

SİNEMAYA KATKILARI AÇISINDAN BİLGİSAYAR ANİMASYON

Hikmet SOFUOĞLU*

“...modern düşünce için olası bir ahlak yoktur. Modernizm düşündüğü andan itibaren yaralar veya uzlaştırır, yakınlaştırır veya uzaklaştırır, koparır, ayırıştırır, bağlar veya düğümler; özgürleştirmekten ve köleleştirmekten alıkoymaz kendisini..”¹

Modern öncesi toplumlarda sanat yapıtı, “dil”in kurmaca ve bireysel olmayan gerçekliği ile belirlenirken, modern toplumlarda bu tür “dil” ortadan kalkar ve yerini kurmaca, bireysel dillere bırakır. Foucault bu dönüşümü şu şekilde açıklıyor;

“...dilin klasik düzeni şimdi kendi içine kapanmıştır. Saydamlığını ve bilgi arasındaki ana işlevini kaybetmiştir. 17. ve 18. yüzyıllarda, sunumların dolaysız ve kendiliğinden açılımıydı; sunumlar ilk göstergelerini onda almakta, ortak özelliklerini onda dokulandırmakta ve yeniden gruplandırmakta, özdeşlik ve yüklem ilişkilerini onda saptamaktaydılar...”²

Bu durumda modern öncesi sanatçının yaratıcılığı, onun varolan

*Yrd. Doç., Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Öğretim Üyesi.

¹Michel Foucault, **Söylemin Düzeni**, Çev. Turhan Ilgaz, (İstanbul, Hil Yayın, 1987), s.6.

²Michel Foucault, **The Order of Things;An Archaeology of the Human Sciences**,(New York, Vintage Books, Hill, 1973), s.295.

“dil”i kullanma yetkinliđi ile sınırlıdır. Tüm sanatlar bu zorunlu “dil”in kurallarına uyar. Ancak 19. yüzyılda modernizmle birlikte bu zorunlu dil ortadan kalkmış, yerine “yeni kurmaca dil” önermesi altında yine katı kurallara bađlı “yeni zorunlu diller” ortaya çıkmıştır. Başka bir deyişle sunumla dolaysız ve kendiliğindenci ilişkisini koparan dil, modern dönemden günümüz postmodern dönemine kadar, dađınık bir sistem üzerinde varlığını sürdürmüş ve modern kuramcılar için yorumlama ve biçimlendirme aracı olarak kullanılmıştır.

Modern sinema sanatının öncülerinden Sergei M. Eisenstain “dil”in sinemaya resimden çok daha yakın olduğunu vurgulayarak, sinema ile dil arasında çok yakın bir benzerlik olduğunu, film üretim yöntemlerinin bir cümle, bir metin oluşturmayla özdeş olduğunu savunmuştur;

“...sinemacının karşısında da birimler, yani “deđiştirilmesi çok zor bir somutluk”(sözcükler gibi bütünlüğü olan) taşıyan çerçeveler vardır; sinemacı, bu birimleri kurgu yoluyla peşpeşe bir anlam oluşturacak biçimde biraraya getirir...”³

Oysa günümüz postmodern toplumu; bilgisayar, enformasyon, bilimsel bilgi ve ileri teknolojiadaki gelişmelerden kaynaklanan hızlı bir deđişme toplumdur. Bu açıdan teknoloji ve bilgi toplumsal örgütlenmenin ilkeleri haline gelmiştir. Postmodern felsefenin öncülerinden Lyotard, bilgi karşısında bir dil oyunları yaklaşımını benimser ve çeşitli söylemleri kendi kurallarının içerisinde kavramayı önerir; ona göre “dil oyunları” farklı ölçütler ve kurallar tarafından yürütülmektedir ve hiç birine ayrıcalık tanımamak gerekir;

“..bütün yapabileceğimiz, tıpkı gezegenler ve hayvan türleri karşısında yaptığımız gibi, söylemsel türlerin çeşitliliğini hayranlıkla seyretmektir...”⁴

³Giorgio Vincenti, **Sinemanın Yüz Yılı**, (İstanbul; Evrensel Basım Yayın, 1993), s.29.

