

T.C.  
İSTANBUL BEYKENT ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

SİNEMA-TV ANASANAT DALI  
SİNEMA-TV SANAT DALI

**NEFES**  
Sanatta Yeterlik Tez Raporu

Tezi Hazırlayan  
**Esra BAYHAN**

İstanbul, 2024

T.C.  
İSTANBUL BEYKENT ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

SİNEMA-TV ANASANAT DALI  
SİNEMA-TV SANAT DALI

**NEFES**  
Sanatta Yeterlik Tez Raporu

Tezi Hazırlayan  
**Esra BAYHAN**

Öğrenci No  
**1955022007**

ORCID ID  
**0000-0002-3653-566X**

Danışman  
**Prof. Bülent VARDAR**

İstanbul, 2024

## YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduđum “**Nefes**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiđimi, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiđini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını, patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 09.05.2024

**Esra BAYHAN**

## TEZ ONAYI

İstanbul Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü *Sinema-Tv Sanatta Yeterlik* programı öğrencisi **1955022007** numaralı **Esra BAYHAN**'ın hazırladığı **"Nefes"** konulu SANATTA YETERLİK TEZİ ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI Lisansüstü Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddesi uyarınca 09.05.2024 günü saat 10:00'da Zoom programı aracılığıyla on-line olarak yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonucunda adayın tezinin **KABULÜ**'ne **OYBİRLİĞİ**yle karar verilmiştir.

| JÜRİ ÜYESİ                                                           | KANAATİ | İMZA |
|----------------------------------------------------------------------|---------|------|
| Prof. Bü*** VA***<br>(Danışman) (İstanbul Beykent Üniversitesi)      |         |      |
| Prof. Öğ*** MA***<br>(Üye) (İstanbul Beykent Üniversitesi)           |         |      |
| Prof. Dr. Se*** YI***<br>(Üye) (İstanbul Aydın Üniversitesi)         |         |      |
| Prof. Dr. Al*** Sİ*** GÜ***<br>(Üye) (İstanbul Ticaret Üniversitesi) |         |      |
| Prof. Bu*** BU***<br>(Üye) (İstanbul Beykent Üniversitesi)           |         |      |

Adı ve Soyadı : Esra BAYHAN  
Danışmanı : Prof. Bülent VARDAR  
Derecesi ve Tarihi : Sanatta Yeterlik (Tezli), 2024  
Alanı : Sinema-Tv  
Anahtar Kelimeler : Minyatür, Feniks, Anka, Simurg, Animasyon Film

## ÖZ

### NEFES

Bu çalışmada, Mısır mitolojisinde Feniks, İran mitolojisinde Simurg, Türk mitolojisinde Hüma Kuşu veya Tuğrul kuşu olarak tanımlanan mitolojik kuşun evine olan yolculuğunu konu alan masallar ve görsel çalışmalar incelenmiş ve bu mitolojik kuşun evine yolculuğundan bir kesit kısa bir animasyon filme uyarlanmak üzere yeniden yorumlanmıştır. Kısa animasyon film tekniği olarak Özbekistan, İran ve Türk masal ve mitlerinin yaygın anlatım yöntemi olan minyatür çizimler seçilmiştir. Proje kapsamında minyatürler ile çizilen karakter ve mekanlar, 2 boyutlu animasyon olarak filme dönüştürülecektir. Filmde geleneksel çizim yöntemlerinden faydalanmanın yanı sıra müzik ve ses tasarımı için de etnik enstrüman ve sesler kullanılmıştır.

Name and Surname : Esra BAYHAN  
Supervisor : Prof. Bülent VARDAR  
Degree and Date : Proficiency in Art (Thesis), 2024  
Major : Cinema-Tv  
Keywords : Miniature Art, Phoenix, Simurgh, Animated Movie

## **ABSTRACT**

### **BREATHING**

The mythological bird, also known as the Huma or Tugrul bird in Turkish mythology, whose journey to its home is depicted in stories and visual works as the Phoenix in Egyptian mythology, Simurg in Iranian mythology, was examined in this study. A portion of this mythological bird's journey to its home was then reinterpreted and turned into a short animated film. The film style was chosen because miniature drawings, a frequent narrative technique in Uzbek, Iranian, and Turkish tales and myths, are used. The project's characters and settings, which were depicted with miniatures, will be turned into 2D animated films. The music and sound design will incorporate ethnic instruments and noises in addition to conventional sketching techniques.

## İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ÖZ

ABSTRACT

RESİMLER LİSTESİ .....iii

KISALTMALAR ..... v

SÖZLÜK.....vi

GİRİŞ..... 1

### 1. CANLANDIRMA KAVRAMINA KISA TARİHSEL BAKIŞ

1.1. Oyuncaktan Sinemaya Evrilen İllüzyon .....5

1.2. Türkiye’de Animasyonun Tarihsel Gelişimi .....8

1.3. Animasyonun Teknikleri.....9

1.3.1. Geleneksel Animasyon ..... 10

1.3.2. Stop Motion Animasyon ..... 10

1.3.3. Bilgisayar ile oluşturulan görüntü (CGI) ..... 11

### 2. MİNYATÜR SANATI VE CANLANDIRMA SANATI

2.1. Minyatür Sanatı ..... 12

2.2. Minyatür Sanatı ve Nefes Animasyon Filmi ..... 13

### 3. MİNYATÜR ÇİZİMLERLE HAZIRLANAN NEFES CANLANDIRMA

#### FİLMİNİN YAPIM SÜRECİ

3.1. Planlama ..... 16

3.1.1. Film Yapım Süreci ..... 16

3.1.2. Film Ekibi ..... 16

3.1.3. Film Ekipmanı /Kullanılan Programlar..... 17

3.1.4. Film Bütçesi ..... 17

3.2. Hikaye Oluşturma ..... 17

3.2.1. Nefes Filmi Sinopsis ..... 18

3.2.2. Nefes Filmi Treatment ..... 18

3.2.3. Nefes Filmi Akış Metni..... 19

3.3. Nefes Filmi Storyboard ..... 22

3.4. Nefes Filmi Karakter Tasarımı ..... 22

3.4.1. Zümrüd-ü Anka..... 22

|                                         |           |
|-----------------------------------------|-----------|
| 3.4.2. Ejderler.....                    | 24        |
| 3.4.3. Cin.....                         | 28        |
| 3.4.4. Ağaçlar ve Sazlıktaki Otlar..... | 30        |
| <b>3.5. Mekan Tasarımı.....</b>         | <b>31</b> |
| 3.5.1. Kaf Dağı.....                    | 31        |
| 3.5.2. Ses Girdabı ve Tuzak.....        | 32        |
| <b>3.7. Efekt.....</b>                  | <b>35</b> |
| <b>3.8. Animasyon.....</b>              | <b>37</b> |
| <b>3.9. Ses ve Müzik Tasarımı.....</b>  | <b>38</b> |
| <b>3.10. Renk Düzenleme.....</b>        | <b>39</b> |
| <b>SONUÇ.....</b>                       | <b>40</b> |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>                    | <b>43</b> |

## RESİMLER LİSTESİ

|                                                                                                                                   | Sayfa No. |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Resim 1.</b> Vertigo Film Jeneriğinde Kullanılan Animasyon .....                                                               | 7         |
| <b>Resim 2.</b> Japon Anime Filminden Örnek Bir Kare .....                                                                        | 7         |
| <b>Resim 3.</b> Türkiye'nin İlk Animasyon Film Olarak Kabul Edilen Zeybek Oyunu<br>Filminde Animasyon .....                       | 8         |
| <b>Resim 4.</b> Hat Sanatı ile Hazırlanan Animasyon Film .....                                                                    | 9         |
| <b>Resim 5.</b> Cenneti Beklerken Filminde Minyatür Kullanımı .....                                                               | 13        |
| <b>Resim 6.</b> Japon Kültürün Sinemaya Yansıması .....                                                                           | 15        |
| <b>Resim 7.</b> Sinemada Kullanılan Kağıt Kesme Sanatı .....                                                                      | 15        |
| <b>Resim 8.</b> Nefes Filmi Storyboard Çalışması .....                                                                            | 22        |
| <b>Resim 9.</b> Özcan Özcan (2023). Nefes Filmi İçin Çizilen Anka Kuşu .....                                                      | 24        |
| <b>Resim 10.</b> Nefes Filminde Anka Kuşu Kaf Dağına Doğru Uçuşu .....                                                            | 24        |
| <b>Resim 11.</b> Özcan Özcan (2023). Nefes Filmi İçin Çizilen Ejderha Tasviri .....                                               | 26        |
| <b>Resim 12.</b> Nefes Filminde Ejderlerin Kayalığından Çıktığı An .....                                                          | 26        |
| <b>Resim 13.</b> Nefes Filminde Ejderhanın Dijital Modellemesi ile Ejderler ve Ejderlerin<br>Kayalıklardan Ayrılması .....        | 27        |
| <b>Resim 14.</b> Nefes Filminde Ejderlerin Kuyruklarını Kıvırarak Kuyruklarındaki<br>Tokmaklarla Savaş Sesleri Çıkartmaları ..... | 27        |
| <b>Resim 15.</b> Özcan Özcan (2023). Nefes Filmi İçin Çizilen Cin Tasviri .....                                                   | 28        |
| <b>Resim 16.</b> Reza Hammetirad (2023). Film İçin Çizilen Cin Tasviri .....                                                      | 29        |
| <b>Resim 17.</b> Nefes Filminde Cin Tasviri .....                                                                                 | 29        |
| <b>Resim 18.</b> Nefes Filminde Cin ve Ejder'in Buluşması .....                                                                   | 30        |
| <b>Resim 19.</b> Nefes Filminde Bitki Tasvirleri ve Dijital Modellemesi .....                                                     | 31        |
| <b>Resim 20.</b> Nefes Filminde Kaf Dağı, Vadi ve Sazlık .....                                                                    | 32        |
| <b>Resim 21.</b> Nefes Filminde Kaf Dağı, Vadi ve Sazlık .....                                                                    | 32        |
| <b>Resim 22.</b> Nefes Filminde Ses Girdabı .....                                                                                 | 33        |
| <b>Resim 23.</b> Nefes Filminde Kara Kömür Kayalıkları .....                                                                      | 33        |
| <b>Resim 24.</b> Nefes Filminde Kara Kömür Kayalıkları .....                                                                      | 34        |
| <b>Resim 25.</b> Nefes Filminde Minyatür Çizimlerin Dijitale Aktarılması .....                                                    | 35        |
| <b>Resim 26.</b> Nefes Filminde Anka Kuşuna Eklenen Işık Efektleri .....                                                          | 36        |
| <b>Resim 27.</b> Nefes Filminde Anka Kuşunun Yandığını Gösteren Ateş Efektleri .....                                              | 36        |

|                                                                                                |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Resim 28.</b> Nefes Filminde Efekt ile Anka Kuşunun Yeşil Alev olarak Yeniden Doğması ..... | 37 |
| <b>Resim 29.</b> Nefes Filminde Anka Kuşunun 3 farklı Pozisyondaki Duruşu .....                | 38 |
| <b>Resim 30.</b> Nefes Filminde Kullanılan Davullar ve Yılan Kuyruğu Tokmakları .....          | 39 |



## KISALTMALAR

|              |                                    |
|--------------|------------------------------------|
| <b>2D</b>    | : İki Boyutlu                      |
| <b>3D</b>    | : Üç Boyutlu                       |
| <b>a.g.e</b> | : Adı Geçen Makale                 |
| <b>bkz.</b>  | : Bakınız                          |
| <b>CGI</b>   | : Bilgisayarla Oluşturulan Görüntü |
| <b>TV</b>    | : Televizyon                       |



## SÖZLÜK

**Gerçekçilik:** Sanat eserinde veya performansta gerçek hayata uygunluk, doğallık ve gerçeklik arayışı.

**İmge:** Hayal gücünün veya algının bir ürünü olan görsel veya sembolik temsil.

**Kulis:** Sahne arkasında oyuncuların hazırlandığı, dekorların saklandığı ve hazırlık yapılan alan.

**Montaj:** Film veya video prodüksiyonunda farklı sahnelerin bir araya getirilmesi ve düzenlenmesi süreci.

**Prodüksiyon:** Bir film, dizi veya tiyatro oyununun üretim aşaması.

**Senaryo:** Bir film, dizi veya tiyatro oyununun hikayesinin yazılı metni.

**Sinopsis:** Bir film, dizi veya oyunun özetini içeren kısa yazılı açıklama.

**Tretman:** Senaryonun daha detaylı bir versiyonu, karakterlerin ve olayların daha ayrıntılı olarak açıklandığı belge.

## GİRİŞ

Edebiyat, sanat ve felsefenin temel unsurlarından biri olan gerçeklik, sinema sanatının da en temel tartışma konularından biridir. Bazin ve Kracauer gibi gerçekçi sinemayı savunan kuramcılar, sinemanın özgünlüğünü gerçeği yansıtmadaki becerisi olarak tanımlarlar. Eisenstein ve Arnheim gibi biçimci kuramcılar ise bunun aksine, sinemayı çok katmanlı, gerçeği yeniden kurgulayan ve yeni mekân ve karakterler üzerinden metaforlarla aktarabilme becerisi olarak tanımlarlar. Bu tanımlama ile sinema, gerçekliğin bir kopyası olmaktan uzaklaşıp yönetmene gerçeküstü bir alan açar ve yönetmenin hayal gücü kadar geniş anlatım tekniklerini kullanma imkânı sağlar. Böylece yönetmen, gerçekliği yüzeysel olarak birebir aktarmak yerine katmanlı anlamlar oluşturarak alt katmanlarda, alt okumalarla daha soyut ve izleyicinin yorumuna açık bir hale getirebilir. Böylece film izleyicisi, pasif bir izleyici değil, filmdeki metaforları kendi sosyo-kültürel algısı ve altyapısına dayalı olarak katmanlarına göre yorumlayan ve filmde anlam oluşturma sürecine aktif olarak katılım sağlayan aktif bir konuma yükselir.

