

STOP-MOTION ANİMASYONDA DRAMATİK ANLATIM ARACI OLARAK IŞIK TASARIMI VE ANOMALİSA FİLMİ ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

LIGHTING DESIGN AS A DRAMATIC NARRATIVE TOOL IN STOP-MOTION ANIMATION: AN ANALYSIS THROUGH THE FILM ANOMALİSA

Dr. Öğr. Üyesi Nazlı Harika ZORKUN ÇAĞLAYAN

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, nazliharika.zorkuncaglayan@deu.edu.tr, İzmir, <https://orcid.org/0000-0001-7276-442X>

Dr. Öğr. Üyesi Levent BERBER

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Anasanat Dalı, levent.berber@deu.edu.tr, İzmir, <https://orcid.org/0000-0001-7424-1569>

ÖZET

Stop-motion animasyonda ışık tasarımı, hikâyenin atmosferini yaratmada ve karakterlerin duygusal durumlarını ifade etme açısından önemli bir araç olarak değerlendirilmekte; tiyatrodaki sahne aydınlatma prensipleriyle benzerlik göstermektedir. Ancak stop-motion animasyonun her karesi için ışık kaynak ve yönleri yeniden belirlenmekte; değişen kamera çekim açıları ile mekân değişimleri göz önüne alınarak ışık yönlerinin her karede yeniden ayarlanması bu tekniğin belirleyici eylemlerinden biri olmaktadır. Bu bağlamda ışık tasarımı anlatıyı destekleyen ve izleyicinin duygusal tepkilerini yönlendiren bir unsur olarak ele alınmaktadır. Anomalisa, stop-motion tekniği kullanılarak yaratılan bir film olup karakterlerin duygusal derinliğini ve hikâyenin atmosferini güçlendirmek için ışık tasarımının nasıl kullanıldığını gösteren etkileyici bir örnektir. Bu çalışmada, 2015 yapımı Anomalisa filmi örnek alınarak ışık tasarımının stop-motion animasyonda dramatik anlatıdaki etkileri incelenmekte; dramatik anlatımı zenginleştiren unsurlar üzerinde durulmaktadır. Araştırma sonucunda Anomalisa filminde ışık tasarımı karakterlerin fiziksel çevresini aydınlatmanın ötesine geçerek, onların psikolojik dünyasını ve duygusal durumlarını anlatmanın aracı haline gelmiştir. Kullanılan ışık tasarım teknikleri ve renk kompozisyonları, filmin dramatik anlatımına katkı sağlarken, izleyiciyi de karakterlerin zihinsel yolculuğuna dâhil etmektedir.

Anahtar kelimeler: Stop-motion, animasyon, ışık tasarımı, Anomalisa

ABSTRACT

In stop-motion animation, lighting design is considered a significant tool for creating the atmosphere of the story and expressing the emotional states of the characters, drawing parallels with stage lighting principles in theater. However, for each frame of stop-motion animation, light sources and directions must be redefined. Adjusting light directions in every frame, taking into account the changing camera angles and shifts in setting, is one of the defining actions of this technique. In this context, lighting design is regarded as an element that supports the narrative and directs the emotional responses of the audience. Anomalisa, a film created using stop-motion technique, serves as an impressive example of how lighting design is utilized to enhance the emotional depth of the characters and the atmosphere of the story. This study examines the effects of lighting design on dramatic storytelling in stop-motion animation, taking the 2015 film Anomalisa as a case study, and focuses on the elements that enrich dramatic storytelling. As a result of the research, lighting design in the Anomalisa film has gone beyond illuminating the physical environment of the characters and

has become a tool for describing their psychological world and emotional states. The lighting design techniques and color compositions used contribute to the dramatic narrative of the film and include the audience in the mental journey of the characters.

Keywords: Stop-motion, animation, lighting design, Anomalisa

1. GİRİŞ

Canlandırma sinemasının en zahmetli ve yaratıcı ifade biçimlerinden biri olarak kabul edilen stop-motion tekniğinin temelinde, her bir karede nesnelerin hareketini ve süreçsel dönüşümünü yaratma amacı yatmaktadır. Stop-motion, fotoğrafçılık ve sinematografi tekniklerini birleştiren bir animasyon tekniğidir. Bu tekniğin prensibi, yüksek çözünürlüklü bir kamera kullanılarak yakalanan nesne modelini kare kare hareket ettirmek üzerine kuruludur (Sayatman, 2013). Stop-motion animasyonun estetik ve anlatımsal gücü, sadece nesnelerin fiziksel hareketlerinden değil, aynı zamanda görsel ve duygusal atmosferlerin yaratılmasında kullanılan tekniklerden de kaynaklanmaktadır.

