 2000 SIGGRAPH Konferansında yayınlanan arařtırmaya dayanarak, Light Stage sistemi, mmkn olan her ıřıklandırma aısından ıřıklandırıldıđında bir oyuncunun yznn nasıl belirlediđini yakalamada en etkin sistemdir. zel bir algoritma, kaydedilmiř bu imgeden oyuncunun, herhangi bir lokasyonun ya da setin ıřıđında, gereki grsel yorumunu yaratır; oyuncunun tenindeki rengi, dokuyu, parlaklığı, glgeyi ve saydamlığı yeniden retir.⁴⁶

2008'de grsel efekt řirketi Digital Domain, ITC'nin Light Stage 5 sistemini kullanarak Brad Pitt'in bařından yapılmıř olan yařlı grnml maketleri taradı ve bilgisayar temelli olarak Brad Pitt'in yařlı bir adam olan versiyonunu yarattı.

⁴⁶ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp řu adresten alınmıřtır <http://gl.ict.usc.edu/lightstages/> Eriřim Tarihi: 28.04.2019 Saat: 12:44

Araştırma boyunca bu tarama sürecine oyunculuğun dâhil edilmediği anlaşılmaktadır. Guy Henry, bir dijital kamera ekibi tarafından, birtakım polarize edilmiş küresel meyilli ışıklandırma şartları içerisinde fotoğraflanırken, yalnızca bir sandalyede sakince oturmaktaydı. Sistem, her taramanın yalnızca birkaç saniyede gerçekleşeceği şekilde tasarlanmıştı. İşin sonunda, Henry'nin yüzünün şeklini ve teninin ışığa nasıl reaksiyon verdiği bilgisini sağlayan detaylı bir model oluştu (Seymour, 2017). Bu, ihtiyaca göre düzenlenebilen algoritmalar, yüksek çözünürlüklü dağılma ve düzgün yansıma haritalarıyla beraber, yüzün yüksek çözünürlüklü 3D modelini de üretebilmektedir. Bir başka deyişle, bu tarama sistemiyle Guy Henry'nin dijital yüzü inşa edilebildi, ama bu yüz sakın, herhangi bir yüz ifadesinden noksan bir yüzdü. Dolayısıyla, sıradaki süreçte Guy Henry'nin yapması gereken şey, Medusa Performans Yakalama Sistemi tarafından taranırken yüz ifadeleri oluşturmaktır.

3.2.2. Yüz İfadelerin Taranması (FACS)

Medusa Performans Yakalama Sistemi, Disney araştırma şirketi tarafından Zürich'te insan yüzünü kaydetme ve modelleme üzerine üretilmiş olan birkaç teknolojik gelişmeye dayanır. Bir seri normal kamera ve standart aydınlatma aracılığıyla, oyuncunun FACS pozlarını ve bu pozlar arasındaki geçişi yakalayan mobil halde bir sistem. Medusa Performans Yakalama Sistemi'nin tasarımcı ve mühendislerinden biri olan Thabo Beeler bu süreci şöyle açıklar:

İhtiyaç duyulan her şeyi tek bir zamanda yakalayabiliyoruz, bu bir oyuncunun ve performansının yakalanmasının tam olarak kare zamanlamasıyla eşleştiği anlamına gelmektedir. [...] Belirgin bir aydınlatma durumu içinde oyuncunun sabit halde oturması ve yüzünde bir ifadeyle durması sürecini gerçekleştirmek zorunda değiliz. Oyuncu oyunculuğunu yapabilir ve biz de buna sadık bir şekilde performansını inşa edebiliriz. (akt. Seymour, 2019)

Her ne kadar Medusa teçhizatı bir şekilde Light Stage sistemini kesintiye uğratmış gibi gözükse de, bunun tersi bir şekilde, aydınlatmanın polarize edilmiş sistemini kullanmıyor ya da tendeki yansıma, dağılma özelliklerini ayrı bir şekilde kaydedemiyor. Light Stage Henry'nin yalnızca görünüşünü kaydederken, Medusa teçhizatı kilit önemdeki FACS pozları ve ayrıca bu pozlar arasında uyumla hareket eden ağlara dair önemli bir data topladı. Buna ek olarak, Brad Pitt'in

fosforlu makyaj eşliğinde tarandığı Contour sisteminin aksine bu sistem FACS ifadelerini herhangi bir işaret (marker) ya da makyaj olmadan kaydetmektedir.

Bu noktada şu sonuca varılabilir ki Medusa Performans Yakalama Sistemi ile tarama esnasında Guy Henry, sekiz kamera tarafından kaydedilirken LED ışıkları önünde FACS pozları veriyordu. Yüzünde makyaj olmadan, belirgin bir yüz ifadeleri kütüphanesi oluşmasını mümkün kılan ve bunların depolanmasını sağlayan yüz ifadeleri yapıyordu. Bu yolla, yüzü takip ediliyor ve yapıyor olduğu ifade her ne ise öngörülüyor ya da FEZ kütüphanesinden sağlanan FACS şekilleriyle bir kombinasyon içerisinde çözülüyordu.

Mike Seymour *SciTech Awards: Medusa Capturing Disney's Characters* adlı yazısında bu aparatın nasıl çalıştığını detaylarıyla açıklar:

Bu FACS ifadeleri duygulara ve diyaloglara (ya da *visemes* denilen seslendirilmiş diyalogları üreten dudak şekilleri) bağlıdır. Visemes Disney Research, tarafından görsel düzlemdeki konuşma artikülasyonlarının kendine özgü konuşma hareketleri olarak tanımlanmaktadır. Aslında visemes zıt sesler (e.g. /p, b, m/ and /f, v/) kümesini temsil eden durağan ağız şekilleri olarak düşünülmektedir. Medusa taramaları ILM için FEZ kütüphanesi adı verilen ifadeler kütüphanesini üretti, böylelikle FEZ kütüphanesinden taramaları ya da "karışım biçimleri" ekleyip birleştirerek dijital bir yüz yaratmayı ve istediğiniz herhangi bir ifadeyi oluşturmayı mümkün hale getirdi. FEZ kütüphanesi "karışım biçimlere" dair kritik olan şey şu ki, bir yüz teçhizatı sanatçıya ifadeler *arasındaki* geçişleri sunar. Bu işlem birinin farklı ifadelerini alıp fotogrametrisini yapma işlemine görece oldukça basit. Tüm bunların, bu dijital yüzün yalnızca ifadeler arasında hareket edebilmesini (özel bir uyuma sahip olarak) değil, ayrıca "karışım biçimler in" eşleşerek iç içe geçmesini sağlayacak bir teçhizatla bir araya gelmesi önemli bir basamaktır. Böyle büyük bir teçhizatın üretimi her yüzsel boru hattı için kilit konumdaki katkı olarak kalır. "Karışım biçim" bir teçhizat, endüstrideki yüzsel animasyonda kullanılan baskın bir yaklaşımdır (Seymour, 2017).

Tüm bu toplanılmış dataya ek olarak, John Knoll, Guy Henry'nin Tarkin olarak oyunculuk performansının halâ gerekli olduğunu açıklamıştır.

Oyunculuk onun dijital karakterini yönetmektedir – tıpkı Davy Jones'u yaptığımız şekilde [*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* ve *At World's End* filmlerinde Bill Nighy tarafından oynandı]. Herhangi bir canlı çekimdeymişçesine sette birinin olması güzel, ki böylelikle oyuncular birbirlerine karşı performanslarını gösterebilsin, kamera operatörü üzerine çerçeveyi oluşturacağı bir kişiye sahip olabilsin (Knoll, 2017).

Bu sebeple Guy Henry, canlı aksiyon kayıt esnasında, performansı Hareket Yakalama Sistemi (Motion Capture System) aracılığıyla kaydedilirken oradaydı.

3.2.3. Hareket Yakalama için Oyunculuk

Guy Henry'nin bir hareket yakalama sahnesinde izole edilmek yerine canlı aksiyon kayıt esnasında oynuyor olması, yönetmen Gareth Edwards'ın Guy Henry ve diğer oyuncular arasındaki etkileşime de sahip olmasını sağladı. Yine de, diğer oyuncuların aksine, Henry tamamen farklı koşullar altında oynuyordu.

Henry'nin Tarkin sahneleri 2015 yazında, asıl çekim esnasında çekilmişti. Üç haftalık programı içerisinde, bir araba onu her gün sabah 4.30'da 1 saatlik mesafedeki Londra Pinewood Studios'a götürmek üzere alıyordu. Gri imparatorluk subayı üniformasını giydikten sonra, Henry makyaj odasına gidip saçlarını jöleletip yüzüne her tarafında küçük delikler bulunan bir maske takıyordu. Sonra ILM'den bir görevli gelip, maskedeki o deliklere hareket-yakalama noktalarını yerleştiriyordu. Sahnenin çekimi başlamadan hemen önce de bir baş kamerası Henry'nin üzerine yerleştiriliyor ve yaptığı her yüz hareketini kaydediyordu (Guerrasio, 2017).

Kasktaki kamera ve ona bağlı olan ışıklar, Guy Henry'nin güzündeki noktaların görünürlüğünü arttırmakta ve kaydedilmiş datanın daha iyi kalitede olmasını sağlamaktadır. Knoll, bu işlemin görsel efekt sanatçıları açısından oldukça kullanışlıyken oyuncu için hiç de rahat olmadığını belirtir. "Oyuncunun kafasında asılı bu şey vardı ve her ne kadar yok saymaya çalışsa da, her zaman orada görüşünün çeperindeydi – özellikle ışıklı olan kameralar" (Knoll, 2017). Dolayısıyla ILM, Guy Henry'deki bu dikkat dağılmasını önlemek için kızılötesi ışıklar kullandılar. Taktığı aparatın oyunculuk sürecini nasıl etkilediği sorusuna Henry şu açıklamayı yapar:

Bir baş kamerası kullanıyor olmanın oldukça klostrofobik, oldukça uzaklaştırıcı bir hali var. Zaten film setinde bir başka kişi olduğuna inanmak yeteri kadar zor, üstelik ağır bir kamera taşırken bunu yapmak oldukça zordur. ILM'den Robert adında sevimli bir adam ve Sonya adında sevimli bir hanımefendi, ellerinden geldiği kadar bu aparatı rahat ve kolay bir hale getirdiler. Kafanıza o şey yapışırken bir performansta bulunmak oldukça zor, ışıklar, lensler gözlerinin önünde parıldıyor. Bu oldukça belirgin bir çalışma yöntemi. Bunu oldukça korkutucu bulduğumu söylemeliyim (Henry, 2017).

Buradan anlaşıldığı üzere asıl çekim esnasında Guy Henry bir hareket kayıt sahnesinde yalnız değil, sette partnerleriyle birlikte oynama şansına sahip haldeydi. Grand Moff Tarkin olarak giyinmişti ayrıca bu kostüme ek olarak hareket yakalama sisteminin takip noktalarını yüzüne ve kaska bağlı kamerayı kafasına giymeliydi ki yüz ifadeleri kaydedilebilsin.

Amaç Henry'nin yüz ifadelerinin Peter Cushing'in Grand Moff Tarkin haliyle dijital olarak inşa edilmesinde kullanılması olduğu için, karakteri Peter'a benzer bir biçimde oynamak, oldukça önemliydi. *Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikayesi* filminin DVD'sinde bulunan özel seçeneklerde, Henry'nin setteki çekim aralarında iPad'inden Cushing'in *Yeni Bir Umut* (1977) filmindeki görüntülerine çalıştığı görülmektedir. Henry onun repliklerini–*Başka bir hedef mi tercih edersiniz? Askeri bir hedef? Öyleyse sistemin adını söyleyin*– tekrar ederek, özel hareket yakalama teçhizatıyla kaydedilecek olan kendi diyaloglarının provasını yapıyordu.

Bu beni Cushing'in sesinin akışına dâhil ediyordu [...] Cushing'in onu portreleyişinden alabildiğim her şeyi alıyorum, [...] ben bir taklitçi ya da izlenimci değilim. Bence Peter Cushing'in karaktere yaklaşma yöntemi bir öz olacak (akt. Guerrasio, 2017).

Sonuç olarak, Guy Henry'nin oyunculuğu iki yönden sınırlandırılmıştı; bir, Peter Cushing'in Grand Moff Tarkin'i oynama şekli, iki, oyunculuğunu temsil ettiği teknolojisi. Bedenini, yüzünü, sesini, duygusunu ve düşüncelerini Peter Cushing'in oyunculuk tarzına uygun bir halde kullanırken aynı zamanda başındaki kask kamerasının ve yüzündeki hareket yakalama noktalarının farkında olmalıydı. Guy Henry'nin bu filmde yalnızca bir karakteri değil, bu karakteri oynayan gerçek bir oyuncuyu da canlandırması / oynaması istenmiştir. Bu nedenle onun performansı iki katlıdır. Bu süreci olanaklı kılan bütün teknolojik süreçler, gerçekte oyunculuğun da dolayimsız olmadığını, bir dolayım gereksinim duyduğunu ortaya koymaktadır. Böylece dijital çağda sinemada oyunculuğa bakmak, gerçekte oyunculuğun ilksel formlarındaki bileşenleri (beden, yüz ve ses) daha görünür kılarak, oyunculuğu var eden bileşenlere işaret etmiştir.

3.2.4. Tekrar Çekimler ve ADR

Daha önce bahsedildiği gibi Guy Henry'nin görev aldığı çekim süreci 2015 yazında başladı fakat hikâye değişikliği dolayısıyla tekrar çekimlerin yanı sıra kendisi Kasım 2016'ya kadar her ay çağırıldı (Guerrasio, 2017).

En son kısmın ne olduğunu hatırlamak biraz zordur. Kelimenin tam anlamıyla yarım bir repliği biraz farklı söylemek için tekrar çağırılıyordum. Bir repliğin yarısı daha da stresli bir iş, çünkü bir şeyin değişmiş olması, bir başka karakterin başına gelenleri etkiliyor. Son derece detaylandırılmıştı (Henry, 2017).

Henry'nin kendisi post-produksiyon aşamasında ADR (seslendirme) yapılması konusunda ısrarcı oldu, ki böylelikle diyalogların üzerinden bir kez daha geçebilme şansı olacaktı (Guerrasio, 2017).

Kaydedilmiş tüm malzeme, Henry'nin yüz özelliklerinin ya da hareket yakalama sistemi noktalarının 3D tekrar inşasını mümkün kıldı. Takip noktalarından, Henry'nin sette yaptığı yüz ifadelerinin 3D modeli inşa edildi, daha doğrusu takip edilen noktalarla uyumlu olması için manipüle edildi. Ancak bu noktaya kadarki süreç Henry'nin dijital modelini üretmekti, oynuyor olması gereken karakter, yani Tarkin'i oynayan Peter Cushing, değildi. VFX danışmanı Nigel Summer şu şekilde açıklar: "Henry'nin dijital ikizi bir replik söylediğinde bu dijital Henry için iyi duruyordu. Ama aynı replik Tarkin'in dijital ikizinde kullanıldığında pek de Peter Cushing, Tarkin olarak bu repliği söylüyormuş gibi görünmüyordu. Eğer seyirci Peter Cushing'i bilmiyor olsaydı, inandırıcı olabilirdi, ama bildikleri için diyalogun iletimi oldukça yanlış geldi" (Seymour, 2017).

Bunun sebebini Summer, Peter Cushing'in Tarkin'i oynarken "aah" sesini dudaklarını pek oynatmadan çıkartmış olduğu gerçeğiyle açıklamaktadır. "Bir replik iki oyuncuda da aynı şekilde duyulabilir, ama bunu yapmak için farklı yüz kaslarını oynattıkları için pek özgün gözükmeyecektir. Bu küçük farklılıklar –bir taklitçi bile yüzlerin tamamen eşleşmesini sağlayacak şekilde yüzünü eğitemez"(akt. Desowitz, 2017). Guy Henry her ne kadar Peter Cushing gibi görünse de, sesi ona benzese de ve onun gibi oynasa da, yüzünün ve dudaklarının farklı kısımlarını kullandı. Knoll bu süreci bir makyaj işi olarak şöyle açıklıyor:

Bir oyuncuyu herhangi bir şekilde dönüştürecek bir makyaj yapabiliriz, oranları değiştirip tıpkı onun gibi görünmesini sağlayabiliriz. Ama eğer yüzünü aynı şekilde hareket ettirmezse, kelimenin tam anlamıyla karakteri modelden çıkartır ve onun gibi görünmekten uzaklaşır. Guy Henry performansı yönetmekteydi, ama bazı kelimeleri telaffuz ederken dudaklarını Peter Cushing'in hareket ettireceği şekilde hareket ettirmiyordu (akt. Desowitz, 2017).

Buradan anlaşılabilir ki, gerçek bir oyuncuyu hatırlatacak, hatta onun gibi görülecek ve duyulacak bir şey elde etmek, onun kendileri olduğuna inanmalarından oldukça farklı bir problemdir. Dijital Tarkin karakterinin, yalnızca Peter Cushing gibi duyulmaya ve görünmeye değil, aynı zamanda Peter Cushing'in Tarkin'i oynadığı şekilde dudaklarını oynatmasına ve konuşmasına ihtiyacı vardır (Seymour, 2017). Ki bu, referans olarak Peter Cushing'in kendisini değil, başka bir oyuncuyu kullandıkları için imkânsızdı.

3.2.5. Bilgisayar Temelli Grand Moff Tarkin Karakterinin Performansında Guy Henry'nin Oyunculuğu

Dijital karakterin inşası için Guy Henry karakteri prodüksiyon öncesi, prodüksiyon süreci ve prodüksiyon sonrasında yer almıştır. Prodüksiyon öncesi süreçte Guy Henry iki kısımlı bir tarama sürecinden geçti. Guy Henry'nin yüzü, özellikle teni taranırken sabit oturmasını gerektiren ilk tarama süreci Light Stage'te gerçekleşti. İkinci tarama sürecinde Medusa Yakalama Sistemi önünde yüz ifadeleri yapmasını gerektiriyordu. Daha sonra prodüksiyon aşamasında, asıl çekimin bir parçası olarak Guy Henry, Tarkin'in sahnelerini sabitlemek için oynuyordu. Başındaki kaska bağlı kamera, yalnızca yüzüyle yaptığı oyunculuğu kaydederken, bir mikrofona da sesini kaydediyordu. Yüz ifadelerinin ve sesinin Peter Cushing'e benzemesi gerektiğinden Guy Henry, sürekli olarak onun oyunculuğuna çalışıyordu. Prodüksiyon sonrası süreçte, başarılı bir şekilde kaydedilmemiş ya da senaryo değişmiş olduğundan, tekrar çekime ihtiyaç duyulan sahnelerin tekrar çekimlerinde bulundu. Aynı zamanda ADR işleminde ses oyunculuğunu iyileştirebildi.

Rogue One (2016) filminin final performansında Grand Moff Tarkin karakterin temsil edildiği farklı sahnelerin içinde toplamda dört dakika yer almaktadır. ILM görsel efekt danışmanı Nigel Sumner'ın açıklamasına göre çekimlerin %50'sinde Guy Henry'nin başı değiştirilmişken vücudu kullanıldı. "Geri kalan çekimlerde Guy'ı rehber olarak kullanıp tamamen dijital versiyonuyla

değiştirdik ve bu çekimler bize aynı zamanda eğer istersek tekrar çerçeveleme yapma imkânı da sundu” (Seymour, 2017). Buradan hareketle şu sonuca varılabilir ki, filmin nihai performansında Guy Henry'nin oyunculuğundan geriye kalan şey, yüzüyle yaptığı tüm işin, Peter Cushing'in Grand Moff Tarkin halinin dijital inşası için referans olarak kullanılarak değiştirilirken vücudunu ve sesini kapsayan birkaç sekanstır. Her ne kadar Henry'nin duygusal ve entelektüel katkıları Peter Cushing'in *A New Hope* (1977) filmi sürecinde verdiği artistik kararlara binaen de olsa, artistik kontrole sahip olan kişi kendisiydi ve dijital oyunculuk, onun oyunculuğuna dayanarak yaratıldı. Bir oyuncu olarak görünmez olmasına rağmen Guy Henry kendi bedeni, yüzü ve sesiyle yarattığı oyunculuk ile film performansında var olmaktadır.

Yukarıdaki metni açıklayan tablo aşağıda bulunur.

OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	ÇALIŞMA SÜRECİ	DİJİTAL KARAKTERİN PERFORMANSINDA OYUNCULUK
Yüz	Işık Sahnesi	Ses Duygusal ve Entelektüel katılım
Yüz	FACS	
Yüz-Beden-Ses	Hareket Yakalama	
Yüz-Beden-Ses	Tekrar Çekim	
Ses	ADR	

Tablo 3.2.:Grand Moff Tarkin dijital karakterin performansında Guy Henry'nin enstrümanları

3.3. DURUM ÇALIŞMASI 3 – *YÜZÜKLERİN EFENDİSİ* ÜÇLEMESİNDE GOLLUM, *KING KONG* FILMİNDE KING KONG VE *MAYMUNLAR CEHENNEMİ* ÜÇLEMESİNDE CAESAR KARAKTERLERİNİN DİJİTAL İNŞASINDA ANDY SERKIS'IN ÇALIŞMASI

Bu tezin üçüncü durum çalışmasında oyuncu Andy Serkis'in dijital karakterler olan; *Yüzüklerin Efendisi* (2001, 2002, 2003) üçlemesinde Gollum karakterinin, *King Kong* (2005) filminde King Kong karakterinin ve *Maymunlar Cehennemi* (2011, 2014, 2017) üçlemesinde Caesar karakteri için gerçekleştirdiği çalışma süreci gözlemlenmiştir. Bu araştırma için Andy Serkis'in yapmış olduğu işin seçilmiş olmasının sebebi kendisinin genellikle dijital karakterlerin yaratımında en büyük ve en uzun deneyimli oyuncu olarak kabul edilmesidir. "Hareket yakalamanın krallarından biri" olarak adlandırılan Serkis yaptığı gerçekçi ifadelerle karakterlerine derinlik katan ve seyircilerin insan seviyesinde bağ kurabildiği duygular üreten bir oyuncudur. Onun sayesinde, bilgisayar yaratımı karakterler yalnızca teknik olarak göz kamaştırıcı değil ayrıca duygusal olarak da inandırıcıdır (Singer, 2003:1). Serkis ayrıca hareket yakalama oyunculuğunu, canlandırma ve bilgisayar yaratımı karakterler için ses içeren rollerde ünlü olmuş ilk oyuncudur. Kendisini "onaylanmış performans yakalama bağımlısı" olarak tanımlamaktadır (Dawtre, 2010). Yakalama işlemi için performans gerçekleştiren biri olarak yaptığı iş hem popüler açıdan hem de akademik yönden dikkat çekmekte ve dijital çağda performans tartışmaları için işlevsel bir nokta olarak görülmektedir.

Yüzüklerin Efendisi, *King Kong* ve *Maymunlar Cehennemi* filmlerinin yanı sıra, Andy Serkis *Hobbit* filmindeki Gollum karakterinin, *The Adventures of Tintin* (2011) filmindeki Captain Haddock / Sir Francis Haddock karakterinin, *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2017) filminde Supreme Leader Snoke karakterinin, *Black Panther* (2018) filminde Ulysses Klaue karakterinin, *Mowgli, Legend of the Jungle* (2018) filminde Baloo karakterinin ve daha pek çok karakterin dijital inşası sürecinde çalışmıştır. Ancak bu tezin amacı Andy Serkis'in oyunculuk kariyerini analiz etmekten çok dijital karakterin nihai performansına oyuncunun dâhil oluştaki teknolojinin etkileri olduğundan, yalnızca bu üç film araştırma örneği olarak seçilmiştir.

Bir noktada, bu örnekler teknolojinin ne kadar geliştiğini ve aynı oyuncunun üç farklı fiziksel ve sessel farklılıkları bulunan insan olmayan karakterin görünümü yaratmasını mümkün kıldığını gösteriyor. Bir başka noktada, oyuncunun dijital karakter inşası sürecinde konumunu ve anlamını etkileyen dijital teknolojinin yıllar içindeki gelişimi açısından çok daha fazla kuramsal kaynak sağlamaktadır.

Araştırma sürecinde, Andy Serkis'in oyunculuk sürecini anlatan çoğunlukla röportajlar, sunumlar ve makaleler kullanılmıştır. Buna ek olarak, filmlerinin yönetmenlerinin, görsel efekt danışmanlarının ve animasyon sanatçılarının detaylı açıklamaları tüm süreç içindeki teknolojinin ve oyunculuğun katkılarını karşılaştırmada yararlı olmuştur. Önemli bilgi kaynakları olarak; Stephen Prince tarafından yazılan *Digital Effects in Cinema* kitabı; Barbara Flueckiger, Tom Gunning, Joe Fordham ve birçok başka kişinin makaleleri, ve ayrıca Ceren Balci'nin *Technological Construction of Performance: Case of Andy Serkis* başlıklı yüksek lisans tezi kullanılmıştır.

3.3.1. Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde Gollum Karakterinin Dijital İnşasında Andy Serkis'in Çalışması

Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001), *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule* (*The Lord of the Rings: The Two Towers*, Peter Jackson, 2002) ve *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (*The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003) filmlerinden oluşan üçleme J. R. R. Tolkein tarafından yazılan *Yüzüklerin Efendisi* adlı kitaba dayanmakta ve bazı büyük sapmalara rağmen onun ana hikâyesini takip etmektedir. Karakterleri iyice keşfetmeyi amaçlayan kast üyelerinin katkısı sebebiyle çekim esnasında senaryolar günlük değişimlerden geçmiştir. Projenin tamamı sekiz yıl sürmüş, Peter Jackson tarafından yönetilmiş ve New Line Cinema tarafından yayınlanmıştır.

Üçlemenin tepe noktalarından biri – özellikle *İki Kule* (2002) – ve filmin en iyi performanslarından biri sayılan Gollum karakteri pek çok aşağılama ve acıma ortaya çıkartmıştır (Singer, 2003:1). Gollum J. R. R. Tolkien'in Orta-Dünya efsanesinin bir yaratığı olup üçlemeye yarı yolda dâhil olmuş ve Sauron'un yüzüğünün yok edilmesinde kendi karmaşık rolünü oynamaya başlamıştır. Orijinalinde Sméagol olarak adlandırılmış olan Gollum tekrar tanımlanarak Hobbit'ten canavar ve

acınası bir oluşuma dönüşmüştür. Gollum'un yarı-hayvan, yarı-şeytani hali temelde yüzüğün uğursuz etkisi sebebiyle oluşmaktadır (Gunning, 2006:324).

Gollum'un tuhaf iticilikteki görünüşü ve kendine özgü sesi sebebiyle, yönetmen Peter Jackson insan üzerinden bir performans yaratılmasını riskli buldu, dolayısıyla ekran için çeşitli tekniklere dayanan sentetik bir yaratık gerekliydi. Şu şekilde açıklar: "Gollum o kadar zayıf ve çarpık ve dört uzvu üzerinde yürüyen, uçurumlardan yuvarlanan bir varlıktı ki bir insan tarafından oynanması asla inandırıcı olmayacaktı" (Fordham, 2003:74). Bu karakter için ilk fikri; yalnızca ses bir oyuncu tarafından performe edilecekken fiziksel varlığının ve yüz ifadelerinin tamamen bilgisayar temelli (CG) olacak şekilde Weta Digital sanatçıları tarafından yaratılmasıydı. Buna rağmen, oyuncu Andy Serkis rolün sesi için seçmelere katıldığında farkına vardılar ki Gollum'un tuhaf, derin ve boğuk sesine ulaşabilmeleri için Serkis'in yüzüyle birlikte bedenini de kontrol edebilmesi gerekiyordu. Bir başka deyişle, Gollum'un sesi ancak, karakterin vücudunu da canlandıran bir oyuncudan gelebilirdi. Jackson şu şekilde açıklık getirir: "daha önce hiç farkına varmadığım o şeyin farkına varışım tam olarak o seçmeydi: [oyuncuya ait olan] ses ve yüz ifadeleri [...] birbirine bağlı; bu ikiliyi ayıramazsın" (akt. Carnicke, 2012:327). Serkis şu şekilde açıklar:

Ben yalnızca herhangi bir rol için karakteri yaratma yolumu takip ettim; onu psikolojik olarak, fiziksel olarak, duygusal olarak ne güdülüyor? [...] Yalnızca sesi yapamam, ben o tür bir oyuncu değilim ve ben de bir sandalyenin tepesine tırmandım ve bütün bedenimi dalgalandıran tuhaflaştırılmış bir kedi sesi çıkarttım (Serkis, 2017).

