

63. Sesli betimlemede görsel efektler: *SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dışında*¹

Pelin ŞULHA²

APA: Şulha, P. (2021). Sesli betimlemede görsel efektler: *SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dışında*. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (23), 986-998. DOI: 10.29000/rumelide.949961.

Öz

Ülkemizde son yıllarda erişilebilirliğe verilen değerin artmasıyla giderek daha görünür bir çalışma alanına dönüşen sesli betimleme, görme engelli bireylerin görsel-işitsel ürünlere erişebilmeleri için yapılan uygulamaları içeren bir çeviri türüdür. Her yaşta izleyiciye hitap eden animasyonlar bu uygulamaların sıklıkla yapıldığı ortamlardan biridir. Animasyonlarda yer alan görsel efektler en az anlatsal öğeler kadar önem taşır. Bu yüzden görme engellilerin animasyonu takip edebilmeleri ve keyifli bir seyretme deneyimi yaşayabilmeleri için, esere özgünlük kazandıran bu efektleri gören seyircilere yakın düzeyde bilmeleri gereklidir. Metin yazarı olarak çevirmen, betimleme metni/senaryoyu oluştururken diyaloglar arasındaki boşluklara yer ve zaman kısıtlamaları elverdiğince filmde yer alan görsel efektlerin etkisini aktarmaya yönelik eklemeler yapmalıdır. Bu makalede *SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dışında* (2015) adlı animasyonda anlatıyı sanatsal, işlevsel ve üretkenlik yönüyle destekleyen görsel efektlerin sesli betimleme süreci ele alınacaktır. İncelenecek kesitler seçilirken temel alınan kıstaslar, çizgiyle veya insanların dünyası ile animasyonu birleştiren ve seyircinin zihninde canlandıramayacağı nitelikte gerçeküstü görsellik içeren sahneler olmasıdır. Bu sahne çözümlenmesi ışığında, sesli betimleme tekniğinin animasyon hikâyesiyle efektleri ilişkilendirirse, yani karakterler, mekân ve zaman öğeleriyle olaylar ve eylemlerin gerçekleşme şekillerini odağa alarak filmi betimlerse, görme engelli seyircinin görsel efekt uygulamalarıyla oluşturulan elastik gerçeklikten kurguya dayalı algısal gerçekliğini üretebilmesini sağlayacağı ortaya çıkmıştır.

Anahtar kelimeler: Çeviribilim, görsel-işitsel çeviri, sesli betimleme, animasyon filmler, görsel efektler

Visual effects in audio description: *The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water*

Abstract

Audio description which has transformed into an increasingly more visible field of study as a consequence of the value attributed to accessibility recently in our country is a type of translation consisting of practices that ensure the accession of the visually impaired individuals to the audiovisual products. One of the media, which often allows audio description practices, is animations appealing to audience of all ages. Visual effects in animations are as essential as its narrative features. This explains why the visually impaired individuals need to know, nearly as much as the sighted viewers, these effects that determine the originality of the work of art, in order

¹ Bu makale 2017-2019 yılları arasında Dokuz Eylül Üniversitesi öğretimleriyle desteklenen Sesli Betimleme Destek Projesi başlıklı 2017.KB.SOS.012 numaralı bilimsel araştırma projesinden üretilmiştir.

² Dr. Öğr. Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Mütercim ve Tercümanlık Bölümü, İngilizce Mütercim ve Tercümanlık ABD (İzmir, Türkiye), pelin.sulha@deu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-0515-141X [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 03.03.2021-kabul tarihi: 20.06.2021; DOI: 10.29000/rumelide.949961]

to follow the storyline and enjoy their watching experience. To transfer the impact of the visual effects in the film when preparing the description text/scenario, the translator as a script writer should make some additions to the gaps between dialogues considering the space and time constraints. This article explores in the animation entitled *The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water* (2015) the process of audio describing the visual effects that support the narrative in terms of artistic and functional aspects and productivity. The scenes combining cartoons or the world of people with animations and which include surreal visuality the audience cannot imagine are selected for analysis. In the light of this analysis, it is concluded that if audio description relates the story of the animation with the effects, i.e. if it focuses on how the actions and events take place regarding the characters, time and setting, then the visually impaired audience will be able to produce from the elastic reality formed via visual effects, his/her perceptual reality based on the fiction.

Keywords: Translation studies, audiovisual translation, audio description, animation films, visual effects

Giriř

Bu makalenin amacı animasyon filmlerinde estetik, işlevsellik ve üretkenlik bakımından önemli bir yeri olan görsel etkilerin görme engelli seyircilere sesli betimleme teknięiyle aktarım sürecini irdelemektir. Her yařtan seyircinin özellikle de çocukların izledięi animasyonlarda dijital teknolojinin geliřmesiyle çeřitlenerek zenginleřen görsel etkilerden faydalanılması bu film türünün ilgi çekmesinde önemli bir etkidir. Görsel etkiler animasyonun anlatısının seyirci üzerinde bıraktığı izlenimi güçlendirerek, anlatıda verilmek istenen mesajın seyirciye daha etkili olarak aktarılmasını sağlar. Görme engelli seyircilerin animasyonlara eriřimi sahnelerdeki görsel unsurların sözel ve sözlü olarak iletilmesi sürecini ifade eden sesli betimlemeyle sağlanır. Animasyonu seyrettikleri sırada görme engelli bireyler her ne kadar animasyonda yer alan diyaloglar ve ses etkileri vasıtasıyla neler olup bittięi hakkında çıkarımlarda bulunabilseler de sahneleri zihinlerinde anlatıda yansıyan düşsel gerçeęe uygun canlandırabilmeleri için görsel etkiler aktarılmalıdır (Matamala; Remael, 2015).

Animasyonun özgün iç dinamikleri, bu görsellięi sözlere dökmek niyetinde olan betimleyen/ çevirmenin öncelikli olarak hangi tür bilgileri tercih edeceęi, bunları ne řekilde ve hangi dilsel yapıları kullanarak aktaracaęına yönelik stratejik kararları alırken belirleyici niteliktedir. Bu makalede animasyonları dięer film anlatı türlerinden ayırt eden özellikler ve görsel etkilerin animasyon anlatısındaki rolüne değinilecektir. Türkçe dublajlı *SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dıřında* (2015) ve Sesli Betimleme Destek Projesi kapsamında gerçeleştirilen sesli betimlemeli versiyonundan seçilen sahneler üzerinde görsel etkiler odaklı bir inceleme yapılacaktır. Bu çalıřma sesli betimleme uygulamalarında filmin türüne vurgu yaparak, animasyonun anlatısına özgü unsurlardan biri olan görsel etkilerin içerik ve biçim bütünlüğünü bozmadan, engelli izleyicilerin görenlere yaklařık eşdeęer nitelikte engelsiz bir sinema seyrini deneyimlemeleri için nasıl eriřilebilir hale getirilebileceęini ele alması bakımından önemlidir.