Animasyon bir yandan hareketi yaratmakla, diğer yandan da ihtiyaç duyulan imgeleri, formları üretmek için güzel sanatlar ve grafik sanatlarla ilgili sonsuz türde tekniklerle ilgilenmektedir. Bu teknikler arasında, kare kare çekime dayalı ayrıcalıklı bir araç olarak stop-motion ister çizim ister 3B modelleme olsun, temsilin yalnızca soyut alanının değil, gerçekliğin de canlandırılabilirliğini göstermektedir (Lepot, 2013).

Bir görüntü sanatı olan stop-motion için en temel araç ışıktır. Mekân ve karakterlerin gereken netlikte görülebilmeleri için kameranın belli yoğunluktaki ışığa gereksinimi vardır (Şenyapılı, 1998, s. 91). Işık tasarımı, aynı zamanda stop-motion animasyonda dramatik anlatımı şekillendirmek için kritik bir rol oynamaktadır. Işık, karakterlerin duygusal durumlarını, mekânların atmosferini ve hikâyenin genel tonunu belirlemede etkili bir araç olmakla beraber; ışık kaynaklarının yerleştirilmesi, ışığın yönü ve yoğunluğu gibi unsurlar, izleyicinin dikkatini belirli noktalara çekerek anlatının dramatik yapısını desteklemektedir.

Bu bağlamda, Charlie Kaufman'ın ilk stop-motion filmi olan 2015 yapımı Anomalisa, animasyonun ışık tasarımı ile dramatik anlatım arasındaki etkileşimin önemli bir örneğini sunmaktadır. Film, bir kişisel kriz ve kendini yeniden keşfetme hikâyesini merkezine alarak, ışık tasarımıyla karakterlerin içsel dünyalarını ve dışsal etkileşimlerini yansıtmaktadır. Stop-motion animasyonda ışık tasarımının dramatik anlatım üzerindeki rolünü ve önemini incelemeyi, Anomalisa filmi üzerinden yürütülecek analizle amaçlanan bu çalışmada ışık tasarımının karakter derinliğini nasıl artırabileceğini ve anlatının duygusal etkisini nasıl güçlendirebileceği ana argümanı oluşturmaktadır.

Stop-Motion Animasyonda Işık Tasarımı

Stop-motion, bir nesnenin fiziksel olarak manipüle edildiği ve kendi kendine hareket ediyormuş gibi görünmesi için tek bir sinema filmi karesinde fotoğraflandığı bir animasyon tekniği olarak tanımlanabilmektedir. Nesne, ayrı ayrı fotoğraflanan kareler arasında küçük artışlarla hareket ettirilir ve kare dizisi hızlı bir sekans olarak oynatıldığında hareket yanılsaması yaratır (Maselli, 2018, s. 54) Doğası gereği cansız bir nesnenin canlandırılması esasına dayanan bu animasyon tekniği, sinemanın görsel ve dramatik dilini, zamanı yakalayarak birleştirmektedir (Purves B. J., 2014, s. 6). Stop-motion animasyon; malzeme tasarımı ve kukla animasyonunun iki alanını kesiştirerek, malzeme teknolojilerinin evrimiyle animatörlerin, kukla yapımcılarının diğer alanlardan ödünç alınan teknolojilerin ve süreçlerin

yeni gelişim yollarını hızlandıran ve tanımlayan anlatı ihtiyaçlarına sahiptir (Maselli, 2018, s. 61).

Stop-motion animasyonda setler, canlı aksiyon filmlerinde olduğu gibi aynı amaca hizmet etmektedir. Bununla birlikte, çok daha küçük olmalarının yanı sıra, animatörlerin setin farklı alanlarına ulaşmasına, kameraların yeniden konumlandırılmasına ve yakın ayrıntıların incelenmesine olanak sağlamak için farklı şekilde inşa edilmektedirler. Animatörlerin erişimini sağlamak için set zeminine tuzak kapılar koyulabilmekte ve bir karakterin yerleştirildiği her yerin kolayca ulaşılabilir bir yerde olması gerekmektedir.

