

STOP MOTION FİLMLERİNDE SAHNE TASARIMI VE ANLATI İLİŞKİSİ: TİM BURTON'UN 'ÖLÜ GELİN' FİLMİ

THE RELATIONSHIP BETWEEN STAGE DESIGN AND NARRATIVE IN STOP MOTION FILMS: TIM BURTON'S 'CORPSE BRIDE'

Memet Ali ZEREN

Araş. Gör., Dokuz Eylül Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, İzmir, e-mail; memetali.zeren@deu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-9928-2607

ÖZET

Stop-motion animasyon ortaya çıktığından bu yana, yeni ve etkili bir izleme deneyimi sunması nedeniyle izleyiciyi kendisine çeken benzersiz bir sanat formudur. Kurgusal bir mekânda ve gerçek nesnelere tarafından yaratılan dünyada, izleyiciye kaçınılmaz bir doğallık hissi verir. Bu gerçeklik duygusu, filmdeki zaman ve mekân gerçekliğinden koparak gerçek dünyaya paralel başka bir mekânda olmanın tuhaf ama tanıdık hissini verir. Gerçekçilik ile fantastik olan yapı arasındaki zıtlık, stop-motion animasyonun benzersiz çekiciliğine katkıda bulunur. Stop-motion filmlerde mekân tasarımı, hikâyenin anlatımında kritik bir rol oynar. Fiziksel dünyaların yaratılması, izleyicinin hikâyeye odaklanmasını ve inanmasını sağlayan bir atmosfer oluşturur. Buna ek olarak, karakterlerin yaşadığı dünyanın duygusal tonunu ve atmosferini yansıtır. Mekân tasarımı, stop-motion animasyonun temel öğelerinden biridir. Mekân, animasyondaki atmosferin ve hikâyenin, seyirci tarafından kabul edilebilirliği açısından oldukça önemlidir. Mekânın yapısal unsurları doğru kurulmazsa stop-motion filmler yeterince olgunlaşamaz. Bu çalışma, mekân tasarımında uygulama sorununa bir önerme olarak Tim Burton'un önemli stop-motion animasyonlarından biri olan 'Ölü Gelin' filminde mekân ve anlatı ilişkisinin rolünü incelemeyi ve analiz etmeyi amaçlamıştır. Burton'un görsel tasarım ve mekân tasarımının filmdeki anlatı yapısı üzerindeki araştırılıp ve analiz edilmiştir. Bu çalışmanın stop-motion animasyonlarda mekân tasarımının önemini vurgulamak açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Stop-motion, Tim Burton, Ölü Gelin, sahne tasarımı, set tasarımı, animasyon

ABSTRACT

Stop-motion animation is a unique art form that has attracted audiences since its inception because it offers a new and effective viewing experience. In a fictional space and in a world created by real objects, it gives the viewer an inescapable sense of spontaneity. This sense of reality gives a strange but familiar feeling of being in another space parallel to the real world, detached from the reality of time and space in the movie. The contrast between realism and the fantastical adds to the unique appeal of stop-motion animation. In stop-motion films, stage design plays a critical role in storytelling. The creation of physical worlds creates an atmosphere that allows the audience to focus and believe in the story. In addition, it reflects the emotional tone and atmosphere of the characters' world. Stage design is one of the key elements of stop-motion animation. The space is very important for the audience's acceptability of the atmosphere and story in the animation. If the structural elements of the space are not established correctly, stop-motion films cannot mature sufficiently. This study aims to examine and analyze the role of the relationship between space and narrative in Tim Burton's 'Corpse Bride', one of the most important stop-motion animations, as a proposal to the problem of application in stage design. Burton's visual and stage design's impact on the film's narrative structure was investigated and analyzed. It is thought that this study will contribute to the literature in terms of emphasizing the importance of stage design in stop-motion animations.

Keywords: Stop-motion, Tim Burton, Corpse Bride, stage design, set design, animation

1. GİRİŞ

Stop-motion animasyon, bir modelin belirli bir kural zincirine göre tasarlanmış eyleminin pozlandığı ve modelin hareketinin bir dizi oluşturmak için kare kare çekildiği ve daha sonra bir filme dönüşmek üzere birleştirildiği bir animasyondur. Başka bir deyişle Stop-motion, animasyonun bir türüdür ve canlı hareket eden nesnelere fotoğraf çekilerek bir araya getirildiği bir tekniktir. Wells'e (1998) göre; "Bu animasyon tekniğinde, nesne veya figürlerin her bir hareketi fotoğraflarla belgelenir ve ardışık olarak oynatılarak hareket izlenimi oluşturulur" Her bir fotoğraf karesi, nesnenin küçük bir hareketini temsil eder ve ardışık karelerin hızlı bir şekilde oynatılmasıyla hareket eden bir animasyon ortaya

çıkar. Stop-motion animasyon, çeşitli materyallerin kullanıldığı ve farklı tekniklerin uygulandığı bir sanat formudur. Kuklalar, çizimler, kâğıt kesimleri, plastik veya kil figürler gibi nesnelere stop-motion animasyon için kullanılabilir. Bu teknik, yaratıcı ifade için geniş bir özgürlük sağlar ve sanatçılara özgün animasyonlar oluşturma imkânı sunar (Bendazzi, 2015, s.5). Stop-motion animasyon, malzemelerin çeşitli kompozisyonlarda kullanılıp uygulanmasıyla yakından ilgili bir animasyon türüdür. Bu özelliğiyle kendine has bir sanatsal dili olduğu söylenebilir. Geleneksel olarak bir animasyon çalışması karakterlerin abartılı davranışlarıyla ilgilenerek, gerçek ve gerçek dışı arasındaki sınırı hissettirmeyi amaçlar. Stop-motion animasyonun çekiciliği, ekranda tuhaf ve büyüleyici fanteziler sunmak için doğal malzemeler kullanarak sanal ve gerçek arasındaki sınırı kırma yeteneğinde yatmaktadır. Stop-motion animasyon, sinema ve diğer görsel medya alanlarında yaygın olarak kullanılan bir tekniktir. Örneğin, Tim Burton'un 'The Nightmare Before Christmas' ve 'Corpse Bride', stop-motion animasyon filmleri bu tekniğin popüler örneklerindendir ve görsel olarak benzersiz bir tarza sahiptir (Nathan, 2017).