Var olan gerçekliği olduğu gibi kaydedip yansıtan Lumiere Kardeşler gerçekçi kuramın öncüsü olurken, Melies sinemanın imkânlarını fark ederek sinemanın dramatik unsurlarını büyük bir başarı ile kullanıp biçimsel sinemanın ilk örneklerini hayata geçirmiştir. İlkleri hayata geçiren Melies, kendinden sonraki birçok yönetmene de ilham vermiştir. Katmanlı ve alegorik anlatımın gücünü tercih eden yönetmenler, hayal dünyalarını distopik evrenler oluşturarak mekân ve karakterleri yeniden tasarlamışlardır. Bu sayede gerçeklik olgusu dekor, makyaj, kostüm ve ışık gibi dramatik unsurlarla yeniden oluşturulmuştur. Teknoloji geliştikçe hayal dünyasının görselleşmesi, yeşil perde, kurgu, animasyon, modelleme ve çeşitli efektlerin yer aldığı teknolojilerin gelişmesiyle artış göstermiştir. Oz Büyücüsü (1939) daha çok dekor, kostüm ve kamera açıları ile izleyiciyi gerçeküstü bir şekilde görselleştirirken, Matrix (1999) gibi filmlerde gerçeğin alegorik olarak gerçeküstü karakter ve mekânlar ile anlatımı için gelişen teknoloji kullanılmıştır. Her iki film de oluşturulan hayali karakter ve mekânlar üzerinden gerçekliğin farklı katmanlarda çeşitli metaforlar üzerinden anlatıldığı filmlere örnektir.

Sinema anlatısının çekimlerden çizimlere taşınabilmesi ile ortaya çıkan canlandırma sineması ise sinemanın alegorik anlatımına yeni bir boyut kazandırmıştır. Çizilen karakter ve mekânların canlandırılmasına imkân tanıyan canlandırma sineması ile artık olağanüstü yaratıkların, mekânların ve olguların görselleştirilmesi dekor, makyaj ve ışıkla yapılabileceklerin sınırları arasında kalmak zorunda değildir. Bu nedenle

canlandırma sineması, alegorik anlatımın en güçlü şekilde anlatılabileceği tekniklerden biridir.

Bu raporun dayandığı film olan Nefes adlı canlandırma filmi, temelde biçimci kurama dayanır. Film, Türk, Pers ve Hint mitolojisinde yer alan karakterlerden esinlenilerek gerçeği yeniden kurmayı ve mitolojilerdeki alegorik anlatımları görselleştirerek sinemaya aktarmayı amaçlar. Film, temel itibarıyla birçok mitolojik hikayenin temel anlatısı olan iyi ile kötünün mücadelesini, Türk, Pers ve Hint mitolojisinde pek çok hikayesi olan Anka Kuşu ve Ejderha üzerinden ele alır. Filmde bu iki mitolojik karakterin yaşam biçimi, mücadelesi ve yaşadıkları mekânlar yeniden senaryo haline getirilmiş ve daha önceki anlatımlardan özgün bir anlatım, yorum ortaya çıkarılmıştır. Filme göre Kaf Dağı'ndaki evine doğru uçan büyüleyici güzellikteki, billur sesli Anka Kuşu, ejder tarafından kurulan bir ses girdabı ile tuzağa düşürülür. Anka'nın kendine gelmesi için ona hayat verecek, gücünü toplamasını sağlayacak güzel seslere ihtiyacı vardır.

Filmin olay örgüsü, şarkı söyleyen Anka'nın evine doğru uçuşu ile başlar. Bir vadi üzerinde yuvasına doğru uçan Anka'yı kıskanan bir cin, Anka'nın uyuyan düşmanını uyandırır. Ejderler, daha önceden kurdukları ses girdabı ile kötü sesler çıkararak Anka'yı korkutup dengesini bozar ve onu tuzaklarına çekerler. Tuzakta baygın bir şekilde yatan Anka Kuşu tam yakılırken, esen rüzgarın ağaç ve sazlıklardan geçen sesi ile kendine gelir ve yeniden canlanarak, kendi yeşil ateşi ile ortalığı ateşe verir. Kendi ateşinden çıkıp yukarı gökyüzüne doğru uçarken, ejder ve cinin baygın bir şekilde yattığı görünür.

Bu hali ile filmdeki Anka Kuşu'nun küllerinden doğma hikayesi yeniden yorumlanmış, bu mitolojik kuş billur sesli olup kötü ses ve söylemlerden etkilenen ve ısıltı ile parlayan özellikleri ile yeniden karakterize edilmiştir. Ejderler ise kuyrukları ile davullara vurarak ürkütücü sesler çıkarabilen karakterler olarak görselleştirilmiştir. Hikayeye, daha önceki hiçbir Anka Kuşu miti anlatımında yer almayan yardımcı karakterler olan cin, rüzgar ve bitkiler de eklenmiştir. Filmde Anka ve Ejder mücadelesi sadece görsel bir mücadele değil, aynı zamanda üflemeli enstrümanların sesine sahip Anka ile vurmalı çalgıların sesine sahip ejderlerin işitsel mücadelesidir. Filmdeki yardımcı karakterler olan cinler, fısıltılar ve sazlıklar, üflemeli nağme karakter seslerine sahiptirler.

Filmin görsel anlatım tekniđi olarak, filmde yer alan tüm mekân ve karakterlerin mitolojilerde yer alan hayali karakterler olmasından dolayı canlandırma tekniđi seçilmiştir. Filmin canlandırma sinemasının özgün bir örneđi olması amaçlandığından, animasyon çizim tekniđi olarak Türk, Pers ve Hint geleneksel çizim yöntemi olan minyatür çizim tekniđi seçilmiştir.

Film yapım sürecinde karakter ve mekânlar, minyatür sanatçıları ile önce minyatür olarak çizilmiş, ardından yapılan çizimler dijital ortama aktarılmıştır. Dijital ortama aktarılan çizimlerdeki eksik kısımlar (boyut ve hareketlendirmeye bađlı eksik kalan çizimler), ek çizimler ve yapay zeka ile tamamlanmıştır. Dijital ortamda tamamlanan minyatür çizimleri, çeşitli bilgisayar programları yardımı ile hareketlendirilmiş ve bir kısa metraj animasyon filme dönüştürülmüştür.

Bu çalışmada, Nefes animasyon filminin yapım süreci, bu süreçte edinilen deneyimler, animasyon film yapımının nasıl ilerlediđi, minyatür sanatının gelişimi ve alegorik anlatıma katkısı yer almaktadır.

## 1. CANLANDIRMA KAVRAMINA KISA TARİHSEL BAKIŞ

Türk Dil Kurumu'na göre sinema veya televizyonda tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi olarak tanımlanan animasyon, Latince "canlandırmak" anlamına gelen "animet" kelimesinden gelmektedir. İnsanoğlu varoluşundan bu yana hareket olgusunu gözlemlemiş ve aktarmaya çalışmıştır. Animasyon, hikayeleri anlatmanın ve anlatılması zor şeyleri kelimelerle hayal etmenin bir yoludur (Chong, 2008, s. 22). Animasyon, bir objeye veya bir karaktere hareket illüzyonu ile hayat vermektir. Söz konusu obje veya karakter gerçek olmak zorunda değildir; tamamen hayal ürünü olabilir. Fizik kurallarına ve herhangi bir bilim dalına meydan okuyabilir. Bir balığa kanat takıp uçurabilir veya bir sivrisineği uzaya gönderebilir. Animasyon, Kafka'nın "Dönüşüm" kitabında yer alan karakteri Gregor Samsa'nın böceğe dönüşmüş halini dahi görselleştirebilir.

Görüntüye hareket illüzyonu vermek, yani anime etmek, günümüz teknolojisi ile bağdaştığı kadar köklüdür de. Animasyon tarihi ilkel çağlara kadar uzanmaktadır. Hareketli görüntüler meydana getirme isteğinin tarihçesi, sanatın kendisi kadar eskiye dayanmaktadır (Lord ve Sibley, 1998, s. 36). Bunun en büyük örneği, paleolitik dönem sanatçılarının mağara duvarlarına yapmış oldukları çizimlerdir. Mağaralarda gözlenen bazı çizimlerde insanların avladıkları hayvanların hareketlerini anime ederek çizmeye çalıştığı görülür. Yaklaşık 35.000 yıl önce çizilen bu resimlerde, hareketi göstermek için dört çift ayağı olan hayvan çizimleri yapılmıştır.

Tarihte pek çok benzer hareketlendirme çabası karşımıza çıkar. Bunun en belirgin örneklerinden biri Mısır'dadır. "Mısırlılar tarafından M.Ö. 1600'lü yıllarda, Mısır firavunu olan Ramses II tarafından tanrıça İsis'e adanan bir tapınak inşa edilmiş ve günümüzde varlığını hala koruyan tapınağın her bir sütununa tanrıça İsis'in farklı pozisyonlarda ve renklendirilmiş görüntüleri işlenmiştir. Bunun nedeni ise bu tapınağın önünden geçen kişiler tarafından tapınağa bakıldığı zaman tanrıça İsis'in hareket ediyormuş izlenimi vermesidir" (Williams, 2001, s. 1).

Resimleri hareket ettirme güdüsü, "insanların her zaman yarattıkları görüntüleri daha gerçekçi hale getirme, sabit bir şeyi canlandırmak ve onunla bir hikaye anlatma fikrine dayanır" (Meyer, 2016, s. 2). Durağan olanı hareketlendirme çabası, tarihi

örneklerden çeşitli oyuncaklarla başlayıp zamanla sinemada kendine yer bulmuş ve başlı başına bir tür olmuştur.

Canlandırma sineması, durağan görüntülerin belirli bir hikaye içerisinde, sinema dilini araç olarak kullanarak bir araya getirilmesidir. Walt Disney'e göre animasyon sinema ile insan aklının hayal edebildiği her şeyi anlatmak mümkündür (Thomas & Johnson, 1995, s. 89). Animasyon sinema ile mekanlar, karakterler ve cansız objeler hareketlendirilerek gerçek hayatta mümkün olmayacak şekilde canlandırılabilir. Ancak animasyon yalnızca teknolojik bir uygulama değil, izleyici tarafından zihinde tamamlanması gereken bilişsel bir süreçtir (Birgitta, 2012, s. 20). İzleyici bir illüzyon izlediğinin bilincinde dahi olsa, bu illüzyondaki durağanlığa değil, hareketteki akışkanlığa odaklanmaya ikna olmuştur.

Sinemada ilk animasyon örnekleri 19. yüzyılın başlarına rastlamaktadır (Thomas, 1958, s. 16). Önceleri hareket ediyor gibi görünen oyuncaklardaki resimler, sonraları yerini kağıda çizilen resimlere bırakmıştır. Kağıda çizilen resimler, olay sırasına göre dizilmiş ve akıcı bir şekilde gösterilmiştir. Bu akışla resimlerin hareket ettiği izlenimi yaratılmıştır. Bu tür animasyonlar, iki boyutlu klasik animasyonlara öncülük etmiştir. Daha sonra sırasıyla stop motion, üç boyutlu animasyon teknikleri gelişmiş ve günümüze kadar kullanılan teknikler oluşmuştur. Animasyon, bir anlamda canlandırma sineması, teknolojinin her yeni adımında yeniden biçimlenmekte ve tıpkı sinema filmlerinde olduğu gibi toplumun gelişim hızına, işleyiş tarzına ve ihtiyaçlarına bağlı olarak gelişim göstermektedir.

### **1.1. Oyuncaktan Sinemaya Evrilen İllüzyon**

Animasyon, temelde bir hareket illüzyonudur. Durağan görüntülerin belli bir hızda ardarda okutulmasıyla insanlara cisimlerin hareket ediyormuş izlenimi verilir. Bu teknikle ilk kez 1824'te Thaumatrope adı verilen bir oyuncak keşfedilmiştir. Her iki yanında farklı resimler içeren küçük bir diskten oluşan bu oyuncakta, her bir basımda farklı resimler gösterilerek cisimlerin hareket ettiği izlenimi oluşturulmuştur. Sonraki yıllarda farklı oyuncaklar geliştirilmiştir. Bir disk merkezi çevresinde eşit aralıklarla radyal çizilmiş bir dizi görüntü içeren bir diskten oluşan Phenakistoscope, bir disk üzerinde dönen ve çevresinde bir dizi aralık açılmış delikler bulunduran bir silindirik şeklindeki Zoetrope ve nihayet 1868 yılında İngiliz litograf sanatçısı olan John Barnes

Linnett tarafından geliştirilen her sayfasında farklı bir görüntü içeren ve bu sayfaları çevirdiğimizde kullanıcı tarafından devinim hissi olarak algılanmasını sağlayan Kineograf.

