

Sayı 002 / Cilt 01
Geliş Tarihi: 15.01.2021
Kabul Tarihi: 18.02.2021
Derleme / Araştırma

TRANSMEDYA HİKAYE ANLATIMI ÜZERİNDEN KÜRESELLEŞMENİN DİJİTAL ANİMASYON VE GÖRSEL EFEKTLERLE ETKİLEŞİMİ

GLOBALISM'S INTERACTION WITH DIGITAL ANIMATION & VFX ON TRANSMEDIA STORYTELLING

Doç. Dr. Lutfü Kaplanoğlu, Bileşik Sanatlar Bölümü, Yıldız Teknik Üniversitesi
lkaplanoglu@gmail.com, ORCID Numarası: 0000-0002-7094-8302
Öğr. Gör. İlkan Devrim Dinç, Grafik Tasarım Bölümü, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
devrimdinc@gmail.com, ORCID Numarası: 0000-0002-4706-7590

Öz

Milenyumun son on yılından bugüne gelene dek, kültürel anlamda büyük bir değişimin vuku bulunduğu düşünülebilir. Makalenin amacı bu sürece medyanın ve canlandırma sanatının ne şekilde etki ettiği, küreselleşme ile nasıl bir etkileşime girdiğini vurgulamaktır. Makalede, transmedya hikâye anlatımı içeren filmlerin ve bu filmlerde kullanılan sayısal canlandırma ve görsel efektlerin oranındaki artışın küreselleşme süreçleriyle etkileşimi incelenmektedir. Bu makalenin kullandığı yöntem son otuz yılın sinema filmlerinin sinema salonlarında elde ettiği gişe hasılatları gibi nicel bir veriyi istatistiksel olarak değerlendirmek ve bu istatistiklerden ürettiği grafikler ile yıllar içinde değişen eğilimleri göstermektedir. Küreselleşme ve transmedya hikâye anlatımı konusundaki temel kaynakların ötesinde çok fazla literatür taramasına dayandırılmayacak olan makale, grafiklerin daha net ve objektif bir sonuca yönelteceği varsayımındadır.

Anahtar Kelimeler: Transmedya, Canlandırma, Görsel, Efekt, Küreselleşme

Abstract

From the last decade of the millennium to the present, it can be thought that a great cultural change has occurred. This article aims to emphasize how the media and animation art affects this process and how it interacts with globalism. In the article, the interaction of the increase in the ratio of films containing transmedia storytelling and the digital animation and visual effects used in these films with globalization processes is examined. The method used in this article is to statistically evaluate quantitative data such as the box office revenues of the last thirty-year- movies in movie theaters and show the changing trends over the years with the graphs produced from these statistics. The article, which will not be based on much literature review beyond the basic sources on globalization and transmedia storytelling, assumes that the graphics will lead to a clearer and more objective conclusion.

Key Words: Transmedia, Animation, Visual, Effect, Globalism

Genişletilmiş Öz

Son otuz yılda medya, teknoloji ve anlatı yapısı bağlamında oldukça büyük çaplı değişiklikler ve yön değişimleri görülmektedir. İnsan algısı yüksek bir ivme ile değişmekte ve bu değişen algıya göre toplumların medya alanındaki beklentileri de farklılık göstermektedir. Bu insanlığın daha çoğunu ve daha iyisini arzulayışıyla doğru orantılı olarak artmakta ancak anlamın yitirildiği bir geleceğe doğru da sürüklenmekte olduğu varsayımını da düşündürmektedir.

Tüm bunların tam ortasında, filmler ile ilgili beklentilerin arttığı çağımızda sanal ortamda üretilen görüntülerin değişkenliğinin gözlemlendiği bir zaman diliminin varlığı sorgulanabilir. Bunun yanı sıra iletişim ile ilgili paradigmlerin ve yerellik ile ilgili konjonktürlerin canlandırma ve görsel efektlerle bağını sorgulamayı amaçlayan makale, bugünün medyasına ışık tutmayı hedeflemektedir. Canlandırma ve görsel efektlerin, bugünün medya eğilimleri arasında teknolojik ve sosyolojik etkilerini analiz etmeye çalışan makale, medyanın ve toplumun evrimini algılamaya çalışmaktadır. Toplumsal yapıların her geçen gün daha kontrolsüz bir tüketime yöneldiği varsayılacak olduğunda bunun olumlu veya olumsuz etkilerinin ne şekilde gerçekleşebileceğini sorgulamak ve medyanın bu noktada konuya nasıl dahil olduğunu çözümlemenin önem teşkil ettiği düşünülmektedir. Yalnızca medyanın tüketim eğilimleri değil, kültürel evrimin de bu konuya ne şekilde müdahale ettiği veya bu durumdan nasıl etkilendiği sorgulanmaya çalışılacaktır. Sinemanın üretim ve tüketim dinamiklerinin ciddi değişimlere uğradığı düşüncesinden yola çıkılan son otuz yılda, bu sanat dalının işbirliği yaptığı sanatsal, teknolojik ve sosyolojik öğelerin neler olduğuna dair bir varsayım geliştirilecektir. Toplumun tüketimin farklı dinamikleri üzerinden şartlandırıldığı ve konuya her yönüyle dahil edildiği varsayılacak olursa küreselleşmenin bu duruma olan etkisi ve tepkisini gözlemek de makalenin amaçları arasında varsayılabilir. Küreselliğin nüfuz ettiği kitlelerin son sığınaklarından olan sinema sanatı anlatsal ve teknolojik değişimleri ne şekilde kucaklamaktadır? Bu değişimler insanın yazınsallıkla bağlantısından uzaklaştığı bir çağda kültüre ne şekilde yön vermektedir? Sanatla kurulan ilişkinin yüzeyselliğiyle etkileşim halinde olan sinema mıdır yoksa küreselliğin dayatması mıdır? Her insanın çağdaş mitolojiler üreten transmedya türüyle bir bağ kurmak zorunda bırakıldığı düşünülebilir mi? Bu ve bunun gibi birçok soruya cevap bulması beklenen makale, insanların sinema alanında tüketim alışkanlıklarını gözler önüne seren gişe hasılatlarıyla çözüme ulaşılabilirliği varsayımından yola çıkılarak yazılmıştır. Temeldeki varsayım en çok izlenenin en çok beğenildiğidir. Fakat en çok beğenilenin insanlığın ihtiyacı olup olmadığıysa bu makalenin çok ötesinde sorgulaması gereken bir durumdur. Asıl olan, şu an medya ve sanatın nerede olduğu ve nereye doğru gittiğini çözümlemek olabilir.

Extended Abstract

In the last thirty years, quite large-scale changes and changes have been seen in direction in the context of media, technology, and narrative structures. Human perception is changing with high acceleration, and according to this changing perception, then expectations of societies in the field of media also differ.