Stop-motion animasyon, özgün bir görsel estetik sunar ve izleyicilere farklı bir film deneyimi sağlar (Wells, 1998). Stop-motion animasyonlarında en önemli unsurlardan biri mekân tasarımının doğru bir şekilde tasarlanmasıdır. Stop-Motion animasyonlarında mekân ve atmosfer tasarımı, hikâyenin anlatımında kritik bir role sahiptir. Mekân, karakterlerin yaşadığı dünyanın fiziksel ve görsel temsilidir. Atmosfer ise mekânda yaratılan duygusal tonu ifade eder. Doğru mekân tasarımı, izleyicinin hikâyeye odaklanmasını ve hikâyenin inandırıcılığının artırılmasını sağlar. Mekanlar, setler üzerinde özenle oluşturulur ve detaylı olarak dekore edilir. Mekanların gerçekçi bir şekilde yaratılması, izleyiciye animasyonda yaratılmış dünyaya dahil olma hissi verir ve hikâyenin daha etkileyici olmasını sağlar. Ayrıca, sahne tasarımı karakterlerin hareketlerini ve etkileşimlerini şekillendirir. Mekânın yapısı, karakterlerin hareket alanını, engelleri ve etkileşimleri belirler. Örneğin, dar bir koridor veya merdivenlerle dolu bir mekân, karakterlerin mücadelelerini veya maceralarını vurgulayabilir. Mekânın duygusal tonunu yansıtan atmosfer tasarımının ise renk paleti, aydınlatma, dekorasyon ve detaylar ile oluşturulur. Örneğin, karanlık ve tekinsiz bir atmosfer, gerilim dolu bir hikâyeyi vurgularken, renkli ve neşeli bir atmosfer, komedi veya çocuk hikayelerini destekleyebilir. Mekân ve atmosfer tasarımı, stop-motion animasyonun görsel anlatımını zenginleştirir ve hikâyenin izleyiciye aktarımını güçlendirir. Doğru mekân ve atmosfer seçimi, izleyicinin hikâyeye bağlanmasını sağlar ve film deneyimini daha etkileyici hale getirir.

Stop-motion animasyonlarının ilk dönemlerinde teoride ve pratikte birçok uygulama (analog-dijital) evrilmiş olsa da değişmeyen unsurlardan biri doğru mekân tasarımıdır. Sahne sanatlarından, sinemaya kadar sanatların her türünde olduğu gibi stop-motion animasyonların yaratım sürecinde doğru bir sahne tasarımı yapılması gerekir. İyi bir yönetmeni, iyi bir hikayesi olan stop-motion animasyon, doğru şekilde kurgulanmamış ya da tasarlanmamış bir mekân tasarımıyla heba edilebilir. Bu noktada mekân tasarımı, stop-motion animasyonunu çekici kılan, izleyicide dikkat uyandıran en önemli unsurlardan biridir. 'Doğru mekân tasarımı' ile kastedilen nedir? Bu çalışma bu sorudan hareketle, stop-motion animasyonlarında mekân tasarımının önemi ve temel yapısı üzerine inceleme yaparak, bu alandaki literatüre katkı sağlamayı amaçlamıştır. Bu probleme doğru bir önerme olarak Tim Burton'nın önemli bir filmi olan 'Corpse Bride (Ölü Gelin)' filmine odaklanılarak mekân tasarımında doğru tasarım yaklaşımı açıklanmaya çalışılmıştır. İki bölümden oluşan bu çalışmada ilk olarak, stop motion tekniği ve sahne tasarımı ilişkisi incelenmiş olup mekân tasarımının Stop motion'un üzerindeki etkileri üzerine belirlemeler yapılmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde ise doğru mekân tasarımına önerme olarak Tim Burton'nın stop motion filmlerindeki sahne tasarımı yaklaşımı analiz edilmiş, 'Ölü Gelin' filmindeki sahne tasarımı yaklaşımı incelenmiştir. Bu çalışmanın çıktılarının gelecekteki araştırmalar ve uygulamalar için kaynak oluşturması ve ülkemizde az sayıda bulunan stop-motion animasyon filmleri üzerine olan akademik çalışmalara katkı sunması hedeflenmektedir.

1.1 Stop-Motion Tekniđi ve Sahne Tasarımı İlişkisi

Stop-motion animasyon, sıralı bir şekilde fotoğraf çekerek kompozisyon içindeki nesnelere fiziksel olarak manipüle etmeyi içeren gelişmiş bir flipbook tarzı animasyon biçimidir. Bu teknikte, her kare sırayla oynatıldıkça, bir nesnenin kendi kendine hareket ettiği etkisini yaratılır (Adobe, 2023). Stop motion animasyon, filmde statik nesnelere ekranda hayat vermek için kullanılan bir tekniktir. Bu, her artışta bir kare çekerken nesneyi adım adım hareket ettirerek yapılır. Bunun sonucunda tüm kareler sırayla oynatıldığında hareketi gösterir (Rouse, 2019). Stop-motion animasyonun tarihinin çok eskiye gittiđi söylenebilir. 1888 yılında Louis Le Prince ilk hareketli görüntü kamerasının tasarımının patentini almıştır. O dönem için oldukça ilkel bir kamera olmasına rağmen hareketli görüntünün temel prensibini ortaya koyduğu düşünülebilir. 1970'ler ve 1980'lerde Industrial Light & Magic, orijinal Star Wars üçlemesi gibi filmlerde sıklıkla stop-motion model animasyonu kullanmıştır: Star Wars'taki holochess sekansı, The Empire Strikes Back'teki Tauntaun'lar ve AT-AT walker'lar ve Return of the Jedi'daki AT-ST walker'lar stop-motion animasyon kullanılarak çekilmiştir (Stopmo, 2016).

