

Gerilla Tarzında Çekilen Bir Film;Escape From Tomorrow

Gurur SÖNMEZ¹

Özet

Gerilla film yapımı, dijital teknolojilerdeki radikal gelişim sayesinde düşük bütçeye sahip film yapımcılarının kullandığı bir yöntem olarak ortaya çıkmıştır. Escape From Tomorrow adlı film de teknolojinin getirdiği düşük maliyetli film yapım araçlarını kullanarak Disney World’de izinsiz olarak ve yakalanmadan çekim yapılarak ortaya çıkmıştır. Disney yetkililerinin filmin çekimi sırasında haberinin olmaması film yapım araçlarındaki dijitalleşmenin getirdiği mobilizasyon sayesinde olmuştur. Bu nedenle çalışmada, dijital film teknolojilerinin yapısını anlamak adına literatür taraması yapılmıştır. Çalışmada filmin yapımcılarının bu yöntemle çekim yapma motivasyonlarının ne olduğunu anlamaya yönelik basın açıklamaları deşifre edilmiş, dijital film teknolojisinin ve de gerilla tarzı film çekmenin stil ve teknik açıdan filmdeki yansımalarının analizi yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gerilla Film Yapımı, Dijital Sinema, Escape From Tomorrow

A Film Shot in Guerilla Filmmaking Style; Escape From Tomorrow

Abstract

Guerilla filmmaking has emerged as a method used by low-budget filmmakers, thanks to the radical developments in digital technologies. Escape from Tomorrow is one of these movies which was shot unauthorized at Disney World with the low-cost filmmaking tools brought by the technology without no one noticing. The fact that Disney officials were put off during filming was due to the mobilization brought by the digitalization in filmmaking tools. For this reason, a literature research was conducted to understand the structure of digital film technologies. In the study, press releases explaining the motivations of filmmakers for shooting movies

¹ Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, TV Bilim Dalı için, Yüksek Lisans Tezi olan 'Bağımsız Film Yapımında Dijital Teknolojinin Kullanımı' adlı Tezden Üretilmiştir.

² İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Doktora Öğrencisi. gurursonmez@gmail.com

using this method have been deciphered and the reflections of digital film technology and guerrilla style films have been analyzed with respect to the style and the technique used in the movie *Escape from Tomorrow*.

Keywords: *Guerilla Filmmaking, Digital Cinema, Escape From Tomorrow*

1. Giriş

Bilgisayarların hayatımıza girdiği dönemden bu yana gelişmeye devam eden dijital teknoloji, geçen yüzyıldan beri insan hayatının her alanına derinlemesine nüfuz etti. İnsana ve insanlığa ayna tutan en yakın endüstrilerden biri olan modern film endüstrisi, dijital teknolojinin etkisi altında sürekli değişimler yaşamaktadır.

Sessiz filmlerden sesli filmlere geçişi takip eden büyük devrim ve siyah-beyaz filmlerin renkli filmlerle değiştirilmesi çok genç sayılabilecek sinema sanatında büyük etki yaratmasına rağmen uzun süre boyunca film teknolojilerinde kayda değer bir ilerleme yaratmamış, film yapım maliyetleri dijital devrime kadar sadece elit bir kesimin karşılayabileceği noktada olmuştur.

Bazı çekimler bazı doğal koşullar altında tamamlanmalıdır ve bu nedenle film üreticileri, sıklıkla çekim maliyetlerini artıracak ve üretim sürecini geciktirecek şekilde uzun süre film çekmek için doğal ve fiziksel koşulların oluşumunu beklemek zorunda kalmaktaydı. Dijital teknolojinin ortaya çıkışı ile çoğu çekim stüdyoda tamamlanabilir hale geldi ve bu teknoloji, ön üretim sürecinde karakterleri yeşil ekran teknolojisi ile çekinilmesini sağlayarak, post prodüksiyonda daha önce video olarak çekilen katmanların tek bir görüntü katmanı haline getirilerek istenen görüntü elde edilebilmesini sağlar. Bu, bazı sahnelerin tamamen bilgisayar tarafından üretilebilmesi sayesinde endüstrinin üretim maliyetini düşürmesine büyük ölçüde yardımcı olmaktadır.

Ele alınan *Escape From Tomorrow* adlı film, Gerilla film yapımına ait temel unsurları kullanarak çekilmiş bir film olarak tanımlanmaktadır. Bu çekim tekniği, sinema yazarlarının, eleştirmenlerin ve sektör ile ilgili bilirkişilerin filmin çekim koşullarını analiz ettiklerinde 'gerilla film' terimiyle tanımlanmıştır. Temel olarak filmin, dijital teknolojilerdeki

gelişmelerin sağladığı faydalarla düşük bütçeye sahip olması, filmin tamamının geçtiği Disney World kuruluşunun etkinlik alanlarında izinsiz çekim yapılması, gösterimin ve dağıtımının yine bağımsız filmciliğin başat festivali olan Sundance Film Festivali'nde gösterime girmesi gibi nedenler filmin gerilla tarzı bir çekim içinde yapıldığını göstermektedir. Çalışmada filmle ilgili, basına yansıyan haberlere, yapımcılarının deneyimlerinin yer aldığı röportajların deşifrelerinden bir kısım ve filmin kendisi ele alınarak çeşitli analiz ve bulgulara yer verilmiştir.