⁴Douglas Keller, **Toplumsal Teori Olarak Postmodernizm: Bazı Meydan Okumalar ve Sorunlar**, Modernite Versus Postmodernite, Çev. Mehmet Küçük, (Ankara: Vadi Yayınları, 1993), s.238.

Lyotard, tam olarak dil oyunları çoğulluğuna ayrıcalık tanımayı ister ve toplumda dolaşıma girmiş bulunan çeşitli söylemlerde onaylanan çeşitli geçerlilik iddaları, değerler, konumlar vb. gibi arasında yasa koyucu rolüne soyunan tüm felsefi söylem biçimlerini reddeder. Lyotard, genellemeci toplumsal kavram ve eleştiriyiyle uğraşmaktan çok, daha yerelleşmiş "küçük anlatılara" sahip heterojen mikro analizden yanadır.⁵ Bu konuya ilişkin görüşlerini şu şekilde açıklıyor;

"...dil oyunlarının farklı evrelerde farklı biçimlere bürünebilen yapısını kabul etmek ilk adımdır...ikinci adım bir oyunu ve bu oyunun içinde yapılabilecek hamleler'i tanımlayan kurallar üzerindeki herhangi bir uyuşmanın yerel olması gerektiği, yani söz konusu oyunun mevcut oyuncularının anlaşmasına dayandığı ve sonuçta iptal edileceği ilkesidir."⁶

Lyotard'a göre dil oyunları aslında toplumu birarada tutan "toplumsal bağlar"dır. Toplumsal etkisini öncelikle bir oyun içinde hamle yapma, bir rol üstlenme ve çeşitli soyut dil oyunlarında yer alma bazında karakterize eder. Lyotard'a göre dil ve dünya doğayı paylaşmaz; sözcüklerin nesnelere, nesnelere de sözcüklere bağlanma işlemi doğaya ek bir şiddettir ki bu da yaşamda kesiklikler, süreksizlikler ve isteksizlikler yaratır;

"...dil doğanın bittiği yerde başlar; teolojiyi sokmazsak anlayış ve duyumsallık arasındaki bağlar dolaylıdır. Şüphesiz sanat da bunlardan biridir. Söylem için konu verir ve üretiminde konuşan biri olarak varsayar kendini. Kendisiyle konuşmaz, fakat kurmaya çalıştığı bağlar, genellikle tehdit edici ve yapısalıdır. Hiç bir şey bu kadar yapay olmamıştır..."⁷

Göstergebilimci Barthes ise "dil"nin baskıcı işlevini şu şekilde açıklıyor;

⁵ Aynı, s.238.

⁶ Aynı, s.238.

⁷ Bill Readings, **Introducing Lyotard, Art and Politics**, (New York: Routledge, 1991), s.31.

“...dil yasadır, konuşma ise onun kodudur...Bir söylemin amaçladığı(sürekli tekrarladığı gibi) iletişim değildir. Onun amacı zorlayıcı bir boyun eğdiriciliktir...Dil(bir dil sisteminin işlerliği) ne tepkisel ne de ilerleyicidir; Basit anlamda faşisttir...”⁸

Bu açıdan bakıldığında Deluze'un belirttiği gibi “sinema, evrensel ya da ilkel olan, bir dil ya da dil sistemi değildir”⁹. Genelde sinema her zaman teknoloji ile yakından ilişkili olmuştur. Teknolojideki sürekli değişimler, sinema sanatçılarını, kendi yaratıcı yöntemlerini yeniden gözden geçirmeye itmiştir. Bunun yanında sinema kuramcıları ve eleştirmenleri de kuramlarını bu değişmelere yönelik olarak ayarlamak zorunda kalmışlardır. Ama ister biçimci, ister göstergebilimci, isterse yapısalcı olsun hepsinin ortak noktası sinema eleştiri dilinin varlığını kabul etmeleridir. Oysa postmodernizm için dil sürekli değişken bir olgu olduğu için tek bir sinema “dil”inin varlığını kabul etmek sözkonusu değildir. Postmodernizm farklı dillerin varlığını ve geçerliliğini kabul eder. Ancak “dil”in yasa koyucu rolünü üstlenen söylem biçimlerini reddeder. Jameson filmin, özünde modernist bir düzenleme olduğunu vurgulayarak sinemanın modern ile ilişkisini şu şekilde açıklıyor;