Stop-motion animasyonlarında önemli unsurlardan biri de mekân tasarımıdır. Stop motion'da mekân tasarımı, animasyon dünyası içinde fiziksel mekanların bilinçli olarak yaratılması ve düzenlenmesi anlamına gelir. Stop motion animasyonun gerçekleştiđi görsel atmosferi oluşturmak, setlerin, dekorların ve arka planların doğru şekilde seçilmesini, inşa edilmesini ve düzenlenmesini içerir. Mekân tasarımı, animasyonun genel estetik çekiciliđini, hikâye anlatımını ve sürükleyiciliđini artırmada çok önemli bir rol oynar. Stop motion'da sahne tasarımı birden fazla amaca hizmet eder. İlk olarak, animasyon dünyasına gerçekçilik ve inandırıcılık duygusu sağlar (Tzioumakis ve Molloy, 2018). Görsel olarak ikna edici bir ortam yaratmak için setlerin ve dekorların doku, renk ve malzeme gibi ayrıntılarına dikkat edilir. Bu gerçekçilik, izleyicinin hikâye ve karakterlerle duygusal bağ kurmasına yardımcı olur. Bununla birlikte, stop motion'da mekân tasarımı, görsel hikâye anlatımı için bir araç görevi görür. Setlerin ve dekorların düzenlenmesi karakterler, kişilikleri ve anlatı bağlamı hakkında bilgi aktarabilir (Altman, Belton ve Weis 1985). Sahnelerin mekânsal düzeni ve kompozisyonu ilişkileri, çatışmaları veya ruh hallerinin iletimini sağlayabilir. Örneđin, dađınık ve kaotik bir set bir karakterin kasvetli ruh halini yansıtabilirken, simetrik ve düzenli bir set istikrar veya düzen önerebilir. Bu bağlamda, stop motion'da sahne tasarımı animatörün animasyon içinde derinlik ve perspektif yaratmasını sağlar. Animatör, setleri dikkatli bir şekilde konumlandırarak ve zorlanmış perspektif gibi teknikler kullanarak derinlik yanılsamasını artırabilir ve animasyona üç boyutlu bir nitelik kazandırabilir. Shaw'a (2012) göre stop-motion'da sahne tasarımı dört başlıkta incelenebilir:

1. Set yapımı ve ölçeđi: Stop-motion'da setlerin yapımına ve içlerindeki nesnelere ölçeđine titizlikle dikkat edilir. Animasyonda kullanılan kuklaların boyutlarına uygun olması için setler genellikle minyatür olarak inşa edilir. Genel görsel çekiciliđi artıran ayrıntılı ve gerçekçi setler oluşturmak için dikkatli bir işçilik kullanılır.
2. Sahnenin ruh ve atmosferi: Mekân tasarımı, stop-motion animasyonda bir sahnenin ruh halini ve atmosferini oluşturmada çok önemli bir rol oynar. Renk seçimi, ışıklandırma ve set giydirme yoluyla mekân çeşitli duygular uyandırabilir ve hikâye anlatımını geliştirebilir. Örneđin, loş ışıklı ve dađınık bir set gizemli veya önsezili bir atmosfer yaratabilirken, parlak ışıklı ve açık bir set neşe veya iyimserlik hissi verebilir.
3. Pratik özellikler: Stop-motion'da mekân tasarımı, animatörler için erişilebilirlik ve kamera kurulumu gibi pratik hususları da içerir. Setlerin, kuklaların ve kamera hareketlerinin kolayca manipüle edilmesine olanak tanıyacak şekilde tasarlanması gerekir. Esneklik ve uyarlanabilirlik, akıcı bir animasyon sağlamak ve istenen çekimleri yakalamak için kilit öneme sahiptir.
4. Fiziksel ve dijital unsurların entegrasyonu: Teknolojideki ilerlemelerle birlikte stop-motion, dijital unsurları fiziksel setlere sıklıkla dahil etmektedir. Yeşil ekran teknikleri ve dijital birleştirme, mekân tasarımını geliştirmek ve animasyon dünyasının olanaklarını genişletmek için kullanılabilir. Bu entegrasyon, görsel tutarlılıđı korumak için fiziksel ve dijital unsurlar arasında dikkatli bir denge gerektirir. Stop motion animasyonda mekân tasarımı, anlatının görsel olarak hikayeleştirilmesini sağlar. "Mekân hikâyesinin zaman dilimini, yerini ve ruh halini yansıtarak genel tonun ve atmosferin