Işıklandırma öykü anlatmak için ortam yaratmaktadır ve sinemanın özü de görsel imgeler aracılığıyla hikâye anlatımına dayanmaktadır (Brown, 2008, s. 1). Işık, günlük yaşantımızın en değişken elementidir. Ancak görsel olarak çevremizin ve çevremizdeki insanların görünümünü günün saatine, hava durumuna veya belirli bir ışık kaynağına bağlı olarak bir saatten diğerine değiştirebilmektedir. Işık, setleri, kostümleri ve makyajı yaratan tüm insanların çabalarını artıracak ya da azaltacaktır. Işık sahneye çeşitli şekillerde düşebilmekte, pek çok ruh hali yaratabilmektedir. Işık tasarımcısının görevi hikâyeyi anlatmanıza en iyi şekilde yardımcı olacak ışık türünü seçmek, karanlığa dikkat çekmek ve hayal gücünü harekete geçirmektir (Malkiewicz, 1986, s. 1-2). Sinema için geçerli olan ışık tasarımının önemi aynı şekilde canlandırma sineması tekniklerinden stop-motion için de geçerlidir.

İyi bir animasyon uygulaması için o dünyayı oluşturan karakterin tasarımından, hareketlerine mekâna kadar nasıl kontrol edileceğini bilmek gerekmektedir. İster kâğıt üzerine çizim yapılsın ister kil ile modellenmesi yapılsın ya da kamera önünde birkaç kibrit kutusunu hareket ettirilsin, bir animasyonun iyi olması için hareketi ve duygu yaratmayı anlamak gerekmektedir (Shaw, 2017, s. 1). Sahne aydınlatma prensipleriyle benzerlik gösteren stop-motionda aydınlatma tasarımı mekân, karakter ve zaman faktörü göz önüne alınarak tasarlanmaktadır.

Basit ışık ayarlamaları ile sahnenin veya setin depresif, keyifli, gizemli veya herhangi farklı dramatik bir atmosfere dönüşmesi sağlanabilmekte; uygun aydınlatma ile yönetmenin sahnede istediği görsel etki yakalanabilmektedir (Millerson, TV Scenic Design Handbook, 1989, s. 219).

Işık tasarımının temel amacı; sahne veya setlerdeki objeleri, dekorları ve de oyuncularını aydınlatarak görülebilir hale gelmelerini sağlamak, sonrasında oyuncuların ifade ve duygularını izleyiciye net olarak yansıtılabilmelerini, mekânın dramatik atmosferini yansıtılabilmektir. Işık, setin belirli bir bölümünü vurgulayarak yönetmenin görmesini istediği şeyi seyirciye göstermektedir. Farklı ışık türleri sahneye farklı bir renk ve ruh hali vermekte, ayrıca ortama estetik bir görünüm anlamında da katkı sağlamaktadır. Hangi ışık türünün hangi rengi ortaya çıkaracağı ve dolayısıyla ortaya nasıl bir ruh hali çıkartacağını bilmek önem taşımaktadır (Siti Hajar Aznam, 2020, s. 46)(Melvyn,2013).

Jules Fisher ışık tasarımının fiziksel ve psikolojik etkilerini şöyle dile getirmektedir;

“Aydınlatmayla karakterlerin yaradılışları hakkında yazar ve yönetmenin seyirciye aktarmak istediği şey, seyircinin karakterlerin ne hissettiğini hissetmesini sağlar. Bu büyüünün oluşmasına izin vermek için ışığın dört özelliğini kullanırız: yoğunluk, renk, biçim ve hareket. Seyirciye günün saatini belirtmek, çöl sıcaklığı hissini vermek, denizin buğusu gün batımının romantizmi, gece vakti şehir, yalnızlık, gerçeküstülük, diğer dünyevilikler, natüralist iç mekânlar veya fantastik çevreler, yutan orman, gerçek dışı ama felaketvari kışkırtıcı bir ışıkla yıkanmış boş bir sahne veya görsel betimlemenin insanı şiirsel bir âleme taşıyacağı bir milyon başka durum. Hiçbir yer, zaman veya duygu ışık

tasarımcısının imgeleminin ötesinde değildir. Bu sanatın bir parçasıdır; ışık tasarımcısının büyüülü sanatı.” (Benedetto, 2012, s. 142)