Bu şekilde, Serkis'in Gollum'un istisnai sesini çıkarabilmek ve karakterin psikolojik konumunu belirtmek için ihtiyaç duyduğu fiziksel hareketler, Jackson'u, Gollum'un bilgisayar temelli olarak canlandırılmasının, Serkis'in canlı hareketlerine dayandırılması gerektiği konusunda ikna etti.

Aynı sebepten, Serkis role seçilmeden önce Mike Asquith tarafından yapılan Gollum maketi, Serkis'in görünüşünü andırabilmesi için tekrar üretilip tekrar haritalandı. Christian Rivers, Gollum modelinin ilk film olan *Yüzük Kardeşliği* (2001)'nden enstantane fotoğraflarını, Andy Serkis'in bir fotoğrafını ve buna dayanarak yapılmış bir çizimi kullanarak Gollum'un yüz özelliklerini dijital olarak yeniden tasarladı (Singer, 2003:5). Bunun sonucu olarak, ilk filmin girişinde yassı burunlu ve büyük gözlü, daha çok kurbağaya benzeyen bir şekilde yaratılmış ve görselleştirilmiş, tamamen

dijital bir karakter olarak beliren Gollum, ikinci film *İki Kule* (2002)'de ve üçlemenin üçüncü bölümü *Kralın Dönüşü* (2003)'nde Serkis'in yüz özelliklerini taşımaktadır (Prince, 2012:127).

Yönetmen Jackson ve görsel sanatçılar ekibi Gollum'un yaratımı sürecinde fark ettiler ki dijital karakterin çevresiyle ve diğer oyuncularla fiziksel iletişimi görsel efektlerin yardımıyla inandırıcı olabilir; ama eğer daha inandırıcı ve insansı olmak istiyorlarsa Serkis'in canlı performansına dayanmaları gerekiyordu. Özellikle karakterin duygusal yanı için, oyuncunun tercihleri zaruriydi. Dolayısıyla, tüm inşa sürecinde yaratığın yüzünü yönlendiren Bay Raitt şu analogileri kullanmaktadır: "Müziği Andy Serkis besteledi, sonra [canlandırma yönetmeni] Randy Cook, filmde gördüğünüz müziği çalan canlandırma sanatçılarının şefliğini yaptı" (Singer, 2003:1). Bir başka deyişle, Gollum bir oyuncu ve çok sayıda canlandırma sanatçısından oluşan bir ekibin işidir; ve bu durum çoğunlukla "belki de bir film için yapılmış, duygusal olarak anlamlı ilk CG karakter" olarak tanımlanmasını sağlamıştır (Rickitt, 2007:222).

Bu durum çalışmasının araştırılmasındaki amaç Digital Domain, The Post House, Oktobor ve daha pek çok şirketle yararlı işbirliği içine giren Weta Digital ve Weta Workshop'ta çalışan teknik bilgisayar sanatçılarının yıllarca süren görsel efekt çalışmalarının analitik keşfi değil, oyuncu Andy Serkis'in yapmış olduğu işi analiz etmektir. Toplanmış olan tüm bilgiye göre, Gollum karakterinin dijital inşası ve sesi için yapılan tüm çalışmanın yanı sıra, üçlemenin ikinci filminde, Serkis'in yüzüğün etkisiyle Gollum'a dönüşmesinden önceki kısa sahnede Smeagol performansı gerçekleştirir. Ayrıca kendisi bazı Nazgul ve Orc'ların seslendirmesini de yapmaktadır. Yine de bu durum çalışmasının amacı Andy Serkis'in *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesindeki tüm işini analiz etmek değil, yalnızca dijital karakter olan Gollum için gerçekleştirdiği işe odaklanmaktır. Dolayısıyla analiz yalnızca Serkis'in, dijital teknolojilere göre oyunculuk enstrümanlarını (beden, yüz ve ses) kullanışı açısından yapılmakta, daha sonrasındaysa oyuncunun finaldeki dijital performans içindeki CG karakter olan Gollum'a yaptığı katkılar üzerinde bu teknolojinin yapmış olduğu etkiyi görmek için yapılmaktadır. Bu amaçla, Serkis'in dijital karakterin inşası için gerçekleştirdiği iş, dört farklı süreçte organize edilmiştir: 1) Canlı Aksiyon Çekim Sürecinde Oyunculuk, 2) Hareket Yakalama için Oyunculuk, 3) Referans Videolar için Oyunculuk, ve 4) ADR için Oyunculuk.

3.3.1.1. Canlı Aksiyon Çekim Sürecinde Oyunculuk

Daha önce bahsedildiği şekilde, Andy Serkis, Gollum'un yalnızca sesi için davet edilmiş bir oyuncu olsa da, seçme sırasında karakteri beden hareketlerini, yüz ifadelerini ve sesini kullanarak oynuyor, böylelikle gerekli duygu ve düşünceleri canlandırabiliyordu. Bir başka deyişle, duygusal bir karakteri sergilemek için, Serkis Gollum'un sesini kaydederken tüm vücudu ve yüzüyle oynaması gerektiğini vurguladı. "Yalnızca durup sesi gerçekleştirmemin imkânı yoktu – fiziksel olanla vokal olanın birbirinden ayrılmaz bağlarla bağlıdır ve sesin doğru olması için tüm kamburu ve ellerimin ve dizlerimin üzerinde durmam gerekiyordu" (Serkis, 2003:40). Daha sonra rol için seçilip Gollum'un fiziksel hareketlerinin kendisinin hareketlerine odaklanacağı söylenildiğinde, Serkis karakterin hem fiziksel hem de psikolojik boyutlarını anlamak için araştırma yaptı. Bir röportajda şöyle açıklar:

Gollum'u fiziksel olarak nasıl oynayacağım konusunda çok fazla araştırma yaptım. Francis Bacon, Egon Schiele ve birçok farklı sanatçının resimlerinden fazlasıyla etkilendim. Öbür tür hayvanlar ve yaratıklara dayanarak Gollum'un nasıl hareket edeceğine baktım. Yüzüğün gücünü somut bir şekilde gösterecek bir şey bulmak istedim, onun için anlamı olacak bir şey. Ve bana konuşan şey bağımlılık kavramı oldu (Serkis, 2018).

Andy'nin karakteri araştırması ve oyunculuk enstrümanlarını kullanarak Gollum'u en iyi şekilde yaratacak yolu bulmaya çalışmasının yanı sıra oyunculuğunun tüm yönleriyle dijital performansta yer almayacağının da farkındaydı. Serkis, *Gollum: How we made Movie Magic*, adlı kitapta kendisine şunu söylediğini iddia eder, "Senin bedeninin havada yok olacak ve dijital birer ve sıfırlar tarafından değiştirilecek, yani bunu aklında tut" (Serkis, 2003:19).

Serkis'in yapmış olduğu tüm iş; canlı aksiyon kayıt esnasında başladı, yani Gollum'un diğer oyuncularla olan sahnelerinin çekim sürecinde. Ama onların aksine Serkis Gollum'u birkaç bağlamda canlandırmalıydı.

Öncelikle, oyuncular Elijah Wood (Frodo) ve Sean Astin (Sam) ile birlikte, ten rengi, deri kadar sıkı olan bir tulum giyerek kamera önünde oynadı. Aynı zamanda 'referans geçişleri" olarak adlandırılmakta olan bu çekimler Gollum'un hobbitlerle nasıl fiziksel etkileşimde olduğunu göstermekteydi, bir başka deyişle Serkis'in kendisi, canlandırma sanatçılarının ilerideki işleri için fiziksel ve yüzsel referanstı. Bu sebeple Serkis bu çekimlerde, kendisinin silüetini tanımlayan ve

böylelikle seçilmiş sahnelerde rotoskop işlemini kolaylaştıran tulumu giymeliydi. Canlı aksiyon çekim sırasında Serkis'in diğer oyuncularla etkileşiminin çekilmesinin nedeni daha sonra kendisi silinip yerine Gollum'un sanal figürü yerleştirilebilme imkanı sağlamasıydı. Bunun farkında olarak Serkis şu açıklamayı yapar:

Gün içinde çekimler esnasında performansa çok fazla enerji gidiyor, ama sonra fark ediyorsun ki [sahneler] hiçbir şey değil. Hiçbir şey değil. Her gün yapıyor olduğum şeyler, kamerada bir hiç, ve bu tuhaf. Çünkü günün sonunda kendime diyorum ki, tamam sanırım performansını gerçekleştirdim, bence harika yaptım, sahneyi başardım. Ama her şeyin tamam olacağı yer yapım-sonrası süreç. Demek istediğim seslendirmeyi yaptığımda gerçekten sahneyi başarıyla tamamlamış olacağım (Serkis, 2008).

Referans geçişlerine ek olarak Serkis kamera kaydı dışında "mim geçişleri" adı verilen performansları da gerçekleştirmeliydi. Gollum zayıfken Serkis yapılı bir adam olduğundan dolayı ikisinin formlarını birbirine uyumlamak kolay değildi. Dolayısıyla, canlandırma sanatçıları, Serkis ve Gollum arasındaki boyut farklılığını aşmak için çevre görüntülerini (Andy Serkis karenin içinde değilken çevrenin temiz bir görüntüsü ayıklandı) birbirine karıştırarak hile yaptılar (Prince, 2012:127). Mim kayıtları sırasında Wood ve Astin sanki Gollum oradaymış gibi hareketlerini tekrar ediyorlardı ki bu kayıtlar CG Gollum'un içine yerleştirilmesiyle filmin yayınlanacak haline dönüşebilsin (Singer, 2003:1). Bir başka deyişle, mim geçişlerinde diğer iki oyuncu yeşil ekranda çalışırken, Gollum 'a yapım-sonrasında eklenecek noksan bir fotoğraf gibi davranıldı. Bu süreçte Serkis oyuncu partnerlerine kamera arkasından Gollum'un tekstini okuyordu ama bu ses kaydedilmiyor yalnızca diyalogları asiste etmek için kullanılıyordu.

Her ne kadar canlandırma ekibi mim geçişlerinin filmin finali için daha kullanışlı olacaklarını varsaymış olsa da, her zaman için canlandırma referans geçişlerinde, Serkis'in fiziksel olarak dâhil olduğu sahnelerde, oyunculuğun daha ikna edici olduğunu fark ettiler. Sette Gollum olarak fiziken bulunuşu karakteriyle ilişki içinde olan, oyunculukta duygusal özgünlüğe ulaşmayı amaçlayan diğer oyuncular için yararlıydı. Andy Serkis'in bir röportajda dediği şekilde: "Karakterin karşısındakini oynayacak bir oyuncuya ihtiyaç duyarız. Bir tenis topuna değil" (Serkis, 2018). Buna bağlı olarak, *Technology, Emotional Expressivity in Motion Picture Capture*, isimli makalesinde Carnicke şu sonuca varır: "Dolayısıyla, Stanislavsky'nin temel düsturlarından birini keşfettiler—bir oyuncunun en iyi asistanı sahnedeki partneridir" (Carnicke, 2012:328).

Bunun sonucu olarak, dijital Gollum karakteri esas olarak Serkis'in fiziksel olarak bulunduğu sahnelerin üzerine rotoskop edilmiş ve canlandırma olarak eklenmiştir.

[Canlandırma sanatçıları] ya benim hareketlerim üzerine rotoskop yapacaklardı –eğer Peter [Jackson] belli bir sahneyi severse, canlandırma sanatçılarının o sahneyi benim hareketlerim ve yüz ifadelerim üzerinden kelimenin tam anlamıyla kare kare boyamasını sağlardı– ya da benim boşluğu oynadığım ikinci bir kayıt kullanacaklardı, ve ben yapım-sonrası sürece dâhil olup, ki bu 2002 yılının tamamını kapsadı, hareket-yakalama sürecini gerçekleştirecektim (Amidi, 2014).

Canlı aksiyon çekim süreci bittiğinde, Peter Jackson performansın biraz daha güçlendirilebileceğine karar verdi ve Serkis, Gollum'un sahnelerindeki hareket yakalama seti için davet edildi (Singer, 2003:1). "Performansı düzgünce gerçekleştirebilme şansı yakalamıştım, çünkü sette daha çok koreografiyi doğru yapmaya çalışmak gibiydi. [...] Ama burası Gollum'u bir kukla olarak kullanıp gerçekten tüm bedenimle canlandırıdığım yer" (Serkis, 2008). Yapım-sonrası süreçte, Serkis, deri kadar sıkı hareket yakalama takımıyla CG dişlileri giyip diğer oyuncular olmadan her bir sahneyi stüdyoda sanal bir kuklacı gibi tekrar oynuyordu.

3.3.1.2. Hareket Yakalama için Oyunculuk

Hareket yakalama süreci için Serkis Gollum'un sahnelerini; eklem yerlerinde, ellerinde ve ayaklarında optik işaretler bulunan tek parça bir kıyafet ile Weta Digital stüdyosunun neredeyse bomboş sahnesinde tekrardan oynadı. Çekilen kısma göre on altı ile yirmi dört arası sayıda kamera, Serkis'in her bir nüansı sırasında CGI giysisi üzerindeki işaretleri takip edip 3D bir şekilde konumunu kaydediyor ve yazılımın bir resim üretebilmek için yeteri veriyi görmesini sağlıyordu. Hareket yakalama verileri Serkis'in iri kemikli, etli çerçevesini Gollum'un pörsümüş yapısına dönüştüren 3D iskeleti haritalandırıyor. Dijital Gollum karakteri kendisine bağlı 700'den fazla kası çalıştıran bütün bir insan iskeleti, solunum ve kalp atışı ile donatılmıştı. Karakterin derisi kayma, esneme, düşme ve bastırma hareketlerine reaksiyon veren bir kas sistemi canlandırması ile yapılmıştı (Prince, 2012:127). Hareket yakalama, bilgisayar üretimi beden hareketleri seçkisine temel veri oluşturarak; Serkis tarafından gerçekleştirilen asıl fiziksel hareketlerin karakterin

bilgisayar üretimi olan sanal figürünün hareketlerini yönetmesini sağlamıştır. Andy bu süreci şu şekilde açıklar:

Sahneyi oynatıyorlardı ve böylelikle gerçek zamanlı olarak Gollum'un temsilini görebiliyordum, yani eğer sol kolumu kaldırırsam Gollum'un da sol kolu kalkacaktı. Ve eğer vücudumu döndürürsem benim hareketlerimle eşzamanlı bir şekilde o da dönecekti. Bu aslında aynı zamanda kuklacı ve kukla olmak gibiydi (Serkis, 2017).

Üçlemenin ikinci filmi olan *İki Kule* (2002) filminin Gollum ve Smeagol kişilikleri arasındaki final savaş sahnesi, tek bir hareketli kamera çekimiyle kayda alınmıştı. Referans geçişini uzun bir çekimde sahnelemek Serkis'in bu zor sahneyi, kesintiye uğramadan, organik bir bütün olarak oynamasını sağlamıştı. Serkis şunu söylemektedir: "Tıpkı sahnenin gerisinde olup bir monolog oynamak gibiydi" (Serkis, 2003:97). Performansın inşa edilmesini eşzamanlı sunarak aksiyonu tek bir seferde çekmek gösterdi ki film üreticileri bu monoloğun en iyi nasıl sahneleneceği sorusuna canlandırma çözümü yerine bir oyunculuk çözümü getirmişlerdi.

Hareket yakalama sistemiyle alakalı olan şey şu ki soluk alıp vermeye karşı, hatta her türlü tesadüfi harekete karşı çok hassas olması. Bu durum hareket yakalama sistemine, bir yönüyle, oldukça güçlü neredeyse uzaysal bir ilişki sağlama olanağı tanıyor, çünkü tüm bu tesadüfi hareketler – küçükçük açma ya da düşme hareketleri, ya da bir canlandırma sanatçısının koymayı pek de düşünmeyeceği şeyler – hareket yakalamayı muhteşem kılan şeyler. Daha fazla gerçek hissi yaratıyor (Amidi, 2014).

Daha sonrasında dijital karakter, Serkis tarafından canlandırılan birçok performansın ve Randall Cook ile onun canlandırma sanatçısı ekibi tarafından yapılan çizimlerin bir arada işlenmesiyle yaratılıyordu. Gollum'un, Andy Serkis için yapması imkânsız olan bazı hareketlerini barındıran sahneler tamamen canlandırma yöntemiyle oluşturulmuştur. Örneğin, Gollum *İki Kule* (2002) filminde ilk gözüktüğü sırada, Eryn Muil'de Frodo ve Sam'e saldırır ve yüzüğe sahip olma takıntısının belirmesiyle, kamp kurdukları yerin aşağısındaki kayalık bir yamaçtan sürünerek aşağı düşer. Bu hareketler insan becerisinin ötesinde olduğu için Serkis'in performansı olmadan bu sahneleri oluşturmalarıydılar. Gollum'un yüz canlandırma ekibinin başı, Bay Raitt şu yorumu yapar:

Andy kesinlikle bir alkışı hak ediyor, ama canlandırma sanatçıları da öyle. Veriyi başlangıç noktası olarak aldılar, süslediler, şekerlendirdiler ve performansın amacının net bir şekilde

ortaya çıktığından emin oldular. Bazen eldeki görüntü bulanık ya da kötüydü, ya da yönün değişmesi gerekiyordu, ki bu tamamen 'keyframing' uygulamasıydı (Singer, 2003:2).

Buradan anlaşılabilir ki, yalnızca Serkis'in performans veremediği sahneler, sekanslar değil aynı zamanda performansın pek iyi bir şekilde kaydedilemediği sahneler de ekletilmeli, değiştirilmeli ya da tamamen keyframe uygulanmalıydı. Dolayısıyla şu sonuca varılabilir ki, Serkis'in performansının tümü dijital performans içerisinde kullanılmamıştır. Bu durum oyuncu Andy Serkis ile Canlandırma Danışmanı Randal William Cook arasında büyük bir tartışma yaratmıştır. Birçok röportajında Serkis Gollum'un kendi oyunculuk kararlarına dayandığını, canlandırma sanatçılarının yalnızca dijital makyaj yaptıklarını söylemiştir. Randall, ona karşı olarak, *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin yapım-sonrası süresince, farklı sebepler dolayısıyla, canlandırma sanatçılarının Serkis'in kararlarını uygulamak yerine kendi kararlarını vermek zorunda kaldıklarını açıklamıştır. Her ne kadar Andy'nin üçlemenin ilk filmi *Yüzük Kardeşliği* (2001) üzerinde bir krediti olsa da kendisinin fiziken bir dâhil oluşu bulunmuyordu. Onun yerine, Randal'ın kendisi ve başka canlandırma sanatçıları olan Sasha Lees ve Ben Hawker Gollum'un dijital inşası için gerekli olan hareket yakalama ve roto-motion süreçlerini yönetmişlerdir. "Andy'nin tek katkısı 'kıymetli' kelimesini, benim çoktan canlandırmasını yaptığım sahneler üzerine mırıldanmasıydı." diye yazar Randal. Üçüncü film olan *Kralın Dönüşü* (2003) filminde bile, henüz Andy Yeni Zelanda'ya gelmemiş olduğu için Frodo'nun Gollum'u bir çıkıntıdan çektiği sahnede Lembas'ın ufalanişıyla Gollum Sam'i çerçeveler ve Gollum ile Sam kavga ederler, ki bu sahne de tam olarak Gollum'un çekilen ilk sahnesidir, Randal bu canlı aksiyon çekim sürecinde tulum giyip Gollum'un yerinde durması için seçilen kişidir. Bir yıl sonra Andy Serkis bir hareket yakalama planı içerisinde bu sahneyi tekrar üreterek Randal'ın Gollum olarak uyguladığı koreografiyi tekrar canlandırmıştır. Randal, Serkis'in oyunculuğunun ikinci film olan *İki Kule* (2002) filmine daha fazla dâhil olduğunu ama burada bile Gollum'un performansının tamamen Serkis'in oyunculuk kararlarına dayanmadığını, onunla beraber canlandırma sanatçılarının da kararlarını barındırdığını söyler. Birkaç örnek verir:

Gollum bir halatla yakalanıp yönlendirilirken serbest bırakılır ve bir kayanın üzerinde koşarak hobbitlere nereye gitmeleri gerektiğini gösterir. Bu sahne Andy'nin bir kaya üzerinde çömelmesiyle çekilmişti. Sam ve Frodo ona doğru geliyorlar, Sam ve Gollum bakışma yarışmasına giriyor ve Sam geri çekiliyor. Sam'in Gollum'a arkasını dönmesi canımı sıkıyordu çünkü karakterin dışında gözüküyordu, ben de Wellington'da canlandırma

sanatçısı Atsushi Sato'yu Gollum'un bakışını kırması ve Sam'i önceden sahneden çıkartması şeklinde yönlendirdim. Bu dijital makyaj değil, teknik angarya değil, bu bir oyunculuk tercihi. Ve bu Andy'nin fikri değil, benim fikrimdi. O sahneyi 'oynayan' Atsushi Sato idi, Andy değil. Bu Canlandırma Yönetmeni olarak benim amacımdı ve Peter buna imza attı. [...]

Gollum, Smeagol adını 500 yıl sonra ilk defa duyuyor. Andy'nin bedeninin hareket yakalamadaki performansını kullandık ama fazla oynanmış yüz performansını önemsemedim, bunun yerine Adam Valdez'e bunu yok sayıp daha uygun bir şey canlandırmasını söyledim. O, iki sahneyi canlandırdı, Linda Johnson üçüncüsünü canlandırdı ve birlikte anılmaya değer bir oyunculuk anı yarattılar ki bu en ufak bir şekilde dahi Andy'nin oyunculuğunu 'onurlandırmıyordu'. Andy'nin performansını onurlandırdığımız birçok başka yer var ama bu onlardan biri değildi. [...]

Film Gollum'un uzun bir monolog yaptığı hareket yakalama sahnesiyle biter. Jason Schleifer, Adam Valdez ve Mike Stevens bu sahnenin oyunculuk kısmıyla çok uğraşmak zorunda kaldılar, canlandırma süreci hepsinin içinden ayıklama olduğu için. Ayrıca bu sahnedeki koreografiyi de değiştirdik, Gollum'un kameraya doğru belirgin bir şekilde ilerlemesini sağlayıp, ellerini bir dal parçasına sararak ve o dalı sallayarak hayali bir hobbiti boğazlıyormuş gibi bir sahneye çevirdik. Yine oyunculuk tercihi hürmetleri Weta Canlandırma Departmanı'na gidiyor (Amidi, 2014).

Ayrıca Raitt, yönetmen Jackson'ın bazen sahnelerin belirgin bir bakış açısıyla yeniden üretilmesini istediği konusunda da hemfikirdi. Örneğin, bir anda Gollum'un korkmuş görünmesi yerine belki de yukarı bakmasını isteyecekti. Bu durumda canlandırma sanatçısı canlandırılmış kısmı alacak, Serkis'in oyunculuğunu silecek ve yerine yeniden key framing yapacaktı. Bu bedeninin belirgin bir parçası olabilirdi ya da yalnızca baş ya da boyun ya da tüm karakter (Singer, 2003:2).

Ayrıca, o zamanki hareket yakalama teknolojisi oyuncunun beden hareketlerini yakalarken yüz ifadelerini yakalayabilecek kadar gelişmemişti. Dolayısıyla, "şunun altını çizmek önemli ki Gollum'a dair hiçbir yüzsel hareket yakalama verisi yoktu. Eldeki tüm hareket yakalama verisi gövdesine, bacaklarına ve kollarına aitti" (Singer, 2003:2). Gollum'ün yüzü için çalışan canlandırma sanatçılarının şefi Raitt şu şekilde açıklar:

Gollum'un yüzü benim ekranımda bir küp olarak başladı. Weta Workshop'tan aldığım taranmış veriyi kullanarak ve canlandırma sanatçıları, Randy Cook, Peter Jackson ile ileri geri çalışmalar sonucu UV'nin [doku düzenlemesi] yapısını kullanarak yüzünü modelledim ve bu kuklayı sahneleri tamamlayarak kapıyı kapatıp gitmeleri için canlandırma sanatçılarına teslim ettim. Temelde ben üç buçuk yıldır Andy Serkis ve Gollum'un yüzlerine bakıyordum (Singer, 2003:3).

Rait, Serkis'in yüzünün tamamının çevresine bir çizgi çekiyor, kas gruplarına ayırıyor ve sonra birtakım yüz ifadeleri oluşturduktan sonra bilgisayarda tarıyordu. Dr. Paul Ekman tarafından yaratılmış Yüz Hareketleri Kodlama Sistemini (FACS) kullanarak (Hooks, 2011:62), dijital bir yüz kuklası yonttu, bu yüz temelde Gollum'un canlandırılması için key-frame sağlayan yüzlerce yüz ifadesini barındıran bir kuklaydı. Kızdığında, korktuğunda, somurttuğunda, dolap çevirirken ve daha pek çok durumda nasıl gözüktüğünü temsil eden bir yüz kuklası. Gollum'un yüzsel performansı, karakterin bir duygu ya da düşünde durumundan öbürüne geçişini inşa eden orta düzeyli yaratılmış bir karışımdan elde edilen basit bir heykel kullanılarak canlandırılıyordu. Canlandırma sanatçıları altmış dört kontrol noktasından oluşan bir set kullanarak dudaklarda, kaşta, burunda ve diğer yüz noktalarında mikro-hareketleri yeniden tanımladılar. Tüm bu ifadeler görsel olarak iç içe geçirilebiliyor, düzenlenebiliyor ve daha sonra kullanmak için saklanabiliyordu (Fordham J., 2003:85). Hareket yakalama Serkis'in yüz ifadelerini yakalayamasa bile yüz performansını kaydeden ek olarak üç kamera daha vardı, sonrasında, bu referans malzemeye dayanarak canlandırma sanatçıları tıpkı bir enstrüman çalar gibi bu yüz sistemini kullanıp Gollum'un duygu dünyasını yarattılar (Singer, 2003:2). Hatta daha sonra Serkis, Gollum'un sahnelerini ya da yalnızca sekanslarını bazı ek referans videoları oluşturmak için davet edildi.