This increases in direct proportion to humanity's desire for more and better, but it also makes us think about the assumption that it is drifting towards a future where meaning is lost. In the middle of it all, it is questionable that there is a period in which the variability of the images produced in the virtual environment is observed in our age, where the expectations about movies are increasing. Also, the article aiming to question the connection between communication paradigms and conjunctures related to a locality with animation and visual effects aims to shed light on today's media. The article, which attempts to analyze the technological and sociological effects of animation and visual effects among today's media trends, also tries to perceive the evolution of the media and society. Assuming that social structures tend to consume more and more uncontrolled day by day, it is thought that it is important to question how the positive or negative effects of this can occur and to analyze how the media is involved in the issue at this point. Not only media's consumption tendencies are questioned about the matter but also how its intervention and effected on the concepts are tried to be questioned. Based on the idea that the production and consumption dynamics of cinema have undergone serious changes in the last thirty years, an assumption will be developed about the artistic, technological, and sociological elements with which this branch of art cooperates. Assuming that the society is conditioned by the different dynamics of consumption and is included in the subject in every aspect, observing the effect and reaction of globalization to this situation can be assumed among the aims of the article.

How does the art of cinema, one of the last refuges of the globalized masses, embrace narrative and technological changes? How do these changes give direction to the culture in an age that humans are getting further away from their connection with literacy? Is it the cinema that interacts with the superficiality of the relationship established with art or is it the imposition of globality? Can it be thought that every human is forced to make a connection with a transmedia genre that creates contemporary mythologies? The article, which is expected to find answers to these and many other questions, was written on the assumption that a solution could be reached

with the box office revenues that revealed the consumption habits of people in the field of cinema. The main supposition is that the more desirable one is the more followed. But whether the most admired is humanity's need is something that should be questioned far beyond this article. The main thing may be to analyze where the media and art are right now and where they are heading.

1.GİRİŞ

Yirminci yüzyılın son on yılından bu günlere dek her anlamda birçok değişim gözlemlenmektedir. Bu değişimlerin en büyük tetikleyicilerinden teknoloji ve medya alanlarında da kendini göstermektedir. Yerelliğin anlamı her geçen gün değişirken, küresellikle yerellik arasındaki çizgi git gide ufalmaktadır. Bu varsayımlar gündelik hayatta çok net gözlemlenemeyecek olsa da genel anlamda varlıklarından söz etmek için toplumsal konjonktürdeki değişiklikler bir kanıt olarak düşünülebilir.

Doksanlı yıllarda tüplü televizyonlarında veya uzun bir süre sonra vizyona giren yabancı filmlerin dışında film izleme olanağı bulamayan toplum, bugün 4K televizyonlarından Netflix'e, Disney+'a veya uydu kanallarının hepsine ulaşabilmektedir. Hollywood Filmleri vizyona diğer ülkelerde, Amerika Birleşik Devletleri'yle aynı gün girmekte ve Game of Thrones'un (Benioff, D., Weiss, D. B.) sezon finali internetten dünyanın her yerinde aynı anda izlenebilmektedir.

Restoran zincirleri, bilgisayar markaları, tekstil ürünleri, diziler, filmler, bilgisayar oyunları ve daha birçok ürüne merkez noktası nerede olursa olsun her yerden ulaşmak mümkündür. Tercihen hala yerel kültürünün değerlerini en çok yücelten ve uluslararası dünyayla ilgilenmemekte direten kişilerin dahi bu bahsedilen ürünlerin en az bir veya birkaçına sahip olduğu ya da bu hizmetlerin bir kısmını kullanmakta olduğu düşünülebilir. Peki, bu durumda etkili olan bir medya türü ya da bu medya türünün gelişimine hizmet eden bir sanat alanı mevcut mudur? Transmedya'nın küreselleşmeye, canlandırma ve görsel efektlerin de transmedya'ya yardım edip etmediği çözülebilir mi? Bu aradaki bağlantılar verilerle desteklenebilecek midir? Tüm bu sorulara yanıt vermesi hedeflenen makalenin gelecek sayfalarında bu bahsedilen ilişkiye ışık tutulmaya çalışılacak ve bugünün toplumsal yapılarıyla medya ve sanatın ilişkisi çözümlenmeye uğrılacaktır.

2.YÖNTEM

Araştırmada yöntem olarak istatistiksel veri analizi yöntemi uygulanacaktır. İstatistiksel veri analizlerine başvurmaksızın küresel anlamda medyaların yönelimlerini tahlil etmek güç olacağından bu araştırmada yöntem olarak veri analizine başvurulmuştur. Bu verilerin toplamda ortaya çıkaracağı tablo, küresel ölçekte medyanın gidişatını gözler önüne serebilecek ve veriler gelecek araştırmalarda kullanılabilir.

2.1. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni "Wikipedia" internet sitesindeki gişe hasılatları çizelgesinin web sitesindeki listelerinden oluşmaktadır. Bu evreni genişletmek adına sadece listelerdeki gişe hasılatları değil, farklı sınıflandırmalarla bağdaştırılan bu bilgilerden, dolaylı olarak ulaşılan istatistikler kullanılmıştır. Bilgiler iki farklı medya türünde üretilen filmleri kapsamasına rağmen, daha geniş bir bakış açısı geliştirmek adına gişe hasılatları eşit değerle ele alınmış ve araştırmayı güçlendirmesi için canlandırma ve görsel efektlerin on yıllar içindeki teknolojik gelişme oranları da göz önüne alınmıştır. Önemlerinin daha fazla olduğu varsayılan 5 farklı canlandırma ve görsel efekt teknoloji seviyesi ve günümüze ışık tutması adına filmlerin normal ve transmedya sınıflandırmalarının ayrıştırıldığı araştırmanın kapsamı bu şekilde oluşturulmaya çalışılmıştır.

2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılan yegâne araç, "Wikipedia" sitesinde bulunan geçmiş yıllardaki filmlerin sıralandığı sinema filmlerinin sinema salonlarındaki gişe hasılatları çizelgesidir. Bu çizelgede bulunan veriler ilk kerte de bir araya getirilip daha sonrasında sınıflandırılarak istatistiksel değerlere varılmıştır. Bu çizelgenin sağladığı bilgiler sınıflandırmalara ayrılıp hesaplandıktan sonra dört farklı yöntemle bir araya getirilmeye çalışılmıştır. Birincisi gişe hasılatlarının normal filmler arasında on yıllar içindeki değişimlerini kıyaslayan grafikler üretmek adına istatistiksel verilere ulaşma yöntemidir. Bu verileri üretmek için otuz yıl boyunca ödül alan filmlerin gişe

hasılatlarının farklı sınıflandırmalardaki kıyaslanması yönünde girişimlerde bulunulmuştur. İkincisi, transmedya hikâye anlatıcılığı yöntemiyle üretilen filmler arasında on yıllar içindeki değişimleri kıyaslayan grafikler üretmek adına istatistiksel verilere ulaşma yöntemidir. Bu veriler farklı tablolar altında grafikleştirilip genel eğilim gözler önüne serilmeye çalışılmıştır. Üçüncü ve dördüncü yöntemdeyse hem normal hem de transmedya hikâye anlatıcılığı ile üretilmiş filmlerin canlandırma ve görsel efekt türlerine göre gösterdikleri değişimler tablolastırılmış ve grafiklerle bu eğilimlerin küresel ölçekteki gidişatı gösterilmeye çalışılmıştır.

