



Filmlerde Görsel Efektlerin Anlatımsal Kullanımları: Her Şey Her Yerde Aynı Anda (2022)

The Narrative Uses of Visual Effects in Films: Everything Everywhere All at Once (2022)

Dr. Hale SATICI ¹,

Öz

Sinemada görsel efekt kullanımı, aksiyondan maceraya pek çok film türünün gelişimini ve yükselişini desteklemektedir. Özellikle günümüz sinemasında çarpıcı ve güçlü etkiler yaratmak için görsel efektlerden geniş ölçüde yararlanılmaktadır. Görsel efektler, görsel cezbediciliği var etmelerinin yanında anlam ve anlatımı yoğunlaştırmak, tematik bir etki katmak, metaforik bir anlatımı desteklemek, hikayenin vuruculuğunu görsel açıdan yoğunlaştırmak gibi işlevler kazanarak teknik unsurlar olmanın ötesine geçip hikaye anlatımının ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Bu açıdan çalışma, Her Şey Her Yerde Aynı Anda (Everything Everywhere All at Once, Dan Kwan-Daniel Scheinert, 2022) filmi örneğinde görsel efektlerin bir filmin görselliği yanında anlatı yapısını nasıl etkilediğini değerlendirme hedefindedir. Çok katmanlı bir görsel efekt paletini hikaye anlatımını güçlendirici bir biçimde kullanması filmi inceleme konusu etmedeki başat unsurdur. McClean'ın (2007, s. 73) görsel efektlerin anlatıyı ve üslubu güçlendiren kullanımına yönelik tespit ettiği Belgesel, Görünmez, Kesintisiz, Abartılı, Fantastik, Sürrealist kategorilerinden yararlanılarak örnek film üzerinden görsel efektlerin hikaye anlatımını güçlendirici etkisi ortaya çıkarılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Görsel Efekt, Anlatı, Sinematografi, Tema

Makale Türü: Araştırma

Abstract

The use of visual effects in cinema supports the development and rise of many film genres. Especially in today's cinema, visual effects are used extensively to create striking and powerful effects. Besides creating visual appeal, visual effects become an integral part of storytelling beyond being technical elements by gaining functions such as intensifying meaning and narrative, adding a thematic effect, supporting a metaphorical narrative, and visually intensifying the strikingness of the story. In this respect, the study aims to evaluate how visual effects affect the narrative structure of a film as well as its visuality in the example of Everything Everywhere All at Once (2022). Its use of a multi-layered palette of visual effects in an empowering way of storytelling is the dominant factor in reviewing the film. Using the categories of Documentary, Invisible, Seamless, Exaggerated, Fantastical, and Surrealist determined by McClean (2007, p. 73), the effect of visual effects on storytelling will be revealed.

Keywords: Visual Effects, Narrative, Cinematography, Theme

Paper Type: Research

Giriş

Sinemadaki dijitalleşme ve görsel efekt kullanımı aksiyondan maceraya pek çok film türünün gelişimini ve yükselişini desteklemektedir. Özellikle de günümüzde üretiminde büyük bir artış gözlemlenen bilim kurgu, aksiyon veya çizgi roman uyarlaması gibi türler, çarpıcı ve

¹Bağımsız Araştırmacı. halesatici@gmail.com.

güçlü etkiler yaratmak için görsel efektlerden geniş ölçüde yararlanmaktadır. Görsel efektlerden yararlanılarak üretilen pek çok film, var ettiği görsel şölenle izleyiciyi cezbeden ve büyüleyen bir sinema deneyimi yaşatmaktadır. Kuşkusuz görsel efektler, Prince'in (2012, s. 1) de belirttiği gibi şatafatlı ve abartılmış bir gösteri yaratmak için kullanıldığı gibi aynı zamanda ustaca yapılmış ve incelikli görsel efektler cezbedici bir sinema deneyimini de mümkün kılmaktadır. Bu görsel cezbediciliği var etmelerinin yanında görsel efektler anlamı yoğunlaştırmak, tematik bir etki katmak, metaforik bir anlatım dilini desteklemek, hikayenin vuruculuğunu görsel açıdan yoğunlaştırmak gibi işlevler kazanarak teknik unsurlar olmanın ötesine geçip hikaye anlatımının da ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Görsel efektleri teknik araçlar olmanın ötesinde hikayeyi geliştirici, hikayeye katkı sunan birer anlatım aracı olarak konumlandırılan çalışmaların da ortaya koyduğu gibi, görsel efektler sinemayı geliştiren etkili teknik araçlar olmakla birlikte sinemanın hikaye anlatıcılığında da hayli güçlü araçlardır.

Görsel efektlerin teknik boyutu kadar hikaye anlatımına yaptığı katkısı araştırma konusu eden Stephen Prince'e (2012) göre teknolojiyle gelişen dijital görsel efektler, film yapımında hikayelerin çeşitlenmesine, kurmaca öykülerin genişlemesine, hayali mekanların ve karakterin zenginleşmesine olanak tanımaktadır. *Digital Visual Effects in Cinema The Seduction of Reality* (2012) başlıklı çalışmada analog teknolojiden dijitale kadar görsel efektlerin sinemasal anlam ve anlatım için güçlü araçlar olduğunu vurgulayan Prince'e göre, görsel efektlerin sağladığı teknik imkanlar, sinematografiyi olduğu kadar sinemasal anlatımı da zenginleştirmekte etkilidir. Tıpkı Spielberg'in (1993), *Jurassic Park* filminde dinozorların hayata döndürüldüğü bir gerçekliğin fiziksel ipuçlarını içinde yaşadığımız gerçekliğin temel referanslarından hareketle var ederek algısal gerçekçi bir dünya tasavvurunu görselleştirmesinin yanında doğaya hükmetme arzusunun ve bilimin araçsallaştırılmasının yol açacağı tehlikeli sonuçlara güçlü bir etki katmak için görsel efektleri kullanmasında olduğu gibi, "görsel efektler anlatıya eşlik eder ve dijital araçlar onları daha anlamlı, ikna edici ve sürükleyici kılar" (Prince, 2012, s. 4). Dolayısıyla film yapımında hayali ve fantastik dünyaları temsil etmede ve bu dünyaların hayli gerçekçi görünmesinde güçlü bir katkısı bulunan görsel efektler, hikayenin görüntüyle desteklenmesini ve güçlendirilmesini sağlayarak sinemasal anlatıma da güçlü bir etki katmaktadır.

