

SİNEMA- GÖRSEL TASARIM İLİŞKİSİ EKSENİNDE SANAL GERÇEKLİK VE HİKAYE ANLATIMI: “GLOOMY EYES” ANALİZİ

İrem Çoban*

Özet

İnsanlık var olduğundan bugüne, önce mağara duvarlarına çizerek bugün ise sanal olarak ürettikleri dünyalarda çoklu duylara hitap ederek görsel hikaye anlatımına devam etmektedir. Görüntü sanatlarında hikaye anlatımı için kullanılan medyumların teknolojik ilerlemelerle dijitalleşmesi, görsel anlatım biçimlerinin de bu değişime uyum sağlamasını gerektirmiştir. Bu doğrultuda genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinden (XR) biri olan sanal gerçeklik (VR), sinema, dijital oyun, performans sanatı gibi farklı alanların bir arada kullanılmasıyla üretilen sanatsal ve tasarımsal deneyimlerin temelini oluşturmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi ile oluşturulan görsel anlatı deneyimleri kullanıcıya, orada olma hissini gerçekçi biçimde yaşatmaktadır ve kullanıcıyı hikayenin doğrudan bir parçası haline getirmektedir. Bu tespitten hareketle çalışmada, 2019 yılı yapımı ödüllü Gloomy Eyes sanal gerçeklik animasyon film deneyimi, Gillian Rose’un kompozisyonel yorumlama tekniği ile analiz edilerek yapımın görsel anlatı inşasını nasıl kurduğu incelenmiştir. İnceleme boyunca, kullanıcıyı simüle edilen bir dünya ile çevreleyen anlatının sanat ve tasarım öğelerini sinematik öğelerle nasıl birleştirdiği sorusuna cevap aranmıştır. Çalışmanın sonucunda 6DoF tekniği kullanılarak üretilen ve zombilerle insanların savaştığı bir dünyada birbirlerine aşık olan zombi bir çocukla insan bir kız çocuğunun hikayesini anlatan Gloomy Eyes sanal gerçeklik animasyon film deneyiminin kullanıcıya, serbest baş hareketleriyle hikayeyi takip edebilme imkanı verdiği ve üç boyutlu mekan, karakter modellemelerini yönlendirici aydınlatma teknikleri ile zenginleştirerek diorama etkisi yarattığı ortaya konmuştur. Ek olarak deneyimin kullanıcıyı, doğrudan anlatıya müdahale eden aktif birinci şahıs karakter olarak tanımlamak yerine, gözlemci konumunda tuttuğu tespit edilmiştir. Bu nedenle, sanal gerçeklik teknolojisinin önemli özelliklerinden etkileşimin tam anlamıyla kullanılmaması deneyimin etkisini azaltıyor olsa da, hikayenin güçlü dramatik yapısının etkili görsel tasarımlarla birleşmesi, (mekan, dekor, karakter tasarımları) Gloomy Eyes’in yeni nesil görsel hikaye anlatımını başarılı şekilde temsil eden yapımlardan biri olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Görsel Tasarım, Sanal Gerçeklik, Gloomy Eyes, Kompozisyonel Yorumlama Yöntemi, Dijital Hikaye Anlatıcılığı

VIRTUAL REALITY AND STORYTELLING ON THE AXIS OF CINEMA - VISUAL DESIGN RELATIONSHIP: ANALYSIS OF “GLOOMY EYES”

Abstract

Since the beginnings of humanity, visual storytelling has evolved from ancient cave wall paintings to today’s virtual worlds. As the mediums used for storytelling in visual arts have undergone technological advancements, visual storytelling formats have also needed to adapt to these changes. In this context, virtual reality (VR) as one of the extended reality (XR) technologies, has become

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, İletişim Fakültesi Dijital, Oyun Tasarımı Bölümü, irem.coban@bilgi.edu.tr
ORCID NO: 0000-0001-8319-1356

a fundamental element in creating artistic and designed experiences by combining various fields such as cinema, digital gaming, and performance art. Visual narrative experiences created with virtual reality technology provide users with a realistic sense of presence by immersing them in the story directly. Based on this observation, this study examines the visual narrative construction of the award-winning VR animation film “Gloomy Eyes,” produced in 2019, through Gillian Rose’s compositional interpretation technique. Throughout the analysis, the question of how the narrative, which surrounds the user with a simulated world, combines artistic and design elements with cinematic elements, is explored. The study reveals that “Gloomy Eyes”, which tells the story of a zombie boy and a human girl falling in love in a world where zombies and humans are at war, offers the user the opportunity to follow the story with free head movements and enriches the experience with three-dimensional environments and character modeling guided by lighting techniques, creating a diorama effect. Furthermore, the study identifies that the experience keeps the user in an observer position instead of defining the user as an active first-person character who directly intervenes in the narrative. Although the full potential of interaction as the most important element of virtual reality is not utilized, the strong dramatic structure of the story combined with effective visual designs showcases that “Gloomy Eyes” is one of the successful representatives of the new generation of visual storytelling in virtual reality.

Keywords: Cinema, Visual Design, Virtual Reality, Gloomy Eyes, Compositional Interpretation Method, Digital Storytelling

Giriş

Teknolojinin gelişimi ve dijitalleşme ile genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojisi, günlük hayatımızın bir parçası olmaya başlamıştır. XR teknolojileri içinde yer alan sanal gerçeklik (VR) deneyimleri ise, eğitim, sağlık, eğlence ve sanat gibi çeşitli alanlarda geniş bir uygulama potansiyeline sahiptir. Özellikle sosyal medya şirketi Facebook’un, sanal gerçeklik sistemi olan Oculus Rift’i 2014 yılında satın almasından sonra, bu teknolojiye olan ilgi önemli ölçüde artmıştır (Bucher, 2017, s. 1). Yenilikçi öğrenim yöntemlerinden psikolojik terapi seans denemelerine, mimari tasarımlardan dijital oyunlara ve sanatsal üretilere kadar oldukça geniş yelpazede kullanılan sanal gerçeklik teknolojisi, kendi organik dünyası gereği farklı pek çok alanı da birleştirmektedir. Bu tekniğin kullanılmasındaki amaç kullanılan sektöre bağlı olarak genellikle, belirli sorunları çözmek ya da belirli bir konuya, temaya odaklanarak yeni bakış açıları ve deneyim pratikleri sunmaktır.

Çoklu duyuya hitap eden sanal gerçeklik teknolojisinin, kullanıcının fiziksel hareketlerini deneyim içinde mekan ya da karakter hareketleriyle eş zamanlı uyumlaması ve kadraj doğrultusunda perspektif ve derinlik algısını artırması, deneyimi etkili kılmakta ve orada olma hissini artırmaktadır (Jerald, 2015, s. 50-51). Sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak oluşturulan herhangi bir belgesel, animasyon, oyun ya da oyunlaştırılmış sanat projesi, tasarım ve sanat öğelerini birlikte kullanmak durumundadır. Çünkü sanal gerçeklik, gelişen teknolojinin yardımıyla geleneksel iletişim modellerine göre daha etkili bir anlatı aracı özelliğindedir. Kullanıcıyı doğrudan etkileşim içerisine katan bu teknikte birlikte yaratılan dünya, sanat ve tasarım unsurlarını doğrudan sinematografik öğelerle birleştirmektedir. İzleyiciyi geleneksel sinema deneyiminden çıkartıp etkileşimli bir role konumlandırmaktadır. Böylece izleyiciye, pasif bir konumdan çıkarak hikayenin bir parçası haline geldiği hissettirilmekte ve o ortamda varmış gibi algılamasını sağlayan bir deneyim yaşatmaktadır. Hatta izleyiciye hikayenin sonucuna etki etme fırsatı bile sunabilmektedir. Böylece izleyiciyi aslında bir kullanıcıya dönüştürmektedir. Söz konusu teknoloji ifade edilen özellikleri ve sunduğu fırsatlarla, sinemanın sınırlarını da genişletmektedir.

Bu doğrultuda çalışma, 2019 yılı yapımı Sundance, Rainedance, Venedik film festivali gibi pek çok önemli festivalin sanal gerçeklik kategorisinde gösterim seçkisi hakkı ve ödül kazanan Gloomy Eyes sanal gerçeklik animasyon filminin görsel tasarım inşasını, tele-presence kavramı ekseninde Gillian Rose'un kompozisyonel yorumlama yöntemi ile incelemeyi amaçlamaktadır.

