

SANAL KARAKTERLERİN SİNEMADAKİ GELİŞİM SÜRECİ

Sabahattin Çalışkan *

ÖZET

Son on yıl içerisinde üretilen, Hollywood sinema filmlerinin çoğunda, sayısal ortamlarda üretilen karakterlerle karşılaşmaktadır. The Abyss (1989), Terminator 2: Judgement Day (1992), Jurassic Park (1993), Starship Troopers (1998), The Hollow Man (2000), The Lord of the Rings (2001), Shrek (2001), Star Wars: Episode II (2002) filmlerinde olduğu gibi. Tüm bu yapımlar hayal gücünün sınırlarını zorlayan birer 'gerçek dünya', simülasyonlarıdır. Bu filmler sinemanın ana sorunsalı olan ve sıkça tartışılan 'gerçek' ve 'gerçeklik' kavramlarını başka bir boyuta taşıdılar. Bu filmlerdeki sanal karakterler, sinema dünyasının yeni yıldızları olarak öyküsel uzayın içerisinde yerlerini almışlardır. Bu çalışmada sanal karakterlerin sinemadaki gelişim süreci incelenerek sayısal sinemanın geldiği aşama irdelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Sanallık, simülasyon, hiper-gerçeklik, sanal karakter, hareket yakalama, performans yakalama.

THE HISTORY OF THE VIRTUAL CHARACTERS IN CINEMA

ABSTRACT

In most of the Hollywood films produced in last ten years, we get to see characters produced on digital environments. As they are in films, such as The Abyss (1989), Terminator 2: Judgement Day (1992), Jurassic Park (1993), Starship Troopers (1998), The Hollow Man (2000), The Lord of the Rings (2001), Shrek (2001), Star Wars: Episode II (2002). All these productions push the limits of imagination and they are 'real world' simulations. All these mentioned films carried the problematic and mostly discussed terms, 'real' and 'reality', to another extent. Virtual characters in these films took their place as the news stars of the cinema world in narrative space. This study examines the development process of virtual characters while analyzing the current condition of digital cinema.

Keywords: Virtuality, simulation, hyper-reality, virtual character, motion capture, performance capture.

GİRİŞ

Gözün ve görmenin insanoğlunun yaşamındaki önemine paralel olarak bu alanda yoğunlaşan çabası, iletişim teknolojisindeki gelişmelerin merkezinde “görme ve görüntü aktarma” uğraşısını yerleştirmiştir. Önce fotoğraf sonra sinema, televizyon, özellikle bilgisayar animasyon yaşamımızın önemli bir parçası olmuştur. Bilgisayar grafik tekniklerinde son yıllardaki gerçekleşen, hızlı gelişmeler özellikle sinemayı da dikkate değer ölçüde etkilemeye başlamıştır.

Medya kuramcısı Stephen Prince, sayısal görüntü ve görüntü işleme tekniklerinin, fotoğrafik görüntü gerçekliğine meydan okuduğunu belirtir. Sayısal ortamda oluşturulan görüntüler otomatik olarak üretilmez, bir algo-

ritmanın sonucunda üretilir. Bu algoritma insan düşüncesinin oluşturduğu bir denklem sonucu görsel bir ürüne (pixel) dönüşmüştür. Ortaya konan bu şey matematiksel bir hesaplamadan başka bir şey değildir. Prince, sayısal görüntünün nesnel bir içeriğe sahip olduğunu (karakter, renk, derinlik) ve yapay olarak üretildiklerini belirtir. Sonuçta ortaya çıkan ürün net olmadığı gibi göstergeye dayalı da değildir (Prince 2002: 116). Buckland ise sayısal görüntüyü şu şekilde açıklar:

“Fotoğraf göstergesel açıdan gerçek dünya ile sınırlıdır, sayısal görüntünün ise gerçek dünya tarafından sınırlandırılmaz. Fotoğraf görüntüsü, daha önceden var olurken gerçek görüntülerin bir benzeşeni otomatik olarak yeniden üretilir. Sayısal görüntü ekranda

* Yrd. Doç. Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi

pixel, ya da ışık noktası olarak gerçekte 0 ve 1 den oluşan kodlardan üretilmektedir “ (Buckland 1999:177).