Yine görsel efektlerin muhteşem görüntüler yaratmaya yardımcı olmalarının yanında anlatıyı destekleyerek hikayenin gelişimine katkı sunduğunu oraya koyan isimlerden biri olan Kristen Whissel'a (2014) göre görsel efektler bir filmin mesele ettiği ve merkeze aldığı temel temaya, kaygıya ve kavramlara çarpıcı bir görsel etki katmaktadır. *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema* (2014) başlıklı çalışmada efektlerin filmlerin biçimsel olduğu kadar anlatı ve tematik boyutu üstündeki etkilerini araştıran Whissel, hikayenin gerektirdiği vurucu, çarpıcı ve dramatik anların görsel olarak yaratılmasında ve yoğunlaştırılmasında görsel efektlerin hayati önem taşıdığını ortaya koymaktadır. Tıpkı Cameron'ın *Titanic* (James Cameron, 1997) filminde geminin batma anını fizik yasalarının ve tarihsel gerçekliğin kesinliğine uygun olacak şekilde destansı bir görsel şölen olarak izleyicisine aktarmadaki başarısında yardım aldığı görsel efektleri aynı zamanda bu batma anını filmin kadın kahramanının film boyunca maruz kaldığı baskıcı sosyal/ailevi bağları çözerek yeni bir yaşamda yeni bir kadın olarak doğması ve yine geminin alt ve üst güvertelerinde kalanlar arasındaki sınıfsal eşitsizlik fikrine güçlü bir etki katmak için kullanmasında olduğu gibi, görsel efektler, "hem filmlerin anlatılarında hem de filmlerin üretildiği daha geniş tarihsel bağlamlarda merkezi olan bir dizi karmaşık kavramı ve tematik kaygıyı" (Whissel, 2014, s. 4) dile getirmede anlatıya hizmet etmektedir. Bu açıdan sinema tarihi boyunca sayısız filmde kullanılan ve her yeni teknolojiyle gelişen görsel efektlerin teknik olduğu kadar anlatıyı zenginleştirme ve anlatının mesele ettiği temel kaygıları görselleştirilme işlevleri gerek efekt sanatçıları gerek yönetmenler gerekse de araştırmacılar tarafından her geçen gün daha fazla önem kazanmaktadır.

Türkiye literatüründe *Görsel Efektlerle Sinema* (2022) başlıklı çalışmada analogdan dijitale kadar farklı dönemlerde kullanılan çeşitli görsel efekt tekniğinin sinemasal anlam ve anlatımla olan ilişkisinin izini süre Hale Satıcı, görsel efekt kategorisinde Oscar ödülü kazanmış

sayısız film örneğinde görsel efektlerin “geleneksel yöntemlerden dijital uygulamalara kadar film içerisinde vurucu, çarpıcı ve dramatik anlar yaratmada” (2022, s. 18) hayli etkili olduğunu tespit eder. Tıpkı Satıcı’nın incelemeye aldığı Yüzüklerin Efendisi: İki Kule (Lord of The Ring: Two Tower, Peter Jackson, 2002) filminde massive yazılımı kullanılarak dijital olarak yaratılan kalabalık orduların anlatıda yer bulan savaş fikrini ve taraflardan birinin bir çağı ve medeniyeti sona erdirmeye arzusunu görsel açıdan yoğunlaştırdığını tespitinde olduğu gibi, görsel efektlerle yaratılan dijital kalabalıklar, “anlatının temel kaygısı olan sona ermek ya da erdirilmek üzere olan bir çağ fikrinin görünür hale gelmesini sağlamıştır” (Satıcı, 2022, s. 445). Dolayısıyla sinema tarihi boyunca film yapımının hizmetinde olmuş olan görsel efektler, anlatıyla bütünleşen ve anlatıya eşlik ederek anlatı içerisinde yer bulan kaygıların görsel açıdan desteklenmesinde ve yoğunlaştırılmasında hayli etkili araçlardır.

Görsel efektlerin anlatıyı nasıl etkilediğini araştırmasının merkezine koyan diğer bir isim olan Shilo McClean, Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film (2007) çalışmasında görsel efektlerin sadece teknik bir çözüm aracı değil aynı zamanda hikayenin geneline ve filmin temasına katkıda bulunan bir anlatım aracı olarak kullanılabileceğini tespit eder. McClean’ın (2007, s. viii) ifade ettiği gibi, film yapımcıları ve efekt sanatçıları, görsel efektlerin yalnızca teknik boyutlarına odaklanmak yerine anlatı işlevindeki rolüne odaklandıklarında efektlerin görsel olduğu kadar tematik olarak da çalışma olasılığı ortaya çıkar. Bu açıdan McClean’a (2007, s. 73) göre, farklı tür anlatılarda yaygın olarak kullanılan sanal kamera hareketleri veya insan performanslarını geliştirmek ve yeni tür karakterler yaratmak için kullanılan bilgisayar grafiği (CG) gibi görsel efektlerin teknik kullanımının yanı sıra, görsel efektlerin anlatıyı ve üslubu güçlendiren kullanımına özel önem vermek gerekmektedir. Dolayısıyla görsel bir hikaye anlatan sinemada görsel efektlerin başarısı, pratik gereklilikleri karşılayarak görsel bir çekicilik yaratmak olduğu kadar aynı zamanda tematik olarak hikayeye katkı sunarak anlatıda yankı uyandıran bir etki katmasıyla mümkündür. Görsel efektlerin bu etkisi, görsel efektlerin gücünden etkin bir şekilde faydalanan bağımsız ve düşük bütçeli yapımlarda daha da somutlaşmaktadır. Zira Hollywood hakimiyetindeki büyük prodüksiyonlu yapımlarda fazlasıyla görmeye alışkın olunan ve özgün, yenilikçi ve ekranı dolduran bir görsel efekt yaratma arayışının sinemaya hakim olduğu günümüzde, düşük bütçeli bağımsız yapımlar, görsel efektleri filmin görselliğinin yanında anlatı yapısını da desteklemek için bir araç olarak daha yaygın kullanılmaktadır.

Bu bakımdan görsel efektlerin bir filmin görselliği yanında anlatı yapısını nasıl etkilediğini değerlendirme hedefinde olan bu çalışmada küçük prodüksiyonlu bağımsız bir film olan Her Şey Her Yerde Aynı Anda (Everything Everywhere All at Once) odağa alınmaktadır. Zira film, kurgu ve jump cutlar ile yaratılan eski usul pratik efektleri ve kamera hilelerini kullanarak hikayeye bağlı kalan ama onun önüne geçmeyen çok katmanlı bir görsel efekt paletini kullanmasının yanında görsel efektleri hikaye anlatımı güçlendirici bir etki katacak biçimde kullanılmaktadır. Filmdeki efektlerin sorunsuz işleyişi, olağanüstü bir deneyim sağlaması ve fantastik bir örgüyü imgelemedeki başarısı onu inceleme konusu etmedeki başat unsurdur. Film incelenirken McClean’ın (2007, s. 73) görsel efektlerin anlatıyı ve üslubu güçlendiren kullanımına yönelik tespit ettiği Belgesel, Görünmez, Kesintisiz, Abartılı, Fantastik, Sürrealist olarak adlandırdığı temel kategoriler kullanılarak Her şey Her yerde Aynı Anda filminde görsel efektlerin hikaye anlatımını güçlendirici etkisine odaklanılacaktır.

Filmin Künyesi

Filmin Adı: Her Şey Her Yerde Aynı Anda (Everything Everywhere All at Once)

Yapım yılı: 2022

Yönetmen: Dan Kwan ve Daniel Scheinert

Konu: Film, Çinli-Amerikalı bir göçmen ailesi olan Wang’ların yaşadığı aile sorunları ve sıradan bir ailenin günlük dertlerini odağa almaktadır. Hikaye, işlettikleri çamaşırhane iflasını

eşiğine gelmiş olan filmin kahramanı Evelyn'in biryandan işi kurtarmaya çabalaması bir yandan da kocası Waymond ile evliliklerinde yaşadıkları çatlaklarla, kızı Joy ile olan parçalanmış ilişkileriyle ve aşırı gelenekçi ve yargılayıcı babası Gong Gong ile başa çıkmaya çalışması etrafında şekillenmektedir. Bu sıradan aile yaşamı, işyeri denetimi için gittikleri büroda eşi Waymond'ın başka bir evrenden gelen alternatif bir versiyonunun Evelyn'e tüm çoklu evrenin - kendi evreninde Evelyn'nin kızı olan Joy- Jobu Tupaki ismindeki güçlü bir varlık tarafından tehdit edildiğini söylemesiyle bozulur. Film, Evelyn'in bir anda tüm çoklu evrenlerdeki benlikleriyle iletişim kurabildiğini ve tüm paralel evrenleri kurtaracak seçilmiş kişi olduğunu keşfetmesiyle bir aksiyon maceraya dönüşür.