Sanal Gerçeklik ve Görsel Tasarım

Temellerinin 19. yüzyıla, David Brewster tarafından daha sonra taşınabilir hale getirilen Charles Wheatstone'un geliştirdiği stereoskopa (1832) dayandığı belirtilen (Jerald, 2015, s. 15-16) sanal gerçeklik teknolojisi üzerine, 1990'lı yıllarda akademik olarak konuşulmaya başlanmıştır. Jonathan Steuer yaptığı tanımlamada, sanal gerçekliğin popüler medya tarafından televizyon ya da telefon gibi bir araç olarak ifade edildiğini ve bu yeni teknolojinin aslında bilgisayarların, başlıkların, harekete duyarlı gözlüklerin toplamı yeni bir araç olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda sanal gerçekliğin yörüngesi, söz konusu bütün bu makinaların toplamıdır. Ancak iletişim araştırmacılarının, yazılım geliştiricilerinin ve medya tüketicilerinin, sanal gerçekliğe dair araç odaklı tanımı kabul etmediklerini de eklemektedir. Çünkü bu tanım, sistemin kullanılış sürecine, etkisine, kavramsal işleyişine ve estetik oluşumuna dair herhangi bir tanımlama içermemektedir (1992, s. 73). Bu doğrultuda Steuer'in aslında sanal gerçekliği sadece teknik donanım üzerinden değil, aynı zamanda deneyimleme süreci açısından da insan odaklı bir bakış açısıyla tanımla eğiliminde olduğu görülmektedir. Çünkü kullanıcının herhangi bir sanal gerçeklik projesini deneyimlerken bulunduğu çevreyi ikiye ayırmaktadır: Gerçekte bulunulan mekan ve sanal gerçeklik içinde bulunulan simülasyon mekan. İkinci mekanı tele-bulunma/orada olma (tele-presence) olarak betimlemektedir (1992, s. 75-76). Bu mekan önemlidir. Çünkü burası, kullanıcının aktif bir rol oynadığı, etkileşim özelliği barındıran mekandır. Bu özelliği sayesinde kullanıcı ile bağ oluşturmada ve sadece teknik bir araç olmaktan çıkmaktadır. Genel tanımdaki gibi, televizyon ya da telefon benzeri iletişim araçlarıyla ortak özellik göstermektedir. Steuer'e göre, dolaylı da olsa pek çok iletişim aracı, izleyicisine ya da kullanıcılarına sanal bir dünya kurmakta ve deneyimletmektedir (1992, s. 77-79).

Monica Bielskyte ise, konuşmacı olarak katıldığı "The New Storytellers II: World-building: Best Practices for Creating Story Worlds" (2016, 05.00-05.30) panelinde farklı kültürlerde var olan inanış biçimlerinden ortaya çıkan ritüellerin ve seremonilerin içlerinde de (şamanizm gibi) kendilerine has bir sanal gerçeklik deneyimi olduğundan bahsetmektedir. Çünkü bu tarz pratiklerde de, sanal gerçeklik deneyimlerinde olduğu gibi hikaye anlatımından daha çok, hikaye deneyimlenmektedir. Bielskyte'nin ifade ettiği, kullanıcı algısının tamamen içinde bulunulan duruma yönelmesidir. Bu nedenle, ilkel zamandan günümüze gelen ruhani pratiklerin de, dijital dünyada sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak oluşturulan her türlü deneyimin de, kullanıcının üzerinde aynı etkiyi yarattığı söylenebilmektedir.

Genellikle dış ortamın silinmesi olarak anlaşılan izleyicinin sanal gerçeklikle sarmalanması (immersion) olgusu, bir mevcudiyet duygusu yaratılmasıyla gerçekleşmektedir. Kullanıcının, sanal bir dünya içinde tamamen fiziksel olarak sarmalandığı algısına sahip olması olarak ifade edilebilmektedir. Örneğin, Janet Murray sarmalama özelliğini, kullanıcının tüm dikkatini, tüm algısal aygıtlarını ele geçirdiği başka bir gerçeklikle çevirili olma hissi olarak tanımlamaktadır ve kullanıcının bu yeni ortamın mümkün kıldığı eylemleri yapmayı öğrenmesini içerdiğini eklemektedir. (Murray'dan aktaran: Ceuterick ve Ingraham, 2021, s. 10). Böylece hem üretim hem de deneyim düzeyinde, sanal gerçeklik aslında genellikle görünürlük ve görünmezlik arasında oynama alanıdır. Çünkü kullanıcıyı/izleyiciyi geleneksel sinema izleme pratiklerinden farklı bir deneyimle yakalamaktadır. Yapımı deneyimleyen kişinin kaçmak için tek yapabileceği şey başlığı kafasından çıkarmaktır, çünkü

gözlerini ekrandan ayırabilmesi gibi bir seçenek bu deneyimde bulunmamaktadır. Diğer taraftan tabiki, teknik gerekliliklerin sağlanmış olması da önemlidir. Örneğin sanal gerçeklik başlığını (VR headset) takarken, dışarıdan veya periferik bir görüş alanından hiçbir ışığın girmemesi önemlidir. Çünkü bu, teknolojinin ideal haliyle elde etmeye çalıştığı tam sarmalama perdesini delmektedir. Bu özellik sağlandığında ve bilgisayar ortamında üretilen sanal dünya kullanıcıyı kendine çektiğinde deneyim, şeffaflığa dönüşen bir ortamda gerçekleşebilmektedir. Bu noktada sinematik çerçeveyi ortadan kaldırmasına rağmen, sanal gerçeklik teknolojisinin sarmalama potansiyeli kurgusal dünya ve izleyicinin hayali arasında sınırı belirsiz bir ilişki yaratmaktadır. (Ceuterick ve Ingraham, 2021, s. 10-11).

Kullanıcıların deneyimledikleri sanal gerçeklik yapımlarında ortamı ve anlatıyı algılama biçimlerine ilişkin Qin, Rau ve Salvendy, Agarwal ve Karahanna, Brown ve Cairns, Csikszentmihalyi, McMahan, Strauss ve Corbin, Witmer ve Singer gibi pek çok araştırmacının değindiği kavramları bir grup kategorisi olarak sunmaktadırlar: akış (flow), bilişsel kapılma (cognitive absorption), bulunma (presence) ve sarmalama (immersion) (2009, s. 112). Akış, eylem ve farkındalığın birleştiği, görevde yüksek konsantrasyonun olduğu ve kullanıcının zamana ya da kendisine çok az dikkat ettiği ototelik¹ bir deneyim olarak karakterize edilmektedir. Sanal gerçekliğin, kullanıcılarını akışı kolaylaştırabilecek sürükleyici gerçekliklere taşıyan bir teknoloji olması, sanal gerçekliğin akış durumunu tetiklemek için güçlü bir karşılığa sahip olduğuna inanılmasını da beraberinde getirmektedir. Ancak diğer taraftan sanal gerçeklik teknolojisi, akışı engelleyebilecek kullanılabilirlik zorluklarını da beraberinde getirmektedir. Sanal gerçekliğin kullanıcının görüş alanını kapsamayı amaçlayan görsel çıktı teknolojilerini ifade etmesi ve psikolojik temelinde de orada olma hissini yaşatmayı amaçlaması, akış deneyiminin ortaya çıkması için uygun ortam yaratmaktadır (Hassan vd., 2020, s. 1196-1198). Bilişsel kapılma, deneyimin oluşturduğu duruma özgü bir içsel motive ediciyi temsil etmektedir (Vallerand, 1997, s. 273-278). Bu durumda söz konusu motivasyonun, bireysel olarak kişiliğin özümseme özelliği ve kullanıcının bilişsel bağlılığıyla ilişkili olduğu belirtilebilmektedir. Deneyim süresince gerçekten orada olma hissi olarak tanımlanabilecek bulunma edimi ise, kullanıcının bilişsel ve algısal sistemlerini kandırarak onları somut (fiziksel) bir yerde olduklarına inandırmaktadır (Qin vd., 2009, s. 112). Bulunma hissi ile ele alınabilen sarmalama olgusu, kişinin tamamen gerçek ortamından ayrı bir ortamda gerçeklik hissini deneyimlemesidir. Fiziksel etkinin yanı sıra zihinsel bir etkilenme durumu söz konusudur. Zihinsel olarak meşgul olmak, vücut hareketleri gibi bir tür katılımın herhangi bir fiziksel belirtisi olsun ya da olmasın, zihnin anlatı olayına aktif katılım gösterdiği anlamına gelmektedir. Anlatı süresinin esnekliği, katılımcının zihninin tamamen meşgul olabileceği alanı (veya ritmi) sağlamaktadır. Bir anlamda anlatı deneyimleri (okuma, dinleme, izleme), sadece anlatı dediğimiz zihinsel bir aktivite için katalizör görevi görmektedir. Diğer taraftan söz konusu sanal gerçeklik deneyimlerinde, zaman da önemli bir olgudur. Anlatıya tamamen kapılma gerçekleştiğinde (yani, kişi tamamen bir hikâyenin içine çekildiğinde), genellikle zaman yavaşlamakta ve bazen durmaktadır. Kişi anlatım zamanının içine sunum zamanının izini kaybedecek kadar çekildiğinde, kendisini kaptırmaktadır. Bu tür deneyimler, oldukça yaygındır (Brooks, 2003, s. 5-6).