“...sinemanın modern ile ilişkisini sessiz dönemde olduğu gibi, izleyici kitleleri ile modernist arasında yatay bir bileşimin varlığını kanıtlarken, sesli dönemde olduğu gibi, büyük auteur’leriyle(Bergman, Bazin, Fellini) ortaya çıkarmasıyla örnekleyebiliriz...”¹⁰

Sinema perdesi üzerindeki öyküsel görüntülerin ve konuşmaların zaman ilerledikçe gerçekliği kökten bir biçimde önceden kısalttığını ve hiç bir zaman “gerçek zamanın” bu tür varsayımsal uzunluğu ile aynı anda sona ermediğini biliyoruz. Bir film yapımcısı sık sık bize gerçek zamana

⁸ Hal Foster, **Recordings; Art Spectacle, Cultural Politics**, (Washington, Bay Press, 1985), s.108.

⁹ Gilles Deluze, **Cinema 2: The Time Image**,(London: The Athlone Press, 1985), s.263.

¹⁰ Fredric Jameson, **Postmodernizm, Ya da Geç Kapitalizmin Mantiği**, Çev. Nuri Plümer, (İstanbul: Y.K.Y., 1994), s.109.

geri dönmemiz gerektiği konusunda hatırlatmada bulunur. Bu durumda burada “kurmaca” sözkonusu olması yüzünden, bu tür öyküsellğin önceden kısaltılan zamansallıkların oluşturulmasıyla, daha sonra bunların bizim artık unutmamızın sağlandığı gerçek zamanın yerini alması önerilir.

Böyle bir durumda, bilgisayar animasyonun bu anlamda öyküsel olmadığını, öyküsel bir zamanı yansıtmadığını ve kurmaca bir yapıt ya da yapıtlarla birlikte herhangi bir işbirliğine girmediğini söyleyebiliriz. Böylece mekanik sinema(film) ile elektronik sinema(bilgisayar animasyon) arasındaki bu ilk ayırım, başka ayrımları da olanaklı kılmaktadır.

Animasyonun özdeksel(ve paradoksal olarak öyküsel bir zamanı yansıtmayan) özgünlüğü en az iki bölümden oluşur; birincisi, müziksel ve görsel bir dil(kurmaca filmde olduğu gibi, artık bir birine bağımlı olmayan iki tam anlamıyla geliştirilmiş iki sistem) arasında yapıcı bir eşleştirme ya da uygunluğun sağlanması, ve ikincisi sonu gelmeyen başkalaşmaları içinde artık gerçeğe benzeyiş, yerçekimi gücü, vb. gibi “realistik” kurallar yerine yazı ve çizimin “metinsel” animasyon imgelerinin üretilebilmesi. Bu açıdan animasyon, (sunum nesnelere, karakterler eylemler v.b. gibi) anlatımsal öykülemenin tersine, özdeksel imleyicilerin yorumlanışını öğreten ilk büyük okulu kurmuştur.

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ile birlikte, sinemada mantıksal kavramlar araçsallaşmış ve makinanın bir ögesi, onun maddesel bir işlevi haline gelmiştir. Burada gerçekleşen dönüşüm, kavramsal olanın maddesel bir hale gelmesidir. Buna benzer olarak fotoğraf ve sinemada estetik yöntemler bundan yüzyıl önce bulunmuştu(büyültme, küçültme, perspektif, pozitif, negatif, silme, zincirleme, vb. gibi). Bugün bu estetik yöntemler bilgisayar donanımının bir parçası haline dönüşmüştür. Bu anlamda bilgisayar bir meta medium halini almıştır. Örneğin filmde çok zor yapılan işlemler, bilgisayarda bir tuşa basmak gibi olağan hale dönüştürülmüştür. Bilgisayarın bu özellikleri nedeniyle de sinema

anlatımında bir takım estetik yöntemler de deęişmiştir.