Akışkan filmler

Teknolojinin insan hayatının her alanına deęişimler ve yenilikler getirdięi muhakkak. Bu dinamik devinimden payını alan sinema dijitalleşip, peliküle dayalı konvansiyonel film üretiminin yerini dijital üretim biçiminin almasıyla, film yapım sürecinin temelini oluřturan yapım, daęıtım ve gösterim

aşamalarında sinematografi, ses, özel efektler ve internet üzerinden dağıtım gibi uygulamalarla farklı bir boyut kazandı. Bu dönüşümün sinema teorisinin gelişimi üzerindeki etkileri kaçınılmazdı. Yeni medya ortamında pelikülden sıyrılan sinema kendini görsel efektler, farklı iletişim sistemleri, eğlence türleri ve gerçekliği temsil etme biçimleriyle yenileyerek anlatı, stil ve deneyim bakımından daha zengin kılmıştır. Dijital algoritmalarından oluşan görüntüler dünyanın sinema kurgusu içinde ne denli gerçekçi var olduğunu ve hızla ilerleyen teknolojinin yanı sıra sosyal, siyasal ve kültürel değişimlere paralel olarak dijitalleşen ekranın hayata ve dolayısıyla sinema teorisine nasıl yeni açılımlar getirdiğini sorgulamaya neden olmuştur (Erkılıç, 2017: 58). Bu açıdan günümüz sinemasının geldiği noktayı, Polonyalı sosyolog Zygmunt Bauman'ın toplumsal yaşamda süregelen değişimleri yorumlamak için ortaya attığı modernitenin ikinci aşaması niteliğini taşıyan akışkan modernite kavramı çerçevesinde açıklamak yerinde olur. Bauman yaşadığımız çağda insanın artık eski olan ne varsa ardında bırakması gerektiğini vurgularken, bir yandan da yeni koşullara uyum sağlamak için ihtiyacımız olan donanımdaki yaşam biçimlerini henüz edinemediğimiz altını çizer. Sürekli değişen modern dünyaya ayak uydurma çabası içinde değişim döngüsüne giren akışkan aşamadaki toplumların dinamik yapılarına rağmen sınırlarının esneklik ve belirsizlik göstermesi dikkat çekicidir. Bu durum doğal olarak toplumun bir parçası olan bireyin üretim ve tüketim alışkanlıklarına da yansıyor mevcut eğilimlere odaklanmasına sebep olur. Yaşamın her alanına sirayet eden değişim makro boyuttan mikroya geçerek sinemayı da dijital dönüşüm dönemecine getirmiştir (akt. Erkılıç, 2017: 59-60).

Daniel Frampton'un sinemanın icadıyla eşdeğer gördüğü bu kritik dönemde ilk göze çarpan temel olgu, gerçeklik ve bu gerçeklikle kurulan ilişkinin değişmesiyle sunulan yeni fırsatlardır. Bir başka deyişle, yeni dönem sinema çekimlerinde objektif önü kayıtlarla ekrana gelen gerçeklik yerini bilgisayar ortamında üretilebilen veya post-produksiyon sürecinde VFX (Görsel efektler)/CGI (Bilgisayarda oluşturulan görüntüler) gibi dijital uygulamalarla üzerinde farklı türde değişikliklerin yapılabildiği görüntülere bırakmıştır. Sinemanın bu yeni gerçekliği elastik ve algısal gerçeklik kavramları ışığında okunabilir. Lev Manovich'in öne sürdüğü türde gerçeklik, fotoğrafik gerçekliği aşar ve bilgisayarda sayılarla ifade edilebilen yeni bir tasarım haline gelir; gerçek zamanlı kamera kayıtları veya dijital veriler üzerinde yapılan düzenlemelerle görsel gerçeklik bir anlamda eğilip bükülebildiği ve böylece istenilen şekle girdiği için elastik gerçeklik olarak nitelendirilir. Bu noktada VFX ve CGI işlemlerinin sinemasal gerçekliğin inşasındaki önemi daha net anlaşılır. Yalnız şunu da belirtmek gerekir ki bu işlemleri yapan sanatçı/uygulayıcı fotoğrafın ve sinemanın ortaya çıkışından günümüze kadar yaptığı birikimine dayanarak açtığı yolda kayıt alırken uyulması gereken mizansen, kamera hareketleri, ışık ve sesle ilgili teknik ve estetik ilkeler çerçevesinde dijital anlatıyı oluşturur (akt. Erkılıç, 2017: 62-63, 66).

Prince'e göre sinema teorisi için yeni bir eşik olan algısal gerçeklik kavramı gerçekdışı karakterlerin görsel ve işitsel olarak deneyimlenmesiyle açıklanabilir. Örneğin hayal ürünü dinazor görüntüleri izleme esnasında algısal olarak gerçek boyutuna taşınır yani bu görüntüler kurgu oldukları bilinse de algı düzeyinde gerçeklik kazanır. Dolayısıyla bu tanımdan hareketle sinemaya bakışın değiştiği ve seyirci-sinema arasındaki ilişkinin doğasının da bu değişimden etkilenerek, klasik pasif seyirci kitlesinin aktif kullanıcı konumuna geçtiği söylenebilir. Bir başka deyişle seyrettiği film bir yere kadar artık onun filmi olduğu için seyirci beklentileri ve gereksinimleri ön plana çıkarak yönlendirici bir tesiri olabiliyor (Erkılıç, 2017: 63-64). Bu makalenin odağındaki hedef alıcı kitlesi görme kusurları veya kaybı sebebiyle filmi sadece işitme kanalı vasıtasıyla dinleyerek izlemek durumunda olan görme engelli seyirci olduğu için, filmi erişilebilir hale getirmekte kullanılan sesli betimleme tekniği bu kitlenin özgün yapısı dikkate alınarak uygulanmalıdır. Tüm bu değişiklikler ışığında şekillenen yeni dijital durumu özetleyen Frampton, gerçek çekimler ve dijital efektlerin birlikte kullanıldığı sinemayı

akışkan sinema olarak tanımlar. Akışkan imgeler kaydedilen gerçekliğin istenirse yeniden işlenmesini sağladığı gibi bütünüyle dijital efektlerle oluşturulan sahnelerin eklenmesiyle filmi anlatısal ve sanatsal yönüyle derinleştirip başka bir gerçeklik katar. Dijital sinemayla esasen amaçlanan seyircinin yepyeni bir dünyayı keşfetmesi değil, var olan gerçek dünyayı farklı perspektiflerden değerlendirmesine imkân vermektir (akt. Erklıç, 2017: 67).

Görsel etkiler

Gelişen teknoloji ve yeni yazılımlar sayesinde reklam, film ve dizi sektörünün vazgeçilmez bir unsuru haline gelen görsel etkiler özel etkilerin uygulamadaki sınırlılığı sebebiyle çekilemeyen sahnelerde kullanılarak kısa sürede hayal dünyasının sonsuzluğuna dokunur ve medyada görselliğin üretim sürecinde yepyeni başlangıçlara imza atar. Özellikle hemen her tecimsel filmde rastladığımız bu etkiler seyircinin görsel belleğinde kalıcı olmak, onu kolaylıkla tesir altına almak niyetiyle yararlanılan ve yapımcıların zor ve yüksek maliyetli örneğin aksiyon ve gerilim dolu çarpışma veya patlama sahnelerinde sıklıkla tercih ettiği bir yöntemdir. Bilgisayar ortamında hazırlanıp, kurguya yerleştirilen, anlatıda gerçeklik duygusunu yakalayan bu etkilerin yapım teknikleri yıllar içerisinde ihtiyaçlara göre şekillenip yenilense de esasen mantık başından beri hep aynıdır, değişen ise dijital hız ve ekonomik boyuttur (Berk, 2017: 189-190).

