

Çizgiden Perdeye

CANLANDIRMA

Minik fare Remy hiç beklemediği bir anda kendini bulduğu güzel restoranın mutfağında birbirinden lezzetli yemekler pişirir... Amcası Kral Arnold'ı korkunç ejderhadan korumak için bir kahraman arayan küçük Zoe, kitaplardaki gibi bir kahramana rastlayamaz ama bulunduğu yeni arkadaşlarıyla birlikte tehlikeli bir serüvene atılır... 700 yıldır dünyada tek başına yaşayan robot Wall-e sonunda hayallerinin aşkıyla tanışır... 700 yıl yalnız başına yaşayan robot, ejderha avcısı küçük kız ya da aşçı fare... Bütün bunlar gerçeklikten uzak öyküler gibi değil mi? Evet gerçek değil ama biz bu kahramanların hepsini tanıyor, neye benzediklerini biliyoruz. Onlar bizim beyaz perdede tanışıp sevdiğimiz sevimli ve cesur çizgi kahramanlar.

Shrek, Ratatouille, Kayıp Balık Nemo, Ruhların Kaçışı, Sevimli Canavarlar, Wall-e ve daha birçokları yalnızca çocukların değil, yetişkinlerin de büyük bir zevkle izlediği filmlerden birkaçı. Ancak bu filmleri öteki filmlerden ayıran bir özellik var: Hiçbiri gerçek kahramanlarla ve gerçek mekânlarda çekilmiş değil. Canlandırma film adı verilen bu filmlere "basit çizgi filmler" demek onlara haksızlık olur. Bir canlandırma filmi yapmak, kimi gelişmiş çekim, canlandırma ve gösterim teknolojilerine dayanan çok zahmetli bir iş.

Çizgi filmlerde olduğu gibi canlandırma sinemasının da temelinde, çok sayıda resmin art arda gösterilmesiyle elde edilen ve sürekliliği olan hareketli görsel malzeme yatar. Basit bir çizgi filmde saniyede 24 kare görüntü izleriz. Bir başka deyişle bir çizgi film izlerken perdeden saniyede 24 kare görüntü geçer. Gerçekte ardışık görüntülerle hareket hissi uyandırılmaya çalışılması yeni bir şey sayılmaz. Günümüzden binlerce yıl önce bile atalarımız mağaraların duvarlarına yaptıkları resimlerle benzer bir "canlandırma" yaratmaya çalışmışlar. Ancak bu yöntemi kulla-

narak film yapma düşüncesi ilk kez 19. yüzyılda olgunlaştı. Çizgiyle sinema perdesinin ilk buluşması 1905'te gerçekleşti. 1914'teyse, bu yolda önemli bir adım sayılan "selüloit" üretildi. John Bray ve Earl Hurd tarafından üretilen selüloit, üzerine filmin kahramanlarının hareketleri çizilebilen saydam plastikten yapılmış bir tür kâğıt. O yıllarda ayrı olarak hazırlanan dekorun önüne selüloit koyulur ve çizgi kahramanların görüntüleri de selüloitten geçirilirdi. Bu yöntemle çekilen filmlerde gerçek oyuncularla çizgi kahramanlar aynı karelerde buluşturulabiliyordu. Ne var ki bu yöntemle çalışmak zordu ve istenen sonucu vermekten uzaktı. Bunun üzerine kolları sıvayan Max Fleisher, rotoskop adını verdiği yeni bir aygıt geliştirdi. Rotoskop sayesinde çekilen film animatör adı verilen canlandırıcının çizim tahtasına yansıtılabiliyordu. Bu sayede görüntüleri izleyebilen canlandırıcılar istedikleri gibi daha gerçekçi hareketler yaratabiliyorlardı. Bu yöntemle yaratılan birçok ünlü çizgi kahraman olmasına karşın, sinema dünyası yeniliklere her zaman açıktı ve bir başka yeni tekniğin gelmesi uzun sürmedi. Düşsel kahra-