Buckland’ın sözlerini açacak olursak, sayısal görüntüde daha önceden var olma söz konusu değildir. Sayısal fotoğraf gerçeğin tam bir benzeşimini üretse de yapay bir türün gösterimi olarak tanımlanabilir. Örneğin, sayısal fotoğraf makinesi ile çekilen bir görüntüdeki kırmızı değeri, gerçekteki kırmızı değerine özgü sayısal algoritma ile oluşturulmaktadır. Bu da sayısal olarak tasarlanmış ya da üretilmiş bir görüntü üzerinde sonsuz sayıda manipülasyon olanağı sağlamaktadır.

Kısacası analogtan sayısala geçişteki en önemli değişim, bilgisayar teknolojisi yardımıyla fotografik görüntünün üretilmesidir. Bu değişime paralel olarak, sayısal teknolojinin sinemayı etkilemesi sonucunda, daha önceleri gerçekleştirilmesi imkansız olan düşünceler bu teknoloji ile gerçekleştirilebilir bir duruma gelmiştir. Bu plastik sürecin oluşturulması ile sinema dünyasına sanal karakterler kazandırılmıştır. Stephen Prince, Alfred Hitckok’un gerçek aktörlerle seyirciyi büyülediğini, Lucas’ın ise pixeller ile bu işi gerçekleştirdiğini belirtir.

SANALLIK VE SİMÜLASYON

Latinedeki *virtualis* kökeninden gelen sanallık, kavram olarak var olmayan ancak sanırlarla var olduğu kabul edilen şeyler için kullanılmıştır. Sanallık gerçek olan, ama somut olmayan tanımlar. Dolayısıyla sanal bir kavram gerçek ya da varolan değildir. Ancak yine de gerçeğin karşıtı da; yani sahte ya da yanlış da değildir. Sanalın Türkçe sözlük anlamı; gerçekte yeri olmayan, zihinde tasarlanan, farazi, tahmini olan olarak tanımlanmaktadır (Türkçe sözlük 1998).

Sanallığın, felsefi düzeyde Charles Peirce tarafından göstergelerle ilişkili kullanımı bakımından önem kazandığı görülmektedir. Peirce sanallığı, bir X asıl X’in kendisi olmayan ancak X’in etkinlik ve yeterliğini taşıyan bir unsur olarak tanımlar. Sanallık kavramı Peirce’in göstergeler doktrininin içerisinde de önemli bir yer tutar (Skageskad 2005).

Fransız düşünür Jean Baudrillard sanallığı, metafizik olgunun ötesinde, matematik bir tanımlanmışlık içinde oluşturulan bir benzeşim ortamı olarak tanımlar. Günümüzde sanallık, sayısal ortamlara özgü gerçeğin karşıtı bir kavram olarak değerlendirilir. Sanallık, “katılımcılar arasında bilgisayar temeli üzerindeki ne konumu ne de koordinatları kesin olmayan, bununla birlikte başlı başına soyutlama da olmayan bir gerçekliktir” (Sofuoğlu 2004:260).

Simülasyon, gerçekte var olmayan, sanki gerçekte varmış gibi, benzetmek anlamında kullanılmasına karşın, Baudrillard simülasyonu, gerçeğe ait tüm göstergeleri ele geçirmiş ve gerçeğin yerine geçmiş sahte olarak niteler. Colebrook, Gilles Deleuze adlı kitabında Deleuze’un, ‘simulakra veya imgenin gerçek, hayatında bir simülasyon olduğunu ve bununla her zaman öyle olageldiğini öne sürdüğünü söyler (Colebrook 2002: 138). Deleuze, hayatı simülasyonla eşleyerek bunu üreme yaratma ve farklılık gücü olarak tanımlar. Deleuze, “kökensel” bir simülasyon süreci olduğunu savunur ve varlıklar veya şeyler kopyalama, taklit etme, görüntüleme ve simülasyon süreçlerinden ortaya çıktığını ileri sürer. Deleuze, her türlü benzersiz sanat yapıtı ve insan bireyinin simülasyon olduğunu ileri sürmektedir. Bunu açıklamak için genleri örnek verir. Genlerin kendilerini ayrı bedenlerde farklılaşarak değişime uğrattığını ve bunun yanında yeni bir oluşu harekete geçirerek tekil bir hale geldiklerini belirtir. Sanat yapıtlarının ise, dünya olarak değil ama dünyayı hem edimsel hem sanal olan imgeler aracılığı ile tekil bir konuma geldiğini savunur (Colebrook 2002: 135).