2. Gerilla Film Yapımı

Gerilla film yapımı, düşük bütçeyle, iskelet çekim ekipleri ve mevcut her şeyi kullanan basit sahne aletleri kullanılarak, karakterize olmuş bağımsız bir film yapımı biçimini ifade eder. Günümüzde dijital teknolojinin getirdiği ucuz maliyetli film çekim ve üretim ekipmanlarının sağladığı kolaylıktan faydalanır. Çoğu zaman sahneler gerçek yerlerde herhangi bir uyarı yapılmaksızın ve çekim izni almadan hızlıca çekilir. Gerilla film yapımı, genellikle izin almak, yer kiralamak veya pahalı setler oluşturmak için bütçeye sahip olunamadığı durumlarda bağımsız film yapımcıları tarafından yapılır. Daha büyük ve daha “ana akım” film stüdyoları, para cezaları veya itibarlarını zedeleme riski nedeniyle gerilla film yapımı taktiklerinden kaçınma eğilimindedir. Yukon Film Komisyonu Müdürü Mark Hill'e göre, “Gerilla film yapımı, eldeki olanaklar dâhilinde tutkuyla film yapma biçimi” olarak tanımlanmaktadır.

Herhangi bir film, gerilla filmi olabilir. Çünkü bu terim belirli bir tür, bütçe veya yönetmenlik tarzı için geçerli değildir. Gerilla filmlerinin asıl karakteristiği, kamusal alanda uygun izin kanallarına başvurmadan çekim yapmaktır. Gerilla film yapımında sadece kurum ve kuruluşlara ait mekânlarda izinsiz çekim yapmak veya bu çalışmada gerilla film yapımına ait tanımlamalara ait olan diğer fiziksel koşulların ortaya çıkardığı etmenler tam olarak genel anlamda bağımsız filmlerin, dar anlamda düşük bütçeli ve gerilla yöntemiyle çekilen filmlerin özelliğini tanımlamada tek başına yetersiz kalmaktadır. En büyük etmenlerden biri de dijital teknolojilerin, film yapımına kazandırdığı dijital sinema teknolojilerinin sağladığı düşük maliyet ve mobilize olmak gibi etmenler bu tarz film çekim yöntemi için en önemli unsuru oluşturmaktadır.

“Koşarken çek” film yapımı olarak da bilinen birçok gerilla film yapımı, “şimdi yapın, daha sonra özür dileyin” yaklaşımıyla film çeker ve izin almaktan kaçır. Oyuncu, ekip ve teçizat güvenlik tarafından engellenmemek için genellikle minimal tutulur.

Gerilla film yapımıyla ilgili daha farklı tanımlamalar da vardır. Literatüre baktığımızda, ilk olarak üçüncü sinema kavramının altında bir alt tür olarak karşımıza bu terim çıkmaktadır. Üçüncü sinema kavramı bazen yanlış bir biçimde adını Solanas ve Getino'nun verdiği ‘gerilla sineması’ ile eşanlamli olarak kullanılır (Anderson, 1997). Bu terim iki farklı anlamı akla getirir. Bir gerilla sineması metin düzeyinde gerilla savaşının temsilleriyle ilgili bir sinema tanımlaması yaratabilir. Üçüncü Sinema 1960’larda ve 1970’lerin başında formüle edildiğinde, devrimci etkinliklerin birçoğu, başta Latin Amerika’dakiler olmak üzere özellikle kırsal alanlarda ama kent merkezlerinde de etkinlik gösteren çok sayıda küçük fakat birbiriyle ilişkili birim halinde çalışan silahlı grup çevresinde gerçekleştiriliyordu. 1959 Küba Devrimi’ne başarılı bir gerilla savaşı öncülük etmişti ve birçok insan tarafından radikal politik faaliyet için bir model olarak görülüyordu (a.g.e, 1997). Cezayir’deki FLN’nin gerilla savaşına odaklandığı için Cezayir Savaşı, gerilla sinemasının bir örneği olarak sayılabilir.

Bununla birlikte ‘gerilla sineması’ terimini filmin yapıldığı yapım koşullarını belirtmek için de kullanabiliriz. Sinemacılar politik tehlike ve devletin otoriter yapısı koşullarında çalıştıklarından, çalışmaları ele geçirilebileceğinden, sansürlenebileceğinden ya da hapsedilebileceklerinden, film çekmelerinin tek yolu gizlilik ve hile yapmaya dayanmaktadır. Bu anlamda onların çalışma koşulları gerillaninkine benzer: “Kameranın tüfeğimiz olduğu bu uzun savaşta, aslında bir gerilla etkinliğine giriyoruz. Bu nedenle bir film-gerilla grubunun çalışmasına hem çalışma yöntemleri hem de güvenlik ile ilgili olarak sıkı disiplin kuralları hükmeder.” (Solanas ve Getino, 1997: 49).

Batı ülkelerindeki gerilla film anlayışı ise politik veya toplumsal içerikle ilgili çekim anlayışından uzak, evrensel tanımlara tabidir. Makalenin yazılma motivasyonunu sağlayan *Escape From Tomorrow* filmi de gerilla film yapımının, dijital teknolojik imkânları kullanışı, küçük ekip ve izinsiz çekim gibi parametreleriyle ele alınmıştır.