Bugün bilgisayar animasyonun sinematografik anlatımına ait ve sözdizimine ilişkin olanakları henüz yeterince belirlenmiş bulunmamaktadır. Bir sistemin olanakları ancak o sistemin içinde kalacağından film, ya da bilgisayar animasyonu kapsayan ortak bir dil bulmada özgür olamayacağımız açıktır. Dil zaten sistemin içinde ve sürekli olarak deęiştii için, geriye sadece onu tanımlamak kalır. Bu yüzden film dili de sistematik araçlardan üretilmiştir. Sözdizimsel bir araç olarak, kurgu makina ile sınırlıdır. Film tarihinde kuramcılar, filmin dil ve gramerine ilişkin olanakları teknolojik buluşlara göre ayrıntılandıran kişiler olmuşlardır. Bu yaklaşım sanatsal yaratmada bir ölçüt olarak her yeni medium için geçerli olmuştur. Aşağıdaki ifadeler bilgisayar animasyonun sinematografik olanaklarına ilişkin açıklamalardır.

Görüntü Dönüşümü

Eğer mekanik sinema(film), bir geçiş sanatı ise, elektromik sinema(bilgisayar animasyon) dönüşüm sanatı olarak ifade edilebilir. Film grameri, fotoğrafik görüntülerin kendi aralarındaki geçişlere ya da ilişkilerine bağımlıdır. Bu ilişki ve geçişler film karelerinin çarpışmasından oluşmaktadır. Buna kesme denilebilir. Bunun yanısıra geçişler, silme, erime, zincirleme, kararma ya da açılma biçimleriyle yapılmaktadır.

Bilgisayar animasyonda ise görüntü, filmde olduğu gibi bir nesne olmaktan çok, sürekli sinyalin bir zaman parçasını oluşturur. Bu durumda dönüşümün sözdizimi oluşturulabilir. Analog görüntü işleme yöntemleri bu tür dönüşümler için uygun bir araç oluşturabilmektedirler. Bilgisayarda görüntüler veri tabanında buldukları için, bir kimse binlerce sahneden oluşmuş, aralarında ne kesme, ne erime olmadan, her görüntünün bir değerine dönüşümü ile bir sinema gerçekleştirebilir.

Mekanik sinemada(film) kesme, kesmedir, fakat görüntü dönüşümü

birçok olasılıklar için açık bir kapıdır. Herbiri duygusal ve psikolojik olanakları açısından sonsuz sonuçları bulunmaktadır. Burada sayısal görüntüye özgü olan foto-gerçekliktir. Bu tür dönüşümler gerçeküstücü resimde ve el yapımı animasyonda olanaklıdır, fakat gerçekleştirilmesi hem zaman, hem de maliyet açısından olanaksız gibi görünmektedir. Ancak bu geçişler bilgisayar animasyonunda oldukça kolay gerçekleştirilebilmektedir. Çünkü bilgisayar, resmin özgürlüğünü ve fotoğrafın objektifliğini birleştirebilmektedir.

Bilgisayar animasyonda, aynı zaman ve mekanı paylaşan, farklı görüş açıları bulunabilir. Bunun yanında geri dönüşlerde(sinematik bellek) bir tek görüntüde(karede) gerçekleştirilebilir. Mekanik sinemada erime tüm kareyi kapsamak zorundadır. Oysa bilgisayar animasyonda görüntünün bir bölümü dönüşüme uğrayabilmektedir. Bu da sinematik anlatımın ansallığına getirilen ek bir düzenlemedir.

Paralel Olaylar

Bilgisayar animasyonun gelişmesiyle birlikte sinematik anlatımda özellikle “böylece” ve “sonra”larda tenslere(zamanlara) ilişkin sorunlar ortaya çıkmıştır. Örneğin eşzamanlı olaylar geleneksel olarak çapraz kesme ya da paralel kurgu ile anlatılmaktadır. Burada belli bir zaman ve mekan içindeki kesme ile farklı zaman ve mekana kesme arasında önemli bir farklılık yoktur. Bir farklılık bulunsa bile bu mantıksal ya da yoruma ilişkin olabilmektedir. Ancak bilgisayar animasyonunda geçmiş, şimdi ve gelecek aynı görüntüde konuşabilir. Bindirme(Superimposition) ya da aynı zaman içinde mekansal olarak farklı olay akışlarını kapsayabilir. Bu teknik deneysel filmde kullanılmıştır. Ancak böyle birleşmelerde olayların akışları bilinçli olarak denetim altında tutmak olanaksız gibidir. İkinci olasılık ise karelenmiş paralel olay akışları, filmdeki split screen(parçalı ekran) şeklinde yapılmaktadır. Fakat bilgisayar görüntüsünde olduğu gibi çerçevelenmemiş paralel olaylar yoktur.