1. Belgesel

McClean'e göre belgesel kullanım tarzı, görsel efektlerin hem kurmaca hem de belgesel filmlerde "karmaşık kavramların bilimsel modellerinden arkeolojik rekonstrüksiyonların basit temsillerine kadar her şeyi göstermek için tam CG animasyonların" (2007, s. 73, 74) kullanımını kapsamaktadır. Örneğin Jurassic Park filminde dinazor parkının yaratıcısı bir grup bilim insanını parka davet eder ve onlara sinema salonunda parkı tanıtan interaktif bir belgesel izlettirir. Yaklaşık dört dakika süren bu belgesel sahnesinde animasyondan grafiklere klonlama işleminin başarı ile tamamlandığı ve bir sivrisinekten elde edilen DNA'dan dinozorları klonlamayı başardıkları aktarılır. Dolayısıyla film içerisinde film kullanılarak parkın yaratımına dair tüm bilimsel süreç hem parka davet edilen bilim insanlarına hem de filmin izleyicilere aktarılır. Bu açıdan kurmaca film örneği olan Jurassic Park içerisinde konuklara tema parkını tanıtan interaktif belgesel filminde olduğu gibi, parkın yaratım sürecinin arkasındaki bilimi açıklarken neden-nasıl sorularını ortadan kaldırır ve filmin merkezinde olan teknolojik güç temasını belirginleştirerek anlatıyla bağ kurarken hikayenin ihtiyaç duyduğu görselleştirmeyi mümkün kılar. Bu örnekten yola çıkarak McClean belgesel kategorisinin, karakterler arasında geçecek uzun bir diyalog, uzun bir sahne veya dış anlatıcı yoluyla izleyiciye aktarılacak anlatıya ilişkin detayların, kavramların veya kapsamlı meselelerin hikayeyi sekteye uğratmadan hikayenin ihtiyaç duyduğu görsel zenginliği de yaratarak film içerisinde film veya temsili bir görsel model oluşturularak aktarılması olduğu söylenebilir.

Bu belirlemeden ve yukarıdaki örnek filminden yola çıkılarak, Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmine bakıldığında filmin ana kahramanı olan Evelyn karakterinin diğer boyutlarla bağlantı kurabilme yeteneğini izleyiciye tanıtan görsel efektlerin belgesel kategorisine benzer bir etki için kullanıldığı görülmektedir. İlki filmin başlarında işyeri denetimi için gittikleri büroda eşi Waymond'ın başka bir evrenden gelen alternatif bir versiyonunun Evelyn ile iletişime geçip ona tüm çoklu evrenin -kendi evreninde Evelyn'nin kızı olan Joy- Jobu Tupaki ismindeki güçlü bir varlık tarafından tehdit edildiğini söylemesiyle kendisini bir savaşın içinde bulan Evelyn'in bu varlığı durdurmak için diğer evrenlerdeki benlikleriyle bağlantı kurabilme yeteneğini keşfetmesinde görülmektedir. İlki burada başlayan ve film boyunca Evelyn'in bu yeteneği geliştirme sürecini göstermek için yinelenen farklı boyutlardaki diğer Evelyn'lerle bağlantı kurabilme yeteneği, Evelyn karakterinin yüzlerce yakın çekimden oluşan farklı versiyonlarının tek kareden oluşan portre çekimlerinin hızlı kesmelerle birleştirildiği sahneyle ifade edilmektedir. Bir dış anlatıcı ya da karakterler arasında geçecek durağan ve uzun bir diyalog yerine görsel efektlerle yaratılan paralel evren geçişi etkisi hem paralel evren teorilerini hem de filmdeki düşman ve kahraman karakterlerinin güçlerini izleyiciye aktarmada pratik olduğu kadar görsel açıdan da etkilidir. Dolayısıyla filmin kahramanı Evelyn'in, farklı evrenlerde yer alan, kendisinden farklı yeteneklere sahip ve farklı hayatlar süren diğer Evelyn'lerle bağlantı kurabildiğini keşfettiği sahnede tıpkı bir belgeselde olduğu gibi diğer Evelyn'ler ve onların hayatları izleyiciye tanıtılır. Evelyn'in zihninden izleyiciye aktarılan bu durum diğer evrenleri, Evelyn'leri ve onların yeteneklerini tek tek tanıtmak ve esas Evelyn'in onlarla bağ kurabildiğini gösterebilmek için hayli işlevseldir.

Bunun yanında bu tür bir belgesel kullanımı esas Evelyn'in farklı seçimler yapmış olsaydı hayatının neye benzeyeceğini de göstermesi -başarılı bir şef, ünlü bir dövüş yıldızı ve oyuncu-

açısından önemlidir. Zira hayatında pek çok sorunla boğuşan -memnun etmek istediği babası, anlaşılmadığı kızı, ihmal ettiği eşi, kurtarmaya çalıştığı aile işi vb.- ve boğulan Evelyn, hayatındaki seçimleri sorgulamaktadır. Tam bu noktada diğer evrenlerle -yani diğer seçimlerle- bağ kurması filmin dramatik yapısına da katkı sunar. Filmin nihayetinde diğer boyutlardaki tüm benlikleriyle bağlantı kurmayı başaran Evelyn adeta tamamlanır ve bir kez daha Evelyn karakterinin yüzlerce yakın çekimden oluşan farklı versiyonlarının tek kareden oluşan portre çekimlerinin hızlı kasmelerle birleştirildiği sahnenin eşlik ettiği bu tamamlanma anı Evelyn'in güçleri edinmesi yanında adeta bir aydınlanma yaşaması ve kendini kabullenmesi ile mükemmelleştiği duygusunu izleyiciye aktarır. Dolayısıyla diğer evrenlerdeki Evelyn'lerin hayatlarına göz atabilmek için hızlı geçişler, ışık ve renk etkileri ile elde edilen alternatif evren geçişleri hem filmin teması hem de kavramsal çatışmasını güçlendirici bir görsel etki yapacak şekilde kullanılması McClean'in belgesel kategorisi olarak tarif ettiği gibi, hikayeyi sekteye uğratmadan anlatıya ilişkin detayların ve kavramların hikayenin ihtiyaç duyduğu görsel zenginliği yaratacak biçimde görsel efektlerden yararlanıldığı ortaya koymaktadır.



Görsel 1: *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) interaktif belgesel sahnesi.



Görsel 2: *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (Dan Kwan ve Daniel Scheinert, 2022), çoklu evrenlerdeki Evelyn'lerin yer aldığı bir kesit.