Jones, Zinnes ve Jolliffe'e göre mikro bütçeli film yapımının bir kolu olan gerilla film yapımı için ön aşamada bu tarz bir çekim için oluşturulması gerekenler aşağıdaki gibi sıralanmıştır (Jones vd. 2014:37-38):

1. Senaryonuzun bir parça diyalog ağırlıklı olması gibi kaçınılmaz bir durum vardır. Bunu büyüleyici hale getirin.
2. Karakterlerinizi minimum sayıda tutun. Birkaç karakteri senaryodan çıkarmanın ya da tek bir karaktere indirmenin yollarını arayın.
3. Mekânlarınızı minimumda tutun ve tercihen ücretsiz kullanabileceğiniz yerler olsun.
4. Gündüz ve dışarıda çekilebilecek şeyler yazın. Işıklıandırmaya daha az ihtiyaç duyulsun. Örneğin, orman.
5. Hikâyeyi şimdiki zamanda kurun böylece dönemsel ya da futuristik kostümlere ve aksesuarlara gerek kalmaz.
6. Senaryoyu 80-90 sayfada tutmak, bütün çekimin daha kısa sürede bitmesini sağlar.
7. After Effects gibi doğrusal görsel efekt programlarını kullanmada uzman olsanız bile görsel efektlerden kaçının, bu zamanı uzatır ve doğru uygulanmazsa amatör bir estetiğe sahip olduğu ortaya çıkabilir.
8. Eylemi göstermek yerine 'kesme' yapmaya hazır olmadıkça patlama, araba çarpışması vs. gibi durumlardan kaçının (bu da çok işe yarayacaktır).
9. Mümkünse kar, yağmur, sis ve hatta dış-mekân gece çekiminden kaçının.
10. Hayvan ve çocukları kullanmaktan kaçının. Çocukları kullanmanız gerekiyorsa, daha küçük yaşları oynaması için yaşça büyükleri alın.
11. İzleyici, hikâye onları meşgul ettiği sürece ne kadar ucuz maliyetli olursa olsun her şeyi seyrederek.

Bu minvalde yapılacak olan filmlerin, büyük bütçeli film için standart haline gelen senaryoda sınırsızlık olgusu bu tür filmler için geçerli olmamaktadır.

Mikro bütçeli bir filmin karışılabilmesi en büyük sorunlar, filmin çekileceği mekânın oluşturulması, kiralanması ya da kamuya veya kuruluşa aitse resmi olarak izin alınması gibi etmenlerdir. Bu yüzden gerilla tarzında çekilen bir filmde tek bir mekânı set olarak kullanmak ya da büyük çoğunluğunu orada çekmek verimli olmaktadır.

Oyuncular ve ekibi de tek bir yerde tutmak, bu ekibi bir yerden bir yere taşımak zaman ve para harcamadan tasarruf sağlamaktadır. Post prodüksiyonda ortaya çıkan eksikliklerin giderilmesi için buraya her daim, hatta birkaç ay sonra yapılabilecek muhtemel tekrar çekimlerde bile erişimin olması zaruridir. (a.g.e, sf. 83)

3. Dijital Teknolojilerdeki Gelişmelerin Bütçe ve Gerilla Film Yapımına Etkisi

Yönetmenler ve kameramanlar, harici monitörler ve dijital video kameranın diğer ekipmanlarıyla (görüntü ve ses dâhil) çekilen gerçek görüntüleri ve ayrıntıları, efektleri anında veya kısa zamanda izleyebilmektedir. Bu cihazlar prodüksiyondan önce oluşturulmuş çekim planına ek çekim gerekip gerekmediğini kontrol etmeye, yeniden çekim ve ses kaydı almaya ya da gelecekteki çekimlerin yönünü teyit etmek için kolaylık sağlamaktadır. Geçmişte, geleneksel film çekimlerinde yönetmenler ve diğer film ekibi genellikle post prodüksiyonların nasıl gittiğini çekimden sonraki günlerde var olan örneklerle kimyasal ve mekanik işlemlerden geçtikten sonra öğrenebiliyorlardı.

Daha önce konvansiyonel film düzenleme işlemi kesim tezgâhlarında yapılıyordu. İçinde yüzlerce metre filmi kurgucu çok aşamalı kimyasal süreçlerden sonra kurgu masasına alıp düzenlemekteydi. Düzenlenen görüntüler, yönetmenlerin gereksinimlerine göre sahneler tekrar düzenleniyor, kurgu operatörünün kendi zanaatı doğrultusunda, kendisi inisiyatiflerini göstererek masaüstünde materyaller tekrar tekrar işleniyordu. (Evans, 2005: 14)

Film yapımının demokratikleşmesi ve hızlanması adına sanat eseri olarak tanımlanan sinema filmlerini kesmek, ayırmak ve bağlamak için düzenleme araçlarının kullanımının herkese erişebilir olması ve rahatça kullanabilmesi gerekmektedir. Sayısal zamanlara girdikten sonra dijital kurgunun ortaya çıkışı nedeniyle, yapımcılar dijital teknoloji formatlarını kullanarak daha fazla yapım yaratmaya başladı.

Bilgisayarların kurgu yazılımları sayesinde doğrusal düzenleme yani analog olarak filmlerin, film şeridini ileri, geri sararak düzlemsel olarak kurgu yapmak yerine doğrusal olmayan, görüntülerin rastgele izlenebildiği

dijital kurgu sistemleri ortaya çıkmıştır. Bu doğrusal olmayan düzenlemenin avantajı, gerçek zamanlı olarak görüntü ve ses ögesine anında erişebilmektir ve artık geçmişte olduğu gibi art arda doğrusal binlerce fitaj filmine ihtiyaç duyulmamaktadır (Buck, 2007).

1979 yılında film yönetmeni George Lucas, film düzenleme, ses ve görsel efektlerde bilgisayarların yeni kullanımını keşfetmek için Lucasfilm Bilgisayar Bölümü'nü kurdu ve ortaya görüntü kurgu tekniğini radikal olarak sarsan ürünler ortaya çıktı: Edit Droid ve Sound Droid. 1988-1994 yılları arasında Lucas'ın Endüstriyel Işık ve Sihirbaz (ILM) oluşumu doğrusal olmayan kurgu düzenlemesiyle ilk filmlerin yapılmasını sağladı. Bunlar: The Abyss, Terminator 2, Jurrasic Park, Maske, Forrest Gump gibi klasik filmlerdir. Dijital düzenleme teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte kurgu operatörleri ve üreticiler yavaş yavaş geleneksel fiziksel düzenleme sürecini terk etti (Ohanian, T., & Phillips, N. 2013: 4).