Sürekli Perspektif

Her sanat formunun tarihi, deęişmiş teknik standartların, yeni sanat formu biçimine büründüğünü göstermektedir. Rönesans resmi, genelde tek noktali perspektife göre şekillenmiştir. Sinema ise perspektifle pek ilgilenmemiştir. Psikolojik realizme baęlı olarak perspektif sinemada mekanı genişletmek derinlik vermek amacıyla kullanılmıştır. Oysa bilgisayar animasyonunda perspektif bir süreklilik yaratmak amacıyla kullanılabilir.

Perspektif, bilgisayar animasyonda ayrı bir önem kazanmıştır. Çünkü görüntü üç boyutlu veri tabanında bulunduğu için, perspektif mekansal bir olgu olduğu kadar, süreklilik kazandıran bir olgu olarak da ortaya çıkmaktadır. Ressamların, fotoğrafçıların ve film yapımcılarının, perspektifin süreklilik kazandıran özelliklerini farkettileri pek söylenemez.

Eğer iki sinematik vektörle dünyadan uzaya doğru ilerleyerek, uzaydaki bir noktanın görünümünü oluşturmaya çalışırsak, iki olasılığa ulaşabiliriz. Öncelikle sinema boşluğa küresel bir görüş açısıyla bir noktadan bakacaktır. Bu bir vektör olacaktır. Diğer ise, uzay içindeki her noktadan bir tek kaçma noktası ile bakacaktır. Eğer bu noktalar bir nokta etrafında hareketlendirilebilirse ideal sinema oluşabilecektir.

Nesne Olarak Görüntü

Günümüzde Bir görüntünün nesneye dönüştürebilmesi için üç teknoloji bulunmaktadır. Görüntü işleme, görüntü sentezi ve hem stereoptik hem de holografik olarak üç boyutlu gösterici. Bilgisayar bu ilk ikisini gerçekleştirebilmekte ve üçüncüsüne de bazı alanlarda katkıda bulunmaktadır. Bu da olay akışlarının bir diğer konusunu oluşturmaktadır. Mekanik sinema, bir film karesine baęımlılığı ile açıklanabilir. Karenin dışına çıkamaz. Fakat bilgisayar görüntüsü, bir kareden uzaklaşarak nesne

haline gelebilmektedir(görüntülerin belleğe aktarılması açısından). Bilgisayardaki bir kare içerisindeki paralel görüntü akışları, yeni anlatım olanakları, yeni yöntemler sunabilmektedir. Örneğin, geçmişteki ve gelecekteki olaylar mekansal olarak aynı karede, şimdiki olayların gerisinde ya da önünde birlikte konuşabilmektedirler. Her zaman burada karar verilmesini bekleyen bir görüntü varolabilmektedir. Böyle durumlarda kurgu ortadan kalkabilmektedir. Paralel olay akışlarında olduğu gibi, geleneksel film bunu aşabilmektedir. Ancak filmde sürekli olarak gerçekleştirme olanağı bulunmamaktadır. Görüntünün bir nesne durumuna geldiği, felsefi gerçeklik ve fotoğrafik gerçek böylece aşılmış bulunmaktadır. Kare bağımlı fotoğrafik görüntü bize gerçeği sunar. Fakat kare içerisindeki üç görüntü düzeyi(düzlemi) gerçeklik izlenimini ortadan kaldırır. Bu yüzden psikolojik olarak gerçeklik ilkisinden ayrılırız.

Kare bağımlısı olmayan paralel görüntü akışlarında psikolojik mekan kurulabilir mi? Bu soru bir anlamda eğretisel(metaforik) bir dil olmaktan çok, düzdeğiştirmeselsel(metanomik) yani bütün içindeki bir parçanın dilidir. Bütün sinematik görüntüler belirsizlik ya da olasılıklara bağlıdır. Bir film karesi görülmeyen bütünün bir parçasıdır. Gramer düzeyinde kesmede, kurguda olduğu gibi film dili düzdeğiştirmeselseldir. Psikolojik gerçekçiliğin yardımıyla, geleneksel kurgu gerçek zaman ve gerçek mekan mantıksal zincirlemelerle düzdeğiştirmeselsel bileşimler tarafından kurulmuştur. Bazı filmlerde özellikle yeni dalga anlayışlarıyla bu sınırlar psikolojik öykülerle aşılmaya çalışılmıştır. Fakat elektronik görüntüyle biz zaman ve mekana bağlı olmadığımız için, görüntü bir nesneye dönüştüğünde düzdeğiştirmeselsel gerilim ortadan kalkar. Bir kare içinde görüntünün nesneleştirilmesi onu farklı bir zaman bölgesine koyar.