2.3. Verilerin Analizi

Canlandırma, görsel efektler ve transmedya hikâye anlatıcılığının dünya çapında gişe hasılatlarına etkisini gösterebilmek adına son otuz yılın gişe hasılat oranları internetteki gişe hasılatı verileri üzerinden toplanıp sınıflandırmıştır. Bu sınıflandırmanın ayrıtları alt bölümlerde ayrıntılandırılacaktır. Verilerin değişkenliğini saptamak adına otuz yıl geriye gidilmesinin daha etkili olacağı düşünülerek hasılat oranları 1990 yılından 2020 yılına kadar sürecek bir aralıkta ele alınmıştır. Bunun yanı sıra literatür taraması ile konunun sosyolojik boyutu; küreselleşme ve transmedya hikâye anlatıcılığının, sayısal canlandırma ve görsel efektlerle bağını algılamak adına genişletilmiştir.

2.3.1. Canlandırma ve Görsel Efektlerin Gelişimi

Çizgi Film sanatı, selüloide, kâğıtta veya çizim yapılabilen herhangi bir yüzeyde yapılan çizimlerin ilk zamanlar saniyenin on ikide birinde ve günümüzde yirmi dörtte birlik kısmında kaydedilmesi ve art arda gösterilmesi prensibiyle üretilen görüntüleri kapsamaktadır.

Bu makalede canlandırma ve görsel efektler gelişim seviyelerine göre sınıflandırılmaya çalışılmış ve teknolojinin gelişim seviyesiyle tüketicinin tercih mekanizmalarının bu durumdan etkilenip etkilenmediği çözümlenmeye çalışılmıştır. 1906 yılında J. Stuart Blackton'ın ürettiği "Humorous Phases of Funny Faces" (Blackton, J. S.) canlandırma filmini temel alacak olursak yaklaşık yüz on dört yıldır süren canlandırma macerasında sayısal canlandırmaların beyaz perdede yerini alması klasik canlandırmaun yaklaşık olarak 90 yıl sonrasına denk gelmektedir. 1996 yılında "Toy Story" (Lasseter, J.) filminden önce uzun metraj bir sayısal canlandırma filminden bahsedilemeyeceği için 100 yılı aşkın bir sürenin yılın sadece 20 kadar yılında sayısal canlandırmaların vizyona girmiş olması ondan önceki tüm süreci konvansiyonel canlandırma filmi olarak nitelendirmemizi sağlayabilir. Çizgi Filmler yani klasik canlandırma türü, kukla canlandırması türü ve diğer türler konvansiyonel canlandırma olarak nitelendirilebilecekken, tamamıyla bilgisayar ortamında üç boyutlu yazılımlar aracılığı ile üretilen sayısal görüntüler ile üretilen canlandırmalara sayısal canlandırma demek yanlış olmayacaktır. Böylece canlandırma teknolojileri iki sınıflandırmaya ayrılmış olabilecektir. Görsel efektlere gelecek olunursa sayısal canlandırma teknolojisinin gelişimiyle bu durumdan yararlanmakta sinema filmleri de geç kalmamıştır. Doksanların başından itibaren sayısal canlandırmalarla gerçek görüntülerin entegrasyonu yükselen bir ivmeyle artmıştır.

İlk dönem görsel efektler konvansiyonel görsel efektler olarak nitelendirilebilecektir ve bu görsel efektler; renk düzenlemesi, makyaj, gerçek patlama efektleri ve kukla animasyonu karakterlerin entegrasyonu gibi birkaç görsel efekt türüyle sınırlandırılabilir. 1984 yılında çekilen "Terminator" (Cameron, J.) filminde dahi hala robotlar kukla animasyonu tekniğiyle anime edilmeye devam etmekteydi. Altmışlı ve yetmişli yıllardan doksanlara yaklaştıkça yeşil/mavi perdede yapılan çekimler oldukça artmıştı. Kameraya kaydedilen kişinin arka planına yerleştirilen genellikle yeşil veya mavi bir perde kullanılarak arka planın yok edilmesi tekniği görsel efektlerin gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. Bu nedenle yeşil perde tekniğini orta seviye görsel efektlere yerleştirmenin daha doğru olacağı düşünülmüştür. Bunun yanı sıra bilgisayarda belli kişi veya objeleri ayırıp alt veya üst katmanlara yerleştirmeye yarayan rotoskop (rotoscope) tekniği de orta seviye olarak düşünülebilir. Gerçek çekimin karelere ayrıldıktan sonra üzerinden tekrar boyanmasına yarayan mat boyama tekniği de keza orta seviye görsel efektlerle bağdaştırılabilir. Orta seviye görsel efektler günümüzde hala kullanılmasına rağmen bilgisayar üretimli imgeleme (CGI) teknolojilerinin gelişiminin öncesine ve renk düzenleme ve kukla animasyonu karakterlerin kullanımının sonralarına denk geldiğinden bu şekilde sınıflandırılmıştır.

Sayısal tasarım ve canlandırmanın çok büyük bir kısmını kapsadığı bilgisayar üretimli imgeleme ise bugün oldukça fazla kullanılan ve görsel efekt türlerinin içinde en çok verim alınan alandır. Artık bir sahnenin arka planının tamamı üç boyutlu ortamda modellenip, kaplaması yapılarak, sanal ışık ve kameralarla üretilebilmektedir. Hareket Yakalama (Motion Capture) teknolojileriyle bir odanın içinde özel bir giysi ve sensörler eşliğinde oyunculuk yapan bir karakterin vücut hareketleri ve mimikleri bilgisayarda üretilen bir karaktere entegre edilebilmektedir. Gerçek ortamda çekilen bir hareketli kamera görüntüsünün koordinatları bilgisayar tarafından hareket takip sistemleri (Match Moving) denilen bir teknikle yeniden üretilip üç boyutlu bir ortamda üretilen

sahneye birebir aynı hareketle gönderilebilmektedir. Bilgisayar üretimli imgeleme, hareket yakalama ve hareket takip sistemleri ile istenilen her etkinin günümüz standartlarına göre inandırıcı bir şekilde üretilebiliyor olduğu varsayılabilir. Bu efektleri içeren filmlerin görsel efektleri de üst seviye olarak sınıflandırılabilir. Üst seviye görsel efektler söz konusu olduğunda okyanuslar, yanardağlar, şehirler, gezegenler, tüm patlama, su ve alev efektleri, üç boyutlu gerçekçi karakterler ve ortamlar üretmek söz konusudur. Tüm bu bilgiler ele alındığında görsel efektler konvansiyonel, orta seviye ve üst seviye olarak sınıflandırılırken canlandırma türleri de geleneksel ve sayısal olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Böylece beş ana sınıflandırma ile teknolojinin gelişimi ve sinema dünyasına etkisi gözlemlenebilir.