Bir önceki paragrafta sözü edilen olguların deneyimlenmesi, kurulan dünyanın anlatı yapısının görsel tasarımıyla ilişkilendirilmesi sonucunda ortaya çıkmaktadır. Hikâye anlatıcılığını başarılı gerçekleştirebilmek için, hikâyenin gerçekleştiği bağlam iyi yerleştirilmelidir. Detaylandırmak gerekirse bağlam, temelde ikiye ayrılmaktadır: Sunum bağlamı ve anlatı bağlamı. Sunum bağlamı, anlatının deneyimlendiği fiziksel ortamdır. Sanal gerçeklik sistemlerinin uzun yıllardır üzerinde en

¹ Ototelik deneyim, kullanıcının hedefinin, kendisini gerçekleştirmesi olan bir deneyim tanımıdır. Bu tür bir deneyimde uygulama, kişinin ödülünün kendisinin olmasıdır. Daha fazlası için bkz. (Özkuşçu, 2020).

çok durduğu konudur. Buradaki fikir, insanların uzamsal yönlendirme duyularını (görme ve duyma) başka bir dünya içinde sarmalayarak, fiziksel olarak başka bir yerde olduklarına inandırmaktır. Sunum bağlamı, hikâyenin veya sanal gerçeklik deneyiminin gerçekleştiği alandır. Anlatı bağlamı ise, hikayeye ilgili alandır. Ancak burada önemli olan, bazı tiyatro, sinema ve hatta video/dijital oyun yapımlarından farklı olarak, hikâye anlatımının dördüncü duvarının olmamasıdır. Sanal gerçeklik deneyimlerinde, hikâyeyi anlatan ile hikâyeyi dinleyen arasında yapay bir mesafe bulunmamaktadır. Var olan duygu, tek bir kişi olduğu duygusudur. Hikâye anlatıcısı yapım süresince deneyimlenen keşif gezisini anlatı bağlamına yönlendirmekte, böylece izleyici ve anlatıcı arasında bir güven inşa edilmektedir (Brooks, 2003, s. 7). Sanal gerçeklik, fikirleri ve mevcut hikâyeyi gerçekçi bir şekilde betimleyen, gelişmekte olan bir teknolojidir ve sanatsal görüntülerin görsel tasarımı alanında çok daha etkilidir. Söz konusu teknoloji, farklı fiziksel konumlarda bulunan birden çok kullanıcının ya da sanal dünyanın, bir ağ aracılığıyla bilgi paylaşan bir sisteme bağlanmasına olanak tanımaktadır. Geleneksel görselleştirme teknolojisi ile karşılaştırıldığında, daha fazla bilgi içermektedir (He ve Zhu, 2022 s. 5). Somut olduğu kadar soyut fikirleri de iletmenin etkili bir yoludur.

He ve Zhu sezgisellik, etkileşim, özgünlük ve dinamik algoritma gibi unsurların, sanal gerçeklikle üretilen sanat tasarımı görselleştirme teknolojilerinin temel özellikleri olduğunu ifade etmektedirler. Her geçen gün artan veri miktarı ve kaliteye olan talep ihtiyacını karşılamak için iletişim sezgisi giderek güçlenmekte ve çeşitli araçlar bilgi aktarım yolunu zenginleştirmektedir. Daha fazla bilgi kaynağı elde etmek için, metin, resim ve ses gibi birden çok araçla bütünleştirilen ve iletişim amaçlı kullanılan kapsamlı multimedya teknolojileri geliştirilmiş ve bu amaçla üretilen görme, duyma ve/veya dokunma temelinde çalışan gelişmiş algılama araçları da kullanılmaya başlanmıştır (2022, s. 3). Önceki görselleştirme yöntemleriyle karşılaştırıldığında, modern görselleştirme yöntemleri çoğunlukla kapsamlı medyaya dayanmaktadır. Özellikle sanal gerçeklik teknolojisini içeren görsel tasarım, tek bir yöntemle ya da ortama sınırlı değildir. Sergilenen nesnelerin ve etkileşimlerin bilgilerini tam olarak görüntülemek için, içerdiği bilgi miktarı geleneksel görselleştirme yöntemlerinden çok daha fazladır. Geleneksel görsel tasarımda dördüncü boyut eklendiğinde bile, yapım izleyiciye sadece bir animasyon olarak sunulabilmektedir. Ancak sanal gerçeklik teknolojisinin geleneksel medyalarından ayrıldığı en önemli nokta burada, etkileşimsel olmasıdır. Yani sanal gerçeklik ekran tasarımında, içerik oluşturucu orijinal görsel rota düzenlemesini terk etmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisini kullanan sanatsal görüntülerin görsel tasarımı, gerçek bir nesne kadar gerçekçi bir görüntüyü simüle etmeye çalışmaktadır. Sanal dijital teknoloji, sentetik dünyanın gerçek malzeme dünyası ile birbirine bağlanmasını mümkün kılmaktadır. Algoritmalar da sanatsal görüntüyü, tüm eğitim örneklerinden oluşan tamamlanmamış bir veri ağından doğrusal bir kombinasyonla somutlaştırmaktadır (He ve Zhu, 2022, s. 3).

Sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilen yapımların anlatı yapısının geleneksel medya için üretilen yapımlardan farklı olması, sanal gerçeklik deneyimlerinin üretim sürecine dair dinamikleri anlamayı gerektirmektedir. Bu amaçla çalışma, bir sanal gerçeklik animasyon film yapımı olan Gloomy Eyes’i incelemektedir.

Yöntem

Çalışmanın örneklemini olarak sanal gerçeklik animasyon film yapımı olan Gloomy Eyes’in seçilme nedeni, sanal gerçeklik teknolojisi ve farklı sanat dallarının temel özelliklerinin bir arada kullanılarak etkileyici bir sanal sanat deneyiminin üretilebileceğine dair başarılı bir örnek olmasıdır. Yapımın başarısı, Venedik, Sundance, Raindance, Sandbox gibi film ve sürükleyici/sarmalayıcı (immersive) deneyim festivallerinden aldığı ödüller ve resmi gösterim haklarıyla tescillenmiştir (Gloomy Eyes, t.y).

Çalışmada örneklemin görsel tasarım inşasını incelemek amacıyla Gillian Rose'un kompozisyonel yorumlama tekniği kullanılmaktadır. Teknik, bir görsel analiz türüdür ve anlatı yapısı, mizansen, kurgu ve ses aşamalarından oluşmaktadır (Rose, 2001, s. 48-52). Resim inceleme yöntemi olan kompozisyon yorumlama yönteminin, görüntü sanatlarının (film, video, televizyon yapımları gibi) bazı uygulama biçimlerini de analiz etmek için kullanılabilirliğini belirten Rose, bu teknik ile James Monaco tarafından ortaya konan film analizi terimlerini birleştirmektedir. Monaco mizansenin, oluşturulan yapımda neyin-nasıl çekilmesi gerektiğine dair doğru karar vermek için kullanıldığını ifade etmektedir. Kadrajın nasıl belirlendiği, kadraj içindeki unurların hangi tasarım ilkelerine göre yer alması gerektiği, çekimin ya da tasarımın yapısı için asıl önemlidir. Çünkü anlatı yapısının doğru görselleştirilebilmesi için, mizansenin de doğru kurulması gerekmektedir. Kurgu ise, tamamlanan çekim ya da çizimlerin bütün olarak izleyiciye sunulma aşamasıdır. Final sunumunu zenginleştiren bir diğer önemli öge de doğru ses tasarımıdır (Monaco, 2000, s. 152-225).

Sanal gerçeklik deneyimlerinin temel özelliği gereği çoklu duyuya hitap eden, aynı zamanda tasarımsal özelliklere sahip yapımlara bir örnek olan Gloomy Eyes için Rose'un ortaya koyduğu bu karma yöntem, detaylı analiz imkanı sağlamaktadır.