Stop-motion için hazırlanan genelde küçük ölçekli setlerde hassas aydınlatma kontrolü sağlamak için tiyatrolarda kullanılmak üzere tasarlanmış profil lamba adı verilen fenerler kullanılmaktadır. Slayt projektörleri gibi tasarlanan bu lambalar oldukça uzak bir mesafeden çok kontrollü bir ışın yansıtılabilmektedirler. Günümüzde LED ışıkları da bu amaçlar için daha fazla kullanılmaktadır. Setten biraz uzağa yerleştirilen lambalar, diğer alanlara etkilemeden çok küçük alanları aydınlatılabilmektedir. Bir seti aydınlatan ışık miktarının film çekerken bile çok büyük olması gerekmemekte; genellikle bir çeyrek ile bir tam saniye arasında uzun enstantane hızları kullanılabilmektedir. Dijital kameralarda pozlama çok daha az sorun çıkarmakta ve bir set birkaç açılı lamba veya küçük ev tipi led ışıklarla oldukça yeterli bir şekilde aydınlatılabilmektedir (Peter Lord, 2015, s. 77-79)

Aydınlatma, animasyonda gerçek bir güçtür. Stop-motion tekniğinde yapılan en büyük hatalardan biri, bir görüntüyü düz, genel bir tasarım ile aydınlatmaktır. Aydınlatma, herhangi bir nesneye veya kişiye form, boyut, atmosfer, dram ve yaşam katmalıdır. Seçici aydınlatma, stop-motion kompozisyonunun daha geniş hissettirmesine, gizem ve dram eklemesine yardımcı olabilir. Çeşitli aydınlatma kombinasyonları mevcuttur. Reflektör panelleri ve köpük çekirdekler, dolgu ışığı olarak oldukça etkili olabilir ve ana ışığın yayılmasıyla aydınlatılabilmektedir. Bu aydınlatma teknikleri yüzyıllardır resimde simüle edilmiştir. Sfumato, benzer orta tonlarla renkleri karıştırma ve renk ile ışıkta nazik geçişler oluşturma tekniğidir; chiaroscuro ise yüksek kontrastlı ışıklar ve karanlıklar yaratan tek kaynaklı aydınlatmanın çok daha dramatik kullanımınıdır. Leonardo da Vinci, ilk tekniğin ustası olarak geçmekte, Rembrandt ise ikinci tekniğin ustası olarak anılmaktadır. Bir çekimde ışıkları hareket ettirmek veya animasyonunu yapmak, ön üretim hazırlıklarında dikkate alınması gereken bir diğer unsurdur (Gasek, 2012, s. 75-76). Bir filmde renk ve ışık tasarımı, genel bir aydınlatma düzeyi ile başlar ve bu temel üzerine her sahnenin anlamına uygun, farklı ışık tasarımları eklenmektedir. Anomalisa’da bu ilkenin kusursuz bir şekilde uygulandığı görülmektedir. Işık, sadece anlamı taşıyan bir unsur değil, aynı zamanda anlamın bir yaratıcısı olarak şekillendirilmiştir.

Anomalisa

Anomalisa, Charlie Kaufman ve Duke Johnson tarafından yönetilen ve üretilen 2015 yapımı Amerikan animasyon filmidir. Kaufman’ın ilk stop-motion denemesi olan bu animasyon insanlarla iletişimde zorluk çeken biri olan Michael Stone isimli bir adamın dünyevi hayatına odaklanmaktadır. Cincinnati’deki Fregoli isimli bir otele karşılaştığı bir kadın dışında herkesin aynı olduğunu düşünen yalnız bir müşteri hizmetleri görevlisi olan Michael’ı anlatmaktadır. Doğal ve minimalist bir aydınlatma tasarımının animasyonun geneline uygulandığı ve ışık tasarımının karakterlerin iç dünyaları ve ruhsal durumlarıyla uyumlu olduğu görülmektedir.

Uçak içinde başlayan sahnede, animasyonun başlangıç zamanı gökyüzünün ışığı ve rengi üzerinden anlatılmaktadır. Kapalı, sıkıcı, boğucu ve yağışlı bir akşamın geleceğini çağrıştıran ışık kompozisyonunda kahverenginin yoğun ışık tonlarıyla kasvetli bir gökyüzü oluşturulmuştur. Genel olarak bu tür fırtınalı bir havanın renk sıcaklığı yüksek olan mavi ışıkla verilmesi beklenirken, izleyiciye sunulan gökyüzündeki uçağın rotasının hemen üstündeki şerit biçimindeki açıklığın sarı ve giderek kahverengiye doğru güçlenen bir renk tonu ile aydınlatıldığı görülmektedir. Bu kompozisyonda Kelvin derecesi düşük bir ışıkla gerilim yaratılmaya çalışılmış, kullanılan renkle verilmek istenen duygu arasında kontrastlık oluşturulmuştur. Uçağın cam kenarında oturan Michael Stone’un yüzü dışarıdan bulutların