Baudrillard simülasyon kavramını daha da ileri götürerek, simülasyonun “gerçek” in bir benzeri olmadığı gibi “gerçek” miş gibi yapan hali olmadığını belirtir. Simülasyonu açıklamak için hasta örneğini verir. Hastalık taklidi yapan kişi yatağa uzanıp önce çevresindekileri hasta olduğuna inandırmaya çalıştığını vurgular. Hastalık simülasyonu içinde bulunan kimse “miş” gibi yapmakla kalmayarak, kendinde belli hastalık belirtileri bularak çevresindekilerden önce kendisini hastalığına inandırdığını belirtir. Ona göre “miş” gibi yapmak, bir şeyin gerçekte olduğu şey olmadığını anlatmaktır. Bunun için de “miş” gibi olanı gerçek’e baka-

rak ayırt edilebileceğini belirtir. Diğer taraftan simülasyon, gerçek ile sahte, gerçek ile düşsel arasındaki farkı ortadan kaldırdığını ileri sürer (Baudrillard 2003: 18).

Baudrillard, simülasyon evreninde şeyler artık eski bilinen tanımlarını ve anlamlarını yitirmiş, içeriğinden arındırılmış içi boş saf bir biçime dönüşmüştür. "Her şeyin hipergerçek boyutunda olduğu bir ortamda gerçek çok daha gerçek olma uğruna kendini feda etmiştir ve artık hiçbir şey ifade etmemektedir" (Baudrillard 2003: 43). Baudrillard, simülasyonun üç düzeyde gerçekleştiğini ileri sürer; birinci düzey: asıl-kopya ilişkisi. İkinci düzey seri halde yeniden üretim. Üçüncü düzey: modelin gerçekliğe hakim olduğu "simülasyon". (Üç boyutlu bilgisayar animasyon) Baudrillard bu durumu kısaca şöyle özetlemektedir:

"Tüm dijital, sayısal, donanımın, varlıkların derin bir şekilde sanallaşmasının gölge-olayından başka bir şey değildir....ve bundan böyle artık ünlü bir aktörün yerine oynayabilecek kopyasını üretmeyi başarabiliyorsak, bunun nedeni, bu oyuncunun farkına bile varmadan uzun bir süreden bu yana kendi rolüne, kopyalanmadan önce kendi kopyasına dönüşmüş olmasıdır" (Baudrillard 1998: 41-42).

SANAL KARAKTERLERİN SİNEMATOGRAFİK SÜRECİ

Sayısal teknolojinin sinema sanatının içerisine girmesi ile gerçek hayatta benzeri olamayan, hayali herhangi bir şeyin veya herhangi bir nesnenin bilgisayar ortamında oluşturulması, sinema yapımcılarına ve yönetmenlerine yeni ufuklar açmıştır. Bu sayede, film geçmişe ve fiziksel dünyaya bağımlı olmaktan kurtarılmıştır. Bu değişimlere paralel olarak, sinemanın en önemli yapı taşlarından biri olan film yıldızları ve aktörlerin yerine, sayısal sinema teknoloji kullanılarak sanal bir aktör oluşturma eğilimine girilmiştir. Günümüzde sanal aktörler, rol yapma açısından canlı aktörler ile yarışacak duruma gelmişlerdir.

Sinema eleştirmeni ve kuramcılarında Stephen Prince, sanal karakterleri daha önce hiçbir yerde görülmeyen, gerçekte var olma-

yan, algısal bir gerçekliğe sahip olan ve bilgisayar teknolojisinde nefes alıp verebilen "sayısal canlı yaratıklar" olarak tanımlar (Prince 1996: 116). Prince, bunların bilgisayar grafiği teknolojisinde fotogerçeklik (photo-realistic) ve algısal gerçeklik olarak adlandırıldığını ve bu sihirli teknolojinin yeni bir star sisteminin doğmasına neden olduğunu ileri sürerek, günümüzde yapay zeka ve yapay yaşamlar konusundaki teknolojik gelişmelerle daha gizemli bir konuma geldiklerini vurgular (Prince 1996: 116).