Özel etkiler doğal afetler, araba hasarları, uçan kuleler ve mermi atışları gibi teknik olarak gerçek ortamda çekilmesi mümkün olmayan veya çok zaman alan, yüksek bütçe gerektiren planların film setinde ve kamerayla özel donanım ve teknik yöntemler kullanılarak oluşturulduğu pratik uygulamalardır (akt. Berk, 2017: 191). Sefa Dayı ve Özer Kanburoğlu özel etkilerin tarihsel gelişimini irdeleyen çalışmalarında bilgi kaynağı niteliğindeki sinema filmleri ve televizyon dizilerinde toplumsal gerçekliğin simülatif düzlemde yeniden üretilmesi ve içselleştirilmesi süreçlerinde yöntemsel olarak yararlanılan özel etkilerin kurgusal akış içindeki önemini altını çizer (2020: 67). Dahası yaşanmışlık ve deneyimlerin teknolojik gelişmelere koşut olarak yoğun görsel etkilerle farklı biçimlerde kurgulanması sayesinde sinema seyircisi ekranda izlediklerinin daha inandırıcı olduğu kanaatine varır ki bu da görsel etkinin filmin anlatımında ne denli önemli olduğunu gösterir. Özel efekt tekniklerinin kullanılarak görsel unsurların etkileşimiyle ortaya çıkan şölen seyircinin bir yandan izlediği filmi gerçek ve kurgu ikili karşılığı düzleminde değerlendirip bir yandan da sanki tam anlamıyla gerçeği yansıtmış gibi kurguya eşlik etmesini sağlar (2020: 67, 69).

Gerçek oyuncularla gerçek mekânlarda çekilmesi olanaksız olan sahneleri hayal ürünü bir gerçekliğe çeviren görsel etkileri oluşturmak için seyircinin ilgisini çekebilecek hareketli görüntüler üzerinde bilgisayar ortamında birleştirme, ekleme ve çıkarma işlemleri yapılarak, bunlar sinematografik anlatıya yerleştirilir. Yönetmen ve yapımcıların da benimseyerek seyircilerin yenilik ve özgünlük ihtiyaçları doğrultusunda film diline yeni anlamlar kazandırmak için yararlandığı, pelikül dönemde kurgu aşamasında yapılan bu işlemler dijitalleşmeyle birlikte üretim aşamasında gerçekleştirilmeye başlamıştır. Mizansen öğelerinden biri olan görsel etkiler çekimlerde sahne ile ilgili uzmanlık bilgisinin yanı sıra görüntüleri setin dışında amacına göre yazılım ve donanım programlarıyla manipüle edebilecek bir düş gücüne sahip olmayı gerektirir. Hollywood sinemasının gelişmelere açık olmasının yanı sıra tasarlanan etkilere uygun özellikli teknolojileri bizzat kendi bünyesinde üretmesi açık ara başarısının nedenleri arasında gösterilebilir. Görsel efekt uygulamalarından biri olan üç boyutlu animasyon veya diğer adıyla canlandırma sineması kimi sahnelerde veya filmin tamamında çizilen resimler ve nesnelerin hareketleri ve duyguları bakımından seyirciye gerçek oldukları izlenimini verecek şekilde post prodüksiyon esnasında teknoloji yardımıyla düzenlenmesini içerir. Çizgi filmler ve

filmlerde aynı animasyon teknikleri kullanılır. Ancak kullanım amacı açısından bakıldığında, çizgi filmlerde çoğunlukla animasyonlar karakterlerin belirli hareketlerine odaklanırken filmlerde her yönüyle insana benzemeleri ön plana çıkar (Berk, 2017).

Sesli betimleme

Çağımızda farklı bağlamlarda üretilen çeşitli bilgilere, toplumun her kesiminden yaş, hayat tecrübesi, yaşam tarzı bakımından farklı özelliklere sahip ve kendine özgü gereksinimleri olan bireylerin erişimi giderek önem kazanmaktadır. Bu doğrultuda çeviribilimin gelişime ve yeniliklere açık araştırma alanlarından biri olan görsel-işitsel çeviri, medya erişilebilirliği kapsamında yapılan çalışmalarla bilgiye erişim sorunsalının çözümüne yönelik katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Teknoloji sayesinde görsel-işitsel ürünlerin alıcı kitleleriyle iletişimi farklı boyuta taşınmış, kalabalıklara seslenmek yerini daha az sayıda bireylerden oluşan nispeten küçük topluluklarla etkileşime bırakmıştır. Bu durum genel geçer ürünlerden gruba/topluluğa özgü tasarımlara geçişi beraberinde getirmiştir (Bogucki, 2013). Hatta daha açıkça ifade edersek, dijital çağda seyirci sadece görsel-işitsel ürünleri izlemekle kalmayıp, öğrendiği yeni teknolojilerle kendini geliştirme fırsatlarını değerlendirmiş ve bu ürünlerin şekillenmesiyle ilgili görüşlerini ortaya koyarak bir anlamda yapım sürecinde aktif olarak yer almıştır denilebilir. Bilinçli ve teknoloji dostu yeni tip seyircilerin taleplerini karşılama gereksiniminin yanı sıra, uluslararası sözleşmeler ve sivil toplum kuruluşlarının girişimleri engelli bireylerin ürünler ve hizmetlere eşit koşullarda erişimini sağlamak amacıyla çeviri alanında ayrıntılı altyazı, işaret dili çevirisi ve sesli betimleme uygulamalarının başlamasında etkili olmuştur (Diaz-Cintas, 2009; Okyayuz; Kaya, 2016).

Sesli betimleme görme duyusunu kısmen veya tamamen kaybetmiş engelli bireylerin istedikleri bilgi kaynaklarına erişimini sağlamak suretiyle hemen her türlü işlemin internet üzerinden gerçekleştirildiği bu dönemde hayatlarını kolaylaştırmak ve sosyalleşmelerine destek olmak için yapılan uygulamaları içerir. Sesli betimleme tekniği her çeşit ürüne uygulanabilse de, iletişimsel işlevini daha çok sosyo-kültürel yaşamın bir parçası olan sıklıkla kullanıldığı farklı ortamlarda örneğin sinema, tiyatro, televizyon ve bale vb. üretilen medya ürünlerinin görsel boyutunu sesli anlatımla işleme kanalına hitap ederek, görmeyenlerin bu ürünleri yorumlamasını sağlamak suretiyle yerine getirir. Öte yandan, bu çok yönlü teknik görme engellilere duydu kaybının toplumdan soyutlanma ve hayatı geriden izleme sebebi olmadığını hissettirip, yaşamlarını diğer bireylerle aynı havayı soluyarak aktif sürdürmelerinin önündeki engelleri kaldırmayı başarır (Şulha, 2019). Sesli betimlemeyi “görsel bilgilerin sözlü ifadelerle dönüştürülerek işitsel olarak sunulmasıyla gerçekleştirilen bir çeviri türü” olarak tanımlayan Nurhan Baş (2016: 159), benzer şekilde uygun formatlarda hazırlanan bu çeviri sayesinde görme engellilerin diğer bireylere ve yakınlarına bağımlı olmadan, özgürce kültürel yaşama katılım olanaklarına sahip olduklarını vurgulamıştır. Çeviribilimin diğer alanlarına kıyasla üzerinde daha az çalışma yapılmış olmasına rağmen, son yıllarda giderek ilgi çeken sesli betimlemenin temelde hedefi “görsel-işitsel üründe duyulan seslerin anlamlandırılmasını derinleştirecek ve açık hale getirecek bir betimleme sağlarken, işitselle bütünleşen bir anlatı sunmak” olmalıdır (Okyayuz; Kaya, 2016: 19). Kültür-sanat dünyasındaki sesli betimleme görsel içeriğe bağlı uygulamalar açısından, müzeler ve galerilerde sergilenen statik tabir edilen eserler ve imgeler, sesler, müzik ve diyalogların anlatıya hep birlikte kattığı hareketle kendini dile getiren filmler ve tiyatro oyunları gibi dinamik eserler için yapılmaktadır (Braun, 2008). Sesli betimleme süreci ister bir yağlı boya tablo ister bir macera filmi olsun aynı şekilde gerçekleşir. Metin yazarı, seslendirmen ve ses tasarımcısından oluşan sesli betimleme ekibinde son kontrolleri yapmak üzere görmeyen dinleyicilerin bilişsel algılama biçimleriyle empati kurabilen görme engelli bir editörün de görev alması, sesli betimlemenin daha