Dijitalleşme yani sayısallaştırma, günümüz kültürünün stilize edilmiş görsel metinsel biçimlerinden birinde yeni doğalcılık olanakları yaratır. (Darley, 2000)

Sayısal ortamda, tüm girdi verisinin formu sayılardır ve bu nedenle verilere sayısal veriler denir (Manovich, 2003: 19). Analog medyanın aksine fizik ve kimya yasalarıyla belirlenen dijital ortamdaki veriler işlenir, sayılar halinde saklanır ve matematiksel süreçlere girer.

Hareketli bir resim söz konusu olduğunda görüntü kompozisyonu anahtardır. Modern günlerde, birkaç ayrı görüntünün katmanlaşmasının tek bir film çerçevesinde oluşturulduğu popüler bir tekniği kullanmaktayız.

Bu teknik esas olarak 20. yüzyıl boyunca animasyon filmlerinde kullanılmıştır. Dijital teknoloji, farklı medyumdaki birçok görüntünün tek bir çekimde kolaylıkla birleşmesini sağladıktan sonra durum dramatik bir şekilde değişti. Bunun klasik bir örneği mavi veya yeşil bir ekranın önünde çekim yaparken, çekilen videoların arka planının tamamen post prodüksiyonda farklı görüntü katmanlarını tek bir görüntüde birleştirmekle oluşturulur.

Bu tekniği kullanarak, yeni bir sanal üç boyutlu alan oluşturmak mümkündür. Film çerçeveleri manuel olarak düzenlenir veya post-produksiyon aşamasında dijital olarak üretilen öğelerle güncellenir. Perspektif ve kamera hareketi değişmez. Sanal alanın otomatik kamera hareketine dayalı olarak çekim yöntemini uygulamak da mümkündür. Bu türden kompozisyonlar artık kaydedilen filmin salt görüntüsüne dayanmamakta, birçok farklı resimden oluşmakta ve bunların kombinasyonu tamamen bilgisayarla canlandırılmış üç boyutlu bir alan yaratmaktadır (Bordwell ve Thompson, 2003).

Bu bağlamda dijital sinema, animasyonlu ve uzun metrajlı filmlerin unsurlarını birleştirerek oluşturulan bir melez olarak düşünülebilir. Mevcut dijital film canlı aksiyon materyali, resim, görüntü işleme, kompozisyon, 2D ve 3D görüntü parçaları bilgisayar animasyonunun birleşiminden oluşmuştur (Manovich, 2002).

4. Escape From Tomorrow

Yapım Yılı & Menşei: 2013 - ABD , İngiltere

Tür: Dram , Fantastik , Korku

Süre: 103 Dakika

Yönetmen: Randy Moore

Oyuncular: Eli Jane , Annet Mahendru , Kimberly Ables Jindra , Alison Lees-Taylor , Roy Abramssohn

Senaryo: Randy Moore

Yapımcı: Soojin Chung , Gioia Marchese

Açılış Haftası Kazancı: \$63.297 (ABD) (11 Ekim 2013)

Gelir: \$169.719 (ABD) (15 Kasım 2013)

(Kaynak: IMDB)

Filmin hikâyesini oluşturan ana harç, klasik bir Hollywood sinemasının tüm unsurlarını içermektedir: 11 Ekim’de piyasaya sürülen mikro bütçeli bir korku filmi olan *Escape From Tomorrow*, Disneyland ve Disney World’de izinsiz çekildi. Jim’i canlandıran Roy Abramssohn, Emily’nin sıkıntılı kocası (Elena Schuber) ve iki küçük çocuğun Sara (Katelynn Rodriguez) ve Eliot (Jack Dalton) babası olarak karşımızda. Karakterlerle tanıştığımızda baba karakterini canlandıran Jim, dikkati dağınık ve memnuniyetsiz görünmektedir ancak işinden atıldığını ani bir haberle

öğrenince üzerindeki ölü toprağı atmakta, etrafına ve karısına karşı öfkeli ve sabırsız davranışlar sergilemektedir. İki genç kıza karşı (Annet Mahendru ve Danielle Safady) zavallı bir cinsel takıntı geliştirir. Çocuklarıyla Disney dünyasının zararsız ve masum oyun evrenindeki gezintilerde gördüğü objelerin formu değişerek şeytani imgeler, görüntüler görmeye başlar. Dünyaca meşhur eğlence parkına yaptıkları gezi Jim'in halüsinasyon görmesiyle daha da kötü bir hal almaya başlamaktadır.

Randy Moore verdiği mülakatta filmin yapım motivasyonu için: “Ben Randy Moore, filmin yazarı ve yönetmeni. Çocukken oraya babamla gitmişim ve düşündükçe buranın bir hikâyesi olması gerek dedim ve oraya çocuklarımla gitmeye başladım. Kendi başıma gittiğim zamanların biraz tuhaf olduğunu düşünüyordum çünkü bir turistten daha çok bir gözlemciydim. Çocuklarla gittiğim zaman onları eğlenceye bırakıp etrafta olan biteni izlemeye başlıyor ve çekimleri planlıyordum. Önceden yaptığım keşif çekimlerinin işimi kolaylaştıracağını düşünmüştüm ancak arkadaşlarım iyi aktörler değillerdi bu yüzden bir cast direktörü ile anlaştım. Her şey çığ gibi büyüyen bir çabayla oldu. Tam olarak istenen bu değildi ancak ortaya çıkan işte bu”

<https://www.youtube.com/watch?v=NtShhR4KilM&t=3s> (22.07.2017)
açıklamasını yaparak kişisel anılarını ve gözlemlerini bu şekilde bir film haline getirmeyi tasarlayışını görmekteyiz.

