

**SİNEMADA GÖRSEL VE ANLATISAL NİTELİKLİ GÖSTERGELERİN
ÇÖZÜMLENMESİ: BOUNDIN' ANİMASYON ÖRNEĞİ****THE ANALYSIS OF VISUAL AND NARRATIVE SIGNS IN THE CINEMA: THE
EXAMPLE OF BOUNDIN' ANIMATION****Yrd. Doç. Dr. Uğur BALOĞLU**

T.C. İstanbul Gelişim Üniversitesi, Uygulamalı Bilimler Yüksekokulu, Televizyon Haberciliği ve Programcılığı Bölümü, ubaloglu@gelisim.edu.tr, İstanbul / Türkiye

ÖZ

Sinemada anlam yaratma içerik ve biçimin birbiri ile ilişkisi sonucu ortaya çıkar. Biçimsel yapı oluşturulurken renk, ışık, kamera açıları, çekim ölçekleri gibi temel öğeler dikkate alınmakta ve sinematografi oluşturulmaktadır. Sinematografi temelde sinema filmlerinde kaydedilen görüntülerin belirli teknik tercihler doğrultusunda yapılması ve bu yönüyle anlam yaratma çabalarının tümünü içerir. Hollywood'un en büyük animasyon yapımcılarından Pixar'ın filmlerinde kullandığı görsel dil, biçimsel olarak sinema anlatısını izleyiciler için ilgi çekici kılmaktadır. Bu durum yazılı metnin görsel metin ile uyumlu bir bütünlük oluşturması ile ilgilidir. Görsel metin oluşturulurken anlatısal ve görüntüsel nitelikli göstergelerin birbiri ile uyumlu olması gerekmektedir. Çalışmanın amacı Pixar'ın kısa animasyon filmlerinden Boundin'de görüntü düzenlemesinin nasıl gerçekleştirildiğini ortaya koymaktır. Böylece son yıllarda giderek popülerleşen animasyon filmlerin görsel anlatım dilinin nasıl kurgulandığı anlaşılacaktır. Bu amaçla Boundin filminde biçimsel yapıyı kuran araçların kullanım biçimleri çözümlenmiş ve renk, ışık, kamera açıları ve kamera hareketleri gibi biçimsel öğelerle bütünlüklü bir yapı kurarak film anlatısının inşa edildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Görsel Dil, Görsel Metin, Anlatısal Gösterge, Görüntüsel Gösterge**ABSTRACT**

Creation of meaning in cinema reveals the relationship between content and form. While the formal structure is being constructed, the basic elements of cinema such as, color, light, scale of shots, camera angles are taken in consideration and cinematography is being created. Cinematography mainly involves the production of images recorded in motion picture films in accordance with some technical preferences and all the efforts to create meaning. The visual language of Pixar which is one of the largest animation produces in Hollywood makes cinematic narrative stylistically interesting for audience. This is related to the coherence of the script with the visual text. While the visual text is being produced, the narrative and visual signs should be compatible with each other. The aim of this study is to show how image editing is done in Pixar's short animated film Boundin. Thus, it can be understood how the visual expression language of animated films, which have become popular in recent years, is constructed. For this purpose, the forms of use of the formal structure have been analysed and it has been reached the end of constructed the film narrative with the formal elements such as color, light, scale of shots and camera angles by creating an integral structure.

Key Words: Visual Language, Visual Text, Narrative Sign, Visual Sign**1. GİRİŞ**

Sinemanın birbirini tümleyen iki yapısından biçimsel özellikleri devinimli hareketlerin görüntü kaydını tutar. Belirli bir hikayenin kamera cihazı ile kaydı, estetik kaygı güdülerek gerçekleştirilen bir görüntüleme işlemidir. Diğer bir deyişle, senaryoda var olan yazılı metin sinemanın temel öğeleri kullanılarak görsel bir metne dönüştürülür. 1960'lı yıllarda yapısalcı düşünürlerin sinemayı içine alan kapsamlı çalışmaları sinemayı da göstergelerden oluşan bir dil olarak kabul eder. Sinema tarihinin en önemli kuramcılarında Andre Bazin'in Sinema Nedir? sorusuna Christian Metz, sinema bir dildir cevabını verir (Guzzetti, 1973: 292). Bu bağlamda yapısalcı kuramda sinemanın anlatısal özellikleri kişi, zaman ve uzam olmak üzere üç temelde şekillenirken; sinemayı diğer sanatlardan ayıran ve yedinci sanat olarak adlandırılmasını sağlayan sinematografik özellikler –kamera açısı, kompozisyon, ışık, ses, objektif- sinemanın dilini oluştururlar. Bu bağlamda sinemada biçimsel özeller kullanılarak yaratılan anlam salt ham görüntünün kayda alınması ile gerçekleşmez. Sinematografik dilin inşası görüntü metnini oluştururken kullanılan her bir unsurun birbirini ilişkili yapısı sonucu ortaya çıkar. Bu çalışmada dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte giderek

popülerleşen animasyon filmlerin üreticisi Pixar'ın kısa animasyonu Boundin'de görsel anlatım dilinin nasıl kurulduğu ve filmin biçimsel yapısını kuran sinematografik özellikleri incelenecektir.

2. SİNEMATOGRAFİK DİL

2.1. Kamera Devinimleri

Sinema sanatı adından da anlaşılacağı gibi hareketli görüntüleri kaydederek estetik bir kaygı ile bir anlam yaratmaya çalışır. Bu bakımdan filmler özü bakımından bir takım eylemlerin hareketlerinin birleşmesi ile gerçekleşir. Sinemanın en temel öğelerinden hareket olgusu film üretim sürecinde üç farklı şekilde oluşturulur. Bunlar; kameranın sabit olduğu durumlarda insan ya da nesnelere hareketi, sabit duran insan ya da nesnelere kameranın yaptığı çeşitli hareketler ve bu iki hareketin ortak olduğu durumlardır. Kameranın yaptığı hareketlerde kendi içinde üç farklı gruba ayrılabilir: “Çevrinme, kayma ya da optik kayma”(Arijon, 2010: 15).