2.3.2. Küreselleşmenin Transmedya Hikâye Anlatıcılığıyla İlişkisi

Transmedya eserleri, yazınsal ilhamını ister uzak doğu'dan isterse Kuzey Amerika'dan alsın dünyanın her yerinde tüketim alışkanlıklarının merkezine oturabilecek gibi gözüküyor. Bu varsayımın destekleyicisi olarak da gişe hasılatları, bulgular kısmında ele alınacaktır. Matrix'in hem İncil'den hem Taoizm'den hem William Gibson'ın "Neuromancer"ından hem de Baudrillard'ın "Simülasyon ve Simülakra" teorisinden ilham aldığı düşünülebilir. Bu onun yazınsal anlamda batı kültürünün kökeninden, uzak doğu felsefesine, çağdaş siber-punk edebiyatından, çağdaş Fransız felsefesine kadar her yere ulaşabildiğinin bir kanıtıdır. Asıl üçlemede naratif anlamında eksik kalan kısımları bilgisayar oyunları ve Animeleri kullanarak tamamlama yoluna gitmiştir ve dünya çapında yaptığı gişe hasılatı rekorlarıyla küreselliğin tüketim anlamında yerelliği aştığını göstermiştir. Zygmunt Bauman Küreselleşme isimli eseri bunu; "Aslında, merkezi her yer ve çeperi hiçbir yer olan (ya da kim bilir, tam tersi) tuhaf bir çember içinde yaşıyoruz." (Bauman, 2010, s. 82) sözleriyle çok iyi bir şekilde anlatmaktadır. Aynı zamanda küresel dünyada yaşamak ve küresel dünyada tüketmek benzer anlamlar taşıyor olabilir ve en gözde tüketim yolunun da transmedya hikâye anlatıcılığı yöntemiyle üretilen farklı mecralardaki eserler olduğu düşünülecek olursa, küresel dünyada yaşamak için tüketiciliğin ve özellikle transmedya aracılığıyla tüketiciliğin elzemliği daha net gözlemlenebilir. Çünkü;

Bir tüketim toplumunun tüketicisi bu zamana kadar görülen herhangi bir başka toplumdaki tüketicilerden tamamen farklı bir yaratıktır. Nasıl atalarımız zamanındaki filozoflar, şairler ve ahlak hocaları insanın yaşamak için mi çalıştığı yoksa çalışmak için mi yaşadığı sorusu üzerine kafa yormuşlarsa, bugünlerde üzerinde en çok kafa yorulduğunu duyduğumuz ikilem, insanın yaşamak için mi tükettiği yoksa tüketebilmek için mi yaşadığı; yani, yaşamak ve tüketmeyi birbirinden hâlâ ayırabiliyor ve ayırma ihtiyacı duyuyor olup olmadığı sorusudur (Bauman, 2010, s. 84-85).

Bir tüketim toplumu yaratmanın küreselleşmenin en temel odaklarından biri olduğu düşünülebilir. Çünkü tüketirken insanın etnik kökenini, dinini, milletini veya ailesini bir kenara bırakıp kişisel tatmin odaklı beklentilerine yöneldiği varsayılabilir. Bu nedenle tüketim söz konusu olduğunda dünyanın her yerinde insanların temel içgüdüleriyle hareket eden bir canlıya dönüştüğü düşünülebilir. Şayet her yerde temel bir güdülenmeyle yaşayan bu canlı süreç içinde insanlar yerelliğinden sıyrılıbiliyorsa küresel olmaya yaklaştırılabilir. Sinema söz konusu olduğunda insanların izleme dinamikleri bu süreçlerde önemli bir değişime yol açabilir.

İzleme eylemi ile oluşan idrak, toplumun temellendirici figürlerini (bireysel başarı anlatısı, özgürlük metaforu, verimliliğin demokrasi üzerindeki kapsamlamacı üstünlüğü, çoğulcu yansızlığa ilişkin litotik liberal ideal vb.) özgül sinemasal biçimlere dönüştüren (eril arayış anlatısı, bireyleşmiş özdeşleşmeyi sağlayan kamera konumları, aile mizansenleri, sahte bir psikolojik güdüleme modeli yaratmaya dönük kamera sürekliliği, karşıtlıkları yan yana getirmeye dayalı montaj aracılığıyla ikili Hristiyan ahlakının somutlaştırılması gibi) daha genel bir retoriksel çoğaltım sürecinin yalnızca son aşamasıdır (Ryan & Kellner, 2010, s. 409).

Küresel değişimin gerçekliği içinde sinemanın anlatı yapısında köklü değişikliklere gidilmesine yol açan yeni medyanın yönelimleri içinde transmedyanın gücünü anlatısal yönlendirmeler sağlıyor olabilir.

Toplumun cevherini oluşturan başat düşünce, değer ve eylemleri daha etkili biçimde değiştirebilmek için anlatısal gerçekliğin izleme varsayımlarını kabullenmek daha yerinde bir yaklaşım olabilir. Anlatının gerçekliğini bozacak farklı kamera açıları, montaj teknikleri ve çerçeveleme düzenleri kadar, gerçekçi anlatı çerçevesi içinde farklı kişilik temsillerine, farklı öyküleme stratejilerine, ahlaki biçimlenim ve değişmece eylemlerine de gerek vardır. (Ryan & Kellner, 2010, s. 409) diye düşündürebilecektir.

Küreselleşme süreçlerini kontrol etmek adına sistemin en büyük yardımcılarından birinin transmedya olduğu düşünüldüğünde, bu durumun merkezine toplumların süreklilik içeren eserleri takip etmek isteği konulabilir. Daha bir film çıkmadan diğerini bekleyen dünya çapındaki seyirciler, filminden aldıklarıyla oyunları daha hızlı çözen oyuncular, filmin çevrildiği romanların, çizgi romanların ya da hikayelerin eski yeni hepsini tüketmeyi bekleyen okuyucular ve daha birçok mecra da tüketimine yatırım yapan ve yatırımının sonucunda daha çok ve daha çok tatmin yaşayan milyarca insan ise bu sürekliliğin anahtarıdır. Küreselleşme, tüketim ve transmedyanın iş birliği bu süreklilikten beslenirken onu güçlendirmek için ise

her geçen gün daha çok güç birliği yapmakta her geçen gün temellerini daha da sağlamlaştırmaktadır. Canlandırmalar ve görsel **efektlerde** bu transmedya hikâye anlatıcılığının temelinde olan sinemanın en güçlü öğeleri olduğundan bu makale aradaki ilişkiyi kurmak için sinema filmlerinin gişe hasılatlarına başvurmayı çözümsel bir olasılık olarak ele almıştır.

