

**Atf Bilgisi:** Seçmen, E. A. (2020). Sinematografik çerçevelemede simetri ve perspektif: Wes Anderson filmleri üzerine bir alan araştırması, *İNİF E- Dergi*, 5(1), 39-54.

## SİNEMATOĞRAFİK ÇERÇEVELEMEDE SİMETRİ VE PERSPEKTİF: WES ANDERSON FİMLERİ ÜZERİNE BİR ALAN ARAŞTIRMASI

Öğr. Gör. Dr. Emre Ahmet SEÇMEN\*

**Araştırma Makalesi\*\***

Başvuru Tarihi: 01.04.2020

Kabul Tarihi: 22.04.2020

### Özet

Sinematografi, film yapım sürecindeki tasarımın bütünü tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Görüntüleme, kurgu, ışıklandırma, dekor, mekân, makyaj, kostüm, ses, özel efekt gibi birçok unsurun belirli bir bakış ve bütünlük ile oluşturduğu bu kavramın en önemli unsurlarından biri de çerçeveleme yani kompozisyonudur. Çerçeve içinde yer alacak objelerin, mekânın, oyuncuların, renklerin tasarımı yapım öncesi süreçte ciddi bir çalışma ve prova gerektirmektedir. Sinematografik çerçeveleme, diğer unsurların birbiri ile ilişkilerinden doğmakta ve yönetmenin kendisine ait bakış açısını ortaya çıkarmaktadır. Çerçeve içindeki kompozisyonun oluşturulmasında ve esteteze edilmesinde üçte bir kuralı, Fibonacci spirali, ufuk çizgisi kuralı, doku, ritim, yalnlık, fon gibi birçok kural ve madde devreye girmektedir. Çerçeveleme yapılırken estetiğin sağlanması için ön plana çıkan iki madde simetri ve perspektif olmuştur. Bu iki kavram sinema doğduğu günden bugüne birçok yönetmen tarafından farklı yaklaşımlarla kullanılmıştır. Stanley Kubrick için simetri kullanımı filmlerine büyük ölçüde yayılırken, Steven Spielberg ve Paul Thomas Anderson gibi yönetmenler için çektikleri filmlerde üçte bir kuralına uymak veya Fibonacci spirali ekseninde çerçeveleri oluşturmak bir gelenektir. Amerikalı bağımsız yönetmen Wes Anderson da çerçeveleme konusunda başta simetri ve perspektif olmak üzere bu maddelere uygun bir sinematografi sergilemektedir. Bu araştırmanın temel amacı simetri ve perspektif kavramlarını Wes Anderson'un filmleri ekseninde tartışarak sinematografik çerçevelemenin önemini ortaya koymak, simetri ve perspektif kullanımının, onun filmlerindeki sinematografiyi nasıl dönüştürdüğünü ortaya çıkartmaktır. Keşif amaçlı bir alan araştırması olan bu çalışmada filmler arası betimsel analiz yöntemi kullanılmış; yönetmenin filmografisinde bulunan dokuz filmde simetri ve perspektif kullanımı görseller eşliğinde desteklenerek, salt estetik kadrajlar ortaya çıkarmak için değil, yönetmenin kişisel anlatım yönteminde bu iki kavrama verdiği önem vurgulanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** *Wes Anderson, Simetri, Perspektif, Çerçeveleme, Sinematografi*

## SYMMETRY AND PERSPECTIVE IN CINEMATOGRAPHIC FRAMING: A FIELD STUDY ON WES ANDERSON MOVIES

### Abstract

Cinematography is a term used to describe the entire design in the filmmaking process. One of the most important elements of this concept created by many elements such as imaging, editing, lighting, decor, space, make-up, costume, sound, special effect with a certain look and integrity is framing, that is composition. The design of the objects, place, actors, and colors to be included in the frame requires serious work and rehearsal in the pre-production process. Cinematographic framing arises from the interrelationship of other elements and reveals the director's own perspective. Many rules and items come into play in forming and aesthetizing the composition within the frame, such as a third rule, Fibonacci spiral, skyline rule, texture, rhythm, simplicity, fund. The two items that came to the fore to provide aesthetics while framing were symmetry and perspective. These two concepts have been used by many directors with different approaches since the day cinema was born. While the use of symmetry for Stanley Kubrick has been widely spread to his films, it is customary for directors like Steven Spielberg and Paul Thomas Anderson to comply with the rule of thirds or create frames on the Fibonacci spiral axis. American independent director Wes Anderson also displays a cinematography suitable for these articles, especially symmetry and perspective on framing. The main aim of this research is to discuss the importance of cinematographic framing by discussing the concepts of symmetry and perspective on the axis of Wes Anderson's films, to reveal how the use of symmetry and perspective transformed cinematography in his films. In this study, which is an exploratory field research, descriptive analysis method was used between films;

\* İstanbul Arel Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, E-mail: emreahmetsecmen@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6034-7618

\*\* Yazar / yazarlar, makalede araştırma ve yayın etiğine uyulduğuna ve kullanılan fikir ve sanat eserleri için telif hakları düzenlemelerine riayet edildiğine yönelik beyanda bulunmuştur.

In nine films in the director's filmography, the use of symmetry and perspective is supported with visuals, emphasizing the importance given to these two concepts in the personal expression method of the director, not only to reveal aesthetic frames.

**Keywords:** *Wes Anderson, Symmetry, Perspective, Framing, Cinematography*

## Giriş

Lumiere Kardeşler'in 1895 yılında icat ettiği sinematograf, ilk zamanlarında belge niteliğinde filmler çekmek üzere kullanılmıştır. Bu cihazı satın alarak sabit tiyatro sahnelerinde değişen dekorlarda çekilen film şeritlerini bir araya getirerek bir hikâye anlatan yönetmen Georges Méliés kurgu ile sahneleri bir araya getirmiştir. Kurgu ile iç ve dış mekânlar arasında bağlantılar yapan Edwin Porter'ı, yakın plan çekimleri de bunlara ekleyerek farklı bir görsel anlatım yaratan D. W. Griffith takip etmiştir. Kameranın hareket kazanması ve üretilen yeni düzeneklerle farklı çekim hareketleri ve planları yaratan sinemacılar biçimin istediği gibi yoğunlaştırılabilen ve çeşitlendirilebilen bir kavram haline gelmesini sağlamışlardır. "Kamera hareketlerinin sinemanın başından beri yönetmenler ve izleyiciler için bir çekiciliği olmuştur. Neden? Görsel olarak kamera hareketlerinin birkaç yakalayıcı etkisi vardır. Çoğu kez onlar görüntünün mekânındaki enformasyonu artırır. Nesnelere durağan çerçevelere göre daha açık seçik ve canlı görünür hale gelirler. Genellikle yeni nesnelere ve figürler ortaya çıkar" (Bordwell ve Thompson, 2011: 200). Diğer sanat dallarında olduğu gibi yeni ortaya çıkan bir kavram olan sinema, kendisine ait kurallar bütününe oluşmasında zaman ve teknoloji gelişimi ile iç içe yaşamakta ve yaşamaya devam edecektir.

Sinema, görsel & işitsel unsurların ve mizansenin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan bir bütündür. Son sanat dalı olarak, ondan önceki sanat dallarının hepsinden bir parça alarak gelişen sinema ilk başta bir ifade sanatıdır. Yönetmen artık günümüzde yaratıcı bir sanatçı konumundadır ve yaptığı bazı teknik seçimlere sonuna kadar bağlı kalması bir gelenek haline gelmiştir. Bu ifade görsel, işitsel boyutlardan ve mizansenden oluşmaktadır. Burada sinematografi kavramına dikkat çekmek gerekir. Görsel boyutları oluşturan etmenler görüntüleme, kurgu, ışıklandırma, dekor, mekân, makyaj, kostüm, aksesuar; işitsel boyutları oluşturan etmenler ise ses, müzik, miksaj, ses tasarımı gibi etmenlerden oluşmaktadır. Tüm bu elementlerin kendi içindeki tutarlı bir bütünü ortaya kayda değer bir ürün çıkarmaktadır. Tüm bunlardan bir özet çıkarmamız gerekirse sinematografi kavramı, film sanatı içinde yer alan elementlerin tutarlı ve ilişkili bir bütünüdür.