arasından sızan güneş ışığı ile aydınlanmaktadır. Kameranın içe doğru kaydırma hareketiyle güneş ışığının adamın yüzünde ve ellerinde yoğunlaştığı ve cameo tekniği kullanıldığı görülmüştür. Cameo ışık tekniği, dramatik etkiyi vurgulayan yapımlarda yaygın olarak kullanılan, arka planın tamamen karanlık olduğu ve sadece ön plandaki nesnenin belirli kısımlarının aydınlatıldığı bir yöntem olmaktadır. Özellikle soyut anlatımlar için uygun olan bu yöntem, genellikle figür veya nesneyi ortaya çıkarmak için tercih edilmektedir. Sahnedeki figür ve nesnelere yoğun bir ışıkla aydınlatılırken arka plan neredeyse tamamen karanlık kalmakta, böylece de Rembrandt ışığında olduğu gibi aydınlık ve karanlık arasındaki kontrastlık daha belirginleşmektedir (Candemir, 2008, s. 82).

Aynı ışık yoğunluğu uçağın dış metal kısımlarında da kullanılarak mekân duygusu güçlendirilmiştir. Protagonistin her eylemi (ilaç içme) dıştan gelen ışıkla yoğun bir şekilde aydınlatılarak güçlendirilmiştir. Uçak içi aydınlatılma kullanılmamış olmasıyla da, kapalı mekân ve sıkışmışlık duygusu veren klostrofobik bir atmosfer oluşturulmuştur. Uçağın içinde devam eden sahnede; mektubun içinden beliren hayali kadının aydınlatılması tepe ışığı ile sağlanmış ve backlight kullanılarak konturları çizilmiştir. Konunun arkasından ve yukarıdan gelen ışık olarak tanımlanan kontur ışık veya backlight genellikle biçimsel seçimlerde kullanılmaktadır (Brown, 2008, s. 45). Bu sahnede hayali görüntüyü güçlendirmede kullanılmıştır. Kamera adamın yüzüne döndüğünde ise güçlü bir Rembrandt aydınlatması ile karşılaşmaktadır. Nokta ışık veren aydınlatma kaynaklarıyla gerçekleştirilen seçici bir aydınlatma tasarımı olan Rembrandt aydınlatmasında hem kompozisyon hem de içerik açısından temanın anlatımını destekleyen alanlar ışıklıdır. Görüntü alanı içerisinde belli yerleri aydınlatılırken, diğer yerleri tam ya da yarı karanlıktır. Rembrandt aydınlatmasının temel özelliği, zayıf bir aydınlatma şekli olmasıdır (Kılıç, 2003, s. 18).

Hava alanı içinde figürlerin ve mekânın yandan aydınlatıldığı görülmektedir. Hava alanı girişinde beyaz ışıkla desteklenen sahnelere yer verilmekte bu; uçağın havadaki sıkıntılı atmosferinin yerini daha rahatlatıcı bir ortama bıraktığını anlatmaktadır. Taksinin içindeki sahnede, sodyum buharlı ampul ışıkları ile aydınlatılan sokaklar dikkati çekmektedir. Sokak lambaları ya da şehrin caddelerini aydınlatan ışıklar bu sekansta yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Taksinin içi uçak sekansındaki aydınlatma benzeri biçimde aydınlatılmıştır. Şoförün aynadan yansıyan yüzünü vurgulayan ışık kullanılmıştır. Şehir trafiğindeki arabaların farlarından yansıyan ışıklar (ne kadar durağan olsalar da) filmde kullanılan biçimleriyle taksinin hareketlilik izlenimini güçlendirmektedir. Bu sahnelerde karanlık aydınlık, aydınlık karanlık olarak ışığın kullanılması burada chiaroscuro tekniğine başvurulduğu izlenimini vermektedir. Bu teknik ve arabaların far ışıkları sekansın gerçeklik izlenimini arttırmaktadır. Sinemanın en temel ışıklandırma tekniklerinden biri olan chiaroscuro aydınlatmada, konunun belirli yerleri aydınlatılırken, diğer yerler tümüyle karanlık kalmayacak şekilde göreceli bir koyuluk içerecek şekilde tasarlanmaktadır. Temel ilke, aydınlık ve karanlık alanların arasındaki geçişlerin yumuşak olmasıdır. Aydınlık ve karanlık alanlar arasındaki geçişler, dramatik ortamlar yaratımını sağlarken aynı zamanda görüntüler aracılığıyla anlam katmanlarının oluşmasını sağlamaktadır (Millerson, *Lighting for Television and Film*, 2002, s. 238).