kullanıcı dostu bir hizmet sunması aısından faydalı olur. Sesli betimleme süreci kısaca görme engellilerin ürüne erişimini kolaylařtırmak ve betimlemeyi bir bütün olarak yorumlamasını saęlamak için gerekli řekil, hareket, renk, ses, kamera aısı ve destekleyici bilgi ieren görsel unsurların belirlenip, canlı veya stüdyoda kayıt alarak seslendirilmek üzere yazılı bir metin haline getirilmesi olarak özetlenebilir. Farklı ülkelerin sesli betimleme kılavuzlarının örneęin Amerika, İngiltere, Avustralya'nın, kıyaslamalı incelemesinde karakterlerin dıř görünüşü, sahnede önemliyse hatta ten rengi, jestler ve mimikleri, davranıřları, mekânlarda bulunan nesnelere yerleri ve özellikleri, ortamdaki fiziksel ve zamansal hareketlilik, gerekliyse veya sembolik deęeri varsa dięer duysal algılarla ilişkilendirilerek renkler, kaynaęı belli olmayan sesler, görsel efektler, yakın ve uzak plan çekimler yani engelli seyircilerin yapılan bir üretimi anlayabilmeleri için ihtiyaç duydukları her çeřit görsel unsurun betimlemeye dâhil edilmesi gerektięi vurgulanmıřtır (Bittner, 2012).

Bu alıřmaya konu olan uzun metraj film betimlemeleri diyaloglar arasında bulunan boşluklara yani sessiz yerlere yerleřtirilen ek anlatıyı belirtir. Film süresince hem tam bir sessizlięin olduęu hem de aktarılması gereken görsellięi anlatmaya yetecek uzunlukta boşlukları bulmak güç olduęu gibi kimi sahnelerde diyalogların yerini filmin akıřında etkili olan müzikler, řarkılar, arka plan sesleri ve ses efektleri alır. Dolayısıyla ekran görüntülerinin sözcüklere çevrilmesi iřlemine ieren erek betimleme metnini yazarken kaynak film öęeleri arasından sosyokültürel bağlamın yanısıra görsel-iřitsel i bağlam temelinde seimler yapmak gereklidir (Jimenez Hurtado; Soler Gallego, 2013). Bir bařka deyiřle, “sesli betimleme mevcut boşlukları verimli kullanırken bir yandan da film atmosferinin ıřıldaması için yeterince yer bırakmalıdır” (Bittner, 2012: 43). Ayrıca görme engellilerin gören seyircilerle benzer izleme/eriřim deneyimi yařayabilmeleri için metin yazarı mümkün olduęu kadar betimlemeyi filmin özgün anlatısına müdahale etmeden ve onları detaylı aıklamalarla örölmüş yoğun bir dinlemeye maruz bırakmak yerine filmi kendilerinin okuyup ıkarımlarda bulunmalarına fırsat verecek bir düzende hazırlama abası iinde olmalıdır.

Sesli betimlemeyi Roman Jakobson'un (1959) göstergebilimsel çeviri yaklařımıyla irdelemek, süreçte karřılařılan bu güçlükleri anlamayı saęlar. Bir Türk filminin sesli betimlemesi o kültürün görme engelli seyircilerinin erişimi için yine Türkçe olarak dilii çeviri yapılabilir veya Rusça bir filme Türkçe dublaj yapıp ardından Türkçe olarak sesli betimlenebilir. Rusça'dan Türkçe'ye dillerarası çeviri yapılmıř olur ki böylelikle “yabancı bir kültürde hazırlanan bir filmin görsel imgeleleri Türkçe sesli betimlenir” (Bař, 2016: 161). Her iki çeviri durumunda da erek betimleme metnini oluřtururken görsel göstergelerle dilsel/sözel göstergeler yer deęiřtirdięi için bu çeviriler aynı zamanda göstergelerarası çeviri uygulamasına girer. Bu alıřmada engelsiz erişimi saęlamak için uygulanan sesli betimleme teknięi, seilen Türkçe dublajlı animasyon filmde kullanılan görsel efektler bağlamında ele alınacaktır.

Sesli betimleme destek projesi

Bu alıřmada betimlemeli versiyonu incelenecek olan *SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dıřında* (2015) adlı Türkçe dublajlı animasyon filmi 2017-2019 yıllarında Dokuz Eylül Üniversitesi Bilimsel Arařtırma Projeleri Koordinasyon Birimi'nin desteęiyle yürütölmüş olan Sesli Betimleme Destek Projesi'nin bir bölümü olarak projenin koordinatörü Mütercim ve Tercümanlık Bölümü Dr. Öęr. Üyesi Pelin řulha tarafından senaryolařtırılmıř ve üniversite Merkez Kütüphanesi bünyesinde kurulan ses stüdyosunda seslendirilmiřtir. Arařtırma Görevlisi Duygu Dalaslan ve Arařtırma Görevlisi Emre Beyaz'ın da görev aldıęı bu proje ölkemizde görme engellilerin medyaya erişimleri konusundaki giriřimlere katkı saęlamak amacıyla yapılmıřtır. Projede seilen filmlerde betimlemenin eklenmesi gereken boşlukların yerleri ve sürelerinin belirlenmesinin ardından, her sahnede anlatısal öęeler

bağlamında görme engelli seyircinin bilmesi gereken görsel unsurlar seçilerek yazılı bir metin üretilmiştir. Bu metin seslendirilip, alınan kayıtlardaki hataların temizlenmesinden sonra sesin filme montajı yapılmıştır. 1970lerin yerli aile komedilerinden üç örnek *Süt Kardeşler* (1976) ve *Gülen Gözler* (1977) ve *Neşeli Günler* (1978) ve Türkçe dublajlı bir Amerikan filmi *A Fistful of Dollars* (1964) (Bir Avuç Dolar) proje kapsamında sesli betimlenen diğer eserlerdir. Bu araştırma toplum genelindeki görme engelli bireyleri, üniversite çalışanları ve öğrencilerinin sosyal ve kültürel hayata katılmaları için gereksinimleri ve beklentilerine dikkat çekmek suretiyle onları daha görünür kılmak, anlamak ve kaliteli erişim hizmeti sağlamak için bir adım niteliğindedir. Ayrıca lisans ve lisansüstü derslerde görsel-işitsel çeviri alanında özellikle de sesli betimleme konusunda uzmanlaşmak isteyen öğrenciler için gerçek stüdyo ortamında sürecin üç aşamasını metin yazarlığı, seslendirme ve ses tasarımı her yönüyle öğrenme, tecrübe etme ve kendilerini geliştirme fırsatları sunması bakımından projenin eğitime getirdiği yenilikler ve katkılar önemlidir.

SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dışında

1999 yılında Nickelodeon kanalında yayın hayatına başlayan her yaşta izleyicinin beğeniyle seyrettiği *SüngerBob Kare Pantolon* adlı popüler çizgi dizinin beyaz perde uyarlaması olan *SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dışında* (2015) SüngerBob ve arkadaşlarının aniden ortadan kaybolan yengeç burger formülünü bulmak için karaya çıkarak atıldıkları heyecan ve aksiyon dolu macerayı anlatır. Filmdeki deniz canlılarının karakter özellikleri çizgi diziden farklı değildir. SüngerBob yine iyimser, mutlu bir ızgaracı, Bay Yengeç tek derdi para kazanmak olan bir restoran sahibi, Sandy Cheeks zeki bir sincap, Patrick pek akıllı olmasa da oldukça sevimli bir denizyıldızı, Squidward karamsar ve huysuz bir ahtapotdur. Tek hücreli mikroorganizma Plankton ise hayatını gizli yengeç burger formülünü ele geçirmeye adanmış ve hırsı kendini aşmış olsa da, bu filmde çılgın hırsız korsandan formülü geri almak için diğerleriyle takım olup, mücadeleye o da katılır. Bu film 2016 yılında Animasyon Efektleri dalında Annie Üstün Başarı Ödülü'ne aday gösterilmiştir (IMDb). VFX şirketi Iloura deniz biyoloğu Stephen Hillenburg'un tasarımı olan sarı deniz süngeri SüngerBob'u 2 boyutlu çizgi versiyonundan seyircinin yıllardır benimsediği özüne sadık kalarak 3 boyutlu haline dönüştürmüştü ve çizgi Bikini kasabasından çıkarıp gerçek dünyadaki farklı ortamlarda gerçek insanlarla etkileşimini sağlamıştır (Quinn, 2015).

Seçilen sahnelerin sesli betimleme tekniğiyle çözümlenmesi

Seyircilere heyecan, hayret ve şaşırma duyguları üzerinden doğrudan erişmek için anlatının yeri geldiğinde susarak, dijital teknolojilerle üretilen daha estetik ve ilgi çekici görsel ve işitsel efektlerin ön plana çıktığı; yani zaman kaygısından arı olağanüstü olaylar, dinamik ve renkli imgeler içeren çağın cazibe sinemasını sesli betimlemek anlatının ilerlemesi ve efektler arasında bağ kurmayı ya da geleneksel anlatı anlayışından saparak sahnedeki olaylar ve eylemlerin nasıl gerçekleştiğine odaklanıp karakterler, mekân ve zamanla ilişkilendirmeyi gerektirir. Bir başka deyişle, efektlerin yoğun olarak kullanıldığı bir filmin de bir akışı ve hikâyesi var, ancak önemli olan bu efektlerin hikâye anlatımındaki görsel işlevlerinin uygun dilsel seçimlerle betimleme metnine aktarılmasıdır (Matamala; Remael, 2015). Çevirmen sesli betimleme sürecinde metin yazarı olarak seslendirilecek betimleme metnini hazırlamaktan yani görme engellilerin filmi takip etmelerine yardımcı olacak görsel öğeleri belirleyip, diyalogların arasındaki boşluklara eklemek için metin haline dönüştürülmesi işleminden sorumludur. Ancak özellikle görsel-işitsel efektlerin hâkim olduğu animasyon filmleri betimlenirken, çevirmenin ses stüdyosunda gerçekleşen seslendirme ve içerikler için gerekli sesi yazılım programlarını kullanarak tasarlama aşamalarından oluşan dublaj boyutunu da deneyimlemiş olması süreci bütünsel ve çok yönlü bir bakış açısıyla ele almasını sağlar (Şulha, 2019).

SngerBob Kare Pantolon Suyun Dıřında adlı prodksiyondan incelemek zere seilen sahneler grsel efekt uygulamalarının seyircinin hayal dnyasının kapılarını aralayan hatta sınırlarının tesine geip onu deneyimlemedięi ortamlara alıp gtren unsurlar olarak n plana ıktıęı kesitlerdir. Grme engelli seyircilerin sesli betimlemeyi duymadan zihinlerinde canlandırmaları mmkn olmayan gerekst grsellik ieren sahneler bu incelemeye dhil edilmiřtir. Seilen sahnelerin dięer zellięi ise izgi, animasyon ile insanı biraraya getirmesi ve 2 boyutludan 3 boyutluya geişler olmasıdır. İncelemede bu grsel efektlerin sahnedeki iřlevleri baęlamında sesli betimleme teknięiyle ne lde aktarılarak, grme engelliler iin zgn animasyon anlatısına eřdeęer dzeyde bir eriřilebilirlik saęlanabileceęi tartıřılacaktır. Giriř sahnesinde uzun salı ve sakallı bir korsan kayıęını kıyıya ektikten sonra elindeki haritadaki iřaretli yeri bulmak iin boyu geen sık yeřilliklerin olduęu kk adamın iinde nne ıkan dalları kılıcıyla hiddetle keserek emin adımlarla ilerler. Tahtta oturan bir iskelet adam grr. İskelet elinde kapaęı korsana dnk bir kitap tutmaktadır, korsan aradıęını bulmuřtur. Tuzakları geip, kitabı ondan alır ama canlanan iskeletin onu bırakmaya hi niyeti yoktur. Bu sahnede grsel efektler korsanın kendi kendine konuřmaları, ses efektleri ve mzięi mmkn olduęunca blmeden ve sessizlikleri etkin kullanmaya zen gsterilerek betimlenmiřtir.

Betimleme 1

- [1.58-2.09] Tahtta kırmızı peleriniyle oturan iskeleti ve elindeki kitabı grnce gzleri parlar. Kitabın stnde iinde kęit olan bir řiřenin kabartması var. Ekranda řiřeiyi ortalayan *SngerBob Kare Pantolon Suyun Dıřında* yazısı grnr.
- [2.14-2.25] Kitaba doęru dans edercesine yrrken birbiri ardına nne ıkan demir kazıkları ařar.
- [2.29-2.33] Kitabı iskeletin elinden ekerken kafatası kopar, yere yuvarlanır.
- [2.37-2.45] Kafatası gvdesiyle birleřir. enesini dzeltir. Yumruklarını korsana doęru sallar.
- [2.54-3.02] Yedięi yumrukla metrelerce havaya fırlayan korsan gemide kęit oynayan martıların arasına sert bir iniř yapar.