Başrol oyuncusu Abromson, bir oyuncu olarak gerilla tarzı çekilen bu filmde yer alma deneyimini şu şekilde belirtmektedir:

“Ben Roy Abramson, filmin başrol oyuncusu. İzinsiz bir biletle bunu yapmanın riskinin en kötü ne olabileceğini düşündüğümde yakalanırsam Mickey hapishanesine filan mı atılacağım yani diye düşündüm. Hollywood'da bir şov programında muhabir olarak yer aldığında bunun reklam olduğunu unutmak zor ama biri sana bir filmde başrol teklif ettiğinde bu iyi bir para alacaksın demektir bu yüzden evet dedim. Çekimlerin ne kadar heyecanlı gideceğini düşündüm. Demek istediğim ne sıklıkla dünyanın en büyük tema parkına sızıp orada bir film çekersiniz ki? Bir uzun metrajdan bahsediyorum, bu hadi beş dakikalık bir şeyler çekelim gibi bir şey değil. İlk korku, parka ilk girdiğimiz gündü sanırım. Dosdoğru kameralara mı bakacaklardı, bağlantılarını görecekler miydi? Ama kimse

film çekimiyle ilgilenmiyordu. Sanki basit bir görüşte saklanmıştık. Bonolar yoktu, mikrofonlar yoktu, aydınlatma yoktu. Sadece oraya gitmiş bir aile gibiydik. Her sabah oraya gidiyor ve parkın açılması için bekliyor ve çekiyorduk, belki beş-altı gün üst üste. Alabildiğimiz kadar çok açı alıyorduk. Çılınca!”

<https://www.youtube.com/watch?v=D5dmaOAkq90&t=432s>
(21.07.2017)

Roy Abromson verdiği bu demeçte, konvansiyonel film çekim planlanmasının dışında, çok farklı bir çekim yönteminin bir parçası olarak deneyimlerini aktarmış, gerilla filmciliğine ait riskli ve öngörülmesi zor bir çekim planından bahsetmiştir.

Filmin gösterim tarihi yaklaştığında, Disney’in gösterimi yasaklamak üzere bir girişimde bulunmayacağı netleşti. Disney’in avukatları, filmi halktan uzak tutmaya çalışmanın yalnızca insanları filme daha çok ilgi göstereceklerini fark ettikleri anlaşılmıştı. Filmin önüne çıkmak sadece filmin yönetmeni Moore’un yaptıklarına daha fazla dikkat çekebilirdi.

<http://birthmoviesdeath.com/2016/09/14/fantastic-fest-forever-escape-from-tomorrow> (21.07.2017)

Yazar / yönetmen Randy Moore, çekilen filmin yorumunu kaydetmek için 2014 Ocak ayında görüntü yönetmeni Lucas Lee Graham ile birlikte oturdu ve filmin DVD’sine yönetmenin yorumunu ekleyerek aşağıda gerilla tarzı çekilen bir filmin tecrübelerinden bahsetmiştir:

1. Filmin açılışındaki tren sekansı, müziğe çok uygun olduğu için giriş sekansında kullanılmıştır.
2. Aile parka girerken fotoğraf çeken adam, gerçek bir Disney fotoğrafçısıdır.
3. Gün içinde güneşin açısına göre değişen ışığın bütün sahnelerde tutması için ekip, güneşin yerini takip etmek için güneş çizelgeleri kullandı.
4. Disney parklarındaki ilk çekimlerden biri Epcot’da geçiyordu. İçerde ve dışarıda çok fazla güvenlik personeli vardı. Kamera operatörleri sürekli olarak objektif değiştirirken, gerçek bir Disney fotoğrafçısı, kameramanların yanına giderek yardım etmek için tavsiyelerde bulundu. Kamera ekibini korkutan bu durumdan dolayı filmin geri kalanı için kameramanlar tele objektifler kullanarak uzaktan çekim yaptılar.

5. Epcot sahnesindeki büyük patlama, havai fişek gösterisinin sonunda gerçek bir FX patlamasıdır. Burada doğrusal efekt oluşturma yazılımlarından yararlanılmıştır.

6. Post-produksiyon işlemleri Disney temalı görüntülerin hukuksal sorun yaratması ihtimalinden ve basından gizli tutmak için yaklaşık bir ay süre içinde Kore’de yapıldı.

7. Jim’in çok hasta olan ve çocuklarına veda eden son sahneleri vücudundan sızan enerjiyi gösteren yoğun göz ışıkları yine görsel efekt yazılımları kullanılarak yapılmıştır.

8. Filmin bitimindeki boş parkın çekimleri için özel izin alınmamış veya herhangi bir özel efekt kullanılmamıştır. Ekip bu çekimler için çok erken kalkmış ve hiç kimse yokken görüntüleri çekmiştir.

Moore, Aktörlerin turnikeler aracılığıyla parka birkaç kez girmesi gerektiğini belirtmiş: “Oyuncular parka girerken birden fazla çekim almak zorunda kaldık ve bir müddet sonra başrol oyuncumuzun yanına (Roy Abramsohn) bir güvenlik görevlisi geldi ve ünlü müsün diye sordu. Hayır dedi ve sonra” Neden Paparazziler seni izliyor diye sordular.”

Abramsohn’un karısını oynayan Elana Schuber bu durumda emprovize olarak güvenlik görevlisine “Bizi ünlü sandılar” diyor ve güvenlik görevlilerinin kendilerine kısa sürede neden çıkıp, tekrar giriş yaptıklarını sorduklarında Çift, güneş kremi arabaya bıraktıklarını ve çocuklarına sürmek için geri dönmek zorunda kaldıklarını açıklamışlardır.