Görsel etmenlerden olan görüntüleme kullanılan kamera, lens, teknik diğer teçhizatlar, görüntü yönetmeni, alan derinliği, çerçeveleme ve kompozisyon, çerçeve oranı gibi birçok biçimsel öğeden oluşmaktadır. Bu öğelerin doğru kullanımı iyi bir çerçeveleme ortaya çıkarmamaktadır. Pascal Bonitzer'e göre (2011: 33) "sinemanın başarısı, başından beri, hareketi ve hayatı yeniden üretmesine, daha doğrusu bu iş için yaratılmış olmasına bağlıdır". Bonitzer, bu açıklamasıyla sinemanın biçimi kullanan yeniden üretim aracı olduğunu savunmaktadır. Bu biçimsel araç, filmi yaratan kişi veya kişilerin kafasında ürettiği yeni dünyanın sıfırdan üretilmesiyle mümkündür. Burada ortaya çıkan kompozisyon oluşturma kavramı yani sinematografik anlamda estetik bir çerçeveleme, kompozisyon içinde yer alan görsel unsurların tutarlı bir tasarımıyla mümkün olmaktadır.

Burada dikkat çekilmek istenen başlık 'Film Stili' dir. Bu tutarlı bütünü çözümlmek, aynı zamanda bir hikâye anlatıcısı olan yönetmenin kişisel Film Stili'ni ortaya çıkarmak demektir. Burada evren olarak yönetmen Wes Anderson'un filmleri seçilmiştir. 'Çok az çağdaş yönetmen –ve muhtemelen herhangi bir çağın az sayıda yönetmeni- Anderson gibi çerçeve içindeki görsel yapılarıyla popüler hayal gücüyle o kadar ilişkilidir' (Kornhaber, 2017: 18). Bu filmlerin tamamı inceleme kapsamındadır ve bir evren örneklem incelemesi söz konusudur. Bordwell ve Thompson, (2011: 314-316) "film stilini çözümlmek için dört ana maddenin

incelenmesi gerektiğine inanmaktadır: 1) Düzenleme yapısının belirlenmesi, 2) Dikkat çeken tekniklerin tanımlanması, 3) Tekniklere ait modellerin izinin sürülmesi, 4) Dikkat çeken tekniklere ve oluşturdukları modellere işlev yüklenmesi". Wes Anderson, film stili olarak ayırt edici görsel ve işitsel anlatımı ile ön plana çıkan bir yönetmendir. Sinematografik çerçevelenmede kullanılan simetri ve perspektif kullanımı Wes Anderson filmlerinin stilini nasıl dönüştürmüştür? sorusu, araştırmanın temel amaç-soru cümlesidir. Bordwell ve Thompson'un inceleme modelinin benimsendiği bu çalışmada, sinematografi ve çerçevelenmenin tanımlanması; bu unsurun içinde yer alan simetri ve perspektif kavramının derinlemesine incelenmesi; incelenen bu kavramlar ışığında belirlenen evren örneklem olan yönetmen Wes Anderson'un filmlerinde bu kavramların kullanımının analizine yer verilmiştir.

## 1. Sinematografi ve Çerçeveleme

Sinematograf (orijinal isimle *cinematographé*) Auguste ve Louis Lumiere tarafından icat edilen cihazın adıdır. "Sinematografi terimi orijinal dilden çeviride film çekme sanatı olarak tanımlanmıştır" (www.tureng.com/tr). Türkiye'de ise bu terim daha çok görüntü yönetmenliği olarak bir dar tanım içinde yer almaktadır. Fakat giriş bölümünde de belirtildiği üzere sinematografi film stilinin bütününe açıklayan bir terimdir. Sinematografinin unsurlarından biri olan görüntüleme kavramı ise teknik ve estetik birçok etmeden oluşmaktadır. Görüntüleme; çerçeve, çerçeve oranı, kameranın yeri, kamera modeli, lens türü, alan derinliği, kompozisyon kuralları bu etmenlerin en temel olanlarıdır.

Bir film projesi senaryo, ön hazırlık (pre-produksiyon), yapım (produksiyon), yapım sonrası (post-produksiyon) ve dağıtım & gösterim aşamalarından oluşmaktadır. Görüntüleme kavramı, filme alınacak bir senaryo doğrultusunda yaratılacak olan kurmaca ortamda nasıl bir çerçeveleme yapılacağı ile ilgilidir. Görüntüleme kavramı her ne kadar yapım aşamasında gerçekleştirilen bir eylem olarak görünse de, görüntülenecek olan çerçevenin içinde bulunan unsurların tasarımı başta yönetmen olmak üzere yapım tasarımcısı (sanat yönetmeni), kostüm sorumlusu, makyaj ekibi, görsel efekt ekibi, görüntü ekibi gibi birçok kişinin ön hazırlık aşamasında yaptıklarıyla paralel yürümektedir. Yönetmen istediği görselliği ekiplerin başındaki kişilere iletmekte, bu kişiler ön hazırlık sürecinde bunun çalışmasını yapıp yönetmene sunmakta, çekim aşamasında yapılan ise haftalar süren bu çalışmanın bir çerçeve içine kaydedilmesi olarak sonuçlanmaktadır.

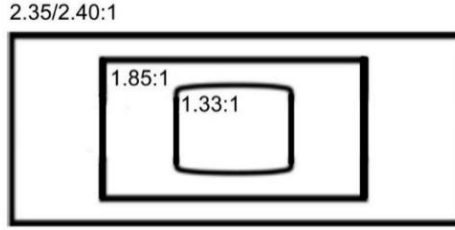
Çerçeve, kamera vizöründen veya kameranın bağlı olduğu monitörden bakıldığında görülen dikdörtgene verilen isimdir. "Kompozisyon ise yönetmenin sinemanın başlıca unsuru olan kamerayla çerçevede neyi, nasıl, nerede göstereceğinin düzenlenmesini sağlayan görsel anlamlar bütünüdür" (Altun, 2019: 41). Aumont'a göre ise (Akt. Sevin, 2007: 10) "çerçeve her şeyden önce bu nesnenin kenarı, malzemesi, somut sınırıdır". Sonuç olarak çekim yapılan yapay veya gerçek mekân vizör tarafından belirlenen oranlarda sınırlandırılmaktadır.

Bu dikdörtgenin içinde neyin nerede durması gerektiği önceden planlanmış olmalıdır. Burada kullanılan çerçeve oranının payı önemsenmeyecek kadar büyüktür. "Yönetmenin en boy oranı seçimi, izleyicinin beklentisini şekillendirmede önemli bir faktör olabilir" (Durbaş, 2017: 69). Sinema tarihinden günümüze birçok çerçeve oranı standart geliştirilmiştir. Çerçevenin eninin yüksekliğine oranı, çerçeve oranını oluşturmaktadır. "Sovyet yönetmen Sergei Eisenstein tersine kompozisyonların yatay, dikey ve diyagonal yönler boyunca eşit derecede mümkün olduğu bir kare çerçeve kullanmıştır" (Bordwell ve Thompson, 2011: 187).

Şekil 1'de görüldüğü üzere akademi tarafından standartlaştırılan 1.33:1 zamanla yerini wide screen (geniş ekran) olarak bilinen 1.85:1'e bırakmış, ilerleyen yıllarda ise anamorfik sinemaskop olarak adlandırılan daha sinematik olarak tanımlanan 2.35:1 çerçeve oranı ile süreç devam etmiştir. "Çerçeve oranı kullanmanın keyifli yanı, perdenin mi yoksa kamera penceresinin oranından mı söz edildiğinin fark etmesidir, her iki durumda da aynı şekil ortaya

çıkarmak. Bir projeksiyoncu, göstereceği filmin kutusu üstünde 1:1.33 yazdığını gördüğünde, filmi nasıl göstereceğini ve perdenin hangi formatına uygun olduğunu çok iyi anlar” (Wheeler, 2010: 222). Her bir çerçeve oranında doldurulması gereken bölgenin tanımı ve alanında bir değişim meydana gelmiştir. Örnek vermek gerekirse 2.35:1 çerçeve daha geniş ve estetik ve görsel doluluk anlamında daha zor bir alan barındırmaktadır.