Bu sahnede kitabın stndeki řiřede *SngerBob* izgi dizisini seyredenlerin kolaylıkla bileceęi gibi Bay Yenge'in rakibi Yem Kovası'nın sahibi Plankton'dan titizlikle sakladıęı yenge burgerin gizli tarifi vardır. Filmin hikyesi bu tarifi geri almak zerine kurulduęu iin ekranda filmin adının bu řiřeiyi ortaladıęını belirtmek nemlidir. evirmen tahmin etse de sahnede bahsedilmedięi iin ve engelli seyircinin aynı řekilde tahminde bulunmasını saęlamak amacıyla řiředeki kęitte tarifin yazdıęını sylemekten kaınarak, sadece kęit olduęu bilgisini vermekle yetinmelidir. İskeletin hali dvř iin ringe ıkan boksrleri andırmaktadır. Dolayısıyla giydięi kırmızı pelerine ve ses efektinin eřlik ettięi enesini evirerek dzeltmesi hareketine betimlemede yer verilmelidir. Korsanın yerden fırlayan demir kazıklardan kurtulmak iin adeta dans figrlerine benzer tavırları ve nihayetinde yedięi yumruęun etkisiyle uup konuřan martıların ortasına dřmesi grme engelli seyircilere aktarılması gereken grsel efektler arasında yer alır. Bořluk sresi yeterli olmadıęı iin korsanın ne geriye saęa sola adımlarla, el ve kollarını da ritimle oynatarak zıpladıęını detaylı anlatmak yerine tm bu beden hareketlerini dans edercesine yrmek sz beęinde zetleyerek neřesini aktarmak tercih edilmiřtir. Yine sre kısıtlaması ve sonraki sahneye hızlı geiř sebebiyle korsanın iskelete meydan okumasının hemen ardından yani iskelet son vurucu yumruęu atmadan nce betimleme eklenmiř, bylece eylem

ve betimleme senkronize olmasa da martıların diyaloglarının üstüne betimleme denk gelmeden hem korsanın çılgınca bağırmasının sebebi hem de konuşanların martılar olduğu bilgisi iletilebilmiştir.

Görsel efektler bakımından incelenecek olan çizgi dünyasından animasyona geçişin olduğu artarda iki diğer sahnede SüngerBob sürpriz bir şekilde Plankton'u yanına alarak gözden kaybolur ve Burger Sakal'la martılar kitabın seyrini değiştirmek için birbirleriyle kıyasıya çekişirler. Plankton'un yengeç burger formülünü çaldığını düşünen Bay Yengeç ve öfkeli kalabalık etrafını sarar. Bay Yengeç formülü geri vermesi için ona gözdağı verir. O sırada onu konuşturacağını söyleyen SüngerBob bir balon yaparak Plankton'a doğru üfler. Balon yükselirken SüngerBob herkesin hayret dolu kızgın bakışları ve Bay Yengeç'in hayal kırıklığı arasında Plankton'la birlikte balona binerek kaçar. Yengeç burgersiz bir Bikini kasabası kâbustan farksızdır.

Betimleme 2

[21.22-21.24] Bikini halkı ucubelere döner. Etrafı ateşler kaplar.

[22.21-22.23] Korsan kitaba SON yazar.

[22.30-22.32] Korsan alt güverteye düşer.

Sahnede efektlerle sualtı mutfağının sevilen lezzeti yengeç burgerin eksikliği çarpıcı bir şekilde yansıtılır. Yengeç burger sonrası Bikinililerin yaşam tarzı birdenbire değişir. Gencinden yaşlısına ortalığı yakıp yıkan bozguncu bir topluluğa dönüşürler. Ortamın ve kasaba sakinlerinin aykırı solgun, koyu tonlarda kıyafetleri, aksesuarları ve çılgın saç modelleriyle bu yeni haline birkaç saniyelik boşlukta tek tek yer vermek mümkün olmadığından nahış görünümü ve tuhaf manasına gelen ucube sözcüğüyle hepsi genel olarak tanımlanabilir. İlâveten kasabanın her köşesinden yükselen dumanlara dikkat çekmek asilerin çevreye verdikleri zarar ve yaklaşan tehlikenin büyüklüğüne işaret etmek için belirtilmelidir. Sonraki sahnede Bikini kasabası 2 boyutlu çizgilerden sayfadaki bir resme dönüşür. Burger Sakal elinde kitap ve etrafında onu merakla dinleyen martılarla denizde yol almaktadır. Martılardan biri kasabayı kötü sonuyla baş başa bırakmak isteyen Burger Sakal'la mücadele ederek kitaptan son yazılı sayfayı yırtmayı başarır ve onu denizin derinliklerine savurur. Martıyla çekişen korsan sayfanın kopmasıyla dengesini kaybeder. Bu sahne boyunca martılar birbirleriyle sürekli konuştukları için betimlemeye kalan boşluklar azdır. Burger Sakal'ın ona itiraz eden martıdan kopardığı tüyü mürekkebe daldırıp nasıl son yazdığı söylenememiş, diyalog sürdüğünden kitabın filmdeki rolünü seyircinin fark etmesi için sadece ne yazdığı belirtilebilmiştir. Diğer kısa boşlukta da çıkan gürültünün kaynağı ve ne olduğu anlaşılabilmesi için korsanın düştüğü söylenmiştir. Betimlemede korsanın eylemi ve başına gelene yer verilmiş, hikâyenin mutlu sonla bitmesine vesile olan sahnedeki görsel efektlerin odağındaki martılardan bahsedilmemiştir. Bunun sebebi daha önce grup halinde, çatlak ses tonlarıyla konuşanların martılar olduğuna dair bilginin verilmiş olmasıdır.

Plankton'un SüngerBob'un uyumasından faydalanarak beynine girip gizli burger formülünü aradığı sahne de ilginç görsel efektler içerir. SüngerBob'un renkli ve neşeli iç dünyasında yürüyen Plankton gördükleri karşısında şaşkına döner, ağaçların üstünde kırmızı kalpler, balonlar, donutlar, birbirine çikolata sosu sıkan vanilyalı çikolata dondurmalar ve başında çiçek süsü olan bir kız cupcake çocuk ve onunla eski bir el oyunu oynayan erkek cupcake çocuk, bisikletle gezen bir milkshake vb.

Betimleme 3

[31.37-31.40] Her yerde gülen řeker ve ikolatalar. Bulutlar dađlar bile řekerden.

[32.09-32.17] Plankton iki ubuk dondurmadan kamak iin ılınca kořarken büyük bir para ilek soslu pastanın kenarından ařađı dıřer.

[32.22-32.30] Yerden fiřkırın beyaz tüy yumakların arasına sıkıřır. Yumaklar birleřir ve bir kedi resmi oluverir.

[32.40-32.42] Ađzından yıldızlı bir gökkuřađı ıkar.

[32.47-32.49] Kendini SüngerBob'un beyninden dıřarı atar.

SüngerBob'un bu ocuksu ve řeker mi řeker zihniyle ilgili görsel detayları tümüyle aktarmak betimlemeye ayrılabilen süre nedeniyle olanaklı olmadığı iin zihninde görülen olaylar, eylemler ve řirin dünyasını tanımlayan nesnelere Plankton üzerindeki olumsuz etkileri bađlamında seyirciye anlatılmıřtır. izgi yumakların biraraya gelerek gerek bir fotođraf görseli oluřturması önemli bir efekt olarak betimlenmiřtir. Plankton'a gülümseyip, baba diye kollarını aarak seslenenin gökkuřađı olduđu bilgisine, Plankton bu řekerliklere daha fazla dayanamayıp can havliyle SüngerBob'un beyninden ıkması daha ön planda olduđu iin yer verilmemiřtir.

SüngerBob ve Plankton'un zaman makinesiyle uzaya giderek Kabarcık'la karřılařmalarını anlatan izgi ve animasyonun birlikte kullanıldıđı sahne görsel efekt uygulamaları bakımından özgün bir örnek oluřturur. Uzayın ortasında üçgen prizma řeklinde bir cismin iindeki Kabarcık adındaki yunus sürekli etrafı gözleyerek bir nevi koruyuculuk yapmaktadır. SüngerBob'la Plankton gelince nöbetini onlara devreder, bu esnada Jüpiter ve Satürn birbirlerine yaklařmaya bařlar ve nihayetinde arpıřıp ikisi de parampara olur. Kabarcık geri döndüđünde olanları görünce öfkelenir ve kahramanlarımız da onun hiřminden kurtulmak iin areyi kamakta bulur.