<http://edition.cnn.com/2013/11/01/showbiz/escape-from-tomorrow/index.html> (11.07.2017)

5. Araştırma Yöntemi

Araştırma, bilgilerin sağlanması ve kullanılması yönünden “Tarama Araştırması” sınıfına girmektedir. Araştırma, “İçerik Çözümlemesi” yöntem ile gerçekleştirilmiştir.

6. Temel Varsayım

Gerilla Film Tarzı, teknolojideki gelişmeleri kullanarak uzun metrajlı, düşük bütçeli filmlerin yaratılmasına imkân veren bir çekim tekniği olarak varsayılmıştır.

7. Analiz ve Bulgular

Tam senaryoyu ya da çekim planını basmak yerine Moore, talimatlarını iPhone üzerinden iletmekteydi. Oyuncularının ve ekibinin tema parkı kalabalığına daha kolay uyum sağlamasını ve aralarına karışıp, dikkat çekmemelerini sağladı. Ekibini parkın her yanına dağıtıp onlarla telefonla iletişim kurdu ve uzaktan sahne talimatları verdi.

Filmin yönetmeni Moore, filmi geleneksel bir sinema kamerası kullanarak çekmenin imkânsız olduğunu bilmekteydi. Kaliteli video çekebilen dijital bir SLR kameranın sunabileceği mobilizasyondan faydalanmak için o günün en gelişmiş SLR kamerası olan Canon 5D Mark II kameraları kullanmıştır. Moore, filmin basın notlarına eşlik eden “yönetmenin açıklamasında”: “5D’nin küçük boyutu ve düşük ışık kapasitesi çekimler ile her şeyi mümkün kılıyordu; bu da bana görüntü kalitesinden ödün vermeden çekim açısı ayarlama ve hızlı hareket etme özgürlüğü sağlıyordu.” şeklinde açıklama yapmıştır.

Görüntünün kayda alınması bu tarz bir prodüksiyon için bile iş yükünün sadece yarısını oluşturmaktaydı. Aktörlerin diyaloglarının nasıl kaydedileceğini bulmak gibi büyük bir engel vardı. Burada bir kez daha dijital teknoloji kurtarıcı oldu.

Yönetmen tarafından yapılan açıklamada “Yaptığımız şey, turistlerin kullandıkları küçük Olympus kayıt cihazlarını kullanıyor olma. Bunlar mükemmel, çünkü bir pille 18 saat çalışıyorlar; otomatik seviyelendirme fonksiyonuna sahipler; neredeyse CD kalitesinde kayıt yapıyorlar; ayrıca bir mikrofon girişi var; bu yüzden onlara standart lavalier bir mikrofon kolayca çalıştırabilirdim.” diyerek gerilla film yapımının en önemli etmenlerinden gizlilik ilkesini gerçekleştirmek adına döneminin teknolojik imkânlarını kullanmıştır.

(<http://edition.cnn.com/2013/11/01/showbiz/escape-from-tomorrow/index.html>)

Günümüzde kullandığımız akıllı telefonların da film yapıcılığı için gelişmiş fonksiyonlara sahip olduğunu belirtebiliriz. Moore, Akıllı telefonların da yardımcı olduğunu, filmdeki kullanımının ise: “Her tek çekim için bir çekim listesi oluşturup, bunları telefonlarımızda olduğu gibi yazılarımızda da sakladık.” diyerek belirtmiştir.

Disney'in içinde ihtiyaç duyulan atraksiyonlu görüntüleri elde etmek için, çekim ekibi ve oyuncular defalarca oyun aletlerine binmek zorunda kaldılar.

Aktörler, neden ses kayıt ekipmanları giydiklerinin açıklanmasının zor olacağını fark etti, bu yüzden çocuklarını oynayan genç aktörlerin tuvaleti kullanmaları gerektiğini söylediler. Ekipmanı saklamak için bu fırsatı buldular. Abramsohn, "Çorabıma koydum, belki bakacakları en son yer burasıydı." dedi. "Bir şort giydiğinizde çok fazla seçeneğiniz yok" demiştir. <http://edition.cnn.com/2013/11/01/showbiz/escape-from-tomorrow/index.html> (22.07.2017)

Filmde çoğu sahnede hızlı ve gizli bir şekilde DSLR kullanımdan dolayı odak, titreme gibi sorunlar görüyoruz. <https://www.youtube.com/watch?v=D5dmaOAkq90> (2 Şubat 2017)

Disneyland içindeki kalabalık ve sesten etkilenmeden, filmdeki ilgili sahneyi net çekmek adına ortamda daha önce çekilmiş ham kayıtlarının üzerine stüdyo ortamında filmdeki karakterler yeşil veya mavi perde önünde çekilerek, doğrusal efekt yazılımları aracılığı ve chroma key tekniği ile stüdyo ortamında çekilen görüntüler filmin geçtiği alan üzerine eklenmiştir. Seyirci olarak, karakterlerin üzerine düşen ışıkla, arka plandaki alanın üzerine düşen ışığın farklı olduğunu görmekteyiz. Film siyah beyaz olmasına rağmen bu fark ortadadır. Karakterlerin konturlarına baktığımızda ise hafif karartılar görmekteyiz. Arka plandan ayrışacak kadar belirgin olan konturlar, yeşil perde tekniği ve çekim zamanındaki ışıklandırmanın iyi yapılamamasından kaynaklanır. Burada iyi diye tanımladığımız standart, sadece ışığın tam olarak bütün nesneyi aydınlatması değil, nesnenin yapıştırılacağı görüntüdeki ışık perspektifi ve parlaklığıyla uyum halinde olmasıdır. Dolayısıyla bu filmdeki ilgili sahnede olduğu gibi bu kontrasttan dolayı ehil gözlerde bu yapaylık anlaşılacaktır.