1872 yılında ise İngiliz fotoğrafçı Edward Muybridge hayvan ve insan hareketlerini fotoğraflarla hareket ediyormuş gibi göstermeyi başarmıştır. Muybridge, birden fazla kamera kullanarak 1878 yılında tarihteki ilk eylem fotoğrafını çekmiştir. Muybridge, İngiltere'de, bir yarış pistinde bulunan bir atın dört nala koşarken ayaklarının yerden kesilip kesilmediğini kanıtlamak için fotoğraf makineleri aracılığıyla kurduğu düzenekle "yarış pistine yan yana yerleştirdiği yirmi dört fotoğraf makinesinden oluşan bir sistem kurmuş ve dörtlü nala koşan atın çok kısa aralıklarla yirmi dört poz fotoğrafını çekerek, ayaklarının kısa bir süre için tamamen yerden kesildiğini kanıtlamıştı." Muybridge, 1880 yılında keşfettiği "zoopraksiskop" adını verdiği cihaz ile ise ekrana durağan görüntüleri yansıtarak bu görsellere hareket izlenimi vermesini sağlar. Böylece icatlarıyla Muybridge hem sinema hem de animasyon sinemanın temellerine büyük katkı sağlamış oldu.

Animasyon sinemasının başlangıcı ise 1800'lerin sonuna dayanır. Stop-motion tekniğini kullanan James Blackton "Humorous Phases of Funny Faces" adlı animasyon filmini yapmıştır. Bir tahtaya tebeşirle ard arda çizilen çizimlerin ardarda gösterilmesi ile hareket algısı verilen film, animasyon sinemaya öncülük etmiştir. 1914 yılında ise Earl Hurd, çizdiği Bobby Bumb karakterinin çeşitli maceralarını farklı bölümlerden oluşan animasyon filmlere dönüştürmüştür. Hurd, teknik olarak cell selüloz animasyonunu kullanmaya başlamıştır. 1928-1938 yılları arasında çizgi film bir sinema eğlence aracı olarak olağanüstü bir gelişim göstermiştir. Animasyon, 10 yıl gibi kısa bir sürede sinemaya taşınarak sesli filmlerin üretilmesine olanak sağlamıştır. Walt Disney, masal kahramanlarının maceralarını animasyon sinema ile görselleştirir ve hareketlendirir. Çocukları uyuturken anlatılan masalların kahramanları artık ete kemiğe bürünmüş ve hareket etmektedir. 1928'de "Mickey Mouse", "Donald Duck" ve ilk sesli çizgi film "Steamboat Willie" ve ilk uzun metrajlı film olan "Snow White and the Seven Dwarfs" bu dönemin filmlerindendir.

Bilgisayarda animasyonun ilk örneği olarak düşünülen analog bilgisayar grafikleri ise 1957'de Amerikalı animatör John Whitney Sr. tarafından keşfedilmiştir. Başlıca çalışması 1958 yapımı Alfred Hitchcock'un "Vertigo" filminin jeneriğindeki animasyonlardır.



**Resim 1. Vertigo Film Jeneriğinde Kullanılan Animasyon**

**Kaynak:** Hitchcock, A. (Yönetmen). (1958). *Vertigo*. [Ölüm Korkusu] [Film]. Universal Pictures.

Bilgisayarların hayatlarımıza girmesi ile animasyon teknoloji ile buluşmuş ve 1960'larda animasyonda bilgisayar tabanlı görüntüler kullanılmaya başlanmıştır. 1973'te "Westworld" isimli filmde ve "Star Wars" filmi için bilgisayar animasyonu kullanılmıştır. 1985'te Pixar yapımı olan "He-Man and the Masters of the Universe" (Kainatın Hakimleri) isimli çizgi film televizyon için yapılmış ilk animasyon serisi olmuştur. Bir süre çizgi filmler üzerinden varlığını devam ettiren animasyon filmler, teknoloji ve toplumsal değişimlerle sınırlarının dışına çıkmış ve yeniden yorumlanmıştır. Her sene yüzlerce animasyon sinema filmi hazırlanırken, animasyon sinema farklı coğrafyalarda yeniden yorumlanmıştır, Japonya'da anime başlı başına bir tür olmuş anime filmler Miyazaki gibi auteur yönetmenlerin sinemasında yerini almıştır.

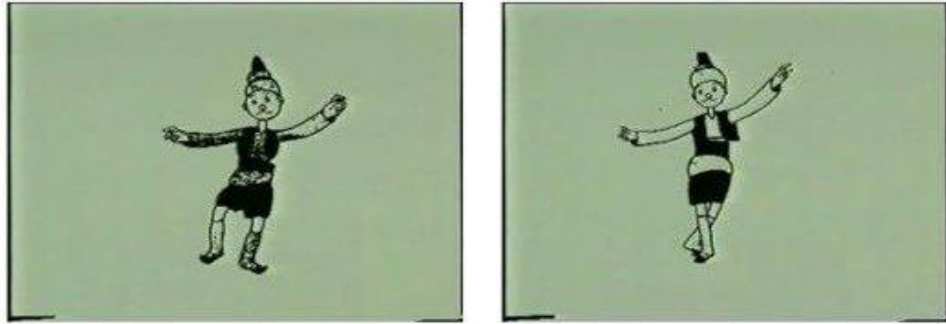


**Resim 2. Japon Anime Filminden Örnek Bir Kare**

**Kaynak:** Miyazaki, H. (Yönetmen). (1989). *Kiki's Delivery Service*. [Küçük Cadi Kiki] [Film]. Toho.

## 1.2. Türkiye’de Animasyonun Tarihsel Gelişimi

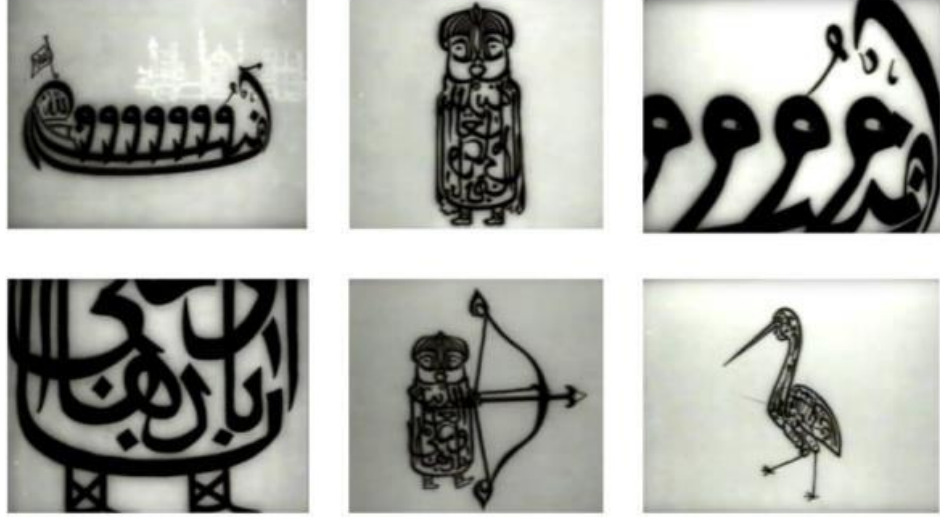
Türkiye’de yüzyıllar boyunca gölge oyunuyla eğlenceler düzenlenmiş, fakat animasyon adına bir çalışma yapılmamıştır (Şenler, 2005, s.72). 1930’lu yıllarda Disney animasyon filmlerinin Türkiye’de gösterilmeye başlanmasıyla canlandırma sineması Türkiye’deki görülmeye başlamıştır. Türkiye’de animasyon sinemasının ilk denemeleri 1948-49 yılları arasında Vedat Ar’ın yöneticiliğini yaptığı bir kursla başlar. Karikatür çizimlerle Vedat Ar tarafından hazırlanan “Zeybek Oyunu” filmi Türkiye’nin ilk animasyon filmi olarak kabul edilmiştir.



**Resim 3. Türkiye’nin İlk Animasyon Film Olarak Kabul Edilen Zeybek Oyunu Filminde Animasyon**

**Kaynak:** Ar, V. (Yönetmen). (1947). *Zeybek Oyunu* [Film].

Karikatür çizimler daha sonra reklam filmlerinde anime edilerek kullanılır. Reklamcılık, canlandırma sinemasının gelişmesine büyük katkı sağlar. Animasyon uzunca bir süre sadece reklamcılıkta kullanılır. Reklam filmi dışındaki canlandırma filmi denemelerine ise 70’li yıllarda hız kazanmıştır ve başarılı örnekler vermiştir. Türkiye’de canlandırma filmi yapan ve aynı zamanda belli bir düzeyin üstünde ürün vermiş, tanınmış sanatçılarımızdan Tonguç Yaşar’ın 1970 yılında geleneksel hat sanatı çizimlerine hareket vererek hazırladığı "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" filmleri ile ödüller almıştır. Animasyon sineması, 2000’li yıllarda önem kazanmış ve üniversitelerde eğitimi verilmeye başlanmıştır ve birçok üniversitede çizgi film-animasyon bölümü açılmıştır.



**Resim 4. Hat Sanatı ile Hazırlanan Animasyon Film**

**Kaynak:** Yaşar, T. (Yönetmen). (1970). *Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü* [Film].

2008’de Türkiye’nin ilk yerli çocuk kanalı, TRT Çocuk kanalının yayına girmesiyle birlikte animasyon sektörü yeni bir döneme girmiştir (Hünerli, 2005, s.76). TRT Çocuk kanalı ile birlikte birçok animasyon ajansı kurulmuş ve Türk yapımı animasyon çizgi filmlere yer verilmiştir. 2009 yılında ise ilk üç boyutlu animasyon sineması olan “Keloğlan” dizisi yayınlanmıştır. Farklı çocuk kanallarının açılması, reklamlarda animasyonların kullanılması ile ülkemizde animasyon film yapımı ivme kazanmış olsa da, animasyon filmler ülkemizde genellikle çocuklar hedef alınarak hazırlanmaktadır. Bu algı animasyon sinemanın gelişmesindeki en büyük engellerden biridir.

### **1.3. Animasyonun Teknikleri**

Animasyon sineması, 2000’li yıllarda önem kazanmış ve üniversitelerde eğitimi verilmeye başlanmıştır ve birçok üniversitede çizgi film-animasyon bölümü açılmıştır. 2008’de Türkiye’nin ilk yerli çocuk kanalı, TRT Çocuk kanalının yayına girmesiyle birlikte animasyon sektörü yeni bir döneme girmiştir (Hünerli, 2005, s.76). TRT Çocuk kanalı ile birlikte birçok animasyon ajansı kurulmuş ve Türk yapımı animasyon çizgi filmlere yer verilmiştir. 2009 yılında ise ilk üç boyutlu animasyon sineması olan “Keloğlan” dizisi yayınlanmıştır. Farklı çocuk kanallarının açılması, reklamlarda animasyonların kullanılması ile ülkemizde animasyon film yapımı ivme kazanmış olsa

da, animasyon filmler ülkemizde genellikle çocuklar hedef alınarak hazırlanmaktadır. Bu algı animasyon sinemanın gelişmesindeki en büyük engellerden biridir.

Animasyon, deneysel bir yapıya sahip olmasından dolayı her geçen gün yeni teknolojiler ve tekniklerin gelişmesine sağlamıştır. Ancak animasyon sinema tarihine bakıldığında animasyon yapım teknikleri birkaç başlık altında toplanabilir.

### **1.3.1. Geleneksel Animasyon**

Geleneksel animasyon hücre animasyonu veya elle çizilmiş animasyon isimleri ile de bilinir. Saydam bir yapıya sahip olan selüloit tabakalar üzerine görsellerin çizilmesini ve boyanmasını içeren, elle çizilmiş animasyon tekniğidir. Çizilen kareler tamamlandıktan sonra, önceden hazırlanmış arka planın önünde kareler hareketlendirilerek filme alınır. 1990 öncesi dönemde neredeyse tüm karikatürler hücre animasyonu kullanılarak oluşturulmuştur. Bu teknikte sanatçı her bir kareyi ayrı ayrı eliyle çizer. Sanatçı uzun metrajlı bir film oluşturmak için ortalama 200.000 adet çizim yapması gerekmektedir. Tek bir sanatçı tarafından yapımı neredeyse imkansız olmasından dolayı birçok sanatçının aralarında iş bölümü yapması ile gerçekleştirilir. Fakat günümüzde teknolojinin de vermiş olduğu olanaklardan dolayı bu teknik artık tercih edilmemektedir. Yalnızca 2D animasyon üretiminde kullanılmaktadır.

Geleneksel animasyon tekniği, karakter sınırlı animasyon ve rotoskop animasyon teknikleri ile geliştirilerek günümüze uyarlanmıştır. Sınırlı animasyon ve rotoskop animasyonda amaç çizim yükünü azaltmaktır. Tüm kareleri yeniden çizmek yerine, bu karelerin arasında bulunan ortak parçaları karıştırarak yeniden kullanmaya yarayan animasyonlu çizgi film yapma tekniğidir. Bu teknik hala yaygın olarak kullanılmakta, özellikle Japon anime animasyon film uyarlamalarında karşımıza çıkmaktadır. İlk defa 1915 yılında Max Fleischer tarafından “Palyaço Koko” karakter çiziminin ekrana yansıtılmasında kullanılan rotoskop tekniğinde ise kaydedilen görüntüler bilgisayar ortamında animasyon çizimlere dönüştürülür.