Betimleme 4

[43.15-43.21] SüngerBob yere basar basmaz etraf parlak mavi ışıklarla aydınlanır. Karřısında uzun kırmızı cüppeyle arkası dönük biri duruyor. Uzaya bakıyor.

[44.21-44.23] Kabarcık havada yüzerek odadan ıkar.

[44.25-44.31] Ügen bir prizmanın iindeler. SüngerBob trans halinde. Gözlerinde gezegenlerin aksi. Bakıřlarını bir noktaya dikeyiyor.

[45.04-45.08] SüngerBob saılan kaya paralarını halının altına süpürür ama gizleyemez.

[45.16-45.18] SüngerBob korkuyla sırtır.

[45.22-45.24] Satürn'ün halkası dıřer, parampara olur.

[45.43-45.48] Kořarak kaarlar. Kabarcık bařından ıkan ışınlarla onları vurmak ister. Zeminde yuvarlak delikler aılır.

[45.51-45.54] Işın isabet edince makineye sıçrarlar. Çeyreklik elinden fırlar.

[45.56-45.59] Son anda düşen çeyrekliği alır. Yine yolculuk başlar.

Bu sahne olup bitenlerden diyaloglarda bahsedilmesi ve bunlara güçlü ses efektlerinin eşlik etmesi nedeniyle anlaşılabilir. Örneğin, ilk kez bu sahnede görünen Yunus karakteri kimliği ve görevine ayrıntısıyla değinir ve seyirci de böylece SüngerBob ve Plankton'un kiminle karşılaştıklarını bilir. Şiddetli gürültü gezegenlerin çarpıştığını tahmin etmeyi sağlar. Kabarcık'ın nöbeti devraldığına kekelemesi ve sinirli bir tonda konuşarak tehditler savurması sahnedeki tansiyonu yükseltir ve yaklaşmakta olan tehlikeyi işaret eder. Bu sahnede görsel efektlerin anlatılması için yeterli boşluk bulunmaktadır. Seyircinin mekânla ilgili genel bilgisi olsa da yani uzayda bir köşe olduğunu bilse de, zihinsel şemalarında olmayan, tahmin yürütemeyeceği bu mekânın şekli ve içine ait bilgiyi betimlemeyle ediniyor. Sahnedeki üç karakter sanki yerçekimi varmış gibi davranıyor, ama sıvı moleküllerinin yerçekimsiz ortamdaki hareketleri düşünülünce en ilginç olan Kabarcık'ın yüzmesi olduğu için betimlemede yer almıştır. Uzay felaketi yaşanmış, ama prizmaya düşen sadece kaya parçalarından ibaret ve bunları süpürmek mümkün. SüngerBob Kabarcık gelmeden halletmek istediğini söylüyor ama neyi nasıl halledeceğinden bahsetmediği için bu efektler de betimlemeye eklenmiştir. Arka planda duyulan büyük bir şangırıyla cam kırılmasına benzer sesin Satürn'ün etrafını çevreleyen katmandan yani halkasından geldiğini belirtmek bu görsel efektin aktarılması için gereklidir. Kabarcık'ın Satürn ve Jüpiter'e ne olduğunu şaşkınlıkla sorgulamasından sonra halka düşüp parçalara ayrıldığı için seyirci gezegenlerden birinden parça koptuğunu çıkarsayabilir ama hangisinden koptuğunu ve kopan parçanın onun halkası olduğunu tahmin etmez. Jüpiter ve Satürn ikisi de halkalı gezegenlerdir. SüngerBob Plankton'a "büyük kırmızı gözlü şeyi gözlemesini" söyler. Jüpiter'in güney yarımküresinde büyük kırmızı leke adı verilen kızıl renkli bulutların oluşturduğu bir fırtına görüldüğü için (Greicius, 2020) SüngerBob'un bahsettiği gezegenin Jüpiter, daha geride kalan ve halkası tuzla buz olanın ise Satürn olduğu söylenmiştir. Son olarak da seyirci seslerden Kabarcık'ın SüngerBob'la Plankton'a verdiği cezanın ışınla onları yok etmek olduğunu düşünebilir, ancak bu ışınları başındaki delikten yaydığını bilemeyeceği için bu görsel efekti de iletmelidir.

SüngerBob ve diğerleri yengeç burger kokusunun yüzeyden geldiğini keşfedince ne yapacaklarını düşünmeye başlarlar. O esnada birden Kabarcık ortaya çıkarak, sıkıcı galaksiyi koruma işinden onu kovdurarak da olsa kurtardıkları için onlara yardım etmek ister. Onları yutarak yüzeye çıkar. Havada taklalar attıktan sonra başındaki delikten fişkırttığı suyla onları yukarı fırlatır. Kuyruğuyla topa vurur gibi onlara vurunca ekip uçarak, kumlara çakılır. Plaj onlar için bilinmeyi temsil etse de farklı deneyimlerle karşılaştıkları macera dolu biraz da tehlikeyi çağrıştıran bir yerdir.

Betimleme 5

[1.01.16-1.01.20] Balık sandıkları iri yarı adamı denize iterken onun altında kalırlar.

[1.01.21-1.01.24] Alttan giderken küreğe çarparlar. Kumdan bir kalenin içinden çıkarlar.

[1.01.41-1.01.52] Çocuk onlara öyle bir tekme atar ki Patrick külâh dondurmaya, SüngerBob ve Sandy şemsiyeye yapışırlar. Bay Yengeç de pamuk şeker arabasına. Squidward ise güneşlenen bir kadının üstüne düşer.

[1.02.54-1.03.00] SüngerBob ve Patrick pamuk şeker arabasına atlar. Ne kadar şeker varsa yer bitirirler. Mutluluktan başları döner.

[1.03.02-1.03.14] Sanki dađlardan kırlara, Eyfel Kulesi'nden Taç Mahal'e Sidney Limanı'na kadar dünyanın dört bir köşesini dolařmış gibi hissederler. Aslında oldukları yerde duruyorlar. Sandy sürekli arkalarındaki resimleri deđiřtiriyor.

Bu sahnenin görsel efektler bakımından özgünlüğü çizgi sualtı canlılarının karaya çıkmasıyla üç boyutlu karakterlere dönüşmesi ve orada gerçek dünya ile kurgu animasyonun birleřtiđi ortamda mücadelelerini sürdürmelerinden ileri gelir. Sahnedeki heyecan, yüksek enerji ve hızlı akıř bu efektlerle sađlandıđından betimlemede dıř mekân olarak plaj ve sakinleriyle ilgili verilen bilgiler karakterlerin yaşadıklarıyla sınırlı kalmıřtır. Filmin hem en eğlenceli hem de animasyon teknikleri açısından en zorlayıcı kısımlarından biri olan SüngerBob'la Patrick'in yedikleri pamuk şekerin etkisiyle yaptıkları hayali dünya turu (akt. Quinn, 2015) resimlerin hızlı geçmesi nedeniyle betimlemede Squidward'un serzenişine kadar olan boşluđa yerleřtirilebilecek uzunlukta ve diđerlerine kıyasla daha popüler ve bilinen yerler tercih edilmiřtir.