Zombilerle Dolu Sanal Bir Dünyada Aşkı Aramak: Gloomy Eyes'in Görsel Anlatı Tasarımı Analizi

2019 yılı yapımı Gloomy Eyes, üç mini bölümden oluşan bir sanal gerçeklik animasyon projesidir. Yapımın prömiyeri, Sundance Film Festivali'nde (2019) yapılmıştır. Yapım, Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali'nde (2019) "En İyi Sanal Gerçeklik Deneyimi", SXSW Film Festivali'nde (2019) "Hikaye Anlatımı için Jüri Ödülü", Raundance Film Festivali'nde (2019) "Artistik Başarı" ve Stereopsia World Immersion Forum EUROPE'da (2019) "En iyi VR Başarı" ödüllerine layık görülmüştür. Ayrıca Sundance Film Festivali dışında, SITGES Cocoon (2019), Venedik (2019), SIGGRAPH VR Theater (2019) ve Sandbox Immersive gibi festivallerde de resmi gösterim hakkı kazanmıştır (Gloomy Eyes, t.y).

Anlatı

Gloomy Eyes, 6DoF² ve üç boyutlu gerçek-zaman etkileşimli bir mini animasyon dizi projesidir. Konusu özetle bir zombi çocuk olan Gloomy ile bir insan kız çocuğu olan Nena'nın arasındaki masum aşk hikayesidir. Rose'un kompozisyonel yorumlama tekniği ile incelendiğinde, deneyimin ilk olarak anlatı yapısı dikkat çekmektedir. Kendi sitesinde yapımın konusu şu şekilde aktarılmaktadır:

"1983'te Woodland City'de soğuk bir gece. Zombi olmak yasalara aykırıdır. Ölümsüzler neredeyse on yıldır ortalıkta dolaşiyor, ancak "normal" insanlarla barış içinde bir arada yaşama başarısız olmaya devam ediyor. Tehlikeli zombi avcılarının uzakta, ormanda saklanıyorlar. Geceler sakin ve sessizdir ama Gloomy yine de gözden uzak durmaya çalışır. Avcılar gerçek bir tehdit ama bu zombi başka bir şeyden de saklanıyor... Gerçek şu ki, kendi türünün yanında pek rahat hissetmiyor. Diğer zombiler gibi tamamen kasvetli değil. Bizim görmediğimiz veya anlamadığımız şeylere erişimi var. Doğa onun özel olduğunu biliyor." (Gloomy Eyes, t.y).

Seride güneş, insanlardan bıkmış ve bir daha doğmamaya karar vermiştir. Uzun süren karanlık, ölüleri uyandırmış, mezarlarından çıkarmıştır. Ancak bu dünya zombi olmanın yasak olduğu bir dünyadır

2 DoF kısaltmasının açılımı özgürlük derecesi anlamına gelmektedir (Degrees of Freedom). 6DoF oranına sahip sanal gerçeklik gözlükleri, kullanıcının hem kafa hareketlerini hem de deneyimin gerçekleştiği ortamın x,y ve z koordinatlarını algılamaktadır. Detaylı bilgi için bkz. (Smart VR Lab, 2021).

ve zombiler bu yasağı koyan baskıcı liderden ve zombi avcılarından saklanmak zorundadır. Serinin protagonisti Gloomy, diğer zombilerden farklıdır. Kendi türüyle anlaşamayan ve onlar gibi kasvetli olmayan, doğanın (güneşin) bile özel olduğunu bildiği bir zombi çocuktur. Bir gece beklenmedik bir karşılaşma yaşanır. Bir insan kız çocuğu olan Nena ve Gloomy birbirlerine aşık olurlar. Yapım, Aristoteles'in tragedyalar üzerinden betimlediği ve günümüzde klasik anlatı yapısı olarak tanımlanan anlatı biçiminin temel özelliği diyalektik çatışmadan yararlanmaktadır: düşman iki türün (zombi bir çocuk ve zombilere düşman insan liderin yeğeni kız çocuğu) aşkı. Ancak yapım bu çatışmayı, kullanıcı için takip edebilme özelliği (etkileşimi) ile birleştirmektedir.

Aristoteles, esas olarak tragedyalara odaklanmış ve üretim süreci ile ilgili altı ana bileşen belirlemiştir: Eylem (öykü), karakter, düşünce, dil, model ve canlandırma (gösteri-dekorasyon ve müzik) (Bağır, 2018, s. 41). Ayrıca olay örgüsü (muthos) ve mimesis (mimetik etkinlik) de Aristoteles için iki önemli kavramdır. Aristoteles dramatik bir canlandırma (eylem ve davranışların tasviri) olarak belirttiği mimesis kavramını, yine kendisinin ortaya koyduğu ve anlatının genel olay örgüsünü oluşturan olayların organizasyonu olarak ifade ettiği muthos kavramı üzerinden tanımlamaktadır. Çünkü olay örgüsünün yapısını, bir anlatının inşası için açıkça gerekli olarak görmektedir (Louchart ve Aylett, 2004, s. 508).

Etkileşimli bir anlatı yaklaşımı olarak etkileşimli dramada ise, etkileşim ve hikaye arasındaki gerilim ön plana çıkmaktadır. Aristoteles'in dramatik teorisine dayanan, ancak kullanıcı tarafından eklenen etkileşimi ele alacak şekilde değiştirilmiş bir etkileşimli drama teorisi geliştiren Mateas ve Stern, etkileşimli dramada kullanıcının dramatik bir hikayede birinci şahıs karakterinin rolünü üstlendiğini belirttiktedirler. Kullanıcı hikayenin dışında bir simülasyondaymış gibi değil, aksine hikayenin içine gömülmüş durumdadır. Rol yapma aslında eylemi ifade etmektedir. Sanal gerçeklik deneyimlerinde dramalar, bir hikaye anlatmak için betimlemeden çok eylemi kullanmaktadır. Duyguları ve zamanı yoğunlaştırmak amacıyla deneyimi derinleştirmek, olayları düzenleyerek sağlanmaktadır. Kullanıcı, kendi hareketlerini seçebilen bir karakter olmaktadır. Kullanıcının niyeti, deneyimde harekete geçerek dilden gösteriye kadar farklı seviyelerde meydana gelen etkinliğin resmi nedeni haline gelmektedir. Ancak bu harekete geçme yeteneği tamamen özgür değildir. Aşağıdan maddi kaynaklarla ve yukarıdan olay örgüsü seviyesinde yazarın resmi nedenselliğiyle sınırlandırılmıştır (Mateas ve Stern, 2004, s. 645-646). Ayrıca Bucher, sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak tasarlanan anlatının farkının nasıl olması gerektiğinin tam belli olmadığını ifade etmektedir (2017, s. 2). Ancak net olan tespit, klasik anlatı yapısı içindeki karakter inşası, karakterlerin olaylar ekseninde yaşadıkları çatışmalar ve bu çatışmaların çözümü gibi unsurlar, sanal gerçekliğin organik özelliklerine göre şekillenmesi gerektiğidir.

Gloomy Eyes da benzer şekilde sınırlı etkileşim kullanılan bir temel üzerine inşa edilmiştir. Yapımın İngilizce versiyonunda anlatıcı (dış ses), ünlü oyuncu Colin Farrel tarafından seslendirilmektedir. Farrel Gloomy Eyes'in, farklı ve uygunsuz varoluş biçimiyle yine de ait olmaya çalışmak ve bir zombi oğlan ile ölümlü bir insan kız için neredeyse imkansız bir deneyim olan aşkı bulmak ile ilgili olduğunu ifade etmektedir (Meta Quest, 2020).

Anlatı olarak üçe bölünmüş olan deneyim, dış ses ile başlamaktadır. Diğer bölümlere kıyasla daha kısa süren birinci bölümde, hikayenin ilerlediği diğer iki bölüm için açıklama ve bağlam oluşturulmaktadır. İkinci ve üçüncü bölümler neredeyse aynı uzunluktadır ve ilk bölümün yavaş akan anlatısının tersine, hareketli olay örgüsüne ve hikaye yapısına sahiptir. İlk bölümde anlatıcı, hikayeyinin başlangıcını (güneşin ortadan kaybolmasını ve on yıllık karanlıkta ortaya çıkan zombiler ve insanlar arasındaki savaşı) anlattıktan sonra, ana karakterler olan Nena'yı ve Gloomy'i tanıtır.