2. Görünmez

Görünmez efektlerin “kullanımı ne açık ne de aşıkardır; kasıtlı olarak gizlenmiştir” (McClean, 2007, s. 76). McClean'e göre görünmez efektlerin temel niteliği, tamamen algılanamaz olmaları ve seyircinin efektlerin kullanılmış olduğundan şüphelenmesi için hiçbir neden olmamasıdır (2007, s. 78). Örneğin filmle eklenen ateş, yağmur, kar gibi pratik efektlerin gerçek yaşamdaki ilkelere sadık kalınarak üretilmesi ya da yeşil ekran önünde kayda alınan bir araba yolculuğuna eklenecek dış mekan eklentilerinin fiziksel gerçekliğe uygun tasarlanması gibi. Kuşkusuz görsel efektleri film içerisinde fark edilmeyecek şekilde gizlemek görsel efekt sanatçılarının başarısıdır ancak görünmemeleri orada oldukları gerçeğini değiştirmez. Örneğin oyuncuların karşılıklı çekimlerinin yer aldığı pek çok sahnede iki oyuncu çoğunlukla karşılaşmaz ve çekimleri farklı gün ve mekanlarda yapılan oyuncuların sahneleri post prodüksiyonda kurgu aracılığıyla birleştirilir. Bu birleştirme o kadar akışkan ve gerçekçidir ki izleyici filmi izlerken bunun ayırdına varmaz. Yine güneşli ve açık bir günde yapılan çekimlerde fiziksel efektler yardımıyla yağmur, kar vb. yağması sağlanabilir ya da çekimler stüdyo ortamında yapılmasına rağmen projeksiyon teknolojisi sayesinde hareket halindeki bir araç sahnesi gerçekleştirilebilir. Dolayısıyla fiziksel gerçekliğe uygun olacak şekilde tasarlanan ve gerçek çekimlerle kaynaştırılması kusursuz olan görünmez efektler, gerçekmiş gibi davranır ve seyircinin kuşkuya düşmesini engeller. Sinemada doğallık ve gerçekçilik yaratılabilmesinin temel ve gerekli koşulu olan görünmez efektler, olağandışı ya da imkansız görünen her tür eylemin gerçekleştirilebilmesine ve sahnede olan bitenin doğal ve inandırıcı görünmesine imkan tanır (Ryu, 2007, s. 3; Satıcı, 2022, s. 185).

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filminin görsel efekt ekibinden Jeff Desom'un da belirttiği gibi, “Her Şey Her Yerde göz kamaştırıcı anlarla dolu olsa da elde edilmesi en zor olanlardan bazıları seyirci tarafından algılanması amaçlanmayan efektlerdi” (akt. Hemphill, 2022). Seyirci tarafından algılanması engellenen efektlerden biri tel düzeneklerdir. Sahnenin gerçeklik hissini

yoğunlaştırmak ve hikayenin ihtiyaç duyduğu yerçekimsiz ortam duygusunun yaratılması ve karakterlerin, eşyaların ve objelerin hareket ettirilmesi gibi daha pek çok etkiyi gerçekleştirebilmek için yardım alınan tel düzenekler sinemada en sık kullanılan görünmez efekt tekniklerinden birisidir. Özellikle filmin ana karakteri Evelyn ve Jamie Lee Curtis'in canlandığı karakterin dövüş sahnelerinde kullanılan tel düzenekler, oyuncuların havada uçuştığı ve asılı kaldığı anları mümkün kılmaktadır. Film mizansenleriyle de uyumlu olarak kahramanın filmin kötülerıyla karşılaştığı anlarda verdiği amansız mücadele anlarına görsel bir etki katmak için kullanılan tel düzenekler sahnedeki efektlerin görünmez kılınmasının yanında sahnenin aksiyonunu yaratmada da hayli elverişli bir çözüm sunmaktadır. Yine yeşil perde önünde kayda alınıp dijital süreçlerle işlenen pek çok sahne de görünmez efekt olarak adlandırılmaktadır. Örneğin Evelyn'in zaman sıçramaları yaşadığı anları görselleştirmek için karakterin yeşil perde önünde sabit kare çekimlerine dijital olarak eklenen farklı zaman ve mekanları içeren hızlı görüntülerde olduğu gibi, sahneye eklenen dijital efektler sürecin kusursuz işlenmesini sağlarken efektlerinde görünmez kılınmasını kolaylaştırmaktadır. Dolayısıyla hikaye ve hikayede cereyan eden olaylar ne kadar imkansız görünürse görünsün görsel efektler bu imkansızlığı inanılır kılmak için çalışmakta ve hikayenin ihtiyaç duyduğu görsel etkiyi var etmektedir. Tıpkı Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi özelinde görünmez kılınan görsel efektlerin hikayenin ihtiyaç duyduğu zaman sıçramalarını ve fantastik dövüş anlarını var etmesinde olduğu gibi, efektler aracılığıyla sahnedeki etkilerin görünmez kılınması izleyicinin şüpheye düşmeyecek biçimde ana kapılmalarını ve hikayenin içinde kaybolmalarını sağlayan temel unsurlardandır.



Görsel 3: *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (Dan Kwan ve Daniel Scheinert, 2022), solda tel askılarla gerçekleştirilen dövüş sahnesi ve sağda Evelyn'in yeşil perde önünde kayda alınan zaman sıçramaları sahnesi.

3. Kesintisiz

McClean, “efektlerin kesintisiz kullanımı” (2007, s. 78) olarak tarif ettiği bu kategoride efektlerin görünmeyecek ya da fark edilmeyecek şekilde kesintiye uğramaksızın kullanılmasını kasteder. Kuşkusuz özellikle dijital çağda çekilen pek çok filmde efektlerin tekniğine dair net bir ayırım yapmak neredeyse imkansız olsa da efekt kullanımı bariz şekilde görülmektedir. Tıpkı *The Pianist* (Roman Polanski, 2002) filminde savaş sonrası Varşova'nın yıkılmış kentlerinde ya da *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) filminde Roma İmparatorluğu kentleri ve Kolzyum gibi mekanların yeniden yaratılmasında faydalanan görsel efektlerde olduğu gibi filmlerde görsel efekt kullanıldığı açıktır ancak efektler o kadar gerçekçi ve devamlılık arz edecek şekilde uygulanır ki izleyici film izlerken bu efektler üzerine düşünmez veya onları fark etmez. Zira film içerisindeki efektler sorunsuz bir şekilde işler yani sadece bir görsel şölen yaratmak için değil aynı zamanda anlatının ihtiyaç duyduğu yer, mekan ve zaman duygusunu izleyiciye geçirmek için kullanılır. Belirtilen örnekte Kolyzum'un ve dönemim Roma kentlerinin inşası ya da savaş sonrası tahribat ve şehirlerin yıkımı görsel bir şölen yaratma arzusunun ötesinde film anlatısının tutarlılığını sağlamak için kullanılır. Film yapımcılarının dijital ortamda yeniden oluşturdukları mizansen, anlatının içinde geçtiği yer, mekan ve zaman duygusunu oluştururken mizansenin anlatıyla da bütünleşmesini sağlar. Örneğin, McClean'in (2007, s. 82) belirttiği gibi, *Gladiator* filminde hikayenin ilerleyişi ve anlatının güçlü etkisi için, Roma'nın ihtişamının yaratılmasında ve kahramanın fedakarlığının görünür kılınmasında Kolyzum'un yeniden yaratılması hayati önem arz eder. Bu açıdan film anlatısıyla tutarlı işleyen görsel efektler kesintisiz bir etki sağlar.