Taksiciyle hayvanat bahçesi hakkındaki konuşmaları sırasında verilen şehrin görüntüsünün solgun bir gün batımı ışığıyla verilmesi Michael'in Fregoli hastalığının bir belirtisi gibidir. Yani Michael'in ruh halinin bir ifadesi şeklinde düşünülebilir. Michael'in kalacağı otelin adının Fregoli olması animasyonda önemli bir metaforik derinlik taşımaktadır. Fregoli sendromu bir veya birden fazla kişinin tekrar tekrar kılık değiştirerek görüldüğü sanrısız bir psikolojik sendrom olarak tanımlanmaktadır. Literatürde Capgras sendromunun bir varyantı olarak bilinmekte ancak iki sendromun farklı fenomenolojik yapılar ile yaş cinsiyet dağılımına sahip olduğu görülmektedir (Mojtabei, 1994, s. 458) Michael diğer

insanları kendi kişisel özelliklerinden ve bireyselliklerinden yoksun olarak algulamakta, herkes ona aynı kişi gibi görünmektedir. Otel Fregoli de karakterin zihinsel durumunu ve dünya algısını simgelemektedir. Kısaca çevredeki herkesin tek bir kişi olduğuna dair yaşadığı psikolojik bir bozukluk olan bu sendrom, Michael'ın yaşamındaki monotonluğu ve sosyal izolasyonu vurgulamak için kullanılmaktadır.

Fregoli Otel içi çekim karesinde resepsiyonun sağ ve sol tarafında simetrik bir şekilde ve tepe noktalarında (üst açıdan) bulunan spotlarla aydınlatılmış yapay çiçeklere düşen ışık rengi, resepsiyonun arkasındaki geniş fonun mavi yüzeyi ile kontrast oluşturmaktadır. Bu aydınlatma çekim karesinin tam orta noktasında daha az yoğunluklu ışıkla aydınlatılan figürlerin hareketlerini ön plana çıkarmakta, dikkati tam merkezde toplamayı amaçlamaktadır. Kamera bu sahnede, çekim açısı değişmeden ve çerçevenin simetrisi bozulmadan figürlerin hareketlerinin vurgusunu güçlendirmek için öne doğru kaymaktadır. Otel koridorunun yan duvarlarındaki simetrik lamba dizilişi ile tepe aydınlatma aparatlarının kameranın bakış açısına bağlı olarak derinlik izlenimi yaratmaktadır. Sarı sıcak ışık tonlarının kullanımı güvenilir ve romantik bir atmosfer sunmaktadır. Ancak bu aydınlatma Michael ile Lisa'nın aşkını ifade etmekten çok Michael'ın sapkın yapısıyla kontrast oluşturmaktadır.



Görsel 1. Anomalisa, Otel Koridor Sahnesi ((Macnab, 2016)

Restoran sahnesi aydınlatma açısından pek çok kontrast yapıyı içinde barındırmaktadır. Genel aydınlatma masalarda bulunan abajurlar, tavandaki sarı- kırmızı noktasal armatürler (karışımları turuncu rengi vermektedir) ve barın arka fonunda bulunan mavi ve beyaz karışımı ışıklarla oluşturulmuştur. Çekim karesinin sağ tarafında yer alan mavi tonun ağır bastığı parlak alanla karenin sol tarafındaki pencerelerdeki yumuşak geçişli dış şehir görüntüsü alanının kontrast bir biçimde birbirini dengelediği görülmektedir. Salon içinde kullanılan sarı ve mavi ışıkların mevcut ortam ışığında renklerle yaratılan diğer bir kontrastlıktır. Mekânın döşemelerinden yansıyan ışıklar genel olarak kahverengi tonlarda olup loş bir atmosfer oluşturmaktadır. Masadaki aydınlatma adam ve kadınların yüzlerinde soft bir ışık yansıması yaratmaktadır.



Görsel 2. Restoran sahnesi (Moore, 2016)

Kamera oyuncularını merkezde tutmakta, arkadaki bar ışığı ile masadaki sarı ışık sahneye derinlik kazandırmaktadır. Diyalogların yer aldığı baş ve yüz detay çekimlerinde Rembrandt aydınlatması dikkat çekmektedir. Yüzlere sol taraftan gelen ana sarı ışık, sağdan gelen dolgu ışıklarıyla desteklenmektedir. Yinelemek gerekirse; yüzlerdeki düşük kelvinli sarı ışıkla, hemen arka masadaki karesel sarı abajur ışığı ve arka fonda yer alan yüksek kelvinli mavi ışık çerçeve içindeki hareketlilik izlenimini yaratan güçlü bir kompozisyon oluşturmaktadır. Genel olarak lokanta sahnesinde; soldan sağa doğru karanlık- aydınlık-karanlık yüzeyler chiaroscuro özelliği sağlarken, tüm dikkatler kameranın çekim karesinin merkezindeki masada toplanmaktadır. Bu sahnenin aydınlatmasının konuşmaların taşıdığı psikolojik anlamı destekler niteliktedir. Masada kullanılan yumuşak sarı ışık konuşmaların duygusal akışına paralel olacak şekilde biçimlendirilmiştir.