İnsan bir kız olan Nena ve zombi bir oğlan olan Gloomy'nin karşılaşmalarının ardından, avcılar onları bularak Nena'yı alırlar ve Gloomy'e saldırmaya çalışırlar. O sırada Gloomy denize atlayıp ufak bir adaya çıkar. Bu sırada üst anlatım devam eder ve Nena'yı gördükten sonra Gloomy'nin karnında ölü kelebeklerin uçtuğunu söyler. Güneş ise bu iki çocuğun birbirlerine karşı hissettiklerinden etkilenir ve saklanmaktan vazgeçerek yıllardır içinde kaybolduğu karanlıktan yeniden yeryüzüne çıkmaya karar verir. Birinci bölüm, güneşin ışmasıyla sona erer. Kullanıcı ikinci bölüme, Gloomy'nin Nena için ufak bir güneş yapmaya çalıştığını izleyerek başlar. Nena, amcasıyla yaşadığı büyük evde kendi dünyasını kurmuştur. Bodrumdaki odasına geçip köpeğiyle oynamaya başladığı sırada, Gloomy yaptığı güneşi pencereden odaya gönderir ve ardından kendisi de pencereden düşerek içeri girer. Ardından amcanın odaya gelmesi ile ikisi pencereden kaçarak parka giderler. Park karanlıktır ama Gloomy ve Nena birlikte. İlk buluşmalarına özel, güneş yer altından (aslında suyun altından) onlara ışık saçar ve lunaparktaki oyuncaklar onlarla birlikte tek tek aydınlanmaya, hareket etmeye başlar. Bu sırada amca insanları, zombilerin tehdit yaratmaları ve uzaklaştırılmaları gerektiği hakkında ikna etmeye çalışır. Çünkü şehir sadece yaşayanlara aittir ve güneşin geri gelmesi için her dolunayda bütün insanlar, zombileri avlamaktadırlar. Ama Gloomy ve Nena birlikteyken, güneş her zaman sadece onları aydınlatır. Böylece onlar parlarken, güneş de kendini yalnız hissetmiyordur. Artık tek başına parlamak zorunda değildir. Amca ise özellikle Gloomy'nin peşindedir. Onları bir adada yakalar ve Gloomy'i yok eder. Güneş, bu acıya dayanamaz ve kendini yok eder. İkinci bölümün sonunda, dünyaya artık dondurucu bir soğuk hakimdir. Üçüncü bölümün başında ise anlatıcının, ölülere gömen kişi (mezar kazıcı) olduğu anlaşılmaktadır. Kim olduğunu Gloomy'i gömerken açıklar. Amca başarılı olmuş ve bütün zombileri çok uzağa göndermiş olsa da dünya hala, soğuk, kasvetli ve karanlıktır. Nena, köpeğinin yardımıyla Gloomy'i gömüldüğü yerden çıkarır ama Gloomy eskisi gibi değildir. Gözlerindeki ışık gitmiş, sihir yok olmuştur. Gloomy, sıradan bir zombiye dönüşmüştür. Nena, Gloomy ile birlikte, Gloomy'nin gözlerindeki ışığı son kez gördüğü yere gider. En sonunda ise dünyada son ışık kalan yere, bir mağaraya giderler. Mağarada bir yaratık bazı bitkileri Gloomy'nin gözlerine sürer ancak etkisi olmaz ve yaratık ölür. Nena Gloomy'i oradan uzaklaştırır ve buzla kaplı bir alana giderler. Buzda kaymaya başlarlar, sanki bütün sorunları ortadan kaybolmuştur. Derken kadim arkadaşlarını bulurlar: Güneş. O sırada, amca ve adamları onları bulur. Gloomy'i bağlarlar ve yakmaya çalışırlar. Ancak Nena Gloomy'e sarılarak ışığın geri gelmesini sağlar. Amca ve adamları ortadan kaybolur. Nena ve Gloomy'nin birbirlerine sarılmasıyla birlikte güneş de yeniden belirir. İkisini avucuna alır ve gider. Uzaklaşırken daha çok parlamaya başlar. Anlatıcı ise bundan sonra Gloomy ve Nena'ya ne olduğunu kimsenin bilmediğini, ama son kez batan güneşten herkesin keyif aldığı söyleyerek anlatıyı sonlandırır.

Kullanıcı deneyim sırasında, üst anlatıyla eş zamanlı olarak evreni görmektedir. Ancak üst anlatı zaman zaman görsel tasarımı tekrar etmektedir. Kullanıcıya karakterler tarafından gösterilmiş veya gösterilebilecek olan unsurlar, anlatıcı tarafından da ifade edilmektedir. Örneğin ikinci bölümdeki lunapark sahnesinde anlatıcı ikisinin de aynı yaşta ama Nena'nın daha maceraperest olduğunu söylediği sırada kullanıcı, Gloomy'nin Nena'yı takip ettiğini zaten izlemektedir. Bir diğer örnek olarak üçüncü bölümde, amcanın Nena'nın yokluğunda üzüntü içinde olduğu ve yardımcısının Gloomy'nin kaykayını getirdiğinde çok sinirlendiği zaten kullanıcı tarafından izlenebilirken, bir de anlatıcıdan dinlenmektedir.

Gloomy Eyes'in anlatı inşası Mateas ve Stern'in etkileşimli drama teorisinde belirttikleri gibi, izleyicinin birinci şahıs karakteri üzerinden deneyimlediği bir yapımdır. Yapımda bakış açısı, kullanıcıyı dış göz (üçüncü kişi bakış açısı-third person point of view-POV) olarak yerleştirmektedir ve hikaye kullanıcıyı kendi yönlendirmektedir. Sınırlı bir etkileşim bulunmaktadır. Kullanıcı Gloomy ve Nena'nın hikayesini, sunulduğu ve anlatıcının yönlendirdiği biçimde deneyimlemek durumundadır.

Mizansen

Fransızca kökenli bir kelime olan mizansen (mise-en-scène) ilk olarak tiyatro alanında oyunu sahneye koymak anlamına gelirken, zamanla eleştirmenler tarafından yönetmenin yapımın kadrajı içerisinde görünen her unsur üzerindeki kontrolünü ifade etmek için kullanmaya başladıkları bir terime dönüşmüştür. Böylece filmin içindeki dekor, ışık, kostüm ve oyunculuk gibi unsurların özelliklerini kapsar hale gelmiştir (Bordwell ve Thompson, 2011, s. 118). Diğer taraftan Rose, analizinin mizansen aşamasında ilgili esere/yapıma dair, çerçeve boyutları, çekim açıları ve kamera hareketleri gibi çekim tekniklerine dair unsurların incelendiğini de belirtmektedir (2001, s. 48-50).

Çalışmanın örnekleme Gloomy Eyes'in mizansen tasarımı, gotik öğelerin süslediği karanlık bir dünyaya özgü tasarlanmıştır. Yapım, Unity oyun motorunda sanal gerçeklik deneyimine uygun hale getirilen bir animasyon filmidir. Yapımın mekan ve karakter tasarımları, Tim Burton'un grotesk sanat tarzına oldukça benzemektedir (Şekil 1). Bu benzerliği, özellikle Nena'nın köpeğinin modelleme tarzında ve mekan tasarımlarında görmek mümkündür (Şekil 2). Stop-motion animasyon tarzının, 360 derecelik görme alanı oluşturan sanal dünya tasarımına başarılı şekilde uyarlandığı görülmektedir. Ancak stop-motion animasyonun kesintili ilerleyen hareket devinimleri, Gloomy Eyes'ta daha akışkan haldedir. Mekanlar, kullanıcının incelemek isteyebileceği detaylarla tasarlanmıştır.

Hikayenin çoğu bölümünde deneyim, Steuer'in (1992) bir medyum aracılığı ile gerçek ya da simülasyon olan bir ortamda bulunmak şeklinde ifade ettiği, sanal gerçeklik teknolojisinin önemli bir unsuru olan orada olma (tele-presence) hissini yaşatmaktadır. Deneyimde kullanıcı doğrudan seçim yapamıyor olsa da, etkileşim kullanıcının bakış açısını istediği şekilde belirleyerek detayları inceleyebilmesine olanak verecek şekilde oluşturulmuştur. Çünkü 6DoF'ta kullanıcılar, etraflarında gelişen küçük alanları keşfetme özgürlüğüne sahiptirler ve böylece aslında hikayenin bir parçası olmaktadır. Bu nedenle temel olarak film çekiminde önemli olan kadraj belirleme aşaması, Gloomy Eyes için geçerli olmamaktadır. Ancak mekan modellemelerinin boyutu ve deneyim boyunca kullanıcıyı yönlendiren aydınlatma, kendiliğinden bir kadraj belirlemektedir. Diğer taraftan, farklı mekanlarda (amcanın küvette yıkandığı banyo ya da Nena'nın bodrumdaki odası gibi) gelişen olayların takibi için üst ve alt kamera açı yerleşimlerinin de önemli olduğu görülmektedir.

