***nWave Pictures* Şirketini Tanıyalım - Üçüncü Boyutta Devrimden Üçüncü Boyutta Evrime Geçiş**

Bir film yapım ve dağıtım şirketi olan nWave Pictures 1994 yılında kuruldu. Ben Stassen şirketin müdürü ve aynı zamanda, merkezi Brüksel’de bulunan D&D Media Group’tan Eric Dillens ile birlikte kurucusu. Stassen, üç boyutlu sinema dili kullanmanın izleyiciye neler vereceğini çabuk kavramış. Bu nedenle, şirketi beyaz perde için çekilen filmlerin dünyasına da sokmuş. Örnek olarak şu filmleri sayabiliriz: THRILL RIDE, MISADVENTURES (Üç boyutlu) ve ALIEN ADVENTURE. 1996 yılında, THRILL RIDE dünyanın en iyi 50 filmi listesine girdi ve arka arkaya 70 hafta boyunca listed kaldı. SOS PLANET ise dünyada 50 milyondan fazla izleyiciye ulaştı.

**Günümüzde nWave Pictures şirketi, özellikle IMAX sinemaları ve tema parkları için üç boyutlu film üreten şirketler arasında bir liderdir.**

Ben Stassen’in yönetmen koltuğunda oturduğu FLY ME TO THE MOON filmi 2008 yılında dünyaçapında gösterime girdi. nWave Pictures firmasının yapımcılığını üstlendiği ilk üç boyutlu uzun metrajlı film ve baştan sona üçboyutlu olarak çekilen ilk animasyon filmiydi. Diğer filmlerden farklı olarak, bu filmde çizimler iki boyutludan üç boyutlu kabartmaya aktarılmamıştı. Böylesine bir projede kullanılacak senaryonun bulunması ise başlı başına iki yıl sürdü.

Şimdi, Vincent Kesteloot ile birlikte SAMMY’S ADVENTURES ve SAMMY 2 filmlerini yöneten ve yapımcılığını üstlenen Ben Stassen’a üç boyutlu sinemanın devrimi ve evrimi bağlamında, nWave Pictures şirketinin hedeflerini soruyoruz:

**ÜÇ BOYUTLU FİLM İŞİNE GİRMEK:**

“Ben daha baştan beri, nWave Pictures şirketini, bilgisayar destekli animasyon üzerinde çalışan minik bir stüdyoya çevirmeyi planlıyordum. İçeriği kendimiz yaratalım ve tüm dünyaya kendimiz dağıtalım istiyordum.

“1990’lı yıların başında, kendimizi bilelim, sinema filmi işine girmeyelim diye düşünüyorduk. Onun yerine, IMAX için dijital simülasyon filmleri yapmak ya da tema parkları için üç ya da dört boyutlu filmler çekmek gibi kendi özel uzmanlık alanımızı oluşturduk. Önce bu filmleri finanse ettik, geliştirdik, yapımcılığını üstlendik, sonra da dünya çapında dağıtım işine girdik.

“Özel uzmanlık gerektiren filmler konusunda dünyanın en önemli bağımsız tedarikçisi olmamız uzun sürmedi. İlk çalışmalarımız iki boyutluydu ama 1997 yılında üç boyutlu da yapmaya karar verdik.”

**ÜÇÜNCÜ BOYUTTA DEVRİM:**

“Eskiden, üç boyutlu film, geçici bir hevesten öteye gidememişti. Bunun nedeni, teknik kalitenin yeterli olmaması ve önce 1950’li yıllarda, daha sonra da Hollywood’da 1970’lerde yapılan filmlerin daha çok “alet”si bir yapıya sahip olmasıydı. Ama üç boyutlu filmlerin şimdiye dek zirve yapmamasının asıl nedeni, yönetmenlerin ve sinema sahiplerinin, üçüncü boyutu film alanında gerçek bir devrime çevirmek konusunda çekimser duruşlarıydı. Üç boyutlu filmler, basit bir evrim, siyah-beyazdan renkli sinemaya geçiş ya da 1.33 formatından sinemaskopa geçiş türünden basit bir yenilik olarak algılanıyordu. Üçboyutlu filmler eğlencelidir ama izlediğimiz bir filmden zevk almak için ille de üç boyutlu olması gerekmez deniyordu.

“Üç boyutlu sinemanın gerçek yapısını ve cazibesini anlamak için, bundan 20 yıl önceki tema parklarına ve IMAX sinemalarına bakmanız gerek. 1986 yılında, Coppola’nın yaptığı, başrolde Michael Jackson’ı gördüğümüz ve yönetmenliğini Goerge Lucas’ın yaptığı “Captain EO” filminin gösterime girmesinden bu yana, yüz milyonlarca insan üç boyutlu film izliyor. Bu film Florida’daki EPCOT merkezinde nasıl da sükse yapmıştı! Tabii, IMAX’tan çıkan ilk üç boyutlu film olan “Transition”ın 1986 Vancouver Dünya Fuarı’ndaki galasını da unutmamak gerek!”

“Dünyanın her yerinde, her gün, onbinlerce kişi bizim filmlerimizi izliyor. Üç boyutlu sinemanın ilgi çekiciliği, ekrandan çıkıp da izleyicinin yüzüne yüzüne fırlayan yapay efektlerden değil, izleyicinin kendini tam olarak filmin içinde hissetmesinden kaynaklanıyor.”

**ÜÇÜNCÜ BOYUTTA EVRİM:**

“Üç boyutlu sinemadaki devrimin başarılı olması için yönetmenlerin, film çekmek işiyle ilgili kanaatlarını değiştirmeleri gerekiyor. “Bir film üç boyutlu da olsa, iki boyutlu da olsa, gene izlenir,” derseniz, üç boyutlu sinemayı gene “olsa da olur, olmasa da” konumuna indirirsiniz.

**“Üç boyutlu sinemayı daha da ileriye götürmek için, film mekanını, fiziksel mekana uzatabilmeliyiz. Bununla şunu demek istiyorum: İzleyicinin görme alanını filmle doldurarak izleyicinin kendi çevresini unutmasını sağlamalıyız. IMAX’ın yıllardır yaptığı, tam olarak budur.**

“Şu anda üç boyutlu filmlere ilgi sürüyor. Ne var ki, bu geçici bir heves olabilir. İnsanların rahat, sıcacık evlerinden çıkıp sinemaya gitmeleri için, iki şey gerekir: Filmin öyküsüne hem fiziksel, hem de duygusal olarak dahil olmaları ve sosyalleşmekten hoşlanmaları. Üç boyutlu sinema işte bu imkanı sağlıyor. İzleyiciler üç boyutlu filme hem aileleri ya da arkadaşlarıyla gelebilir, hem de fildeki aksiyonun içine bütünüyle girebilir.”