Sinemada üç boyutlu efektler, Alman yönetmen Fritz Lang tarafından gerçekleştirilen Die Niebulungen (1924) ve Metropolis (1927) filmleri ile başlamıştır. Nibelungen'de ilk defa mekanik bir ejderha maketi kullanılmıştır. Metropolisde, geleceğin şehir maketleri oluşturulmuştur. 1954 yılında gerçekleştirilen Deniz Altında 20.000 Fersah filminde, deniz altına saldıran ahtapot maketi kullanılmıştır (Paterson 2004: 18).

Maket hareketlerinin gerçekleştirilmesinde karşılaşılan zorluklar nedeniyle, sinema yapımlarında bu tür efektler Stop motion yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Stop motion kısaca, çamur, plastik, cam, kumaş tahta, metal fiziksel modellerin kullanımı ile gerçekleştirilen bir animasyon süreci olarak tanımlanabilir. Bu oluşturulan modeller ya da maketlerin hareketi ard arda kameraya çekilerek animasyon elde edilebilir. 1920 de Amerikalı, Willis O'Brien stop motion tekniği kullanarak klasik fantezi filmi olan Kink Kong'u gerçekleştirmiştir (Kerlow 2004: 15). Kink Kong filmi, ünlü yönetmen Peter Jackson tarafından 2005 yılında ilk filme sadık kalınarak tekrar çekilmiş ve bu yapımda günümüz animasyon teknolojisi kullanılarak oldukça etkileyici sahneler elde edilmiştir. King Kong (2005), sinemada animasyon teknolojisinin geldiği aşama açısından önemli bir göstergedir. 2000'li yıllarda gösterime giren "Chicken Run" (Tavuklar Firarda) filmi, son dönem en iyi stop motion yapımları arasında gösterilebilir. Artık günümüzde bu tür efektler, üç boyutlu bilgisayar animasyon yazılımları ile üretilmektedir.

Sinemada kullanılan bilgisayar grafikleri, 1963 yılında Ivan Shutherland'ın Sketcepad'i (çizim levhası) geliştirmesiyle başlamıştır. Daha sonra

Shutherland üç boyutlu uçuş simülasyon programı gerçekleştirmiştir. 1974 yılında Ed Catmul fotografik düzeyde gerçekçi görüntüleri “yinelemeli altbölüm” adını verdiği yöntemle elde etmiştir. Catmul daha sonra iki boyutlu görüntülerin üç boyutlu yüzeylere eşlenmesini sağlayan, doku kaplama yöntemlerini geliştirmiştir. Fotoğraf düzeyinde gerçekçi üç boyutlu görüntü geliştirme çabaları Turner Whitted’in ile Don Greenberg tarafından sürdürülmüştür. 1980’li yıllarda bilgisayar donanımlarındaki gelişmelere paralel gerçek zamanlı canlandırmalar oluşturulmaya başlanmıştır (Cotton ve Oliver 1997: 46).

Sinemada ilk basit figüratif sanal karakterler Hunger (1975) ve Future World (1976) filmlerinde kullanılmıştır. Bu yapımlarda kullanılan sanal karakter oldukça basittir ve çok az hareket edebilmektedir (Kerlow 2004: 15). İki yıl sonra ünlü yönetmen George Lucas tarafından “Yıldız Savaşları” (1977) gerçekleştirilmiştir. Bu filmde, komutanların toplantı yaptığı sahenin arka planı, sinema tarihinde sayısal teknoloji ile üretilen ilk görüntü olarak kabul edilmektedir. Ayrıca George Lucas tarafından 1977 yılında kurulan ILM (Industrial Light and Magic) şirketi, üç boyutlu animasyon tarihinde önemli bir adım olarak kabul edilmektedir (Kerlow 2003: 19). (Yıldız savaşları serisinde gerçekleştirilen tüm görsel efektler ve üç boyutlu modeller ILM tarafından üretilmiştir.) Lucas, yıldız savaşları serisini “Yıldız Savaşları Bölüm 3: Sith’in İntikamı, (2005)” ile tamamlamıştır.

Bazı uzmanlar sinemada ilk sanal karakterlerin 1982 yılında Disney tarafından gerçekleştirilen “Tron” filmi ile başladığını ileri sürmektedirler. Gişe başarısı konusunda hayal kırıklığı yaratmasına karşın, Tron, bilgisayar animasyon tarihinde önemli bir kilometre taşı olarak kabul edilmektedir. 1985 yılında gerçekleştirilen Young Sherlock Holmes filminde, ilk kez figüratif yapıda, saydam bir orta çağ şövalyesi karakteri kullanılmıştır. Cam görünümdeki bu karakter, sanal karakterlerin gelişimi açısından önemli bir yapımla olarak görülmektedir (Kerlow 2003: 19). Aynı yıllarda bundan televizyon sektörü de etkilenmiş ve Geleceğin Askerleri, Kaptan Power gibi seri halde üretilen ilk üç boyutlu animasyon dizileri gerçekleştirilmiştir.