Prince (2012, s. 89), efektlerin kesintisiz etkisini, canlı aksiyon çekimlerle bilgisayar üretimi sahnelerin gerçeğin mükemmel bir yanılsamasını yaratan, mükemmel uygulanmış, kusursuz fotogerçekçiliği meydana getirmesi olarak ifade eder. Tıpkı farklı evrenlerin üst üste bindiği Her Şey Her Yerde Aynı Anda filminde olduğu gibi, Evelyn'nin yaşadığı zaman sıçramalarını yaratmak için uygulanan efekt teknikleri kusursuz bir fotogerçekçilik yakalanmasını mümkün kılar. Sahne için Evelyn karakteri bir ofis koltuğuna oturtulur ve karakterin yanına yerleştirilen LED ekranlarda New York şehri görselleri oynatılır. Ardından koltuk çok yavaşça geriye doğru itilirken gerçek zamanlı olarak ağır çekimde kayda alınır. Sonra tüm çekim post prodüksiyon aşamasında hızlandırılarak karakterin boyutlar arasında uçuyormuş gibi görünmesi sağlanır. Dolayısıyla filmin adıyla da müsemma her şeyin her yerde aynı anda yaşandığı bir zaman döngüsünü ifade etmek için kullanılan bu teknik, Evelyn'nin zaman sıçramalarının gerçekçi bir şekilde ekrana getirilmesini ve izleyiciye aktarılmasını sağlar. Böylece dijital görsel efektler, filmin hikayesinin temelinde yer alan zamanın farklı boyutları ve Evelyn karakterinin bu boyutlardaki diğer Evelyn'lerin yaşamlarıyla ilişki kurabilmesini görsel olarak aktarmaya yararken efektlerin kesintisiz bir şekilde çekimlerle eşlenmesini de sağlar.

Aslında görünmez efektlerde olduğu gibi kesintisiz etki de hikayenin ihtiyaç duyduğu görsel unsurların var edilmesinde kullanılan efektlerin fark edilmeyecek bir şekilde akışkan ve kesintiye uğramaksızın uygulanmasını amaçlar. Tıpkı zaman sıçramalarında peşi sıra izlediğimiz sahne geçişlerinde olduğu gibi, Evelyn'in eşi Waymond'la Wong Kar-wai'nin Aşk Zamanı (Fa Yeung Nin Wa, 2001) sahnesini anımsatan duygusal ana, ünlü bir oyuncu olduğu boyuttaki ödül töreni sahnesine, usta bir şef olarak hünerlerini sergilediği restoran anına kadar tüm zaman sıçramalarındaki geçişler Evelyn'in gerçekliğine kusursuz bir biçimde eşlenerek kaynaştırmaktadır. Bu kusursuz eşleme hikayenin görsel olduğu kadar olay örgüsünde de kesintisiz bir geçişkenlik sağlamaktadır. Böylece efektlerle yaratılan kesintisizlik etkisi, anlatının gerçek olduğu yanılsamasının yaratılmasını olanaklı kılmaktadır.



Görsel 4: Her Şey Her Yerde Aynı Anda (Dan Kwan ve Daniel Scheinert, 2022), Evelyn'nin zaman sıçramalarının görselleştirildiği yeşil perde çekimler.

4. Abartılı

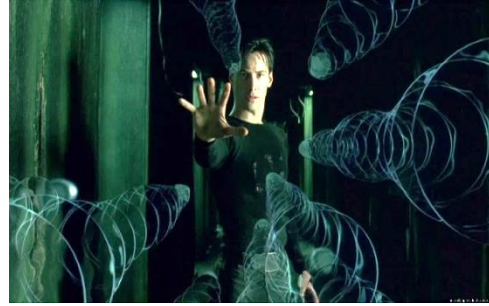
Özellikle dijital süreçlerin yaygınlaştığı günümüzde fantastik hikayeler, bilimkurgu filmler, çizgi roman uyarlamaları, aksiyon sahneler ve daha pek çok örnekte abartılı efekt kullanımını görmek mümkündür. McClean'e (2007, s. 85) göre abartılı kategorisi, gerçek dünya ve olağandışı hikayeleri kaynaştırır. Yani gerçek dünyada imkansız gibi görünen şeylerin sinemasal anlatıda gerçek kılınması abartılı kategorisinin konusunu oluşturmaktadır. Örneğin Hero (2002, Zhang Yimou) filminde olduğu gibi, gerçek dünyada üstüne yağın milyonlarca oktan kaçmak mümkün değilken sinemasal anlatı görsel efektlerden yardım alarak böylesi bir olağandışı durumu gerçekçi kılabilir. Yine Matrix (1999, Wachowski Kardeşler) filminde kurşunlardan hızlı hareket edebilen, hatta kurşunların hedefi olmasına rağmen ölmeyen ve nihayetinde kurşunlara dahi hükmedebilen filmin kahramanı Neo örneğinde olduğu gibi, sinemasal anlatı görsel efektler yardımıyla seçilmiş kişinin simülasyon dünyanın kurallarını yıkabildiği durumları mümkün kılar. Kuşkusuz her iki örnekte de "hikaye gerçek dünya

ortamında geçse de, olaylar gerçekleşmesi muhtemel olmayan olaylardır ve gerçekçi bir şekilde tasvir edilmesine rağmen seyirci bu olayların gerçek” olmadığını bilir” (McClellan, 2007, s. 85). Ne var ki her iki hikayede gerçek dışı koşulları anlatısının merkezine yerleştirdiğinden kahramanların başlarına gelen olaylar da abartılmakta ve bu abartma durumu da dramatik gerilimi artırmayı sağlamaktadır. Zira McClellan’e göre “dramayı gerçekte olabileceklerin ötesinde bir noktaya yükseltme girişimi, abartılı kullanımın en yaygın türüdür” (2007, s. 86).

Ne var ki efektlerin abartılı kullanımın amacı sadece heyecanı arttırmak, aksiyonu ve gerilimi tırmandırmak ve dramayı arttırmanın ötesindedir. Dolayısıyla McClellan’ın (2007, s. 89) de ifade ettiği gibi, efektlerin görüldüğü durumlar kasıtlı olarak gösteri yaratmak için kullanımı ile anlatıyı geliştirmek için yaratıcı bir şekilde kullanımı birbirine karıştırılmamalıdır: Tıpkı yukarıda örneklenen *Matrix* ve *Hero* filmlerinde olduğu gibi, görsel efektlerin, film anlatısında yer bulan dramatik çatışmayı güçlendiren bir görsel anlatım unsuru olarak kullanımı ile hikayenin çok da ön planda olmadığı ve abartılı bir görsel şölenin ön planda olduğu çoğunlukla B tipi, Slasher veya çizgi roman uyarlaması -ve benzer diğer pek çok film türünde- olduğu gibi. Kuşkusuz tüm bu örneklerde görsel efektlere başvurulur ve görsel efektler abartılı durumları görselleştirmekte kullanılır ancak anlatının güçlü olduğu filmlerde -bir kahramanın her şeye rağmen doğru yolu seçmesini tasvir eden metaforik bir görsel anlatım olarak kahramanın okların hedefi olduğu *Hero* ve kahramanın kendisine inanarak ve kendisini feda ederek gerçeğe uyanabileceği fikrine dramatik etki katan *Matrix* örneklerinde olduğu gibi- filmin vurucu anlarını görsel açıdan yoğunlaştırmak ve ana dramatik bir etki katmak, anlatının ikincil kaldığı Slasher veya B tipi film türlerinde ise kan, dehşet ve şiddet yoluyla duyguları terörize eden görsel bir şov yaratmak için görsel efektlere başvurulmaktadır. Prince’in (2012, s. 223) de ifade ettiği gibi, film yapımcıları görsel efektleri filmin baskın unsuru haline getirebilir, ancak film endüstrisi anlatıyı merkeze almamayı kötü film yapımının bir işareti olarak görme eğilimindedir. Bu açıdan “tek başlarına bir ekran gösterisi ya da teknik bir süs değil aksine anlatıyı destekleyen ve göründükleri sahnelerde diyalog ve karakterle de etkileşime geçerek anlatıda yer bulan kaygıları somutlaştıran ve anın dramatik etkisini arttıran unsurlar (Satici, 2022, s. 450-451) olarak görsel efektlerin kullanımı her ne kadar abartılı durumlar yaratsa da anlatıyı geliştirdiği ve desteklediği takdirde filmin gücünü ve etkisini arttırmaktadır.