oluşturulmasına yardımcı olabilir” (Wells, 1998, s.31-32). Dekorların, dokuların ve renklerin dikkatli bir şekilde seçilmesiyle setler anlatı unsurlarını aktarabilir ve izleyicinin hikâyeyi anlamasına rehberlik edecek görsel ipuçları sağlayabilir. Bu belirlemeye ek olarak, stop-motion'da mekân tasarımı, inandırıcı bir dünya yaratmak için ölçek ve orantının manipüle edilmesini içerir. Priebe'e göre; “Animatör, nesnelere boyutlarını ve aralarındaki ilişkileri dikkatlice tasarlayarak bir derinlik ve gerçekçilik hissi yaratabilir” (Priebe, 2006). Ölçeğe gösterilen bu özen, izleyiciyi animasyon dünyasına çekmeye ve karakterlere ve çevrelere inanmalarını sağlamaya yardımcı olur. “Stop-motion animasyonda fiziksel mekânın tasarımı, kuklaların karakterizasyonuna katkıda bulunabilir” (Shaw, 2012, s.45). Mekân, karakterlerin kişiliğini, ilgi alanlarını ve alışkanlıklarını yansıtarak hayatları ve motivasyonları hakkında fikir verebilir. Dağınık ve düzensiz bir set kurgusu karakterin kaotik ve eksantrik kişiliğine yansıyabilirken, tam tersine minimalist ve düzenli bir kurgu yapılandırılmış ve hassas bir karakteri işaret edebilir. Stop motion'da mekân tasarımı, daha derin anlamlar ve temalar iletmek için sembolizm ve görsel metaforlar içerebilir. Animatör, nesnelere düzenlenmesi ve setlerde sembolik unsurların kullanılması yoluyla, yorum katmanları ekleyebilir ve izleyiciyi sembolik bir düzeyde hikayeye etkileşime girmeye davet edebilir (Wells, 1998). Bu görsel ipuçları anlatıyı zenginleştirebilir ve izleyicileri altta yatan mesajlar üzerinde düşünmeye davet edebilir.

Stop-motion animasyon, titiz işçiliğe ve detaylara gösterilen özene dayanan büyüleyici bir hikâye anlatma biçimidir. Bu karmaşık sanat formunda set tasarımı, anlatıyı şekillendirmede ve izleyicinin ilgisini çekmede çok önemli bir rol oynar. Stop-motion animasyonda set tasarımı, izleyiciyi anlatının içine çeken büyüleyici ve sürükleyici bir ortam oluşturarak hikâyenin görsel temelini oluşturur. Shaw (2012) “set tasarımında detaylara gösterilen titizliğin inandırıcı dünyalar inşa etmeye yardımcı olduğunu” belirtmektedir. Dekorların, dokuların, renklerin ve ışıklandırmanın dikkatli bir şekilde seçilmesi, uyumlu ve ilgi çekici bir animasyon evreninin yaratılmasına katkıda bulunur. Buna ek olarak Stop-motion animasyonda set tasarımı, animasyon dünyasındaki ölçek ve oranların oluşturulmasında hayati bir rol oynar. Animatörler derinlik ve perspektif hissini yaratmak için fiziksel setleri dikkatle inşa etmeli ve düzenlemelidir. Detaylara gösterilen bu özen animasyonun gerçekçiliğini artırarak karakterlerin ve eylemlerinin izleyici için daha somut ve ilişkilendirilebilir hissettirmesini sağlar. Set tasarımı, stop-motion animasyonda anlam ve sembolizmi aktarmak için güçlü bir araç görevi görür. Animatörler, görsel unsurları ve dekorları bir araya getirerek hikâye anlatma sürecine derinlik katabilirler. Örneğin, bir setteki nesnelere düzeni duyguları incelik ile iletebilir, olayları önceden haber verebilir veya karakterlerin iç dünyasını temsil edebilir. Titiz set tasarımı sayesinde animatörler, izleyicinin hikâyeyi anlamasını ve hikâyeye katılımını zenginleştirmek için görsel ipuçları ve sembolik referanslar ekleyerek anlatıyı geliştirebilir. İyi tasarlanmış setler, stop-motion animasyonda izleyici ile karakterler arasında duygusal bir bağ kurulmasına katkıda bulunur. Özenle hazırlanmış bir ortam belirli ruh hallerini çağrıştıracaktır, gerilimi artırabilir veya bir merak duygusu yaratabilir. Bu duygusal rezonans, izleyicinin anlatıya olan bağlılığını artırarak karakterlerin yolculuklarına ve deneyimlerine daha fazla yatırım yapmalarını sağlar.

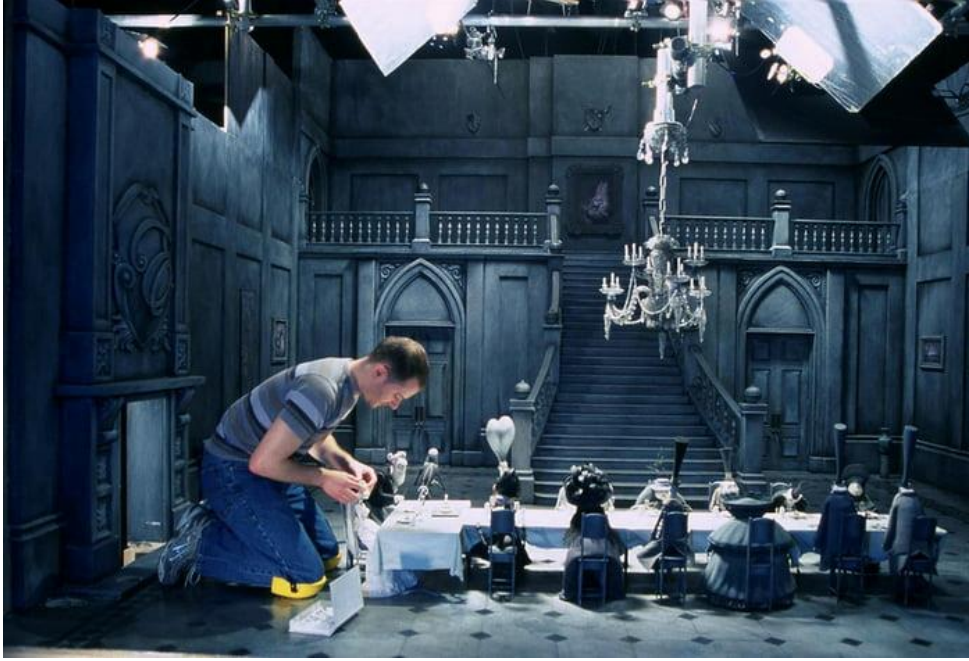
1.2. Tim Burton'nın Stop-motion Filmlerindeki Sahne Tasarımı Yaklaşımına Örnek: ‘Ölü Gelin’