Kamera ile gerçekleştirilen çevrinme hareketleri yapım sürecinde yönetmenlerin en fazla tercih ettikleri teknik hareketlerdendir. Bu hareketler yatay ve dikey çevrinme olmak üzere ana iki gruba ayrılabilir. Pan, kameranın kayıt esnasında yatay ekseninde gerçekleştirdiği çevrinmedir. Film yapım sürecinde bu hareket, sınırlı kadrajdan daha fazla alanı göstermek, karakteri yatay ekseninde takip etmek için kullanılır. Aynı şekilde tilt, kameranın dikey ekseninde yaptığı çevrinmedir. Pan hareketi ile aynı amacı taşıyan tilt, sınırlı kadrajı dikey ekseninde genişletmek, karakter ve nesnelere takip etmek için kullanılır. Sinemada devinim, kameranın sabit konumdan çıkarak hareketi ile de sağlanabilir. Dolly olarak bilinen bu uygulama, yatay ekseninde genellikle raylı bir sistem üzerinde hareket etmeyi niteler. Bu hareket, reel yaşamda insanın yaptığı harekete en yakın şekilde uygulandığında sinematik etkisi oldukça fazladır. Sinemada kayma hareketleri çeşitli mekanik cihazların kullanımı zaruri kılabilir. Vinç ve jimmy jib gibi çeşitli araçlar kameranın boşlukta hareket etmesini ve dramatik kamera hareketleri yapılmasını sağlar. Sinemanın teknik olanakları kamera üzerinde gerçekleştirilen optik kaymalarla da sağlanmaktadır. Mezopan, kameranın insan gözü ile aynı işlevi işlemeden hareketle ortaya çıkmış bir tekniktir. İnsan gözünün odak noktası, görüş alanı içinde bulunan nesnelere bağlı olarak sürekli değişir. Diğer bir deyişle, insan gözü farklı uzaklıktaki nesne ya da kişilere aynı anda odaklanamaz. Bu teknik kamerada farklı uzaklıktaki nesnelere arası geçişte doğal olarak kullanılmaktadır. Aynı şekilde zoom, kamerada optik kayma hareketi sağlar. Uzakta konumlanan nesne ya da kişileri yakınlaştırmak için kullanılan doğal olmayan bir kamera hareketidir (Vineyard, 2010: 12-17).

2.2. Çekim Ölçekleri ve Kamera Açılı

Sinemanın doğuşundan bugüne kamera açıları ve çekim ölçekleri sürekli bir gelişim göstermiş, yönetmen kendi anlatım dillerine uygun farklı yöntem ve teknikler geliştirmişlerdir. Aynı şekilde literatürde kamera açıları ve çekim ölçekleri ile ilgili farklı sınıflandırmalar yapılmıştır (Mascelli, 1965; Szaniawski, 2006; Gil, 2016). Temelinde bir sinema filmi kaydedilmiş birden fazla görüntünün art arda sıralanması ile oluşturulur. Kayıt edilen görüntünün yerleştirilmesi, uzaklığının, yakınlığının, ölçeğinin ayarlanması hikaye ile uyumlu olması gerekir. Örneğin, duygusal yoğunluğu fazla bir filmde hızlı takip ve çevrinme teknikleri çok fazla tercih edilmez. Bunun yerine hikayenin akışına göre daha yavaş tempoda hareket edilir. Aynı şekilde kameranın çekim öncesi uygun açısının belirlenmesi hikayede verilmek istenen duyguya hizmet etmelidir. Kameranın çekim açısı izleyicinin bakış noktasını belirlediğinden izleyicide uyandırılmak istenen duyguları belirlemek için önemlidir. Bu durum kuramcılarının üzerinde durduğu noktalardan biridir. Genellikle kamera açılarının ve ölçeklerinin belirlemeden iki sorunun cevaplanması gerekir: Bu planda hangi açı hikayeye en iyi şekilde hizmet eder? Bu planda izleyiciye ne kadar alanı göstermem gerekir? (Mascelli, 2007: 13). Bu sorular cevaplandıktan sonra filmin sinematografik dili oluşmaya başlar. Bu dil, kadraj içine giren kişi ya da nesnelere hangi uzaklık ve açıdan baktığı ile ilgili olduğundan izleyicilerin çerçevede bulunan kişi ya da nesnelere algılama biçimlerini etkiler. Vertov'un belirttiği gibi izleyici karanlık salonda kamera göz ile özdeşleşmeye başlar ve bu şekilde kamera artık seyircinin gözü konumuna yerleşir. Temelde kamera açıları üçe ayrılabilir: Göz düzeyi, alt açı ve üst açıdır (Bayram, 2013: 13). Göz düzeyi kamera açısı insanın normal bakış açısını niteler. Bu tür çekim açılarında kamera göz düzeyinde konumlanır ve insan algısı karşısındaki nesne veya kişi ile eşit düzeyde bir iletişim kurar. Alt kamera açısı kaydedilen nesne ya da kişinin göz düzeyinin altında kameranın konumlanması ile elde edilir. İzleyiciler bu açıda kişi ya da nesneye aşağıdan bakar. Genel sinema dilinde alt açı, ekrana yansıyan nesne ya da kişinin üstünlüğünü ve güçlülüğünü niteler. Bu kamera açısının tersi üst açıdır. Göz düzeyinden daha yukarı konumlanan kamera, çerçevedeki nesne ya da kişilere yukarıdan bakar. Genellikle ekrandan yansıyan karakterin güçsüzlüğü, başarısızlığını niteler. Bu üç kamera açısından farklı olarak gelişen teknoloji ve yeni sinema dillerinin,

türlerinin ortaya çıkışı ile farklı kamera açıları da kullanılmaya başlanmıştır. Eğik açı genellikle, kameranın yamuk bir şekilde yerleştirimi ile elde edilen tedirginlik yaratan bir açı türüdür (Gürses, 2010: 13). Kameranın konuma bağlı olmayan daha çok anlatım dili ilgili iki farklı kamera açısı daha mevcuttur. Özel kamera açısı, hikayedeki olaya bağlı olarak sahneyi kişisel bir bakış açısı ile görüntüler. Özel anlatım dili, izleyiciyi karakter ile bütünleştirip o karakterin gözüne konumlar. Böylece izleyici hikayeye doğrudan katılmış olur. Diğer taraftan nesnel kamera açıları olaylara tarafsız olarak bakar. Karakterler sinemasal uzamda kamera yokmuş gibi davranarak izleyiciyi hikayeye tanık olarak konumlar.