Gloomy Eyes, estetik aydınlatmayı başarılı şekilde kullanan bir sanal gerçeklik deneyimi örneğidir. Kullanıcının bakışlarını hikayenin geliştiği yere yönlendirmek için temaya uygun biçimde ışık ve gölge (karanlık) kullanımı mevcuttur. Aydınlatma, görsel tasarımları destekleyerek anlatı inşasını güçlendirmektedir (Şekil 4). Örneğin, karanlıkta süzülen tek bir şömine ışığı veya diğer küçük ışık kaynaklarıyla aydınlatılan sahnelerde kullanıcı, doğrudan ışığı takip etmektedir. İlk bölümde Gloomy ve Nena'nın ilk kez bir araya geldiği ya da ikinci bölümde yeniden bir araya geldikleri ve güneşin onları kuğu şeklindeki kayığa bindirdiği sahnelerde kullanılan küçük (ateş böceğini andıran) ışıklarla dolu aydınlatma kullanımı dramatik etkiyi güçlendirmektedir. Amcanın banyo yaptığı ya da Nena'yı ararken yardımcılarına sinirlendiği salon sahnesi gibi sahnelerdeki mekan ve aydınlatma tasarımları da diorama³ etkisi oluşturmaktadır.

3 *Diorama, gerçek ya da kurgusal bir olayın aydınlatma teknikleri kullanılarak oluşturulan üç boyutlu modeline verilen isimdir. Özellikle iki boyutlu benzerleriyle (resim, çizim, baskı vb.) karşılaştırıldığında, kişide gerçek mekan hissi uyandırmada etkili olmaktadır. Ayrıntılı bilgi için bkz. (Caldwell, 2010).*



Şekil 1: Tim Burton'ın Frankenweenie (2012) stop-motion animasyon filmi afiş ve fragman videosu (IMDB, 2012, <https://www.imdb.com/title/tt1142977/>)



Şekil 2: Gloomly Eyes sanal gerçeklik filminden karakterleri ve mekanları içeren kareler (Gloomly Eyes, t.y., <https://www.gloomlyeyes.co/>)

Karakter ve dekor tasarımları, kil animasyon (claymation) tarzına oldukça benzemektedir. Kil animasyon tekniğinde genellikle fiziksel olarak plastik kilden üretilen karakter, mekan ve dekor modelleri kullanılırken, Gloomly Eyes da benzer etkinin dijital üç boyutlu modelleme programları kullanarak yaratıldığı görülmektedir. Gloomly Eyes'in yönetmenlerinden Jorge Tereso, yapımın ebedi karanlıkta sonsuza kadar kalan küçük minik karakterlerin hikayesini anlattığını belirtmektedir. Tereso'ya göre Gloomly ve Nena başta olmak üzere yapımdaki karakterlerin tasarımı, kullanıcıyı çocukluğuna götürmekte ve kullanıcıda oyuncaklarıyla oynuyor hissi yaratmaktadır (Meta Quest, 2020). Karakterler, özelliklerine göre farklı biçim ve renklerle tasarlanmışlardır. Örneğin Gloomly ve Nena güneş tarafından korunacak kadar masumiyeti temsil eder biçimde küçük ve tehditkar olmayan yuvarlak hatlara sahiptir. İnsanların zombilerden kurtulmak isteyen lideri ve Nena'nın amcası olan insan karakter ise, Gloomly ve Nena'ya göre çok daha uzun ve sivri hatlara sahiptir. Nena'nın köpeği, Tim Burton'ın Frankenweenie'sine benzer biçimde normal köpeklerden farklı bir tasarıma sahiptir. Normal kabul edilenden farklı bir tasarıma sahip olması belki de hikayede öteki görülen Gloomly'i ile iyi anlaşmasının sebebini oluşturmaktadır. Hikayede yaşamı simgeleyen güneş, insana benzer bir tasarımla betimlenmektedir. Çevresi güneş ışınlarına benzer sivri parçalarla bezeli tahta kabile maskesi giymiş bir insanı andıran güneş, o tahta parçalarının ve yine vücudunun çatlamış aralıklarının arasından ışığını sızdırmaktadır. Diğer taraftan, sarı ve kırmızı, hikayenin çatışmasının temsili olan renklerdir. Gloomly ve Nena'nın hayat bulan aşkları ikisinin de gözlerinde sarı bir ışığın yanmasına sebep olurken, amcanın gözleri kırmızı renkte ışımaktadır. Yaşam kaynağı güneşin sarı rengi iki çocuğun arasındaki saf aşkın temsili olurken, amcanın kırmızı gözleri ise tehlikenin ve kötülüğün sembolüdür. Gloomly'nin gözleri ve saçları ise sadece sinirlendiğinde (zarar verebilen bir zombiye dönme ihtimalinde) kırmızıya dönmektedir. Mekan tasarımında ise karanlıkta kalan dünyanın soğukluğu, mavinin ve morun tonları ile verilmektedir (Şekil 4).

Genel olarak mizansen tasarımında karakterlerin çevrede hareket etmesi ve sahnelerin değişmesi, doğal olarak bir sonraki dioramanın görünmek üzere olduğu bilgisini vererek kullanıcıyı yönlendirmektedir. İkinci bölümde yer alan detaylı bir üç boyutlu modelleme tasarımına sahip lunapark sahnesi, yapımın sürükleyici bir 6DoF deneyimi sunmasına iyi bir örnektir (Şekil 4). Gloomy'nin ve Nena'nın bindiği vagonların hareketleri çok rahat şekilde kullanıcı tarafından takip edilebilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi ile akıcı bir şekilde hareket eden güzel ışık izleriyle ve modellemelerle, kullanıcıya görsel anlatım sunumu yapılmaktadır. Baş yapımcılardan Antoine Cayrol, ortam tasarımında sıklıkla temel tasarım ilkelerinden negative alan (siyah) kullanıldığını ve dikkatin geçişlerle sağlandığını belirtmektedir. Kullanıcı, geçişler ve ışıkla hikayeyi takip etmektedir (Meta Quest, 2020).

Kurgu ve Ses

Rose kompozisyonel yorumlama tekniğinin ses tasarımı aşamasını, müzik, çevresel ses, konuşma ve görüntüye dair kaynak ses gibi farklı alt kategorilerle detaylandırmaktadır (2001, s. 52). Gloomy Eyes'in ses tasarımı, karakterlere özgü sesler, anlatıyı destekleyen dramatik müzik/ses ve bütün hikayenin anlatıcısı bir üst ses olmak üzere üç ana aşamadan oluşmaktadır. Ses kullanımı ile ilgili Farrel, bir manzaranın gidip yerine yeni bir manzaranın gelmesiyle değişen planlara, etkileyici müziğin eşlik ettiğini aktarmaktadır. Yapımın ses tasarımcısı Viktor Phoenix, Farrel'in anlatıcıya sesiyle hayat verirken hikayenin farklı noktalarında hissedilen duygu durumuna göre o duyguyu aktaracak şekilde sesini değiştirdiğini, hikayenin çizdiği yolu pekiştirdiğini, böylece anlatıcıya özgünlük ve güç kazandırdığını belirtmektedir (Meta Quest, 2020). Ayrıca karakterlerin özelliklerini pekiştiren ses tasarımı, lider olan insan (amca) ve Gloomy arasındaki çatışmayı ve amcanın güç üstünlüğü sağlama çabasını da pekiştirmektedir. Amca bir lider olarak diğer insanlara hep şarkı söyler (daha yüksek ve baskın tonlarla) bir tarzda seslenmektedir.