MA SİNEMASI



manların kuklalarının kullanıldığı bu teknikle, arka planda gerçek oyuncunun rol aldığı sahne görünürken ön planda kuklalar oynatılıyordu. Böylece iki görüntü üst üste bindiriliyor ve insanlarla kuklalar aynı karede görüntüleniyordu. Yeni olmasına yeni bir yöntemdi ama biraz ağır işliyordu. Bu yöntemle, günde yalnızca 13 kare görüntü çekilebiliyordu. 1950'li yıllardan sonra birçok farklı teknik geliştirildi ve bunlardan yararlanılarak çeşitli filmler çekildi. Ancak bu konuda gerçekten devrim niteliğindeki yeniliğin gelmesi için 1980'li yılların sonunu beklemek gerekti. Bu dönemlerde geliştirilen ve kısaca 3 D olarak adlandırılan üç boyutlu görselleştirme tekniği kullanılarak çekilen ilk uzun metrajlı film Oyuncak Hikâyesi 1995'te izleyiciyle buluştu. O yıllarda büyük yankı uyandıran Oyuncak Hikâyesi'ni birçok farklı film izledi. 2000'deyse tümüyle farklı bir teknikle çekilen Tavuklar Fırar'da filmi gösterime girdi. Bir tavuk çiftliğinden kaçmaya çalışan Ginger, Rocky ve arkadaşlarının serüvenlerini konu alan filmde, tüm kahramanların silikon kaplı maketleri kullanıldı. Gerçek bir tavuğun hareketlerini yapabilecek biçimde çeşitli eklemlerden oluşan maketlere uygun gagalar da yapılmıştı. Kahramanların hareketleri ve konuşmaları bu maketlere yaptırılan çeşitli hareketler ve değiştirilerek kullanılan farklı gagalarla sağlanmıştı. "Stop motion" adı verilen bu teknikte en küçük hareketler bile ayrı ayrı görüntülenip daha sonra ardışık olarak hızlıca görüntüye getirilir.

Bunlar canlandırma sinemasında kullanılan tekniklerden yalnızca bazıları. Kimi filmlerdeyse, çizim ya da maket yerine gerçek oyuncuların yararlanır. Oyuncuya giydirilen özel kostümün de yardımıyla oyuncunun bedeni ve yüzü bilgisayar ortamında 3 D modelleme yöntemiyle istenen görüntüye kavuşturulabiliyor. "Hareket yakalama"

(motion capture) adı verilen bu teknik birçok sinema filminde kullanıldı.

Hangi teknik kullanılırsa kullanılsın, bir canlandırma filminin tamamlanması çoğu zaman gerçek oyuncular ve gerçek mekânların kullanıldığı filmlerden çok daha uzun sürüyor. Oysa canlandırma filminde yönetmen gerçek oyuncularla uğraşmadığı için ne sahnelerin tekrar tekrar çekilmesi söz konusu ne de kimi kişisel nedenlerden işin gecikmesi. Ama burada asıl zaman alıcı olan

ÇİZGİ FİMLERDE OLDUĞU GİBİ CANLANDIRMA SİNEMASININ DA TEMELİNDE, ÇOK SAYIDA RESMİN ART ARDA GÖSTERİLMESİYLE ELDE EDİLEN VE SÜREKLİLİĞİ OLAN HAREKETLİ GÖRSEL MALZEME YATAR.

işin perde arkası. Saniyede 24 kare görüntünün geçtiği bir saatlik bir film için yaklaşık 85.000 kare görüntünün hazırlanması gerekiyor. Bu da filmi üreten ekibin tam 85.000 görüntü için ayrı ayrı uğraşması anlamına geliyor.

Haydi, Film Çekelim!

Bir canlandırma filminin hazırlık aşamasından gösterime girebilecek duruma gelene kadar geçirdiği birçok evre var. İlk olarak söz konusu bir film olduğu için kesinlikle bir senaryosu olması gerekiyor. Senaryo aslında filmin öyküsüdür. Senarist, ana

hatlarıyla filmin öyküsünü yazar.

Kahramanlarımızın kim olduğundan tutun da öykünün ne zaman ve nerede geçtiğine kadar her şey bu aşamada anlatılır. Kimi zaman senarist yalnız çalışırken kimi zaman filmin öyküsü bir ekip tarafından yazılır.

Senaryo yazılıp öykü aşağı yukarı belirlendikten sonra sıra canlandırmacıların yapacağı işe gelir. Her sahne ayrı ayrı görsel olarak kurgulanmalıdır. Bunun için "storyboard" adı verilen sayfalara her sahnenin görüntüsü çizilir. Görsel öyküleme işi çok

önemlidir çünkü kahramanlar genel hatlarıyla ilk olarak bu aşamada görselleştirilir. Kahramanların nasıl göründüklerinin yanı sıra, o sahnenin geçtiği yer ve koşullara ilişkin görsel çalışmalar da "storyboard"larda belirlenir. Örneğin, o sahne dışında geçiyorsa, çevrede neler bulunduğu, hava durumu, günün hangi saati olduğu gibi bilgilerle kameranın nerede bulunacağı, hangi açıdan çekim yapacağı da bu çizimlerde gösterilir.

