**Yönetmen Ben Stassen ile Söyleşi**

**SAMMY 2 filmine nasıl hazırlandınız?**

Önce görsel senaryoyu hazıradık. Animasyon filmlerinde görsel senaryo, diğer film türlerine kıyasla, çok daha kapsamlı çizilir çünkü animasyonda, her sahneyi en küçük ayrıntısına kadar baştan ince ince düşünmeniz gereklidir. Senaryo hazırlandıktan sonra, yapım süreci boyunca size kağıt üstünde rehberlik edecek tek kaynak görsel senaryodur. İki boyutlu olarak çizilir, sonra da bilgisayarla işlenir. Filmin stilinin görmek için, bu aşamadan sonra, her sahnenin grafik resmini çizdik, aydınlatma ve görsel atmosferi de böyle yakaladık. Sonra, ilk çizimleri yaptık. Bunlar, çok temel çalışmalardır ve bize filmin animasyonuyla ilgili çeşitli küçük sahneleri gösterir. Bu aşama çok önemlidir zira, bu ilk çizimler filmin ritmini, kamera açılarını, çerçeveyi, karakterlerin mekan içindeki hareketlerini belirler. Bu özel çalışma daha sonraki günlerde, animatörlerin filmi canlandırırken referans alacakları çok önemli bir belgedir.

**Karakterlerin şekli şemali hangi noktada belli olur?**

İlk çizimler yapıldığı sırada, modelleme de oluşur. Yani, filmdeki “nesneler” bu aşamada yaratılır. Bu nesneler arasında, tabii ki karakterler de vardır. Ama onların yanısıra, filmdeki binalar, aksesuarlar, deniz görüntüleri, bütün bunların da modeli hazırlanır. Filmdeki kötü kişiler hep çok stilize çalışılır. Gerçek kaplumbağalara ya da balıklara hiç benzetilmezler, gerçek insan özellikleriyle donatılırlar. Ama gene de şunu söyleyeyim: Deniz dibinin görüntülerinin gerçeğe olabildiğince yakın olması için büyük çaba gösterdik. İlham kaynağı olarak da bir çok sualtı fotoğrafından yararlandık.

**Daha sonra neler yaptınız?**

İlk çizimler ve modelleme tamamlandığında, sıra animatörlere gelir. Örneğin, onlar sette bir kamera çizerler, onun önüne de karakterleri dizerler. Bir sahne çizildikten sonra, sıra taramaya gelir. Tarama işlemi karakterlere ve nesnelere renk, derinlik ve doku veren aşamadır. Daha sonra, sıra aydınlatma ekibine gelir. En son işlem, sayısal kompozisyondur. Bu aşamada, belli bir sahnenin değişik katmanları üstüste konur. Buna bir örnek verelim: Eğer bir mercan kayalığında sohbet eden iki deniz kaplumbağası göstermek istiyorsanız, önce bu iki kahramanı sete yerleştireceksiniz, sonra su yüzüne yükselen hava kabarcıkları ya da plankton sürüleri gibi ikincil karakterler ve efektleri serpiştireceksiniz. Sualtındaki görme mesafesini ve ışıkları da işte bu sayısal kompozisyon aşamasında yaratıyoruz.

**Bu ekipler birlikte nasıl çalışıyor?**

Bütçe sınırlarını aşmamaya özen gösterdiğimiz SAMMY 2 filmindeki en büyük zorluk, filmdeki çeşitli ögelerle ilgili bilgilerin, bir bölümden diğerine, akıcı bir şekilde ulaşmasını sağlamak. Aslında, aksiyon olsun, televizyon dizisi olsun, belgesel olsun, her ne tür film çekiyorsanız çekin, yaptığınız iş aşırı derecede bölümlere ayrılmış bir iştir. Ama, uzun metrajlı bir çizgi film söz konusu olduğunda, bu durum iyice belirginleşir. Bu çalışma oldukça karmaşıktır çünkü bir ekipten diğer ekibe taşınacak dağlar kadar çok veri vardır! Üstüne üstlük, filmin, son haline gelmeden önce geçmesi gereken çok sayıda kontrol noktası vardır. Bu iş neresinden baksanız, yaklaşık iki yıl sürer.