1984 yılında, Tin Toy filminin ilk kısa animasyon Oskarı kazanması, sanal karakterlerin sinemadaki gelişimi açısından önemli bir adım olarak kabul edilmektedir. 1989 yapımı Abys filminde, insan şekline dönüşebilen sıvı bir yaratığın ilk kez yüz hareketleri üç boyutlu olarak gerçekleştirilmiştir. Bu filmde ilk kez biçim değiştirme diye adlandırılan bir teknik kullanılmıştır. Abys filmindeki sanal karakter, biçim değiştirerek karşılaştığı karakterlerin görünümüne bürünmektedir. 1991 yapımı Terminatör filminde, ilk sanal insan modeli kullanılmıştır (Robertson 2002: 38). Steven Spielberg’in The Lost World: Jurassic Parkı (1993) filmi ile seyirci, ilk foto gerçekçi sanal dinazorlarla tanışmıştır. Bu filmde kullanılan doku kaplama ve hareketlendirme yazılımları günümüz animasyon sistemlerinin temelini oluşturmaktadır (Kerlow 2003: 19).

1994 yapımı Alex Preyos'un yönettiği "The Crow" filmi, sayısal teknolojinin ulaştığı nokta açısından önemli bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Çekimler sırasında bir kaza sonucu hayatını kaybeden başrol oyuncusu Brandon Lee'nin üç boyutlu baş modeli sayısal ortamda oluşturulmuş, bu model, başka bir aktörün görüntüsü üzerine yerleştirilerek, yüz mimiklerinin de eklenmesi ile gerçekçi görüntüler elde edilmiştir. The Crow filmi, hayatta olmayan bir başrol oyuncusunun yerine sanal karakter kullanılarak gerçekleştirilen ilk yapımla olarak kabul edilmektedir (Creed 2002: 130).

Oyuncak Hikayesi (Toy Story 1995) adlı film, bilgisayar ortamında gerçekleştirilen ilk uzun karakter animasyon filmi olarak da kabul edilmektedir. Bu filmdeki oyuncak karakterler önce kilden yapılmış, daha sonra sayısal tarayıcılar ile bilgisayar ortamına aktarılarak üç boyutlu olarak modellenmiştir (Lyons 1998: 6) Bir yıl sonra gerçekleştirilen Dragonheart (1996) filminde, ilk kez dev sanal canavarlar kullanılmıştır. Bu film, üç boyutlu animasyonda modelleme açısından önemli bir yapımla olarak görülmektedir. Bu yapımda yer alan karakterlerde konuşma ve yüz mimikleri ön plana çıkarılmaya çalışılmış ve oldukça başarılı sonuçlar elde edilmiştir.

1997 yılında gerçekleştirilen Titanic filminde, ilk defa kalabalık figürler hareket yakalama (motion capture) tekniği kullanılmış, özellikle

geminin batma sahnesinde gemiden denize düşen sanal karakterler oldukça dikkat çekmiştir. (Robertson 2002: 39) Titanic filmini, Antz (1998), A Bugs Life (1998), The Phantom Menace (1999), The Matrix (1999) Gladiators (2000) gibi yapımlar izlemiştir.

Pixar Animasyon Stüdyoları tarafından 2001 yılında gerçekleştirilen Sevimli Canavarlar, kürk, saç, giysi ve atmosfer efektleriyle oldukça dikkat çeken ilk yapımlardan biri olarak gösterilmektedir (Taylor 2001). Sevimli Canavarların yapım sorumlularından John Lasseter, filmle birçok sınıрын aşıldığını ve filmin karakterlerinde sinema ekranının sınırlarının da ötesinde yaşam katan bir duygusal zenginlik bulunduğunu belirtir. John Lasseter'e göre, iyi bir animasyon filmi öncelikle iyi bir öykü, yaşayan ve soluk alan karakterlerin inanılabilir bir dünyanın içine yerleştirilmesi ile elde edilebileceği belirtir (Cohen 2001: 26). Aynı yıl gerçekleştirilen Final Fantasy (2001), sinemada ilk aşırı gerçekçi sanal karakter kullanımı açısından önemli bir yapım olarak görülmektedir. Özellikle başrol oyuncusu Akira Ross'un göz hareketleri ve konuşma mimiklerinin, sinemada "aşırı gerçeklik" kavramının yerleşmesine neden olduğu ileri sürülebilir.