Hikâyede karakterlere derinlik katmak istenildiğinden, tasarımcılar; karakterlerin parıldayan gözleri, pürüzlü yüz hatları, kalın elleri ve diğer gerçekçi tavırları gibi küçük detaylara önem vermiştir. Kaufman ve Johnson, Michael Stone'un varoluşsal sıkıntısıyla uyumlu bir şekilde, her şeyi olduğu gibi gösteren bir yaklaşımı tercih ettiklerini belirterek, Michael, Lisa ve diğer karakterlerin yüzlerinde dikiş izlerinin bilerek bırakıldığını dile getirmişlerdir (Dercksen, 2016).

Romantik ortamı ve mahremiyeti destekleyecek biçimde, loş ve yumuşak bir ışık kullanılacak biçimde kurgulanan otel odasındaki yatağa uzanma sahnesi, tensel yakınlık hissini desteklemektedir. Oda yatağın her iki tarafındaki düşük kelvinli sarı ışık veren abajurlarla soft bir biçimde aydınlatılmaktadır. Açık banyo kapısından sızan ışık romantik oda ışığına destek olurken önceki sahnelerdeki klostrifobik otel odası havasını kırmaktadır. Rüya bir kâbus gibidir ve soğuk ışıklarla aydınlatılmış bir ortamda sunulmaktadır. Gerilim ve korku filmlerinde genellikle kullanılan enerjisi yüksek soğuk yeşil ışığın sağladığı atmosferin Michael'in düşüncesine, psikolojik durumuna ve güvenlikten çağrılmasının yarattığı kaygıyı izleyiciye aktardığı görülmektedir. Aynı biçimde güvenlik görevlisinin odasının soğukluğu bu sahnede hissedilmektedir. Ayrıca odada bulunan akvaryumdan duvarlara yansıyan ışık dalgalanmaları ortamın gerginliğini daha da artırmaktadır. Güvenlik görevlisinin olduğu geniş mekânının tam ortasında bir boşluk bulunmaktadır. Boşluk kırmızı renkte ve ortam ışığı ile kontrast oluşturmaktadır. Güvenlik görevlisi Michael'a ilgisini açıklar. Şaşırın Michael

güvenlik görevlisinin teklifinden kaçarken bindiği golf arabası boşluğa düşer. Bu düşüş sanki Lisa'nın otel koridorundaki iki kez takılıp düşüşüne gönderme yapmaktadır. Sonradan rüya olduğu anlaşılacak olan bu sahnede güvenlik görevlisinin Michael'e aşkını söylemesi, karakterin bilinçaltında yatan başka bir sorun mu var sorusunu düşündürmekteyken; yönetmen Michael'i diğer sahnede aynı yüzlere sahip çalışanların olduğu mekânda göstererek aslında asıl sorunun Fregoli olduğunu vurgulamaktadır. Burada soğuk ışık insan ilişkilerindeki samimiyetsizliğe ve yüzeyselliğe vurgu yapmaktadır. Michael'in rüyadan uyanması ile ışık bir önceki sahnenin yani yatak odasının ışığı ortamda yer almaktadır.



Görsel 3. Anomalisa filmi set arkası görseli (starburnsindustries, 2020)

SONUÇ

Anomalisa filmindeki dramatik anlatımın en önemli unsurlarından biri, ışık tasarımının karakterlerin ruhsal durumlarını ve psikolojilerini yansıtmak amacıyla kullanılmasıdır. Film boyunca uygulanan minimalist ve doğal ışık tasarımı karakterlerin yaşadığı derin içsel çatışmaları vurgulamak için belirli sahnelerde dikkatle yapılandırılmıştır. Özellikle Michael Stone'un sıkışmış ruh halini ve dünyaya yabancılaşmasını aktaran sahnelerde düşük kelvin dereceli ışık kullanımıyla gerilim yaratılmakta ve seyirciye karakterin varoluşsal sıkıntısı etkili bir şekilde verilmektedir.