### **1.3.2. Stop Motion Animasyon**

Stop-motion animasyonun temeli, her sayfasında farklı bir görüntünün ardışık olarak çekilmesi ve ardından hızlı bir şekilde gösterilmesiyle hareket izlenimi oluşturan

Kineograf'a dayanır. Teknik olarak, stop motion ile hücre animasyonunu birbirinden ayıran temel fark, hücre animasyonunda çizimlerin kullanılması, stop motion'da ise nesnelerin kullanılmasıdır. Bu nesneler arasında fotoğraflar, kil, oyun hamuru, Lego'lar, kuklalar, oyuncaklar ve hatta hayal gücüne dayalı olarak ay bile kullanılabilir. Nesnenin farklı pozisyonlarda fotoğrafları çekilir ve ardışık olarak gösterilerek hareket izlenimi oluşturulur. Kültürümüzde kukla kullanımı ve gölge oyunlarının köklü olması, stop-motion animasyonunun film yapım sürecinde hızla gelişmesini sağlamıştır.

### **1.3.3. Bilgisayar ile oluşturulan görüntü (CGI)**

Günümüzün en yaygın animasyon film yapım tekniği CGI'dır. Bilgisayardaki çeşitli grafik yazılımları aracılığıyla oluşturulan animasyonlara yine bilgisayarda hareket verilir. Günden güne gelişen CGI teknolojisi ile hem daha gerçekçi animasyon filmler yapılmakta hem de sinema için özel efektler ve sanal mekanlar oluşturulabilmektedir. Yapay zeka desteği ile gelişen ve daha gerçekçi sanal ortam ve karakterler elde edilebilmektedir. Örneğin, 2015 yılında yayınlanan Hızlı ve Öfkeli filmi çekimleri devam ederken filmin ana karakterlerinden oyuncu Paul Walker'ın hayatını kaybetmesi sonucu, filmin devam sahneleri bilgisayar ortamında başka bir oyuncu üzerinden Paul Walker'in suratının eklenerek canlandırılmasıyla devam etmiştir. Yine yakın tarihte çekilmiş filmlerden Irish Man filminde oyuncu Robert De Niro'nun gençliği bu teknikle canlandırılmıştır.

## 2. MİNYATÜR SANATI VE CANLANDIRMA SANATI

Minyatür küçük boyutlu, ince işlenmiş, kendine has çizim ve boyama tekniği ve anlatım dili olan geleneksel bir resim sanatıdır. Yaygın kullanımı, el yazması eserlerde konuya açıklık getirmek amacıyla metni desteklemek için uygulanmasına dayalıdır. Minyatürler, kitaplardaki metinleri görselleştirmek amacıyla kişileri ve olayları tasvir etmek için uygulanır. Bu sanatta resim sanatında olduğu gibi ışık-gölge, oran-orantı ve perspektif kuralları uygulanmaz. Uzaklık, renkle ya da gölge ile ifade edilmez. İnsan figürleri kişilerin önem sırasına göre daha büyük ya da daha ayrıntılı çizilir.

### 2.1. Minyatür Sanatı

Minyatürler çok katmanlı bir anlatıma sahiptir. Ağaçlar, yapraklar, çiçekler, insan ve hayvan figürleri, iç mekan düzenlemeleri gibi unsurlar tüm ayrıntılarıyla verilir. Minyatürde renkler gerçeğe bağlı kalmaksızın kullanılabilir. Kullanılan renkler genellikle canlı ve parlaktır. Özellikle Osmanlı minyatürlerinde, parlak görünümü sağlamak için boyaların yanı sıra dışında altın ve gümüş kullanıldığı görülür. Minyatürün üslup ve normları zaman ve coğrafyalarda farklılık gösterir. Antik Mısır'da papirüs üzerine işlenenler kağıt üzerine işlenen ilk minyatürler olarak kabul edilse de günümüze ulaşan en erken minyatürler Abbasi halifesi Memun'un geç antik dönem eserlerini kitaplara dönüştürdüğü 9. yüzyıla aittir. Bu kitaplarda minyatür antik döneme ait tıp, botanik, felsefe, astronomi bilgilerini tasvir etmek amacı ile kullanılmıştır (Gökçimen, 2010, s. 165-178).

Minyatürün bilimsel kitaplarda kullanımı 11. yy'da devam etmiştir. Örneğin Dioskorides'in tıbbi açıklamalarından oluşan *Materia Medica* adlı eserinde 600'den fazla bitki ve hazırlanışlarına dair açıklamalı minyatürler bulunmaktadır. (Gökçimen, 2010, s. 165-178)

1206'da El Cezeri tarafından yazılan ve robotik biliminin en önemli eserlerinden biri olarak kabul edilen *Kitab Fi Marifat Al-Piyal-Al Hendessiye* kitabında da minyatürler Artuklu'da da resmetme geleneğinin geçtiği aşamalarını göstermiştir.

Uygurlar ve Abbasi Dönemi'nde ise minyatürler dini mitleri anlatmak amacıyla kullanılmıştır. Uygurlar, Budist Gandhara sanatı ile Çin üslubunun etkisinden doğan yeni bir üslup yaratmışlardır (Gökçimen, 2010, s. 165-178). Böylece minyatür bilimsel anlatımın dışına çıkmış, mitlerin ve hikayelerin anlatıldığı bir görsel araca dönüşmüştür.

Sinemada minyatür kullanımı oldukça nadir görünür. Geleneksel Türk sanatlarını birçok filmde birer estetik unsur olarak kullanan Derviş Zaim minyatür sanatını da 2006 yapımı *Cenneti Beklerken* filminde sahneler arası geçiş aracı olarak kullanılmıştır. Sinemada minyatür sanatına sadık kalabilmek için, çizimlerde gölge kullanılmaması ve çizimlerin iki boyutlu olarak tasarlanması gerekir.



**Resim 5. Cenneti Beklerken Filminde Minyatür Kullanımı**

**Kaynak:** Derviş, Z. (Yönetmen). (2005). *Cenneti Beklerken* [Film]. Marathon.

## 2.2. Minyatür Sanatı ve Nefes Animasyon Filmi

Yapım süreci devam eden ‘Nefes’ adlı animasyon filmde Doğu edebiyatının en mistik hayvanları olan simurg ve ejderin minyatürler üzerinden aktarılan öyküsü günümüz teknolojisi ile yeniden yorumlanarak, minyatür geleneklerine bağlı kalarak anlatılmıştır. Görsel anlatımın gücüne inanılarak yanı sıra filmde işitsel anlatımda da, diyalog dış ses kullanılmamıştır. Sadece müzik ve foley sesler kullanılmıştır. Her bir karakter için karakter müziği ve sesi hazırlanmıştır. Davul ve çeşitli vurmali çalgılar sesleri şiddet unsurlarını temsil ederken, üflemleri çalgılar ve keman sesleri huzur ve iyiliğin sesini sembolize eder.. Ayrıca, film foley seslerle desteklenmiştir.

Zümrüd-ü Anka Ortadoğu masallarının en çok tanınan mitolojik kuşlarından. Hikayemizde Kaf Dağı'na doğru uçmaya devam eden Anka özel bir ses düzeneği ile tuzağa düşürülür. Anka'nın oradan kurtulması için iyiliğin sesini duymaya ihtiyacı vardır. Filmin hikayesinde mitolojik Anka kuşu sadece görseelliği ile değil sesi ile de ön plana çıkar. İyiliğin sesi olan Anka, iyilerin sesi ile güç kazanırken kötülüğün sesini duyunca güç kaybeder. Hikaye karakter ve mekanlarıyla doğu masallarının yeniden yorumlanmasıyla oluşturulmuş, özgün bir hikayedir.

Filmdeki bütün karakterler ve mekanlar minyatür çizgilerine sadık kalınarak, dijital ortama aktarılmıştır. Minyatür karakterlerinin ve çizimlerinin sinemada kullanılması filmin özgün özelliklerindendir.

Hale Torun, Doğu Söylence ve Masallarının Sinemasal Anlatıya Etkisi (2019) kitabında, masalları hızla dijitalleşen dünyada kolektif bilinç dışından gelen kodlarla sanatsal ve estetik anlayışımızı süsleyen eski dünyamızın sözleri olarak tanımlar. Masallar küreselleşmenin de etkisi ile gitgide tek tipleşen dünyada özgün bir anlatı ortaya koyar, iletişimde keskinleşen çizgileri yumuşatır. Nefes filmi, masal kültürünü sinemanın anlatım gücü ile yeni bir sanatsal perspektif katarak günümüze taşımayı amaçlamaktadır.

Hikaye ve karakter tasarımı Uzakdoğu kökenli, Ortadoğu ve Anadolu'da yeniden yorumlanan Feniks, Hüma Kuşu, Simurg ve Anka kuşu mitolojilerinden esinlenilerek hazırlanmıştır. Filmin görsel dili de hikayenin özüne uygun olarak minyatür çizgileri ve renkleri üzerinden animasyon film olarak tasarlanmıştır. Böylece, animasyon filme özgün bir çizgi ve bakış açısı katmak amaçlanmıştır. Diyalog ve dış sesin kullanılmayacağı filmde, müzik ve foley sesler ile karakter sesleri oluşturulmuş ve kimi sahneler müzikle desteklenmiştir. Nefes filminin amacı, insan hayatına dokunan her bir ses ve söylemin hayata etkisine; insanın kendi söylemleri ile 'hayat vermek' veya 'hayatı esir alabilme' gücüne sahip olduğunu mesajını vermektir. Bu mesajı herkesin kendi ile özdeşleştirebileceği fantastik karakterlerin yer aldığı animasyon bir film üzerinden kurgulayarak, evrensel bir dil ile anlatmaktır. Doğu kültürüne özgü minyatür sanatı çizgilerinden faydalanarak ve Doğu masallarının karakterlerinden esinlenerek özgün bir tasarım ve sinematografi ile aktarmaktır. Film çalışması yapılırken animasyon sinema örnekleri incelenmiş, Miyazaki'nin Japon kültürünü filmlerine yansıtma biçimi irdelenmiştir. Ayrıca popüler sinema örneklerinden biri olan Coco (2017) filmindeki Meksika geleneksel kağıt kesme sanatından faydalanılarak hazırlanan sahnelerden esinlenilmiştir.

Film çalışması yapılırken animasyon sinema örnekleri incelenmiş, Miyazaki'nin Japon kültürünü filmlerine yansıtma biçimi irdelenmiştir. Ayrıca popüler sinema örneklerinden biri olan Coco (2017) filmindeki Meksika geleneksel kağıt kesme sanatından faydalanılarak hazırlanan sahnelerden esinlenilmiştir.



**Resim 6. Japon Kùltürün Sinemaya Yansıması**

**Kaynak:** Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001). *Spirited Away* [Ruhların Kaçışı] [Film]. Toho.



**Resim 7. Sinemada Kullanılan Kağıt Kesme Sanatı**

**Kaynak:** Unkrich, Adrian (Yönetmen). (2017). *Coco* [Film]. Walt Disney.

### **3. MİNYATÜR ÇİZİMLERLE HAZIRLANAN NEFES CANLANDIRMA FİLMİNİN YAPIM SÜRECİ**

Animasyon filmlerinin yapım ve tasarımında izlenmesi gereken aşamalar vardır. Bu aşamalar; planlama, hikaye oluşturma, storyboard, karakter, mekan tasarımı, modelleme, efekt, animasyon, müzik yapımı ve renklendirme aşamalarıdır. Watkins tarafından tabloya dökülen bu aşamaların ortak amacı hikaye anlatımını güçlendirmektir. Nefes filminin yapımında bu aşamalar film ekibi tarafından sırayla takip edilecektir.

#### **3.1. Planlama**

Planlama, film yapımında görev alacak sanatçı ve ekibe karar vermeyi, pre prodüksiyon, prodüksiyon ve post prodüksiyon süreçlerinin tasarlanması, filmin bütçesinin belirlenmesi, zaman çizelgesinin oluşturulması ve film yapımında izlenecek yöntemin belirlenmesine karar verilerek film prodüksiyon süreci başlatılmıştır.

Çalışma kapsamında, minyatür sanatının çizim teknikleri , renk kullanımı gibi unsurlar görsel anlatı öğeleri incelenmiş ve farklı coğrafyalardaki minyatür örnekleri derlenerek, film anlatısına en uygun minyatür tekniğine karar verilmiştir.

##### **3.1.1. Film Yapım Süreci**

Filmin yapım sürecinde izlenen takvim süreci şu şekildedir;

1. Ön Araştırma- Senaryo Geliştirme : 4 ay
2. Karakter ve Mekan Tasarımları : 2 ay
3. Karakterlerin ve Mekanların Dijital Olarak Modellenmesi Animasyon ve Rigleme :1 ay
4. Ses ve Müzik Tasarımı :2 ay
5. Color grading ve Final Mix : 1 ay

##### **3.1.2. Film Ekibi**

Yönetmen : Esra Bayhan

Hikaye :

Danışman : Prof. Bülent Vardar

Art Director:

Minyatür Tasarım:

Karakter Tasarım:

Animasyon :

Rigleme:

Kurgu: Esra Bayhan

Mekan Tasarım : Esra Bayhan

Müzik Danışmanı:

Ses Tasarımı ve Miksaj : Esra Bayhan

Color Grading :

### **3.1.3. Film Ekipmanı /Kullanılan Programlar**

Ekipmanlar: Asus PC (Raiezen 9 9900x İşlemci, RTx360 ekran kartı), Macbook

Pro Laptop Programlar: Adobe Premiere, Adobe After Effects, Cinema 4D

### **3.1.4. Film Bütçesi**

Prodüksiyon Öncesi ( Senaryo, Mekan ve Karakter Tasarımları, Minyatür Çizimleri):1000 \$

Prodüksiyon Giderleri: 500 \$

Kurgu Animasyon: 2500 \$

Müzik, Ses Tasarım : 500 \$

### **3.2. Hikaye Oluşturma**

Planlamadan sonra film çalışmalarının ilk aşaması hikaye oluşturmaktır. Bu aşamada filmin hikayesi, sinopsis, senaryosu belirlenir. ‘Nefes’ filminin sinopsis,

treatment ve senaryosu çeşitli masal ve mitlerden esinlenilerek, yeniden yorumlanmış ve tamamlanmıştır.