Kamera açıları ile birlikte sinematografik anlatım öğelerinden çekim ölçekleri hikayenin anlatım gücünü yansıtan en temel öğelerdendir. Çekim ölçeği temelde gösterilmek istenen kişi ya da nesnelere ne kadar çerçeveleneceğini niteler. Hikayenin akışına göre çerçeveye girmesi gereken ya da vurgulanmak istenen 'şey'lerin hangi uzaklıktan kaydedileceğini gösterir. Bu bakımdan çekim ölçekleri genelde çok uzak, uzak, orta, yakın ve çok yakın olarak ölçeklendirilir. Kamera ile yaratılan bu mesafe ekrandan yansıtılan kişi ya da nesnelere karşı uzaklığımızı da belirler. Diğer bir deyişle, uzak planda çekilen bir karaktere hissedilen duygu ile yakın planda görüntülenen karaktere hissedilen duygu birbirinden farklı olacaktır. Sinemanın insan psikolojisi ile ilişkisini inceleyen araştırmacılar, karakterlerin yüzlerini gösteren yakın çekimlerin seyirci üzerinde yakınlık, sevecenlik hissi yarattığını bulmuşlardır. Aynı çekim ölçeği filmdeki kötü karakter üzerinden gerçekleştirildiğinde yakın çekim korku ve kaygı hissini arttırmıştır (Bouse, 2010).

2.3. Işık

Sinema temelinde ışığa bağlıdır. Kameranın görüntü elde edebilmesi için ihtiyaç duyduğu ışık, görüntünün elde edilmesi için en önemli araçtır (Şenyapılı, 1998: 91). Sinemada ışığın kullanımı estetik kaygının ve yaratıcı düşüncenin tekniğin olanaklarıyla bütünleşmesini niteler. Yazılı metnin doğru bir şekilde görsel metne dönüştürülmesinin en önemli basamaklarından biri ışığın kullanımınıdır. Ayrıca ışık, sadece teknik bir öğe olarak görülmemeli; izleyicide yaratılmak istenen duygusal etkilerin belirleyicilerindedir. Bu bağlamda sinemada ışık iki belirleyici etmen üzerinde elde edilir. Sinemanın teknik bir sanat oluşu nesnelere görünürlüğüne sağlanmasını zorunlu kılmaktadır. Bu görüntülerin elde edilmesi ise teknik açıdan ışık ile mümkündür. Diğer taraftan sinemanın sanatsal boyutu estetik kaygı güdülerek görüntü metni elde edilmesini zorlar (Sözen ve Dayı, 2013: 33). Bu bakımdan ışığın kullanımı salt nesne ya da kişilerin görüntüye aktarılması işlemi değildir; estetik ve psikolojik etkilerin ve buna bağlı olarak atmosferin yaratılması işlemidir.

2.4. Renk

Renk, ışığın nesnelere yansımaya bağlı olarak insan gözünde oluşan duyum olarak tanımlanabilir. Işığın nesnelere yansımaya ile oluşan renk, nesnelere biçim ve çeşitliliğine göre farklılık gösterir. Sinemanın temeli ışığa dayandığından rengin kullanımı sinema dilinin bütünleyici bir parçası konumuna getirir. Çünkü renk, Kandinsky'nin belirttiği üzere insan tarafından algılandığında doğrudan etkilenilen ve doyum sağlayan bir duyumdur (Kandinsky, 1993: 49). Renkli sinemanın ortaya çıkışı ile birlikte anlatıların reel yaşama benzerliği giderek artmıştır. Renk kullanımının izleyici üzerinde yarattığı psikolojik ve duygusal etki reel yaşamla kurulan gerçeklik duygusu ile ilişkilidir. Çünkü gerçek yaşamda renklerin insan üzerinde yarattığı etkiler birbirinden farklıdır. Bu bağlamda sinemada rengin kullanımı sinematik anlatının anlamını kuran önemli etmenlerindedir. İnsan psikolojisinin renk ile ilişkisi görsel sanatların her alanında olduğu gibi sinemada da önemlidir. Bu bakımdan estetik bir ürün oluşturulurken kullanılan renk birbirinden farklı anlamları içerir. Alim Şerif Onaran, sinemada rengin kullanımı dörde ayırır. Buna göre sinemada renk; geçmiş bir dönemin atmosferini yansıtıyorsa tarihsel renk, bir tablo gibi kompozisyon içeriyorsa resimsel renk, belirli simgesel anlamları kullanıyorsa sembolik renk, doğrudan insan psikolojisini etkilemeyi amaçlıyorsa psikolojik renk olmak üzere dört farklı şekilde kullanılmaktadır (Onaran, 1999: 40).

2.5. Filmin Konusu

Film, diğer hayvanlar arasında dansıyla çok popüler eski batıda yaşayan bir kuzuyu anlatmaktadır. Bir gün koyun kırkıcısı gelir ve kuzunun yünlerini kırkar. Yünlerinin kırılmasıyla kuzu güvenini kaybeder ve eskisi gibi dans edemez. Tam bu sırada boynuzlu bilge tavşan gelir ve üzgün kuzuyu fark eder. Ona öğütler vererek güvenini tekrar kazanmasını sağlar. Hayatının inişli çıkışlı olduğunu zıplatarak öğrenmesini ve bu gibi durumlarda güvenini kaybetmemesini öğütler. Kuzu eski neşesine geri kavuşur. Kuzunun her yıl büyüyen yünleri tekrar tekrar kırılır fakat kuzunun güveni hiç sarsılmaz ve o devamlı "zıplamaya" devam eder.

3. ANLATISAL NİTELİKLİ GÖSTERGELERİN ÇÖZÜMLEMELERİ

3.1. KİŞİ

Filmde ana karakter (kahraman) olarak kuzuyu görmekteyiz. Kahramanımızın yanında onun arkadaşları olarak baykuş, yılan, köstebek ve balıkları da yardımcı kişiler olarak görmekteyiz. Burada hayvanlar insan gibi betimlenmiştir.

Kuzu: Başta pırıl pırıl parlayan, pofuduk, özellikle baş tarafı “Elvis Presley’e” benzeyen bembeyaz yünleri, ağzının üst tarafında dışarıdaki ön iki dişi (tavşan dişi) ve ettiği danslarla izleyicide sevimli, şirin ve biraz da kendini beğenmiş bir kişi profili çizmektedir.



Diğer yardımcı kişilere baktığımızda;

Köstebekler: Bakışları, sürekli gülen ifadeleri ve danslarıyla izleyicide pozitif etki bırakmaktadır. Gülüşleri ve bakışlarındaki o ‘cingöz’lük yaramaz bir çocuk etkisi bırakmaktadır.