Gloomy Eyes'in diğer baş yapımcısı German Heller izleyiciyi bir duygu hissetmeye zorlamadan, anlatının yarattığı duygu durumuna davet edebilmeyi başarmanın ustaca bir pratik gerektirdiğini belirtmektedir. Yapımın yönetmenlerinden Fernando Maldonado ise, iki boyutlu ekran için üretim yapılan araçlardan farklı araçlarla nasıl anlatı tasarımı inşa edilebileceğini düşünmeye başladıklarını ve sanal gerçeklikte bir hikaye anlatmak için yeni araçları ve kuralları keşfetme sürecinden geçtiklerini aktarmaktadır (Meta Quest, 2020). Tereso, küçük, basit ve kullanıcının gözlerinin önünde izleyebildiği (arkasında devam etmeyen ve kaçırdığını düşünmediği bir hikaye) bir görsel tasarım oluşturmak istediklerini eklemektedir (HTC Vive, 2020). Bu doğrultuda yapımın anlatı kurgusu her ne kadar klasik kurgu özelliğinde (kendiliğinden üç bölüme ayrılan giriş, gelişme ve sonuç) olsa da, kullanıcı hikaye boyunca serbest bakış açısına sahiptir. Karakterler kendi dünyalarında dolaşırken kullanıcının etrafını saran sahneler ve hikayenin dramatik etkisi ile doğru orantılı olarak arka planı ya da detay bir nesneyi aydınlatan ışıklar, sanal gerçeklik hikaye anlatımının sürükleyici doğasıyla birlikte ilerleyen bir odaklanma ve yön bulma dürtüsü yaratmaktadır (Şekil 3). Tereso, kullanıcıların hikaye boyunca kamerayı kontrol edebildiklerini, nereye bakacaklarına karar verebildiklerini belirtmektedir. Gloomy Eyes etkileşimi, hikaye anlatıcılığı ile birleştirilerek izleyiciye her seferinde farklı bir detay keşfetme deneyimi sunmaktadır. Ekibe göre bu özelliği sayesinde de, ne bir oyun ne de bir sinema filmidir. Tamamen yeni bir deneyimdir (Meta Quest, 2020).



Şekil 3: Gloomy Eyes Sanal Gerçeklik filmi kamera arkası videosu
(META Quest, 2020, https://www.youtube.com/watch?v=zNvWx6lz-_I)

Heeter, sanal gerçeklik deneyimi sırasında kullanıcının içinde bulunduğu ortamda var olduğunu hissetmesinin farklı boyutları olduğundan bahsetmektedir. Bunlar; kişisel varlığın orada algılanması üzerinden kişisel, diğer kullanıcılar ile iletişime geçebilmek üzerinden sosyal ve çevre tasarımı ile etkileşimde bulunmak üzerinden çevresel olarak isimlendirilen (bulunuş) mevcudiyet boyutlarıdır (1992, s. 262-263). Gloomy Eyes bu boyutlardan kişisel ve çevresel mevcudiyetlerin deneyimlendiği bir sanal gerçeklik yapımıdır. Hikaye boyunca aktif olarak kullanılması gerekmeseyse de deneyimin el izleme (hand tracking) özelliğini desteklemesi, kişisel boyuttaki mevcudiyeti kullanıcıya hissettirmektedir. Deneyime başlamadan dil seçenekleri içinden istenilen dil seçilebilmektedir. El izleme özelliği, sadece menüde dil ve bölüm seçmek için kullanılabilir. Diğer yandan, ışık yönlendirmeleri, yaklaşım uzaklaşma hareketleri ve kullanıcının kafa hareketlerini serbestçe yapabilmesi, çevresel boyuttaki mevcudiyet hissini güçlendirmektedir (Şekil 4). Gloomy Eyes'in, sanal gerçeklik teknolojisi içerisinde tasarlanan dijital oyunlar gibi kullanıcıya doğrudan müdahale ettiği bir etkileşim sunmadığı ifade edilebilmektedir. Ancak yapımın, sanal gerçeklik dünyası içinde sanat ve tasarım öğelerini anlatı ile birleştirerek kullanıcıya orada olma hissini dramatik bir etkiyle yaşattığını da belirtmek gerekmektedir.



Şekil 4: Gloomy Eyes Sanal Gerçeklik filmi resmi fragman videosu
(Pepe Knows It, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=DzOnGuZorZw>)

Sonuç

İlkel toplumlardan modern yaşama, hikaye anlatıcılığı her zaman insanların ilgisini çekmektedir. Günümüz dijital teknolojilerinin sağladığı etkili anlatım yöntemleri, hikayeleri güçlü görsel tasarımlarla zenginleştirme imkanları doğurmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi, bilgi görüntüleme ve işleme yöntemlerine yeni olanaklar getirmiştir. Söz konusu teknolojinin görsel tasarımla birlikte kullanılmaya başlanması ise, görsel sanat ve tasarım alanlarının önündeki teknik engellerin aşılabilmesine yardımcı olmaktadır. Özellikle sanal gerçeklik deneyimlerinin orada olma hissi

(tele-presence) yaratması, yapımlarda anlatı aracılığıyla aktarılan duyguların kullanıcılar tarafından doğrudan deneyimlenmesini sağlamaktadır. Çünkü hayal gücü güçlü bir anlatı ile pekiştirildiğinde, kullanıcılar üzerinde etkisi güçlendirilebilmekte ve böylece duygu durumları herhangi bir zorlama olmadan harekete geçebilmektedir. Çalışmanın örnekleme Gloomy Eyes, bu etkinin yaratıldığı başarılı bir sanal gerçeklik animasyon film deneyimidir. Sanal gerçeklik içinde kullanıcıyla doğrudan kurulan bağ, yapımdaki anlatının minimal kalmasını sağlamaktadır. Sanal gerçeklikte diğer taraftan, kullanıcının kolaylıkla sıkılması ve dikkatinin dağılması da mümkündür. Ancak deneyimde aydınlatmanın takip aracı olarak kullanılması ve karakter hareketleriyle anlatıcı sesinin uyumu, kullanıcıyı hikayeye bağlamaktadır.

Örneklem, Rose'un kompozisyonel yorumlama tekniğine göre incelenmiştir. Bu doğrultuda yapımın anlatı inşasının, klasik anlatı ve çatışma biçimiyle aşk teması üzerinden kurulduğu görülmektedir. Ancak yapım aşk teması ekseninde, yasak aşk, sosyal eşitsizlik, aidiyet, farklı olma, ötekileştirme gibi alt temaları da başarılı şekilde işlemektedir. İki ana karakterin çocuk olarak tasarlanması ise, yaşamın saflıkla aydınlandığına dair mesaj içermektedir. Gloomy ve Nena arasındaki beklenmedik bağ yalnızlığı, korkuyu ve bağımlılığı aşabilmenin yolu olarak sunulmaktadır. Çünkü Gloomy, zaman zaman zorlukla kontrol altına alabildiği şiddetli patlamalar yaşayan bir zombidir, dolayısıyla insan ırkı için tehlikelidir. Diğer taraftan Nena da, toplum içinde yalnız kalan, dışlanan bir kız çocuğudur. Ancak yine de Gloomy ve Nena'nın birlikte olduğu zamanlarda Tanrı benzeri insansı bir güneşin onları aydınlatması, yapımda (sevginin her zaman aydınlığa götüren bir yol olduğu mesajını aktaran) bir metafor olarak işlenmektedir. Anlatıcının, her dolunayda zombilerin insanlar tarafından yakalanıp kafeslere koyularak uzaklara gönderildikleri bilgisini kullanıcıya vermesinin nedeni, gerçek dünyada ötekileştirilen ve toplumdan uzak tutulmak istenen insanlara metaforik bir göndermedir. Yapım aşk temelinden, bir türün diğerine üstün gelme çabasını anlatmaktadır. Bu anlatım, Gloomy ve Nena arasındaki naif bağa muhalif olan ve insanların lideri olarak anlatıda sunulan amca karakteri ile verilmektedir. Ayrıca yapımda, çocukların kendilerine ait dünyalarında kendilerine has sevmeye becerileri üzerinden karanlık dünyaya galip gelebilme ihtimalleri de vurgulanmaktadır. Çünkü açık uçlu biten hikayenin sonunda kahramanlar, kaybolan bir güneş tarafından uzaklara götürülmektedirler. Ancak önemli olan detay, güneşin uzaklaştıkça daha çok parlamasıdır.