### Şekil 1. Sinemada Kullanılan Çerçeve Oranları



Three aspect ratios,  
1.33:1 (TV, standard "Academy" ratio) on the inside,  
1.85:1 (standard U.S. widescreen) in the middle,  
2.35/2.40:1 (modern 35mm anamorphic) on the out side.

Çerçeve ve kompozisyon açık-kapalı çerçeveden, üçte bir kuralının kullanımına, simetrisi olan ve simetrisi olmayan (dengesiz) kompozisyon gibi birçok türü barındırmaktadır. Başta Hollywood olmak üzere birçok ülkenin kendi ulusal sinemasının birinci amacı ticari kazanç olan ana akım filmleri, senaryodaki hikâyeye anlatma formüllerine bağlı kalarak, çerçeveleme ve kompozisyonu oluşturmada kurallara uyararak bir görsel anlatım barındırmaktadır. Araştırmada bir sonraki bölümlerde kapsamlı açıklanacak olan simetri ve perspektif kavramları ise, sinematografik çerçevelemenin estetik boyutunun artırılmasında son derece önemli olan iki maddedir. Perspektifi kullanmak ve simetrik görüntüler, mekânlar yaratmak bir bakıma kurallara uyararak kabullenilmiş bir doğru kriteri yeniden üretmektir. Açık-kapalı çerçeve, Üçte Bir Kuralı (Altın Oran), Fibonacci Spirali, 180 derece kuralı, 30 derece kuralı, renk dokusu, hareket, alan derinliği, ölçek, mesafe, simetrik çekim gibi birçok kuralın dışında simetrisi olmayan dengesiz kompozisyonlar kullanan sinemacılar da vardır.

Ana akım sinemanın dışında kalan birçok sinemacı görüntüleme yapmayı ve çerçeve oluşturmayı özgür kamera kullanımı ile sağlamaktadır. Dogme 95 manifestosu ile kurallara başkaldıran iki yönetmen olan Lars Von Trier ve Thomas Vinterburg bu akımın bir ürünü olan 1995 yapımı *The Celebration* (Thomas Vinterburg) ile kuralsız çerçeve kullanan filmlerin de gösteriminin yapılabileceği ve izleyicisinin bulunabileceğini kanıtlamıştır. Bu yöntem genellikle birçok ülkenin ana akım dışı bağımsız sinemacılarının yöntemi olmuştur. Bunların dışında kuralları tamamen kendi film stiline uyarlamak için kullanan bağımsız sinemacıların da ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Araştırmanın örneğinde yer alan filmlerin yönetmeni olan Wes Anderson buna bir örnektir. İzleyicinin genelinde başarısı kabul gören tüm film yaratıcılarının ortak yönlerinden biri vermek istenilen mesajın yani anlamın ortaya çıkarılmasında kuralları eğip bükmeleri olmuştur. “Boris Uspensky’nin (Akt. Zettl, 2011: 81) resimdeki çerçeve hakkındaki anlayışlı yorumu video ekranı için de geçerlidir: Çerçeve, temsilin iç dünyası ile temsilin dışındaki dünya arasındaki sınırdır; bu bölüm, ekran alanının yapısal faktörlerini inceler. En oranı farklı olabilir, ancak tek esneklik ekranın kendisinde değil, ekranın içindedir”. Araştırma bulguları bölümünde bunun analizine ve sebep-sonuçlarına yer verilmiştir fakat bundan önce simetri ve perspektif kavramlarının bir açılımına yer verilmiştir.

#### 1. Simetri

Simetri kavramının temeli Antik Yunan’a dek uzanmaktadır. “Simetri (symmetry), *syn* ve *metr(i)os* kelimelerinin bir arada kullanımıyla türemiş Grek kökenli birleşik bir kelimedir. Birleşik kelime (simmetro) aynı standartta ölçüm, karşılaştırma; sıfat (simmetros) eş boyutta, aynı içerikte, uygun, orantılı, hesaplanmış; zarf olarak simmetros iyi (doğru orantıda), doğru

zamanda; isim hali (simmetria) karşılaştırma yoluyla elde edilmiş ölçü, iyi oranlar ve mecazi anlamda anlaşma, armoni manalarına gelir” (Darvas’tan Akt. Resioğlu, 2010: 3-4). “Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde simetri kelimesinin anlamı *bakışım* olarak tanımlanmaktadır” (<https://sozluk.gov.tr/>). Simetri kavramı geometrik olarak yorumlanabilir fakat uyum ve oran ifade etmek olarak da düşünülmektedir. “Bir kelebeğin kanatlarının simetrisini takdir etmemiz, simetri operasyonu, orijinaline ya da onun aynasal bir kopyasına benzeyen bir şekle yol açan matematiksel bir dönüşümdür” (Schreier, 2015: 10).

Simetri, görüntü içinde bir uyum duygusu sağlamaktadır. İnsan, doğası gereği, önceki alıntıyı koruduğu gibi, mükemmel simetri için bilinçsiz bir tercihe sahiptir. Bir izleyici, kaydedilsin veya edilmesin ilk defa gördüğü bir imgede bir düzen aramaktadır. Simetri kavramına karşı hassasiyeti olmayan bir birey dahi bu durumda simetri kavramını bilincin içinden çıkarmakta ve bu çerçevede bir bakış sergilemektedir. Film eleştirmeni David Bordwell, (Akt. Gandra, 2020) “görüntü veya sinema içinse seyircinin geometrik bir çerçeve algısını ilk başta aradığını savunmaktadır”.

Seyircinin geometrik algısının yanı sıra çerçeve içinde bir simetri yaratılması ana akım sinemacıların kadrajlama kurallarından biri olmuştur. “Ayna/Yansıma/Doğruya Göre Simetri, Döngü/Döngüsel Simetri ve Öteleme Simetrisi olmak üzere üç farklı simetri çeşidi söz konusudur” (Reisoğlu, 2010: 9). Ayna ve yansıma simetrisi –iki taraflı simetri olarak da tanımlanmaktadır- imgenin bittiği hizadan diğer tarafa aynasının yansıması esasına dayalı iken; döngüsel simetri bir orta nokta etrafında aynı hizalarda sürekli yenilenen hareket hissi veren bir simetri türüdür. Öteleme simetrisi ise sıralı giden öğelerin farklı açılardan bakıldığında verdiği histen kaynaklanan perspektif içerikli simetridir. Birçok kompozisyon oluşturma kuralı arasında farklı maddeler öne çıkmaktadır. Simetri kavramı da bunlardan biri olmuştur. Fakat simetri kavramı kompozisyon oluşturmada tek başına yeterli değildir. Bu bağlamda simetri kavramının birleştiği en önemli bir diğer öğe perspektif olmuştur. Simetrinin türlerini açıklarken kimisinde perspektif ile birlikte bir kullanım söz konusudur.

“Yönetmen, düzen, temizlik, doğruluk, olumsuz anlamda ise sıkıcılık, durağanlık, tekdüzelik gibi anlamları, hikâyenin amaçları doğrultusunda simetrik kompozisyonla izleyiciye bilinçli bir şekilde hissettirebilir” (Altun, 2019: 49). Sinema tarihine bakıldığında kompozisyonlarında simetri kullanımı ile dikkat çeken üç yönetmen Stanley Kubrick, Paul Thomas Anderson ve Wes Anderson’dur. Simetrinin farklı türleri vardır ve birçok yönetmen kişisel film stillerini oluşturmada perspektif ile birleştirerek bu türlerden faydalanmıştır. Stanley Kubrick, şekil 2’deki gibi tek noktalı perspektif kavramını öteleme simetrisi ile birleştirirken; Paul Thomas Anderson, şekil 3’te Altın Oran ve Fibonacci Spirali kavramına daha fazla önem vermektedir. Wes Anderson ise simetriyi tamamen bir kişisel anlatım aracına dönüştürmektedir. Bu anlatım aracının detaylarına bulgular bölümünde yer verilmiştir.