Sonuç

Görsel-iřitsel çeviri türlerinden biri olan sesli betimleme, görme engelli bireylerin erişemediđi görsel unsurları metin haline getirip sözlü olarak aktarmak suretiyle medya ürünlerinden en üst düzeyde faydalanmalarını sađlayan bir uygulamadır. Bu uygulama dođuřtan veya sonradan görme duyusunu kaybetmiş bireylerin söylenenleri dinleyip, ürünler hakkında görme yoluyla edinemedikleri bilgileri iřitme kanalından alarak yorum yapmalarına olanak sađlar. Bu uygulama görmenin yerini elbette tutamaz, ancak gören bireylerle yaklaşık eşit kořullarda istedikleri ürünlere erişerek sosyal yaşama katılmalarında onlara destek olur. Dijital dünya bireylere çok çeřitli nitelikte görsel-iřitsel ürünler yelpazesi sunar. Farklı yař gruplarından geniş bir seyirci kitlesinin izlediđi animasyonların bu pastada önemli bir yeri vardır. Gösterilen bu yoğun ilgi ve talep nedeniyle sesli betimleme tekniđinin en sık kullanıldıđı film türlerinden biri animasyonlar olmuřtur. Bu çalışmada Dokuz Eylül Üniversitesi bünyesinde yürütülmüş Sesli Betimleme Destek Projesi'nin çıktılarından biri olan *SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dıřında* (2015) adlı Türkçe dublajlı animasyonun sesli betimlemesi bu türün ayırt edici özelliđi olan görsel efektler bağlamında seçilen sahnelerde irdelenmiřtir.

Dijital dönüşüm sinemanın seyrini deđiřtirmiş, kamera çekimlerinin ağır bastıđı filmler yerine artık görsel efektlerin imkânlı kıldıđı sınırsız hayal gücüyle eğilip bükülebilen ve seyircinin algısında şekil alıp inandırıcılık kazanan yapımlar üretilmiřtir. Animasyonun temelde görsel açıdan zenginliđi SüngerBob ve Bikini kasabası halkının seyircinin karřısına denizde 2 boyutlu çizgi, karada ise 3 boyutlu animasyon olarak çıkması ve hayal ürünü animasyon karakterler ile gerçek yaşam kořullarında insanın çatıřmasından kaynaklanıyor. İlaveten çođu seyircinin hayal edemeyeceđi, günlük hayatın olađan akıřı esnasında rastlanmayacak hayrete düşüren ama aynı zamanda komik olaylar, kahramanlar ve davranıřların yönlendirdiđi görsel efektler hikâyenin anlatımında işlevsel öneme sahiptir. Çevirmen her sahneyi kendi içinde deđerlendirirken, efektleri her yönüyle anlatmak yerine görsel işlevleri açısından inceleyerek, görme engelli seyircinin animasyonda aktarılan imgeler dünyasını zihninde canlandırmasını ve özgün efektlerin çağrıřtırdıđı benzer duyguların geçmesini sađlayacak şekilde hangi unsurları nasıl betimlemesi gerektiđine boşluk yerleri ve süreleri çerçevesinde karar vermeli yani filmin hikâyesiyle efektler arasında bađ kurulmalıdır. Diyaloglar ve özellikle çıđlıklar, kahkahalar, gürlütüler gibi ses efektlerinin iletlediđi bilgiler aktarılarak gereksiz tekrarlar yapılmamalıdır. Özde önemli olan görme engeline rađmen seyircinin sanki görüyormuş gibi etkilenmesi, keyifli vakit geçirmesi ve bu izleme/dinleme deneyiminden dünyasına yeni düşünceler, düşler ekleyebilmesidir. Çevirmenin bunu başarabilmek için sesli betimleme sürecinin her aşamasına

hakim olmanın yanısıra, yani metin yazma, seslendirme ve seslendirilen metni uygun boşluklara ekleyip düzenleme, empati kurma, gözlem yapma, filmdeki görsel efektleri doğru okuma ve hayal dünyasındaki üretkenliğini diline yansıtabilme çabası içinde olmalıdır.

Kaynakça

- Baş, N. (2016). *Görsel-İşitsel Çeviri: Dublaj ve Sesli Betimleme*. Ankara: Grafiker.
- Berk, M. E. (2017). Dünya Sinemasında Görsel Efektin Gelişimi: Türk Sinemasındaki Uygulamaları. *İnif E-Dergi* 2(2). 189-209.
- Bittner, H. (2012). Audio Description Guidelines-a comparison. *New Perspectives in Translation* 20. 41-51. https://www.uni-hildesheim.de/media/_migrated/content_uploads/AD_Guidelines_Comparison_-_Read.pdf
- Bogucki, L. (2013). *Lodz Studies in Language: Areas and Methods of Audiovisual Translation Research*. Frankfurt am Main, DE: Peter Lang GmbH.
- Braun, S. (2008). Audiodescription research: state of the art and beyond. *Translation Studies in the New Millennium* 6. 14-30.
- Dayı, S & Kanburoğlu, Ö. (2019). Sinemada özel efekt kullanımının tarihi ve gelişimi. *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi* 15(57). 67-83. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/abmyoder/issue/55751/762801>
- Diaz-Cintas, J. (2009). Introduction-Audiovisual Translation: An Overview of its Potential. *New Trends in Audiovisual Translation*. Clevedon, GBR: Channel View Publications. 1-18.
- Erkılıç, H. (2017). Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi. *SineFilozofi Dergisi* 2(4). 56-72.
- Greicius, T. (ed.). Jupiter's Great Red Spot: A Rose By Any Other Name. Erişim tarihi 5 Ağustos 2020. <http://www.nasa.gov/image-feature/jpl/jupiter-s-great-red-spot-a-rose-by-any-other-name>.
- Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. Reuben Arthur Brower (Ed.). *On Translation*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. 232-239. <http://web.stanford.edu/eckert/PDF/jakobson.pdf>
- Jimenez Hurtado, C. & Soler Gallego, S. (2013). Multimodality, translation and accessibility: a corpus-based study of audio description. *Perspectives* 21(4). 577-594. DOI: 10.1080/0907676X.2013.831921
- Matamala, A. & Remael, A. (2015). Audio-description reloaded: An analysis of visual scenes in 2012 and Hero. *Translation Studies* 8(1). 63-81. DOI: 10.1080/14781700.2014.943678
- Okyayuz, A. Ş. & Kaya, M. (2016). Erişim Çağında Azınlığa Gönderim ve Bir Çeviri Türü Olarak Sesli Betimleme. *Journal of Academic Social Science Studies* (51). 15-32. DOI:10.9761/JASS3803.
- Quinn, K. (27 Mart 2015). "How Spongebob Squarepants was brought to life in Australia". *The Sydney Morning Herald*. <http://www.smh.com.au/entertainment/movies/how-spongebob-squarepants-was-brought-to-life-in-australia-20150327-1m9ed3.html>
- The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water*. (2015). Yönetmen: Paul Tibbitt & Mike Mitchell. Yapım Şirketi: Paramount Animation & Nickelodeon Movies. <https://m.imdb.com/title/tt2279373/>
- SüngerBob Kare Pantolon Suyun Dışında*. (2015). Yönetmen: Paul Tibbitt & Mike Mitchell. Yapım Şirketi: Paramount Animation & Nickelodeon Movies.
- Şulha, P. (2019). *Görsel-İşitsel Çeviri: Görme Engelliler İçin Sesli Betimleme*. İstanbul: Çeviribilim.
- Şulha, P. & Dalaslan, D. & Beyaz, E. (2019). *Sesli Betimleme Destek Projesi*. (Yayınlanmamış Proje). Dokuz Eylül Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi, İzmir.