### **3.2.1. Nefes Filmi Sinopsis**

Geniş sisli bir vadi görünür, vadinin üzerinde uçan Anka kuşu Kaf Dağı'na doğru yol almaktadır. Kaf Dağı'dan önceki son vadi olan sislerle kaplı Yokluk Vadisine ulaştığında, cinlerin de yardımı ile on yıllardır onun gelmesini bekleyen çingiraklı ejderlerin hazırladığı tuzağa düşürülür. Ejderlerin amacı Anka'yı yakmak ve onun sonsuza kadar yok olmasını sağlamaktır. Anka'yı yakalamak için spiral şeklinde bir ses girdabı hazırlayıp, ortasına da kara kömürlerinden bir kafes hazırlayan ejderler, ses girdabını kullanarak çıkardıkları ürkütücü seslerle Anka'nın dengesini bozar ve onu kafese kapatırlar. Artık tek yapmaları gereken ağızlarından ateş püskürterek kafesi ateşe vermektir. Hep birlikte kafese doğru yaklaşırlar. Bu esnada hafif bir rüzgar esmeye başlar. Esinti ağaç kovuklarından, sazlıklardan geçerek büyülmüş bir nameye dönüşür ve Anka'nın kulağına ve çok delikli gagasına girerek onu kendine getirir. Gözlerini açan Anka bir tuzakta olduğunu ve ejderlerin onu yakmak için yaklaştığını görünce bir ağıt yakar. Anka'nın yüz delikli gagasından çıkan büyüleyici ağıdı duyan ejderler, oldukları yerde bayılırlar. Ancak Anka hala özgür değildir. Anka hışımla her iki kanadını açarak çırpınmaya ve ağıt yakmaya devam eder. Kanatların sürtündüğü kömürden kafes aniden alev alır ve alevler Anka'nın kanatlarını da ateşe verir. Ortalık toz duman olur. Aniden bir alev parlar ve yavru bir Anka yeniden küllerinden doğar. Kanatlarını açıp namesini okuya okuya pervane gibi dönerek gökyüzüne doğru yükselir ve ejderler yeniden kabuklarına çekilir.

### **3.2.2. Nefes Filmi Treatment**

Geniş sisli bir vadi görünür, Anka kuşu vadi semalarında ihtişamlı görünümü ve büyüleyici sesi ile uzaktan görünen Kaf Dağı'na uçmaktadır. Bir müddet uçtuktan sonra Kaf Dağı'dan önceki son vadi olan Yokluk Vadisine ulaşır. Yokluk Vadisinde bulutların üstü güneşli ve parlak olsa da vadinin kendisi sislerle ve gölgelerle kaplıdır. Göz gözü görmez, ürkütücü bir hava hakimdir. Anka'nın Yokluk vadisi semalarında uçtuğunu gören çirkin esmer cin, sisler içinde sinsice ilerleyerek, karanlık kayalıklara doğru ilerler. Karanlık kayalıklarda uyuyan çingiraklı ejderi uyandırır ve kulağına Anka'nın geldiği

haberini fısıldar. Uyanan çingiraklı ejder ilerleyerek bir diğer ejderi , o ejder bir diğerini uyandırır ve böylece vadideki ejderlerin tamamı uyanmış olur. Uyanan ejderler, hızlıca sürünerek önceden hazırladıkları tuzaktaki konumlarına doğru ilerlerler. Tuzak, spiral şekilde uzanan iki katlı ve her bir katında onlarca savaş davulun yer aldığı bir ses girdabıdır. Spiralın orta kısmında ise, etrafı dikenli ağaçlar ve kara kömürle çevrili bir kafes bulunur. Ejderler savaş davullarının başına geçer , büyük ejderin talimatıyla hep birlikte savaş davullarına vurmaya başlarlar. Vadiden ürkütücü davul sesleri, çingirak sesleri, fısıltılar , uğultu ve çığlıklar yükselir. Bu sesleri duyan Anka büyük bir dehşete kapılarak dengesini kaybeder, sesler devam ettikçe Anka'nın sesi kısılır, rengi solar, kuvvetten düşer ve ses girdabına doğru düşmeye başlar.

Anka ses girdabına düştüğünde kendinden geçmiş, rengini ve ışığını iyice kaybetmiş ve baygın bir şekilde yatmaktadır. Anka'nın düşüşünü gören ejderler, çingiraklarını çala çala ve ağızlarından ateş püskürte püskürte uzağın etrafındaki kömür kafese doğru ilerlerler. Aniden bir rüzgar esmeye başlar. Rüzgar estikçe sisler dağılır ormandaki sazlıklar, ağaçlar görünür. Rüzgar dallardan, sazlıklardan, ağaç kovuklarından geçtikçe ortaya hoş bir nağme çıkar, bu nameler Anka'nın çok delikli gagasından geçerken Anka yeniden renklenmeye ve ışığını kazanır, sesler Anka'ya nefes olmuştur. Anka yavaş yavaş hareketlenir ve nihayet gözlerini açar. Etrafına baktığında odunlardan bir tuzakta olduğunu ve o uzağı yakmak için yaklaşan ejderleri görür. Büyülü sesi ile bir ağıt yakar. Anka'nın sesini duyan ejderler bir bir kendinden geçerek yere ve yığılırlar. Anka çırpınmaya devam eder, kanatlarını çırpı çırpı etrafındaki tuzağı ateşe verir, kanatları da alev alır . Ortalık toz duman olur, o esnada tuzaktan bir ejder çıkarken, bir ejder tuzağa girer. Aniden bir alev parlar ve yavru bir Anka yeniden küllerinden doğar. Kanatlarını açıp namesini okuya okuya pervane gibi dönerek gökyüzüne doğru yükselir ve ejderler yeniden kabuklarına çekilir.

### **3.2.3. Nefes Filmi Akış Metni**

Geniş sisli bir vadi görünür. Anka kuşu bütün heybeti ile vadi semalarında uzaktan görünen Kaf Dağı'na uçmaktadır. Bir müddet uçtuktan sonra Kaf Dağı'dan önceki son vadi olan Yokluk Vadisine ulaşır. Yokluk Vadisi gölgelerin ve sislerin hakim olduğu, gözün gözü görmediği, zaman zaman ürkütücü seslerin duyulduğu tüyler ürperten tekinsiz bir atmosfere sahiptir. Yokluk vadisinin sakinleri tekin değildirler. İlk

olarak vadide yaşayan cinlerden biri görünür. Çirkin esmer cin, sisler içinde sinsice ilerleyerek, kömür kayalarından oluşan karanlık kayalıklara doğru ilerler. Orada uyuyan çingiraklı ejderin yanına gider, onu uyandırır ve kulağına Anka'nın geldiği haberini fısıldar. Uyanan çingiraklı ejder ilerleyerek bir diğer ejderi , o ejder bir diğerini uyandırır ve böylece vadideki ejderlerin tamamı uyanmış olur. Uyanan ejderler , hızlıca sürünerek karanlık kayalıklardan ayrılıp, vadiye doğru ilerlerler. Ejderlerin önceden hazırladıkları kapan görünür. Kapan, spiral şekilde uzanan iki katlı ve her bir katında onlarca savaş davulunun yer aldığı bir ses girdabıdır. Spiralın orta kısmında ise, etrafı dikenli ağaçlar ve kara kömürle çevrili bir kafes bulunur. Her bir ejder için kapanda ayrı bir yer ayrılmıştır. Ejderler konumlarına doğru ilerlerler. Ejderler kapana doğru ilerlerlerken çingiraklarından çıkan sesler vadinin uğultulu sesine karışır.

Her bir ejder kapandaki yeri yani kendi savaş davulunun başına geçer. Kapanın en başındaki davulda yer alan ejderin talimatıyla arkalarını davula verir, çingiraklı kuyruklarını yuvarlayarak birer tokmak haline getirir ve savaş davulunun üstünde komuta hazır bir şekilde beklerler. Siyah ejder kuyruğunu indirerek komut verir ve ejderler tokmak haline soktukları kuyrukları ile hep birlikte savaş davullarına vurmaya başlarlar. Vadiden ürkütücü davul sesleri yükselir. Davul seslerine çingirak sesleri, fısıltılar , uğultu ve çığlıklarda eşlik eder. Sesler arşa kadar yükselir. Bu sesleri duyan Anka büyük bir dehşete kapılır ve dengesini kaybeder, sesler devam ettikçe Anka'nın sesi kısılır, rengi solar, kuvvetten düşer ve ses girdabına doğru düşmeye başlar. Anka ses girdabına düştüğünde, göğsünde yanan ışığı yok olmuş, gözleri kapanmış, rengi solmuştur. Kendinden geçmiş baygın bir şekilde yatmaktadır. Anka'nın düşüşünü gören ejderler, büyük bir galeyana gelir. Durmadan çingirakları çalmaya ve ağızlarından ateş püskürtmeye başlarlar. Artık Anka kafestedir ve tek yapmaları gereken kömür kafesi ağızlarından püskürtecekleri ateşle yakmaktır. Savaş davullarının başından ayrılıp, aynı galeyan ile kafese doğru yaklaşır.

Aniden bir rüzgar esmeye başlar. Rüzgar estikçe sisler dağılır ormandaki sazlıklar, ağaçlar görünür. Rüzgar ağaçların dallarını sallar, ağaçlar gözlerini açar. Ağaçlar rüzgarın esintisinin yapraklarını sallaması, kovuklarından geçmesi ile ahenkli bir ses çıkarır. Rüzgar bataklığın yanındaki sazlıklardan geçerken sazlıklar ahenkle sallanmaya ve ses çıkarmaya başlar. Ağaç ve sazlıkların ortaya çıkardığı bu büyülü sesler Anka'nın kulağından ve altın renkli çok delikli gagasından geçerken Anka'ya yeni bir hayat, nefes olur. Anka'nın göğsündeki ve gözündeki zümrüt yeşili ışık yeniden

ıřıldamaya, kanatları ve kuyruęu yeniden parlamaya bařlar.Anka yavař yavař hareketlenir ve nihayet gözlerini tamamen açar. Etrafına baktıęında kömürden bir kafeste olduęunu ve kafese doęru yaklařan ejderleri görür. Anka bütün gücünü toplayarak ayaęa kalkar, uçmaya çalıřır fakat kafesten çıkamaz yeniden yere düřer. Özgürlüęünden olan Anka hiddetlenir ve çok delikli gagasıyla ötmeye bařlar; ağıdını yakar. Anka'nın ağıdı duyanın kulaklarını, kalbini darmadaęın edecek kadar güçlü ve etkilidir. Anka'nın ağıdını duyan ejderler bir bir kendinden geçerek yere yığılırlar. Anka ağıdına devam ederken bir taraftan çırpınmaktadır. Anka çırpınmaya devam eder, kanatlarını çırpa çırpa etrafındaki tuzaęı ateře verir, kanatları da alev alır . Ortalık toz duman olur, o esnada tuzaktan bir ejder çıkarken, bir ejder tuzaęa girer. Aniden yeřil bir alev parlar ve yerde bir kül tepesi görünür. Küller kıpırdar ve altından yavru bir Anka çıkar. Yavru Anka yemyeřil gözlerini açar, gökyüzüne doęru yeřil bir ıřık yayılır, göęsü parlar, kanatlarına yansır. Anka yavařça kanatlarını kanatlarını açıp namesini okuya okuya pervane gibi dönerek gökyüzüne doęru yükselir ve ejderler yeniden kabuklarına çekilir. Kaf daęı yeřile bürünür. Anka kaf daęına ulařmıřtır.

Son

### 3.3. Nefes Filmi Storyboard

Film akışının karalamaları, çizimleri, resimleri storyboardu oluşturur. Storyboard ilk kez 1930'lu yılların başında Walt Disney stüdyolarında geliştirilmiş, Walt Disney ve diğer animasyon stüdyolarında da kullanılmıştır. Storyboard'da sahne karakter çizimlerinin yanısıra kamera hareketlerine dair bilgiler de verilir.



**Resim 8. Nefes Filmi Storyboard Çalışması**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### 3.4. Nefes Filmi Karakter Tasarımı

Hikaye ve senaryoda tanımlanan karakterler çizerler tarafından belirlenen tanımlamalara göre stilize edilerek yeniden çizilir. Karakter oluşumunda karakterin yüz ve vücut hatları, kostümleri, renkleri onların tiplemesinin tanımlanmasında yardımcı olur.

#### 3.4.1. Zümrüd-ü Anka

Filmin baş karakteri olan Zümrüd-ü Anka farklı kültürlerde farklı isimlerle anılır. Farsça otuz kuş anlamına gelen Simurg, Arapça Anka, Türk mitolojisinde Tuğrul Kuşu veya Zümrüd-ü Anka, Batı dillerinde Feniks olarak bilinir. Filmde yer alan Anka'nın çizilmesi sürecinde bu mitler ve minyatüre yansımaları incelenmiştir. İranlı şair ve Feridüddin Attar Mantık Al-Tayr (Kuşların Dili) adlı eserinde Simurg kuşların bilge sultanı olarak anlatılır. Sultanlarına ulaşmak üzere Simurg'un yaşadığı Kaf Dağı'na

doğru yola çıkan kuşlar yedi zorlu vadiyi geçmek zorundadırlar. Yol boyunca çeşitli zorluklarla karşılaşan kuşlardan sadece otuz tanesi Kaf Dağı'na ulaşır. Simurg'u gördüklerinde onun aslında kendileri olduğunu anlarlar. Her biri zorlukları aşarak kendi özünü bulmuştur. Zaten Simurg kelime anlamı olarak otuz kuş anlamına gelmektedir.