## Şekil 2. Stanley Kubrick’in *Full Metal Jacket* (1987) Filminde Öteleme Simetrisi Kullandığı Bir Kadraj



### Şekil 3. Paul Thomas Anderson'un *There Will Be Blood* (2007) Filminde Altın Oran ve Fibonacci Spirali Uygulanarak Tasarlanan Bir Kadraj



## 2. Perspektif

Latince bir sözcük olan *Perspectiva* kelimesinden gelen perspektif kavramı içinden bakmak anlamına gelmektedir. Türkçe sözlükte ise iki farklı anlam karşımıza çıkmaktadır. “İlk anlam bakış açısı iken, ikinci anlam nesnelere bir yüzey üzerine görüldükleri gibi çizme sanatıdır” (<https://sozluk.gov.tr/>). Perspektif kavramı görünen boyutluluk ile birebir ilintilidir. Herhangi bir geometrik şekle sahip bir nesneye, mekâna vs. tam karşıdan bakıldığında iki boyutlu görünüme sahip iken, yanal açılardan bakıldığında ise iki boyuttan üç boyutluluğa evrilmektedir. “Perspektif, fotoğraftaki nesnelere, görüş noktamıza olan uzaklıkları ile ilgili olarak biçim ve boyutları algılamamızı sağlar” (Özdemir, 2010: 69). Perspektif kavramı da burada devreye girmektedir. Boyut kavramının diğer detayları ise görülen nesnenin ve elde edilen görüntünün boyutlarında yatmaktadır. “Çerçeve içinde seyirci üzerinde resmin tümüne oranla çok güçlü etki yaratan başka unsurlar da vardır. Çerçeve içindeki ikinci en güçlü dinamik kuvvet, bir köşeden karşı köşeye çapraz uzanan köşegen çizgilerdir” (Wheeler, 2010: 206). Alan derinliği ve odak uzaklığı gibi kavramlar imgeye üç boyut kazandırmakta; gördüğümüz şeyin büyüklüğü ve küçüklüğü, ekranın fiziki boyutu da görülenin nasıl algılandığı üzerinde büyük bir etki yaratmaktadır.

Görüntü kompozisyonunda kadrajın bir noktasından diğer noktasına doğru neyin büyükten küçüğe veya küçükten büyüğe görünmesini sağlamak perspektif yaratmak ile doğrudan ilişkilidir. Çok yüksek bir gökdelenin önünde onu izleyen bir insan aşağıdan yukarıya doğru baktığında büyükten küçüğe, yukarıdan aşağıya doğru baktığında ise küçükten büyüğe bir imge ile karşılaşmaktadır. Bir önceki başlıkta da belirtildiği gibi perspektif simetri ile birleştirilerek kullanılmaktadır. “Bu durum, sanatla ilgili olmaktan çok, sadece matematikle ilgili bir meseleymiş gibi görünüyor; ne var ki perspektif bir değer ölçütü olmasa da, kuşkusuz bir üslup özelliğidir” (Panofsky, 2017: 24).

Boyutun estetiği, ekranda gösterildiğinde nesne boyutu algısını içermektedir. Algı, boyutun sabitliği tarafından yönlendirilmektedir. İzlenen nesne önceden biliniyorsa, ekrandaki görüntü gerçek bir boyut olarak algılanmaktadır. Nesne önceden bilinmiyorsa ekranda gösterilen nesnenin gerçek boyutuna dair bilgiler her zaman doğru sonuç vermemektedir. “Burada görüntü boyutu ekranda algılanan gerçek nesne boyutuna çevirme eğilimine geçmekte, nesne ne kadar fazla ekran alanı kaplarsa, o kadar büyük görünmektedir” (Zettl, 2011: 100). Bu sonucun belirsizliği perspektifin kullanımı ile ilişkilidir.

Bir sinemacı için perspektif kullanımı, kameranın yeri, baktığı açı (ölçek), kullanılan lens ve alan derinliği kavramları ile doğrudan ilintilidir. Perspektifi kontrol etmek ilk başta yönetmeni, onun direktifleri ile de dolaylı olarak görüntü yönetmeninin işidir. Bu perspektifin yaratılmasında yapım tasarımının rolü ayrıca bir önem taşımaktadır. Kullanılan objektiflerin görüş açıları, kameranın yerinden sonra perspektif ile oynamada en önemli bir diğer etmen olmaktadır. Geniş açılı lensler (50mm değerinden az olan) göreceli boyutu ve doğrusal

perspektifi; dar açılı lensler (50mm değerinden fazla olan) ise bunları vurgulayarak üst üste binen düzlemleri ve gökyüzü perspektifini abartmaktadır. Orta odaklı normal objektif (standart) olarak kabul edilen 50mm ise insan gözünün görme açısına en yakın değer olduğu için göze çarpan bir perspektif bozulmasından kaçınmak için vardır. “Odak uzunluğu olarak da tanımlanan bu objektif türlerinin özellikleri, görüntüdeki şeylerin algılanan büyüklüğünü, derinliğini ve ölçeğini değiştirmektedir” (Bordwell ve Thompson, 2011: 174).

İspanya Bilbao’da bulunan Guggenheim Müzesi’nin binasının şekil 4’te tam karşısından çekilen fotoğrafı 2 boyutlu bir etki verirken, geniş açı bir lens ile sol üst taraftan yanal açıdan çekilen şekil 5’teki fotoğrafı farklı bir 3 boyutluluk etkisi yaratmaktadır.

**Şekil 4. Bilbao Guggenheim Müzesi’nin Karşı Açından Standart Objektif Değeri İle Çekilmiş Bir Fotoğrafi**

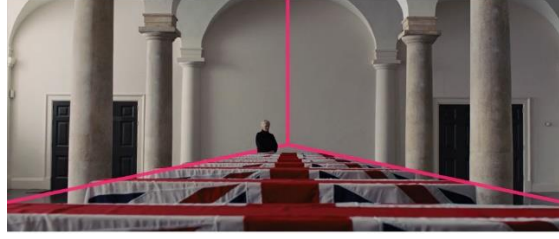


**Şekil 5. Bilbao Guggenheim Müzesi’nin Yanal Üst Açından Geniş Açılı Objektif Değeri İle Çekilmiş Bir Fotoğrafi**



Sinemada ise fotoğraftan farklı olarak hareketli bir görüntüden hem de sürekli devinim içinde olan bir kameradan bahsetmek mümkündür. Kamera ileri-geri, sağ-sol, yukarı-aşağı, üstten-alta gibi hareketler yapabilmekte; optik yaklaşma ile lensin odak uzaklığı değiştirilmekte; netlik ayarı alan derinliğine müdahale edilebilmektedir. Tüm bu işlemlerin yapılması ile değişen kompozisyonda perspektifi, aynı zamanda simetriyi elde edebilmek zor ve zahmetli bir işlemdir. Stüdyo sisteminde üretilen filmlerin, üretim avantajı burada yatmaktadır. Perspektif ve simetri başta olmak üzere, kompozisyonun estetiği için uygulanan tüm maddeler istenildiği gibi kontrol edilebilen bir görsel tasarımla daha rahat çözümlenebilmektedir. Perspektifi sağlamak için yanal açıları kullanmadan, şekil 6’daki gibi mekânın tasarımının sıralı giden bir simetri ve ritim içinde yapılması, şekil 7’deki gibi kameranın her bir çevrinmesi sonrası orta nokta perspektifinin takip edilerek bir bütünlük yakalaması ve şekil 8’deki gibi altın oran gibi kurallarla bir perspektif ortaya çıkarılması gibi birçok deneme farklı filmlerde farklı yönetmenler tarafından tercih edilen yöntemlerdir.

**Şekil 6. Sam Mendes'in *Skyfall* (2012) Filminde Perspektif Kullanımı**



**Şekil 7. Wes Anderson'un *The Grand Budapest Hotel* (2014) Filminde Perspektif Kullanımı**



**Şekil 8. Stanley Kubrick'in *Barry Lyndon* (1975) Filminde Altın Oran ve Fibonacci Spirali İle Perspektif Kullanımı**



### 3. Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde yönetmen Wes Anderson'un filmografisinde yer alan 1996-2020 arasında gösterime giren dokuz ayrı filminin sırasıyla incelenerek, simetri ve perspektif kullanımını analiz edilmiştir. Yönetmenin ilk filmi olan 1996 yapımı *Bottle Rocket* ile başlayan analiz, sırasıyla 1998 yapımı *Rushmore*, 2001 yapımı *The Royal Tenenbaums*, 2004 yapımı *The Life Aquatic*, 2007 yapımı *The Darjeeling Limited*, 2009 yapımı *Fantastic Mr. Fox*, 2012 yapımı *Moonrise Kingdom*, 2014 yapımı *The Grand Budapest Hotel* ve 2018 yapımı *Isle Of Dogs* olacak şekilde yönetmenin uzun metraj filmlerini içermektedir.