Görsel 5: *Hero* (2002, Zhang Yimou), kahramanın okların hedefi olduğu sahne.



Görsel 6: *Matrix* (1999, Wachowski Kardeşler), kahramanın kurşunları durdurduğu sahne.

Abartılı kategorisi ışığında *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filmine bakıldığında görsel efektlerin gerçek dünya ve olağandışı hikayeleri kaynaştırdığı şüphe götürmez. Tıpkı *Matrix*’in Neo’sunda olduğu gibi seçilmiş kişi olan filmin kahramanı Evelyn’in kötülüğü alt etmek için paralel evrenlerle bağlantı kurması, o evrenlerdeki benlikleriyle bütünleşerek onların yeteneklerini edinmesi, farklı evrenlere sıçraması, sıra dışı düşmanlarla karşılaşması filmin abartılı hikaye anlatımının ve görsel efekt kullanımının bir tezahürüdür. Evelyn, kızı ve babası arasında süren nesiller ve Çinli-Amerikalı göçmen olarak kültürler arasında süren bir çatışmanın ve sıradan insanların gündelik gerçekliğine ait dertlerinin -işerini ve aileyi ayakta tutmak gibi- yol açtığı sıkıntıların olağandışı bir hikaye örgüsüyle resmedildiği film, bu dertleri fantastik bir hikayeye kaynaştırır. Yaşanan tüm bu çatışma ve gerilim filmin çeşitli anlarında karşımıza çıkan yuvarlak sembolde şekillenir: Evelyn’in vergi denetim evrakları ve takvimi üzerine karalanmış daire, Joy’un paralel evrendeki versiyonu Jobu Tupaki’nin saç stilinde görülen halka ile kendi

evreninde yarattığı her şey simidi adını verdiği simit şekilli cisim ve nihayetinde final sahnesinde karşımıza çıkan tüm evreni yutacak olan kara delik başta olmak üzere, Evelyn ve Joy'un tükenmişliğine, içinde kaldıkları kısır döngüye, içine düştükleri boşluğa sembolik bir etki katar. Evelyn ve Joy üzerinde hem nesillerden hem de kültürlerden kaynaklanan baskı, "o kadar büyük bir isyanda kendini gösterir ki, çoklu evrenlerin ötesine, herkesi boşluğa çekmeye hazır bir kara delik gibi devasa bir simidin belirdiği bir diyara uzanır" (Gates, 2023). Film boyunca diğer benlikleriyle bütünleşmede birkaç başarısız denemede izlediğimiz Evelyn filmin finalinde kız-düşmanı Joy ile yaptığı final dövüşü sahnesinde tamamlanır ve tüm benlikleriyle bütünleşerek iyi dövüşebilme yeteneğini edindiği gibi kendi benliğinin de bilincine varır. Tüm bu süreç boyunca tam anlamıyla kendi benliğiyle barışan, benliğinin bilincine varan, kendisini kabullenen ve kendisiyle barışan Evelyn diğer evrenlerdeki tüm benlikleriyle bütünleşir ve tamamlanır. Paralel evrenler arasında geçen sıçramalar eşliğinde izlediğimiz final dövüşünde Evelyn, kızının her saldırısına adeta kucak açarcasına karşılık vererek onu mağlup eder ve kurtarır. Dolayısıyla her ikisi de kendi dünyalarının yok olduğunu hisseden Evelyn ve Joy'un hissettikleri karanlığın ve boşluğun bir karadelik, anne ve kız arasındaki gerilimin ve çatışmanın ise paralel evrenler boyunca süren bir savaş şeklinde metaforlaştıran film, abartılı görsel efektleri bu kavramsal çatışmaları görselleştirecek bir araç olarak anlatının hizmetinde kullanır.



Görsel 7: *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (Dan Kwan ve Daniel Scheinert, 2022). Solda final sahnesindeki kara delik sağda Joy'un saçında sembolleştirilen kara delik.

5. Fantastik

McClean'e göre (2007, s. 89) fantastik filmler denildiğinde sıklıkla bilimkurgu türü akla gelir ve fantastik kategorisine giren filmler yüce veya aşırı imgeleme örnekleri olarak sınıflandırılır. Oysaki ona göre fantastik, sadece bilimkurgu türü ile sınırlı değildir. Tıpkı *Big Fish* (2003, Tim Burton) filminde oğlu için yaşadıkları hayali olarak görülen bir adamın hayatını tasvir ederken ve *Hero* filminde savaşçıların kahramanlıklarına şiirsel bir etki katarken olduğu gibi, fantastik eylemleri görselleştirmek için efektler kullanılır ve bu efektler hikayede tematik bir yankı uyandırır (McClean, 2008, s. 90). Görsel 8'de de görüldüğü gibi, *Hero* filminde dövüşen savaşçıların yer aldığı sahnede kullanılan görsel efektler, dövüşen savaşçıları adeta su üzerinde uçarcasına resmetmekte ve hikayede geçen kahramanların destansı savaşlarına şiirsel bir görsel etki katmaktadır. Aynı zamanda fantastik, masalsı ve büyülü sahneleri imgelemek için görsel efekt kullanımı, Çin dövüş sanatları estetiğinin ve film geleneğinin bir uzantısı olarak da okumak mümkündür. Dolayısıyla fantastik olayları imgelemek için başvurulanan görsel efektler sadece görsel bir etki yaratmanın ötesinde hikayenin temasına da eşlik etmektedir.



Görsel 8: *Hero* (2002, Zhang Yimou) su sütünde dövüş sahnesi.

Görsel 9: *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (Dan Kwan ve Daniel Scheinert, 2022) farklı evrenlerdeki Evelyn.