3.3.1.3. Ek Referans Videoları için Oyunculuk

Kendisinden istenildiğinde Andy Serkis canlandırma sanatçılarının masasında bir sahneyi tekrar oynardı, böylelikle Serkis'in performansına ait kendi referans videolarını oluşturabiliyorlardı (Singer, 2003:2). İlginç bir anekdottan bahsedelim; *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin son sahnesinin çekilmesi üçüncü film olan *Kralın Dönüşü* (2003) filminin vizyona girmesinden yalnızca birkaç hafta önceydi. Peter Jackson'ın oturma odasındaki halının üzerinde Frodo'nun yüzüğü yok etme niyetini öğrendiği esnada Smeagol/Gollum yüz reaksiyonunu çektiler. Sonuçta ortaya çıkan video Weta Digital'e e-posta olarak gönderildi ki canlandırma sanatçıları CGI karakterin sahnesini bu videoyla değiştirebilsinler.⁴⁷

⁴⁷ Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır <https://m.imdb.com/name/nm0785227/trivia> Erişim Tarihi: 12.04.2019 Saat:16:33

Buradan anlaşılabilir ki hareket yakalama teknolojisinin çok gelişmemiş olduğu gerçeğinin yanı sıra canlandırma sanatçıları canlı aksiyon çekim sırasında, hareket yakalama süreci sırasında ve hatta sonradan ek video çekimleriyle elde edilen referans videoları sayesinde Andy Serkis'in yüz ifadelerine ulaşabiliyorlardı. Yine de Raitt çalışma süreci boyunca sahip oldukları en iyi referans olduğu için canlandırma sanatçıları arasında yaygın eğilimlerden biri olarak kendi yüzlerini canlandırma eğiliminden bahseder. "Bazı canlandırma sanatçıları, oldukça iyi sanatçılar, bu yüz seğirmesini ya da kendilerine ait belirgin özellikleri ve ifadeleri —ki bu onlar için çekici bir durum, ama aynı zamanda Gollum üzerinde de görmek istiyorlar. Bütün bu kişisel ilaveleri ve bu fazlasıyla yetenekli sanatçıların üretimlerini elde ettim" (Singer, 2003:6). Buradan anlaşılabilir ki Gollum'un canlandırma sürecindeki tek referans Andy Serkis'in performansı değildi, dolayısıyla Gollum'un performansına Andy Serkis'in oyunculuğunun ne kadar dâhil olduğunu belirlemek zor. Yine de hareket yakalama Gollum'un beden hareketlerini yalnızca Andy Serkis'in beden hareketleriyle yönetildiği için, yüz ifadeleri canlandırma sanatçılarının elleriyle oluşmalıydı, dolayısıyla Gollum'un yüzü tamamen dijital bir yapı olup 20 kişilik canlandırma sanatçısından oluşan bir grubun şekil-parçalama sürecini uygulamasıyla oluşturulmuştur. Bir başka deyişle, Bay Raitt ve ekibi, yaratım departmanının yanı sıra, Gollum'un boyundan yukarısını teslim etmekle görevliydi. Bu süreç içinde Gollum'un gülümsemesini çalışmak Raitt için ayrıca bir önem taşıyor ve yüzlerce versiyonunu yapar.

Bu beni herhangi bir şeyden çok daha uyanık tuttu. [...] Eğer Gollum'un gülümsemesini beceremeseydik, tüm Kardeşlik, tüm film benim için pek bir şey ifade etmeyecekti. *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin var olmasının asıl sebebi Gollum'un acıması ve insanların onu birçok kez öldürmemiş olması. Eğer gülümsemesi yanlış tınlasaydı, eğer doğru akordu basmasaydı onu bir karakter olarak algılamazdınız. [...] Tam olarak Gollum'un gülümsemesine sahip birkaç insana gerçekten denk geldiğimi hatırlıyorum. [...] Orada oturur ve çok direkt olmayan bir şekilde onlara bakardım. [...] O insanla hızlıca ufak bir sohbet yaratma konusunda oldukça iyileştim, bu süre içerisinde yüzünün neler yaptığını gözlemliyordum, ki bu oldukça rahatsız edici bir yetenek. [...] Eskiden sinemaya gider, orta sıraya oturur, filmi yok sayıp yalnızca yüzleri izlerdim ve Gollum'un büyük yüzünün nasıl olacağına, ne kadar esnek olmaya ihtiyacı olacağına dair bir fikir edinmeye çalışırdım (Singer, 2003:6).

Canlandırma sanatçılarının Serkis'in oyunculuğunu ve varlığını kullanmalarını bir yana bıraksak bile “sahnenin nihai performansını teslim etmekten sorumlu olanlar canlandırma sanatçılarıdır” (Singer, 2003:2). Dolayısıyla canlandırma sanatçıları da, Andy Serkis'in yapmakla yükümlü

olduğu insanları gözlemlemek, karakterin psikolojik ve duygusal haline dair araştırma yapmakla yükümlüydüler, başka bir deyişle, onlar da Gollum'un oyunculuk kısmını doldurmayla görevliyidiler. Gözler, ki oyuncunun yüzündeki en önemli kısımdır, özellikle yakın planda, Gollum'un performansının inşası sürecindeki en zor kısımdı. Prince bunu bir örnekle açıklar:

Gollum Emyrn Muil'de Sam ve Frodo'ya saldırdığında, Frodo'nun boynundaki yüzüğe atılır ve uzatılmış bir yakın plan yüzünün açgözlülükle nasıl kasıldığını, gözlerinin yüzüğe dokunmasıyla nasıl mutluluktan irileştiğini gösterir. Frodo'yu pençeledikçe, Gollum'un dijital gözleri gerçek bir oyuncununki gibi davranmaktadır. Frodo'ya odaklanırken retinanın hareketlerini gösteriyorlar; gözlerindeki nemle birlikte hem Frodo'yu hem de çevresindekilerin yansımasını görüyoruz. Gözlerin etrafındaki dokulu deri ise ortamdaki ışığı gerçeğe uygun olarak hem yansıtıp hem emiyor. Wood'un yüzü ile Gollum'un yüzü arasında yakın plan kesmeleri yapan kurgu ile gözlerinin eşit şekilde çıkıntılı ve canlı gözükteği görülüyor. Wood'un gözleri öfkeyle parlamakta ve çevredeki ışık noktalarını yansıtmakta, Gollum'unkiler de öyle. Ama daha eleştirel bir şekilde, Gollum'un duygusal değişimi –saldırganlıktan pasif-manipülatif bir çocuğa– temel olarak gözlerde ve Serkis'in vokal performansında oynanmış durumda, canlı oyunculukla dijital canlandırmanın kusursuz birleşimi (Prince, 2012:131).

Hareket yakalama teknolojisinin Andy Serkis'in yüz, dolayısıyla göz performansını yakalayamaması gerçeğinin yanı sıra, canlandırma sanatçıların yüz ve gözler için uyguladığı key-framing yöntemi sayesinde Gollum'un karmaşık duygusal reaksiyonları yüzündeki noktalardan geçerek gerçekleşiyordu, tıpkı canlı bir oyuncunun yüzünde olacağı gibi. Buradan şu sonuca varılabilir ki canlandırma sanatçıları da karakterin duygularını gösterecek bir performans sergileyerek duygularına kayıtsız kalmadılar. Kendi kendine konuşma sahnelerinin çoğu yakın plan çekildiği için, tümüyle sahnenin kalitesine ve dijital performansın inandırıcılığına dayanıyordu. Buradan hareketle Gollum'un performansı key-framed edilmiş göz hareketleri ve Serkis'in fiziksel hareketleriyle eşleşen hareketlerden oluştuğunu söyleyebiliriz. Yine de unutulmamalıdır ki, konsept içerisinde bu yolla Gollum'un gözleri kendi varlığına bir pencere görevi görmekteyken, karakterin teslim oluşunu mühürleyen Serkis'in seslendirdiği acı ağlaması ve feragatidir. Serkis'in sesi karakterin fiziksel varlığının öznelliğini temsil etmektedir. Dolayısıyla sesle gerçekleşen oyunculuk karakterin dijital final performansı içinde oldukça önemli bir kısmı karşılamaktadır.

3.3.1.4. ADR için Oyunculuk

Gollum'un sesi, ADR (otomatik diyalog düzenleme) ile, karakterin canlandırılmış resmi üzerine bağlanmıştı. 'Gollum' adı kendisinin mide bulandırıcı gırtlaması, boğuluğu öksürük gibi çıkan sesinden türetilmişti, dolayısıyla Serkis'in ses için temel referansı boğuluyormuş gibi gelen sesiydi. "Gollum'un acısını fiziksel olarak neresinde taşıyacağını düşünmeye başladım ve boğazının derin bir biçimde etkilenmiş olabileceğine karar verdim, Deagol'ü öldürmüş olması yüzünden bilinçaltında duyduğu suçluluk duygusu tarafından sıkıştırılmıştı, dolayısıyla konuştuğunda boğuluyormuş gibi hissediyor" (Tolkien, 2002:129). Birçok röportaj ve şov programında, Andy Serkis sesi bulmak için tüy yumağı kusarken kedisini gözlemlemeye ihtiyaç duyduğunu açıklamıştır. Ayrıca şunu da açıklar, karakter şizofren bir yaratık olup Hobbit (Smeagol) kalıntıları ve giderek şeytanileşen (Gollum) iki kısım arasında sıkışmış olduğundan aslında iki sesi var. "Smeagol daha yüksek, genizden gelen tona sahip ve düşük seviyeli, yavaş ve gırtlaktan bir sese sahip olan Gollum'a oranla daha makul bir hızda konuşmaktadır" (Serkis, 2003:43). Doruk anlarında yaratık aslında kendisiyle bir konuşma içerisinde. İkinci film olan *İki Kule* (2002) filmindeki itaatkâr, korkmuş Smeagol ve onun dövüşken, kendini koruyan alter-egosu Gollum arasındaki şizofren kavganın yer aldığı sahne buna örnek olarak verilebilir. *The Two Towers: Face to Face with Gollum* adlı makalesinde Singer şöyle yazar: "Zekice yan yana getirilmiş iki kişilikle bir anda, oyuncu Andy Serkis'in harika ifade aralığını ve performansı son derece başarılı bir şekilde hayata taşıyan Weta sanatçılarından oluşan ekibi görüyoruz" (Singer, 2003:1).

Film için yapılan tanıtımlar Gollum'un sesinin tamamen Serkis'ten geldiğini vurgular. Ses kaydedici Mike Hopkins şunu söyler: "orijinal sese Gollum'un sesinin dokusunu ve tınısını değiştirmek için herhangi bir teknolojik müdahale yapılmadığına inanmak insanlar için zor, hatta diğer ses tasarımcıları için bile tüm sihrin tamamen Andy'de olduğuna inanmak zordu" (Gunning, 2006, ss. 333-334). Yine de Gunning makalesinde şunu gözlemler, yapılanları 'tamamen Andy'nin' şeklinde tanımlamak bir soruyu da beraberinde getiriyor, geleneksel ses kaydetme yönteminde dahi bazı elektronik değişimler sürece dâhil olmakta. Kendisi şu şekilde açıklıyor:

Film yapım süreçlerinde geleneksel olarak en sentetik süreç olmasına rağmen filmin varlığına ilişkin en somut iddiayı sunan da ironik bir şekilde ses kayıdıdır. Seyirciler genelde sesle yapılan manipülasyonun farkına, görsel olanlara nazaran, daha az

varmaktadırlar. Dolayısıyla Serkis'in vokal performansı, eşlikçi ihtiyaçlarını karşılamakta: Gollum'un tuhaf hırıltılı aksanı kesinlikle insan dışı geliyor (bana Peter Lorre ve Donald Duck'ın hafif West End aksanlı halini hatırlatıyor). Yine de insan Serkis'in insan bir oyuncu olarak Gollum'un sesini üretmedeki becerisini, fiziksel titreşimleri, beden dokusunu ve dikkatli duygusal aksanını sezebiliyor (ya da filmin tanıtımları bizi bunu sezmeye itiyor) (Gunning, 2006:334).

Buradan hareketle bir kez daha anlaşılabilir ki dijital çağda oyunculuk ile teknoloji arasında bir sınır tanımlamak zor ve hatta neredeyse imkânsız. Bir başka deyişle, nihai dijital performans içinde oyuncunun oyunculuğunun ne kadar yer aldığını net bir şekilde tanımlamak mümkün değil.

3.3.1.5. Bilgisayar Temelli Golum Karakterinin Performansında Andy Serkis'in Oyunculuğu

Andy Serkis'in Gollum dijital karakteri için yapmış olduğu çalışmaya dayanan durum çalışması; oyuncunun adanmışlığının, profesyonelliğinin ve oyunculuk yeteneklerinin film endüstrisindeki filmlerin yapım süreci üzerinde nasıl etkin olduğunu; aynı zamanda dijital teknolojinin filmin dijital nihai performansındaki oyunculuğa olan etkisini gösteriyor. Dijital inşa sürecine dâhil olan tüm teknolojinin yanı sıra Gollum'u oynaması için büyük dayanma gücü ve yaratıcılığı olan bir performansçı gerekiyordu ki Andy Serkis bu şartları sağladı – hem seyirciler, hem de eleştirmenler için.

Serkis'e yalnızca sese ihtiyaç duyduklarını söyledikleri, Serkis'in bedeni, vücudu ve sesiyle Gollum'u oynadığı seçmelerden başlayarak, yönetmen dijital karakterin başarılı bir şekilde yaratılmasının yalnızca bu yolla mümkün olacağı konusunda ikna olmuştu. Bunun bir sonucu olarak, üçlemenin ikinci ve üçüncü filmlerinde Gollum canlı bir oyuncu ve canlandırma sanatçıları tarafından yaratılan bir animasyonun harika sentezi olarak temsil edildi. Bu karar Gollum'un "duygularını ifade edebilen bir karakter ve dijital performans için dönüm noktası" (Prince, 2012:132), olarak tanımlanmasını sağladı. Eleştiri dalında Pulitzer ödülü kazanan ilk film eleştirmeni Roger Ebert, *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesini psikolojik derinlikten yoksun, "çoğunlukla yüzeyler, jestler, arketipler ve gösteri barındıran" filmler olarak tanımlar, ama Gollum karakterinin ölümü ona az ya da çok bir şekilde insan duygularını hissettirdi, çünkü karakterin kim olduğunu bilir hale gelmişti (Ebert, 2003). Görsel efekt sanatçıları da aynı şekilde etkilenmişti.

Rick Baker şöyle söyler: "*Jurassic Park* filmindeki ekip harikaydı. Ama onlar yine de etrafta canlı canlı dolaşan dinozorlardı. Gollum gerçek bir *karakter*. Beni heyecanlandıran şey de bu zaten." Richard Edlund için de "Gollum geçtiğimiz on yıl içerisindeki en heyecan verici görsel efekt olayı —tamamen inandırıcı bir CG karakterdir" (Don Shay, 2005:66).

Yüzüklerin Efendisi üçlemesindeki diğer oyuncuların aksine Andy Serkis dört farklı çalışma sürecinin içinde yer aldı. Canlı aksiyon çekimi için, hareket yakalama için, ek referans videoları için ve ADR için oyunculuk yaptı. Dijital nihai performansta yalnızca sesinin yer alacağını farkında olsa dahi tüm bu süreçler boyunca enstrümanlarının hepsini kullanıyordu.

Canlı aksiyon çekim sırasında hem kamera önünde referans geçişleri için, hem de kamera arkasında mim geçişleri için oyunculuk yapıyordu. Kamera önündeki oyunculuğunun yalnızca daha sonra yapılacak canlandırma süreci için referans materyali olarak kullanılacağını, kendisinin sahneden silinip yerine Gollum'un dijital resminin konacağını bildiği halde oyuncu partnerleriyle iletişim halinde olup tüm oyunculuk enstrümanlarını kullanarak karakter performansını gerçekleştiriyordu. Kamera kapalıyken Serkis'in sesi, nihai performansta yer alacak olan diğer oyuncuların diyaloglarının devamlılığının daha iyi sağlanması için kullanılıyordu. Her ne kadar canlandırma sanatçıları mim geçişlerinin filmin final performansı için daha yararlı olacağını düşünmüş olsalar da Serkis'in referans geçişleri final performansında yer almak için seçildi. Öncelikle Gollum olarak verdiği oyunculuk kararları, ikinci olarak da diğer oyuncularla partner olarak çalışmasından dolayı. Yine, karaktere olan adanmışlığı dolayısıyla ve işin bütünüyle performansını rotoskop olarak kullanmaya, böylelikle Serkis'in oyunculuğuyla dijital karakterin doğrudan bağlantılı olmasına karar verdiler.

Bu Serkis'i hareket yakalama stüdyosuna yönlendirdi, böylelikle performansının Gollum'un dijital performansına temel oluşturmasını sağlamak adına Gollum'un bütün sahnelerini tek başına oynadı. Burada yine tüm enstrümanlarını, bedenini, yüzünü, sesini kullanarak ihtiyaç duyulan duygu ve düşünceleri ifade ediyordu. Yine de, hareket yakalama teknolojisi yüzünü yakalayamadığı için, eklenen üç kamera yüz ifadelerini kaydediyordu. Yapım-sonrası süreçte dahi Andy Serkis sıklıkla ek referans videoları için çağırılıp, karakter için oyunculuk kararlarını canlandırma sanatçılarıyla paylaşırdı. Tüm bu çalışma süreçleri boyunca, Serkis'in vücut hareketlerinin ve yüz ifadelerinin

gerekli olduğu kısımlarda Serkis aynı zamanda Gollum metnini okuyordu, yine de bu süreçte ses kaydı alınmamaktaydı. Sesinin Gollum olarak performansı yalnızca ADR seansı içerisinde kaydedilebilirdi. Gollum'un dijital performansında Serkis'in vokal performansına herhangi bir ses efekti eklendi mi, yoksa yalnızca Serkis'in sesi mi kullanıldı sorularına çok net bir cevap bulunmuyor.

Çığır açan Gollum CGI karakteri, Serkis'in sesi, hareketleri ve ifadeleri etrafında, bazen Serkis'in resmini dijital olarak boyayarak Gollum'un kiyle değiştirme işçiliği ile, bazen de hareketlerini yakalayıp dijital karaktere uygulayan hareket yakalama kıyafeti aracılığıyla oluşturulduğu sonucuna varabiliriz. Yine de, Serkis'in performansı duygusal ifadeler açısından Gollum'un insanlığını barındırsa da canlandırma sanatçıları da film boyunca karakterin duygu durumuna katkıda bulunmuşlardır. Göz hareketleri, yüz ifadeleri ve beden kıvraklığı üzerine sergiledikleri eforu göz önünde bulundurarak, karakteri duygusal olarak da canlandırmayı başardıkları söylenebilir. Serkis'in sesiyle oyunculuğunun yanı sıra Gollum'un kızgınlıktan uysallığa olan duygusal değişimi, çoğunlukla dijital animasyon aracılığıyla sağlanmıştır. Buradan şu sonuca varılabilir ki canlı aksiyon ve dijital canlandırma pürüzsüzce birleşmiş bir performans oluşturmuştur, bir başka deyişle Gollum insan performansı ile insan olmayan teknolojik iyileştirmenin bir araya gelmesiyle ulaşılmış bir karakter sayılabilir. Yine de, 'insan' ve 'insan olmayan' performansların katkı dereceleri net bir şekilde tanımlanamamaktadır. Randal şu şekilde açıklama yapar:

Şunu belirteyim ki Andy, Gollum performansındaki asıl yazar olarak değerlendirilmeli, ama asıl yazar ile tek yazar arasında ciddi fark var. Gollum'un performansını şekillendirmeye yardım eden canlandırma sanatçıları oldukça özel, yüksek seviyede başarılı çalışan oyuncular. Onlar, *West Side Story*'de Natalie Wood yerine şarkıyı söyleyen Marni Nixon gibi değiller, yalnızca Andy'nin yapamadığı şeyleri yapmıyorlardı; onlar Andy'nin yaptıklarının aynısını yapıyorlardı, onunla birlikte konserdeydiler ve unutulmaz performansın ortaya çıkabilmesi için önemli ölçüde katkıda bulunuyorlardı. Andy'nin 'performans yakalama' kariyerindeki son performansları için bir şey diyemem ama *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesindeki canlandırma sanatçıları kesinlikle 'dijital makyaj sanatçıları' değillerdi ve hiç kimsenin böyle bir şey olduklarını söylemeye hakkı yok (Amidi, 2014).

Burada 'dijital makyaj' terimini kendisinin de dâhil olduğu inşa sürecinde yalnızca hareket yakalama yöntemi değil aynı zamanda performans yakalama yöntemlerinin de kullanıldığı dijital

karakterlerle geçen yıllarından sonra, 2011 yılında *The Guardian*'da yayınlanan röportajda Serkis'in kullandığından bahsetmeliyiz. Performans yakalama, hareket yakalamadan farklı olarak, yalnızca beden hareketlerinin değil, aynı zamanda yüz ifadelerinin ve sesin de yakalandığı anlamına gelmektedir. Dolayısıyla bu yeni projelerde, Serkis'in performansı özel kameralar tarafından tamamen yakalanmıştı. Böylece, Steven Spielberg dahi kendi filmi *The Adventures of Tintin* (2011) hakkında yorum yaparken performans yakalama sistemine referans verdiği sırada 'dijital makyaj' terimini kullanıyor: "Bunun aktarılmış bir canlandırmadan çok dijital makyaj olduğunu düşünmeyi tercih ediyorum. Aslında temelde olan gerçek bir oyuncunun gerçek performansı ve sizlerin deneyimlediği basit bir makyaj" (Abramowitz, 2011). Bu yolla hem Serkis hem de Spielberg teknolojinin gelişimiyle oyuncunun final performansına katkısının daha da büyüdüğünün ve bunun sonucu olarak canlandırma sanatçılarının yapmış olduğu işin yalnızca bu performansı dijital karakterin performansına aktarmak olduğunun altını çiziyorlar.

Bu durum *King Kong* (2005) filminin Andy Serkis'in dijital karakter işlerine bir başka örnek olarak seçilmesinin de sebebidir. King Kong karakterinin dijital inşa sürecinde yalnızca hareket yakalama yerine bütün performansı yakalama yöntemi kullanılmıştır. Bunun anlamı Serkis'in bedeni, yüzü ve sesiyle yaptığı oyunculuk özel kameralar tarafından yakalanmasıdır. Dolayısıyla bu örnek, teknolojideki gelişmenin, karakterin dijital performansına ilişkin oyunculuğa müdahale edip etmediğini tartışır.

3.3.2. *King Kong* filminde King Kong Karakterinin Dijital İnşasında Andy Serkis'in Çalışması

King Kong (2005) hırslı bir film yapımcısının oyuncularını ve ekibini zorla ikna ederek, bir tekne kiralayıp, hızlı bir şekilde başrol oyuncusu Ann Darrow'e aşık olan dev bir maymunun bulunduğu gizemli Skull Adasına gitmeleri hakkında bir öykü anlatır. King Kong karakteri bu versiyonunun üreticileri tarafından yaklaşık 7,5 metre olarak tanımlanır ki bu King Kong (1933)'un üreticilerinin 15 metre olarak tanımladıkları Kong'un neredeyse yarısı kadardır. Yine de filmdeki insanların ve objelerin oranına göre orijinal Kong, yeni Kong ile neredeyse aynı büyüklüktedir.⁴⁸ Bir

⁴⁸ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: https://www.imdb.com/title/tt0360717/trivia?ref=tt_trv_trv Erişim Tarihi: 22.03.2019 Saat. 00:04

röportajında Andy Serkis, *Yüzüklerin Efendisi*'nin yönetmeni Peter Jackson tarafından King Kong'u oynayıp oynamayacağı sorulduğunda verdiği tepkiyi şöyle açıklar:

O an benim için aydınlanma anıydı, çünkü ne kadar büyük bir performans yakalayabileceğimin farkına vardım, üç santimlik bir hobbit oynamıştım ve şimdi de dev bir maymun. 21. yüzyıl oyuncuları oynamak istediğin her şeye seni çevirebilecek bir alete sahipler. Bu typecasting sürecinin sonudur (Serkis, 2017).

Gollum'a benzer bir şekilde, Andy Serkis çalışmasına karakterin psikolojik ve fiziksel özelliklerini araştırarak başladı. Dağ gorilleri üzerine çalışıyor, ses kullanımları ve davranışları hakkında bilgi ediniyordu (Thorpe, 2010). Yine de, teknolojinin gelişmesi sayesinde 4 farklı çalışma süreci yerine yalnızca 2 süreçte yer aldı: 1) Canlı Aksiyon Çekim Sürecinde Oyunculuk ve 2) Performans Yakalama için Oyunculuk.

3.3.2.1. Canlı Aksiyon Çekim Sürecinde Oyunculuk

Canlı aksiyon çekim sürecinde Serkis, King Kong'u merdivenler, podyumlar ve makaslarla yükseltilmiş platform üzerinde goril kas elbisesi giyerek ile oynuyordu. Bu sürecin yalnızca diğer oyuncular için olduğunu bildiği halde tüm enstrümanlarıyla (bedeni, yüzü ve sesi) oynuyordu. Serkis'in bu tür çekimde bulunması karşısında oynayan oyuncuların doğru göz seviyesinde oynamasını mümkün kılıyordu. Yine de bu süreç sayesinde Serkis ve oyuncu Naomi Watts "birbirlerinin gözlerinin içine gerçekten de bakabilme" (Serkis, 2018) şansı elde ettiler ki bu filmin final versiyonunda kullanılacak olan King Kong ile Ann arasındaki yakın, samimi sahnelerin oluşmasını sağlamıştır.

3.3.2.2. Performans Yakalama İçin Oyunculuk

Canlı aksiyon çekimin ardından Andy Serkis parlak ışıklarla özel olarak tasarlanmış bir sahnede iki ay boyunca performans yakalama süreci için King Kong'u oynadı. King Kong'un hareketlerini şeklen ve ağırlık olarak sanki gerçek bir gorilmiş gibi hareket etmesine izin veren mavi ve siyah Lycra kıyafet içerisinde oynamıştır. Ayrıca bu kıyafet haricinde bir kol uzantısına ve protez bir bele de sahiptir. Kıyafetine yapıştırılmış altmış adet ufak, yansıtılmalı top ve yüzüne yapıştırılmış

düzinelerce yansımali gümüş noktala oynayan Serkis'in beden hareketlerini çeken çepeçevre sıralanmış elli iki ufak kameraya ilaveten yirmi farklı kamera da yüz ifadelerini yakalıyordu (Allison, 2011:328). Serkis bu süreci şöyle açıklar:

Peter karşısında oynamam için Naomi'nin çekilmiş sahneleri içinden bir seçkiyi bana sunmuştu. İstiridye kabuğu bir ekranın içinde onun görüntüsüne sahiptim, böylelikle tam olarak bu küçücük resme doğru aşağıya bakarak oynuyordum ve onlar da yüz ifadelerimi yakalıyorlardı. Bu sahneleri birlikte oynadığımız zamanki duygularımı geri çağırarak duygusal bağ kurabiliyordum (Serkis, 2018).