Anlatmak istediğiniz bir öykünüz varsa, siz de işe senaryoyu görselleştirmekle başlayabilirsiniz. Bunun için çizim becerinizin gelişmiş olmasına gerek yok. Hatta laf aramızda birçok ünlü yönetmen ve senaryo yazarının çizimleri oldukça kötüdür. Ama iş kafanızdaki sahneyi başkalarına aktarmaya geldiğinde, basit çizimlerden iyisi yoktur. Bu iş size zor gelirse, bu konuda birkaç ipucundan yararlanabilirsiniz. Her şeyden önce çizim alanınızı dar tutmak daha çabuk ve kolay çizmenizi sağlayabilir. Ayrıca kurşun kalem kullanmak istediğiniz değişikliği yapmanızı olası kılar. Kamera yönünü ve açıları belirtmek içinse, farklı renklerde oklar çizebilirsiniz.





Bunların yanı sıra, her çizimin yanına ya da altına o sahnede ne olduğuna ilişkin açıklayıcı kısa bilgiler yazmak çok yararlı olur. Örneğin, "fare yüzünde kaygılı bir ifadeyle koşarak kaçmaya çalışır" ya da "şiddetli bir patlamanın ardından sarsıntı başlar" gibi. Tabii her çizime bir numara vermeyi unutmamak gerekiyor. Bu sayede sahnelerin sırasını karıştırmamış olursunuz. Bir canlandırma filmi hazırlayacak aygıt ve malzemeye sahip değilseniz bile, öykünüzü

insanlara aktarma konusunda atabileceğiniz en kolay ve zevkli adım "storyboard" hazırlamak olabilir. Kim bilir belki günün birinde öykünüzden film yapmak isteyecek birileri çıkar, hatta belki de o kişi bizzat siz olursunuz.

Canlandırmaya Geçebiliriz

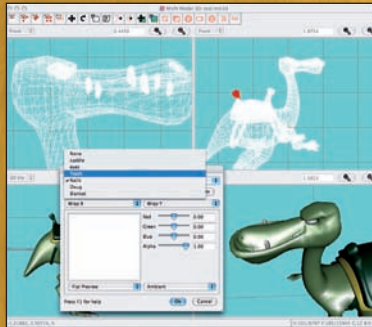
Senaryo ve sahneler belli olduktan sonra sıra kahramanlara ses verme işine gelir. Seslendirme, seslendirme sanatçıları ya da oyuncularca yapılır. Seslendirme sanatçısı sesiyle yaşam vereceği kahramanı tanımak için öncelikle senaryoyu

Farklı Yöntemler Farklı Filmler

Neredeyse tüm canlandırma film stüdyoları artık 3D modelleme yöntemini kullanıyor. Bu yöntemin kullanıldığı filmlerde öncelikle tüm kahramanların minik maketleri yapılır. Daha sonra bu maketlerin görüntüleri tarama yöntemiyle üç boyutlu olarak bilgisayar ortamına aktarılır. Kimi filmlerdeyse, maketlere gerek kalmadan doğrudan bilgisayarda 3D modelleme yapılır. Bilgisayarda kahramanın maketi oluşturulurken resmedilmek istenen bölgeye göre belli sayıda noktanın koordinatı girilir. Görüntünün ne kadar ayrıntılı olması isteniyorsa, o kadar çok sayıda nokta tanımlamak gerekir. Bu noktalar birleştirilir ve ortaya çıkan temel çizim kaslar, iskelet ve deri yerine geçecek görüntülerle kaplanır. Noktaların birleştirilmesiyle oluşturulan binlerce minik geometrik şekil sayesinde de istenen değişiklikler bilgisayarda kolayca yapılabilir. Bu bağlantı noktaları kullanılarak kahraman hareket ettirilebilir. Kimi kahramanların yalnızca yüzlerinde bile yüzlerce bağlantı noktası bulunur. Model üzerinde ne kadar çok nokta tanımlanmış, ne kadar çok yüzey oluşturulmuşsa, görüntü gerçeğe o kadar yakın olur. 3D model oluşturulup gerekli giydirmeler yapıldıktan

sonra renklendirme işlemine geçilir. Özel bilgisayar yazılımlarının da yardımıyla artık 3D modele istenen tüm hareketler son derece gerçekçi bir biçimde yaptırılabilir. Yüzeyler birbirlerine bağlantı noktalarıyla bağlı olduklarından hareketler aşamalı olarak ve sürekliliği sağlanarak gerçekleştirilebilir. Örneğin, kahramanın ayağını kaldırdığınızda hareketin devamı olarak bacağı da kalkacaktır.