Tim Burton (1958-), sinema dünyasında kendine özgü imzası olan bir yönetmendir. Filmlerinde karakteristik bir estetik ve atmosfer yaratma yeteneğiyle tanınır (Tim Burton, 2023). Burton'ın animasyon filmleri de bu estetiği taşır ve kendine özgü bir dünyaya sahiptir. Mekân ve karakter tasarımı, renk paleti, kurgusal evren ve hikâye anlatımı gibi unsurlar, Burton'ın animasyon estetiğinin temel öğeleridir. Karakter tasarımları, genellikle çarpık, fantastik ve gotik unsurlar içermekte ve izleyiciye unutulmaz bir deneyim sunmaktadır. Ayrıca, görsel tasarım Burton'ın animasyon estetiğinin merkezi bir unsuru olarak öne çıkar. Özgün mekanlar, detaylı set tasarımları ve renk kullanımı, filmlerinin görsel zenginliğini artırır ve izleyicileri kendine özgü bir dünyaya davet eder. Stop-motion animasyonlarda da mekân tasarımına önem veren yönetmen Tim Burton'ın ‘Ölü Gelin’ (Corpse Bride) adlı animasyonu, sahne tasarımı için doğru bir örnek gösterilebilir.

2005 yılında yönetmen Tim Burton, Johnny Depp, Emily Watson ve Helena Bonham-Carter'in seslendirdiği bir stop-motion animasyon olan *Ölü Gelin*'i, yayınlamıştır. Tim Burton'un *Ölü Gelin*'i, kendine has görsel stili ve girift set tasarımıyla izleyenleri büyülemiş dikkat çekici bir stop-motion animasyon filmidir. Film, sinema ve televizyon dünyasının önde gelen diğer İngiliz yıldızlarını da bünyesinde barındırmıştır. Leonard'a (2011) göre "Hikâyesi Doğu Avrupa'da geçmesine rağmen, 'Ölü Gelin' Viktorya dönemi İngiltere'sinde geçmektedir. Bu film, olay örgüleri, mekanlar ve müzik tarzları açısından ünlü filmlerin altüst ediciliğinden esinlenmiştir ve Viktorya dönemi hafif operası yaratıcıları William Gilbert ve Arthur Sullivan'ın ipuçlarını taşımaktadır."

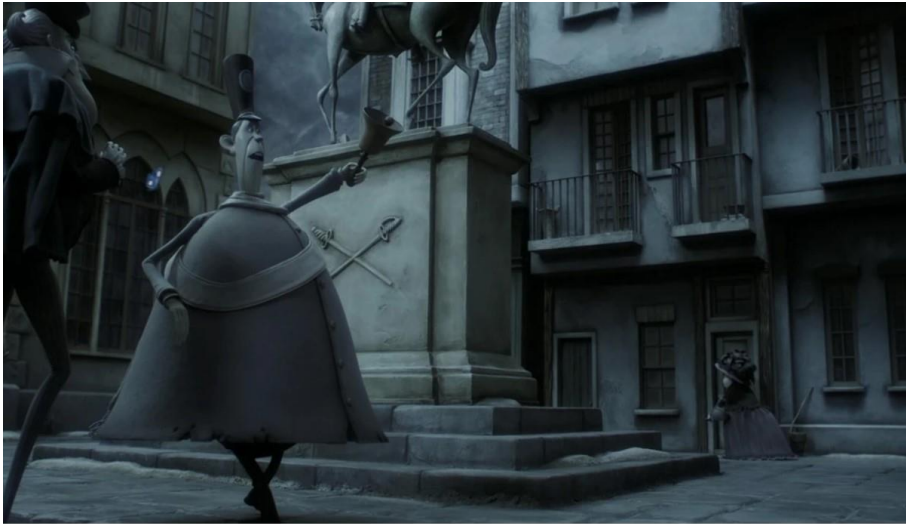
Ölü Gelin'in hikayesi geleneksel bir Doğu Avrupa Yahudi halk masalından ilham almıştır. Kraliçe Victoria döneminde bir kasabada yaşayan Everglot ailesi, aristokrasinin gücünün azalması sebebiyle maddi sıkıntılar çekmektedir. Bu yüzden kızları Victoria Everglot'u aynı kasabada yaşayan Van Dort ailesinin oğlu Victor ile evlendirmek istemektedirler. Everglotlar'ın planladığı bu evlilik, Van Dort ailesinin prestijini artıracak olması nedeniyle Van Dortlar da bu fikre sıcak bakmaktadır. Ancak Victor ve Victoria birbirlerini tanımamakta ve evlilik konusunda çekinceli hissetmektedirler; ancak başka bir seçenekleri olmadığı için evliliği kabul etmek zorunda kalırlar. Birbirlerini tanıdıka, aralarında bir aşk doğmaya başlar. Heyecan içinde olan Victor, evlilik yemini sırasında unutkanlık yaşar ve bir dizi sakarlık yapar. Bu durum üzerine ormana kaçan Victor, tek başına evlilik provası yapmaya başlar. Elindeki yüzüğü ağaç dalına takmaya çalışır, ancak aslında takmaya çalıştığı şey *Ölü Gelin*'in parmağıdır. Toprağın altında yatan *Ölü Gelin*, parmağına yüzük takıldığı anda canlanır ve Victor'ın artık onun kocası olduğunu ilan eder. Victor'ı *Ölüler Diyarı*'na götürür; ancak Victor bu durumdan hiç memnun değildir. Emily'yi bir şekilde kandırarak oradan kaçıp Victoria'nın yanına, *Yaşayanlar Diyarı*'na gitmek ister (İlhan, 2023).