Filmlerin analizine başlanmadan önce Wes Anderson ve kendisine ait sinematik anlatıma dair birtakım detayları ön plana çıkarmak gerekmektedir. Anderson, 2020 yılına kadar çektiği dokuz ayrı filmde de aynı görüntü yönetmeni olan Robert Yeoman ile çalışmıştır. 2020 yılında vizyona girmesi planlanan *The French Dispatch* isimli yapımda da bu yine geçerlidir. Sinema tarihine bakıldığında birtakım yönetmenler, uzun yıllar aynı görüntü yönetmeni, kurgucu hatta oyuncular ile çalışmayı bir sistem haline getirmişlerdir. Yönetmen Steven Spielberg 30 yıla yakın bir süredir görüntü yönetmeni Janusz Kaminski ve kurgucu Michael Kahn ile çalışmaktadır. Yönetmen Martin Scorsese uzun yıllar boyunca birçok filmde oyuncu Robert De Niro ile çalışmış; 2000 li yıllarda ise De Niro'nun yerini oyuncu Leonardo DiCaprio almıştır. "Anderson'un filmlerindeki sinematografisi, son derece benzersiz ve hemen tanımlanabilir bir doğrudan sunuşçuluk markasını kapsayan her türlü basit minimalizmin



ötesine geçer” (Kornhaber, 2017: 29). Yönetmene veya anlatıcıya ait stilin oluşmasında bu seçimlerin payı yüksektir.

1969 doğumlu Amerikalı bağımsız bir yönetmen olan Wes Anderson ise genellikle yüksek bütçeli işler yapmayan fakat hikâyeleri, görselliği, anlatım tarzı ile her filminde günümüzün popüler oyuncularını filmlerinde oynatmaya ikna edebilen bir kişiliktir. Öykülerde yer alan hayali ülkeler, şehirler ve mekânlar; renk kullanımı gibi mizansen içerikli öğeler de bunun bir Wes Anderson filmi olduğunu hatırlatır niteliktedir. “Wes Anderson’un mizansen kullanımındaki yaratıcılık ve özgünlük, var olmayan mekânların ayrıntılı tasvirleri ile gerçekten dünya üzerinde var olmuşlar izlenimi vermeyi başarmıştır” (Tuğan, 2015: 106).

Filmlerinde kalabalık bir oyuncu kadrosu kuran Anderson, birçok farklı filmlerden tanınmış ve başarıları kesinleşmiş oyuncularından seçim yapmaktadır. Kariyerinin başlangıcından bu yana oyuncu Owen Wilson ile yakın arkadaşlığı ile senaryoları birlikte yazmakta ve başrol olmasa dahi Owen Wilson’a filmlerinde mutlaka yer vermektedir. Bill Murray, Jason Schwartzmann, Luke Wilson, Willem Dafoe, Jeff Goldblum, Adrien Brody gibi oyuncular birçok filminde yer almakla birlikte; Ralph Fiennes, Gene Hackman, Ben Stiller, Gwyneth Paltrow, Cate Blanchett, Bruce Willis, Edward Norton, Tilda Swinton, Jude Law, Saoirse Ronan, Lea Séydoux gibi isimler de filmlerinde oyuncu olarak yer almışlardır. Yönetmen, çektiği iki animasyon filmde de seslendirme kadrosunu aynı titizlikle ve politikayla kurmaktadır. George Clooney, Meryl Streep, Greta Gerwig ve Scarlett Johansson gibi oyuncular seslendirme için bu iki filmde yer almaktadır.

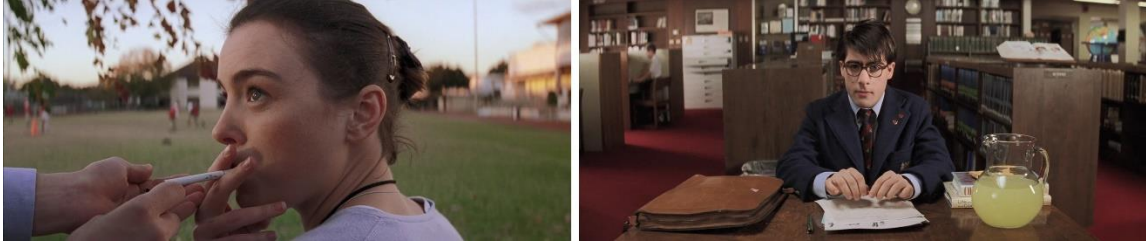
Araştırmanın temel varsayımı, Wes Anderson filmlerinde plan çerçevelerinin oluşturulmasında kullanılan simetri ve perspektif unsurlarının yönetmenin filmsel stiline temelini oturmasıdır. “David Bordwell, (Akt. Schreier, 2015: 11) simetrik düzlemlerin Anderson’un tarzı için çok daha iyi çalıştığı fikrini doğrulamaktadır” Bu stil ilk filminden günümüze bir sistem içinde gitmemiştir. Yönetmen ilk filmi olan *Bottle Rocket* (1996) isimli yapımda estetik kadrajlardan ziyade daha çok hikâye üzerine yoğunlaşmıştır. Şekil 9’da görüldüğü gibi simetrik kadrajlar bu filmde yer almazken, bazı sahnelerde aktüel kamera kullanımı ve eğik kadrajlar söz konusudur.

#### Şekil 9. *Bottle Rocket* (1996) Filminde Eğik Kadraj ve Aktüel Kamera Kullanımı



Yönetmenin 1998 yapımı ikinci filmi olan *Rushmore*, yönetmenin simetriye verdiği önemin ortaya çıkmaya başladığı yapımdır. Aktüel kameranın kullanılmadığı tersine kadrajlarda bir dengenin gözetildiği bir film olan *Rushmore*, P. O. V. (Point-Of-View) olarak adlandırılan kadrajın ortasına alınan karakter ve nesnelerin yüksek oranda yerleştirildiği bir filmidir. Şekil 10’da görüldüğü üzere bu planların kimisi öznel kamera olarak kullanılmış, kimisinde ise merkez dengesi ve tek nokta perspektif kullanımı söz konusudur. “Öznel kamera, bir karakterin bakış açısını göstermek amacıyla kullanılmakta; izleyiciyi anlatıya dahil ederek bakış açısıyla özdeşleştirmektedir” (Hayward, 2012: 353).

**Şekil 10. *Rushmore* (1998) Filminde Merkez Dengesi Kullanımı (Solda) ve Özel Kamera Tek Nokta Perspektif Kullanımı (Sağda)**



Filmlerinin çoğunda geniş planları kullanan yönetmen Anderson, yakın plan olarak çektiği yüz ölçeklerinde dahi dar açılı lensleri tercih etmemektedir. Aynı zamanda bu filminden itibaren bütün filmlerinde 40mm değerinde Panavision Primo anamorfik lensleri kullanan Anderson geniş ekran olarak filmlerini çekmeye devam etmiştir. Çerçeve hafif silindirik bir bozulma yaratan geniş açı lensler farklı çerçeve oranlarında birbirinden değişik sonuçlar vermektedir. Lensler genellikle 50mm olarak standartlaştırılan değerden sayısal olarak düştüğünde daha geniş görüntüler vermekte fakat sayı düştükçe orta nokta haricinde köşelere doğru bozulmalar artmaktadır. 40mm değeri bozulmanın başladığı fakat gözle görülür bir rahatsızlık vermediği bir lens genişliği açıdır. Yönetmen Wes Anderson özellikle yakın planlarda yüz hatlarındaki bozulmanın izleyiciye bir rahatsızlık vermemesi gerektiğini düşünerek bu lensi kullanmıştır.