Yüzük Kardeşliği (The Lord of the Rings, 2002), Ağaçasakal ve Gollum gibi sanal karakterlerin yer aldığı, son dönemlerin en önemli yapımları arasında gösterilmektedir. Özellikle kalabalık dövüş sahnelerinin gerçekleştirilmesinde etkileşimli "Massive" adı verilen yeni bir yazılım kullanılmıştır. Karakterler oluşturulurken kendine özgü saldırganlık ve korkaklık gibi özellikler program aracılığı ile belirlenmektedir. Her bir sanal yaratık nasıl savaşması gerektiğine kendi özelliklerine göre kendisi karar verebilmektedir. Bu yazılım, animasyonda hareket ve hareket kontrolü zorluklarını kolaylaştırması açısından önemli bir gelişme olarak kabul edilmektedir (Doyle 2003: 8).

2004 yapımı "The Polar Express/Kutup Expressi" sinema dünyasına yeni bir teknolojik buluş olarak nitelendirilen Performans Capture yöntemini kazandırmıştır. Bu teknikle hareket yakalama kavramı daha da geliştirilerek gerçek aktörlerin yüz mimiklerinin sanal aktörler üzerine duygusal performanslarının aktarılması hedeflenmiştir (Robertson 2004: 7). Bu tür

yazılımların animasyon teknolojisinde kullanılması ile animatörlerin iş yoğunluğu biraz daha azalmıştır.

Son dönem gösterime giren Buz Devri 2 (Ice Age 2, 2006) filmi, sanal karakterlerin canlandırılması, karakterler üzerindeki tüylü dokularının hareketle eşleşmesinin filme ayrı bir görsellik kattığı gözlenmektedir. Özellikle canlandırma açısından, sanal karakterlerin konuşma, mimik ve göz ifadelerindeki hareketlerin filme duygusal bir sıcaklık sağladığı ileri sürülebilir.

Tron'dan günümüze kadar sinemada yer alan sanal karakterler, sanal canavarlar, sanal kahramanlar, animatik karakterler olmak üzere üç grupta incelenebilir.

Sanal canavarlarda, genellikle vahşi hayvan karakterleri kullanılmaktadır. Jumanji (Dev yaratıklar), Starship Troopers (Vahşi örümcekler), Pitch Black (Uzaylı ölümcül yaratıklar), Godzilla (Dinozor), The Mummy (Mumya karakteri), Reign of Fire (Ateş görünümlü canavarlar) gibi yapımlar örnek verilebilir.

Sanal kahramanlarda, aşırı gerçekçi görüntü işleme teknikleri ile üretilen insan karakterleri kullanılmıştır. Spawn (Simmons), Lara Croft: Tomb Raider (Lara Croft), Blade 2 (Blade) , Terminator 3: Rise of the Machines (T-X ve Terminator), gibi filmler örnek verilebilir. Animatik karakterlere; Toy Story (Buzz Lightyear, Woody), Stuart Little (Tüylü fare karakteri), Shrek (Shrek, Fiona) , Spider-Man (Örümcek adam) ve en son The Lord of the Rings üçlemesinde inandırıcı Gollum karakteri örnek verilebilir.

SANAL ROLLER

Özdemir Nutku, Oyunculuk Tarihi kitabında rol yapmayı, kısaca fiziksel ve duygusal yetenekler bütünü olarak tanımlar. Fiziksel yeteneğin, günlük davranışları sahne dünyasına aktarma eylemi olduğunu belirtir. (Nutku 1995: 21) Sayısal animasyon teknolojisindeki gelişmeler ile bu fiziksel yetenekler gerçekçi düzeyde oluşturulabilmektedir. Barbara Creed, sanal karakterlerin sinema dünyasında yer alması ile, seyirci ile görüntü arasındaki ilişkinin yön değişmesine neden olduğunu ileri sürmektedir. Creed, izleyicinin gerçek insan ka-

rakterleri ile sanal karakterler arasında ikileme düştüğünü belirtir. Artık sinemadaki gerçeklik kavramı farklı bir boyuta taşındığını vurgular (Creed 2002: 132). Fiziksel hareketlerin gerçekçi düzeyde ulaşıldığı yapımlara, Titanik (Gemi güvertesinden düşen karakterler), Gözleri Tamamen Kapalı (Tom Cruise ve Nicole Kidman sevişme sahneleri), Final Fantasy (Aki Ross), Terminator 3 (Terminator) filmleri örnek verilebilir.