Filmde Burton, sık sık müzikal iş birliği yaptığı besteci Danny Elfman ile ana karakterlerin geçmesi gereken iki farklı mekân olan (yaşayanların ve ölülerin diyarı) yaratmak için hem müzikal hem de görsel göstergeler kullanmıştır. Film, mekân çözümlemesiyle, izleyiciye beklenmedik bir deneyim sunan bir yapıt olarak öne çıkar. Tim Burton, mekân tasarımında dönemsel araştırma ve analize önem veren bir yönetmendir. Burton film için önemli model tasarımcılarından yararlanarak, sahnelerin maketlerini yapmıştır. Maketlerin tasarımlarında tarihsel doku araştırması yapmıştır. Setler arasında kasaba meydanı, Victoria ve ailesinin yaşadığı Everglot Konağı'nın dış cephesi ve yemek odası, kilise, cazlı *Ölüler Diyarı Kulübü* ve Elder Gutknechts'in çalışma odası yer alır. Bunlar, 16 metre yüksekliğinde ve 30 metre derinliğinde, şimdiye kadar inşa edilmiş en büyük stop-motion setleridir. Kuklaların daha büyük boyutlarını yerleştirmek için, binaların üst katları küçültülmüş, böylece her zaman çerçevenin dışında kalmışlardır. Ayrıca, giriş ve çıkışlar için zemin katların kukla ölçeğine uygun olması gerekmiştir. Aşağıda, Everglot Konağı'nın iç alanından, yemek odasından bir kesit verilmiştir (bkz. Görsel 1).



Görsel 1. Ölü Gelin animasyon filmi için hazırlanan maket. (Desowitz, 2005)

Ölü Gelin'in set tasarımını tam olarak anlamak için görsel dilini şekillendiren tarihsel ve sanatsal etkileri incelemek önemlidir. Filmde Viktorya Dönemi, gotik mimarisi, özenli kostümleri ve atmosferik ambiyansı ile öne çıkan bir fon görevi görmüştür. Charles Dickens ve Mary Shelley'nin eserleri gibi Viktorya Dönemi edebiyatına yapılan göndermeler, filmin genel estetik ve tematik yankısına katkıda bulunmuştur. Görsel açıdan, gri gökyüzü ve kasvetli sokaklarla çevrili şehir, tamamen geleneksel Viktorya Dönemi yas renkleri olan siyah, gri, leylak rengi ve mor tonlarıyla doludur. Aşağıda, Viktoryen dönem şehir ayrıntısıyla ilgili bir görsel verilmiştir (bkz. Görsel 2).



Görsel 2. Ölü Gelin filminde şehirden bir kesit

Leonard'a (2011, s.27) göre:

“Bu atmosfer, on dokuzuncu yüzyılın sonlarına ait popüler bir vizyonu yanlış da olsa izleyiciye aktarır; sert gelenekler ve baskılar gibi her şey, burada kendini gösterir. Ölümden

sonraki yaşam ise, ölülerin bulunduğu bir barda kendini gösterir, burada çürümüş durumda olan farklı karakterler şarkı söyleyip şakalaşır.”

Filmde parlak ve cesur renklere ek olarak, ölenlerin parlak mavi yüzleri de dikkat çeker. Bu ölümden sonraki yaşam dünyasında, ‘üst kattaki’ daha içe dönük dünyada izin verilmeyen neşe ve eğlence bulunur. Aşağıdaki görsel ölümlerle oluşturulan zıtlığa bir örnektir (bkz. Görsel 3).



Görsel 3. Ölümler Ülkesi bardan bir ayrıntı (Gorman, 2015)

Filmdeki ölüm olgusu, varoluşu yaşamdan daha rahat ve açık bir şekilde yansıtır; sosyal yapı, sınıf ayrımcılığı ve hayatın küçük detayları gibi önemli olay örgüsü unsurlarından yoksundur. Mekân kullanımı, karakterlerin yaratım sürecine doğrudan katkıda bulunan ve takdir eden bir şekilde gerçekleşir ve olay örgüsüne ek bir katman ekler. Ölü Gelin'deki set tasarımı, filmin temalarını ve sembolizmini aktarmada hayati bir rol oynadığı için görsel çekiciliğin ötesine geçmiştir. Yaşayan dünya ile Ölümler Ülkesi arasındaki keskin karşıtlık gibi set tasarımında yapılan sembolik seçimleri titiz bir şekilde ele alınmıştır. Renk paletlerinin, dokuların ve mimari öğelerin kullanımı hikâye anlatımını geliştirmiş ve anlatının duygusal etkisini arttırmıştır. Aşağıdaki görselde ağırlıklı olan renk paleti örneklenmiştir (bkz. Görsel 4).



Görsel 4. Ölü Gelin Filminde kullanılan renk paleti.

Burton, yaşayanların ve ölümlerin tüm ortamlarını birbirlerine zıt olarak, filmde vurgulamıştır. Sanatçı bu yaklaşımıyla doğüstü olaylara son derece gerçekçi bir varlık kazandırmayı amaçlamıştır. Alışılmadık dışarıda betimlenmiş olan bu mekanlarda, yaşayanların ülkesi kasvetle doluyken, ölümlerin dünyası hem görsel hem de işitsel olarak parlak ve renkli olarak tasarlanmıştır. Burton,

seyirciye yaşayanların kasvetli dünyası yerine, ölülerin renkli mekanını önerme olarak sunmuştur. Burton (2006, s.17) filmin mekân anlayışını: “Ben Burton Ölü Gelin’inin dekorlarını karakterler ve mekân açısından Meksika ve Ölüler Günü’ne benzettim. Sanki orada daha fazla hayat varmış gibi,” diye açıklamıştır (bkz. Görsel 5).