2.3.3. Transmedya Hikâye Anlatıcılığının Sayısallaşmayla Etkileşimi

Sayısallaşma, çağın beklentilerine uygun olarak her geçen gün artmaktadır. Teknoloji ilerledikçe sayısal dünya gün be gün insanların daha çok vakit geçirdiği bir alan olmaya devam etmektedir. Sanallığın gerçekte yer değiştirmesi bir yanıyla insanları gerçeklikten uzaklaştırırken diğer yanıyla da daha hızlı ve daha sürekli bir şekilde bağ kurmalarını sağlamaktadır. Kurulan bağların yüzeyselleşme eğiliminde olduğu düşünülse de bu kurulan bağların sıklığının göz ardı edilebileceği anlamına gelmemektedir. Her ne kadar sayısallaşma sosyolojik açıdan birçok yeni yönelimi beraberinde getirmiş olsa da sinema dünyasında çok sayıda olasılığa olanak tanıdığı düşünülebilecektir.

Bugün sayısal teknolojinin kendini dayatan bir zorunluluk ve norm haline geldiğini söylemek gereksizdir. Bununla birlikte “sayısal” sözünü ekonomik ve ulaşılabilir teknoloji ve cihazları anlatmak için kullanıyorsak eğer, üretilen içeriğin çeşitlilik ve yelpazesindeki belirgin gelişimi yok sayamayız. (...) Sayısal film ekipmanlarının; çok daha ucuz, ulaşılabilir ve kolay kullanılabilir olması pek çok olanak ve özgürlüğü beraberinde getirmiştir. Bunu, film yapımının 1950’lilerin sonunda, 1960’ların başında stüdyo bazlı prodüksiyonlara bağımlı olmaktan kurtulup sokağa çıktığı dönemde yaşanan özgürleşme ile kıyaslayabiliriz (Clarke, 2012, s.193).

Sayısallaşma Transmedyanın önceli olan Multi-Medya sistemlerle güçlenmiş ve toplumsal anlamda büyük çaplı değişimlere sebep olmaya başlamıştır. “Çoğul iletişim biçimlerinin sayısalleşmiş, ağlar oluşturmuş bütüne dayalı yeni iletişim sisteminin temel özelliği, bütün kültürel ifadeleri kapsamı ve aktarmasıdır. Bu sistemin varlığı yüzünden, yeni toplumda her tür mesaj ikili bir modda işler: Multi-medya iletişim sisteminde varlık/yokluk. Ancak bu bütünleşmiş sistemde var olması mesajın iletilmesini ve sosyalleşmesini sağlar. Diğer bütün mesajlar bireysel tahayyüle ya da giderek daha da marjinalleşen yüz yüze iletişim kuran alt kültürler indirgenir.” (Castells, 2008, s.499) şeklinde açıklanmaktadır.

Sayısallaşma ile ortaya çıkan bir durum da üretilen eser veya ürünlerin çok sık ve hızlı tüketiliyor olmasıdır. Bu nedenle bir hikâyenin bir platformda kısa sürede tüketiliyor olması üreticilerin birçok platformu bir hikâye üzerinden uzun vadede tüketilebilecek bir ürüne dönüştürmeleri gereksinimini doğurmuş olabilir. “...transmedya hikayesi çoklu medya platformlarında gözler önüne serilir, her yeni metnin bütüne, kendine özgü ve değerli bir katkısı vardır. İdeal bir transmedya hikâye anlatımında, her aracı en iyi yaptığı şeyi yapar- yani hikâye bir filmle takdim edilir, televizyon, romanlar ve çizgi romanlar aracılığıyla genişletilir; eserin dünyası oyun içinde keşfedilir veya eğlence parklarının çekiciliği içinde deneyimlenir.” (Jenkins, 2006, s.95-96)

Bu şekilde transmedya hikâye anlatıcılığını açıklayan Henry Jenkins, medya türleri içinde çok yeni ama bir o kadar da etkili olan ve birçok farklı mecrada yayınlanan eserlerden oluşan hikaye evrenini kapsayan bir türü literatüre kazandırmıştır. Yazarın “Yakınsama Kültürü” adlı eserinde çokça sözü edilen The Matrix (Wachowski, L. ve Wachowski, L.) serisi bu türün şekillenmesinde çok büyük rol oynadığı gibi çağın sanal dünya ile ilişkisini de güçlü bir şekilde eleştirmektedir. Artık herkes bir simülasyon içinde yaşamaktadır ve bu herkes için oldukça olağan bir durumdur. Instagramda ve Youtube’da saatlerini ve günlerini harcayan yüz binlerce insan hem tüketmek hem de üretileni yeniden üretmek için transmedya oyunlarının içinde kaybolmayı beklemektedir. The Matrix, Yıldız Savaşları (Lucas, G.), Yüzüklerin Efendisi (Jackson, P.), Hobbit (Jackson, P.), DC ve Marvel sinematik evrenleri gibi bir çok eser bundan çok eskilere giden köklerini birbiriyle bağlantı halindeki bir çok platformdan satmanın yolunu transmedya da bulmuştur. Bu eserlerin tüketilmesi için gerekli olan sayısalleşme ise bu eserlere ulaşmak isteyen yığınların gönüllü bir şekilde elde edişi ile çok güçlü bir bağlantı oluşturmaya başlamış olabilir. Bu eserlerin televizyon veya canlandırma serilerini izlemek için herkes daha iyi bir ev sinema sistemi elde etmeye çabalamaktadır. Her geçen gün görsel kalitesi artan oyunları oynamak için konsollarını veya bilgisayarlarının yapılandırmalarını değiştiren tonlarca insanın varlığından söz etmek olasıdır. Böylece transmedya hikâye anlatıcılığı daha çok ve daha çok sayısallaşmaya sebep olurken, sayısallaşma da her geçen gün bu türde üretilen eserlerin daha çok tüketilebilmesi için zemin hazırlamaktadır.