Filmografisinin üçüncü filmi 2001 yapımı *The Royal Tenenbaums*, simetrisinin yönetmen için ne kadar önemli olduğu ve kişisel film stiline oluşmasında perspektif kavramının da devreye girdiği ilk yapımdır. Şekil 11'deki gibi sinematografik çerçevelemede hangi çekim ölçeği ile çekilirse çekilsin, karakterin veya nesnenin baktığı yöne doğru boşluk bırakımı kuralı, buradaki simetri ve perspektif kullanımı ile ihlal edilmiş ve orta noktada karakterlerin kalması filmin hatta sonra çekilecek olan tüm Wes Anderson filmlerinin tamamına yayılarak bir stil haline almıştır.

**Şekil 11. *The Royal Tenenbaums* (2001) Filminde Simetri ve Perspektif Kullanımı (Solda), Bakış Boşluğuna Rağmen Orta Noktada Bırakma (Sağda)**



2004 yapımı *The Life Aquatic* ise yine bu çizgide giden fakat bir öncekine göre kameranın hareketlenmesi sonrası gelen yeni planda da bir simetri ve perspektif arayışı olan bir sinematik çerçeve çalışması barındırmaktadır. Filmin açılış sekansında büyük bir salonda yapılan gösterimi izleyen seyircilerle soru cevap yapılmaktadır. Şekil 12'de görüldüğü üzere salonda oturan seyirciler geniş planda görülür, kamera yukarı tilt yapar ve bir anda zoom yaparak en üstte locada oturan üç kişiyi bir anda çerçeve içine alır.

**Şekil 12. *The Life Aquatic* (2004) Filminin Açılış Sekansındaki Kamera Hareketi ve Simetri & Perspektif Kullanımı**



Bu üç çerçevenin ortak özelliği orta nokta simetrisini ve derin perspektifi barındırmasıdır. 2007 yapımı *The Darjeeling Limited* ise şekil 13'teki gibi dış ve iç mekân sahnelerinde bu simetri ve perspektif kullanımına büyük oranda dikkat ederken, tren dışında gelişen dış mekân sahnelerindeki olağan dışı olaylarda yerini tamamen aktüel kameraya bırakabilmektedir. Bu üç yapım, Wes Anderson'un kişisel film stiline artık oluşmaya başladığı fakat belirli sahne ve sekanslarda farklı bir görsel anlatımı arada tercih ettiğini göstermektedir.

**Şekil 13. *The Darjeeling Limited* (2007) Filminde Simetri & Perspektif Kullanımı (Solda), Aktüel Kamera Kullanımı (Sağda)**



Wes Anderson filmografisine bakıldığında film stiline tam anlamıyla oturduğu ilk film olan *The Fantastic Mr. Fox* (2009) stop-motion animasyon türünde çekilmiş, minyatür ve kukla tasarımlarıyla yapılan farklı bir deneme olmuştur. Bu film ile birlikte simetri ve perspektif kullanımı, sonrasında yaptığı diğer filmler olan *Moonrise Kingdom* (2012), *The Grand Budapest Hotel* (2014) ve *Isle Of Dogs* (2018) olmak üzere yönetmenin sinematografik biçiminin temel yapıtaşları haline gelmiştir. 2020 yılında vizyona girecek olan *The French Dispatch* de fragmandan görüldüğü kadarıyla aynı sistematiğe ilerleyecek bir görünüm sergilemektedir. Bu filmle birlikte tamamen simetri içeren planlara yukarıdan kuşbakışı çekilen planlar da eklenmiştir. “Böylelikle, kalabalık kompozisyonlar yaratmakta ve çekimlerini adeta tablolaştırmaktadır” (Köksal, 2015: 122). “Anderson, düz alan kamera hareketlerini, takıntılı simetrik kompozisyonları, optik yakınlaşmaları, yavaş hareket eden yürüyüş çekimlerini, kasıtlı olarak kullandığı sınırlı renk paletini ve minyatürleri, el üretimi sanat yönünü yaygın olarak kullanması ile dikkat çekmiştir” (en.wikipedia.org). Şekil 14'te görüldüğü üzere, filmin animasyon olarak tasarlanması aynı zamanda çerçeve oluşturmadan önce üretilen dekor, minyatür ve kuklaların istenildiği şekilde istenildiği alanda daha rahat kontrolünü sağlamıştır. “Stop-motion çekilen bu film için toplam 535 kukla yapılmış ve film, yaklaşık 56 bin shot'ın birleştirilmesiyle oluşturulmuştur” (Çalıcı, 2020). Bu kontrol aynı zamanda çerçevelemedeki simetriyi ve perspektifi kullandırmada yönetmene, görüntü yönetmenine ve yapım tasarımı ekibine büyük bir rahatlık sağlamaktadır.

**Şekil 14. *The Fantastic Mr Fox* (2009) Filminde Simetri & Perspektif Kullanımı (Solda), Kuşbakışı Simetrisi (Sağda)**



2012 yapımı *Moonrise Kingdom* da bu stilistik tercihin gerçek görüntülerden oluşan animasyon dışı bir türdeki ilk örneğidir. Bu filmde Anderson, aktüel kamera kullandığı planlarda da aynı simetri ve perspektife özen göstermiştir. Bu anlamda bu film yine bir ilk olma

özelliğindedir. Geniş açılı planlarda incelikte hesaplanan kadrajlar, orta noktaya yerleştirilen nesne ve karakterler ve hareketlenen kamerada dahi olsa biçimini koruyan bir sinematografi söz konusudur. Şekil 15'teki gibi, sadece anlatıcı karakterin kameraya bakarak konuştuğu sahnelerde simetri orta noktadan çıkmaktadır.

**Şekil 15. *Moonrise Kingdom* (2012) Filminde Simetri & Perspektif Kullanımı (Solda), Anlatıcı Karakterin Olduğu Planlarda Dengesiz Kompozisyon Kullanımı (Sağda)**



Anderson'un stilistik sinematografisinin bir diğer örneği olan 2014 yapımı *The Grand Budapest Hotel*, bu biçime ayrıca üç farklı çerçeveleme üzerinden yeni bir yorum katmaktadır. Hikâyenin geçtiği üç farklı yıl olan 1932, 1968 ve 1985' ait farklı çerçeveler kullanılmıştır. Yazar olan karakterin kendisinin en yaşlı halinin görüldüğü 1985 yılı için 1.33:1 oranı; yazarın gençliğinin tasvir edildiği 1968 yılında otele yaptığı ziyaret sırasındaki görüntülerde 1.85:1 oranı; ve filmin büyük kısmının geçtiği 1932 yılı için ise daha kareye yakın bir kadraj kullanılmıştır. Fakat 1932 yılının anlatıldığı bu çerçeve aslında daha geniş bir dikdörtgen olan 2.35:1 oranında iken çekim sırasında bu kare olarak tasarlanmıştır. Bu karenin elde edilmesi sırasında çekimler yapılırken izleme yapılan monitörün sağ ve sol taraflarına bu kadrajı daha kare hale getirecek şekilde bantlar çekilmiş ve çerçeve bu şekilde oluşturulmuştur. Kurgu aşamasında ise belirlenen çizgiler doğrultusunda bu kısımlara bir kırpma uygulanmıştır. Bunun iki temel sebebi vardır. Filmin içinde geçen tüm dönemlerde olduğu gibi, yaklaşık dörtte üçünü oluşturan 1932 yılına ait çerçevedeki tüm tasarımlar simetri ve perspektif ilişkisi içinde büyük bir özenle oluşturulmuştur. Kameranın herhangi bir yöne yaptığı çevrimde sonrası aynı simetri ve perspektif başarı ile yakalanmıştır. Bir diğer konu ise geniş açılı lensler ile ilgili önceki kısımlarda açıklanan detay ile yakından ilgilidir. Filmin tamamında genellikle geniş açı kullanımı söz konusudur ki 1932 yılında geçen kısımlarda bu daha da fazladır. Şekil 16'da geniş açılı lenslerin orta nokta harici köşe noktalara doğru bozulmalar yaptığı düşünüldüğünde, bu simetri ve perspektif ilişkisinin bozulmaması için 2.35:1 oranında çekilen görüntülerin kenarlarına bir hat çekilerek bunun önüne geçildiği görülmektedir.