Balıklar: Sürekli gülen ifadeleri(ki normalde dişi olmayan balıkların burada ağzını komple kaplayan dişleri gülümsemeyi kuvvetlendirmek için yapılmış olsa gerek), suyun üst kısmında kuyrukları üzerinde kuzuya eşlik ettikleri danslarıyla şirin bir izlenim bırakmaktadır.



Baykuş: Yönetmenin ifadesine göre bir sincaptan esinlenilmiştir. Sincap üzerine tüyler ve kanatlar ilave edilerek yapılmıştır. Buradaki baykuş diğer hayvanların aksine şaşkınlık bakışlarıyla ve yamuk zıplamalarıyla şaşkın bir izlenim bırakmaktadır.



Çingiraklı Yılan: Yine diğer hayvanlar gibi gülümseyen bir ifade ve müziğin ritmine uyarak yaptığı hareketlerle normalde soğuk bir hayvan olmasına karşın bu filmde sıcak ve sempattir.



Boynuzlu Tavşan: Filmin iyi kalpli yaşlı amca rolünü üstlenen boynuzlu tavşan yumuşak açık kahverengi tüylere sahiptir. Bir tavşandan çok kanguru gibi arka ayakları üzerinde zıplamaktadır. Yönetmen bu karakteri Wallace Berry karakterine dayanarak yaptığını belirtmiştir. Tavşanın saç stili ise Montanalı ressam Charlie Russel'inkine dayanarak yapılmıştır. Tavşanın sahneye ilk girişi yağmurlu gecenin ardından güneşli bir gündür. Kendisi gelirken güneşle birlikte etrafı aydınlatması onun bilgileriyle kişileri aydınlatması olarak yorumlanabilir.



Film, etrafına neşe dağıtıp dans eden ve çevresindekilerin eğlence kaynağı olan kuzunun dans etmesiyle başlar. Kuzu gayet kendine güvenen bir tavırla dans eder. Onunla birlikte diğer hayvanlarda ona eşlik ederler. Sonra bir gün yünlerinin kırılmasıyla utangaç bir hal alır. Yünleriyle birlikte kendine olan güvenini de kaybetmiştir. Anlatının dramatik çatışması bu sahnede gerçekleşir ve baş karakter bu çatışma ile birlikte zorlukla baş etmek zorunda kalır. Filmin başında ona hayran olan arkadaşları onun bu haliyle dalga geçmeye başlarlar. Kuzuya komik ve pembe olduğunu söylemeleri onu daha fazla üzer ve zaten kaybolmaya hazır olan kendine güvenini kaybetmesine yol açar. Baş karakterin ilk sahnelerde kendine güvenen tavrı, yünlerinin kırılmasıyla son bulur. Bu durum karakterin iç dünyasına yansıyor ve hal, hareket ve tavırlarında değişikliğe yol açar. Ayrıca kuzunun yünleri kırılıp tekrar getirildiğinde yağmurlu bir gece olması kuzunun iç dünyasını işaret eder. Bu sırada yamaçtan bilge boynuzlu tavşan gelir ve onun bu halini fark eder. Onun neden üzgün olduğunu sorar ve bu durumda üzülmemesi gerektiğini öğütler. Kendisinin sağlığının iyi olduğunu hala ayaklarının yere basabildiğini söyler. Ve hatta isterse danstan bile daha iyi bir şey

yapabileceğini açıklar. Normalde zıplama yeteneğine sahip olmayan kuzuya isterse bunu bile başarabileceğini gösterir. Eski güvenini tekrar kazanan kuzu neşeli günlerine geri dönmüştür. Artık yünlerinin kırılmasına alışmıştır. Karakterin kendisi ile hesaplaşması yardımcı karakter boynuzlu bilge tavşanın yardımı ile gerçekleşir. Kendi farkına varabilmesi için aldığı öğütleri dinleyip yaşamına uyguladığında mutluluğa ulaşabilmiştir.

3.2. UZAM



Film, yer yer sıklaşan mavimsi yeşil renklere sahip çalılarla kaplı olan, arka planda yüksek dağ tepelerinde karlı yamaçların ve ön planda balıkların yaşadığı nehrin bulunduğu ve çeşitli hayvanların yaşadığı yüksek dağ ovasında çekilmiştir. Ayrıca boynuzlu tavşanın ve koyun kırkıcısının geldiği bir yol da gözükmemektedir. Film açık havada yapılan çekim kullanıldığından dış uzamda gerçekleştirilmiştir.

Yazar mekan hakkında şunları söylemiştir: “Montana’da yaşadığım için bu mekan benim geçmiş deneyimlerime dayanmaktadır. Yüksek dağ ovası benim en sevdiğim alandı. Bu nedenle mekan Montana’dan, Arizona’dan ve tüm batıdan esinlenerek oluşturulmuştur” (www.pixar.com/boundin).

Filmde koyun kırkıcısının ana karakterimiz kuzunun içli-dışlı (mahrem) alanına girerek onu bacağında tutup götürmesi kuzuda huzursuzluk ve sıkıntı yaratmaktadır. Ancak aynı alana boynuzlu bilge tavşan girdiğinde bu duyguları kuzuda görmeyiz. Daha sonra kuzu boynuzlu tavşanın verdiği öğütler neticesinde kazanmış olduğu özgüvenle kırkıcının içli-dışlı alanına girmesinde herhangi bir sakınca görmez. Kuzunun dans edip arkadaşlarını eğlendirdiği nehrin yanında bulunan büyük kaya kütleleri onun kişisel alanını oluşturmaktadır. Bu alanda birkaç çalı, çimen ve küçük kaya parçası bulunmaktadır. Kahramanımız bu küçük kaya parçası ile çalıları, utandı ve huzursuzlandığı zaman veya yağmurdan korunmak için kullanmaktadır.

Diğer karakterlerimizin içli-dışlı (mahrem) alanları ve kişisel alanları ayırdır. Çünkü yaşadıkları alan çok küçük ve sınırlıdır. Yılan, kuzunun yaşadığı büyük kaya parçasının sağ alt tarafında bulunan küçük bir kaya parçası üzerinde yaşamaktadır. Köstebekler, nehrin diğer tarafında küçük bir tepelik üzerinde kazdıkları tünellerde yaşamaktadırlar. Baykuş, büyük kayanın arkasında köstebek yuvasına benzer bir oyukta yaşamaktadır. Balıklar ise nehirde yüzmektedirler.

Karakterlerimizin yaşadığı bu sınırlı alanı toplumsal alan olarak değerlendirebiliriz. Bu alanda kuzunun başlattığı dansla birlikte neşelenen diğer hayvanlarda dans etmektedirler. Hayvanlar arasındaki iletişim bu şekilde sağlanmaktadır. Ayrıca boynuzlu tavşanın geldiği yol da bu alanın içerisine girer.