Eğer kahramanların maketleri yapılmışsa, öncelikle her sahne için gerekli nesnelerin kullanıldığı setler hazırlanır. Daha sonra kahramanların sahnedeki hareketleri düzenlenir, gerekli hareketler maketlere yaptırılır ve her sahne kameralar yardımıyla filme çekilir. Çekimler tamamlandıktan sonra görüntüler bilgisayara aktarılır ve özel canlandırma yazılımları sayesinde kahramanların hareketlerine son şekiller verilir. Bir sahneye ait tüm çekimler ve canlandırmaların film karesine dönüştürülmesi için büyük bir bilgisayar sistemine gerek vardır. Tek bir karenin oluşturulması bile yaklaşık altı saat sürer. Tüm bu süreçlerin uzunluğu elbette filmin tamamlanmasını da geciktirir. Kahramanları, seslendirmesi ve çekimleri bir araya getirilip tamamlanan filmin artık tek bir eksiği kalmıştır:



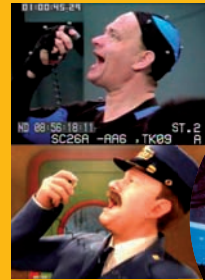
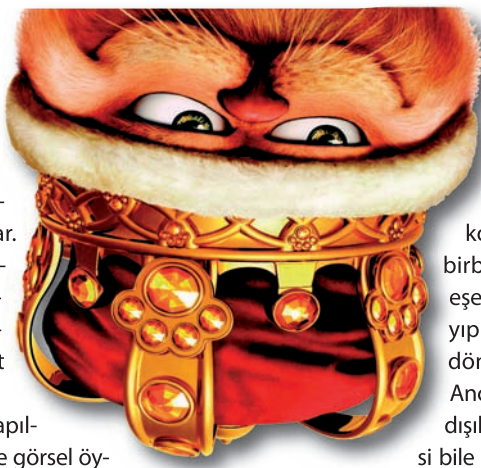
okur ve görsel öyküleme çizimlerine bakar. Daha sonra seslendirilmediği kahramanın konuşmalarını seslendirmek üzere ses kayıt stüdyosuna girer.

Seslendirme de yapıldıktan sonra daha önce görsel öyküleme için yapılan taslak çizimler özenle yeniden çizilir.

Bu çizimlerle kahramanlar da sahneler artık peyzaj perdede ya da ekranda gördüğümüz hallerini alırlar. Tüm sahneler tek tek yeniden resimlenir. Canlandırmacı, bir sahnedeki tüm geçişleri çizer. Diyelim ki Shrek filmindeki kahramanımız eşek, sevimli dev Shrek'e bir şeyler anlatarak peşinden gidiyor. Bu sahnede canlandırmacı hem eşeği hem de

Shrek'i yürürken, konuşurken, durup birbirlerine bakarken, eşek kuyruğunu sallayıp kendi çevresinde dönerken resimler. Ancak bu çizimlerin ardışık olarak gösterilmesi bile gösterimde sürekliliği sağlamak için yeterli değildir. Bu nedenle ara çizimleri başka çizerler yapar. Özellikle Kore gibi işgücünün gelişmiş ülkelere oranla daha ucuz olduğu ülkelerde bu geçiş çizimlerini yapan çok sayıda canlandırmacı çalışır. Kahramanlarımızın hareketlerinde sürekliliği sağlamak için attıkları her adım, konuşurken çıkardıkları her seste yüzlerinde oluşan

ifade, eşek kuyruğunu sallarken kuyruğun sağa sola her gidişi gibi, o sahnenin tüm ayrıntıları tek tek çizilir. Tüm sahneler çizildikten sonra resimlerin renklendirilmesine gelir sıra. Eğer çizimler elle yapılmışsa, kâğıtlar yine elle boyanır; çizim işi bilgisayarda gerçekleştirilmişse, renklendirme yine bilgisayarda yapılır. Bu yaptığımız, gelecekteki yöntemlerle hazırlanan bir canlandırma filmi olacağı benziyor. Ne var ki, kimi film stüdyoları bunlardan farklı yöntemlerden yararlanır.



Müzikler! Çoğu canlandırma filmi akıllarımızda müzikleriyle birlikte yer etmiştir. Müzikler ve ses efektleri de eklendikten sonra film gösterime girmeden önce sayısal kayıtları tamamlanır. Artık filmin izleyicilerle buluşmaması için ortada hiçbir neden yok.

Herkeseye iyi seyirler!