Nutku, duygusal yeteneği; insanlara özgü, insanın doğasında olan bir dramatik eylem olarak tanımlar. “Bu insanoğlunun daha değişik görünme çabasından ortaya çıkmış; bu çaba insanı kendinden ötede olma isteğinden doğmuştur (Nutku 1995: 21). İnsana özgü olan duyusal süreç, bilgisayar animasyon ile tam anlamıyla gerçekleştirilemez. Fakat hareket yakalama (Motion Capture, Performance Capture) teknikleri ile duyusal süreç taklit edilebilmektedir. Örneğin, İkiz Kulelerdeki Gollum karakteri buna en iyi örnek olabilir. Özellikle karakterin görünümü, fiziksel hareketleri ve yüz mimiklerindeki duyusal ifadeler oldukça etkileyici görünmektedir.

Sanal karakterler bu derece olağanüstü performanslar ortaya koyarak, büyük bir izleyici kitlesi yaratıp izleyicinin dikkatini çekip büyüleyebilirler mi? Bazı kuramcılar ve film yapımcıları böyle bir senaryonun mümkün olamayacağını ama zamanla bunun da sağlana bileceğini ileri sürmektedirler. Creed bu konuda, “rol yapmak zekanın kutsal, sezgisel, doğaçlama bir görünümü, herkes aktör olamaz çünkü herkes bu şekilde duygusal, entelektüel ve bedensel zekaya sahip değildir” demektir. (Creed 2002: 134) Gelişen animasyon yazılımları, hareket yakalama teknikleri ve bunları gerçekleştiren animasyon operatörlerinin de bu çeşit zekaya sahip olmaları ile izleyiciyi etkiledikleri ileri sürülebilir. Buna en iyi örnek Buz Devri 2 filmi verilebilir. Bu yapımda, animatörlere önce gerçek aktörlerin yapması gereken hareketler video ortamına kaydedilmiş ve aynı zamanda animatörlere aktörlük eğitimi verilmeye çalışılmıştır. Animatörlerin bu referans görüntüler ve kendi estetik deneyimlerini de ortaya koymaları ile oldukça başarılı bir yapım ortaya çıkmıştır.

Günümüzde artık üç boyutlu animasyon teknolojisi ile gerçek dünya ile ayırt edilemeyecek

kadar gerçekçi görüntüler üretilmektedir. Baudrillard, bunu “gerçeğin” ölümü olarak tanımlar. Her şeyin sonunda, gerçeği değiştirmeye dayanan bu teknolojinin gücü, her zaman sinemasal sürecin gerekli bir parçası olmuştur. Medya kuramcısı Miriam Hansen'in üstünde durduğu, asıl önemli olan günün estetiğini inkar etmemek ve onu anlamaya çalışmak ve onu kişinin kendi deneyimleriyle ilişkilendirmesi gerektiğini belirtir. Hansen'e göre filmde bir sanal karakterin kullanılması, onun izleyici tarafından bir “özel efekt” olarak algılanacağı ya da dikkatleri kendi üzerine çekeceği anlamına gelmez: “Yaratılan karakterin ikna edici ve inandırıcı bir performansa sahip olması için, sanal karakterin sentetik orijini, düzenlenen öykü ile görülmez, göze batmaz bir yapıda olmalıdır” demektir (Hansen 2002: 390).

SONUÇ

Sayısal teknolojinin sinema ile birleşmesi, film görüntülerinin üretiminde kullanılan optik, mekanik, kimyasal süreci de değiştirmiştir. Prince'in daha önce vurguladığı gibi, sinema sanatının gerçeklik kavramı, koda dayalı gerçekliğe dönüşmüştür. Bu aynı zamanda, sinemanın ana sorunsalını oluşturan gerçeklik kavramını farklı bir boyuta taşıyarak “kamera gerçekliğini” sorgulanır bir hale getirmiştir.