Firdevsi Şehname eserinde ise Simurg, Albino olarak doğduğu için babasının dağa terk ettiği kralın oğlu Zal'ı yetiştiren kuştur. Zal büyüyünce babası Sam onu geri alır. Simurg'un yanında yetişen Zal bilge bir şah olur ve her sıkıştığında Simurg'u yardıma çağırır.

Tüm hayvanların dilinden anlayan peygamber Süleyman'ın ve onun hizmetindeki varlıkların anlatıldığı Firdevsi'nin 'Süleymanname' adlı eserindeki minyatürlere birinde Hz. Süleyman'ın sarayında krallar, ulu kişiler, melekler, hayvanlar, cinler, şeytanlar ile resmedildiği kalabalık sahnenin üst bölümünde belirgin özellikleriyle Simurg da yer alır (Yıldırım, 2012, s.196).

Osmanlı'da Falnameler geleceği bilmeye yönelik yazmalardır. Vezir Kalender Paşa tarafından hazırlanıp I. Ahmed'e Falname'de sihirli kuş Simurg Hipokrat'ı Kaf Dağı'ndaki yolculuğunda üzerinde taşır. Antik dönemin hekimi Hipokrat bu yolculuğu Kaf Dağı'ndan bazı şifalı bitkiler almak için yapar (Yıldırım, 2012, s. 196).

Kral Süleyman ve Saba Melikesinin bulunduğu minyatürde de Simurg vardır. Kral Süleyman, Saba Melikesi tahtta otururken etraflarında onlarca hayvan ve doğa üstü yaratık vardır. Bu yaratıklardan biri de bütün ihtişamı ile kanatlarını açmış Simurg kuşudur.

Bu anlatımlar ile filmin ana karakteri olan mitolojik kuş, Zümrüd-ü Anka uzunca bir kuyruğu, rengarenk tüyleri ve geniş kanatlar olan, göğsünden ışık yayılan büyük ve ihtişamlı bir kuş olarak tasarlanmıştır. Kuşun, göğsünden ve gözlerinden yayılan zümrüt yeşili ışık yansıdıkça kanatları ve kuyruğundaki uzun tüyler birer yıldız gibi ışıldar. Kuşun görsel tasarımı minyatürlere dayanmaktadır ancak filmdeki mitolojik kuş daha önce Anka'ya atfedilmeyen bir özellik olarak özgün kılınmıştır. Filmdeki Anka'nın altın gibi sarı ve uzunca bir gagası vardır. Gagasında onlarca delik bulunur. Zümrüd-ü Anka bir öttüğünde, bütün üflemeli çalgıların sesini tek seferde çıkarabilen büyüleyici bir sese sahiptir. Zümrüd-ü Anka'nın amacı ezgisini tüm vadiye dinletip evi olan Kaf Dağı'na ulaşmaktır. Filmde Zümrüd-ü Anka mutlak güzelliği ve kolektif iyiliğin gücünü temsil eder.



**Resim 9. Özcan Özcan (2023). Nefes Filmi İçin Çizilen Anka Kuşu**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 10. Nefes Filminde Anka Kuşu Kaf Dağına Doğru Uçuşu**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### **3.4.2. Ejderler**

Ejderin sözlük anlamı; büyük yılan, masallarda ve mitolojide ki yılan figürünü andıran korkunç bir hayvan olarak ifade edilir. Yaratıklar içerisinde en çok bilinen ve önemli bir hayvan figürü olan ejderhanın değişik türleri mevcuttur.

Ejderha, toplumların yaşadıkları coğrafya ve inanç yapısına göre farklı şekillerde düşünülmektedir. Çin mitlerinde ejderha, suda yaşayan pullu bir canlı (Ocak, 1983, s.177), Fars kültüründe ise kanatlı, dört ayaklı, ağzından alevler püskürten, (Onay, 1992,

s.178) gövdesi yılan benzeyen aslan pençeli, korkunç başlı, büyük kanatlı, iri cüsseli, yenilmez bir hayvan olarak tasvir edilir ( Özkeçeci, 2007, s. 108).

İskendername, Battalnâme, Saltuknâme gibi eserlerde Hz. Adem ve Hz. Havva'nın cennetten kovulduğunu tasvir eden minyatürlerde şeytan kimi zaman yılan kimi zaman da ejderha olarak betimlenmesi dikkat çekicidir. Hz. Musa'nın Firavun'un önünde dönüştürdüğü asası da bazı minyatürlerde yine ejderha ya da yılan betimlemeleri görülmektedir. Hz. Muhammed'in (S.A.V.) ejderha ile konuşması, İki dağ arasında bir ejderhayı sıkıştırması, Kabe'nin temelinde çıkan ejderhanın Ukap kuşu tarafından gökyüzüne kaldırılması gibi mucizelerin minyatür sahnelerinde yine ejderha betimlemeleri yer almaktadır (And, 2007, s. 323).

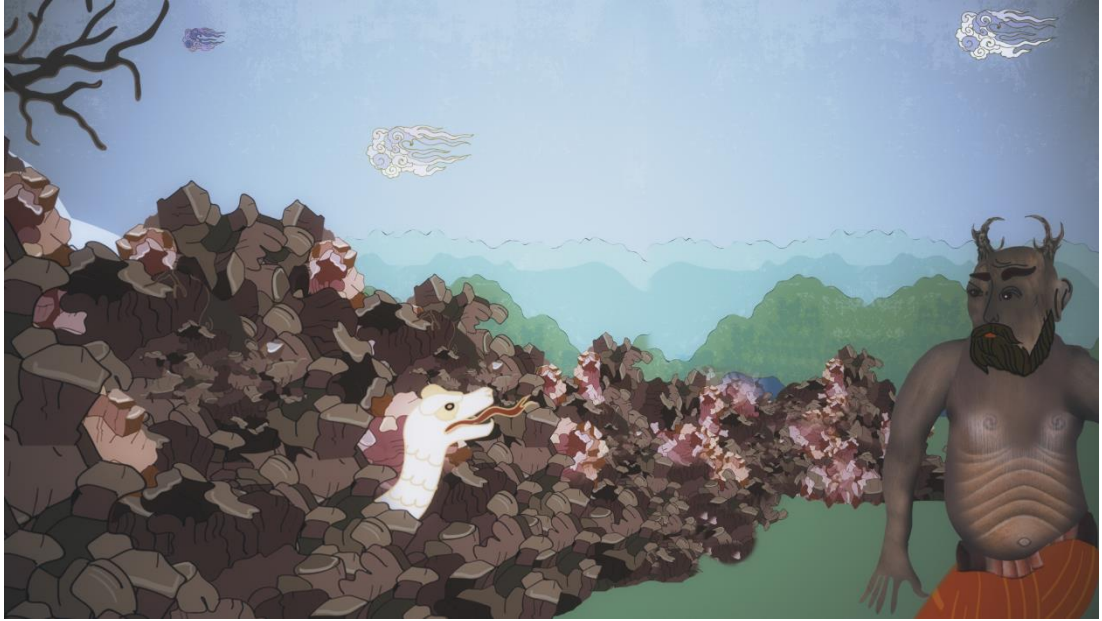
Mesnevîde de ejderha metaforuna yer verilmiş, ejderha nefsin kötü bir temsili olarak kullanılmıştır.

Filmin ana aktörlerinden biri olan ejderha, tıpkı Hz. Adem ve Hz. Havva'nın cennetten kovulduğunu tasvir eden minyatürlerdeki gibi yılan görünümünde ancak gerektiğinde ateş püskürten kafası krem rengi gövdesi ise kahverengi ve kırmızıdır. Boyu ve görünümü iki metrelik bir yılanın boyu gibidir. Kuyruğunda büyükçe bir tokmak yer alır. Bu nedenle ona tokmaklı ejder de denir. Tokmağı ile özel olarak hazırladıkları savaş davuluna vurur ve ürkütücü bir ses çıkarır. Ağzından ateş püskürtebilir. Amacı Zümrüdü Anka'yı yıllardır hazırladıkları tuzağa düşürüp yakmak ve onu sonsuza kadar yok etmektir. Filmde ejderler kötülük ve zorbalığı temsil eder.



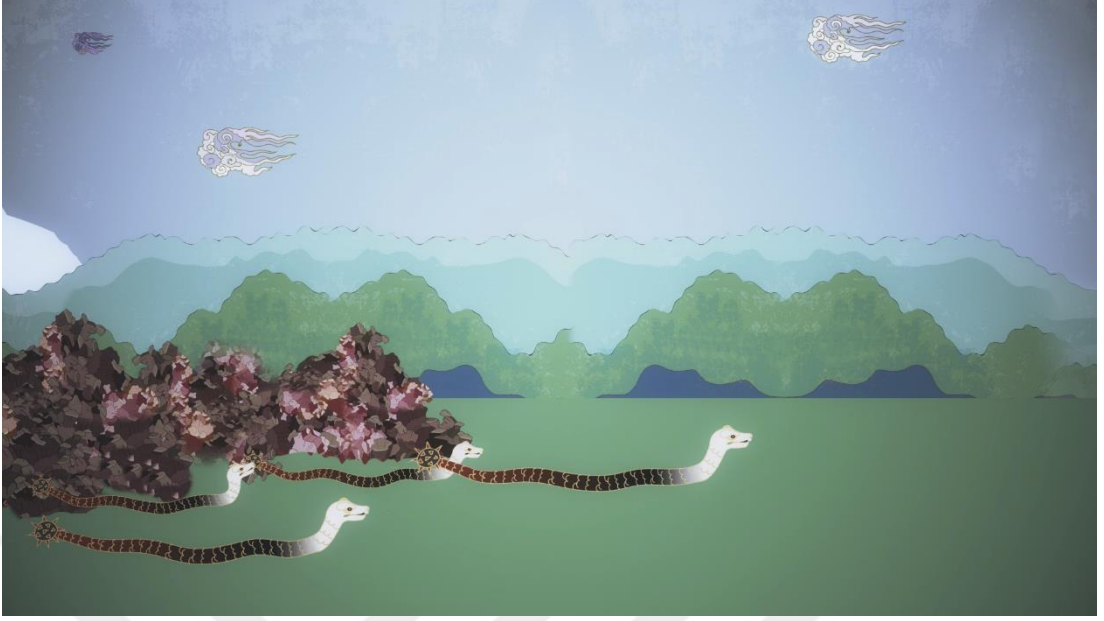
**Resim 11. Özcan Özcan (2023). Nefes Filmi İçin Çizilen Ejderha Tasviri**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 12. Nefes Filminde Ejderlerin Kayalığından Çıktığı An**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 13. Nefes Filminde Ejderhanın Dijital Modellemesi ile Ejderler ve Ejderlerin Kayalıklardan Ayrılması**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 14. Nefes Filminde Ejderlerin Kuyruklarını Kıvrarak Kuyruklarındaki Tokmaklarla Savaş Sesleri Çıkartmaları**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### 3.4.3. Cin

Masallara ve kimi inanışlara göre göze görünmeyen ama gerektiğinde türlü biçimlere ve bu arada insan biçimine de girebilen, iyilik de kötülük de yapabilen yaratık olarak tanımlanan cin minyatürlerde genellikle sinsi, kötü işler peşinde olan, kahverengi, kısa boylu, kambur, tıknaz, elleri ve ayakları büyük, şekilsiz ve çirkin suratlı olarak resmedilir. Filmde cinin minyatür tasvirine sadık kalınır. Cin yokluk Vadisindeki çamurluklarda yaşar. Tek işi fesatlıktır. Sesi fısıltı ve cılız çığlıklar şeklindedir. Cinler kıskançlık ve korkaklığı temsil eder.