3.3. ZAMAN



Filmin ilk sahnesi, filmin sonlarına doğru belirtildiği üzere koyunların kırılma zamanı olan Mayıs ayında geçmektedir. Yünleri iyice büyüyen kuzunun artık kırılma vakti gelmiştir. Ayrıca gökyüzüne bakıldığında ilkbahardan yaza geçiş evresi de görülebilir. Gökyüzü az bulutlu, açıktır. Kuzu yünleri kırıldıktan sonra tekrar aynı mekana getirildiğinde yağmur yağmaktadır. Burada da daha ilkbaharın bitmediği anlaşılabilir. Aynı zamanda kuzunun dans ederken gölgesi kendi gölgesiyle eşit boyda olduğundan öğle vaktinde olduğu anlaşılabilir. Ana karakterimiz yünlerinin kırılması için götürüldükten sonra geri getirildiğinde gece olmuştur. Burada zaman diliminin eksiltme yoluyla kısaltıldığını görürüz. Aynı zamanda boynuzlu tavşanın kuzuya zıplamayı öğrettikten sonra kuzunun zıplayıp gezerken mevsimlerin değiştiğini kuzunun yünlerinin tekrar büyüdüğünü görebiliriz. Burada da zaman dilimi eksiltme yoluyla kısaltılmıştır.



Yünleri büyüdüktan sonra bir sonraki yılın Mayıs ayına gelinmiştir. Olayların genellikle öğle vakitlerinde geçtiği görülür. Sadece kuzunun ilk kırıldığı zaman gece olmuştur.

4. TEKNİK AÇIDAN GÖRSEL GÖSTERGELERİN ÇÖZÜMLEMELERİ

4.1. Kamera Devinimleri

Boundin filminin ilk açılış sahnesinde kamera filmin mekanı olan yüksek dağ ovasını geniş plandan alarak kuzuya doğru hafif kavisle genellikle dikey vinç hareketi ile yaklaşmaktadır. Kamera kuzuya yaklaştıktan sonra kuzunun hareketleri ile birlikte sola doğru devinim yaparak sola çevrinme gerçekleştirilir. Kuzu, bulunduğu kayanın ucuna aşağıdaki su birikintisine doğru bakmak için geldiğinde kesme yapılarak kuzunun sudaki yansıması gösterilir. Daha sonra kamera kuzunun dansını takip ederek hafif sağa ve sola devinimler yaparak sağa ve sola çevrinmeler gerçekleştirilir. Kuzu dans ederken arka planda beliren köstebekleri daha yakından göstermek için kesme yapılarak görüntüye köstebekler gelir. Kamera köstebeklerin dansını görüntülerken çok yavaş bir şekilde optik öne kaydırma yapılır. Köstebeklerden sonra kesme yapılarak balıkların dansı görüntüye yerleşir. Balıklar dans ederken sağa ve sola hareket etmektedir. Kamera da balıklarla birlikte hafif sağa ve sola çevrinmeler gerçekleştirir. Balıklar dans ederken kamera yukarı doğru kaydırılarak baykuş görüntülenir. Daha sonra ovada bulunan diğer bir hayvan olan yılan kesme yapılarak görüntüye yerleşir. Sonra tekrar bir kesme ile ova geniş plandan çekilir. Geniş plan çekilirken devinim sağlaması amacıyla sağa doğru yavaş bir şekilde çevrinme gerçekleştirilir. Ardından kesme yapılarak görüntüye kuzu yerleştirilir. Bu sahneye kadar kamera devinimleri mutluluk, neşe gibi duyguları tetikleyen çevrinmeler, tilt ve pan hareketlerinden oluşur. Hareketin enerji kattığı bu sahneye kadar baş kahraman kendine güvenen, yünlerinden gurur duyan mutlu bir kuzudur.

Kuzudan sonra diğer bir kesme ile yünlerini kırılmaya gelen kişinin aracı belirir. Daha sonra bir önceki görüntüdeki kuzu biraz daha zoomlanmış bir şekilde ekranda belirir. Koyun kırıcısı onu bir bacağından çekip alır ve ekran boş kalır. Kuzu gittikten sonra görüntüde sadece arka plandaki dağlar ve yeşil çalılar kalır. Koyunun kırılma sesi ile birlikte yavaş bir şekilde geri zoom yapılarak devinim sağlanır. Optik kaydırma kuzu ekranda belirene kadar sürer ve kuzu geldikten sonra durur. Kuzu kırılıp atıldıktan sonra yağın yağmurun oluşturduğu su birikintisine bakmak için başını eğerek ve bir kesme yapılarak kuzunun su birikintisindeki hali görüntüye yerleşir. Daha sonra bir önceki görüntüdeki kuzuya ileri zoom yapılmışçasına kuzunun sadece belden yukarısı görüntülenir. Kuzunun üzgün hali gösterildikten sonra yine bir kesme ile kuzunun daha önceden dans edip oynadığı kaya görüntüye yerleşir ve kuzu ekranın sağ tarafından yavaş yavaş girer, bu durumda görüntü sabittir. Köstebeklerin gülüş sesleriyle irkilen kuzu sağ tarafına doğru bakar ve ekranda köstebeklere kesme ile geçiş yapılır. Ardından hem gülmeleri devam eden köstebekler hem de onlardan utanıp kaçmaya çalışan kuzu ekranda belirir. Bu sahneye kadar kuzunun yaşadığı travmayı yansıtan yavaş kamera devinimleri gerçekleşir. Aynı şekilde kuzunun psikolojisini izleyicinin daha iyi anlayabilmesi için optik kaydırma ve zoom yapılır.