Ancak, stüdyo ortamında çalışmak film yapımcısına hem rahat hem de kontrol edilebilir bir alan sunmaktadır. Özellikle izinsiz bir yerde çekim yapmaktan dolayı kontrolün sağlanmasında güçlük yaşayan yapımcının işini kolaylaştırmaktadır. Bu filmde de stüdyodan ve dijital tekniklerden yararlanılmıştır.

Kasıtlı olarak Siyah Beyaz: Çekimin doğası, aydınlatmayı kontrol edebilme yeteneğinin azlığı anlamına gelir ve varyasyonlar siyah-beyazda çok daha az belirgindir.

Basitliği, karmaşıklığı, kesin kontrastı ve kültürel kılıfı nedeniyle Siyah Beyaz Filmler ve bağımsız TV bölümleri birkaç türde ve hikâye nişinde popüler kaldı. Kullanım alanları değişir, ancak bu eserler filmin genel havasına ve temasına yardımcı olmak için bilinçli olarak desatürasyonludur.

En çok kullanılan janralar Film Noir, dedektif hikâyeleri veya tarihi filmlerdir. Siyah Beyaz ile ifade edilebilen veya artırılan temalar genellikle ahlaki belirsizlik, gizem, drama ve trajedidir. Siyah- Beyaz stilinin birkaç yaygın varyasyonu vardır: Desatürasyon, Sınırlı Palet ve Renk Splash (Neale, S. 1985).

Filmin siyah beyaz olması, filmin yaratılmak istenen gösterge bilimsel anlatımın bir unsuru olabilir. Ancak, siyah beyaz filmin, bu tarz çekilen filmlerde kusuru örtmek adına işe yaradığını söyleyebiliriz. Disneyland'da geçen sahnelerde, mizansene müdahale etme imkânı kısıtlı olduğundan, objelerin, renklerin orantısızlığı veya istenilen renk kompozisyonun yaratılamaması yönetmenin yansıtmak istediği düşünceyi ve duyguyu engelleyebilir. Bu yüzden siyah beyaz bir tür hile olarak da kullanılabilir. Düşük bütçelerde makyaj çalışmaları lüks olarak tanımlanmaktadır. Büyük bütçeli filmlerde profesyonel makyaj örnekleri izleyici olarak beklentimizin bütün filmlerde bu profesyonellikte olması gerektirir.

Düşük bütçeli filmlerde amatör makyaj çalışmaları göze batacaktır. Filmin birkaç yerinde görünen kan ve yaralar amatörce yapılmış olsa da filmin siyah beyazlığı bu kusuru örtmektedir. Analog sinemacılık filmin siyah beyaz olması için fiziksel filmin niteliği ve farklı kimyasal süreçlerden geçmesi ya da ilk dijitale çevrilip sonra siyah-beyaz görüntünün oluşturulması gibi uzun süreçler, dijital film yapıcılığında çok basit bir şekilde yapılmaktadır. Film çekildiğinde dijital kameranın ara yüzündeki bir komuttan siyah-beyaz olarak film çekilebileceği gibi aynı zamanda yapım sürecinde kurgu programları aracılığıyla film siyah-beyaz olabilmektedir.

Oyuncular ve ekip, Graham ve operatör Justin Shell tarafından Canon 5D Mark II Dijital SLR fotoğraf makineleriyle çekildikleri sahnelerde turistlerin arasına karışmada problem yaşamadılar.

Moore, “Parka herhangi bir kamera gizlemedik. Her sabah güvenlik çantalarımızı açtı ve onlara sahip olduğumuz her şeyi gösterdik. Eldiven gibi görünen garip bir kamera ile bir ağacın arkasına saklanmak zorunda kalmamız gibi değildi. Aynı kamera türlerine sahip olan herkesle dışarıydık. Sadece o kameraların arkasında çok yetenekli insanlar olduk.”

<https://www.fastcompany.com/3017814/how-the-makers-of-escape-from-tomorrow-made-a-twisted-disney-world-horror-without-disneys-ok>
(17.07.2017)

8. Sonuç

Başlangıcında bilimsel bir buluş olarak icat edilen sinema; sanatçıların, yaratıcı insanların eliyle yaygın ve etkili bir sanat alanına dönüşmüştü. 1950’lerin ortalarından önce, sinema filmi üretimi, büyük kapitalizasyona ve emeğin yüksek düzeyde uzmanlaşmasına sahip fabrika benzeri stüdyolarda gerçekleştirilen ağır bir endüstri idi. Sıradan bir kişinin film yapabileceği fikri kendi finansal kaynakları göz önünde bulundurulduğunda imkânsız bir durumdaydı. Ancak o zamandan bu yana, teknolojik değişikliklerin radikal bir şekilde gelişmesi, 16 mm film stoklarının ve kameraların iyileştirilmesi, düşük bütçeli film üretiminin sıradan insanlar tarafından çekilmesini mümkün kılmaya başlamış, filmlerin bağımsız olabilme ihtimali ortaya çıkmıştır.

Sinema, sanat olduğu kadar en yaygın, geniş yığınları sarmalayıp etkileyebilen, sosyalleştiren bir kitle iletişim aracıdır da aynı zamanda. Bu noktada sinemasal içeriğin kimin tarafından yaratıldığı, kimi etkileyeceği ve kimlerin hâkimiyetinde olacağı sinemanın toplumu şekillendirme rolünde büyük sorumluluğu olmaktadır. Geleneksel film yapımında, filmi üreten zümrelerin kendi filmlerini üretirken gerek bulunduğu ideoloji gerekse filmlerinin fonlandığı kuruluşların direktifleri ve gişe kaygılarıyla ortaya çıkan sinemasal içeriğin özgürlüğüne ket vurmaktadır.