Benzer biçimde *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*, insanın hayatında farklı seçimler yapması halinde karşılaşabileceği sonsuz olasılıkları farklı evrenlerin üst üste bindiği bir aksiyon macera olarak sunar. Film Çinli bir göçmen olan Wang ailesinin yaşadığı aile sorunları ve sıradan bir ailenin günlük dertleri etrafında şekillenirken bu sıradanlık filmin kahramanı Evelyn'in hayatında farklı seçimler yapmış olsaydı yaşayabileceği farklı hayatlarla bağlantılı diğer evrenleri keşfetmesiyle değişir ve Evelyn, kendisini, ailesini ve dünyasını korumak için verdiği bir maceranın içinde bulur. Tam da McClean'in işaret ettiği gibi, bilimkurgu olmamakla birlikte sıradan bir insanın yaşamını fantastik olaylarla çevreleyen gelişmeleri incelemek için kullanılan dijital görsel efektler hikayenin tematik bağlamına güçlü bir görsel etki katar. McClean'in de işaret ettiği gibi, "filmlerdeki fantastik efekt dizileri, şaşırtıcı niteliklere sahip görüntüler yaratmak ve algısal gerçekliğin en yüksek standartlarında imkansız gerçekleştirmek için dijital görsel efektleri kullanır" (2007, s. 89). Albert La Valley'in ifadesiyle, filmlerde kullanılan bu tür efektler, "bize gerçek olmayan şeyleri gösteren, ancak onları gerçek olduklarına inandığımız bir inançla bize gösteren görüntüleri kullanma yeteneğidir" (akt. McClean, 2007, s. 89). Dolayısıyla sıradan bir ailenin sıradan dertlerini anlatı yapısında fantastik öğelerle işleyen *Her Şey Her Yerde Aynı Anda*, bu sıradan yaşamı ve dertleri sıra dışı bir hale dönüştürmek ve gerçekliğin sıradanlığını manipüle etmek için görsel efektleri kullanmaktadır. Farklı evrenlerdeki diğer benlikleriyle bağlantı kuran Evelyn'i farklı bir boyutta başarılı bir şarkıcı, bir diğerinde iyi bir dövüşçü olarak ünlenmiş bir film yıldızı olarak gördüğümüz film, hayatta yaptığı seçimlerden pişmanlık duyan, günlük dertlerinden bunalmış, günlük koşuşturmalar içerisinde kaybolmuş, kendine ve sevdiklerine vakit ayıramayan ve yaşını almış bir kadının yaşamı üzerinden gerçek yaşamın sıradanlığını fantastik görüntülerle eşleyerek 'farklı seçimler yapsaydım hayatım nasıl olurdu?' sorusunu sorgular ve izleyicisine de sorgulatır. Dolayısıyla McClean'e (2007, s. 90) göre fantastik olanı kategorize eden, anlatı için ortamlar ne kadar sıradan ve gerçek olursa olsun, filmler efektler yoluyla fantastik öğeler sunarak gerçek dünya ayarlarını genişletmek için dijital görsel efektleri akıllıca kullanılmasıdır. Sonuç olarak *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* filminde gerçek dünyada geçen -yani bilimkurgu ya da distopik bir gelecek olmayan- sıradan bir yaşamın dertlerine görsel bir etki katmak için görsel efektleri fantastik imgeleme yeteneğinden faydalanır.

6. Sürrealist

McClean'a göre, "Sürrealist efektlerin kullanımı da oldukça gösterişli efektlere dayanır ve bu efektler anlatının temasına bağlı kavramsal ifadeler yaratmak için büyük bir hayal gücüyle kullanılır" (2007, s. 93). Örneğin *Kırmızı Değirmen* (*Moulin Rouge*, Baz Luhrmann, 2001) filminde karakterlerin absent içkisini içtikten sonra ortaya çıkan periyle birlikte dans edip şarkı söyledikleri yeşil peri sahnesi, sürrealist efektlere iyi bir örnek oluşturur. Havada uçan periler, dönen kamera hareketleri, renk ve ışık patlamalarından oluşan sahne içilen içkinin yarattığı sarhoşluk etkisini vermenin yanında filmin içinde geçtiği dönemin bohem yaşam stilini karakterize ederken aynı zamanda filmin imkansız aşkının karamanları Satine (Nicole Kidman) ve Christian (Ewan McGregor) için hazin bir sonun başlangıcını imler. Yine Sürrealist efektleri tarif etmek için McClean'ın belirttiği başka bir örnek, hikaye anlatımında gerçeküstü ve stilize bir yaklaşım benimseyen Jean-Pierre Jeunet'nin *Amelie* (2001) filmidir. McClean'ın (2007, s. 96, 97) ifadesiyle kader temalarına olduğu kadar ve insan davranışının gözlemlene ve anlama arayışına da odaklanan hikaye alışılmadık bir anlatım tarzı elde etmek için dijital efektler kullanmaktadır:

"genç Amelie'nin bulutlardaki tavşan ve oyuncak ayı algısı; kör adamın doğaçlama şehir turuna tepkisi (tecrübe ettiği sıcak parıltı görsel olarak kutsayıcı sarıcı ışıkla temsil edilir); Nino'yu ikinci kez gördüğünde duygusal durumunun açığa çıkması (ve kalp atışının görüntüsü *Sacre Coeur*'ün bir aziz kartı görüntüsü gibi gösterilir); X-ışını görüntüsüyle ortaya çıkmış gibi parıldayan cebindeki kopyalanmış anahtar; uyurken canlanan ve ona yorum yapan Michael

Sowa'nın duvardaki çizimleri; fotoğraflardaki Nino'nun canlanıp onunla konuşması; ve Amelie'nin Nino'nun kafeden ayrıldığını görünce 'suya dönüştüğü' an" (McClean, 2007, s. 97).

Örneklerden de anlaşılacağı üzere McClean'ın (2007, s. 98) ifade ettiği sürrealist efekt kullanımı, gösterişli görüntüler oluştururken filmin anlamını da yoğunlaştırmayı hedefler. Dolayısıyla efektlerin sürrealist kullanımı, anlatı gelenekleriyle oynarken aynı zamanda gösteriyi kendi içinde bir ifade aracı olarak kullanarak filmin tema ettiği kavram türlerini açığa çıkarır veya bu kavram türlerini görselleştirmeye imkan verir.

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filminde efektlerin sürrealist kullanımı ise filmin başından itibaren Evelyn'in karşılaştığı her güçlükte, engelde ve sıkıntılı durumda tıpkı vergi denetlemesi için gittiği büroda, rutin ve tekdüze hayatından sıkıldığı anlarda ve özellikle Evelyn ve kızı arasında yaşanan çatışmanın görselleştirilmesinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Tıpkı Evelyn ve kızı Joy'un insanlık öncesi bir çağda konuşan kayalar; çocukların oynadığı bir ağaca asılı bez oyuncaklar, animasyon evrendeki çizgi karakterler, sosis parmaklara sahip insanlar vd. olmalarındaki gibi ikili arasında yaşanan gerilim ve çatışmayı ele alan hikaye bu temaya kavramsal bir anlam katmak için efektlerden yardım almaktadır. Örneğin, Evelyn ve onu yok etmeye çalışan kızının başka boyuttaki versiyonuyla kendi evreninde karşılaştığı çoklu evren sahnesinde olduğu gibi, işlettikleri çamaşırhanede başlayan karşılaşma, ormanda geçen dövüş sahnesine ardından bir hapisane hücresinden bir çocuk resmini andıran animasyon evrenine son olarak da hızlı kasmeler, ışık ve renk düzenlemeleriyle sayısız evrende farklı Evelyn'leri izlediğimiz çoklu evrenlerin film şeridi gibi aktığı geçişlere kadar sürer. Sahneyi var eden görsel efektlerin sürrealist kullanımı, Evelyn ve kızı Joy arasındaki yaşı, yaşayışı, zamanı ve mekanı aşan boyutlara varan kopuşa ve gerilime görsel bir etki katar.