**Resim 15. Özcan Özcan (2023). Nefes Filmi İçin Çizilen Cin Tasviri**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



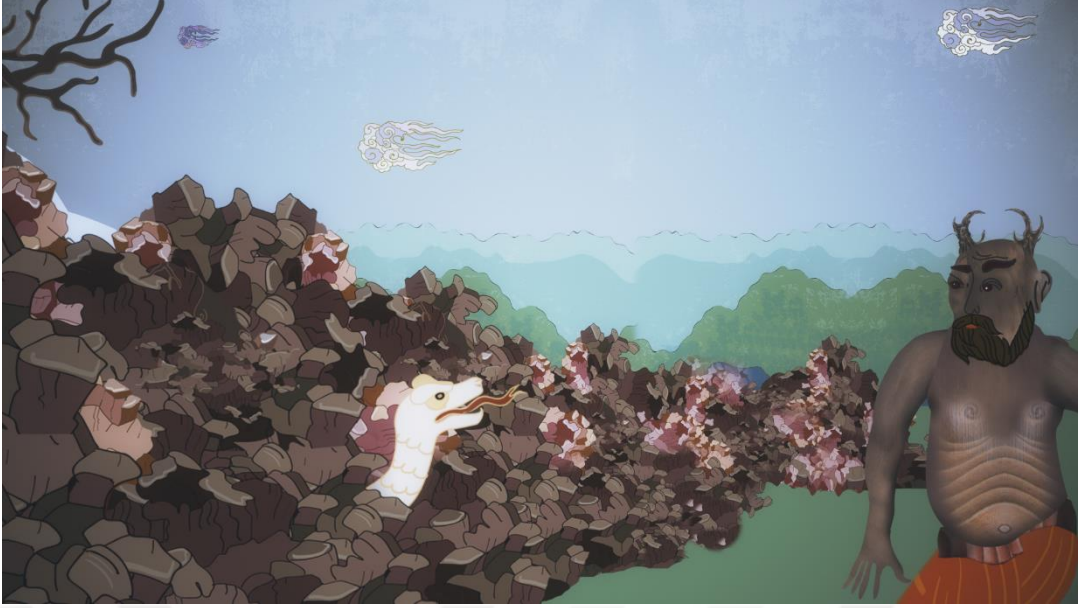
**Resim 16. Reza Hammetirad (2023). Film İçin Çizilen Cin Tasviri**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 17. Nefes Filminde Cin Tasviri**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 18. Nefes Filminde Cin ve Ejder'in Buluşması**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

#### **3.4.4. Ağaçlar ve Sazlıktaki Otlar**

Dışarıdan bakıldığında sıradan görünen ağaç ve sazlıklar, rüzgar estiğinde gözlerini ve dallarının uçlarını açarak, kovuklarından ve gövdelerinden geçen rüzgarın ses çıkarmasına yardımcı olurlar. En kötü zamanlarda ve en kötü koşullarda bile beklenmeyen bir şekilde ortaya çıkan kolektif gücü ve umudu temsil eder. Ağaç ve otlukların çiziminde minyatürde kullanılan otlar ve ağaçlar kullanılmıştır.

Botanik kitaplarından bitki çizimleri ve hatta bitkilerin bulunduğu yerleri anlatan çok sayıda minyatür mevcuttur. Bitkilerin nasıl ilaç yapılacağını dahi gösteren minyatürler vardır. Minyatür sanatından gerçeğe en yakın çizimlerin bitkiler olduğu söylenebilir. Bitkiler fantastik anlatımlarda da aslından çok uzak resmedilmemiştir. Filmde bitkiler minyatür örneklerine sadık kalınarak çizilmiştir.



**Resim 19. Nefes Filminde Bitki Tasvirleri ve Dijital Modellemesi**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### **3.5. Mekan Tasarımı**

Sinemada mekan tasarımı da karakter tasarımı kadar önemlidir. Hikayenin yaşandığı uzayın tasarımı için sinekentler, platolar oluşturulmuştur. Animasyon filmde ise bütün mekanlar çizimlerle oluşturulabilir. ‘Nefes’ filminde mekanlar minyatür çizimlerle oluşturulmuş ve bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Filmde yer alan mekanlar Kaf Dağı, Ses Girdabı, Yokluk Vadisi, Kara Kömür Kayalıkları ve sazlıktır.

#### **3.5.1. Kaf Dağı**

Güneşin üzerinde hiç batmadığı, buz mavisi renkte, sürekli ışıldayan bir dağdır. Efsanelerde önemli yer bulan ve kutsal sayılan bu dağda içenlere ölümsüzlük veren yaşam suyu Ab-ı Hayat’ı ve Simurg’un yaşadığı tüm bitkilerin tohumlarının üzerinde biriktiği kutsal Tuğba Ağacı bu dağda bulunur.



**Resim 20. Nefes Filminde Kaf Dağı, Vadi ve Sazlık**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 21. Nefes Filminde Kaf Dağı, Vadi ve Sazlık**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### **3.5.2. Ses Girdabı ve Tuzak**

Koyu renkli spiral şeklinde olan ses girdabının etrafı dikenli tellerle çevrilidir. Ses girdabı tasarımında Pieter Bruegel tarafından çizilen Babil Kulesi'nin mimarisi örnek alınmıştır. Ses girdabı Roma dönemindeki gladyatörlerin ölümüne dövüştürüldüğü; ancak salyangoz biçiminde bir kolezyum olarak düşünülebilir.



**Resim 22. Nefes Filminde Ses Girdabı**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

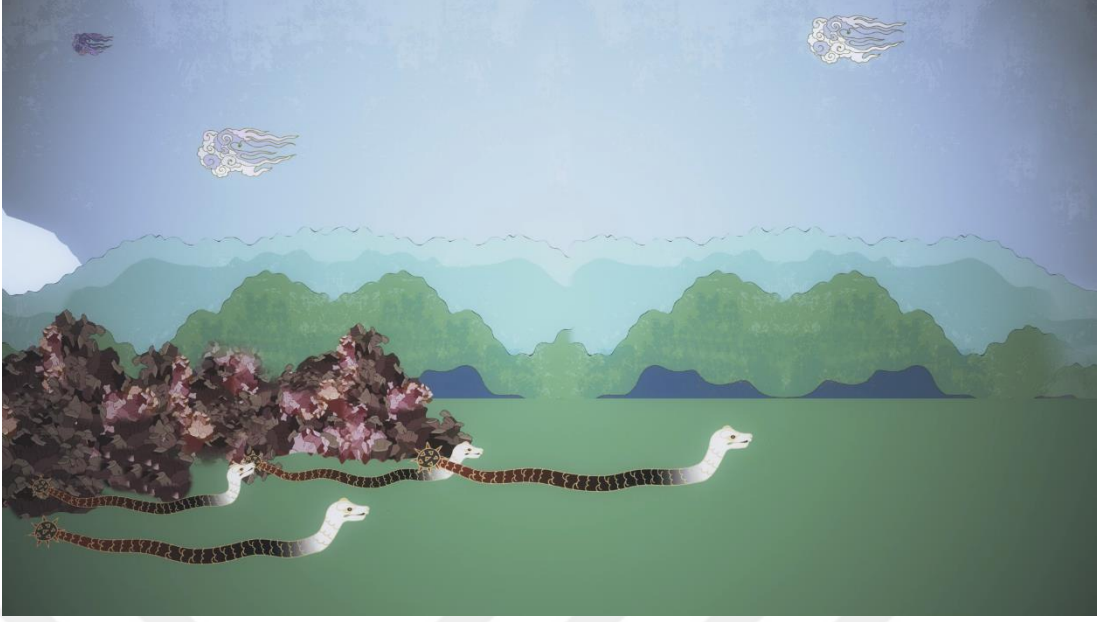
### **3.5.3. Kara Kömür Kayalıkları ve Bataklık**

Simsiyah kömürlerin olduğu puslu gölgelerle dolu bir yerdir. Hemen yanında bataklık bulunur. Kahverengi çamurluktaki bataklıktan sürekli buhar yükselmektedir.



**Resim 23. Nefes Filminde Kara Kömür Kayalıkları**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 24. Nefes Filminde Kara Kömür Kayalıkları**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### **3.6. Modelleme ve Rigleme**

Filmin tüm karakter ve mekanları minyatür ile çizildikten sonra bilgisayar ortamına aktararak modellenmiştir. Minyatürdeki detayların kaybolmaması için, aktarım yapıldıktan sonra kaybolan detaylar dijitalde minyatüre sadık kalınarak ince ve detaylı çalışmalarla tamamlanmıştır. Animasyon verilirken de bazen eksik kalan parçalar olduğu anlaşılmış, örneğin Anka kuşunun kanat çırparken kanatlarının içinin görünmesi veya Anka kuşunun gözlerini kapatması için göz kapağı çizimi, gibi çizimler için kimi zaman yeniden minyatür çizimleri yapılmış, kimi zaman mevcut teknikle çizimin tamamlanması sağlanmıştır.

Modellemenin ardından hareket noktaları belirlenerek rig yani animasyondaki hareket noktaları belirlenmiştir. Böylece karakterlerin hareket skalası ortaya çıkmıştır.



**Resim 25. Nefes Filminde Minyatür Çizimlerin Dijitale Aktarılması**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

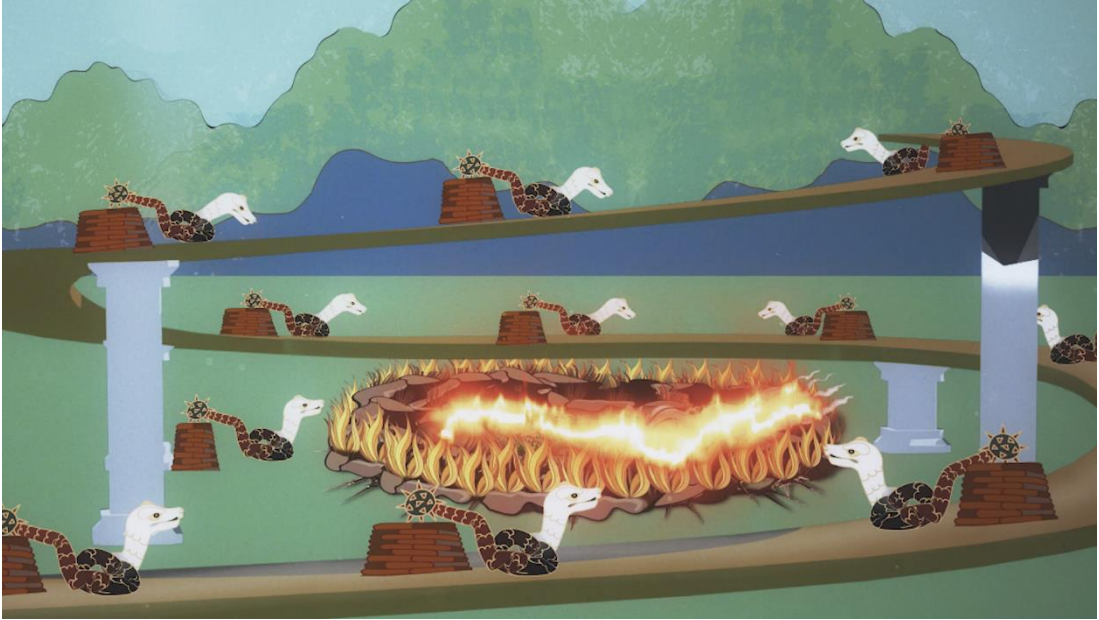
### **3.7. Efekt**

Efektler bir animasyonda, sahneye olan görsel ilgiyi arttırmak amacıyla eklenir. Yağmur, ateş, duman ve diğer doğal efektler geleneksel modelleme yöntemleri ile oluşturulur. Sahnenin görsel kalitesini geliştirmek amacıyla ışığa atmosferik etkiler verilir. Üç boyutlu animasyon filmlerinde uygulanan görsel efektlerin haricinde ses ve müzik efektleri de vardır ve bu efektler sahneler içerisinde tamamlayıcı rol üstlenmektedir. Çevredeki nesnelerin çıkardıkları sesler nesnelerin görüntüleri kadar insanları etkilemektedir. Bu nedenle efekt animasyonun tamamlayıcısı olarak görülmektedir. Filmde efekt olarak ses dalgaları kullanılmış, daha sonra sahneyi dijitalleştirdiği ve minyatür tekniğine uyumsuz olduğu belirlenerek efekt silinmiştir. Filmde Anka kuşunun göğsüne ve gözlerine ışık efektleri yerleştirilmiştir. Ayrıca vadiye gizemli bir hava eklemek için buhar efekti kullanılmıştır. Bunun dışında ses tasarımında da duygunun daha baskın bir şekilde hissedilmesini sağlamak amacıyla yer yer ses efektleri kullanılmıştır.



**Resim 26. Nefes Filminde Anka Kuşuna Eklenen Işık Efektleri**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



**Resim 27. Nefes Filminde Anka Kuşunun Yandığını Gösteren Ateş Efektleri**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.



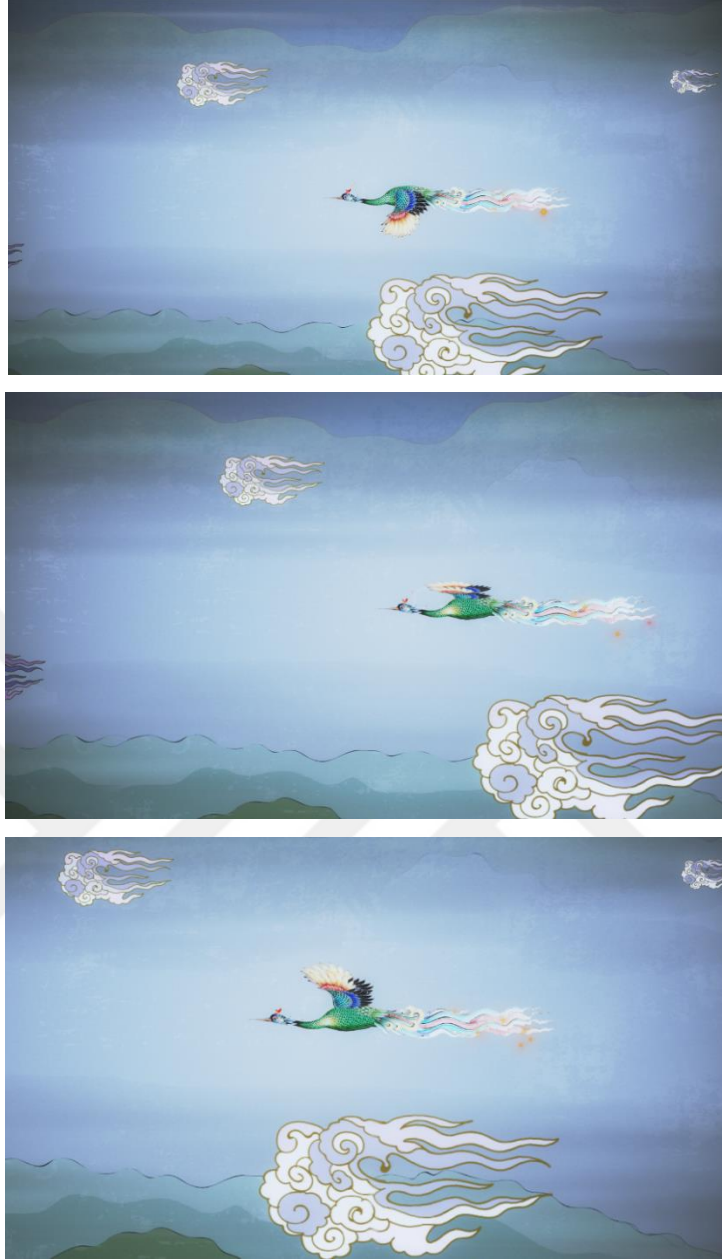
**Resim 28. Nefes Filminde Efekt ile Anka Kuşunun Yeşil Alev olarak Yeniden Doğması**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### **3.8. Animasyon**

Animasyon sürecinde tasarımları parça parça hazırlanan ve riglenen görüntüler tek bir görüntüde birleştirilerek hareketlendirilmiştir. Filmde animasyon süreci için saniyede 30 kare kullanılmıştır. Karakterlerin durağan görüntüleri Cinema 4D ve After Effect programları kullanılarak, bir sonraki pozisyonları ve o pozisyona nasıl ulaştıklarının senaryosuna uygun olarak hareketlendirilmiştir. Ayrı ayrı karelerden kazandırılan kareler ardı ardına sahneleri, sahneler sekansları ve nihayet sekanslar filmi oluşturarak hikaye görsel olarak canlandırılmıştır.