Işık, filmin atmosferini şekillendiren güçlü bir araç olarak kullanılmış ve sahnelerde yer alan chiaroscuro gibi tekniklerle dramatik etki artırılmıştır. Özellikle uçak sahnesi, restaurant gibi kapalı alanlarda cameo ışık tekniği ve Rembrandt aydınlatma yöntemleri karakterin yalnızlık, yabancılaşma gibi duygularını belirgin hale getirmiştir. Ayrıca otel ve taksi sahnelerindeki simetrik ışık dizilimleri ve sıcak renk tonları Michael'in bu sahnelerde yaşadığı içsel karmaşasına karşı denge kurmaktadır. Özellikle otele de ismini veren, filmin kahramanı Michael'in fregoli rahatsızlığı ışık- gölge kontrastlıklarıyla sıklıkla vurgulanmıştır.

Sonuç olarak, Anomalisa filminde ışık tasarımı karakterlerin fiziksel çevresini aydınlatmanın ötesine geçerek, onların psikolojik dünyasını ve duygusal durumlarını anlatmanın aracı haline gelmiştir. Kullanılan ışık tasarım teknikleri ve renk kompozisyonları, filmin dramatik anlatımına katkı sağlarken, izleyiciyi de karakterlerin zihinsel yolculuğuna dâhil etmektedir.

KAYNAKÇA

- Benedetto, S. d. (2012). *Tiyatro Tasarımı*. Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Brown, B. (2008). *Sinemada ve Videoda Işıklandırma*. İstanbul: Hil Yayıncılık.
- Candemir, A. (2008). *Video Kamera: Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler*. Eskişehir: Anadolu üniversitesi Yayınları.
- Dercksen, D. (2016, February 22). *The Stop-Motion Animation Magic Of Anomalisa*. the writing studio: <https://writingstudio.co.za/the-stop-motion-animation-magic-of-anomalisa/> adresinden alındı
- Gasek, T. (2012). *Frame-by-frame stop motion: The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. Oxford: Focal Press.
- Kılıç, L. (2003). *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkılap Yayınları .
- Lepot, C. (2013). Stop motion: From plastic to plasmatic cinema. *Animation Practice, Process & Production*, 3(1-2), 133-148.
- Macnab, G. (2016, march 10). *Anomalisa, film review: Charlie Kaufman brings new depths to animation*. Independent: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/anomalisa-film-review-charlie-kaufman-brings-new-depths-to-animation-a6924251.html> adresinden alındı
- Malkiewicz, K. (1986). *Film Lighting*. New York: Prentice Hall Press.
- Maselli, V. (2018). The Evolution of Stop-motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations. *International Journal of Literature and Arts* 6(3), 54-62.
- Millerson, G. (1989). *TV Scenic Design Handbook*. London: Focal Press.
- Millerson, G. (2002). *Lighting for Television and Film*. Great Britain: Focal Press.
- Mojtabai, R. (1994). Fregoli Syndrome. *Australian and New Zeland Journal of Psychiatry*, 458-462.
- Moore, R. (2016, January 20). *movie review: Anomalisa*. Movie Nation: <https://rogersmovienation.com/2016/01/20/movie-review-anomalisa/> adresinden alındı
- Peter Lord, B. S. (2015). *Cracking Animation :The Aardman Book of 3D Animation*. London: Thames and Hudson.
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy*. Estonia: The Estonian Academy of Arts.
- Purves, B. (2010). *Basics animation 04: Stop-motion (Vol. 4)*. london: Ava Publishing.
- Purves, B. J. (2014). *Stop-Motion Animation Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*. London: Bloomsbury Publishing .
- Sayatman, N. R. (2013). *Design of Claymation with Virtual-Set Methods for Animation Film Production*. research gate: <https://www.researchgate.net/publication/310480994> adresinden alındı
- Shaw, S. (2017). *Stop Motion :Craft Skills for Model Animation*. FL: CRC Press.
- Siti Hajar Aznam, H. R. (2020). STOP MOTION AS A MEDIUM TO TEACH AND LEARN EXPERIMENTAL ANIMATION. *Voice of Academia*, 42-49.
- starburnsindustries*. (2020). <https://www.starburnsindustries.com/behind-the-scenes?pgid=j5kaxw2m-bd5b2ad2-16d7-415b-9ff7-ef59231fe85f> adresinden alındı

Şenyapılı, Ö. (1998). *Sinema ve Tasarım*. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Edition.