3. BULGULAR

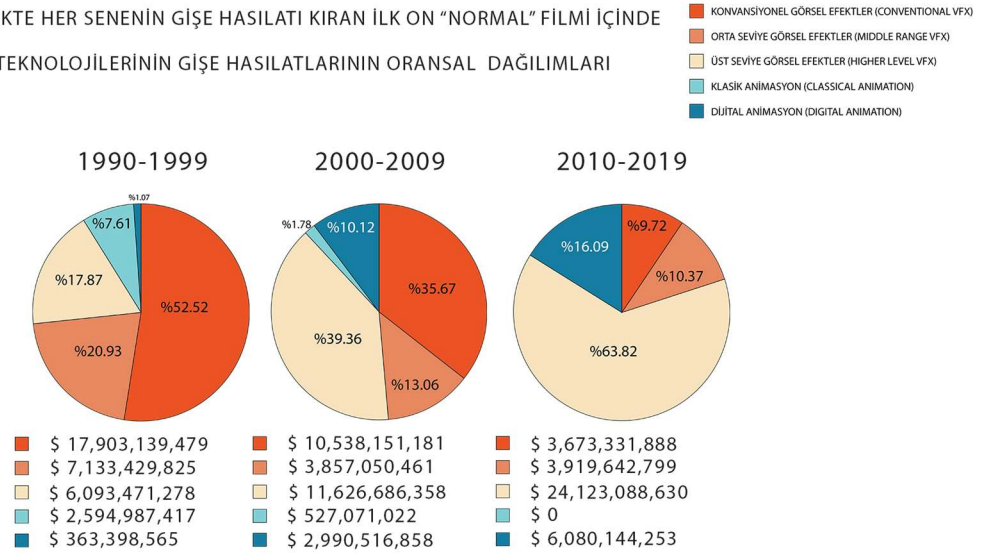
Küreselleşme, Transmedya ve canlandırmalarla görsel efektlerin ilişkisini kurmak için elde edilen istatistiklerin tamamı wikipedia.com internet sitesindeki en yüksek gişe hasılatlarının sıralandığı çizelgelerden elde edilmiştir.

Örneğin, 1990 yılından 2019 yılına kadar onar yıllık süreçlerde her yılın en yüksek gişe hasılatı yapan filmleri içinde transmedya türünde yapılan gişe hasılatlarının oranı dolar bazında aşağıdaki gibi hesaplanmıştır.

1990 -1999
Normal Sinema Filmleri; 4,997,672,115 - %74.75
Transmedya Hikaye Anlatıcılığı ile Üretilen Filmler; 1,687,773,119 - %25.25
Tamamı; 6,685,445,234
2000-2009
Normal Sinema Filmleri; 3,295,452,433 - %26.96
Transmedya Hikaye Anlatıcılığı ile Üretilen Filmler; 8,926,005,870 - %73.04
Tamamı; 12,221,458,303
2010-2019
Normal Sinema Filmleri; 1,280,802,282 - %9.34
Transmedya Hikaye Anlatıcılığı ile Üretilen Filmler; 12,429,338,365 - %90.66
Tamamı; 13,710,140,647

Bu verilerin farklı sınıflandırmalarının tekrar hesaplanmasıyla elde edilen istatistikler ise küreselleşme, Transmedya ve canlandırmalarla görsel efektlerin ilişkisini algılamak adına aşağıda paylaşılan grafiklerle görselleştirilmiştir.

ULUSLARARASI ÖLÇEKTE HER SENENİN GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON “NORMAL” FİLMİ İÇİNDE
VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GİŞE HASILATLARININ ORANSAL DAĞILIMLARI



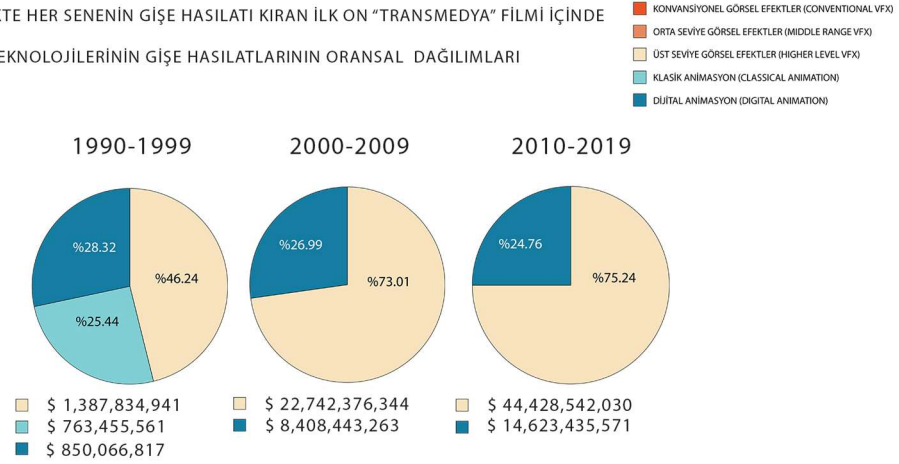
Tablo 1. Uluslararası Ölçekte Her Senenin En Çok Gişe Hasılatı Kırın

Normal Filmlerin Görsel Efektler ve Canlandırma Teknolojilerine Göre Oranı

Tablo 1’de 30 yıllık süreçte her 10 yılda, normal filmler arasında sınıflandırılan (bkz. Bölüm 2.3.1.) canlandırma ve görsel efektlerin dağılımı görülmektedir. Normal filmler arasında doksanlı yıllarda konvansiyonel görsel efektler her iki filmde birinde görülmekteyken, 2000’li yıllarda neredeyse üçte birine inmiştir. 2010’lu yıllarda her 10 filmde yalnızca 1’inde görülecek bir şekilde %10’dan bile azdır. Orta seviye görsel efektler 90’lı yıllarda beşte birken, 2000’li ve 2010’lu yıllarda %13’lerden %10’lara düşmüştür. Üst seviye görsel efektler başta %18’lerdeyken, 2000’lerde %40’lara 2010’lardaysa neredeyse tüm filmlerin üçte ikisini kapsayacak bir şekilde %60’lara ulaşmıştır. Klasik canlandırma, normal filmler arasında 90’larda %8’lerde gezerken, 2000’lerde %2’nin altına inmiş, 2010’lardaysa hiçbir normal sinema filmi klasik canlandırma türünde üretilmemiştir. Sayısal canlandırmaya gelinecek olunursa 90’lı yıllarda yalnızca %1 olan oran, normal sinema filmleri arasında 2000’lerde %10’lara çıkmış, 2010’lu yıllarda ise %16’yı geçmiştir.

Normal sinema filmleri arasında bu şekilde gözlemlenen gişe hasılatı dağılımları transmedya hikaye anlatıcılığı ile üretilen filmler arasında Tablo 2’deki gibi dağıtılmıştır.

ULUSLARARASI ÖLÇEKTE HER SENENİN GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON “TRANSMEDYA” FİLMİ İÇİNDE
VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GİŞE HASILATLARININ ORANSAL DAĞILIMLARI