Yansımali noktaların yerleştirilmesinin ve alanın kaydedilmesinin ardından, üç boyutlu alanda işaretlerdeki hareketleri takip eden her kameranın kaydettiği görsel data performans yakalama yazılımına aktarılıyordu. Kısaca, performans yakalama sistemi aracılığıyla Serkis'in hareketleri Kong'un dijital modelinin hareketlerine dönüşüyordu. Özel Projeler Danışmanı Mark Sagar şu açıklamayı yapar: "Andy belirli bir performans gerçekleştiriyor, biz de hareket yakalama kameralarının gördüğü noktalar aracılığıyla kaydediyoruz. 3D içerisinde o işaretlerin nerelerde hareket ettiğini görebiliyor, buradan hareketle yüzünde hangi kas grubunun oynadığını anlayabiliyoruz."⁴⁹ Yine de bir insanın hareketlerini dev bir maymuna aktarmak birtakım zorluklara sebebiyet vermiştir. Vücudun temel eklemleri insandan maymuna aynı kalsa dahi boyutlar farklılık göstermektedir. Dolayısıyla hareket yakalama yazılımı otomatik bir şekilde mesafelere uyum sağlamaya programlanmıştır, örneğin Serkis'in kalçasıyla dizi arasındaki mesafeye. Buna ek olarak, goriller insanların yapamadığı şekillerde vücutlarını hareket ettirip ağızlarını açma yeteneğine sahipler, bu sebeple yazılım bu fizyolojik farklılıkları sezmesi için düzenlemiştir. Bir başka deyişle bilgisayar programının Serkis'in yüzündeki belirgin bir ifadeyi okumayı öğrenmesi gerekmektedir, örneğin, 'kızgın, dudak geriye kıvrılıyor' yalnızca noktalar arasındaki boyut ve mesafeleri değiştirmektense bu ifadeyi model üzerinde uyumlaması gerekiyordu. Aynı zamanda Serkis'in yüzünü yalnızca bir goril gibi hareket ettirmeyi öğrenmesi değil, bir bilgisayar tarafından goril ifadesi olarak algılanabilecek şekilde hareket ettirmeyi öğrenmesi gerekiyordu (Allison, 2011:329). Dolayısıyla, Ön-görselleştirme Danışmanı Christian Rivers'ın açıklamasına göre, kurgu sürecinde kaydedilmiş olan verinin 'rafine, temiz ve gelişmiş' olması gerekmektedir, böylelikle Serkis'in insan hareketlerinin goril hareketlerine dönüşümü

⁴⁹ Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=4iGQvER6Tns> (2010) "Bringing Kong to Life Part 1 - Motion Capture.mov" Erişim Tarihi 12.04.2019 Saat: 14:12

gerçekleşecekti.⁵⁰ Bu aynı zamanda Hareket Yakalama Danışmanı Dejan Momcilovic'in de dediği gibi, Serkis'in yakalanmış performans verisinin, kurgu sürecinde modifiye edilmesi gerektiği ve bazen tamamen değiştirilmesi gerektiği anlamına gelmektedir.⁵¹

Yalnızca hareket yakalama sisteminin kullanıldığı Gollum'un dijital inşasına zıt olarak, King Kong'un dijital inşası için teknolojinin gelişmişliği yalnızca beden hareketlerini değil aynı zamanda Serkis'in yüz ifadelerinin ve sesinin de kaydedilmesini sağlamıştır. Buradan şu sonuca varılabilir ki, performans yakalama süreci boyunca Andy Gollum'u, duygu ve düşüncelerini yansıtırken bedeni, yüzü ve sesi yani tüm enstrümanlarıyla oynuyordu. Yine de, gelişmiş teknolojinin oyunculuğunu yakalama becerisi olsa dahi, kurgu sürecinde yakalanmış tüm veriler kullanılmıyor, kullanılsa dahi modifiye edilmiş ya da değiştirilmiş oluyordu.

Hareket yakalama sahnesinde sesi de kaydettikleri için Serkis nefes alışının kontrolünün kendisinde olmasının karakter yaratımı için oldukça önemli olduğunu söyler. Bir başka deyişle, ses fiziksellik ile bağlı haldeydi (Andy Serkis, 2005). Bu kayıtlar üzerindeki teknolojik manipülasyona dair de şu yorumu yapar: "Ses tabii ki geliştirilmişti. Benim yapmış olduğum orijinal ses güçlendirilmiş ve harika şeyler yapılmıştı. Ama yaşayan, nefes alıp veren bir varlıkla ortaya çıkmaktaydı, örneğin bir insanın o sesleri fiziksel eşzamanlamayla çıkartıyor oluşu" (Andy Serkis, 2005). Buradan şu sonuca varılabilir ki King Kong'un sesi beden hareketleri ve yüz ifadelerine benzer bir şekilde Serkis'in oyunculuğuna dayanmakta, ama daha sonra modifiye edilmekte ya da tamamen değiştirilmekteydi.

Bunun yanı sıra yönetmen Jackson ve oyuncu Serkis Kong'un karakterin bilgisayar temelli gösterişine dair yorum yaparlar ve Serkis'in performansının teknoloji boyunca taşındığı hakkında ısrar ederler. Onlar için hareket yakalama yalnızca Serkis'in hareketlerini Kong'un dijital kuklasına taşıyan bir kayıt değil, aynı zamanda Serkis'in kendi performansına dair duygusal ve psikolojik yaklaşımları da yakalamaktaydı (Allison, 2011:333).

⁵⁰ Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=4iGQvER6Tns> (2010) "Bringing Kong to Life Part 1 - Motion Capture.mov" Erişim Tarihi 12.04.2019 Saat: 14:12

⁵¹ Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=4iGQvER6Tns> (2010) "Bringing Kong to Life Part 1 - Motion Capture.mov" Erişim Tarihi 12.04.2019 Saat: 14:12

Yapım-sonrası süreçteki görev her zaman için oyuncuların performansını alıp orta derece bir performansa dönüştürürken ayrıca bunu bir maymunun fizyonomisine eklemektir. Yani neredeyse bir oyuncu olarak üzerinize geçireceğiniz kostüme bakmak gibi bir şey. Ve kendinizle avatar arasında bir ilişki buluyorsunuz.⁵²

Buradan anlaşılabilir ki bu performans yakalama teknolojisi oyuncudan duygu ve karakter bedenlenmesini alıp dijital modele aktarabilmekte, dolayısıyla dijital karakteri gerçekçi hareketlerle donatabilmektedir.

3.3.2.3. Bilgisayar Temelli Golum Karakterinin Performansında Andy Serkis'in Oyunculuğu

Gollum için geçerli olan duruma benzer bir şekilde, King Kong için de hareket-yakalama hareketlerinin nerede başlayıp key frame canlandırmanın nerede bittiğini söylemek imkânsızdır; özellikle Andy Serkis'in King Kong performansı için ortaya koyduğu işin bir anlamda görünmez olması bunda en önemli etkidir. Gollum'a zıt olarak Serkis'in ne vücudu ne de yüzü görülebilir halde, ne de gerçek sesi duyulabilir durumdaydı. Serkis'in canlı aksiyon çekimler esnasında sergilediği King Kong oyunculuğunun diğer oyuncularla etkileşime geçip onların duygusal olarak karşılık almalarını ve göz seviyelerini doğru konumlandırmalarını sağladığı doğrudur. Daha sonra sergilediği King Kong oyunculuğu performans yakalama sahnesinde karakterin, duygusal ve psikolojik yönden, sessel ve fiziksel gerçekleşmesi üzerine oyunculuk kararlarını içerse de ekranda görülebilen ve duyulabilen her şey tamamen dijital karakterdi. Yine de unutulmamalıdır ki bu karakter saldırgan bir canavardan duygusal bağları unutma becerisi olan psikolojik yönden karmaşık bir bireye dönüşmüştür. Jackson'ın açıklayacağı üzere:

Kong bir karakterdir ve filmi izlediğinizde, oldukça güçlü bir performans sergiliyor. Bu havadan gelmiş bir şey değil. Bilgisayar ekranından fırlamış bir şey değil. Bu insanların gerçekten düşünerek oynaması ve bir karakteri yaratmasından kaynaklanır ve bu Andy Serkis ile başlıyor. Andy Kong'un kim ve ne olduğu hakkında açıklama yapmakla sorumlu kişidir (Jackson ile Röportaj, 2009).

⁵² Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=DpRLTfVEhMk> (2014) "Top 10 Motion Capture Performances" Erişim Tarihi: 10.03.2019 Saat:12:33

Buradan şu sonuca varılabilir ki Gollum'un aksine King Kong'un final performansı oyuncunun daha büyük katkısını barındırmakta, özellikle oyunculuk kararları açısından. Muhtemelen bu sebeple Serkis, *King Kong* filmindeki ana karakterin gerçekleşmesi için eşi benzeri görülmemiş çalışmasından dolayı Toronto Film Critics Association Award (2005) ve Canlı Çekim Bir Filmde En İyi Canlandırma Karakter dalında Visual Effects Society Award (2006) ile ödüllendirilmiştir. King Kong'un ardından Gollum karakterini *The Hobbit* üçlemesi için tekrar canlandırdı ve *Adventures of Tintin* filminde Captain Huddoch karakterini oynadı, yine de oyunculuk performansı çoğunlukla *Maymunlar Cehennemi* üçlemesindeki Caesar rolüyle anılmaktadır, dolayısıyla bu üçleme bu araştırmanın üçüncü filmi olarak seçilmiştir.

3.3.3. *Maymunlar Cehennemi* üçlemede Caesar Karakterinin Dijital İnşasında Andy Serkis'in Çalışması

Maymunlar Cehennemi, Rupert Wyatt tarafından yönetilen *Maymunlar Cehennemi: Başlangıç* (*Rise of the Planet of the Apes*, 2011), ve Matt Reeves tarafından yönetilen *Maymunlar Cehennemi: Şafak Vakti* (*Dawn of the Planet of the Apes*, 2014) ile *Maymunlar Cehennemi: Savaş* (*War of the Planet of the Apes*, 2017) filmlerinden oluşan bir üçlemedir. Tüm benzemeyişiyle *Maymunlar Gezegeninde İsyan* (*Conquest of the Planet of the Apes*, J. Lee Thompson, 1972) filminin sözde tekrar yapımıdır. Hikâye bir bilim adamı tarafından evlat edinilip yetiştirilen ve insan ırkına karşı ayaklanmanın lideri olan Caesar adlı bir maymun hakkındadır. Caesar, Weta Digital VFX Şirketi tarafından Andy Serkis'in performansının yakalanmasıyla oluşturulmuş tamamen CG bir karakterdir. Serkis'in yanı sıra, Caesar'ın bazı sahneleri dublör koordinatörü ve maymunu canlandıran oyuncuların hareket koreografi Terry Notary (aynı zamanda Bright Eyes ve Rocket rollerine de seçilmiş) oynamıştır. Terry, Golden Gate Köprüsündeki savaş sahnesinde Caesar'ı hareket yakalama kostümü içerisinde oynamıştır. Oyuncu Devyn Dalton da hareket yakalama kostümü içinde Caesar'ın çocukluğundaki sahnelerde oynamıştır (her ne kadar kendisine üçlemenin birinci ve üçüncü bölümünde Cornelia ve Cornelius için adı geçmiş olsa da). Yine de Serkis en büyük kısmı oynadığı için Caesar'ın auteur'lüğü ona verilmiştir.

King Kong'dan sonra bu Serkis'in ikinci kez bir maymunu oynaması için davet edilmiştir ama kendisi şu açıklamayı yapar:

Bu tamamen farklı çünkü King Kong, yedi metrelik bir Habeş maymunuydu ve bu belli bir takım genetik zekâyı miras almış ve insanlar tarafından yetiştirilmiş bir şempanze ırkı, yani tamamen farklı. [...] Sanırım herkes yedi metrelik bir gorili oynadığım için bunun bir esinti gibi olacağını varsaydı. Ama aşikâr olduğu üzere, goriller, şempanzeler ve orangutanlar birbirlerinden tamamen farklı hareket ederler, farklı karakterleri vardır ve farklılıklar böyle gider. Yani bu tamamen farklı bir rolün karalamalarına başlamak, tıpkı Kral Lear ile Hamlet gibi, ikisi de birbirinden tamamen farklıdır (Serkis & Notary, 2011).

Role hazırlanırken o ve diğer dijital maymunları oynayan oyuncular Terry Notary ile özel hareket eğitimlerinde uzun saatler geçirdiler.⁵³ Filmlerde kullandıkları kol uzantısı için özel bir günlük diyetle başladılar (Serkis, 2017). Bad Ape'i oynayan oyuncu Steve Zahn bir röportajında "Tıpkı bir oyun gibi" demiştir, "altı hafta boyunca prova yaptık." (Serkis, Harrelson, Reeves, Zahn & Miller, 2017)/Eğitmen ve oyuncu Terry Notary bu süreci bir röportajda detaylıca şu şekilde açıklar:

Yalnızca maymunu oynadığımız ve hiç konuşmadığımız iki saatlik seanslara gidiyorduk. Yalnızca beden dili, homurdanmalar, sesler ve ifadelerle iletişim kuruyorduk. Eğitim programımızın büyük kısmı buydu. Onları Vancouver'ın dışındaki römorklara götürürdüm ve bu rotada saatlerce giderdik, kayaların tepesinde hoplayarak, dereler boyunca, yollardan aşağıya. Nadiren yoldan geçen bir bisikletli yanımıza gelip bizimle konuşmaya çalışır, kimse cevap vermez, bisikletli de garipseyip kaçardı. Yalnızca bir kayaya zıplamayı ve geri aşağıya inmenin pratiğini yapardık. Ve buraya geri dönerdik, ağaca yaslanırdık ve herkes aynı egzersizi yapardı —yuhalamak, bağırmak, boom sesleri, suçlamalar, hepsi diyalogsuz bir şekilde. Tek bir kelime söylememe gerek olmazdı, yalnızca yapardım ve onlar da taklit ederdi. Tıpkı, bilirsiniz işte, bir maymunlar birliğiydi (Notary, 2017).

Serkis Caesar'ın yaratımı sürecinde ilhamını 2012 yılında ölen ünlü, insan-benzeri şempanze Oliver'dan aldığını iddia eder, ama kendisinin odağı yalnızca karakterin fiziksel yapısı değil, bunun yerine bütün bir karakter analiziydi.

Birçok insan Caesar gibi bir role çalışmanın yalnızca bir maymunun hareketlerini taklit edip aynı şekilde ortaya koymak olduğunu düşünüyor, ki başladığında gerçekten böyle bir kısım var. Bir süre sonra bunun sadece davranışları taklit etmek olmadığının farkına varıyorsun. Bu bir karakter yaratmayla ilgili. Dolayısıyla karaktere yüklenilmesi gereken tüm bu psikolojik ve duygusal yolculuklar var. Yani yalnızca karakterin fiziksel olarak inşa edilmesi değil bütün olarak içselleştirme. Bu yüzden performans yakalama oyunculuğunun, oyunculuğun bir türü ya da tipi olduğuna dair tamamen hatalı bir algılama

⁵³ Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=8FF64Wpskts> (2014), ‘‘ Planet of the Apes' Actors Get Movement Training | The New York Times’’, Erişim Tarihi: 03.03.2019 Saat: 22:22

var, sahnede ya da daha klasik bir şekilde ekranda bir rolü yaratıyor olmanın süreçleri içerisinde hiçbir farklılık yok. Oyuncu performansı oyuncu performansdır (Serkis, 2017).

Buradan şu sonuca varılabilir ki Serkis'in Caesar'ın dijital karakteri için yaptığı çalışma, diğer dijital karakterler için yapmış olduğu çalışmadan farklı değildi. Hatta bir röportajında bu çalışma süreci için yapılan hazırlığın herhangi bir canlı karakter için yapılan hazırlıktan hiçbir farkının olmadığını söylemiştir. "[...] bir karakteri yaratma süreci... bir punk rockçı olan Ian Dury'yi (*Sex & Drugs & Rock & Roll*) oynasam da, Caesar'ı oynasam da, Albert Einstein'ı (*Einstein and Eddington*) oynasamda, King Kong'u (Peter Jackson'un 2005 yılındaki filminde) oynasam da bir karakteri yaratma süreci tamamen aynıdır" (akt. Johnson, 2017).

Yine de, teknolojinin kendisinde yaşanan gelişmeler dolayısıyla, *Maymunlar Cehennemi* üçlemesi kendisinden önceki herhangi bir filmten farklı şekilde kayda alınmıştır, özellikle bir karakterin dijital inşasını içeren filmlerden farklıdır, dolayısıyla Serkis'in gerçekleştirmiş olduğu çalışma süreçleri Gollum ve King Kong için gerçekleştirdiği süreçlerle tamamen aynı değildir.

Yapımcı Dylan Clark, Weta Digital'in *King Kong* (2005) filminden *Avatar* (2009) filmine kadar olan sürecin teknolojiyi bir başka seviyeye taşıdığını açıklar.⁵⁴ O zamana kadar, hareket ya da performans yakalama yöntemi olsun, bu seanslar yapım-sonrası süreçte yer almaktaydı. Weta Digital VFX Danışmanı Joe Letteri şu konuda hemfikirdir: "Andy sete gidecek ve yaptıklarının aynısını yapacaktı –diyelim ki Gollum'da yaptıklarını– ve biz neyi seçersek, gidecek ve onları ayrı bir kısımda yapacaktı [hareket yakalama sahnesinde]", şimdi, *Maymunlar Cehennemi: Başlangıç* (2011) filminde, bu performansları diğer oyuncularla birlikte, canlı aksiyon çekim sırasında eşzamanlı olarak yakalama imkânı var (Letteri, 2017). Hatta daha sonra, *Maymunlar Cehennemi: Şafak Vakti* (2014) filminde, performans yakalama kostümü ve kafa-kamerasında yapılan gelişmelerle, oyuncuların performansları yalnızca stüdyoda değil, doğal çevrede de kaydedilebilir hale geldi (Alexander, 2019), ve hatta *Maymunlar Cehennemi: Savaş* (2017) filmindeki karlı Kanada yerleşkeleri gibi zorlayıcı ortamlarda dahi kullanılabilir oldu. Dolayısıyla Gollum ve King Kong için geçerli olanın aksine, Andy Serkis burada ilk defa bütün sinerjiye sahip olma şansına

⁵⁴ Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=sbojAODGIX0> (2016) Rise of the Planet of the Apes 'WETA Vfx' Featurette (2011) Erişim Tarihi: 22.03.2019 Saat: 00:33

ve sahneyi, hem klasik film kameraları, hem hareket yakalama kameraları hem de yüz ifadelerini kaydetmek için boom kamerası kaydederken tek bir defada yaratma şansına ulaştı (Serkis, 2017).

Araştırma sürecinde keşfedildiği üzere, performans yakalama seansının canlı aksiyon çekim sürecinde gerçekleştirilebilmesi gerçeğinin yanı sıra sahneler hareket yakalama sahnesi üzerinde bir kez daha oynanmak zorunda kaldı. Yine de iki seferde de Andy Serkis hareket yakalama kostümünü giymiş ve LED ışıklar sayesinde yaptığı her hareketi yakalayan kameralar tarafından çerçevelenmişti (Behrendt & Wnek, 2017). Hem canlı aksiyon çekim hem de hareket yakalama seansı sırasında oyuncunun sesinin kaydedilmiş olduğu gerçeğinin yanı sıra, Serkis'in sesi yapım-sonrası süreçte yer alan ADR seansı içinde tekrar kaydedilmiştir. Böylece, Caesar'ın dijital inşası için Andy Serkis üç farklı çalışma sürecinde yer almıştır: 1) Canlı Aksiyon Çekim Sürecinde Oyunculuk, 2) Performans Yakalama için Oyunculuk ve 3) ADR İçin Oyunculuk.

3.3.3.1. Canlı Aksiyon Çekim Sürecinde Oyunculuk

Üçlemenin ilk filmi olan *Maymunlar Cehennemi: Başlangıç* (2011) filminin, Oahu Adası, Hawaii'de⁵⁵ çekilen vahşi maymunların olduğu açılış kısmı dışında, canlı aksiyon çekimlerinin neredeyse tamamı Vancouver, Kanada'da gerçekleşmiştir. İkinci film olan *Maymunlar Cehennemi: Şafak Vakfı* (2014) filminin bir kısmı New Orleans'ta bir kısmı yağmur ormanlarında bir kısmı da Vancouver civarında çekilmiştir (Kearney, 2014). Yine de çamur, yağmur, kar gibi en zorlayıcı şartlar üçüncü film olan *Maymunlar Cehennemi: Savaş* (2017) filminin çekimleri sırasında yaşanmıştır.⁵⁶

Serkis "filmdeki performans yakalama kısımlarının %60-%70'inin canlı sette çekilmiş" olduğunu söyler (akt. Lemmon, 2018), dolayısıyla, canlı aksiyon çekimler sırasında kendisi üzerinde hareket yakalama işaretleri olan gri tayt kostümünü, üzerinde dört küçük kamera bulunan ve yüzünün yaklaşık yarım metre yukarısında duran bir kolu taşımakta olan kaskı giyiyordu. Teknolojideki büyük gelişme sayesinde ikinci ve üçüncü filmlerde kullanılan performans yakalama kostümleri

⁵⁵ Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.movie-locations.com/movies/r/Rise-Of-The-Planet-Of-The-Apes.php> Erişim Tarihi: 22.03.2019 Saat:13.22

⁵⁶ Bu bilgiler yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.nzfilm.co.nz/international/showcase/war-planet-apes> Erişim Tarihi: 22.03.2019 Saat:13.50

sugeçirmez olup her türlü koşulda çekim yapmayı mümkün kılıyordu. Buna ek olarak performans yakalamadaki bir diğer gelişme sistemdeki kameranın, Andy'nin yalnızca beden hareketlerinin ve yüz ifadelerini değil aynı zamanda gözleri etrafındaki her nüansı da yakalamaktaydı. Buradan anlaşıldığı üzere canlı aksiyon çekim sırasında, VFX Danışmanı Dan Lemmon'un açıkladığı şekilde, "kamera andaki her şeyi yakaladığı" için Andy Serkis hem bedeni hem de yüzüyle oynuyordu (Serkis, 2011). Üçlemenin ilk filminden son filmine, performans yakalama teknolojisinin gelişmişliği sayesinde Serkis'in oyunculuğunun daha fazla ve daha iyi verisi filmin nihai performansında kullanılabilirdi.

Kameralar Serkis'in bütün beden hareketlerini ve yüz ifadelerini takip ederek üç boyutlu kuklasını oluşturan bir bilgisayara aktarıyordu. "Yeniden hedefleme" adı verilen bir süreçte canlandırma sanatçıların ufak bir yardımıyla Weta efektler departmanı bu kuklayı farklı bir vücut şekline değiştiriyor ve oyuncunun görüntüsünü inandırıcı bir şekilde maymuna dönüştürüyordu (Zahn, 2017). Serkis şu şekilde açıklar:

Performans yakalama kameraları bu işaretleri takip ederek senin eklemlerinin koordinatlarını oluşturuyor. Gerçek zamanlı olarak elektronik bir iskeletin kuklacısı oluyorsun –CG maymun kuklalarının bizim performanslarımızla eşzamanlı bir şekilde hareket ettiğini görebilirsin, ve biz ne yaptığımızı görmek için bu gerçek zamanlı playbackleri oynatıyorduk. Etrafında minik LED ışıklar bulunan bu kafa-kameraları yüzlerimizdeki işaretleri detaylıca takip ediyor (Serkis, 2011).

Ekibin her üyesi şu konuda hemfikir ki inandırıcı ve duygulu bir görünüm yaratmadaki başarı maymunu oynayan oyuncuların set içerisinde insan karakterler ile etkileşim içinde olabilmesinden kaynaklanıyor. Joe Letteri'nin iddia ettiği üzere asıl fikir karakterine, oyunculuğuna ve sahnede diğer oyuncularla birlikte varlığına odaklanmış bir oyuncuydu, böylelikle tüm bunlar mümkün olan her açıdan kaydedilecek ve daha sonra yeniden inşa edilebilecekti (Letteri, 2017). Dan Lemmon şu açıklamayı yapar:

Yani eğer bu karakterler yerde yuvarlanmak gibi yakın fiziksel bir hareket sergileyeceklerse kafalarındaki kasktan kamerayı çıkartıyorduk ki rahat hareket edebilsinler ve birbirlerinin kameralarını tekmeleme ihtimalleri azalsın. Onlardan daha iyi performans alabilmek adına elimizdeki verinin kalitesinden biraz fedakârlık yaptık (Lemmon, 2018).

Buradan şu sonuca ulaşılabilir ki canlı aksiyon çekimin odağında oyunculuk vardı, *Yüzüklerin Efendisi* ve *King Kong* filmlerinde olduğu gibi yalnızca canlı oyuncuların oyunculuğu değil, Serkis ve dijital maymunları canlandıran diğer oyuncuların da oyunculukları odaklıydı. Bu şu anlama geliyor ki, canlı aksiyon çekim sürecinde Serkis'in oyunculuğu yalnızca canlandırma ekibi için referans videosu ya da oyunculuk partnerleri için asistanlık işi değil, daha sonra Caesar'ın final performansında yer alacak performansın bütünüydü.

3.3.3.2. Ek Performans Yakalama Seansı İçin Oyunculuk

Yapımdan bir ay sonra Serkis ve diğer maymunları canlandıran oyuncular üç katlı kameralar bulunan küçük bir odaya yerleştirilmiş hareket yakalama sahnesinde performanslarını tekrar sergilediler (Sciretta, 2014). Performansın büyük bir kısmı canlı aksiyon çekim sırasında kaydedildiği için, performans yakalama süreci için bilgi kaybı yaşanmıştır. Asıl fikir sette yakalanamamış veriyi yakalamak olduğundan ve performans yakalama teknolojisi daha hassas olduğundan burada tamamlanacaktı.

Performans yakalama seansı ister sette yapılsın isterse hareket yakalama sahnesinde, Serkis ve diğer oyuncular için daha önemli olan şey maymun gibi hareket edip davranabilmektir, böylelikle elde edilen veri kullanılabilir olacaktı. Buna bağlı olarak bahsetmenin ilginç olabileceği bir konu, performans yakalama oyuncularının kullandığı bir terimin olması; "satabilmek", ki bir inç daha uzun durabilen maymun oyuncuları için kullanılıyordu. Bu inç bir maymun olmakla bir insan olmak arasındaki farktı. Maymun oyuncuları çoğu zaman birbirlerine ve eğitmenleri Terry Notary'ye "satmadıkları" üzerine danışıyorlardı (Sciretta, 2014). Yine de, *King Kong*'a benzer bir şekilde, Caesar için yapılan performans yakalama seansı sürecinde Serkis yalnızca bir maymun gibi vücudunu hareket ettirip yüz ifadesi oluşturmayı değil aynı zamanda bilgisayarın yaptıklarını belirgin maymun ifadeleri olarak algılamasını sağlayacak şekilde hareket etmeyi öğrenmeliydi. Koba karakterini canlandıran oyuncu Toby Kebbel, bir röportajında şu açıklamayı yapar:

Eğer içine dürüstlük koymuyorsanız, kukla hareket etmez ve elinizdeki veri kullanılmaz olur. Ve bildiğiniz üzere canlandırma sanatçılarının yapabileceği şeyler var, ama eğer tüm bir maymun bedenini canlandırmak zorunda kalırlarsa bunu hiçbir şekilde yapmazlar.

Bunun yerine Terry'ye bunu yapıp yapamayacağını sorarlar. Yani evet, desteğimiz vardı ama bu destek Terry'di'' (Kebbell, 2014)

Buradan şu anlaşılabilir ki bir oyuncu maymuna uygun performans göstermezse bu karakterin maymun-hareket uzmanı Terry tarafından tekrar oynanması gerekiyordu. Bu durum Gollum'un dijital inşa süreciyle karşılaştırılabilir, Serkin müsait olmadığı için bazı sahne ve sekanslar canlandırma sanatçılarının kendileri tarafından oynanmıştı. Bu da şu gerçeği ortaya getiriyor ki, canlandırma süreci için canlı performans her zaman için kullanışlı ve hatta gerekli ama bu performansın oyuncunun kendisi tarafından mı, yoksa başka oyuncu tarafından mı ve hatta canlandırma sanatçısı tarafından mı yapıldığının bir önemi yoktur. Yine de, Görsel Efekt Yapımcısı Ryan Stafford, Caesar'ın performans yakalama seanslarıyla ilgili olarak Caesar'ın yalnızca vücut hareketlerini yapan kostüm giymiş biri tarafından değil ama eğitilmiş bir yetenek tarafından canlandırılması gerektiğini söyler.⁵⁷ Çünkü, Andy'nin de belirttiği gibi: "Bir maymunu noktalar yapıştırıp stüdyo içerisinde vahşice dolaştırabilir ve harika hareketler elde edebilirsiniz ama bu performansla ilgili değildir. Bu karakterin yolculuğun hangi adımında olduğuna dair oyunculuk tercihleri yapmaya dair bir mesele" (Serkis & Notary, 2011).

Daha önce bahsedildiği gibi, Caesar'ın bazı sahne ve sekansları Terry Notary ve Devny Dalton tarafından oynanmıştı. Devny'nin Caesar'ı oynama sebebi, vücut ölçülerinin, performansının kaydedilip küçük Caesar'ın dijital karakterine dönüştürülmesi işlemine daha uygun olmasıydı. Öte yandan Terry savaş sahneleri daha fazla fiziksel aksiyon istediği için sürece dâhil olmuştur. Yine de bir röportajında bir insanın yapma becerisinin olmadığı bazı sahnelerin bulunduğunu, dolayısıyla bu sahnelerin canlandırma sanatçıları tarafından key-frame edilmesi gerektiğini açıklamıştır. "Kavga sekansımızda olduğu gibi, Rocket ve Caesar şu harika kavga sekansı, gerçekten kavga edip bütünü oluşturabilirdik ama iş ağaçlardan atlayıp asılmaya ve büyük şeyler yapmaya gelince sanırım canlandırma sanatçıları bu noktadan devralacaklardı" (Serkis & Notary, 2011). Bir açıdan şu sonuca varılabilir ki Terry, Devyn ve canlandırma sanatçıları, Serkis'in performans göstermediği sahnelerdeki dublörleriydiler.