Görsel 5. Ölüler ülkesinden ayrıntı.

Ölü Gelin filminin açılış sahnelerinde kullanılan mimari, kostüm ve müzik zamansal açıdan geç Viktorya Döneminden ilham alınarak tasarlanmıştır. Görsel olarak, gri gökyüzü ve karanlık şehir sokakları ile vatandaşlar yas rengi olan siyahla resmedilmiştir. Filmde ağırlıklı olarak gri, leylak rengi ve mor kullanılarak izleyiciyi Viktorya Dönemi İngiltere'sinin bilindik bir vizyonuna alıştırmak amaçlanmıştır. Filmdeki mekanlarda bu renklerin kullanımıyla toplumdaki katı gelenekler ve baskıya gönderme yapılmıştır. Filmin mekân tasarımını Gleiberman (2005) şöyle tarif etmiştir:

“Ölü Gelin, korkunç derecede esprili, çatlak bir kukla gösterisi, çocuksu-gotik dışavurumcu tasarımın yontulmuş bir müzikal rüyası. Bob Fosse korosunun iskeletleri ve Kont Orlock'un evini iyi aydınlatılmış bir apartman dairesine benzetecek kadar ürkütücü gölge ve mimariye sahip konaklar var.”

Filmin başındaki yaşayanların dünyasının renk paleti kasvetli renk tonlarıyla bezelidir. Filmin baş karakterinden biri olan Victor da bu renk tonlarından etkilenmiştir. Mekân, müzik ve renk düzeni filmde yaşayan dünyayı oluşturduğu gibi ölüler dünyasını da yaratır. Ölümünden sonraki yaşam, Viktorya döneminde görsel, müzikal ve zamansal açıdan renkli bir yaşam alanı sunar. Ölüler dünyasına yeni gelenler, çeşitli bozulma durumlarındaki nazik müşterilerle dolu, keyifli bir barda kendilerini bulurlar. Filmin dokusunda sadece Viktorya Dönemi'nden değil, birçok tarihi dönemden esinlenilmiştir. Ölenlerin siyanotik derecede parlak mavi yüzleri de dahil olmak üzere mekânları parlak ve cesur renklere sahiptirler. Öteki dünya, her sınıftan insanın neşe, çılgınlık ve rahat davranışlar sergilediği bir yerdir, ancak 'üst katta' buna izin verilmez. Bu ölüler için ölüm kavramsal olarak bir eşitlik sağlar. Orta sınıf giyimli kadınlar Napolyon askerleriyle dirsek dirseğe çarpışırken, frak ceketli gösterişçiler servis personelinin cesetsiz başlarıyla oynarlar. Ölüler dünyasının en belirgin mekânı olan barın kendisi hem yeni hem de eski gelenler için tabuttan yapılmış bir piyano, iyi stoklanmış bir içki dolabı ve bol miktarda alan sunar. Yaşayan dünyanın aksine, Victor sessiz takım elbisesiyle uyumsuzdur; ölülerin çoğu dikkat çekici pembe ve yeşil tonlarda giyinirken, kırmızı ve mavi uniformalar ve yoğun renklerle bir palet daha çok yirminci yüzyılın neon tabelalarını andırır, bu açıdan Viktorya Dönemi modasından çok farklıdır (Leonard, 2011).