Tüm animasyonların temel dayanağı olan ardarda duran görüntülerdeki görüntülerdeki hareketi gözü tamamlaması bilgisinden yola çıkılmıştır. Örneğin Anka kuşunun kanat çırpma ve kuyruğunun süzülmesi hareketinde temel olarak 3 pozisyon vardır, ancak bu pozisyonlar ardı ardına eklendiğinde kuşun kanatlarını çırpıp gözü yanılması ile kanat çırpma ve uçuş etkisi elde edilmiştir.



**Resim 29. Nefes Filminde Anka Kuşunun 3 farklı Pozisyonundaki Duruşu**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### **3.9. Ses ve Müzik Tasarımı**

Ses ve müzik filmin hikaye anlatımında aktarılması istenen duygunun seyirciye geçmesini sağlayan en önemli unsurlardandır. Diyalogların olmadığı ‘Nefes’ filminde de her bir karakter sesi, bir enstrüman ile anlatılmıştır. Geçiş sahneleri ise foley ve müzikle desteklenmiştir. Ses tasarımı için animasyon birçok filmin ses ve müzik tasarımı incelenmiş ve Wall-E (2008) ve Mad Max Fury Road (2015) fimlerindeki ses ve müzik tasarımı örnek alınmıştır.



**Resim 30. Nefes Filminde Kullanılan Davullar ve Yılan Kuyruğu Tokmakları**

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

### **3.10. Renk Düzenleme**

Filmin son aşaması renk düzenlemedir. Filmin tasarım aşaması ile başlayan renk tasarımı, son olarak renk düzenleme ile devam eder. Renklendirme programları kullanılarak, verilmek istenen mesaj ve duygu durumuna göre renk ayarları yapılır. ‘Nefes’ filminde Anka Kuşu yeşil ışık, ejderler ise siyah ve kırmızı renklerle tasvir edilmiştir. Filmde renk tasarım süreci karakterlerin ve mekanların minyatür ile çizilmesi sürecinde başlayıp, dijital aktarım sürecinde eklemeler yapılmıştır.

## SONUÇ

Usta yönetmen Martin Scorsese ‘Eğer bir film yapmak istiyorsanız önce kendinize neyi anlatmak istediğinizi sorun.’ der. İster bir kuş, ister bir insan, bir yaprak veya bir mekanın yani kahramanın yolculuğu üzerinden aslında bir mesaj verir filmler. Yönetmen edebiyatta olduğu gibi anlatmak istediklerini salt sözle dile getirmez, diyaloglara, imgelere yerleştirir. Bir müzisyen gibi notalarla yetinmez, karakter temaları, ses efektleri kimi zaman sadece sessizlikle anlamlandırır sahnesini. Renkleri, ışığı, gölgeyi bir ressam gibi kullanır ve açılarla zenginleştirir. Bir yönetmen anlatımına en uygun tekniği belirlemek için bir çok sanat dalından beslenir. Nitekim ne anlatmak istediğimiz kadar onu nasıl anlattığımız da önemlidir. Nefes filminde verilmek istenen mesaj mitolojik karakter üzerinden metaforlara yüklenmiştir. Film karakterleri gerçekte olmadığından, canlandırma tekniği tercih edilmiştir. Hikayeye konu olan karakterler Türk, Pers ve Hint Mitolojisinde yer alan karakterler olduğundan ve bu karakterler daha önce minyatür sanatı ile görselleştirildiğinden canlandırma filminin çizim tekniği olarak da minyatür sanatı seçilmiştir. Ancak minyatür çizim detaylı ve çok zaman aldığından hücre animasyon yöntemi işe yaramayacaktır, yapılabilecek en makul animasyon yöntemi CGI kullanmaktır. Yine de geleneksel bir çizim yöntemi olan ve genellikle detaylı ince ve dairesel çizimlere dayalı olan minyatür çizimlerin piksellerin dünyası olan dijital ortama aktarılması kolay değildir.

Nefes filminin yapım sürecinde öncelikle minyatür çizimler incelenmiştir. Mitlerin, dini hikayelerin ve öğütlerin minyatürlerle nasıl görselleştirildiği ve karakterlere yüklenen metaforik anlatımlar ele alınmıştır. Farklı karakterlerin hatta kimi zaman aynı karakterlerin farklı kültürlerde nasıl anlamlandırıldığı irdelenmiştir. Filmin ana karakteri olan Anka Kuşu, anti-kahramanı ejder ve yardımcı karakter olan cin figürlerinin farklı çizim ve yorumları araştırılmıştır. Anka kuşu için farklı bir çok isim ve Anka Kuşu ve Anka Kuşu minyatür çizimlerinde bu mitolojik güçlü kuşun birçok masalda, Hipokrat’tan Hz. Süleyman’a tarihi karakterlerle bir arada çizildiği, ejderin ise masalların yasını sıra Hz. Adem ve Hz. Havva’nın cennetten kovuluşunu ele alan minyatürde şeytan ejderha olarak çizilirken, Uzakdoğu’da ejderhaların iyiliği ve gücü sembolize ettiği görülmüştür.

Nefes filminin hikayesi minyatür ve masal anlatılarından esinlenilerek yeniden yorumlanmış ve karakter ve yardımcı karakterlerle yeni bir hikaye hazırlanmıştır. Yeni hikayede amaç daha önceki mitlere hakim olmayanların da anlamlandırabileceği daha

evrensel bir anlatı oluşturmaktır. Film yapım süreci herhangi bir animasyon film yapım sürecine benzer ilerlemiştir. Hikaye yazılmış, karakterler belirlenmiş, karakterlere yüklenen anlamlar için karakter tasarımı yapılmış, mekanlar tasarlanmış, olay örgüsü ortaya çıkarılmıştır. Ardından filmin storyboard çizimleri yapılmıştır. Filmin minyatür çizimlerle yapılması fikri, karakterlerin özelliklerinin minyatür çizimlerle oluşturulmasının anlatıyı güçlü kılacağı yanı sıra daha filmi özgün kılma çabasıdır. Film karakterleri ve senaryosu hazırlandıktan sonra minyatür sanatçıları ile karakterler tasarlanmıştır. Karakter tasarımlarının geleneksel minyatür çizimleri yapan sanatçılarla üretim süreci tahmin edilenden daha fazla zaman almıştır. Dahası çizimler kağıda yapıldığından dijital ortama aktarma sürecinde veri kaybı yaşanmıştır. Hareket verildiğinde eksik kalan kısımlar için kimi zaman ek minyatür çizimler yapılmış, kimi zaman bilgisayar ortamında çizimler tamamlanmış bazen ise yapay zeka kullanılmıştır. Nihayet tüm mekan ve karakterler minyatür sanatının detayları ve gelenekselliği ile modern teknolojinin ve tekniğe hakim tasarım ekibinin yetenekleri ile olarak dijital ortamda oluşturulmuştur.

Karakter ve mekanları dijital ortamda oluşturulan filmin animasyon süreci başlamıştır. Karakterler ve mekanlar Adobe After Effect grafik programı aracılığı ile, kare kare işlenerek ve animasyon sinemanın temel prensibi olan ard arda eklenen karelerdeki boşlukların beyin tarafından doldurulması prensibi ile harekelendirilmiştir. Filmde teknik olarak minyatür çizim temel alındığından gölge ve perspektif kullanılmamıştır. Ancak Anka Kuşu'nun yanması gibi küllerinden doğması gibi anlatımı zor sahneler için bilgisayar efektleri de kullanılmıştır. Ayrıca derin algısı oluşturmak üzere 'parallax' adı verilen derinlik oluşturma tekniği üzerinden mekana derinlik kazandırılmıştır.

Animasyon sürecine eş zamanlı olarak filmin ses tasarımı ve müzik süreci ilerlemiştir. Diyalogların yer almadığı filmde her bir karakterin sadece tema müziği değil, karakterin ses ve söylemini temsil eden bir enstrümanı vardır. Anka kuşu, üflemeli flüt ve onlarca kuş sesi ile temalaştırılırken, cin fısıtlı, ejderler ürkütücü foley ve davul sesleri ile tema haline getirilmiştir.

Araştırma, hikaye oluşturma, karakter ve mekan tasarımı, tasarımların dijital ortama aktarılması, dijital ortama aktarılan görüntülerin riglenerek hareketlendirilmesi ve ses-müzik tasarım süreçleri ile film 3 yıllık bir çalışmanın sonucunda tamamlanmıştır. Geleneksel sanatların dijitale aktarılmasındaki zorluğun yanı sıra animasyon film yapım

sürecinin teknik zorlukları bizzat deneyimlenmiştir. Örneklendirmek gerekirse güçlü bir ekran kartı olan bilgisayarlarda bile 15 saniyelik bir sahnenin animasyonunun bilgisayarda işlenmesi (render alması) 3 saat sürmüştür. Hareketlendirme ve revize süreçlerinin toplamında sadece render süresi 240 saat olarak hesaplanmıştır. Sonuç olarak Masetri'nin dediği gibi tasarım her zaman bir ilham ile başlar ve tasarım aşamasındaki zorluklar ancak ilham alınarak giderilebilir.



## KAYNAKÇA

- Akkaya, A. (2011). *Güncel animasyon teknolojilerinin film jeneriklerine etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Haliç Üniversitesi.
- And, M. (2007). *Minyatürlerle Osmanlı İslam mitologyası*. YKY.
- Ar, V. (Yönetmen). (1947). *Zeybek Oyunu* [Film].
- Aslanapa, O. (1992). *Türk dünyası el kitabı*. Dil Kültür Sanat Yayınları.
- Banu, M. (2005). *Osmanlı minyatür sanatı*. Kabalcı Yayınevi.
- Beckerman, H. (2003). *Animation: the whole story*. Allworth Press.
- Brown, B. (2011). *Sinematografi kuram ve uygulama* (Çev. S. Taylaner). Hill Yayınevi.
- Bruce, A. (2001). *The visual story*. Focal Press.
- Chong, A. (2008). *Digital animation*. Ava Academia.
- Çağman, F. (1983). *Minyatür sanatı geleneksel türk sanatları*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Derviş, Z. (Yönetmen). (2005). *Cenneti Beklerken* [Film]. Marathon.
- Doğramacı, T. (2011). *Başlangıcından günümüze animasyon-sinema ilişkisi* [Yüksek lisans tezi]. Dumlupınar Üniversitesi.
- Fener, S. (2012). *Hd sinematografi*. Bebek Yayınları.
- Firdevsi. (2006). *Şehname*. Kabalcı Kitabevi.
- Goldberg, E. (2006). *Character animation crash course*. Silman James Press.
- Hitchcock, A. (Yönetmen). (1958). *Vertigo*. [Ölüm Korkusu] [Film]. Universal Pictures.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma sineması üzerine*. Es Yayınları.
- Şenler, F. (2005). *Animasyon tarihi teknikler ve Türkiye’de yansımaları*, 3, 99-114  
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/turkiyat/issue/16673/330713>
- Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001). *Spirited Away* [Ruhların Kaçışı] [Film]. Toho.

- Miyazaki, H. (Yönetmen). (1989). *Kiki's Delivery Service*. [*Küçük Cadi Kiki*] [Film]. Toho.
- Torun, H. (2019). *Doğu söylence ve masallarının sinemasal anlatıya etkisi*. Gece Akademi Yayınları.
- Türün, C. (1989). *Türkiye'de canlandırma sineması bugünü ve geleceği*. Ve Sinema.
- Unkrich, Adrian (Yönetmen). (2017). *Coco* [Film]. Walt Disney.
- Vardar, B. (2012). *Sinema ve televizyon görüntüsünün temel öğeleri*. Beta Yayınları.
- Yaşar, T. (Yönetmen). (1970). *Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü* [Film].
- Zettl, H. (2016). *Sight, sound and motion*. Wadsworth Press.