⁵⁷ Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=h5XQq1ulspc> (2017) "War Of the Planet of the Apes/Making History/20th Century" Erişim Tarihi: 22.03.2019 Saat:14:15

Buna ek olarak, VFX Danışmanı Dan Lemmon Caesar'a dair olan işlerinin yakalanamamış ya da insan ve maymun arasındaki farklardan dolayı düzenlenmeye ihtiyaç duyulan sahnelerde olduğunu açıklar. Çünkü oyuncuların düzgün bir şekilde maymun gibi davranıp maymun gibi hareket etmeleri için eğitilmelerinin yanı sıra, hala farklılıklar vardı.

İnsanların bacakları maymun bacaklarından daha uzun ve kolları maymun kollarından daha kısadır. Bu yüzden her zaman bazı ayarlamalar gerekli. Kalçanı alçaltıyorsun ki uzun bacaklarla da iş görebilsin, bunun anlamı omuzların daha farklı bir pozisyonda duracaklar, ama kafanı olduğu yerde tutmalısın ki göz seviyesi ve tavırlar doğru çalışsın. Dolayısıyla canlandırma sanatçıları olarak yaptığımız şeyler bunlar ki siz insanlar ve şempanzeler arasındaki farkları düşünmeyesiniz (Letteri, 2017).

Matt Reeves “teknoloji” nin “öncelikle yalnızca oyuncunun performansı kaydetmek için var” olduğuna katılır ve şöyle ekler; “performans bir kez kaydedildikten sonra canlandırma sanatçıları, oyuncuların yaratmış olduğu duyguları farklı bir anatomi, bir maymunun anatomisini üzerinden ifade etmenin bir yolunu bulmaya çalışırlar.”⁵⁸ Buradan bir kez daha şu sonuca varılabilir ki dijital karakterler oyuncu ve canlandırma sanatçıları arasından oluşan bir ekibin ortak işi. Ya da Joe Letteri'nin sözleriyle: "Kombinasyon hep vardır, oyuncunun performansına ulaşabilirsin, ama ekranda gördüğün şey tamamen dijital. Duygusal drama işte tam orada. Andy tarafından verilmekte; başka oyuncular tarafından verilmektedir" (Letteri, 2017). Dolayısıyla yalnızca Andy'nin ve Weta kombinasyonlarıyla yaptıkları şey sayesinde Caesar duygusal bir biçimde seyirciye ulaşabildi.⁵⁹

3.3.3.3. ADR için Oyunculuk

Ses Danışmanı Chuck Michael, ADR seansı süresince birkaç gün boyunca Serkis'in sesini kaydetti. Serkis'in vokal performansı Caesar'ın bir bebekten çocukluğa, oradan yetişkinliğe, sonunda da zeki bir yetişkine olan evrimini barındırıyor. Buna ek olarak gerçek şempanze sesleri de kaydedilmiştir. Michael şu açıklamayı yapar: "Bu noktada hem şempanze hem de insan vokalleri üzerinde çalışıp

⁵⁸ Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=INi3cGOr7-4> Dawn Of The Planet Of The Apes: behind the scenes CGI motion capture footage (2014) ‘‘Dawn Of The Planet Of The Apes: behind the scenes CGI motion capture footage’’ Erişim Tarihi: 22.04.2019 Saat:22:55

⁵⁹ Bknz. <https://www.youtube.com/watch?v=h5XQq1ulsqc> (2017) ‘‘War for the Planet of the Apes | Making History | 20th Century FOX’’ Erişim Tarihi: 22.03.2019 Saat: 22:55

ikisinin birbiri içine geçmesi için uğraştık. [...] En önemli dönüm noktası 'Hayır' dediği yer. Yani bu noktada Andy'nin yapmış olduğu vokallere güçlü bir şekilde yaslanıyoruz. Hatta kendisinin maymun vokallerini daha insan-vari yapmaya karar verdik" (Serkis, 2012).

Filmin performans yakalama tekniğine benzer şekilde ses düzenleme ve mixing tekniklerinde de oyuncuyla kopukluk bulunmamaktadır.

Andy Serkis, *Maymunlar Cehennemi* üçlemesinde Caesar rolü için San Francisco Film Critics Circle tarafından en iyi oyuncu ödülüyle ödüllendirilmiştir. Diğer dört aday, *Darkest Hour* filmiyle Gary Oldman, *The Disaster Artist* filmiyle James Franco, *Get Out* filmiyle Daniel Kaluuya ve *Call Me by Your Name* filmiyle Timothée Chalamet idi ve hiç biri dijital karakter değil, canlı performanslardı. Serkis'in bu duruma reaksiyonu şu olmuştur: "San Francisco Film Critics'e ekranda nasıl gözüktüğü önemsenmeksizin bir oyuncunun performansı için yapmış olduğu adanmışlığı gerçekten anlayıp bu önemli ödül ile bu adanmışlığı gördüğü ve ileri düşünceliliği için teşekkür etmek istiyorum."⁶⁰

3.3.3.4. Sonuç

Andy Serkis'in birbirinden farklı psiko-fizyolojilere sahip olan Gollum, King Kong ve Caesar dijital karakterlerinin yapım sürecindeki çalışmasına odaklanan bu durum çalışması, bir oyuncunun adanmışlığının, profesyonelliğinin ve oyunculuk yeteneklerinin film endüstrisi içindeki film yapım süreci üzerindeki etkilerini gösterdiği için bu tez çalışmasında oldukça önemli. Aynı zamanda, yıllar içinde dijital teknolojideki gelişmelerin, oyuncunun, filmin nihai performansına olan katkısı üzerindeki etkisini açıklamak açısından da önemlidir.

Gollum'un dijital inşa sürecinde Andy Serkis canlı aksiyon çekim ve hareket yakalama seanslarında yer alıp ek referans videoları ve ADR seansı için vokal oyunculuk gerçekleştirmiştir. Tüm bu süreçler boyunca Gollum performansı gösterirken tüm oyunculuk enstrümanlarını (beden, yüz ve ses) kullanmış olduğu gerçeğinin yanında, oyunculuğunun filmin nihai performansındaki karaktere dâhil edilmesi tamamen teknolojik şartlarına ve yönetmenle canlandırma sanatçılarının

⁶⁰ Bu bilgiler, yazar kimliği belli olmayıp şu adresten alınmıştır: <https://www.sfgate.com/movies/article/Andy-Serkis-star-of-Apes-trilogy-and-12427997.php> Erişim Tarihi: 23.04.2019 Saat:22:33

kararlarına bağlıydı. Bu zaman diliminde hareket yakalama teknolojisi, yüz ifadeleri canlandırma sanatçıları tarafından elle key frame yapılırken, Serkis'in yalnızca beden hareketlerini yakalama becerisine sahipti. Canlandırma sanatçılarının yaptığı işin Andy Serkis'in vermiş olduğu oyunculuk kararlarına dayandığı doğru, ama aynı zamanda performansı modifiye etme ve tamamen değiştirme özgürlüğüne de sahiptiler. Gollum, Serkis'in sesi, beden hareketleri ve yüz ifadeleri etrafında inşa edilirken bazen Serkis'in resminin dijital olarak "boyanarak" Gollum'un resmi ile değiştirilmesi şeklinde gerçekleşen yorucu bir süreç, bazen de hareket yakalama kostümü içinde hareketlerini kaydederek dijital karaktere dönüştürme yöntemi kullanılmıştır. Yine de, duygusal ifade açısından, film boyunca yalnızca Serkis değil canlandırma sanatçıları da karakterin duygu durumuna katkı yapmışlardır. Canlandırma sanatçılarının göz hareketlerini, yüz ifadelerini ve beden uyumlamasını göz önünde bulundurarak, karakterin duygu merkezini canlandırma içinde inşa edilebildiği söylenebilir. Buradan şu sonuca varılabilir ki Gollum, oyuncunun ve canlandırma sanatçılarının performansı sonucu başarıya ulaşmış bir karakterdir.

Yukarıdaki metni açıklayan tablo aşağıda bulunur.

OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	ÇALIŞMA SÜRECİ		DİJİTAL KARAKTERİN PERFORMANSINDA OYUNCULUK
Beden-Yüz-Ses	Canlı Aksiyon Çekim	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	SES Duygusal ve Entelektüel katılım
	Hareket Yakalama		
	Referans Video		
	ADR		

Tablo 3.3:Gollum dijital karakterin performansında Endy Sekis'in enstrümanları

Gollum'dan birkaç yıl sonra, Serkis, *King Kong* (2005) filminde ana karakterini canlandırdı. Öncelikle canlı aksiyon çekim sürecinde oyunculuk partnerleri için duygusal geri besleme ve göz seviyesi sağlamak için King Kong'u oynadı. Daha sonra karakterin vokal ve fiziksel hali üzerine oyunculuk kararları vererek, duygusal ve psikolojik yönden karakteri tek başına, hareket yakalama sahnesinde oynamıştır. Gollum için yapılan çalışmadan beri hareket yakalama teknolojisi gelişmiş olduğu için King Kong'un dijital inşası sürecinde kullanılan performans yakalama teknolojisi Serkis'in beden hareketleri, yüz ifadeleri ve sesiyle gerçekleşen oyunculüğün tamamını

kaydedebildi. Dolayısıyla nihai performansta, Gollum'un aksine, Serkis'in ne bedeni ne yüzü görülebildiği ve ne de sesi duyulabildiği için, yönetmen ve diğer ekip üyelerinin açıklamasına göre, King Kong Serkis'in oyunculuk kararlarına dayanan dijital bir karakterdi. Bir başka deyişle, kendisi sunulmamış olsa da oyunculuğu sunulmuştu. Buradan şu sonuca varılabilir ki teknolojideki gelişme, dijital karakterin nihai performanstaki oyunculuk katkısının daha büyük olmasını amaçlamaktadır. Yine de, oyunculuk performansının nerede başladığı, canlandırma key framing uygulamasının nerede bittiği kesin olarak söylenemez. Bunun sebebi her oyunculuğun, (özellikle insan olmayan karakterler için) karakterin fiziksel görünümüne adapte olabilmesi için modifiye edilmesi ya da tamamen değiştirilmesi zorunluluğudur.

Yukarıdaki metni açıklayan tablo aşağıda bulunur.

OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	ÇALIŞMA SÜRECİ		DİJİTAL KARAKTERİN PERFORMANSINDA OYUNCULUK
Yüz-Beden-Ses	Canlı Aksiyon Çekim	Canlandırma	Duygusal ve Entelektüel katılım
	Performans Yakalama	Sanatçısının Yaratımı	

Tablo 3.4.:King Kong dijital karakterin performansında Andy Serkis'in enstrümanları

Bu araştırma için seçilmiş olan son dijital karakter olan Caesar için yapılan dijital inşa süreci, teknolojideki gelişmelerin, dijital karakterin performansı içinde oyuncunun performansının nasıl büyüdüğünü sağladığını göstermek için en iyi yoldur. Araştırma sürecinde keşfedildiği üzere, *Maymunlar Cehennemi* üçlemesinin yapımında asıl odak oyunculuktu. Teknolojide gelişme performans yakalamanın hem canlı aksiyon çekimde hem de performans yakalama seansında mümkün olmasını sağladığı için oyuncular arasında iletişim mümkün olmuş, dolayısıyla daha iyi oyunculuk performansları ortaya çıkmıştır. Buna ek olarak, performans yakalama teknolojisi Serkis'in beden hareketlerini, yüz ifadelerini daha iyi yakalayabilmeye ek olarak gözleri etrafındaki detayları da, bir başka deyişle, performansındaki tüm nüansları da kaydedebilir hale gelmiştir. Buradan hareketle şu sonuca varılabilir ki, teknolojinin gelişmesiyle karakterin final performansında oyuncunun katkısı daha da büyümüş, dolayısıyla key frame canlandırma yapılmasına olan ihtiyaç azalmıştır.

Yukarıdaki metni açıklayan tablo aşağıda bulunur.

OYUNCUNUN ENSTRÜMANLARI	ÇALIŞMA SÜRECİ		DİJİTAL KARAKTERİN PERFORMANSINDA OYUNCULUK
Yüz-Beden-Ses	Canlı Aksiyon Çekim	Canlandırma Sanatçısının Yaratımı	SES Duygusal ve Entelektüel katılım
	Performans Yakalama		
	ADR		

Tablo 3.5..:Caesar dijital karakterin performansında Andy Serkis'in enstrümanları

Dijital teknoloji gelişiminin başlangıcında karakterin dijital inşası için kullanılan teknoloji oyuncunun performansını "paramparça" etmiştir. Oyuncunun farklı oyunculuk enstrümanları gerektiren farklı çalışma süreçleri olmuştur, örneğin hareket yakalamada yalnızca beden hareketleri, ADR'de yalnızca vokal performans gerekmesi gibi. Ama teknolojiye gelişmeyle performansın bütünlüğü yine sağlanmıştır. Teknolojinin gelişimiyle oyuncunun yeri ve önemi büyürken canlandırma sanatçılarının işi kolaylaşmıştır. Tüm işleri gelişmiş teknoloji tarafından kaydedilmiş oyunculuga dayandığı için canlandırma sanatçılarının oyunculuk kararı vermesine gerek kalmamıştır.

Kısaca, teknolojiye göre kaydedilip kaydedilmediği gerçeğini önemsemeden Serkis tüm çalışma süreçlerinde oyunculüğünün tüm enstrümanlarını kullanmıştır. Eğer normal kameralar kullanılmış olsaydı, oyunculugu canlandırma sanatçıları için referans videosu; eğer hareket ya da performans yakalama teknolojisi kullanılmışsa dijital karakterin yöneticisi oluyordu. Yine de dijital teknolojinin doğası gereği, Serkis'in oyunculugu her zaman için modifiye edilebilir ya da tamamen değiştirilebilir durumdadır. Tiyatroda, oyuncu ve seyirci arasında hiçbir sınır yoktu ama sinemanın doğumuyla, kamera, daha sonra da kurgu bu doğrudan ilişkiyi kesintiye uğrattı. Dijital çağda, birçok yeni teknolojinin yanı sıra sanatçıların yeni işleri oyuncu ile seyirci arasında durmaktadır. Teknolojinin gelişimiyle bir oyuncunun inanılmaz bir veri üretebildiği doğru olmakla birlikte yüzlerce insan sette olanla bizim ekranda gördüğümüz şey arasında aracılık yapmaktadır.

SONUÇ

Bu tez, dijital çağda oyunculuğun durumuna dair bir problemten yola çıkmıştır. Kendisini daha önce kaydedici bir medyum olarak tanımlayan sinema, dijital teknoloji araçları ile birlikte canlandırmanın belirli bir biçimi olmuştur. Hareket ve performans yakalama gibi teknolojiler, bir yönüyle oyuncuya bilgisayar temelli karakter yaratma imkânları verse de dijital teknolojinin doğası gereği dijital sinema oyuncusu kendi yaratımından ayrılmış ve kendi yaratımı içerisinde görünmez hale gelmiştir. Bunun sonucu olarak dijital bir filmde oyunculuk bileşeninin *auteurlüğü*, sürekli olarak sorgulanmaya başlanmıştır. Dijital çağda sinema oyunculuğunun tam olarak ne olduğunu araştırmak amacıyla bu tez, oyunculuk sanatının kökenlerine dönmüştür.

Araştırmanın gösterdiği gibi başlangıç döneminde ilk oyuncular, ses, beden, yüz gibi enstrümanlarıyla tiyatro sahnesinde boy göstermişlerdir. Bir başka deyişle, tiyatroya ilk geçişten önce bile oyunculuk, kendisini bir kişinin sesinde, bedeninde ve yüzünde gerçekleştiren sanat olarak tanımlanmıştır. Bundan yola çıkarak bu tezde oyuncunun sesinin, yüzünün, bedeninin sergilendiği günümüz dijital sinemasından hareketle oyunculuğun tiyatrodan başlayarak sinemada ve canlandırmadaki yeri, dijital çağda sinemada geçirdiği dönüşüm, medya arkeolojisi perspektifiyle incelenmiştir.

Performans gelişiminde köklü bir geleneği bulunan tiyatro –makyaj, kostüm, maske vb. şeylerin kullanımı– sahnede oyunculuğun yalnızca belli beklentilerini vurgulamakla ilgilenmiştir. Bir başka deyişle, bu enstrümanların gelişkin kullanımı ve tiyatro performansındaki oyunculuğa dâhil oluşu, tiyatronun geliştirdiği koşullara bağlıdır. Yüzyıllar boyunca oyuncu, oyun metnini okuyarak bir karakteri yaratır, oyunda belirtilen dramatik durumlara göre durumlar geliştirir ve yavaşça karakterin dışa dönük sosyal konumunu ve içe dönük duygusal durumunu anlamaya başlar. Ancak bir tiyatro karakteri seyirciye her zaman oyun yazarı, yönetmen, yapım tasarımcısı, kostüm tasarımcısı, müzisyen ve bazen bir grup oyuncudan oluşan bir ekibin kolektif karmaşık kurgusu olarak sunulur. Böylelikle, oyuncunun yanı sıra sahne üzerinde inandırıcı bir karakter yaratmak için bütün bir ekip çalışmaktadır. Ancak oyuncu ve diğer tiyatro çalışanları arasındaki temel farklılık, oyuncunun, karakterin kendisi olmak için bedenini, yüzünü ve sesini kullanmasıdır. Bu yolla, kendisi yaratıcılardan biri olurken, aynı zamanda yaratımın kendisi olur. Oyun yazarının,

yönetmenin ve herhangi bir başka tiyatro çalışanının aksine oyuncunun yaratıcılığının göstergesi bu yaratıcı sürecin seyirci önünde gerçekleşmesidir. Böylece oyuncu ve izleyici bir ortak noktada buluşurlar; izleyici oyunculuk hünerinin tüm görünümüne tepki verirken, oyuncu da seyirciden gelen taleplere hızlıca uyum sağlar. Bu da tiyatro performansını tamamen etkileyebilecek olan tek kişinin, oyuncu olduğu anlamına gelir. Çünkü oyuncu sahneyi terk ettiğinde bütün enstrümanları da onunla birlikte sahneyi terk eder ve sonuç olarak yaratımın varlığı da, onunla beraber sona erer. Buradan anlaşılabilir ki tiyatro oyuncusunun bedeni, sesi ve yüzü, seyirciye ulaşmasını sağlayan kanaldır. Ancak oyuncunun bütün enstrümanlarının tiyatro performansında kullanıldığını ya da görünür kıldığını söyleyemeyiz. Oyuncuların yüzlerinin tamamının ya da bir kısmının gizlendiği Antik tiyatro performansları ya da Commedia Dell'Arte tiyatro performanslarındaki kullanılan maskeler ya da sesin tamamen dışarıda bırakılıp odağın bedenle oyunculığa verildiği Mim tiyatro performanslarını yukarıdaki cümleye örnek verebiliriz. Sonuç olarak tiyatro oyuncusu, performansın şartlarına göre enstrüman kullanımını adapte etmek zorunda olduğu için ya tüm enstrümanlarıyla ya da bazı enstrümanlarıyla seyirciye ulaşmaktadır.

Tiyatronun aksine film performansları seyirciden uzakta, tamamen teknolojik ortamda yaratılmaktadır. Oyuncunun enstrümanlarını kullanımı, yaratımının tek tanığı olan kamera ve mikrofonun varlığı ya da yokluğu, boyutları, hareket rahatlığı için uzaklığı ve uygunluğuna uyum sağlamak durumunda kalmıştır. Bu açıdan bakıldığında sinema oyuncusunun yaratımının, seyirciye yalnızca oyuncunun sesi, bedeni ve yüzü aracılığıyla değil, ayrıca oldukça detaylı seçilmiş sinema aygıtları aracılığıyla da ulaşmakta olduğu anlamına gelir. Örneğin, sessiz sinema dönemindeki oyuncular her ne kadar seslerini kullanmış olsalar da, mikrofonun yokluğu sebebiyle oyuncunun bu enstrümanı aracılığıyla ortaya koyduğu yaratım, seyirciye asla ulaşmamıştır. Ya da her ne kadar birçok sinema oyuncusu bedenleriyle oynasalar da, kamera, yakın planlarla, yalnızca yüzlerini kaydetmiş, dolayısıyla seyirciye sunulan tek enstrümanı yüzleri olmuştur.

Bir kere kayda alındıktan sonra oyuncunun yaratımı, oyuncudan ayrı hale gelir ki bu, sinema oyunculğunun, oyuncunun çekim sürecini tamamlamasıyla bitmediği, yolculuğuna kurgu odasında devam ettiği anlamına gelmektedir. Kurgu masasında oyunculuk, kurgucunun katkısı, yönetmenin yönlendirmesi ve senaryonun yol göstermesiyle bölünür, geliştirilir hatta dönüştürülür. Bu açıdan film performansı yalnızca seyirciden uzak gerçekleşmekle kalmaz, aynı

zamanda oyuncunun noksanlığını da barındırır. Oyuncunun yaratıcı olarak kendi yaratımından ayrılması dijital çağın sinemasında da olağan karşılanan bir durum olmasının yanı sıra bu yeni medyumun girişiyle daha yaygınlaşmıştır. Ancak tiyatroya benzer şekilde film yaratımında da görünür olan tek sanatçı oyuncu olduğundan, oyuncunun filmdeki performansı meselesinin çok önemli görüldüğü varsayılmaktadır. Bir film karakteri her ne kadar birçok sanatçı (yönetmen, senarist, saç ve makyaj sanatçısı, kostüm görevlisi, kamera, ses ve ışık operatörleri, kurgucular, özel ve görsel efekt sanatçıları ve dublörler) arasındaki işbirliğinin bir ürünü olsa da, hiçbirisi bir canlı aksiyon filminin oyunculuk bileşenleri oyuncular gibi doğrudan olarak itibar görmemiştir ve dijital çağda üretilen filmlere kadar sözü edilen durum geçerliliğini korumuştur.

Oysa canlandırma sanatçıları, her ne kadar geleneksel canlandırma üzerine yapılmış bu araştırmanın gösterdiği gibi kendi yaratımlarına temel almak için sıklıkla asıl oyuncunun yaratımını kullansalar da, dijital-öncesi çağda dahi, kendilerini her zaman canlandırma performansının oyunculuk bileşimindeki *auteurler* olarak tanımlamışlardır. Yani, bu tezde değinildiği gibi, kimi zaman geleneksel canlandırmada canlandırma sanatçıları, canlandırma karakterlerinin hareketleri için oyuncunun beden hareketlerini, yüz ifadelerini ve sesini referans olarak kullanır. Bu tür örneklerde canlandırma sanatçılarının, oyuncunun yaratımını barındıran, ama yüzünü ve bedenini barındırmayan karakterler çizdikleri söylenebilir. Böylelikle geleneksel canlandırma, rotoskop yöntemi ve seslendirme referans videoları ile oyuncuyu kendi yaratımı olan karakterden yaratıcı olarak ayırtırmakla kalmaz, aynı zamanda oyuncuyu kendi yaratımı içerisinde görünmez kılmayı da başarır. Canlandırma için yapılan oyunculuk oyuncunun bedeni, yüzü ve sesiyle yaratılmasına rağmen, seyirci zaman zaman oyuncunun yalnızca sesini duyar, bedeni ve yüzü görünmez kalır. Oyuncunun bedeni ve yüzü görünmez kaldığında ise, canlandırma sanatçısının yaratımındaki ilham, yalnızca oyuncunun rotoskop için veya referans videolarından mı yoksa başka materyallerden mi gelmekte, asla tam olarak bilinmemektedir. Böylece tiyatrodan oyunculuk, performansın kendisi olarak kabul edilirken, sinemada oyunculuk, sadece performansın temeli olarak kabul edilmiştir. Canlandırmada ise, sesle oyunculuk, canlandırma performansın temeli olarak kabul edilebilir; fakat beden ve yüz ile gerçekleşen oyunculuk, canlandırma sanatçısının yaratımına sadece ilham veren birçok kaynaktan birisi olarak kabul edilebilir.

Bakış açımızı değiştirip aynı şeyi oyuncunun bakış açısından bakacak olursak aksiyonun izleyiciye ulaştığı araç(medyum) dışında hiçbir şeyin değişmediğini anlarız. Tiyatro, sinema ya da canlandırma alanında bir oyuncu, tüm enstrümanlarıyla, yani hem bedeni, yüzü ve sesiyle yaratır, ancak enstrümanlarının ne kadarının seyirciye sunulacağı, teknolojiye ya da sanatsal kararlara dayanır. Böylece, tiyatrodan oyuncu, seyirciye, kendi enstrümanları aracılığıyla doğrudan ulaşırken, sinemada seyirciye, kamera ve mikrofon aracılığıyla ulaşır. Öte yandan, canlandırmada oyuncu ile seyirci arasında duran yalnızca seslendirme, rotoskop ve referans videoları sırasında kullanılan aygıtlar değil, aynı zamanda bir başka yaratım olan, yani canlandırma sanatçısı tarafından gerçekleştirilen yaratımdır. Dolayısıyla canlandırma alanında da tıpkı sinemadaki gibi, bir kere kaydedildikten sonra oyunculuk, oyuncudan ayrılır ve kendi yolculuğuna, canlandırma sürecinde devam eder. Orada, tamamen canlandırma sanatçısının çalışmasına bağlı kalır. Canlandırma sanatçısı ise, kendi yaratımında oyuncunun enstrümanlarını değil de, o enstrümanları ile gerçekleşen oyuncululuğu kullanmaktadır. Başka bir deyişle bir canlandırma karakterin son performansı, oyuncunun enstrümanlarını değil, yalnızca oyunculuk kararlarını kapsamaktadır. Tam da burada bir ayrım yapılması gerekir: geleneksel canlandırma sanatçısının yaratımı çizime dayalıyken, oyunculuk, beden hareketleri, yüz ifadeleri ve ses özelliklerine dayalıdır. Dolayısıyla bir canlandırma performansında oyuncunun, canlandırma bileşeni üzerinde *auteur* olamaması gibi canlandırma sanatçısı da oyunculuk bileşeni üzerinde *auteur* değildir. Başka bir deyişle, canlandırma sanatçısı, ancak kendi bedeni ile yüz ile ve ses ile bir yaratım gerçekleştğinde bir oyuncu olarak kabul edilebilir.