Kamera kuzuyu takip ederek sağa doğru yavaş bir şekilde kaydırma yapar ve ardından daha hızlı bir kaydırma hareketi ile bölgede bulunan ucu nereye gittiği belli olmayan yolu görüntüler. Ekranda yol görüntülenirken boynuzlu tavşanın zıplayarak gelişi çekilir. Sonrasında boynuzlu tavşanın yakın planına kesme yapılarak geçiş yapılır. Boynuzlu tavşan kameraya zıplayarak yaklaşır ve kamera da onunla birlikte geriye doğru çevrinme yapar. Boynuzlu tavşanın kameranın üzerinden zıplayarak geçmesine kadar bu böyle devam eder. Boynuzlu tavşan görüntüden kaybolunca kuzunun bulunduğu kayaya kesme yapılarak geçiş yapılır. Görüntü buradan itibaren ileri zoom yapılarak kuzu ve boynuzlu tavşan yakın planda görüntülenir. Görüntü sabitlendikten sonra kuzuya yakın planda .kesme ile geçiş yapılır ve daha sonra bir önceki kamera açısına geçilir. Kuzunun konuşması devam ederken yine bir kesme ile yerde oturan kuzu üst açıdan yani boynuzlu tavşanın gözünden görüntülenir. Sonrasında arkadaşlarının dalga geçmelerinden bahsederken köstebeklere daha sonra da boynuzlu tavşana ve ardından kuzuya kesme ile geçiş yapılır. Boynuzlu tavşan kuzuya nasihat verirken ikili burada boydan görüntülenir. Ardından sırasıyla kesmeler yapılarak önce kuzunun gözünden tavşan sonra tavşanın gözünden kuzu omuz hizalarından ve aynı sıra ile yüzler yakın plandan görüntülenir. Boynuzlu tavşan öğüt verirken ikiliye geniş plandan arkada manzara görünecek şekilde kesme ile geçilir ve sonrasında ikiliye daha yakın planda kesme ile geçiş yapılarak görüntülenir. Boynuzlu tavşan zıplarken kamera yukarı çevrinme yapar. Gözden kaybolduğunda kamera yukarıya doğru yükselen boynuzlu tavşanı tepe açısından geri çevrinme ile tavşanın aşağı düşüşünü de ileri çevrinme ile görüntüler. Sonrasında bir önceki geniş plana kesme ile geçiş yapılır, tavşanın her sıçrayışında titreme etkisi vermek için kamera yukarı aşağı çevrinme gerçekleştirir. Gökyüzü görüntüsüne kesme ile geçiş yapılır ve ekrana aşağıdan zıplayarak yükselen boynuzlu tavşan gelir. Kesme ile kuzu ve boynuzlu tavşan boydan görüntüsü ekrana gelir. Kuzu zıplarken kamera onu sağ çevrinme yaparak takip eder ve sonrasında boş gökyüzü görüntüsüne kesme ile geçiş yapılır, aşağıdan zıplayarak yükselen kuzu belirir ve kaybolur. Kuzu zıplamayı öğrendikten sonra kamera dairesel kaydırma hareketi ile onu izler. Sonrasında kuzuya kesme ile geçiş yapılarak boydan görüntülenir. Kuzu her bir hayvanın yanına zıplayarak gittiğinde kesmelerle geçiş yapılarak köstebekler, balıklar, yılan ve baykuş sırasıyla ve son olarak kuzu tek başına sonrasında boynuzlu tavşan sağ çevrinme hareketi ile birlikte görüntülenir. Filmin son sahnesinde önce boynuzlu tavşan ardından köstebekler kesme ile geçiş yapılarak görüntülenir. Filmin bu bölümünde boynuzlu tavşanın filme dahil olmasıyla hikayeye canlılık gelir.

4.2. Çekim Ölçekleri

Filmin açılış sahnesinde uzak çekim yapılarak olayın geçtiği alan gösterilir ve bu şekilde izleyici bilgilendirilir. Kamera gittikçe filmin ana karakteri olan kuzuya yaklaşır ve boy çekim yapılarak hem kuzu hem de kuzunun evi niteliğindeki kaya parçası görüntülenir. Kuzunun nehre baktığı kısımda yakın çekim yapılmıştır. Kuzunun dans ettiği sahnede genel çekim kullanılarak hem kuzu hem de arka plandaki köstebekler görüntülenmiş olayın geçtiği yer ile karakterler aynı sahnede görüntülenerek karakterlerin buldukları yere göre konumları anlamlandırılmıştır. Bu anlamlandırmanın ardından köstebeklere boy çekim yapılmış ve daha dar bir çerçevede köstebeklerin çevreyle olan ilişkileri verilmiştir. Aynı çekim ölçeği sırasıyla balıklar, baykuş ve yılan için de kullanılmıştır. Karakterler sırayla tanıtıldıktan sonra genel çekim yapılmış, bu şekilde de hayvanlar ve olayın geçtiği alan tümüyle izleyiciye tanıtılmıştır. Tanıtımın ardından kuzuya tekrar boy çekim yapılmıştır. Kuzu kırkılıp tekrar aynı mekana atıldıktan sonra su birikintisinde yüzüne bakarken yakın çekim uygulanmış ve kuzudaki duygu değişimi izleyiciye daha net aktarılmıştır. Daha sonra kuzu belden görüntülenmiş ve yüzündeki hüznün daha belirgin bir şekilde gösterilmiştir. Ardından kuzu ve köstebeklere boydan çekim yapılmış bir sonraki sahnede bu karakterler aynı plan içinde kullanılarak aralarındaki ilişki verilmiştir.

Filmin ikinci yarısı diyebileceğimiz sahnede tekrar uzak plan çekilerek boynuzlu tavşanın gelişi görüntülenir. Daha sonra zıplayarak kameraya gittikçe yaklaşan boynuzlu tavşana boydan, belden ve omuzdan çekim yapılmıştır. Boynuzlu tavşan ve kuzunun konuşmaları sırasında genel ve boy çekim yapılmıştır. Boynuzlu tavşanın öğüt vermeye başladığı kısımda kamera ona yaklaşarak göğüs çekim yapmış ve boynuzlu tavşanın yüz anlatımları daha belirginleştirilmiştir. Bu sırada onu dinleyen kuzuya da aynı çekim tekniği kullanılmıştır. Bu ikilinin konuşmaları sırasında genel çekim, bel çekim, boy çekim ve omuz çekim sırasıyla kullanılmıştır. Boynuzlu tavşanın dans edip zıplamaya başladığı kısımda ise genel çekim yapılarak anlatımın algılanması kolaylaştırılmıştır. Sonrasında yine kuzuya zıplamayı öğrettiği kısımda ve sonrasında da genel çekim kullanılmıştır. Kamera zıplayan kuzuyu dairesel açıyla takip ederek mekan da tanıtılmaktadır. Kırkıcının geldiği zaman kuzudaki değişimi daha net göstermek için boydan çekim yapılmıştır. Filmin final sahnesinde genel çekim tekniği kullanılarak bütün hayvanlar son bir kez daha görüntülenmiştir.