**Şekil 16. *The Grand Budapest Hotel* (2014) Filminde 1985 Yılına Ait 1.33:1 Oranlı Çerçeve (Solda), 1968 Yılına Ait 1.85:1 Oranlı Çerçeve (Ortada), 1932 Yılına Ait Sağdan ve Soldan Kırılarak Ayarlanan 2.35:1 Oranlı Çerçeve (Sağda)**

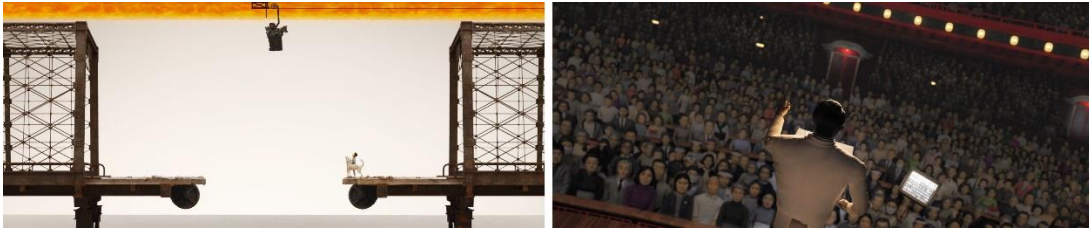


Burada unutulmaması gereken nokta ise tüm mekân ve dekor tasarımlarının, oyuncuların hareket alanlarının, kameranın gideceği ve duracağı noktaların ve diğer tüm detayların çekim öncesi aşamada ciddi bir prova gerektirmesidir. Bu eylem için hazırlanan kamera hareketleri ve kuşbakışı ölçükler, keskin bir tarzı ve görsel uyumu oluşturmaktadır. Anderson'un sanat yönü tamamen kameranın yerine ve kadrajına göre tasarlanmıştır. "Anderson izleyiciyi, film dünyası için yaptığı simetrik mekân koleksiyonunda soldan sağa,

önden arkaya, arkasından ve öncesinden tanımladığı şekilde dolaştırmaktadır” (Kornhaber, 2017: 31). Tüm bu ön hazırlıkların başarılı bir şekilde üzerinden geçilmesiyle bu sinematografik çalışma yönetmenin istediği doğrultuda bir başarıya ulaşacaktır.

Yönetmenin filmografisindeki son filmi olan 2018 yapımı *Isle Of Dogs* isimli yapım da aynı 2009 yapımı *The Fantastic Mr. Fox* gibi stop-motion yöntemiyle üretilmiş bir animasyondur. 2009 yılından bu güne tam anlamıyla sinematografik çerçevesini bir biçime dönüştüren yönetmen, yeni olarak yalnızca filmin açılışında bazı planlarda yamuk simetri denemektedir. Şekil 17’de görülen bu simetri bozukluğu denemesi, hikâyedeki Vali Kobayashi’nin ortaya attığı olumsuz düzene ilişkin bir eleştiri niteliğindedir. Bazı planlarda ise üçte bir kuralına uyan çerçevelenmelerin de kullanımı söz konusudur.

**Şekil 17. *Isle Of Dogs* (2018) Filminde Simetri & Perspektif Kullanımı (Solda), Vali Kobayashi Karakterinin Yaptığı Konuşma Sırasında Yapılan Yamuk Simetri (Sağda)**



Bu yapım aynı zamanda stop-motion hikâye anlatmanın bir yönetmene ne denli özgürlük tanıdığı ortaya çıkmaktadır. Diğer bir stop-motion olan *The Fantastic Mr. Fox*’ta olduğu gibi bu denli simetri ve perspektife takıntılı bir hikâye anlatıcısı için malzemeleri istediği şekilde değerlendirebileceği bir uygulama alanı bulunmaz bir fırsata dönüştürülmektedir. “İbrahim Tosyalı, (2018) bu film hakkında yazdığı eleştiride yönetmeni, en ufak bir geçişi bile pan/tilt/zoom ile süsleyen, kameranın önüne koyduğu oyuncaklarıyla hiç sıkılmadan saatlerce oynayan bir deli. Stop-motion’ın içine animasyon yerleştiren bir kaçık olarak tanımlamakta; stop-motion’ın sağladığı özgürlük alanıyla anlatıya dair tüm takıntılarını üzerimize kustuğunu belirtmektedir.”

**Sonuç ve Tartışma**

Bir yönetmene ait olan biçim, onun sinematografik tercihleriyle oluşmaktadır. Çerçeveleme kavramı, sinematografinin birçok unsurundan sadece bir tanesidir. Simetri ve perspektif kullanımı ise çerçeve estetiği için kullanılacak elemanlardan iki tanesidir. Kimi yönetmenler bunlara dikkat ederek çerçeveyi oluşturmakta, kimileri ise bu elemanları tamamen yok sayarak aktüel çekimlerle ve ‘özgür’ olarak nitelenebilecek bir kamera kullanımı ile çekimlerini gerçekleştirmektedirler. “Sovyet yönetmen Sergei Eisenstein tersine kompozisyonların yatay, dikey ve diyagonal yönler boyunca eşit derecede mümkün olduğu bir kare çerçeveyi kullanmıştır” (Bordwell ve Thompson, 2011: 187).

Geometrik bir konsept, titiz renk çalışması, ilginç ve sayıca fazla karakterler, ironik bir mizah anlayışı ve kamera hareketleri Wes Anderson sinemasına ait mizansenin temellerini oluşturmaktadır. Sinemanın icadından çok kısa bir süre sonra kendi filmlerini çeken yönetmen Georges Méliés, kamera hareketlenmediği için tiyatro düzeninde değişen sahnelerini arka arkaya birbirine eklemiş ve bir hikâye anlatmıştır. Bunu yaparken etkilendiği yönetmenlerden biri olan Stanley Kubrick’in kullanımlarını bir adım ileriye taşımıştır. “Bu önden merkezli çerçeveleme tarzı hiçbir şekilde Anderson’a özgü değildir, ancak stili özel vurgu için kullanılacak bir teknik olmaktan ziyade sinematik yaklaşımlarının temel görsel yapı taşı olarak tutarlı bir şekilde kullanan az sayıda yönetmen vardır” (Kornhaber, 2017: 30). Wes Anderson, Méliés’in uyduğu bu düzene simetri ve perspektif ekseninde eklemeler yapmış ve aynı düzende kamera hareketlendirmesini de getirmiştir. “Simetriyi Wes Anderson kadar kimse bir marka

haline getirememiştir, tıpkı Thompson ve Bordwell'in dediği gibi Anderson, simetriyi 'geometrik tablo yoluyla mizah yaratmak' için filmlerinde kullanmaktadır" (Özsefil, 2018).

Araştırmanın amaç-soru cümlesi olan sinematografik çerçevelenmede kullanılan simetri ve perspektif kullanımı Wes Anderson filmlerinin stilini nasıl dönüştürmüştür? sorusu bu eksen ve filmografisinin kronolojik sırasında cevaplandırılmalıdır. Araştırmanın sonucunda, 1996 yılında çektiği ilk film olan *Bottle Rocket* ile uzun metraj kariyerine başlayan yönetmenin simetri takıntısı, ikinci filmi *Rushmore* (1998) ile başlamıştır. *The Royal Tenenbaums* (2001), *The Life Aquatic* (2004) ve *The Darjeeling Limited* (2007) adlı filmlerinde de bu stil yüksek ölçüde kullanılmaya devam etmiştir. Bu bağlamda Anderson, oransal ve simetrik formların ekseninde hayal gücünü estetize etmek için uygun dili keşfetmiştir.

Bir animasyon olan *The Fantastic Mr Fox*'ta (2009) bu sistemi perspektif içerikli kadrajlar ile birleştirerek daha özgürleşen bir uygulama alanı bulan Anderson –bu film dahil olmak üzere- sonrasında çektiği *Moonrise Kingdom* (2012), *The Grand Budapest Hotel* (2014) ve *Isle Of Dogs* (2018) isimli yapımlarla bunu bir imza haline getirmiştir. 2009 yılından itibaren Wes Anderson için, simetri ve perspektif kullanımı salt estetik çerçeveler kurmak için değil, kişisel bir sinematografi oluşturmanın bir hareket noktası haline almıştır. Bu iki temel öğenin dışında renk paleti kullanımı, mekân ve minyatür tasarımları ve kamera hareketleri gibi öğeler de bu sinematografinin yan destekçileri halindedir. Anderson'a ait filmlerin benzerlerine yine aynı yönetmenin filmlerinde karşılık bulmak mümkün hale gelmiştir.