Oyuncunun yolculuğunu en başından bugüne değin izleyerek, bir alandan öbürüne geçişi takip ederek, oyuncunun enstrümanlarını kullanış yöntemlerine bakan bu tez, yıllar içerisinde değişen şeyin oyunculuk değil, oyuncululuğun somut performansla dâhil olma biçimi olduğunu keşfetmiştir. Bu perspektiften bakıldığında, oyuncululuğun özünün dijital çağda sinemada dahi aynı kalmış olduğu fark edilebilir. Oyunculuk, hala bir kişinin bedeni, yüzü ve sesi aracılığıyla gerçekleşen bir sanat olarak tanımlanmaktadır. Yani, öncesine benzer şekilde, dijital çağda sinema oyuncusu da tüm enstrümanlarını kullanarak yaratır, ama teknolojiye ve seyirciye ulaşmasına aracılık eden diğer sanatçıların yaratımına göre bazı enstrümanları kullanılır ve/veya görünür iken bazıları tamamen performansın dışında kalır. Örneğin, bir hareket yakalama seansında her ne kadar oyuncu

bütün enstrümanlarını kullanarak oynasa da, özelleştirilmiş kameralar tarafından yalnızca beden hareketleri kaydedilir. Sesi, seslendirme seanslarında kaydedilirken, yüz ifadeleri tarama süreci ve referans videoları aracılığıyla toplanır. Tüm bu seanslar sürecinde, oyuncunun odağının, kaydedilmekte olan belirgin enstrümanın üzerinde olması gerektiğinden, dijital çağda oyuncunun yaratım sürecinin parçalandığı açıktır. Ancak bu, yalnızca dijital çağ sinemasına özgü tuhaf bir özellik değil, önceki herhangi bir başka alandaki oyuncu için de yaygın bir durumdur. Yani daha önce belirtildiği gibi, Comedia Dell'arte, Mim tiyatro performansları ya da sessiz dönem sinemasında oyuncu, en çok beden hareketlerine odaklanmak zorundaydı. Benzer şekilde kamera, yakın plan çekimlerinde de özellikle yüz ifadelerine odaklanır. Yine Antik tiyatro performanslarında ve sinemada ADR seanslarında en çok oyuncunun sesine odaklanılmaktadır. Dolayısıyla oyuncunun, bu parçalanmayla, herhangi bir alanda, herhangi bir dönemde karşılaştığı görülebilir.

Bugün, teknolojinin gelişmesi sayesinde hareket yakalamanın gelişmiş versiyonu olan ve performans yakalama olarak bilinen sistem ile oyuncunun tüm enstrümanları ile gerçekleşen oyunculuk, eşzamanlı olarak yakalanabilir, yani kaydedilebilir. Üstelik, ister parçalanmış, ister bir bütün olarak kaydedilmiş oyunculuk, dijital-öncesi çağa benzer şekilde, dijital çağda sinemada da bir kez kaydedildiğinde, oyuncudan ayrılıp yolculuğuna post-prodüksiyon sürecinde devam eder. Fakat burada belirtmesi gereken nokta, hareket ya da performans yakalama sistemlerinin oyunculugu dijital veriye dönüştürmekte olduğudur ki, bunu dijital çağdan önce canlandırma sürecinde, rotoskop ya da referans videoları ile gerçekleştirmek mümkün değildi. Dolayısıyla referans videoları ya da canlı aksiyon kayıtlarının rotoskop uygulanmış hali, canlandırma karakter için yalnızca bir ilham olarak kullanırken, bu 'dijital oyunculuk', CG karakter performansının temeli olarak da kabul edilebilir. Her ne kadar oyuncu, dijital performansın inşa sürecinde bulunmasa da, bu eldeki veri aracılığıyla, bir yönüyle, canlandırma karakterin kuklacısı olur.

Bu olgu, daha açıklayıcı bir şekilde, Brad Pitt'in *Benjamin Button'un Tuhaf Hikâyesi* (2008) filminde CG karakter Benjamin Button'ın kuklacısı olması örneği üzerinden sunulmuştur. Bu durum çalışması, aynı zamanda bir CG karakterin canlandırma performansı içinde bir oyuncunun nasıl görünebilir olduğunu da göstermektedir. Eğer önceden, dijital-öncesi çağda canlandırmada

oyuncu, tüm enstrümanlarını sunuyor, ama yalnızca sesi final performansında yer alıyorsa, burada ayrıca Brad Pitt'in yüzü de, her ne kadar dijital olarak inşa edilmiş olsa da, görünebilir haldedir.

Filmin ilk 52 dakikasında Benjamin Button karakteri, Brad Pitt'in fiziksel özellikleri ve yüz ifadelerine dayalı olarak inşa edilmiş bilgisayar temelli bir başın, görsel sanatçılar ve canlandırma sanatçıları tarafından uygulanan dijital makyaj ve canlandırma ile eşleştirilerek üç farklı beden oyuncusuna eklenmesiyle oluşmaktadır. Bir başka deyişle karakterin görünümü, görsel sanatçılar tarafından; yüz ifadeleri Brad Pitt'in oyunculuk kararları doğrultusunda canlandırma sanatçıları tarafından; sesi tamamen Brad Pitt tarafından yaratılırken, bütün beden hareketleri, beden oyuncuları tarafından yapılmıştır. Filmin geri kalanında Brad Pitt, tüm enstrümanlarını, çoğu zaman eşzamanlı olarak kullandığı için ve tüm bu enstrümanlar da filmin nihai performansına dâhil olduğu için Brad Pitt, bu karakterin tek *auteur*ü olarak kabul edilir. Filmin ilk kısmında enstrümanlarını filmin hizmetine sunarken, ikinci kısmında hem enstrümanlarını sunar hem de Benjamin Button'ın bedeni, yüzü ve sesi olur.

Bu tezin ikinci durum çalışmasında, *Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi* (2016) filmi aracılığıyla bir oyuncunun, görünmez olduğu halde dahi, nasıl tamamen CG karakter olarak final performansında yer alabildiği açıklanmıştır. CG karakter Grand Moff Tarkin, performans yakalamanın, oyuncu Guy Henry'nin canlı aksiyon kayıtları ile seslendirmesi ve ölmüş oyuncu Peter Cushing'in canlı aksiyon oyunculuk kayıtlarının bir ürünüdür. Nihai performansta seyircinin görebildiği yüz ifadeleri ve beden hareketleri oyuncu Guy Henry'nin oyunculuk kararlarına dayanarak yaratılan oyuncu Peter Cushing'in dijital olarak inşa edilmiş başı ve bazı sahnelerde bedenidir. Her ne kadar finaldeki üründe görünmese de oyuncu Guy Henry, ekip ve yönetmen tarafından bu karakterin *auteur*ü olarak kabul edilmiştir. Buradan şu sonuca varılabilir ki, oyuncunun görünürlüğü, her zaman için yaratımda *auteurlüğün* kanıtı olmadığı gibi, oyuncunun görünmezliği de her zaman için performans üzerinde *auteurlüğün* bulunmadığı anlamına gelmez.

Üçüncü durum çalışması, bir yönetmenin talimatları ve senaryodan elde edilen yönlendirmeler ışığında bir oyuncu, birkaç dublör, yüzlerce görsel sanatçı ve canlandırma sanatçısı, birçok başka sanatçıdan oluşan bir ekibin ortak ürünü olan CG karakterler; Gollum, King Kong ve Caesar'a ayrılmıştır. Bu roller için adı anılan oyuncu, CG karakterler için hareket ve performans yakalama

oyunculuğu, canlandırma ve ses oyunculuğu süreçlerine dâhil olan ilk oyuncu olarak bilinen Andy Serkis'tir. Üç büyük proje olan *Yüzüklerin Efendisi* (2001-2003), *King Kong* (2005) ve *Maymunlar Gezegeni* (2014-2017) içinde dijital gelişmeleri analiz eden durum çalışması, yıllar içinde dijital çağda oyuncunun çalışma süresinin nasıl daha az karmaşık hale geldiği ve oyunculuğun nihai performansa katkısının nasıl büyüdüğünü araştırır.

Yirmi birinci yüzyılın başında, Gollum'un yaratım sürecinde oyuncu Andy Serkis tüm enstrümanlarıyla oyunculuk yapmakta, ama her birini farklı seanslarda, farklı bir enstrümana odaklanarak yapmaktaydı. Hareket yakalama teknolojisi yalnızca beden hareketlerini yakalarken, seslendirme seansları yalnızca sesini kaydediyordu. Yüz ifadeleri ya da diğer detaylı beden hareketleri ve nüanslar, canlı aksiyon ya da referans videoları çekim süreçlerinde toplanıyordu. Daha sonra, CG karakter Gollum, Andy Serkis'in hareketleri ve ifadeleri bazen dijital "boyama" ile Serkis'in resmini Gollum'unkiyle laboratuvarında değiştirerek, bazen de hareket yakalama verisini kullanarak inşa edilmiştir. Serkis çekim için müsait olmadığı süreçte, canlandırma sanatçılarından bazıları hareket yakalama sistemine gerekli beden hareketlerini sağlamışlardır. Benzer şekilde, ne zaman Gollum insandışı ya da riskli bir hareket yapacak olsa, bu hareketler dijital olarak canlandırma sanatçıları tarafından yaratılıyordu. Son olarak, eğer hareket yakalama verisi ya da referans videolar Serkis'in oyunculuğuyla ilgili yeterli veriyi sağlayamıyorsa, canlandırma sanatçıları göz hareketleri, yüz ifadeleri ve bedensel eklemleri sağlamak için çaba harcıyorlardı. Bundan anlaşılabilir ki, Gollum'un duygusal dönüşümü, Guy Henry ya da Brad Pitt'in durumundaki gibi yalnızca Andy Serkis'in oyunculuk kararlarına dayanmamaktadır. Bir başka deyişle, Serkis'in performansı, Gollum'un duygusal ifade açısından insan yönünü sağlarken, film boyunca canlandırma sanatçıları da karakterin duygusal durumuna katkı sağlıyordu. Fakat net bir şekilde oyunculuğun nerede bittiğini ve canlandırma sanatçısının yaratımının nerede başladığını söylemek zordur. Tam da bu yüzden, Andy Serkis, Gollum karakterinin oyunculuk bileşeninin ana auteurü olarak kabul edilirken, tek auteur olarak kabul edilmemiştir.

Birkaç yıl sonra, CG karakter King Kong için performans yakalama sürecinde Serkis'in yalnızca beden hareketleri değil, yüz ifadeleri ve ses özellikleri de eşzamanlı olarak kaydedilebiliyordu. Ancak kendi sesi yerine gerçek bir gorilin sesi ve kendisi tarafından yapılması imkânsız olan her hareket yerine de canlandırma sanatçılarının dijital yaratımları kullanılmıştır. Serkis'in insan

boyutlarını dev bir gorile uyumlu hale getirmek için gerekli olan ayarlamalar, Gollum vakasına benzer şekilde, oyuncu ile canlandırma sanatçısının işi arasındaki sınırın belirlenmesini oldukça zorlaştırmaktadır. Ancak yönetmenin öncülük ettiği ekibin üyelerine göre tüm karakter, Serkis'in oyunculuk kararlarına dayanmaktadır. Dolayısıyla görünmez ve duyulmaz olsa dahi, Serkis'in oyunculuk yaratımı, Kong'un nihai performansında sunulmuştur.

King Kong'dan on yıldan daha fazla bir zaman sonra *Maymunlar Gezegeni* üçlemesinde kullanılan teknoloji, Serkis'in yalnızca ses özelliklerine, beden hareketlerine ve yüz ifadelerine dair daha kaliteli bir veri sağlamakla kalmamış, aynı zamanda göz çevresinden de daha detaylı veri elde edebilmiştir. Bir başka deyişle daha önceki herhangi bir CG karakterin aksine Caesar, tüm nüansları ve detaylarıyla tamamen Serkis'in oyunculuk kararlarına dayanmaktaydı. Caesar bir şempanze olduğundan, King Kong'a benzer bir şekilde, insandan hayvana dijital dönüşüm gerekliydi. Ve karmaşık şempanze hareketleri ya oyuncu ve dublörü Terry Notary tarafından ya da canlandırma sanatçıları tarafından tamamen dijital olarak yaratılmıştır. Daha iyi beden boyutları elde etmek adına çocuk Caesar sahneleri için oyuncu Davy Dalton, hareket yakalama seanslarında Serkis'in yerini almıştır. Ancak dublörler ve canlandırma sanatçıları, karakterin fiziksel görünümünü ve bazı hareketlerini temin ederken Andy Serkis, bedeni, yüzü ve sesiyle tam bir oyunculuk sunuyor ve karakter için duygusal ve entelektüel kararları veriyordu. Dolayısıyla Serkis'in oyunculğu bir kez toplandıktan ve CG karakter bir kez yaratıldıktan sonra herhangi bir ileri canlandırma süreci, Serkis'in oyunculuk kararlarına dayanıyordu. Böylece, kendi oyunculğu aracılığıyla Serkis, Caesar'in CG kuklasını kontrol etmeyi başarmıştır ve oyunculuk bileşeni için tek auteur olarak kabul edilmiştir

Görülebileceği üzere, yıllar içinde dijital teknoloji, CG karakterler için daha iyi oyunculuk verisi sağlayabilme yönünde ilerlemiştir. Bunun temel sebebi, muhtemelen yönetmenlerin her zaman karakterin oyunculuk bileşeni için, oyuncunun kararlarını tercih etmesidir. Ancak dijital çağa dair problemi kamera arkası materyalleri ya da ekipten açıklama gelmediği taktirde oyuncunun işinin nerede bittiği ve canlandırma sanatçısının işinin nerede başladığını bilmek imkânsızlığındadır. Bunun yanısıra dijital ya da dijital-öncesi çağda olsun, tiyatrodaki, sinemada ya da canlandırmada olsun oyuncu, hem yaratım hem de yaratıcıdır. Sinemanın doğumuyla oyuncu, kendi yaratımından ayrılmış ve canlandırmanın doğumuyla da yaratımı içinde görünmez olmuştur, ama birçok kez son

performansında varlığını korumuştur. Dolayısıyla yalnızca bedenini, yüzünü ve sesini sağlayan oyuncu ile hem sağlayıcı olup hem de bir karakterin bedeni, yüzü ve sesi olan oyuncu arasında hiçbir fark olmadığı söylenebilir. Herhangi bir alanda, herhangi bir çağda oyuncu ya tüm enstrümanlarıyla ya da bazı enstrümanlarıyla oyunculuk sağlar, fakat farklı şartlarda, teknolojik gelişmelere ve sanatsal kararlara bağlı olarak performanslara oyunculğun kimi kısmı dâhil olmakta kimi kısmı dâhil olmamaktadır. Dolayısıyla oyuncu, yaratımı içinde görünür ya da görünmez olsa da, tiyatro, film ve canlandırma performanslara dâhil olmayı başarabilir. Durum çalışmalarında gösterildiği gibi oyuncu, perdede görünmese/duyulmasa da karakterin içinde buluşunu koruyabilmektedir. Nihayetinde Flaubert'in kelimeleriyle, dijital çağda sinema oyuncusu, kendi yaratımında görünmez ve gücü tutan olmuştur, her yerde hissedilir, ama hiçbir yerde görünmemektedir, tıpkı yüce bir sanatçı gibi.

KAYNAKÇA

- Abisel, N.: 1999 **Popüler Sinema Ve Türler**, İstanbul, Alan Yayıncılık
- Alexander, B.,: 2019 **The unlikely evolution of Andy Serkis' Caesar in 'Planet of the Apes'**, USA Today, Erişim Adresi: <https://www.usatoday.com/story/life/movies/2017/07/12/unlikely-evolution-andy-serkis-caesar-planet-apes/469054001/> Erişim Tarihi: 22.03.2019 Saat: 07:54
- Allison, T.: 2011 **More than a Man in a Monkey Suit: Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism**, Quarterly Review of Film and Video, s. 325-342, doi:10.1080/10509208.2010.500947
- Amidi, A.,: 2014 **Andy Serkis Does Everything, Animators Do Nothing, Says Andy Serkis**, Cartoon Brew, Erişim Adresi: <http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/andy-serkis-does-everything-animators-do-nothing-says-andy-serkis-98868.html> Erişim Tarihi: 21.06.2019 Saat: 04:54
- Anderson, M.,: 2009 **‘Ed Ulbrich: Behind the extraordinary visual effects of Benjamin Button, Den of Geek’**, Erişim Adresi: <https://www.denofgeek.com/movies/14593/ed-ulbrich-behind-the-extraordinary-visual-effects-of-benjamin-button> Erişim Tarihi 07.03.2019 Saat 01:07am
- Anderson, R. G.: 1971 **Faces, Forms, Films: The artistry of Lon Chaney**, New Jarsey, A.S.Barnes
- Anderton, E.,: 2017 **VOTD: See How ‘Rogue One’ Brought Peter Cushing Back As Grand Moff Tarkin**, Erişim Adresi: <https://www.slashfilm.com/rogue-one-grand-moff-tarkin-visual-effects/> Erişim Tarihi 21.03.2019 Saat: 21:54
- Andrews, M.,: 2018 **Reel To Real: The Arto of Realism in 'Snow White and the Seven Dwarfs'**. www.popoptiq.com. Erişim Adresi: <https://www.popoptiq.com/reel-to-real-the-art-of-realism-in-snow-white-and-the-seven-dwarfs/> Erişim Tarihi: 05.03.2019, Saat: 22:02
- Antoine, A.: 1903 **La Causerie sur la mise en scene**, La revue de Paris, p.603-604 et 609-611]
- Aristotel, 1990 **Za Poetikata**, Kultura, Skopje

- Arnheim, R.: 1997 **Film Essays and Criticism**, Çev. B. Benthien, Madison, University of Winsconsin Press
- Auslander, Philip,: 1995 **“Just Be Your Self’: Logocentrism and difference in performance theory”**, **Acting (re) considered**, Ed. Phillip B. Zarrilli, London & New York: Routledge, 53-62
- Balazs, B.: 1930 **Theory of the film: Character and Growth of a New Art 1972**, Çev. E. Bone, New York, Arno Press.
- Balazs, B.: 2010 **Early Film Theory**, Oxford, New York, Berghahn Books.
- Balci, C.: 2016 **Technological construction of performance: case of Andy Serkis**, Ankara, İhsan Doğramacı Bilkent University.
- Balukhati, S. D.: 1952, 1968 **The seagull Produced by Stanislavski**, Çev. Ö. Nutku, New York, Ankara, Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Bankston, D.,: 2009 **“An Old Soul American Society of Cinematographers”**, Erişim Adresi: https://theasc.com/ac_magazine/January2009/BenjaminButton/page2.html Erişim Tarihi 06.03.2019 Saat: 10:48
- Baron, C. A.: 2008 **Reframing Screen Performance**, Michigan, The University of Michigan.
- Barton, R.: 2009 **Acting on Stage and Off**, Wadsworth, Cengage Learning
- Barr, T., 1986 **Acting for the camera**, New York, Perennial Library
- Barrois, L.,2010 **“The Production Process: An Animator’s Perspective”**, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman, pp. 775-783, Elsevier, Focal Press.
- Barrymore, L.:1988 **“The actor”**, **Playing to the camera**, Ed. By R. G. Woods, pp. 98-73, Yale College
- Behrendt, T., & Wnek, S.: 2017 **How the lifelike visual effects in 'War for the Planet of the Apes' were created**, Erişim Adresi: <https://abcnews.go.com/Entertainment/lifelike-visual-effects-war-planet-apes-created/story?id=48603166> Erişim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:54
- Bendazzi, G.: 2016 **Animation A World History**, CRC Press, Taylor & Francis Group, A Focal Press Book

- Belton, J.:2014 **If Film is Dead What is Cinema**, Screen 55, 460-470
- Benson, S.: 1988 **The Animated Wonders of 'Roger Rabbit' : Movie Review: Feverishly Inventive Mix of Actors**, Cartoon Characters. LA Times, Eriřim Adresi: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1988-06-22-ca-4590-story.html> Eriřim Tarihi: 21.06.2019 Saat: 22:33
- Benjamin, W.: 2002 **Pasajlar**, Çev. A. Cemal, İstanbul, YKY
- Berry, Cicely,: 1987 **The Actor And His Text**, Çev. Erhan Kaplan London, Harrap Ltd, tarafından yapılmıřtır
- Berry, Herbert,: 1987 ‘‘Shakespeare’s Playhouses’’, **The Development of Shakespeare’s Theater**, Ed. By John H. Astngton, Literary Criticism
- Betton, G.,: 1986 **Sinema Tarihi Bařlangıcından 1986'ya kadar**, Çev. ř. Tekeli, Trans, İstanbul, İletiřim Yayınları
- Biggins, W.: 2015 **Buster Keaton**, The Playhouse (1921), Eriřim Adresi: www.wordpress.com
- Bottomore, S.: 2001 ‘‘The story of Percy Peashaker, debated about sound effects in the early cinema’’, **The Sounds of Early Cinema**, Ed. By R. A. Altman, Bloomington, Indiana University Press.
- Braudy, L.:1999 ‘‘Acting, Stage vs. Screen’’, **Film Theory and Criticism**, Ed. By M. C. G. Mast, pp. 419-425
- Brazier, T.,: 2014 **Stories From The Set: Snow White and the Seven Dwarfs**. Eriřim Adresi: <https://oneroomwithaview.com/2014/03/12/stories-set-snow-white-seven-dwarfs/> Eriřim Tarihi: 05.04.2019 Saat: 18:54
- Bresson, Robert,: 1977 **Notes on Cinematography**, Çev. Jonathan Griffith, Urizen Books
- Brewster, B., Jacobs, L.: 1997 **Theater to Cinema, Stage Pictorialism and the Early Feature Film**, New York, Oxford University Press
- Brine, Adrian & York, Michael,: 1921 **A Shakespearean Actor Prepares**, Smith & Kraus Pub Inc

- : 2002 **Shakespeare Oyunculuğu**, Çev. Ali H. Neyzi, Kültür Yayınları, İstanbul
- Brockett, Oscar G.,: 1979 **The theatre: An introduction**, Holt, Rinehart and Winston, New York, Chicago, San Francisco, Atlanta, Dallas, Montreal, Toronto
- 2000 **Tiyatro Tarihi**, Çev. İ. Bayramoğlu, Ankara, Dost kitabevi
- Brooks, L.: 1998 ‘‘Dialogue with the Actress’’, **Playing To The Camera**, Ed. By Gottesman, & L. Woods, Yale University.
- Brine, Adrian;
York, Michael,: 2002 **Shakespeare Oyunculuğu**, Çev. Ali H. Neyzi, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Bugaj, S. V.: 2012 ‘‘What is an Animation Process’’, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman, Elsevier, Focal Press.
- Caine, M.: 1990/1997 **Acting In Film**, New York, London, Applause Theater Book.
- Carlson, M.: 1984 **Theories Of The Theater**, İthaca, Cornell University Press.
- Carnicke, Sharon M.: 2012 ‘‘Emotional Expressivity in Motion Picture Capture Technology’’, **Acting and Performance In Moving Image Culture**, Ed. By D. M. D. Levitt, pp. 321-330, Bielefeld, Transcript Verlag.
- : 2014 **Stanislavsky in Focus**, Routledge Theatre Classics
- Casetti, F.: 2011 **Sutured Reality, Film, from Photographic to Digital**, Digital Art, 138, 95-106.
- Chambers, E.,: 1903 **The Medieval Stage**, Oxford
- Chaplin, C.: 1998 ‘‘My Autobiography’’, **Playing to the camera**, Ed. By R. Gottesman, & L. Woods, Yale University.
- Cherkasov, N. K.: 1998 ‘‘Notes of a Soviet Actor’’, **Playing to the Camera**, Ed. By R. G. Woods, pp. 123-129, Yale College.
- Chmiliar, I.,: 2010 ‘‘Multiple-case designs’’, **Encyclopedia of case study research**, Ed. By A. J. Mills, G. Eurepas & E. Wiebe, pp 582-583, USA, SAGE Publications

- Chion, M.: 1994 **Audio-Vision**, Sound on Screen, New York, Columbia University Press.
- Cicero: 1948 **De Oratore**, Çev. E.W.Sutton, Cambridge, Loeb Classical Library Mass.
- Coecloough, S.,: 2014 **Film Performance The role of the actor within cinematic expression**, University of Salford.
- Compson, B.: 1930 ‘‘Acting İn Talking Pictures’’, **How Talkies Are made**, Ed. by J. Boenica, Hollywood
- Craig, E. Gordon: 2009. ‘‘The Actor and the Über-Marionette’’ **On the Art of the Theatre**, ed. Franc Chamberlain, Routledge
- Crafton, D., : 1996 ‘‘Tricks and Animation’’, **The Oxford History of World**, Ed. by G. Nowell-Smith, Cinema, pp. 71-78, New York, Oxford University Press.
- Çalışlar, A.:1993 **20. Yüzyılda Tiyatro**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları
- Davey, L.,: 1991 **The Application of Case Study Evaluations**. Practical Assessment, Research & Evaluation, 2(9). Erişim adresi: <http://PAREonline.net/getvn.asp?v=2&n=9Decroux> ,
- Étienne, D.: 1985 **Words on Mime**, Çev. Mark Piper, Mime Journal, Librarie Theatrale; 2nd ed.
- Davison, P., & Cage, D.,: 2013 ‘‘We Can Use Technology to Say Something’’, USGamer September 4, 2013, <http://www.usgamer.net/articles/david-cage-we-can-use-technology-tosay-something> Erişim Tarihi: 10.03.2019
- Dawtre, A., : 2010 **Andy Serkis plans UK motion-capture studio**, The Guardian, Erişim Adresi: <https://www.theguardian.com/film/2010/apr/23/andy-serkis-motion-capture-studio>, Erişim Tarihi: 22.04.2019
- Desowitz, B.,: 2009 ‘‘Bringing 'Benjamin Button' to Life’’, Production | VFXWorld Erişim Adresi: <https://www.awn.com/vfxworld/bringing-benjamin-button-life> Erişim Tarihi: 06.03.2019 Saat: 10:29
- 2017 **‘Rogue One’: How ILM Created CGI Grand Moff Tarkin and Princess Leia**, Erişim Adresi: <https://www.indiewire.com/2017/01/rogue-one-visual-effects-ilm->

[digital-grand-moff-tarkin-cgi-princess-leia-1201766597/](https://t24.com.tr/k24/yazi/medya-arkeolojisi,1489) Erişim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:54

Doğan; D. &
Bayram S.,:

Güncel kültürlerin kazı alanı: Medyaların arkeolojisi, Erişim Adresi: <https://t24.com.tr/k24/yazi/medya-arkeolojisi,1489>. Erişim Tarihi 11.07.2019 Saat:12:22

Don Shay, J. F.,: 2005

State of Art: A Cinefex 25th Anniversary Forum. Cinefex 100

Duncan, J.,: 1993

The Beauty in the Beasts, Cinefex, vol. 55 pp. 42–95

Durán, M.,: 2014

“Las potencias de la imagen animada”. Cuadernos de cine colombiano N° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento, s. 35–45, Erişim Adresi: <http://www.cinematcadistrital.gov.co/node/256> Erişim Tarihi: 12.03.2019 Saat. 12:44

Delbridge, M.,: 2015

Motion Capture in Performance. An Introduction, New York, Palmgrave Macmillan

Don Shay, J. F.: 2005

State of Art, A Cinefex 25th Anniversary Forum, Cinefex 100.

Diderot, D., :2000

Oyunculuk Üzerine Aykırı Düşünceler, Çev. S. E. Siyavuşgil, Yeni Gün Haber Ajansı Basın ve Yayıncılık

Drake, Philip: 2006

Reconceptualizing Screen performance, Journal of Film and Video, Vol. 58, No.1/2, pp. 84-94)

Drummond, P.,
& arkadaşları,: 1979

Film as Film, Formal Experiment in Film 1910-1975, London, Arts, Council of Great Britain.

Duerr, E.,: 1962

The lenght and Depth of Actin, New York, Holt

Duncan, J.: 2009

The Unusual Birth of Benjamin Button, Cinefex, pp. 70-99.

Donat, R., : 1998

‘‘Film acting’’, **Playing to the camera**, Ed. By L. W. Ronald Gottesman, pp. 89-93, Tale University.