**Sizce, üç boyutlu filmlerin gerçek katma değeri nedir?**

Genelde, üç boyutlu filmler benim sinirimi bouyor çünkü iki boyutlu çizilip sonra iki kamerayla çekiliyorlar. Film ekibi alan genişliğiyle oynadığından, efektler üstünüze üstünüze geliyor ama onlar gerçek, “kabartma” efekt değil! O tür filmler, sinemaya girerken daha çok para verip özel gözlükler takan izleyiciyi resmen dolandırıyor diyebilirim çünkü o filmi normal bir sinemada iki boyutlu izleseler de sonuçta bir şey değişmez. Ben, insanların, bu filmi izledikten sonra, sinemadan bu düşüncelerle çıkmasını hiç arzu etmedim. Ben, izleyicinin, film bittiğinde, kendini gerçek bir üç boyutlu film izlemiş gibi hissetmesini istedim. İki boyutlu sinemanın, insanı belli bir duygusal ve entellektüel seviyeye taşıdığından eminim; bununla birlikte, üç boyutlu bir film de insanı olduğu yerden alır, filmin tam içine fiziksel olarak sokar. İzleyicide bu etkiyi uyandırabilmek için, yön duygusunu, sinematografik bir araçtan daha çok, görsel bir araç olarak algılamalısınız. Her sahnede, tıpkı tiyatroda olduğu gibi, izleyicinin mekan içindeki pozisyonunu göz önünde bulundurmanız gerek.

**Elinizde dev bir Hollywood filmi bütçesi olmamasına rağmen, çok başarılı bir sonuç elde etmisiniz.**

Önümüzdeki en büyük zorluk şuydu: Elimizdeki bütçe, A.B.D. yapımı uzun metrajlı bir animasyon filmi bütçesinin dörtte biri kadardı, yani yaklaşık 25 Milyon Avro. Bizim, ne yapıp edip bununla gerçek bir animasyon filmi yapmamız lazımdı. Ama iyi organize olursanız, ekipler için güzel bir takvim belirlerseniz ve ekip içinde çok yüksek hiyerarşi yaratmazsanız, bu mümkün. Üstelik, bizim için ayrı bir kolaylık da ekibimizin üç boyutlu alanında çok deneyimli ve farklı alanlarda yetenekli insanlardan oluşmuş olmasıydı. Bunun yanısıra, ben, film yapımcılığında karar verme sürecinin hızı ve etkinliğinin de, sponsorların belini bükmeden, A.B.D. yapımı büyük projelerle aşık atabilecek bir film çekmek için çok önemli olduğu kanısındayım.

**Ekipleriniz kaçar kişiden oluşuyor?**

300 ila 600 teknisyenin elinden çıkan A.B.D yapımlarına bakarak, oldukça mütevazi bir sayı olsa da, yaklaşık 100 kişiyle çalıştık. Elinizin altında az sayıda insan olduğunda, hem daha esnek olmanız gerekiyor, hem de birden fazla işlevi bir arada götürebilmeniz. Aslına bakarsanız, ekip büyüdükçe, görev bölümlendirmesi de artıyor. Her animatör tek bir karakterin tek bir bölümünden sorumlu oluyor. Halbuki, bizim durumumuzda, bir sahne baştan sona 1-2 kişinin sorumluluğundaydı. Bu çizerlerimizi daha da motive etti çünkü kendilerini gerçekten filmin bir parçası gibi hissettiler. Ama ekipteki arkadaşların hepsi çok genç, 20’li, 30’lu yaşlarda olduğundan, hepsini bir arada tutmak en zor işti diyebilirim, çünkü hepsinin yapacak başka o kadar çok işi var ki!