2. SONUÇ

Stop-motion animasyon filmlerinde mekân tasarımı, dönem keşif, renk, doku seçimi, ışıklandırma ve içerik gibi unsurlardan yola çıkarak ele alınması son derece önemlidir. Bu unsurlar, film yapımcılarının izleyiciye gerçekçi ve ikna edici bir deneyim sunmasını sağlar. Stop-motion animasyon filmleri, gerçek hareketlerdeki nesnelere hareketli bir şekilde fotoğraflanmasıyla oluşturulan bir tekniktir. Bu nedenle film yapımcıları, setlerin gerçekçi ve dikkat çekici olmasını sağlamak için büyük bir özen göstermelidir. Mekân tasarımı, film atmosferini ve kullanımını desteklemek için kullanılan önemli bir araçtır. Filmin geçişine uygun olarak yapılan araştırma, setlerin ayrıntılı ve inandırıcı olmasını sağlar. Doğru dönem öğeleri, filmi daha gerçekçi hale getirme ve izleyicinin hikâyeye daha fazla bağlanmasını sağlar. Doğru renk, doku seçimi, ışıklandırma ve bölümler gibi görsel unsurlar da stop-motion animasyon filmlerinde büyük bir rol oynamaktadır. Renk paleti, filmin hissiyatını ve atmosferini belirler. Doğru renk seçimi, karakterlerin duygusal durumlarını yansıtabilir ve hikâyenin tonunu çizebilir. Aynı şekilde, doku seçimi de mekanların gerçekçiliğini sağlayabilir ve film evrenine derinlik katabilir. Işıklar, sahnelerin atmosferini ve duygusal tonunu belirlemenin yanında görsel dengeyi ve odak noktalarını düzenler. Bu unsurların görsel gücü, izleyiciye etkileyici bir deneyim sunarak hikâyenin anlatımına da katkıda bulunur. Stop-motion animasyon filmlerinde sahne tasarımı, dönem keşfi, renk, doku seçimi, ışıklandırma ve içerik gibi unsurların değerlendirilmesi ele alınması son derece önemlidir. Bu bileşenler, film yapımcılarının gerçekçi ve ikna edici bir görsel deneyim sunmasını sağlar. Stop-motion filmlerde mekân tasarımının önemi açısından bu çalışmada en önemli çağdaş yönetmenlerden biri olan Tim Burton ve önemli eseri olan 'Ölü Gelin' filmi ele alınmıştır. Filmin klasikleşmiş Tim Burton'ın, eşsiz ve çarpıcı görsel tarzıyla sevilen bir projesi olduğu söylenebilir. Animasyon filmlerinde, set tasarımına özen gösterilmesi için kendi benzersiz dünyalarını yaratmaktadır. Her bir detayın bir araya getirildiği ve tasarlandığı setler, Burton'ın hikayelerini ve karakterlerini desteklemekte ve film deneyimini zenginleştirmektedir. Burton'ın set tasarımlarında karanlık ve gotik bir estetik tasarımla, karamsar ve fantastik unsurlar görsel bir teatralite ile birleşerek izleyiciyi kendine çeken bir atmosfer yaratır. Ayrıntılı dekorasyonlar, özenle seçilmiş renk paletleri ve karakterlerin kişiliklerini yansıtan, Burton'ın filmlerindeki set tasarımlarını olağanüstü kılmaktadır. Burton, set tasarımında da mizahi ve ironik açıklamalara yer vererek kendi tarzını yansıtmaktadır. Yarattığı karakterlerin yaşadığı mekanlar, onların iç dünyalarını ayrıntılarını yansıtan öğelerle doludur. Bu açıklamalar, izleyiciye daha derin bir anlam katarken, filmin yakınlığını ve gerçekçiliğini sağlar. Tim Burton'ın animasyonlarındaki set tasarımı, karakterlerin ve hikayelerin anlatımını güçlendiren ve izleyicinin kendini filme kaptırmasını sağlayan oldukça önemli bir faktördür. Bu set tasarımları, Burton'ın filmlerinin imzası haline getirilmiş olup onun yaratıcı ve görsel vizyonunu yansıtmaktadır. Sonuç olarak, Tim Burton'ın 'Ölü Gelin' filminin mekân tasarımı, sürükleyici bir görsel dünya yaratmaya giden olağanüstü işçiliği ve ayrıntılara gösterilen özeni örneklemektedir. Filmin set ve dekor tasarımı, tarihsel etkilerin, teknik hünerin, tematik uygunluğun ve anlatı entegrasyonunun bir kombinasyonu sayesinde hikâyeye anlatma deneyimini zenginleştirerek; kalıcı çekiciliğine katkıda bulunmuştur. 'Ölü Gelin' stop-motion animasyon sanatında görsel hikâyeye anlatımının gücünün ve mekân tasarımının önemini bir kanıt olarak durmaktadır.

KAYNAKÇA

Adobe (2023). *Stop motion animation explained: definition, types and techniques*. 31 Mayıs tarihinde erişildi. <https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html> adresinden alındı

Altman, R., Belton, J., & Weis, E. (1985). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University.

Bendazzi, G. (2015). *Animation: A World History: Volume I: Foundations-The Golden Age*. CRC Press.

- Burton, T. (2006). *Burton on Burton*. (der.)Mark Salisbury. Faber & Faber.
- Corpse Bride Fandom (2023). *Town Crier gallery*. 2 Haziran tarihinde erişildi.
<https://colors.dopely.top/inside-colors/color-in-the-world-of-animations/>
- Desowitz, B. (2005, Eylül 16). '*Corpse Bride*': *Stop Motion Goes Digital*.
<https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>
- Gleiberman, O. (2005, 9 14). *Tim Burton's Corpse Bride*. <https://ew.com/article/2005/09/14/tim-burtons-corpse-bride-2/>
- Gorman, M. (2015, Eylül 18). *Ten Years Ago: Corpse Bride*.
<https://tenyearsago.wordpress.com/2015/09/18/ten-years-ago-corpse-bride/>
- IGN (2023). *Tim Burton's Corpse Bride*. 2 Haziran tarihinde erişildi.
<https://www.ign.com/movies/tim-burtons-corpse-bride>
- İlhan , Ş. (2023). *Sıra dışı tarzı ile hafızalara kazınan yönetmen Tim Burton imzalı 2005 yapımı stop-motion animasyon filmi*. 1 Haziran tarihinde erişildi.
<https://iyikigormusum.com/corpse-bride-olu-gelin>
- Leonard, K. (2011). Topsy-turvy Victoriana: locating life and death in *Corpse Bride*. *Aether*, 7, s. 27-41.
- Nathan, I. (2017). *Tim Burton: The iconic filmmaker and his work*. Aurum Press.
- Nazanin (2021, Nisan 13). *Colors in the world of animation*. Dopely Colors.
<https://colors.dopely.top/inside-colors/color-in-the-world-of-animations/>
- Priebe , K. (2006). *The art of stop-motion animation*. Cengage Learning.
- Rouse, M. (2019, Haziran 13). *What Does Stop Motion Animation Mean?* .
<https://www.techopedia.com/definition/109/stop-motion-animation>.
- Shaw, S. (2012). *Stop motion: craft skills for model animation*. Taylor & Francis.
- Stopmo (2016, Haziran 4). *The History of Stop Motion – In A Nut Shell*.
<https://stopmotionmagazine.com/history-stop-motion-nutshell/>.
- Tim Burton (2023). *About Tim Burton*. 3 Haziran tarihinde erişildi.
<https://www.timburlton.com/about>.
- Tzioumakis , Y., & Molloy, C. (2018). *The Routledge companion to cinema and politics*. Routledge.
- Wells , P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.