“Bordwell'e göre, (Akt. Kornhaber, 2017: 32) Anderson'un çerçevesi sayesinde oluşan sinematik dünyanın karakteristik özellikleri haline gelen oyuncak insanlara evrilme ve ara sıra rahatsız edici bir duygusal mesafe seviyesi veren bir 'tören'e dönüşme eylemleri, "İşte koleksiyonum, size bütün parçaları göstereyim!" sözleri ile yankılanmaktadır". Bu bağlamda bakıldığında Wes Anderson, film yapma işini kabul görmüş kurallar ve estetik değerler çerçevesinde ele alıp yeniden yorumlamakta ve kendi biçimini yaratmaktadır. "Anderson'un filmlerinin çerçeveleme cihazları, işin bir şekilde alındığı –bir oyun gibi katıldığı, bir kitap gibi alınan, bir hikâye gibi dinlediği veya yinelenip izlendiği, genellikle örtük arzuyu açıkça ortaya koymaktadır" (Kornhaber, 2017: 147). Yönetmenin oluşturduğu bu form, kendisi için bir amaçtır.

### Kaynakça

- Altuğ, İ. (2018). *Moonrise Kingdom* (2012): İlk aşk masumiyeti, <https://www.birdunyafilm.co/moonrise-kingdom/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Altun, E. (2019). Wes Anderson filmlerinde mizansen kurulumu. *Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*, İzmir.
- Ankaralığıl, N. (2013). Fotoğraf ve sinemada kompozisyon: Altın oran ve Fibonacci Spirali bağlamında Spielberg filmleri üzerine görsel çözümleme, *Erciyes İletişim Dergisi*, 3(1): 70-92.
- Arslan, N. S. (2018). Köpek adası, <https://www.hayalperdesi.net/vizyon-kritik/387-kopekler-kimi-rencide-etmis.aspx/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Bonitzer, P. (2011). *Kör alan ve dekadrajlar*. (Çeviren, İzzet Yasar) İstanbul: Metis Yayınları.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2011). *Film sanatı*. (Çeviren, Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat) Ankara: DeKi Yayınları.
- Browning, M. (2011). *Wes Anderson why his movies matter*, California: Praeger Publishing.
- Canbolat, T. ve Öner, S. U. (2019). Renk-mekân-anlatım ilişkisinin sinemekanlarda incelenmesi: Wes Anderson Filmleri, *Mimarlık ve Yaşam Dergisi* 4(2): 337-348.

- Cinematography, <https://cinematography.com/index.php?/topic/70961-what-made-stanley-kubricks-shots/>, Erişim Tarihi: 22.03.2020.
- Community Stareable, <https://community.stareable.com/t/4-strategies-to-make-your-web-series-frames-visually-stunning/4227/>, Erişim Tarihi: 22.03.2020.
- Çalıcı, C. (2020) Çizgi ötesi: Fantastic Mr. Fox (Yaman Tilki) – 2009, <https://www.perasinema.com/cizgi-otesi-fantastic-mr-fox-yaman-tilki-2009/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Durbaş, A. (2017). Nature of motion image in association with framing and exhibition. *Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul.
- En Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Wes\\_Anderson/](https://en.wikipedia.org/wiki/Wes_Anderson/), Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Erdoğan, H. C. (2018). Isle Of Dogs (2018): Pastel renkler fakat bu sefer politik, <https://www.birdunyafilm.co/isle-of-dogs/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- FilmLoverss, <https://www.filmloverss.com/wes-anderson-sinemasinda-bakis-in-etkin-kullanimi/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Gandra, A. (2020). Film & Design – Wes Anderson, <https://www.theartoflanguage.org/wes-anderson/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Hargittai, M. and Hargittai, I. (2009). *Visual symmetry*, Singapore: World Scientific Publishing.
- Hayward, S. (2012). *Sinemanın temel kavramları*. (Çeviren, Uğur Kutay ve Metin Çavuş) İstanbul: Es Yayınları.
- Iyya, D. (2010) Cinematography. <http://cinematography-davidiyya.blogspot.com/2010/05/aspect-ratios.html/>, Erişim Tarihi: 21.03.2020.
- Khan Academy, <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary/a/gehry-bilbao/>, Erişim Tarihi: 22.03.2020.
- Koçak, A. R. (2018) The Darjeeling Limited (2007): Modernite ve Darmadağın bir aile, <https://www.birdunyafilm.co/the-darjeeling-limited/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Kornhaber, D. (2017). *Wes Anderson*, Urbana: University Of Illinois.
- Köksal, C. (2015). Göstergebilimsel yaklaşımla sinemasal mekân analizi: Otellerde geçen filmler üzerinden mekânsal ve anlamsal çözümlenmeler, *İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul.
- MacDowell, J. (2012). Wes Anderson, tone and the quirky sensibility, *New Review of Film And Television Studies*, 10(1): 6-27.
- Makovicky, E. (2016). *Symmetry*, Berlin: De Gruyter GMBH.
- Özdemir, N. (1999). Perspektif ve derinlik, *Sanat Dergisi*, (0)1: 69-77.
- Özsefil, İ. C. (2018). Wes Anderson harikası Isle Of Dogs'un muhteşem simetrisi, <https://www.filmloverss.com/wes-anderson-harikasi-isle-of-dogsun-muhtesem-simetrisi/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Panofsky, E. (2017). *Perspektif: Simgesel bir biçim*. (Çeviren, Yeşim Tükel) İstanbul: Metis Yayınları.
- Pinterest, <https://tr.pinterest.com/pin/105553184990708611/>, Erişim Tarihi: 22.03.2020.
- Pinterest, <https://tr.pinterest.com/pin/537124693053283530/>, Erişim Tarihi: 22.03.2020.

- Pro Video Coalition, <https://www.provideocoalition.com/geometric-shots-the-importance-of-lines-in-cinematography/>, Erişim Tarihi: 22.03.2020.
- Reisoğlu, O. O. (2010). Görsel anlatımda simetrinin yeri. *Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*, Eskişehir.
- Schreier, L. (2015). *La Simetria de Wes Anderson*. Argentina: Universidad de Palermo.
- Seçmen, E. A. (2017). Büyük Budapeşte Oteli filminde kullanılan isim, olay, karakter, simge ve ürünlerin üzerine bir inceleme, *II. Uluslararası İletişim Bilimi ve Medya Araştırmaları Kongresi*, 1-4 Kasım 2017, İstanbul, Türkiye.
- Seçmen, E. A. (2020). Sinemada görsel tasarımda dijital teknoloji kullanımının içerikle ilişkisi: Star Wars “Yıldız Savaşları” filmleri örneği, *İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi*, İstanbul.
- Sevin, A. (2007). Margins of the image: Framing and deframing in the graphic novel and The Film V For Vendetta, *Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*, Ankara.
- Şirin, U. (2012). Moonrise Kingdom, <https://uygarsirinyazihane.wordpress.com/2012/07/03/moonrise-kingdom/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- TDK Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 20.03.2020.
- TurEng, <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/cinematography/>, Erişim Tarihi: 21.03.2020.
- Twitter, <https://twitter.com/cinemartistry/status/979831956258074624/>, Erişim Tarihi: 22.03.2020.
- Tosyalı, İ. (2018) Köpek adası: Ne oldu insanın en iyi dostuna?, <https://www.perasinema.com/kopek-adasi-ne-oldu-insanin-en-iyi-dostuna/>, Erişim Tarihi: 17.03.2020.
- Tuğan, N. H. (2015). Wes Anderson filmlerinde mizansen, *2. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyum ve Çalıştayı*, Ankara: Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi.
- Wheeler, P. (2010). *Uygulamalı sinematografi*. (Çeviren, Selçuk Taylaner) İstanbul: Es Yayınları.
- Yersu, S. (2018) Rushmore (1998): Vazgeçemediklerimiz, <https://antimokita.wordpress.com/2018/02/18/rushmore-1998-vazgeçemediklerimiz/>, Erişim Tarihi: 14.03.2020.
- Zettl, H. (2011). *Sight sound motion: Applied media aesthetics*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.