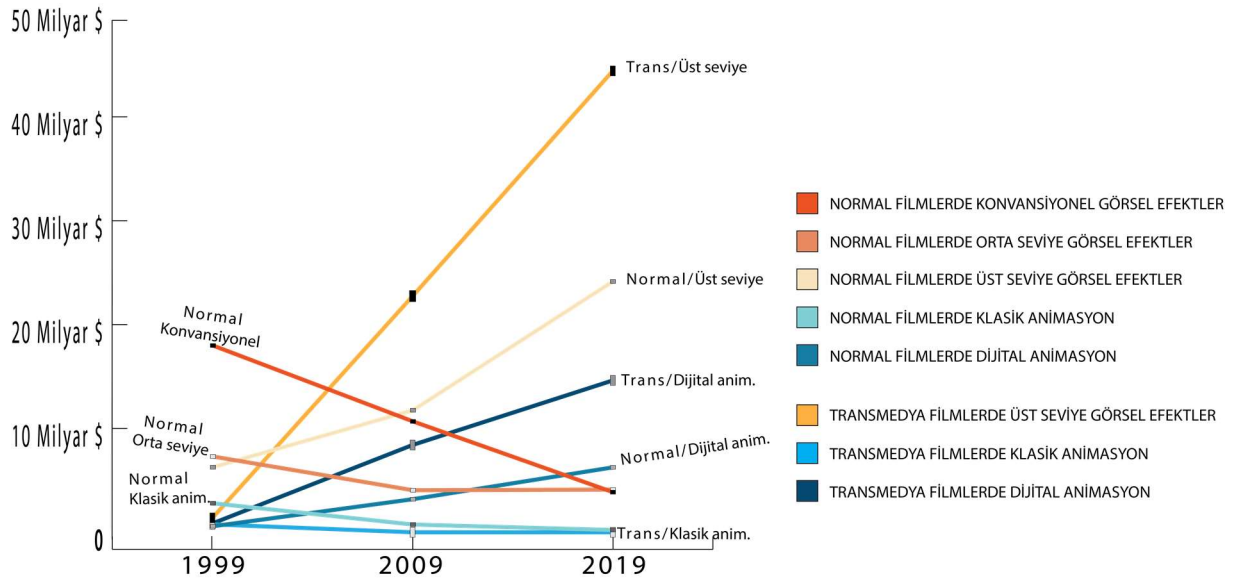


Tablo 2. Uluslararası Ölçekte Her Senenin En Çok Gişe Hasılatı Kıran

Transmedya Filmlerinin Görsel Efektler ve Canlandırma Teknolojilerine Göre Oranı.

Transmedya hikâye anlatıcılığı ile üretilen filmler arasında konvansiyonel ve orta seviyeli görsel efektler görülmemektedir. Klasik canlandırmalar üretilen eserlere ise sadece doksanlı yıllarda rastlanmaktadır. Bu haliyle bile Küreselleşme, transmedya ve canlandırma teknolojileri arasındaki bağ gözlemlenebilecektir. Klasik canlandırma sadece doksanlarda görülmeye rağmen tüm oranın çeyreğini kapsamakta ve büyük bir pay almaktadır. Sayısal canlandırmalar tutarlı bir gidişat göstermekte ve on yıllar içinde %25 civarlarında seyretmektedir. Buradan şunu anlayabiliriz ki otuz yıl içinde üretilen her transmedya türündeki filmin biri sayısal canlandırma tekniğiyle üretilmiştir. Üst seviye görsel efektlere gelinecek olursa transmedya ile görsel efektlerin ilişkisinin ne kadar güçlü olduğu grafiklerden anlaşılabilir. İlk 10 yılda %50'lere yaklaşan oran 2000 yılından 2020 yılına gelene kadar %75 oranlarında seyretmiştir bu da her 4 filmin 3'ünün yirmi yıl boyunca üst seviye görsel efektlerle üretildiğini göstermektedir.

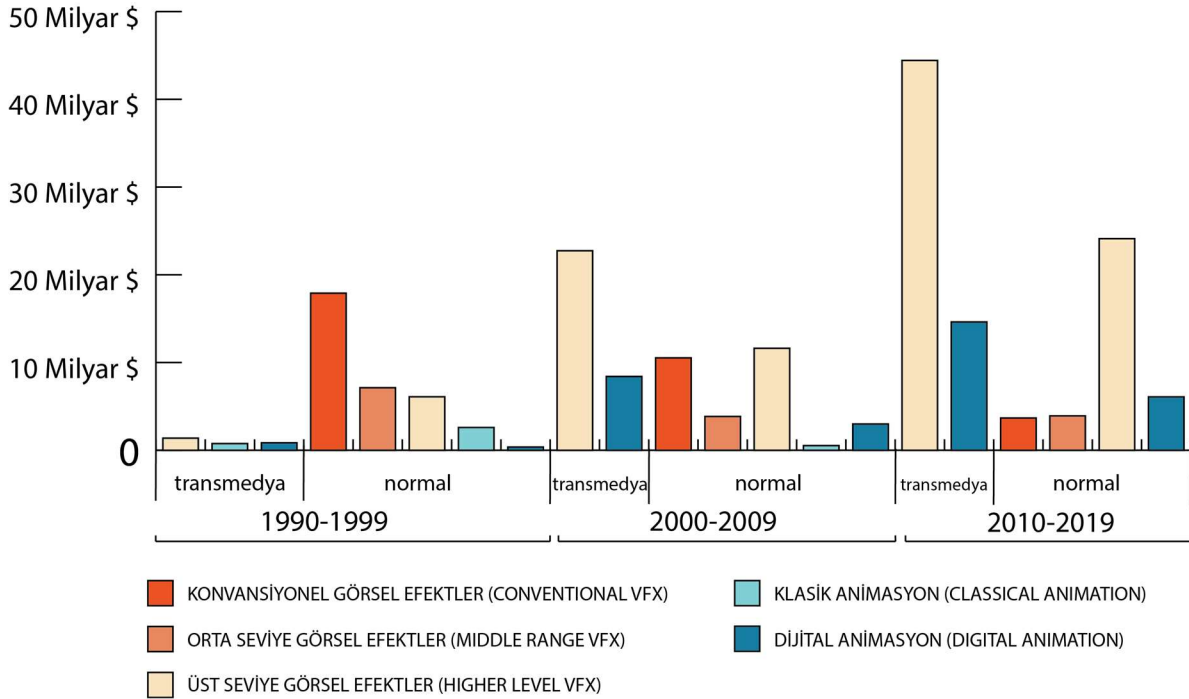
Tüm bu bilgiler ışığında beş ana sınıflandırmada normal ve transmedya hikâye anlatıcılığıyla üretilen sinema filmlerinin alçalma ve yükselme eğrileri ise Tablo 3'te görülen yükselme ve düşme eğrileriyle gösterilmiştir. Aşağıdaki tabloda toplamda otuz yıl boyunca elli milyar dolarlık gişe hasılatı seviyelerinde en yüksek ivmeyi transmedya hikâye anlatıcılığı ve üst seviye görsel efektlerle üretilen filmler alırken en düşük ivmeyi transmedya hikâye anlatıcılığı ve klasik canlandırma türünde üretilen filmler almaktadır. Genel anlamda her sınıflandırmada transmedya hikâye anlatıcılığı ile üretilen filmlerin yükselme ivmesi gösterdiği gözlemlenirken, normal filmlerin de düşüş eğiliminde olduğu görülebilecektir.



Tablo 3. Uluslararası Ölçekte Her Senenin En Çok Gişe Hasılatı Kıran

Normal Filmlerinin Görsel Efektler ve Canlandırma Teknolojilerine Göre Değişim Eğilimleri

Normal ve transmedya hikâye anlatıcılığı ile üretilen filmlerin oransal farkları ise yan yana karşılaştırılarak aşağıdaki grafikte gösterilmeye çalışılmıştır.