Deneyimin mizansen, kurgu ve ses tasarımları, hikayenin dramatik etkisini güçlendirmektedir. Görsel olarak, melankolik bir dünya tasarlanmıştır. Evren tasarımının (karakter, mekan ve dekor tasarımı üzerinden) pek çok detay içeren oyuncak ev etkisinde bir üç boyutlu modelleme tasarımı ile yapılmış olması, çocuk olan iki ana karakterin dünyasını anlatan hikayeye anlamlı bir görsel bağ kurmaktadır. Hikaye, her biri bittikten sonra kullanıcıyı ana menüye geri götüren üç bölümden oluşmaktadır. Ayrıca deneyimde, anlatıcı aracılığıyla ses yönlendirmesi bulunmaktadır. Etkileşim yalnızca 6DoF teknik özelliği ile sınırsız baş hareketi imkanı olarak kullanıcıya sunulmaktadır. Aydınlatma, anlatıcı sese ek bir yönlendirme aracı olarak tercih edilmektedir. Kullanıcıyı hikayenin geliştiği yere yönlendirmek için tematik olarak uygun ışık ve karanlık kullanımıyla (tasarlanan ışık izleri) görsel anlatı inşasını desteklemek, sanal gerçeklik hikaye anlatımının sarmalayan etkisini ortaya çıkarmaktadır. Sahneler içinde mekan ve karakterler belirirken ışık hareket hileleriyle kullanıcının başını ve vücudunu göz çizgisi çizerek döndürmesini sağlamak, hikayenin takibini 360 derece açı ile desteklemektedir. Hız treninin kullanıcının vücudunun etrafında dönmesi ya da karakterlerin karlı tepeden doğrudan kullanıcının yüzüne doğru kaymaları, bu deneyimlere örneklerdir.

Kullanıcının fiziksel olarak dioramaya yaklaşmasıyla eylemin başlama detayı, sahnelerdeki deneyimi yoğunlaştırmanın başarılı bir yoludur. Böylece statik bir sinematik etkiden öte deneyimin kullanıcı üzerinde, çalışmanın literatür kısmında ele alınan kategorilerden orada (tele-presence) ve

etkileşimde olma hissi yaratması sağlanmaktadır. Gloomy Eyes, sanal gerçeklik deneyiminin en önemli unsurlarından biri olan etkileşim özelliğini kişisel, sosyal ve çevresel boyutların tamamını içerecek aktif bir şekilde sunmamasından dolayı, kullanıcının anlatıya etkisi bulunmamakta ve dolayısıyla kullanıcı pasif bir role sahip olmaktadır. Ancak yapımın yine de, ölçek ve boyut değiştirme gibi teknik uygulamalarla, başarılı gotik-melankolik bir sanat stilini yansıtan karakter, dekor ve mekan tasarımlarıyla ve etkili dramatik hikayesiyle, yeni nesil görsel hikaye anlatımını başarılı şekilde temsil ettiği ifade edilebilmektedir. Sanal gerçeklik deneyiminin oluşturduğu insan-makina/bilgisayar ilişkisi ötesinde “-mış gibi” olan bir dünyada, sarmalama ve mevcudiyet hissini kullanıcıya yaşatmaktadır. Sanal gerçekliğin deneyimlenme sürecinin insan odaklı bakış açısı ekseninde tanımlanmasıyla doğru orantılı olarak yapım, ötekileştirmenin zarif ve duygusal bir eleştirisi olarak kullanıcıyı içeri davet etmekte ve kendisinin daha derin parçalarına inmesini sağlayan bir sanal gerçeklik deneyimi yaşatmaktadır. Ancak yine de, kullanıcılar mesafeli bir gözlemci olmak yerine Gloomy ve Nena’yı fiziksel olarak kontrol ederek hikayeyi etkileme imkanına sahip olsalardı, Gloomy Eyes’in hikayesinin nasıl sonlanacağını görmek daha heyecan verici olabilirdi.

Kaynakça

- Bağır, M. (2018). Aristoteles’in Mimesis ve Katharsis Kavramları Üzerinden Bir Film İncelemesi: Dogville. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*. 2. 36–55.
- Bielskyte, M. (2016). The new storytellers II: World-building: Best practices for creating story worlds, *Youtube*. 12.07.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=jtr0AZK64Do>
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2011). *Film Sanatı*. (E. Yılmaz & E. S. Onat, Çev.). Ankara: De Ki.
- Brooks, K. (2003). There is nothing virtual about immersion: Narrative immersion for VR and other interfaces. *Motorola Labs/Human Interface Labs*. <http://alumni.media.mit.edu/~brooks/storybiz/immersiveNotVirtual.pdf>
- Bucher, J. (2017). *Storytelling for Virtual Reality*. New York: Routledge.
- Caldwell, K. (2010). The Last Light Visual Storytelling with Diorama. 25 Temmuz 2023. https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/69269/rkcj_1271878808_Caldwell_IPthesis.pdf?sequence=1
- Ceuterick, M. ve Ingraham, C. (2021). Immersive storytelling and affective ethnography in virtual reality. *Review of Communication*. 21(1). 9-22. <https://doi.org/10.1080/15358593.2021.1881610>
- Frankenweenie. (2012). *IMDB*. 22 Temmuz 2023. <https://www.imdb.com/title/tt1142977/>
- Gloomy Eyes (t.y.). Resmi İnternet Sitesi. 5 Temmuz 2023. <https://www.gloomyeyes.co/>
- Hassan, L., Jylhä, H. vd., (2020). Flow in VR: A Study on the Relationships Between Preconditions, Experience and Continued Use. *Proceedings of 53rd Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'53)*. 1196-1205. DOI:10.24251/HICSS.2020.149.
- He, L., & Zhu, S. (2022). Virtual Reality Technology in Visual Design of Artistic Images: Analysis and Applications. *Scientific Programming*. vol. 2022. 1-6. <https://doi.org/10.1155/2022/2527623>
- Heeter, C. (1992). Being there: The subjective experience of presence. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*. 1(2). 262—271.
- HTC Vive Youtube Sitesi (2020). Atlas V, 3dar & Gloomy Eyes | Viveport Developer Stories. 12 Temmuz 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=8m54QFpsNU4>
- IMDB. (2019). Gloomy Eyes. 26 Temmuz 2023. https://www.imdb.com/title/tt9670896/fullcredits/?ref_=tt_cl_sm (Detaylı künye için.)
- Jerald, J. (2015). *The VR Book Human Centered Design for Virtual Reality*. New York: ACM Books.

- Louchart, S. & Aylett, R. (2004). Narrative theory and emergent interactive narrative. *International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning*. 14 (14). 506-518. DOI:10.1504/IJCEELL.2004.006017
- META Quest Youtube Sitesi (2020). Gloomy Eyes: Behind The Scenes | Oculus Quest + Rift Platform. 10 Temmuz 2023. https://www.youtube.com/watch?v=zNvWx6lz_I
- Mateas, M., & Stern, A. (2004). Interaction and Narrative. In K. Salen & E. Zimmerman, (Eds.), *The Game Design Reader* (pp. 642–669). Cambridge MA: The MIT Press.
- Monaco, J. (2000). *How to Read a Film: Movies, Media, Multimedia*, 3rd edition. London: Oxford University Press.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Özkuşçu, L. (2020). Ototelik Deneyimler Bize Ne Sunuyor, *Medium*, 20 Temmuz 2023. <https://medium.com/t%C3%BCrkiye/ototelik-deneyimler-bize-ne-sunuyor-23ee3b99c57d>
- Pepe Knows It Youtube Kanalı. (2020). Gloomy Eyes Official Trailer. 17 Temmuz 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=DzOnGuZorZw>
- Qin, H., Rau, P.P., vd. (2009). Measuring player immersion in the computer game narrative. *International Journal of Human-Computer Interaction*. 25 (2). 107–133.
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*, Reprinted 2002, London: SAGE Publications.
- Smart VR Lab. (4 Mart 2021). What is the difference between 3DoF vs 6DoF in VR? The comprehensive guide to Degrees of Freedom. 2Temmuz 2023. <https://www.smartvrlab.nl/3dof-vs-6dof-in-vr/>
- Steuer, J. (1992) Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*. 42. 73-93. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>
- Vallerand, R. J. (1997). Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. *Advances in Experimental Social Psychology*. 29. 271–360.

Ek. Gloomy Eyes Mini Künye (IMDB, 2019)⁴

Yönetmenler: Jorge Tereso, Fernando Maldonado

Yapımcılar: Antoine Cayrol, German Heller

Senaryo Yazarları: Jorge Tereso, Fernando Maldonado, Santiago Amigorena

Anlatıcılar: Colin Farrell (İngilizce), Max Riemelt (Almanca), Tahar Rahim (Fransızca), Jam Hsiao (Çince), Jorge Drexler (İspanyolca)

Ses Tasarımı: Viktor Phoenyx

Yapım Takımları: Atlas V., 3DAR, RYOT, Arte

Teknik Takımlar: Oculus, HTC Viveport

4 Detaylı künye için bkz. (IMDB, 2019). https://www.imdb.com/title/tt9670896/fullcredits?ref_=tt_cl_sm