Bunun yanında asıl önemli olan, üç boyutlu animasyon teknolojisi ile film, kamera, ışık, gerçek aktör, dekor olmadan da film görüntüleri üretilmesidir. Sayısal teknolojinin sınırsız manipülasyon olanağı sağlaması ile sinema, fotografik görüntü olmanın ötesine geçerek boyanabilir bir tabloya dönüşmüştür. Bu aynı zamanda sanatçılara sınırsız bir yaratıcılık imkanı sağlamıştır. Yönetmenler, animasyon yazılımları ve teknolojisindeki inanılmaz gelişmeler ile, maket ve maskelerden kurtularak, kendi karakterlerini kendileri tasarlama imkânına kavuşmuştur. Özellikle sinemasal anlatım aracı olarak, gerçekleştirilmesi imkansız hayal bile edilemeyecek görüntülerin oluşmasına önderlik ettiği ileri sürülebilir.

Sayısal dekor ve sanal karakterler üzerinde renk doku ve fiziksel görünüm çok kısa bir sürede değiştirilebilmektedir. Bu da sinemada görüntü üretimine, ekonomik olarak büyük

katkıları sağlamaktadır. Ayrıca son dönem geliştirilen yapay zeka yazılımlarının, sanal karakterlerde kullanımı önemli bir aşama olarak kabul edilmektedir. Bu yazılımlar sayesinde, karmaşık animasyon süreçleri biraz daha azalacak ve özellikle hareketlendirme ve etkileşim açısından önemli katkılar sağlayacaktır.

Sanal karakterler ile, sezgisel ve doğaçlamaya dayanan bir oyundan çok bir "plastik sinema" yaratılmıştır. Günümüzde karşılaştığımız alanlar gerçek dünyalar değil sinemasal oyunlar olmaktadır.

KAYNAKLAR

Baudrillard J (1998) Kusursuz Cinayet, Necmettin Sevil (çev), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Baudrillard J (2003), Simülarklar ve Simülasyon, Oğuz Adanır (çev), Doğu Batı Yayınları, Ankara.

Buckland W (1999) Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg's Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism, Screen 40 (2) Summer, pp 177-192.

Creed B (2002) The Cyberstar, Graeme T (Ed), Film Cultures Reader, Florence, Ky, Usa: Routledge, Pp 130-133.

Cohen K (2001) Monsters, Inc.: The Secret Behind Why Pixar Is So Good, Animation World Magazine, October.

Colebrook C (2004) Gilles Deleuze, Cem Soydemir (çev), Bağımsız Kitaplar, Ankara.

Cotton B ve Oliver R (1997) Siberuzay Sözlüğü, Özden Arıkan ve Ömer Çendeoğlu (çev), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Doyle A (2003) The Two Towers, Computer Graphics World February.

Hansen M (2002) Chameleon and Catalyst The Cinema as an Alternative Public Sphereturner, Graeme T (Ed), Film Cultures Reader, Florence, Ky, Usa: Routledge, pp 390.

Kerlow V I (2003) Virtual CG Characters in Live-Action Feature Movies, Vfxworld, November, p 19.

Kerlow V I (2004) The Art of 3-D Computer Animation and Effects, Wiley and Sons Inc., New Jersey.

Lyons M (1998), Toon Story: John Lasseter's Animated Life, Animation World Magazine - November, 3 (8), p. 8

Nutku Ö (1995) Oyunculuk Tarihi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Paterson C (2004), The Reality of Fantasy, Personal Computer World, March, p 18.

Prince S (2002) True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory , Graeme T (Ed), Film Cultures Reader, Florence, Ky, Usa: Routledge, pp 116-119.

Robertson B (2002) Celebrating Our 25th Year With Digital Visual Effects And Scenes From Animated Features, Computer Graphics World, July, p.38.

Robertson B (2004) The Polar Express, Computer Graphics World, December, pp. 21.

Skagestad P (1998), Peirce, Virtuality and Semiotic, <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Cogn/CognSkag.htm>, 11.06.2005.

Sofuoğlu H (2004) Düşüncenin Sinematografik Yapısı, Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı, Yayın No:152, Eskişehir.

Taylor C (2001), http://archive.salon.com/ent/movies/review/2001/11/02/monsters_inc/index1.html, 9-11-2005.

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük (1998), Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Cilt:1, Ankara.