Tablo 4. Uluslararası Ölçekte Her Senenin En Çok Gişe Hasılatı Kıran

Normal Filmlerinin Görsel Efektler ve Canlandırma Teknolojilerine Göre Değişim Seviyeleri

Bu grafikte de transmedya hikâye anlatıcılığı ve üst seviye görsel efektlerle sayısal canlandırmanın yükselişi net bir şekilde görülebilecektir.

4. SONUÇ

Tüm bu istatistiksel grafiklerin ve makalede sunulan sınıflandırmaların ortaya çıkardığı sonuca dayalı olarak, transmedya hikâye anlatıcılığı üzerinden küreselleşmenin sayısal canlandırma ve görsel efektlerle bir iş birliği içinde olduğu varsayılabilir. Çünkü Küreselleşme tüketim toplumunu kendi amaçları için kullanırken yanında güçlü destekçilere ihtiyaç duyuyor olabilir ve bu destekçilerden belki de en büyüğünün sinema endüstrisi olduğu düşünülebilir. Teknolojiyi elde etmek sayısallaşan dünyanın tüketim dinamiklerine hızlı bir şekilde bütünleşmeyi kolaylaştırıyor olabilir. Bu bütünleşme tekdüze toplumlar üretiyor ve tekdüzelik farklılıkları elimine ederken küresel bir dünya olasılığını güçlendiriyor ve kendine yerellikten uzak tüketici toplumlar yaratıyordur belki de. Sanatın endüstrileştirilmesi, dünyanın da tekdüzeleştirilmesiyle paralel bir gerçeklikte vuku buluyorsa şayet sanatlar içinde buna en çok hizmet edenlerden birisi canlandırma ve canlandırmanın gerçek görüntülere entegrasyonundan oluşan görsel efektler olabilir.

Önceleri insanların tek bir filme, kitaba ya da grafik romana verdikleri değer artık azalıyor gibi gözükmemekte. Sanatla kurulan bağ insanın hem dünya hem de kendisi ile ilgili derinlemesine bir sorgulama yapmasını gerektirmektedir. Estetik anlamdan doğar ve insanın duygu dünyasında yerini bulur. Ama artık anlam çözümlenmeden ve gerekli sorgulamaları yapacak kadar bir esere yoğunlaşmadan vizyona giren bir başka seri filmi ya da bilgisayar oyunu tüketilmeye başlamaktadır. Bu da her ne kadar yönelimin transmedya türünde olduğunu gösterse de insanların küreselleşmeyle beraber, sanatla ve hayatın anlamıyla bağlarının uzaklaştığını düşündürebilecektir.

Küreselleşen “yeni” tüketici birey, bir eser ve o eserden oluşturulan metinler arası ilişkileri inceleyerek kendisi gibilerle etkileşime geçebilir hatta bilgisayar oyunları aracılığıyla o kişilerle sanal ortamda buluşabilir. Kendi forum sayfalarında veya internet topluluklarında ilişki kuran katılımcılar, artık parayla elde edilemeyecek bir ilişki ağı içinde seçkin bireyler gibi hissetmeye başlayabilir ve küreselleşmenin iki yönlü ele geçirdiği toplumlar siber uzamda bütünleşebilir. Seçkinler hareketlilik ve tüketim gibi kavramlarla küreselleşirken, bunu yapamayan veya yapmayan diğerleri de ağ teknolojileri aracılığıyla bir araya geldikleri platformlarda kendi küreselliğini yaratabilecektir.

Tüm insanlık koca bir eğlence merkezinde bilgilerini ve ilgilerini yarıştırdığı küresel bir seçkinlik yarışına girmiştir. Kim olduğunu unutmak ya da bulmak insanın elindedir. Küreselleşme insanlığı birbirine yakınlaştırdıkça insanlığından uzaklaştırıyor olabilir. Her üretilen eserin tüketilmesi gerektiği aşikâr olsa da tüketimin şekli önem arz etmektedir. Bilinçsizce sadece eğlenmek odağıyla tüketilen bir sinema eseri, kitap ya da çizgi roman toplumsal gelişime sekteye uğratılmasına sebep olabilir. Yüksek bütçeli Hollywood yapımları bu süreçte etkili olmaktadır. Çünkü transmedya türündeki gişe hasılatlarının değişim oranları bunun kanıtı olarak ele alınabilecektir. Ama canlandırmalar söz konusu olduğunda artık bütün bir transmedya ürününün bilgisayar ortamında üretilebilmesi muhtemel gözükmemektedir. Yeni akımlar ve yeni yapılanmalar küreselleşmenin içinden doğabilecektir ve insanın istediği, birbiriyle bağlantılı bir anlatı yapısını takip etmek gibi gözükse de bunun hangi yapıdan kimlerin iş birliğiyle çıkacağı bir süre sonra önemini yitirebilecektir. Makale var olan yapıyı sorguladığında elde ettiği veriler bugünün yönelimlerini gözler önüne sermektedir. Hollywood yapımı transmedya ürünlerine olan ilgi on yıllar içinde oldukça artmıştır. Fakat gözden kaçırılmaması gereken bir nokta vardır ki bu iki yapı sırtını sayısal canlandırma ve görsel efektlere dayamıştır. Bu yeni ve etkili sanat dallarının küreselleşen dünyadaki etkileri, tüm yapıyı değiştirebileceği gibi sanatın hak ettiği derinliğe de yeniden ulaşmasını sağlayabilir.

Kaynakça

- Bauman, Z. (2010). Küreselleşme, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Castells, M. (2008). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Cilt 1, Ağ Toplumunun Yükselişi, Bilgi Yayıncılık.
- Clarke, J. (2012). Sinema Akımları: Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler, Kalkedon Yayınları.
- Jenkins, H. (2006). Convergence Culture, Where Old and New Media Collide, New York and London: New York University Press. (İngilizceden Çev. İlkan Devrim Dinç)
- Ryan, M. & Kellner, D. (2010). Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası, Ayrıntı Yayınları.

Filmler Kaynakçası

Game of Thrones, Televizyon Serisi, Benioff, D., Weiss, D. B., (Yaratıcılar) (2011-2019)

Humorous Phases of Funny Faces, Animasyon Filmi, Blackton, J.S. (Yönetmen) (1906)

Toy Story, Animasyon Filmi, Lasseter, J. (Yönetmen) (1996)

Terminator, Sinema Filmi, Cameron, J. (Yönetmen) (1984)

The Matrix, Sinema Filmi, Wachowski, L., Wachowski, L. (Yönetmenler) (1999)

Yıldız Savaşları, Sinema Filmi, Lucas, G. (Yönetmen) (1977)

Yüzüklerin Efendisi, Sinema Filmi, Jackson, P. (Yönetmen) (2001)

Hobbit, Sinema Filmi, Jackson, P. (Yönetmen) (2012)