Teknoloji, insanların günlük yaşayışlarında karşılaştıkları zaman ve maddi

konulardaki engelleri aşmak, sürekli gelişme içerisinde ve bu gelişmeler sinema sanatındaki belli bir zümreye ait olan film yapmak için gereken sermaye ve nüfuzun kısmen ortadan kalktığı bir noktaya gelmiştir.

Bu sayede, eldeki teknolojik gelişmeler film yapımcılarının kendi kişisel mesajlarını, hikâyelerini, dertlerini görselliğe büründürmede, geleneksel film yapımında ihtiyaç duyulan büyük bütçelere, ağır ve pahalı film üretim araçlarına gerek duymadan kendi filmlerini çekebilmekte bunu da dijital teknolojideki gelişmelerle ortaya çıkan gerilla tarzı film çekimi gibi metotlarla yapabilmektedirler.

1960'lı yıllarda üçüncü sinema akımında ortaya çıkan 'gerilla film' terimi, günümüz teknolojileriyle farklı ama yapı itibariyle de orijinal anlamıyla kesişen özelliklere sahip olarak günümüz sinema literatüründe popüler olmaya başlayan bir terimdir. Film yapım araçlarının maliyetlerinin düşmesi, film dağıtım sistemlerinin internet üzerinden yapılmaya başlanması, bağımsız filmlerle ilgili festivallerin artışı bu yöntemle çekilen bütçesiz filmlerin sayısını artırmış, nitelikleri konusunda da ayrı bir tartışma başlatmıştır.

Gerilla film yapımı büyük ölçüde teknolojik gelişmelerin getirdiği olanaklarla ortaya çıkan bir metot olmasına rağmen içinde barındırdığı anlık çekim, bürokrasiyi aşmak, izin almadan çekim yapma, gizli çekim, geleneksel film yapımında görev alan film çekim ekibinin çok altındaki ekiple çalışma gibi unsurlar da bu çekim düsturunun dinamikleri içinde yer alır.

Gerilla tarzında çekilen bir film olan *Escape From Tomorrow*, bu gelişmeler doğrultusunda incelenmiştir. Gerilla tarzındaki unsurlarla çekilen film, Disneyland gibi büyük eğlence alanında izinsiz çekim yapılarak ve sinema teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde boyut olarak ufalan ama kaliteli çekim yapan kameralarla ve ekibin akıllı mobil cihazlar vasıtasıyla iletişim halinde kalarak çekimi güvenlik ekibine yakalanmadan yürütmeleri sayesinde Disney kuruluşunun filmin üretilmesine engel olmadan gösterim yapılabilir hale getirilmiştir. Filmi gizlilikle üreten yönetmen ve ekibinin basına verdiği röportajlara verdiği demeçlerde ne gibi zorluklar yaşadıkları ve bu gizlilik içindeki faaliyetlerini anlatmıştır.

Escape From Tomorrow filmi yönetmeninin iç dünyasını yansıtan öznel bir filmidir. Bu çalışmada daha çok filmin üretilmesindeki teknik gelişmeler ve kullanımı üzerine durulmuştur. Ancak bir sanat formu olan sinemanın aynı zamanda yapısı itibariyle bir kitle iletişim aracı olması, bu filmin çekim tarzının sinema üretiminin kolaylaştığını göstermekte, geleneksel film üretimi için gerekli olan maliyetleri sağlayamayan çeşitli zümre, inanış ve ideoloji gruplarının da kendi mesajlarını iletebileceğinin bir emaresidir.

Kaynakça

1. Buck, J. (2007). *Timeline: A History of Editing*, Melbourne. Australia: Enriched Books, ISBN 9781618420-44-2
2. Buck, J. (2007). *Timeline: A History of Editing*, Melbourne. Australia: Enriched Books, ISBN 9781618420-44-2
3. Darley, A. (2000). *Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres*. London: Routledge.
4. Evans, R. (2005). *Practical DV Filmmaking*. Waltham: Focal Press. p. 14. ISBN 0-240- 80738-3.
5. James, J. (2005). *Digital Intermediates for Film and Video*. Oxfordshire: Taylor & Francis
6. Lister, M. (2003). *New media: A critical introduction*. London: Routledge
7. Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press
8. Neale, S. (1985). *Cinema and technology: image, sound, colour*. Indiana University Press.
9. Ohanian, T., & Phillips, N. (2013). *Digital filmmaking: the changing art and craft of making motion pictures*. CRC Press.
10. Peranson, M. (2008). *First you get the power, then you get the money: Two models of film festivals*. *Cineaste*, 33(3), 37. Sf 27
11. Thompson, K., & Bordwell, D. (2003). *Film history: An introduction*. New York: McGraw-Hill.

İnternet Kaynakça

12. <http://edition.cnn.com/2013/11/01/showbiz/escape-from-tomorrow/index.html> (11.07.2017)
13. <https://www.fastcompany.com/3017814/how-the-makers-of-escape-from-tomorrow-made-a-twisted-disney-world-horror-without-disneys-ok> (17.07.2017)
14. <https://www.fastcompany.com/3017814/how-the-makers-of-escape-from-tomorrow-made-a-twisted-disney-world-horror-without-disneys-ok> (15.07.2017)
<http://edition.cnn.com/2013/11/01/showbiz/escape-from-tomorrow/index.html> (22.07.2017)
15. <https://www.youtube.com/watch?v=NtShhR4KilM&t=3s>
(22.07.2017)
<https://www.youtube.com/watch?v=D5dmaOAkq90&t=432s>
(21.07.2017)