Yine tüm evrenleri yok etmek isteyen kötücül düşmanı olan kızı Joy'un insanları bir parmak şıklatma hareketiyle yok ettiği sahnede, patlayan bedenlerden kan yerine konfetilerin saçılması da efektlerin sürrealist kullanımına başka bir örnek oluşturur. Anlatıda vurgulanan anne kız arasındaki gerilim ve çatışma, Joy'un var olan tüm evrenleri ve bu evrenlerdeki tüm Evelyn'leri yok etme arzusunda açınlanır. Dolayısıyla bu sahne ve ikili arasında geçen diğer tüm anlarda da olduğu gibi, "üstüne çok fazla görev yüklenmiş bir annenin, aynı zamanda kızına çok fazla beklenti yüklediği ve istemeden onu daha derin bir varoluşsal umutsuzluğa sürüklediği" (SceneByGreen, 2022) fikri, evrenler arası süren bir savaş ve bu savaşı görselleştiren sürreal efektlerle yoğunlaştırılmaktadır. Dolayısıyla gerek Evelyn ve kızı arasında yaşanan yaş ve yaşayış biçiminden doğan nesiller arası çatışmanın gerekse de Evelyn'nin babası, eşi, işi ve hayatı başta olmak üzere yaşadığı gerilimlerin kavramsallaştırılmasında başvurulmuş sürrealist efekt kullanımı, gösterişli görüntüler oluştururken filmin anlamını da yoğunlaştırmayı hedefler. Scott'ın ifade ettiği gibi, "metafizik bir çoklu evren galaksi-beyin yolculuğu, ama derinlerde buruk bir aile içi drama, bir evlilik komedisi, bir göçmen mücadelesinin hikayesi ve anne-kız sevgisinin incinmiş bir baladı" (2022) olan film, görsel efektleri bu kavramlara görsel bir etki katmak için kullanır.



Görsel 10: *Moulin Rouge*, (Baz Luhrmann, 2001) Yeşil Peri sahnesi.



Görsel 11: *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (Dan Kwan ve Daniel Scheinert, 2022) animasyon evreni.

Sonuç ve Öneriler

Sonuç olarak McClean'ın filmlerde kullanılan görsel efektleri kategorize ettiği belgesel, görünmez, kesintisiz, abartılı, fantastik ve sürrealist başlıkları, görsel efektlerin kullanım özelliklerini kategorize etmesinin yanında anlatımsal amaçlı kullanımının da temel ipuçlarını içerir. Filmler, hikayenin ihtiyaç duyduğu temel dayanağın kaynağını veya bilimsel argümanı film içine yerleştirmeyi olanaklı kılan belgesel; çarpıcı görsel etkiyi mümkün kılarken onun algılanmasını engelleyen görünmez; hikayenin ihtiyaç duyduğu bütünlüğü yaratırken akışkan geçişleri mümkün kılan kesintisiz; gerçek dünyayı olağandışıyla kaynaştıran abartılı, gerçekliğin yüce ve aşkın imgelerle sunulmasını sağlayan fantastik ve kavramsal çatışmaların metaforlaştırıldığı sürrealist etkilere ihtiyaç duymaktadır. Dolayısıyla efektler teknik olduğu kadar anlatımsal araçlardır. Bu açıdan görsel efektleri bir kavramsal çatışmaya güçlü bir görsel etki katan ve filmin temasına katkıda bulunan bir anlatım aracı olarak görmek mümkündür. Kategoriler altında örneklenen sahnelerden de anlaşılacağı üzere Her Şey Her Yerde Aynı Anda filminde incelikli ve sofistike bir şekilde uygulanan görsel efektler de bu durumu desteklemektedir. Filmdeki efekt kullanımında hedeflenen anlık bir gösteriyi var etmek değil filmin atmosferini yoğunlaştırmak ve onu heyecan verici ve uzun süreli bir deneyim haline getirmeye katkıda bulunmaktır. Dolayısıyla efektler “filmin vuruculuğunu taçlandıran ancak anlatıyı da dışarda bırakmayan öğelerdir. Film diline katılarak filmin anlatısını, temasını yoğunlaştıran ve filmi bütünleştiren görsel efektlerin, sinematografik anlam ile anlatıma etkisi ve filme kattığı görsel etkinin azımsanmayacak önemi ortadadır” (Satici, 2022, s. 220). Bu bakımdan filmin görsel hikaye anlatımında önemli bir rol oynayan ve hikayenin derininde yatan kavramsal çatışmalara güçlü bir görsel etki katan görsel efektler teknik birer unsur oldukları kadar görsel bir anlatım araçlarıdır da. Bu nedenle görsel efektlerin bu gücünden ve etkisinden yararlanmak, süregelen anlatı film geleneğinin bir devamıdır. Film tarihi boyunca anlatı, film yapımının baskın unsuru olmakla birlikte film endüstrisinin, filmsel imgelemi inşa etmek, hikaye anlatımını desteklemek, anlatı akışını kolaylaştırmak, aksiyon ve gösteriyi güçlendirmek gibi amaçlarla görsel efektlere başvurusu (Venkatasawmy, 2012) anlatı ve görsel efekt birlikteliğinin bir yansımasıdır. Tarih boyunca olduğu gibi gelecekte de ikisinin birlikteliği sinemasal anlatıyı güçlendirmeyi ve zenginleştirmeyi sürdürecektir.

Kaynakça

- Gates, Marya E. (2023). “Everything Everywhere All At Once”. Roger-Ebert.com. <https://www.rogerebert.com/reviews/everything-everywhere-all-at-once-2022>
- Hemphill, Jim (2022). “Less Marvel, More ‘Ghostbusters’: Behind the Handmade Visual Effects of ‘Everything Everywhere All at Once’”. Indie Wire. <https://www.indiewire.com/2022/04/everything-everywhere-all-at-once-visual-effects-1234716610/>
- McClean, Shilo T. (2007). Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film. MIT Press: Cambridge.
- Prince, Stephen (2012). Digital Visual Effects in Cinema The Seduction of Reality. Rutgers Uni. Press: New Jersey.
- Ryu, Hyung Jae. (2007). Reality and Effect: A Cultural History Of Visual Effects. Georgia State University
- Scenebygreen (2022). “Everything Everywhere All At Once (2022)”. Scenebygreen. <https://scenebygreen.com/2022/05/02/everything-everywhere-all-at-once-2022/>
- Scott, A.O. (2022). “‘Everything Everywhere All at Once’ Review: It’s Messy, and Glorious”. Nytimes. <https://www.nytimes.com/2022/03/24/movies/everything-everywhere-all-at-once-review.html>
- Satici, Hale (2022). Görsel Efektlerle Sinema. Doruk: İstanbul.

- Venkatasawmy, Rama (2012). The Digitization of Cinematic Visual Effects: Hollywood's Coming of Age. Lexington Books: ProQuest Ebook Central. hanzen-ebooks <http://ebookcentral.proquest.com/lib/hanzen-ebooks/detail.action?docID=1117135>.
- Whissel, Kristen (2014). Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema. Duke University Press: Durham and London.

ETİK ve BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI

Bu çalışmanın tüm hazırlanma süreçlerinde etik kurallara ve bilimsel atıf gösterme ilkelerine riayet edildiğini yazar(lar) beyan eder. Aksi bir durumun tespiti halinde Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi'nin hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk makale yazarlarına aittir.