4.3. Kamera Açılırları

Filmin açılış sahnesinde kamera göz düzeyi açısıyla ve kuzuya doğru yaklaşır ve görüntü büyür. Genellikle filmde göz düzeyi açı kullanılmıştır. Kuzunun nehre eğilip yansımaya baktığı sahnede balıklara ve nehirdeki yansımaya üst kamera açısı yapılmıştır. Filmde bulunan diğer hayvanlar gösterilirken de yine göz düzeyi kamera açısı kullanılmış ve karakterlere yakın çekim yapılmıştır. Ardından kameranın odak uzaklığı küçülerek görüntü küçülmüştür. Film, kuzu kırılıp tekrar aynı mekana atılana kadar aynı açı tekniğiyle çekilmiştir. Kırılıp getirilen kuzunun su birikintisindeki yansımaya bakışı odağın yakınlaşmasıyla birlikte üst açıdan çekilmiştir. Üst açıdan çekimler genellikle karakterin güçsüzlüğünü ve başarısızlığını göstermektedir. Yünleri kırıldıktan sonra kendine güvenini kaybeden kuzu üst açıyla görüntülenerek içine düştüğü zor durum belirginleştirilmiştir.

Boynuzlu tavşan gelişi uzak çekimle ve göz düzeyi açısıyla görüntülenmiştir. Boynuzlu tavşan geldikten sonra kuzu ile konuşmaları sırasında sadece kuzuya boynuzlu tavşanın göz hizasında bakıldığında üst açı, boynuzlu tavşana kuzunun göz hizasında bakıldığında alt açı kullanılmıştır. Bu açılarla karakterlerin birbirlerine kurdukları üstünlükler vurgulanmıştır. Bu sırada görüntünün büyüklüğü ise sahneye göre büyüyüp küçülmektedir. Boynuzlu tavşanın zıplayıp yükseldiği sahnede üst açı kullanılmış ve görüntüye derinlik kazandırılarak görüntünün tümü belirgin kılınmıştır. Kuzunun zıplamayı öğrendikten sonra mekan zıplayarak dolaşması ve boynuzlu tavşanın köstebeklerle birlikte gözden kaybolma sahnesi göz düzeyi açısı ile çekilmiştir. Sadece kuzunun zıplayarak takla atma sahnesinde alt açı kullanılmıştır.

Filmin tümünde nesnel kamera açısı kullanılmıştır. İzleyici olayı görünmeyen bir gözlemcinin gözüyle izler gibidir. Görüntüdeki karakterler ortada kamera yokmuş gibi davranmaktadırlar.

4.4. Görüntüsel Geçişler

Boundin' filminin tümünde görüntüsel geçiş tekniği olarak sadece kesme kullanılmıştır. Bu şekilde sahneler hızlı kesmelerle birbirine bağlanarak canlı ve etkili görsel anlatım sağlanmıştır.

4.5. Işık

Boundin' filmini ana karakter kuzu düşünülerek onun bulunduğu ruh haline bakılarak neşeli, üzgün ve tekrar neşeli olarak üç parçada ele alabiliriz. Filmin başlangıcında hava aydınlık ve güneşlidir. Işığı öznel boyutu ile inceler ve kuzunun hareketlerine bakarsak bize mutlu ve neşeli bir profil çizmektedir. Ayrıca bakıldığında güneş ışınları yumuşak ışık olarak tasarlanmış ve her yöne dağılarak filmdeki karakterlere hafif gölgeler oluşturmaktadır. Bu gölgeleri kuzu dans ederken ve kameranın mekandaki bütün hayvanları tek tek dolaşırken rahatlıkla görebiliriz.

Filmin ikinci kısmı sayabileceğimiz koyun kırkıcısının geldiği sahnede kuzuyu alıp götürmesiyle etraf kararmaya ve yağmur yağmaya başlar. Bir önceki kısımdaki mutluluk verici hava yerini kasvetli bir havaya bırakmıştır. Burada da kuzunun duygusal değişimini daha da desteklemek adına yapılan bu ışık oyunları izleyiciye aktarılacak istenen duygu vurgulanmış dramatik etki yaratılmıştır. Aynı zamanda gece olmasına rağmen yine köstebek ve kuzunun gölgelerine dikkat edilecek olursa ışık yumuşak bir şekilde verilmiştir.

Filmin üçüncü kısmı sayılabilecek boynuzlu tavşanın geliş sahnesiyle birlikte sahne tekrar aydınlanmaya başlar. Bu mutlu günlerin habercisi niteliğindedir. Güneş, boynuzlu tavşanı takip ederek ortamı gitgide aydınlatmaktadır. Burada Cameo aydınlatması kullanılarak görüntü içinde dikkati boynuzlu tavşanda toplamayı amaçlanmıştır. Burada boynuzlu tavşan bir güneş gibi doğarak ortalığı aydınlatmıştır. Yani boynuzlu tavşan bilgeliği ile gittiği her yeri aydınlatan bir kişiliktir. Işığı genel anlamda incelediğimizde yine yumuşak ışık kullanılmış ve ışık her yöne dağılmıştır. Kuzu zıplamayı öğrendikten sonra mutlu bir şekilde mevsimler boyu zıplarken mevsim değişmiş kış olmuştur. Ancak bakıldığında hava yine açık ve masmavidir. Kış olmasına rağmen kapalı hava oluşturmaktan kaçınılmış, kuzunun iç dünyasını yansıtan ferah, mutlu edici bir hava oluşturulmuştur. Ayrıca bir sonra yine aynı zaman geldiğinde kırkıcı kuzuyu kırkıp geri getirdiğinde hava kararır, yağmur yağmamış herhangi bir değişiklik olmamıştır.

4.6. Renk

Filmde genellikle soluk renklerin kullanıldığını görmekteyiz. Filmde genellikle bütün uzamı kapsayan gökyüzünün açık mavi oluşu, mekandaki yeşil çalılırların solukluğu ve olayın geçtiği mekanın kahverengisinin eskitilmiş olarak verilmesi renklerdeki parklığın azaltmıştır. Bunun aksine filmdeki karakterlerin renkleri cansız objelere göre daha parlak ve ilgi çekicidir. Filmin başlangıcında kuzunun gerinerek ön plana çıkarken yünlerinin ne kadar parlak ve dikkat çekici olduğunu görebiliriz. Hatta yünün bazı bölgeleri parlatılarak

vurgu belirginleştirilmiştir. Genellikle beyaz renk; saflık, temizlik ve masumiyeti simgelemektedir. Filmdeki ana karakterimiz ise tamamiyle bu sıfatlara uymaktadır. Bakıldığında sudaki balıklar haricinde karada yaşayan tüm hayvanların ana rengi kahverenginin tonlarıdır.