Ebert, R.,: 2003

Lord of the Rings: The Return of the King. Chicago Sun-Times. Erişim Adresi: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20031217/> Erişim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:54

Edwards, G.,: 2016

How a Holby City actor brought one of Star Wars’ most iconic characters back to life, (R. Times, Interviewer), Erişim Adresi:

- <https://www.radiotimes.com/news/2016-12-22/how-a-holby-city-actor-brought-one-of-star-wars-most-iconic-characters-back-to-life/> Erişim Tarihi 22.02.2019 Saat: 21:34
- 2016 **Rogue One filmmakers defend decision to bring back iconic Star Wars characters.** (H. Fullerton, Interviewer) Erişim Adresi: <https://www.radiotimes.com/news/2016-12-29/rogue-one-filmmakers-defend-decision-to-bring-back-iconic-star-wars-characters/> Erişim tarihi 03 21, 2019, Saat: 12:33
- Ekman, P.,: 1972 **Universal and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotion**, Nebraska Symposium on Motivation 1971, pp. 1208, Omaha, University of Nebraska Press.
- Elam, Kair,:1998 "Prashkiot strukturalizam I teatarskiot znak", **Teorija na dramata I teatarot**, Ed. By Jelena Luzina, Skopje, Detsla radost,
- Ellis, J.: 1982 **Visible Fictions**, Cinema, Television, Video, London, Routledge & Kegan Paul.
- Elsaesser, T.,: 2013 "Digital Cinema, Convergence or Contradiction", **The Oxford Handbook of Sound And Image In Digital media**, Ed. By C. Vernallis, A. Herzog, & J. Richardson, pp. 13-45, New York, Oxford University Press.
- Epstein, J.,: 1974-5 **Ecritts sur le cinema 1921-1953**, Paris, Saghers
- Erdoğan, N.,: 1992 **Sinema Kitabı**, İzmir, Ağaç Yayıncılık.
- Erdoğan, N.,: 1993 **Seyirci: Bir Alımlama Süreci Olarak Sinema**, Ankara, Med-Campus.
- Erkılıç, H.,: 2016 **Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal tartışmalar Üzerine**, Dijital Sinema, pp. 87-110.
- Ertel, E.,: 1998 "Elementi na teatarskata semiologija", **Teorija na dramata i teatarot**, Ed. By J. Luzina, Skopje, Detska Radost.
- Essman, S.,: 2003 **Jack Pierce-The Man BEhind The Monsters. Nuvein Magazine(16)**, Erişim Adresi: <https://web.archive.org/web/20080724233510/http://www.nuvein.com/cinnews16/pierce.html> Erişim tarihi 15. 06 2019 Saat: 21:43
- Ezra, E.: 2000 **George Melies**, Manchester University Press.
- Ferguson, N.,

- Luske, H.,: 1981 “‘Cartoon Comes of Age’”, **The Ilusion of Life**, Thomas O. Johnston, pp. 93-119, New York, Walt Disney.
- Fink, M.,
Morie, J. F.,: 2010 “‘İntroduction’”, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman, pp. 2-15, Elsever, Focal Press.
- Fielding, R.,: 1985 **The Technique of Special Effects Cinematography**, Routledge, Taylor and Francis.
- Fincher, D.,: 2009 **Making Brad Pitt into Benjamin: How They Did It**. (C. Lagorio, Interviewer) CBS News, Eriřim Adresi: <https://www.cbsnews.com/news/making-brad-pitt-into-benjamin-how-they-did-it/> Eriřim Tarihi 03.06.2019 Saat: 10:54
- FleischerStudios,: 2015 **History. Fleischer Studios**. Eriřim Adresi: <http://www.fleischerstudios.com/history.html> Eriřim Tarihi 12.06.2019 Saat: 18:54
- Flueckiger, B.,: 2009 “‘Sound Effects: Strategies for Sound Effects in film’”, **Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview**, Ed. By R. D. Graeme Harper, pp. 151-179, Continuum International Publishig Group.
- 2011 **Computer Generated Characters in Benjamin Button and Avatar**, Eriřim Adresi: http://www.zauberklang.ch: http://www.zauberklang.ch/vfx_en_css.html Eriřim Tarihi 06.06.2019 Saat: 18:54
- Fordham, J.,:2003 **Middle-earth Strikes Back**. Cinefex 92, 70-121. Eriřim Adresi: <http://www.cinefex.com/backissues/issue92.html> Eriřim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:34
- 2005 **A Dream of Christmas**. Cinefex 100, 114-135. Eriřim Adresi: <http://www.cinefex.com/backissues/issue100.html> Eriřim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:34
- Fraley, J.,: 2012 **King Kong (1933)**, Eriřim Adresi: thefilmspectrum.com. Eriřim tarihi: 12.04.2019 Saat: 18:54
- Frampton, D.,: 2013 **Filmozofi**, Çev. C. Soydemir, İstanbul, Metis
- Freedman, Y.,: 2012 **Is It Real . . . or Is It Motion Capture?: The Battle to Redefine Animation in the Age of Digital Performance**, The Velvet Light Trap, vol. 69, fasc. 69, s. 38–49: 47

- Friedberg, A., 2000 **The End of Cinema: Multimedia and Technological Change, Reinventing Film Studies**, Çev. C. G. Williams, pp. 438-452, London, Hodder Arnold.
- Graphics: 2014 **Celebrating the Life of Adriana Caselotti, the Original Snow White**. The Italian Tribune. Erişim Adresi: <http://www.italiantribune.com/celebrating-the-life-of-adriana-caselotti-the-original-snow-white/> Erişim Tarihi 05.03.2019 Saat: 16:54
- Geertz, C.,: 1973 **The Interpretation of Cultures**, New York , Basic Books.
- Gildon, C., 1710 **The life of Mr. Betterton**, London, Robert Gosling
- Giralt, G. F., 2010 **Realism and Realistic Representatio in the Digital Age**, Journal of Film and Video, vol. 62, s. 3-16.
- Gish, L.,: 1998 ‘‘The movies, Mr. Griffith and Me’’, **Playing to the camera**, Ed. By R. Gottesman, & L. Woods, pp. 40-45), Yale University.
- Gladstone, F.: 2010 ‘‘A Survey and History of Animation Techniques’’, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. by J. A. Okun, & S. Zwerman (pp. 747-756), Focal Press.
- Goffman, E.,: 1959 **The presentation of Self in Everyday Life**, Garden City, Doubleday Anchor.
- Gorbman, C.,: 1987 **Unheard melodies: Narrative film music**, Bloomington, Indiana University Press.
- Gottesman, R.,
Woods, L.,: 1998 **Playing to the camera**. Yale University.
- Goulekas, K.,:2010 ‘‘On-Set Data Acquisition’’, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman Elsevier, Focal Press.
- Green, F.,: 1936 **Diderot's writings on the Theater**, Cambridge.
- Grotowski, J.,: 1968a **Toward a Poor Theater**, Holstebro, Denmark, Odin Teatres Forlag
- Guerrasio, J.,: 2017 **The actor behind the CGI Tarkin in 'Rogue One' tells us how he created the character**. Erişim Adresi <https://www.businessinsider.com/cgi-moff-tarkin-rogue-one-guy-henry-2017-1> Erişim Tarihi 21.03.2019 Saat: 11:54

- Gunning, T.,: 2006 “Gollum and Golem: Special Effects and the Technology of Artificial Bodies”, **Essays on Peter Jackson's Lord Of the Rings**, Ed. By E. Mathijs, & M. Pomerance Amsterdam, Editions Rodopi B.V.
- Hale, L. C.,: 1998 “The new stage Fright: Talking Pictures”, **Plying to the camera**, Ed. By G. G. Cardullo, pp. 57-65, Yale University
- Hapgood, E.,: 1958 **Stanislavski legacy**, Theater arts.
- Harness, J.,: 2010 **No CGI Please: Special Effects Before Computers**. Eriřim Adresi: [mentalfloss.com. http://mentalfloss.com/article/24209/no-cgi-please-special-effects-computers](http://mentalfloss.com/article/24209/no-cgi-please-special-effects-computers) Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Hart, H.,: 2012 “**When Will a Motion-Capture Actor Win an Oscar?**”, Wired, Eriřim Adresi: <http://www.wired.com/2012/01/andy-serkis-oscars/> Eriřim Tarihi. 21.02.2019 Saat: 22:44.
- Henry, G.,: 2017 **'Rogue One': Grand Moff Tarkin Actor Hopes the Technology Won't Become "Commonplace"**. (A. Couch, Interviewer) Eriřim Adresi: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/rogue-one-grand-moff-tarkin-actor-hopes-tech-wont-become-commonplace-961555> Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 21:50
- Henze, H.,: 1937 **Otto Brahm and Naturalistic Theater**, Theaterworkshop.
- Heath, S.,: 1977/1981 “Film Performance”, **In Questions of Cinema**, London, Macmillian
- Hooks, E.,: 2011 **Acting for Animators**, London, New York, Routledge.
- Huizinga, J.,: 2006 **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İřlevi Üzerine bir Deneme**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Hunt, L., 1808 **Critical Essays On The Performers Of The London Theatres Including General Observations On The Practice And The Genius Of The Stage**, London.
- Hutchinson, P.,: 2015 **The silent-era film stars who risked life and limb doing their own stunts**. The Guardian. Eriřim Adresi: <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2015/sep/07/silent-era-film-stars-risked-their-lives-doing-film-stunts> Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 21:54

- Ibesfeld, A., 1982 **Chitanje pozorishta**, Beograd, Kultura.
- İri, M.: 2011 ‘‘Erken Dönem Sinema Kuramcılar-Münsterberg, Pudovkin’’, **Sinema Araştırmaları**, Ed. By M. İri, (pp. 1-7), İstanbul, Derrin Yayınları.
- Itzkoff, D.,: 2009 ‘‘**A method Performance, All Right**’’, The New York Times, Erişim Adresi: <https://www.nytimes.com/2009/01/04/movies/awardsseason/04itzk.html>
- Jackson, P.,: 2009 (C. T. Guy, Interviewer) Erişim Adresi: <http://www.youtube.com/watch?v=yqiC2vOars> Erişim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:54
- James, S., :2015 ‘‘**An Overview Of The Rise Of Motion Capture Filmmaking**’’, Film Inquiry, Erişim Adresi: <https://www.filminquiry.com/overview-rise-motion-capture-filmmaking/> , Erişim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:54
- Johnson, B.,: 2015 **How Rotoscoping Works**, Erişim Adresi: HowStuffWorks.com. <https://entertainment.howstuffworks.com/roscoping.htm> Erişim Tarihi 02.01.2019 Saat: 18:54
- Johnson, G. A., 2017 **Andy Serkis, star of ‘Apes’ trilogy and ‘Last Jedi,’ a master of his craft. SF Gate**, Erişim Adresi: <https://www.sfgate.com/movies/article/Andy-Serkis-star-of-Apes-trilogy-and-12427997.php> Erişim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:54
- Joule, A.,: 2014 **Acting for Animation and Character Performrance**, Skwigly, Erişim Adresi: <https://www.skwigly.co.uk/acting-for-animation-character-performance/> , Erişim Tarihi: 02.04.2019 Saat: 02:09
- Kearney, C.,:2014 **Dawn of the Planets of the Apes Location Manager on Filming in Rainforests.** (B. Abrams, Interviewer), Erişim Adresi: <https://www.mpa.org/2014/06/dawn-of-the-planets-of-the-apes-location-manager-on-filming-in-rainforests/> Erişim Tarihi 22.03.2019 Saat: 21:54
- Kebbell, T.,: 2014 **"Dawn of the Planet of the Apes"**, Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=y5CV3khhb_tY&feature=youtu.be Erişim Tarihi: 22.04.2019 Saat 22:22
- Kemp, R. J.,: 2010 **Embodied Acting**, Pittsburg, University of Pittsburgh.

- Kerner, M. M.: 1989 **The Art of the Sound Effects Editor**, Focal Press.
- Kitagawa, M.,
B.Windsor: 2008 **Mocap For Artists: Workflow And Techniques For Motion Capture**, Amsterdam, Elsevier, Focal Press.
- King, B.,: 1985 **Articulating Stardom**, Screen, vol. 2, pp. 27-50.
- Kiwitt, P.,:2012 **What Is Cinema in a Digital Age? Divergent Definitions from a Production Perspective**, Journal of Film and Video, vol. 64, fasc. 4, s. 3–22: 6.
- Knoll, J.,: 2010 ‘‘CG Prosthetics and Actor Enhancements’’, **The VES Handbook of Visual Effects**, J. A. Okun, & S. Zwerman, Elsevier, Focal Press.
- Knoll, J.,: 2017 **‘Rogue One’ VFX Supervisor John Knoll Discusses The Evolution Of ILM & Removing The Constraints Of Filmmaking**. (M. Grobar, Interviewer), Eriřim Adresi: <https://deadline.com/2017/02/rogue-one-john-knoll-oscars-ilm-visual-effects-interview-1201901507/> Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 21:54
- Knoll, J., 2017 **Motion capture and visual effects bring back Tarkin for 'Rogue One'**. (G. Ellwood, Interviewer), Eriřim Adresi: <https://www.latimes.com/entertainment/envelope/la-en-mn-grand-moff-tarkin-rogue-one-20170214-story.html> Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 21:54
- Knoll, J.: 2017 **John Knoll on Rogue One’s Visual Effects: Part 1. American Cinematographer**, (D. E. Williams, Interviewer), Eriřim Adresi: <https://ascmag.com/articles/john-knoll-on-rogue-ones-visual-effects-part-1> Eriřim tarihi 21.03.2019 Saat: 14:04
- Konow, D., 2014 **The Make-Up and Production Design of Planet of the Apes**, Eriřim Adresi: www.tested.com: <https://www.tested.com/art/movies/470592-make-and-production-design-planet-apes/> Eriřim Tarihi 22.06.2019 Saat: 14:54
- Kuzmanova, K. P.: 2007 **Theatrical elements in folklore**. Eriřim Adresi: www.rastko.rs.: http://www.rastko.rs/rastko/delo/11716#_Toc184914166 Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54

- Kunkes, M.: 2008 **Foley: They Make The Noises for the Talkies**, Quild Magazine, Eriřim Adresi: <https://cinemontage.org/foley-noises-for-talkies/> Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Künüřen, Ahmet, ř.: 2007 **Sinema ve Televizyonda Teknolojinin Önemi**, Selçuk İletiřim Dergisi, 2007; 5(1):225-234, (SSCI : Social Sciences Citation Index)
- Köprü, M.: 2009 **Bazin'in Dijital Kameraları, Eisenstein'ın Bilgisayar Efektlerine Karşı: Geleneksel Kuramların Bakıřıyla Yeni Film Teknolojiler**, İletiřim Arařtırmaları, pp. 7, 49-77.
- Kracauer, Siegfried.: 1997 **Theory of Film**, Princeton, N.J., Princeton University Press, (Originally published London: Oxford University Press, 1960).
- Krasser, M.: 2010 **Compositing of Live-Action Elements**, The VES Handbook of Visual Effects, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman, (pp. 562-574), Elsevier, Focal Press
- Küçükerdoğan, B.: 2010 **Sinemada Kurgu ve Eisenstein**, İstanbul, Hayalbaz Kitabı
- Kundert-Gibbs, J., Kundert-Gibbs, K. :2011 **Acting lessons for CG animatiors**, Indiana, Waley Publishing INC
- Lagorio, C.: 2009 **'Making Brad Pitt into Benjamin: How They Did It'**, Eriřim Adresi: <https://www.cbsnews.com/news/making-brad-pitt-into-benjamin-how-they-did-it/> Eriřim tarihi12.04.2019 Saat: 18:54
- Lemmon, D., 2018 **How the 'War for the Planet of the Apes', FX team created a realistic ape army.** (R. Marshall, Interviewer), Eriřim Adresi: <https://www.digitaltrends.com/movies/war-for-the-planet-of-the-apes-visual-effects-interview/> Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Letteri, J.: 2017 **How War for the Planet of the Apes turned a visual effect into a reluctant hero**, (B. Bishop, Interviewer), Eriřim Adresi: <https://www.theverge.com/2017/7/18/15988096/war-for-the-planet-of-the-apes-joe-letteri-visual-effects-interview> Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Liebman: 1980 **Jan Epsteins's Early Film Theory 1920-1922**, Ann Arbor: MI University Microfilms.

- Lieff, J.,: 2000 **“Performance And Acting For Animators”**, Eriřim Adresi: <https://www.awn.com/animationworld/performance-and-acting-animators-0> Eriřim Tarihi: 06.03.2019 Saat: 11:06
- Lindsay, V.,: 1915 **The art of the moving image**, New York, Macmillan
- Lipscomb, S.,: 1989 **Film music: A sociological investigation of influence on audience awariness**, Meeting of the Society of Ethnomusicology, Los Angeles
- Longwell, D.,: 1987 **Sanford Meisner on acting**, New York, Random House.
- Lorenz, K. -P.,: 1935 **Psychology of acting**, Çev. S. T. Barrows, Boston.
- Louis, C.,: 2014 **A Study of How the Technological Advancements in Capturing Believable Facial Emotion in Computer Generated (CG) Characters in Film has Facilitated Crossing the Uncanny Valley**, Johannesburg: Digital Animation at the University of the Witwatersrand.
- Lumet, S.,: 1996 **Making Movies**, New York, Vintage Books
- Lunenfeld, P.,: 2001 **“Screen Grabs: The Digital Dialectic and New Media Theory”**, **The Digital Dialectic New Essays on New Media**, Ed. By P. Lunenfeld, (pp. xiv-6), London, The Mit Press.
- Lyman, R.,: 2000 **“William Hurtz, 'Actor With a Pencil' Who Changed Face of Animation, Is Dead at 81”**, Eriřim Adresi: <https://www.nytimes.com/2000/10/29/nyregion/william-hurtz-actor-with-a-pencil-who-changed-face-of-animation-is-dead-at-81.html> Eriřim Tarihi 27.02.20019 Saat: 12:02
- Manovich, L.,: 2010 **“Digital Cinema and the History of a Moving Image”**, **The Theory Reader**, Ed. by M. Furstenau, (pp. 245-254). London, Routledge.
- Mantzius, K.,: 1921 **A history of theatrical arts**, London.
- Marcorelles, L.,: 1961 **Albert Fineney and Mary Ure Talking about acting**. Sight and Sound, pp. 30, 65-61, 102.
- Markoff. J.,: 2006 **“Camera System Creates Sophisticated 3-D Effects”**, The New York Times,
- Matthews, B.,: 1886 **Actors and Actresses**, Ed. By L. Hutton, New York.

- Mayerson, M.,: 2008 **The Animator As Actor**, Mayerson On Animation. Eriřim Adresi: <http://mayersononanimation.blogspot.com/2008/01/animator-as-actor.html> , Eriřim Tarihi:20.02.2019 Saat: 20:44
- McCarthy, K.,: 2017 **‘‘WAR FOR THE PLANET OF THE APES interviews Andy Serkis, Harrelson, Reeves, Zahn ve Miller’’** , Eriřim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=14OJbGwu1zA> Eriřim Tarihi: 12.04.2019 Saat: 14:32
- McKeon, R.,: 1954 **Thought**, Action Passion, Chicago.
- McKernan, B.,: 2005 **‘‘Digital Cinema The Revolution in Cinematography’’, Postproduction and Distribution**, ABD: The Mc Graw- Hill Companies.
- Medeiros, J.,: 2014 **‘‘Andy Serkis is changing the face of film-making’’**, Wired, Eriřim Adresi: <https://www.wired.co.uk/gallery/planet-of-the-apes-andy-serkis-gallery>, Eriřim Tarihi: 22.04.2019 Saat. 05:08
- Menache, A.,: 2011 **Understandig motion capture for computer animation**, Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Merriam, S. B., :2013 **Nitel arařtırma: Desen ve uygulama iin bir rehber**, 3. Baskıdan eviri, eviri Editr: S. Turan, Ankara, Nobel Yayın Dağıtım
- Miller, M.,: 2009 **‘‘The Real-Life Snow White. [Video File].’’** [CBS News]. Eriřim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=Hjt13WdEkZc> Eriřim Tarihi: 06.03.2019 Saat: 11:06
- Mitchell, W. J.,: 1992 **The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era**, Cambridge, Mass. :The MIT Press.
- Moliere J.B.,: 1944 **Versailles Tuluatı**, ev. O. V.-A. Erhat, Ankara
- Monaco, J.,: 2010 **Bir Film Nasıl Okunur**, ev. E. Yılmaz, Trans, İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Morgan, L.,: 2011 **Best Actor 1980: John Hurt in The Elephant Man**. Eriřim Adresi:<http://actoroscar.blogspot.com/2011/03/best-actor-1980-john-hurt-in-elephant.html> Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 21:48
- Mori, Masahiro,: 1970 **The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori**, ev. Translated by Karl F. MacDorman and Norri Kageki, Eriřim

adresi: <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley> Erişim Tarihi: 03. 02. 2019

- Mosher, J.,: 2006 ‘‘Morphing Sean Astin: Playing Fat in the Age of Digital Animation’’, **From Hobbits to Hollywood**, Ed by Mathijs, & M. Pomerance, pp. 301-319, Amsterdam, New York, Rodopi.
- Mukarzewski, J.,: 1936 **Struktura, Funkcija, Znak**, Vrednost, Beograd, Nolit.
- Munsterberg, H.,: 1970 **Film: A psychological study**, New York, Dover.
- Nagler, A.,: 1952 **A source of book in Theatrical history**, New York.
- Netzley, P. D.,: 2000 **Encyclopedia of Movie Special Effects**, Oryx Press.
- Nicoll, A.,: 1936 **Film and Theater**, New York: Thomas Y. Crowell Company Publishers.
- Nicoll, A.,: 1958 **The development of the theatre**, London/Toronto/Wellington/Sydney.
- Nişancı, İ., 2011 **Kurgunun Güncel Sorunsalı: Eisenstein’in Dikey Kurgusunun Evrimi**, İletişim Fakültesi Dergisi
- Notary, T.,: 2017 **Planet of the Apes movement coach Terry Notary on the secret to the films' stunning performances**, (R. Becker, Interviewer), Erişim Adresi: <https://www.theverge.com/2017/7/14/15973578/war-for-the-planet-of-the-apes-movie-motion-capture-movement-terry-notary> Erişim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Nutku, Ö.,: 1992 **Oyunculuk Tarihi Başlangıcından XIX. Yüzyıla**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Nutku, Ö.,: 2011 **Dünya Tiyatrosu Tarihi**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- Özgü, Melahat,: 1974 **Moliere'in 300. Doğum Yıldönümü Anısına: Moliere**, Tiyatro - Araştırmaları Dergisi, Sayı: 5, Sayfa: 001-023
- Parikka, Jussi, 2017a **Medya Arkeolojisi Nedir**, Çev. E. Kılıç. İstanbul: KÜY.
- Parikka, Jussi 2017b **Güncel kültürlerin kazı alanı: Medyaların arkeolojisi**, Söyleşi Duygu
- Pate, M.,: 1970 **The Film Actor: Acting for Motion Pictures and Television**, New York, A.S. Barnes.

- Pavlovski, M.,: 1998 **Chista Igra**, Skopje, Mi-An.
- Pbs.,: 2011 **Special Effects, The execution of Mary Queen of Scots**. Eriřim Adresi: <http://www.pbs.org/wgbh/nova/specialfx2/1890.html> Eriřim Tarihi: 12.06.2019 Saat: 11:00pm
- Phillips, J., 2004 **‘‘Performance Capture CGI Technique In ‘The Polar Express’: An Advance For Animation’’** Eriřim Adresi: <https://www.skwigly.co.uk/performance-capture-cgi-technique-makes-%E2%80%98the-polar-express%E2%80%99-an-advance-for-animation/> Eriřim Tarihi. 21.02.2019 Saat: 22:44.
- Pierson, M.,: 2002 **Special Effects: Still in Search of Wonder**, New York: Columbia University Press, pp. 93–136.
- Pitt, B.,: 2009 **‘‘The Curious Case Of Brad Pitt’’** CBSNEWS, Eriřim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=8AUmX9xvWD0> Eriřim Tarihi: 12.05.2019 Saat:12:33
- Pizzo, A.,: 2016 **Actors and Acting in Motion Capture**, Eriřim Adresi: <http://www.actingarchives.unior.it/rivista/RivistaIframe.aspx?ID=01392311-33ba-4e8a-8bd2-7e587aec68f2> Eriřim Tarihi. 21.07.2019 Saat: 22:44.
- Pizzo, A.,: 2016 **Working with Motion Capture. The Director and the Actor**. John Dower ile Söyleři, Acting Archives Review, s. 72.
- Pollick, F.,: 2009 **In Search of the Uncanny Valley**, Eriřim adresi: <http://www.psy.gla.ac.uk/~frank/Documents/InSearchUncannyValley.pdf> Eriřim Tarihi: 22.02.2019 Saat: 22:44
- Portman, E.,: 1998 **‘‘The Film Actor’’, Playing to the camera**, Ed. By R. G. Woods, pp. 94-98, Yale College.
- Preeg, S.,: 2009 **The Curious Face of Benjamin Button**. GRID09 Summit. Stocholm: www.vimeo.com/m/26718845. Eriřim Tarihi 23.06.2019 Saat: 14:54
- Prince, S.,: 2012 **Digital visual effects in cinema The seduction of reality**. New Brunswick, New Jersey and London, Rutgers University Press.
- Pudovkin, Vsevol.,: 1953 **Stanislavski's System in the Cinema**, Sight and Sound, pp. 22, 115-118, 147-148.
- 1960 **Film Technique**, New York, Grove.

- 1995 **Sinemanın Temel İlkeleri**, Çev. N. Özön, İstanbul, Bilgi Yayınevi.
- Quintilian,: 1921-1922 **İnstituto Oratoria**, Çev. H.E.Butler, Cambridge, Mass.
- Rabiger, M.,: 2008 **Directing Film Techniques and Aesthetics**, Oxford, Focal.
- Raga, E. A.,
& Sumida, S. S.,: 2009 **Anatomical considerations in facial motion capture.**
SIGGRAPH Comput. Graph., 43(2), 1-9.
doi:10.1145/1629216.1629220
- Redgreve, M., 1998 “Mask or Face: Reflections in the Actor's Mirror”, **Playing to the Camera**, In R. G. Woods, pp. 98-107, Yale College.
- Rickitt, R., 2006 **Special Effects: The History an Technique**, London, Acum Press Ltd.
- Rickitt, R.,: 2007 **Special Effects: The History and Technique**, New Tork, Billboard Books .
- Rizzardi, G.,: 2010 “Common Types of Special Effects”, **The VES Hand Book of Visual Effects**, Ed. by J. A. Zwerman, (pp. 85-93), Elsevier, Focal Press.
- Robertson, B.,: 2002 **“Reality Check.”** Computer Graphics World. Aug. 2001. Online. Expanded Academic ASAP. 20 Mar.
- Robinson, D.,: 1991 Masterpieces of Animation 1833-1908, Gemona del Friuli : La cineteca del Friuli
- Rodowick, D. N.,: 2007 **The Virtual Life of Film**, Cambridge, Harward University Press.
- Root, J.,: 2010 “What is Motion Capture?”, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman, **The VES Handbook of Visual Effects**, Elsevier, Focal Press.
- Root, J.,
Apostoloff, N.,
Alexander O.,: 2010 “Facial Capture”, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman, Elsevier, Focal Press.
- Root, J.,
Gordon, D., 2010 “Preparing for Motion Capture”, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman, Elsevier, Focal Press.
- Ruffini, F.,: 2004 **Konstantin Sergeyevic Stanislavski**, Periperi.