Böylece düzdeğiştirmecenin bilgisayar animasyonda bir sorun haline geldiği söylenebilir. Başka bir deyişle, bilgisayarda bu tür kurulumlar düzdeğiştirmece değildir. Çünkü "mekan" doğal değildir, elektronik olarak gerçekleştirilmiştir. Görüntü nesnesi bir bütünün parçası olmaktan çıkmıştır,

sabit değildir artık. Fakat kendisi aynı zamanda eğretisel de değildir. Ne olduğunu bilmediğimiz yeni bir şeydir. Belki de hala düzdeğiştirmece işlevselliğini farklı bir şekilde sürdürmektedir. Bu da estetik araştırmalar için yeni bir alan oluşturmaktadır.

Görüntünün nesne haline geldiği ikinci düzey sayısal görüntü sentezidir. Burada üç boyutlu veri tabanından ötürü, yalnızca görüntü nesnesinin konumunu değil, onun perspektifini de denetim altına alırız. Onun bakış açısı, geometrisi v.b. gibi. Sonuçta, görüntü sentezi gerçek bir nesne halini alır. Onu izleyen “kullanıcı” ve aralarındaki ilişki de bir gözleme/izleme olmaktan çıkarak etkileşim haline dönüşür(Psikolojik gerçekliğe dayanan sinemada seyircinin temel özdeşleşmesi, filmin karakteristikliğinden çok, kamera ile dir). Fakat etkileşimli görüntü sentezinde, seyircinin kendisi kameradır. Gezdiği sahneden ayrı olmadığı için (sahnenin içerisinde gezindiği için) yapay kamera, ne gezginci ne de gözetleyicidir. “sahne içerisinde aktif bir görüş açısıdır”, kullanıcı kendi görüşünü denetler, duyumsar ve görüneni görür.

Görüntünün nesnelleştirilmesinde üçüncü düzey üç boyutlu göstericiyle tanımlanabilir. Bu hologram ve stereoptik teknolojileri kapsamaktadır. Böylece sinema iki boyutlu görüntüden, üç boyutlu boşluğa sıçrar. Bugün stereoptik teknolojilerle birlikte görüntü nesneye dönüştürülebilmektedir. Böylece sinematik mekan, yaşanabilir bir mekan olabilmektedir. Karesiz görüntü, görüntü olmaktan çıkarak, boşlukta bir nesne olmaktadır. Bir sunum olmaktan çok, bir varlık haline gelmektedir. Böylece üç boyutlu sinema, bir anlamda tiyatroya dönüşebilmektedir.

KAYNAKÇA

Deluze, Gilles. **Cinema 2; The Time Image**, (London: The Athlone Press, 1985).

Foster, Hal. **Recordings; Art Spectacle, Cultural Politics**, (Washington, Bay Press, 1985).

Foucault, Michel. **Söylemin Düzeni**, Çev. Turhan Ilgaz, (İstanbul, Hil Yayın, 1987).

Foucault, Michel. **The Order of Things; An Archaeology of the Human Sciences**,(New York, VintageBooks, Hill, 1973).

Jameson, Fredric. **Postmodernizm, Ya da Geç Kapitalizmin Mantığı**, Çev. Nuri Plümer, (İstanbul: Y.K.Y., 1994).

Keller, Douglas. **Toplumsal Teori Olarak Postmodernizm: Bazı Meydan Okumalar ve Sorunlar**, Modernite Versus Postmodernite,Çev. Mehmet Küçük, (Ankara: Vadi Yayınları, 1993).

Readings, Bill. **Introducing Lyotard, Art and Politics**,(New York: Routledge, 1991).

Vincenti, Giorgio. **Sinemanın Yüz Yılı**, (İstanbul; Evrensel Basım Yayın, 1993).