Filmin genelinde kullanılan renklere bakıldığında soğuk renkler ağırlıktadır. Çünkü gökyüzü mavi, zemin kahverenginin açık tonu ve çalılar da yeşil renktedirler. Sadece filmin iki ana karakteri uyarı özellik taşımaktadır. Kuzunun parıldayan yünü ve boynuzlu tavşanın güneşin yansısıyla sarıya çalan tüyleri izleyicide uyaran bir etki yaratır. Filmde kuzunun kırıldıktan sonra gelişi ile birlikte birden gece olmuş ve etraf kararmıştır. Burada da siyah rengi huzursuzluk ve korku duygularını betimlemektedir.

Kuzu, boynuzlu tavşanın öğütleriyle yeniden neşelenip zıplamaya başlar ve bu şekilde mevsimler geçer. Mevsimlerin geçişi ortamın birden karlarla kaplı olmasından anlaşılmaktadır. Burada da kuzuda olduğu gibi yine beyaz renk güneşin yansısıyla parlak bir hal almıştır. İnsanın içini açan ve ferahlatan bir duygu uyandırmaktadır.

Filmde gölgelendirmeler çok başarılı bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Güneş ışınlarının açıları hesaplanıp gerçekliğe uygun bir şekilde ve renkte yapılmıştır. Ayrıca yağmur sekansındaki suyun inanılmaz görüntüsü renklerin ne kadar başarılı kullanıldığının bir göstergesidir.

5. SONUÇ

Sinema, yazılı bir metni görsel ve işitsel düzleme aktararak belirli bir estetik kaygı ile öykü anlatma sanatıdır. Bu öyküyü sinema biçimsel ve içeriksel iki düzlemde inşa eder. Bu çalışmada sinemanın biçimsel özelliklerinin anlatım ögesi olarak nasıl kullanıldığı ve anlam olarak konuya hangi ölçüde katkıda buldukları araştırılmıştır. Filmin anlatısal nitelikli göstergeleri hikayeyi oluşturan temel unsurlardır. Yapısalcı kuram anlatıların kişi, zaman ve uzam olmak üzere üç dayanak üstünde inşa edildiğini belirtir. Filmde karakterler inşa edilirken gerçeklikten uzaklaştırılıp hayvanların insansı özellikleri ön plana çıkarılmıştır. Karakterlerin duygu geçişleri, hal ve hareketleri, konuşmaları izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesini sağlayan çeşitli unsurlardır. Aynı şekilde uzam yaratılırken gerçeğe yakın bir dağ ovası tasarlanmıştır. Tek mekanda geçen film birbirinden farklı canlı türünü içinde barındıran bir mekansal özellik taşımaktadır. Zaman inşa edilirken kısa ve uzun zaman geçişleri kullanılmış, karakterin yaşadığı değişimin anlaşılabilmesi için gece-gündüz ve mevsim geçişlerine yer verilmiştir. Bununla birlikte teknik nitelikli göstergelerin kullanımında anlatısal özelliklerin izleyici tarafından anlaşılabilmesi için ışık, renk, kamera açısı ve devinimi gibi teknik unsurlara başvurulmuştur. Karakterlerin duygu dünyasında gerçekleşen değişimler renk tonlarındaki değişimlerle vurgulanmıştır. Neşeli, mutlu sahnelerde sıcak renkler kullanılırken, baş karakterin mutsuz, güçsüz olduğu sahnelerde soğuk renk tonları tercih edilmiştir. Filmde dramatik ışığın kullanılması anlatının gücünü artırmıştır. Filmin ilk yarısında baş karakterin neşeli olduğu sahnelerde kamera devinimleri tempolu iken karakterin duygusal dönüşümü ile birlikte tempo giderek yavaşlamıştır. Ayrıca kamera açıları karakterlerin birbirleri ile kurdukları iletişimi ve aralarındaki güç farkını belirginleştirmektedir. Bütün bu göstergelerin birbirleri ile uyumlu bir bütün oluşturması anlatısal ve teknik nitelikli göstergelerin sinema anlatısı kurarken önemini göstermektedir. Boundin filminde anlatısal ve teknik nitelikli göstergeler estetik ve dramaturjik kurallar çerçevesinde filmin hikaye bütünlüğüne hizmet eder bir şekilde kullanılmıştır.

KAYNAKLAR

- Arijon, D. (2005). Film Dilinin Grameri 3: Oyuncu ve Kamera Hareketli Sahneler, İstanbul: Es yayınları
- Bayram, N. (2013). Film ve Video Kültürü, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını
- Bouse, D. (2010). "False intimacy: close-ups and viewer involvement in wildlife films", *Visual Studies*, 18:2, 123-132
- Gil, I. C. (2016). "The Sovereign's Broken Voice. On the Cinematic Politics of Representation", (Ed. Adriana Martins, Alexandra Lopes, Mónica Dias), *Mediations of Disruption in Post-Conflict Cinema*, ss. 43-59, Palgrave Macmillan, UK
- Guzzetti, A. (1973). "Christian Metz and the Semiology of the Cinema." *Journal of Modern Literature* 3.2: 292-308, S.292.
- Gürses, N. (2010). Televizyonun Görselleştirme Sürecindeki Görüntüsel Anlatım Öğeleri, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, 3. (5), s.13

- Kandinsky, Wassily. Sanatta Zihinsellik Üstüne, Çev: Tefik Turan, Yapı Kredi Yayınları, 1993.
- Mascelli, J. V. (1965). The Five C's of Cinematography: Motion Filming Techniques, published by Los Angeles: Silman-James Press.
- Mascelli J. V. (2007). Sinemanın 5 Temel Ögesi. Hakan Gür (çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Onaran Â. Ş. (1999). Sinemaya Giriş, İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Sözen, M. Dayı, H. (2013). "Sinemada Işık Kullanımı ve Örnek Bir Çözümleme", Erciyes İletişim Dergisi "akademia", Cilt (Volume): 3, Sayı (Number): 1, (32-49), s. 33
- Szaniawski, J. (2006). "Interview with Aleksandr Sokurov", Critical Inquiry, 13-27
- Şenyapılı, Ö. (1998). Sinema ve Tasarım. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Vineyard, J. (2010). Sinemada Çekim Teknikleri, çev. Gökhan Rızaoğlu, İstanbul: İstanbul Organizasyon
- www.pixar.com/boundin