- Sarcey, F.,: 1916 **A theory of the theater**, Çev. H. Hughes, New York, Dramatic Museum Columbia University.
- Sarkar, S.,: 2016 **Rogue One filmmakers explain how they digitally recreated two characters**, Polygon, Erişim Adresi: <https://www.polygon.com/2016/12/27/14092060/rogue-one-star-wars-grand-moff-tarkin-princess-leia> Erişim Tarihi 20.02.2019 Saat: 21:54
- Schechner, R.,: 2003 **Teorija na izvedbata**, Skopje, Nampres.
- Sciretta, P.,: 2014 **50 Things I Learned on the Set of ‘Dawn of the Planet of the Apes’**. Slash Film. Erişim Adresi: <https://www.slashfilm.com/dawn-of-the-planet-of-the-apes-set-visit/> Erişim Tarihi 22.04.2019 Saat: 20:54
- Seeger, L. V.,: 2004 **From Script to Screen The Collaborative Art of Filmmaking**. Hollywood: Lone Eagle.
- Seldes, Gilbert,: 1928 **The Movies Commit Suicide**, Harper’s 157
- Serkis, A.,. 2003 **Gollum: How we made Movie Magic**, Boston, Houghton Mifflin.
- 2005 **Interview Andy Serkis**, (P. Fischer, Interviewer), Erişim Adresi: <http://www.darkhorizons.com/> Erişim Tarihi 22.04.2019 Saat: 21:50
- 2008 **‘LotR: TT LE - Andy Serkis On Filming’**, Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=R_ENwZmE-Ec Erişim Tarihi: Erişim Tarihi: 12.04.2019 Saat: 14:32
- 2011 **Rise of the Planet of the Apes: Behind the Scenes with Andy Serkis**. Erişim Adresi: <https://www.popularmechanics.com/culture/movies/a6690/rise-of-the-planet-of-the-apes-behind-the-scenes-with-andy-serkis/> Erişim Tarihi 23.04.2019 Saat: 18:50
- 2012 **Immersed in Movies: Andy Serkis Talks ‘Rise of the Planet of the Apes,’ ‘The Hobbit’–and Sequels**. (B. Desowitz, Interviewer), Erişim Adresi: <https://www.indiewire.com/2012/01/immersed-in-movies-andy-serkis-talks-rise-of-the-planet-of-the-apes-the-hobbit-and-sequels-183431/> Erişim Tarihi 22.04.2019 Saat: 08:54

- 2017 **Andy Serkis, Caesar the Ape, Has a Message for the Academy.** (R. Sulcas, Interviewer), Eriřim Adresi: <https://www.nytimes.com/2017/07/06/movies/war-for-the-planet-of-the-apes-andy-serkis.html> Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 09:54
- 2018 **“Andy Serkis Breaks Down His Most Iconic Characters”** Eriřim Adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=1qMmPSSN2-Y> Eriřim Tarihi:12.03.2019 Saat:12:44
- Serkis, A., & Notary, T.,: 2011 **Interview on set Rise of the Planet of the Apes.** (G. Lussier, Interviewer) Eriřim Adresi: <http://collider.com/andy-serkis-terry-notary-interview-rise-of-the-planet-of-the-apes/> Eriřim Tarihi: 23.04. 2019 saat: 02:35
- Seymour, M.,: 2009 **“The Curious Case of Aging Visual Effects”**, FX Guide, Eriřim Adresi: https://www.fxguide.com/featured/the_curious_case_of_aging_visual_effects/ Eriřim Tarihi: 06.03.2019 Saat 10:53am
- 2017 **Part 3: Rogue One, ILM’s Digital Humans Sci-Tech Award winning pipeline.** FX GUIDE. Eriřim Adresi: <https://www.fxguide.com/featured/part-3-rogue-one-digital-humans/>
- 2019 **SciTech Awards: Medusa Capturing Disney’s Characters.** FX Guide. Eriřim Adresi: <https://www.fxguide.com/featured/scitech-awards-medusa-capturing-disneys-characters/> Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 08:54
- Singer, G.,: 2003 **The Two Towers: Face to Face with Gollum.** 1-6. Eriřim Adresi: <http://vfxworld.com/?atype=articles&id=1650&page=1> Eriřim tarihi: 12.04.2019 Saat: 18:54
- Sisters, T. M.,: 2013 **Ray Harryhausen and the Creation of Dynamation.**, Eriřim Adresi:silverscenesblog.blogspot.com:<https://silverscenesblog.blogspot.com/2013/06/ray-harryhausen-and-creation-of.html>, Eriřim tarihi: 21.06.2019
- Smith, G. N.,: 1996, **The Oxford History of world cinema**, New York Oxford University Press.
- Sommi, L. D.,: 1968 **Quattro dialoghi in materia di rappresentazioni sceniche**, Ed. F. Marotti, Milano, İl Polifilo

- Sonnenschein, D.,: 2001 “Sound Design: The Expressive Power of Music”, **Voice and Sound Effects in Cinema**, Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Sontag, S.,: 1966 **Film and Theatre, The Tulane Drama Review**, pp. 1, 24-37
Eriřim Adresi: <https://www.jstor.org/stable/1125262>, Eriřim Tarihi: 02.04. 2019 Saat: 22:33
- Sothorn, E.,: 1998 “The ‘New Art’”, **Palying to the Camera**, Ed. By R. G. Woods pp. 28-32, Yale College.
- Squires, S.,: 2010 “Production Departments”, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman Elsevier, Focal Press.
- Stam, R.,: 2000 **Sinema Teorisine Giriř**, Ed. By S. S. Asatekin, İstanbul, Ayrıntı.
- Steinberg, D., 2015 **Actors and Visual Effects: How to Behave on a Green Screen**. The Wall Street Journal.
- Stinson, J.,: 1995 **Camera Work: Shot Language. Video Maker**, Eriřim Adresi <http://www.videomaker.com/article/1403/> Eriřim Tarihi: 14.02.2019
- Stopmo.,: 2016 **The History of Stop Moion - In a Nutshell**. Stop Motion Magazine, Eriřim Adresi: <https://stopmotionmagazine.com/history-stop-motion-nutshell/> Eriřim Tarihi 02.02.2019 Saat: 18:44
- řener, S.,: 2006 **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- Taylor, B.,: 2010 “Greenscreen and Bluescreen Photography”, **The VES Handbook of Visual Effects**, Ed. By J. A. Okun, & S. Zwerman, Elsevier: Focal Press.
- Thom, R.,: 1999 **Designing a movie for sound**. Eriřim Adresi: <http://filmsound.org>: http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.html Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 22:54
- Thomas, F.,
Johnston, O.,: 1981 **The Ilusion of Life**, New York, Walt Disney.
- 1993 **The Disney Villain**, New York, Hyperion.

- Thorpe, V.,: 2010 **Gollum star sets up acting school for the 3D era.** The Guardian. Eriřim Adresi: <https://www.theguardian.com/film/2010/may/02/andy-serkis-caveman-imaginarium-film> Eriřim Tarihi 22.05.2019 Saat: 18:54
- Thursby, A.,: 2011 **Cesar Charlone-A Shared Vision.** MovieScope Magazine. Eriřim Adresi: <http://www.moviescopemag.com/insiderspov/cesar-charlone-a-shared-vision> Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Tolkien, J.,: 2002 **The Annotated Hobbit,** Boston, Houghton Mifflin Company.
- Tsuji, K.,: 2012 **Interview with Makeup Effects Artist Kazuhiro Tsuji.** (D. N. Company, Interviewer), Eriřim Adresi: <http://blog.dvd.netflix.com/new-dvd-releases/interview-makeup-artist> , Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Tucker, P.,: 1994 **Secrets of Screen Acting,** London, Routledge.
- Ulbrich, Ed.,: 2009 “TedTalk - Ed Ulbrich: The Curious Case of Benjamin Button”, Eriřim Adresi: https://www.ted.com/talks/ed_ulbrich_shows_how_benjamin_butt_on_got_his_face?language=en Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Usai, Paolo, Cherchi,: 2001 **The Death Of Cinema: History, Cultural Memory An The Digital Dark Age,** British Film İnstitute
- Vardac, A. N.,: 1949 **Stage to Screen - Theatrical Method from Garrick to Griffith,** Harvard University Press.
- Vaz, M. C., : 1996 **Industrial Light and Magic: Into the Digital Realm,** New York: Ballantine Books
- Veltrusky, Jirzi,: 1976 “Man and object in the Theater”, **Semiotics of art: Prague School Contributions,** Ed. By Matejka, Ladislav and Titunik, Irwin R., Cambridge, Mass,: MIT Press
- Vertov, D.,: 1923 **Kenooki - A revolution,** LEF.
- Vertov, D.,: 1984 **Kino - Eye: The writings of Dziga Vertov,** Ed. By K. O'Brien, Berkeley, University of California Press.
- Vicentini, C.,: 2012 **Theory of acting: From antiqyuty to the Eighteenth Century,** A. W. R. Bates, Napoli, Acting Archives.

- Vipond, B.,: 1911 **Coconuts or ivories?**, Kinematograoh and Latern Weekly.
- Vishnevetsky, İ.,: 2018 **The 50 greates special effects movies of all time**, Erişim Adresi: film.avclub.com: <https://film.avclub.com/the-50-greatest-special-effects-movies-of-all-time-1827830379> Erişim Tarihi 22.05.2019 Saat: 18:54
- Waller, G. A.,: 1983 **The Stage/Screen Debate: A study in Popular Aesthetics**, New York and London: Garland.
- Walden, K. L.,: 2008 **Double Take: Rotoscoping and the Processing of Performance**. Refractory: A Journal of Entertainment Media. Erişim Adresi: <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/24/double-take-rotoscoping-and-the-processing-of-performance-%E2%80%93-kim-louise-walden/> Erişim Tarihi 10.04.2019 Saat: 18:54
- Walsh, J.: 2016 **Rogue One: the CGI resurrection of Peter Cushing is thrilling – but is it right?** The Guardian. Erişim Adresi: <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2016/dec/16/rogue-one-star-wars-cgi-resurrection-peter-cushing> Erişim Tarihi 21.06.2019 Saat: 09:54
- Wasserrman, E. R.,: 1947 **The sympathetic İmagination in the Eighteenth Century Acting**. Journal English and Germanic Philology, XLVI.
- Whitehead, A. N.,: 1939 **Science and the Modern World**, New York.
- Wilkes, T.,: 1759 **A General view of the stage**, London.
- Willsher, M.,: 2013 **Lecture on Film Scoring**, History, Technology, and Practice. Speaking at John's Hopkins University.
- Wolf, M.,: 2003 **The Technological Construction of Performance**. The International Journal of Research into New Media Technologies, vol.9, fasc.4, s.48-59. doi:10.1177/135485650300900405
- Wojcik, P. R.,: 2006 **The sound of film acting**, Journal of Film and Video, vol. 58, fasc. 1–2, , s. 71–83: 71.
- Wright, B.,: 2014 **Footsteps with character: the art and craft of Foley**, Screen, 204-220.
- Yurdigül, Y.,
Zinderen, İ.,: 2011 **Sinemada özel efekt**, Atatürk İletişim Dergisi, pp. 101-124.

- Zahn, S.,: 2017 **‘War for the Planet of the Apes’ Is Next Stage in Evolution for Performance Capture Technology.** (E. Sacks, Interviewer).
Eriřim Adresi: <https://www.insidehook.com/article/movies/war-for-the-planet-of-the-apes-performance-capture> Eriřim Tarihi 22.04.2019 Saat: 18:54
- Zarilli, P. B.,: 1995 **Acting (re) considered: A theoretical and practical guide,** London and New York: Routledge Taylor and Francis Group.
- Zetterling, M.,: 1951 **Some Notes on Acting,** Sight and Sound, pp. 21, 83,96.
- <http://www.hdnetmovies.com/bts/a-story-of-a-rabbit-the-making-of-who-framed-roger-rabbit/> (2013). A Rabbits's Tale: The Making of Who Framed Robert Rabbit. Eriřim Tarihi: 21.06. 2019,
- http://www.iaemagazine.com/feed/vol1iss3/eric_gothelf_the_adr_mixer.html (2011). “Eric Gotthelf is the Man behind the Actors‘ Film Delivery” Eriřim Tarihi: 21.03.2019
- <http://www.pbs.org/wgbh/nova/specialfx2/1890.html> (2011) Special Effects, The execution of Mary Queen of Scots. Eriřim Tarihi 12.06.2019 Saat: 23:54
- <http://www.usgamer.net/articles/david-cage-we-can-use-technology-today-something> Eriřim Tarihi: 25.03.2019 Saat. 12:33
- <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2014/08/features/planet-of-the-apes-andy-serkis> Eriřim Tarihi: 22.05.2019 Saat:22:48
- <https://silverscenestory.blogspot.com/2013/06/ray-harryhausen-and-creation-of.html> (2013). Ray Harryhausen and the Creation of Dynamation. Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 21:54
- <https://www.independent.co.uk/news/obituaries/john-chambers-9130510.html> (2001) John Chambers. Eriřim Tarihi 21.06.2019 Saat: 21:54
- <https://www.nytimes.com/2006/07/31/technology/31motion.html> Eriřim Tarihi: 06.03.2019 Saat: 10:30
- <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2016/dec/16/rogue-one-star-wars-cgi-resurrection-peter-cushing> Eriřim Tarihi 20.03.2019 Saat: 12:33
- <https://www.ukessays.com/essays/beauty-therapy/history-makeup-4981.php> (2018) “History of make up in Film” Eriřim tarihi: 23.06. 2019 Saat: 23: 33
- <https://www.youtube.com/watch?v=8FF64Wpskts> (2014), “Planet of the Apes' Actors Get Movement Training | The New York Times” Eriřim Tarihi: 12.04.2019 Saat: 14:32

<https://www.youtube.com/watch?v=h5XQq1ulspc> (2017) ‘‘War Of the Planet of the Apes/Making History/20thCentury’’ Eriřim Tarihi: 22.03.2019 Saat:14:15

<https://www.youtube.com/watch?v=INi3cGOr7-4> Dawn Of The Planet Of The Apes: behind the scenes CGI motion capture footage (2014) ‘‘Dawn Of The Planet Of The Apes: Behind The Scenes CGI motion capture footage’’ Eriřim Tarihi: 22.04.2019 Saat:22:55

<https://www.youtube.com/watch?v=sbojAODGIX0> (2011) ‘‘Rise of the Planet of the Apes 'WETA Vfx' Featurette’’ Eriřim Tarihi: 22.03.2019 Saat: 00:33



FİLMLER

101 Dalmaçyalı (101 Dalmatians, C.Geronimi, H.Luske, and W. Reitherman, 1961)
2001: Uzay Macerası (2001: A Space Odyssey, Stanley Qubrick, 1968)
A Chairy Tale (Norman McLaren, 1957)
Alçak Adam (Shallow Hal, Peter ve Bobby Farrelly, 2001)
Altın Postlu Cengaver (Jason and the Argonauts, Don Chaffey, 1963)
Alvin ve Sincaplar (Alvin and the Chipmunks, Tim Hill, 2007)
Amadeus (Milosh Forman, 1984)
American Pop (Ralph Bakshi, 1981)
Ateş ve Buz (Fire and Ice, Ralph Bakshi, 1983)
Ateş! (Fire!, James Williamson, 1901)
Avatar (James Cameron, 2009)
Aya Seyahat (Le Voyage dans la Lune, George Meliese, 1902)
Bağdat Hırsızı (The Thief of Bagdad, Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan, 1940)
Batı Dünyası (Westworld, Michael Crichton, 1973)
Batman Dönüyor (Batman Returns, Tim Burton, 1992)
Bebeğin Laneti (The Devil Doll, Tod Browning, 1936)
Benjamin Button'ın Tuhaf Hikâyesi (The Curious Case of Benjamin Button, David Fincher, 2008)
Beowulf (Robert Zemeckis, 2007)
Bridget Jones'un Günlüğü (Bridget Jones's Diary, Sharon Maguire, 2001)
Buharlı Gemisi (Steamboat Bill, Jr, Charles Reisner, 1928)
Büyük İskender (Alexander, Oliver Stone, 2004)
Büyük Tren Soygunu (The Great Train Robbery, Edwin S. Porter, 1903)
Canavar Ev (Monster House, Gil Kenan, 2006)
Canı (Monster, Patty Jenkins, 2003)
Caz Şarkıcısı (The Jazz Singer, Alan Crosland, 1927)
Crossing the Plains in '49 (Thomas Edison, 1908)
Denizin Dışları (Jaws, Steven Spielberg, 1975)
Derinlik Sarhoşluğu (The Abyss, James Cameron, 1989)
Don Juan (John Barrymore, 1923)

Dostluk Çemberi (A Circle of Friends, Pat O'Connor, 1995)
Dövüşçü (The Fighter, David O. Russel, 2010)
Dracula (Tod Browning, 1931)
Dünya Savaşı, Z (World War Zone, Tim Roth, 2013)
E.T. (E.T.: The Extra-Terrestrial, Steven Spielberg, 1982)
Evlilik Rüyası (Muriel's Wedding, P.J. Hogan, 1994)
Fantastik Dörtlü: Gümüş Sörfçünün Yükselişi (Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer, Tim Story, 2007)
Fil Adam (Elephant Man, David Lynch, 1980)
Final Fantasy: The Spirits Within (Hironobu Sakaguchi and Moto Sakakibara, 2001)
Fire Brigade (William Nigh, 1926)
Forrest Gump (Robert Zemeckis, 1994)
Frankenstein (James Whale, 1931)
Frankenstein'in Gelini (The Bride Of Frankenstein, James Whale, 1935)
Full Metal Jacket (Stanley Kubrick, 1987)
Geleceğin Dünyası (Future World, Richard T. Heffron, 1976)
Genç Sherlock Holmes (Young Sherlock Holmes, Barry Levinson, 1985)
General (The General, Clyde Bruckman ve Buster Keaton, 1926)
Gertie the Dinosaur (Winsor McCay, 1914)
Gizlenen Robotlar (Transformers, Michael Bay, 2007)
Gladyatör (The Gladiator, Ridley Scott, 2000)
Gran Torino (Grand Torino, Clint Eastwood, 2008)
Güvenlik Sonra Gelir (Safety Last!, Fred C. Newmeyer, Sam Taylor, Harold Lloyd and Noah Young, 1923)
Güzel ve Çirkin (Beauty and the Beast, Gary Trousdal, 1991)
Harry Potter 7 Ölüm Yadigarları (Harry Potter and The Deathly Hallows, David Yates, 2007)
Hayal Dünyası (Cool World, Ralph Bakshi, 1992)
Hayata Uyanmak (Waking Life, Richard Linklater, 2001)
Hayatımızın En Güzel Yılları (The Best Years of Our Lives, William Wyler, 1946)
Hızlı ve Öfkeli 7 (Fast and Furious 7, F. Gary Gray, 2015)
Hobbit: Beklenmedik Yolculuk The (Hobbit: An Unexpected Journey, Peter Jackson, 2012)

Hoşgörüsüzlük (*Intolerance*, David W. Griffith, 1916)

Humorous Phases of a Funny Face (J. Stewar Blackton, 1906)

İskoçya Kraliçesi Mary (*The Execution of Mary Queen of Scots*, Alfred Clark, 1895)

Jobard ne peut pas voir les femmes travailler (Emile Cohl, 1911)

Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993)

Kalk ve Diren (*Stand and Deliver*, Ramon Menendez, 1987)

Kara Şovalye (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008)

Kara Şovalye (*The Dark Night*, Christopher Nolan, 2012)

Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu (*Pirates of the Caribbean: At World's End*, Gore Verbinski, 2007)

Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* Gore Verbinski, 2006)

Kayıp Dünya (*The Lost World*, Willis O'Brien, 1925)

Kızgın Boğa (*Raging Bull*, Martin Scorsese, 1980)

King Kong (Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, 1933)

Kurt Adan (*The Wolf Man*, George Wagner, 1941)

Kuşlar (*Birds*, Alfred Hitchcock, 1963)

Kutup Ekspresi (*The Polar Express*, Robert, Zemeckis, 2004)

Küçük Şarlok (*Sherlock Jr.*, Buster Keaton, 1924)

Küçük Dev Adam (*Little Big Man* (Arthur Penn, 1970)

Makinist (*The Machinist*, Brad Anderson, 2004)

Masum Sanık Roger Rabbit (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988)

Maymunlar Cehennemi (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968)

Metropolis (Fritz Lang, 1927)

Modern Zamanlar (*Modern Times*, Charlie Chaplin, 1936)

Mogli Orman Çocuğu (*Mowgli: Legend of the Jungle*, Andy Serkis, 2018)

Mumya (*The Mummy*, Karl Freund, 1932)

Neighbours (Norman McLaren, 1952)

Neşeli Ayaklar (*Happy Feet*, George Miller, 2006)

Operadaki Hayalet (*The Phantom of the Opera*, Rupert, Julian, 1925)

Outside the Law (Tod Browning, 1920)

Oz Büyücüsü (The Wizard of Oz, Victor Fleming, 1939)
Palyaço Koko (Koko the Clown, Max Fleischer, 1917)
Pamuk Prenses ve Yedi Cuceler (Snow White and the Seven Dwarfs, D.Hand, W.Cottrell, W. Jackson ve L.Morey, 1937)
Peter Pan (Clyde Geronimi; Wilfred Jackson, 1953)
Philadelphia (Jonathan Demme, 1993)
Playhouse (Edward E. Cline, 1921)
Profesör (The Nutty Professor, Tom Shadyac, 1996)
Rango (Gore Verbinski, 2011)
Rescued from an Eagle's Nest (Searle Dawley, 1908)
Rocky (Roki, John G. Avildsen, 1976)
Rogue One: Bir Star Wars Hikâyesi (Rogue One: A Star Wars Story, 2017)
Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi (Rogue One: Star Wars Story, Gareth Edwards, 2016)
Sahtekâr (Changeling, Clint Eastwood, 2008),
Sapık (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960)
Sinbad'ın Altın Yolculuğu (The Golden Voyage of Sinbad, Gordon Hessler, 1973)
Sindirella (Cinderella, Georges Melies, 1899)
Sky Captain ve Yarının Dünyası (Sky Captain and the World of Tomorrow, Kerry Conran, 2004)
Spy Kids: Oyun Bitti(Spy Kids 3D: Game Over, Robert Rodriguez, 2003)
Star Trek II: İmoeratorun Öfkesi (Star Trek II: The Wrath of Khan, Nicholas Meyer, 1982)
Superman dönüyor (Superman Returns, Brayan Singer, 2006)
Şafak Hareketi (Rescue Dawn, Warner Herzog, 2006)
Şehir Işıkları (City Lights, Charlie Chaplin, 1931)
The Danger Girl (Clarence G. Badger, 1916)
The Doors (Oliver Stone, 1991)
The Electric Hotel (Emile Cohl, 1908)
The Electric House (Buster Keaton, 1922)
The Enchanted Drawing (James Stuart Blackton, 1900)
The Four Troublesome Heads (Un homme de têtes, George Meliese, 1898)
The Ghost of Slumber Mountain (Willis O'Brien, 1918)
The Godfather (Francis Ford Coppola, 1972)

The Humpty Dumpty Circus (James Stuart Blackton ve Albert E. Smith, 1898)
The Man with the Rubber Head (*L'Homme à la tête de Caoutchouc*, George Meliese, 1902)
The Notre Dam 'in Kamburu (*Hunchback of Notre Dame*, Wallace Worsley 1923)
The Sopranos (David Chase, 2001)
The Three Caballeros (Norman Ferguson, 1945)
Tintin'in Maceraları (*The Adventures of Tintin: The Secret of Unicorn*, Steven Spielberg, 2011)
Marşlılar Annem ve Ben (*Mars Needs Moms*, Simon Wells, 2011)
Van Helsing (Stephen Sommers ve Sharon Bridgeman, 2004)
Vol -İ (*WALL-E*, Andrew Stanton, 2008)
When We Were Kings (Leon Gast, 1997)
Wizards (Ralph Bakshi, 1977)
Yabancı Muhabir (*Foreign Correspondent*, Alfred Hitchcock, 1940)
Yağmurda Dans (*Singing in the Rain*, Stanley Donen ve Gene Kelly, 1952)
Yaratık (*Alien*, Ridley Scot, 1979)
Yasak Bölge 9 (*District 9*, Neil Blomkamp, 2009)
Yeni Yıl Şarkısı (*A Christmas Carol*, Robert Zemeckis, 2009)
Yıldız Savaşları (*Star Wars*, George Lucas, 1977)
Yıldız Savaşları: Gizli Tehlike, (*Star Wars: The Phantom Menace* George Lucas, 1999)
Yükseklik Korkusu (*High Anxiety*, Paul Lohman, 1977)
Yüzüklerin Efendisi: İki Kule (*The Lord of The Rings: The Two Towers*, Peter Jackson, 2002)
Zoraki Kral (*The King's Speech*, Tom Hoper, 2010)

ÖZGEÇMİŞ

Slagjana Vujoshevikj (1988, Üsküp), İstanbul’da yaşayan uluslararası kariyerine sahip olan Makedon bir oyuncudur. Birçok tiyatro oyunu, film ve dizide Makedon, İngiliz ve Türk dilinde oynamaktadır. 2011 yılında, Üsküp Dram Sanatları Fakültesinde, Oyunculuk bölümünden mezun olmuştur ve mezun olmasının ardından, aynı fakültede Prof. Vlado Cvetanovski’nin asistanı olarak oyunculuk eğitimi vermeye başlamıştır. 2012 yılında İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuvarında Oyunculuk bölümünde burslu öğrenci olarak yüksek lisans okumaya başlamıştır. 2015 yılında, *Başka Dilde Oyunculuk* adlı tezi ve *Antigone* adlı oyunu ile yüksek lisansını tamamladıktan hemen sonra, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde, Radyo Televizyon ve Sinema bölümünde Doktora Programında okumaya başladı.

Slagjana, birçok yerli ve yurtdışı atölyelere katıldı, böylece Stanislavski metodu dışında, Odin Tiyatrosu oyuncularından Eugenio Barba tekniği, Prof. Mimi Tanevska tarafından Meisner Tekniği, yönetmen Jane Spasik tarafından ise Lee Strasberg metodu ile ilgili dersler aldı. ‘‘Eastern Neighbours’’ programında, Oscar kazanan oyuncu Villeke Van Amelrou, birçok ödöl alan Sırp oyuncu Mirjana Karanovic ve *Çingeneler Zamanı* filminden ünlü olan Makedon oyuncu Sinolichka Trpkova tarafından düzenlenen Kamera Önü Oyunculuk eğitimi aldı.

Eğitim boyunca ve mezun olduktan sonra, Slagjana, Makedon Devlet tiyatrosunda birçok oyunda oynamıştır, *Yokmuşum Gibi* (2010) adlı İrlandalı yönetmen Huanita Wilson tarafından yönetilen uzun metrajlı filmde, Bosnalı karakter Amina canlandırmıştır ve 2012 yılında ise İtalyan Astragali Tiyatrosunda yönetmen Fabio Toledi’nin yönettiği *Kuşlar* adlı tiyatro oyununda İngiliz dilinde oynamıştır. Türkçeyi sonradan öğrenen Slagjana, 2013 yılında, Tiyatro Kumpanyasında, Sema Ali’nin yazdığı ve yönettiği *Küçük Kız* adlı oyunda Türk oyuncular ile beraber Türk dilinde farklı karakterler canlandırmıştır. 2015 ve 2016 yıllarında Çağatay Tosun’un yönettiği *Acı Aşk* ve Mehmet Ada Öztekin’in yönettiği *Büyük Sürgün Kafkasya* adlı dizilerde Slagana rol aldı. Üsküp Türk Tiyatrosunda ise İtalyan yönetmen Luca Cortini tarafından yönettiği *Palavracı Asker* adlı oyunda oynadı ve en prestijli ‘‘Voydan Çernodrinski’’ Makedon Tiyatro Festivalinde, Aleksandar Popovski’nin yönettiği *Bir Yaz Gecesi Rüyası* adlı oyundaki Türk dilinde canlandırdığı Helena karakteri için, En İyi Genç Oyuncu Ödülünü aldı.

Şu an, Slagjana, Goce Cvetanovski tarafından yönetilen *Bibi's World* adındaki ilk Makedon canlandırma filminde başkarakter olan Bibi'yi seslendirmektedir. Adnan Güler'in yönettiği ve ATV kanalında yayınlandığı *Canevim* adlı dizisinde Slagjana Kristina karakteri canlandırmaktadır. Ayrıca, Michael Chekhov Avrupa Birliğinin eğitmenleri tarafından verilmekte olan Michael Chekhov tekniğini öğrenmektedir. Slagjana, aktif bir şekilde Hata Yapım Atölyesi ve Entropi Sahne Atölyesinde oyunculuk ile ilgili eğitim ve özel dersler vermektedir.

