



T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

TIM BURTON FİLMLERİ ÜZERİNDEN SANATSAL YARATI
ARACI OLARAK CLAYMATION CANLANDIRMA TEKNİĞİ
VE EĞİTİMİ

HALİT EFE POLAT

İzmir
2019

**GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TIM BURTON FİLMLERİ ÜZERİNDEN SANATSAL YARATI
ARACI OLARAK CLAYMATION CANLANDIRMA TEKNİĞİ
VE EĞİTİMİ**

HALİT EFE POLAT

**İzmir
2019**

**DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TIM BURTON FİLMLERİ ÜZERİNDEN SANATSAL
YARATI ARACI OLARAK CLAYMATION
CANLANDIRMA TEKNİĞİ VE EĞİTİMİ**

HALİT EFE POLAT

Doç. Dr. Çınla ŞEKER

Danışman

İZMİR

2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “**TIM BURTON FİLMLERİ ÜZERİNDEN SANATSAL YARATI ARACI OLARAK CLAYMATION CANLANDIRMA TEKNİĞİ VE EĞİTİMİ**” adlı çalışmanın içerdiği fikri izinsiz başka bir yerden almadığımı; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında ve bölümlerinin yazımında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yaptığımı ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi, ayrıca bu çalışmanın Dokuz Eylül Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve *intihal içermediğini* beyan ederim. Herhangi bir zamanda aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonuca razı olduğumu bildiririm.

24.09.2019



Halit Efe POLAT

Tarih: 23/10./2019

Tez Başlığı:

**TIM BURTON FİLMLERİ ÜZERİNDEN SANATSAL YARATI ARACI OLARAK
CLAYMATION CANLANDIRMA TEKNİĞİ VE EĞİTİMİ**

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 49 sayfalık kısmına ilişkin, 20/10/2019 tarihinde tez danışmanım tarafından Dokuz Eylül Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığı'nın sağladığı İntihal Tespit Programından (Turnitin-Tez İntihal Analiz Programı) aşağıda belirtilen filtreleme tiplerinden biri(uygun olanı işaretleyiniz) uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezin benzerlik oranı %15'dir.

- <http://www.kutuphane.deu.edu.tr/tr/turnitin-tez-intihal-analiz-programi/> adresindeki Tez İntihal Analiz Programı

Kullanım Kılavuzunu okudum ☒

Filtreleme Tipi 1(Maksimum %15) ☒

Filtreleme Tipi 2(Maksimum %30) ☐

☒ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, ☒ Kaynakça hariç, ☒ Alıntılar dâhil, ☒ Altı (6) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç.	☐ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, ☐ Kaynakça dâhil, ☐ Alıntılar dâhil.
EK 1- İntihal Tespit Programı Raporu LK SAYFA Çıktısı ☒ EK 2- İntihal Tespit Programı Raporu (Tümü) Cd İçinde ☒	

Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esasları'nı inceledim ve yukarıda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Adı Soyadı: HALİT EFE POLAT

Öğrenci No: 2006950105

Anabilim Dalı: GÜZEL SANAT EĞİTİMİ

Programı: RESİM -İŞ ÖĞRETMENLİĞİ

Statüsü: Yüksek Lisans ☒

Doktora ☐

ÖĞRENCİ DANIŞMAN

HALİT EFE POLAT

DOÇ. DR. ZİNLA ŞEKER

23/10/2019

23/10/2019

Açıklamalar

1: Bu formu teslim etmeden önce sizden istenen bilgileri uygun kutucuğu (☐) işaretleyerek doldurunuz.

Kullanıcı şifre vb. konusunda sorun yaşanması durumunda Üniversitemiz Merkez Kütüphanesinde bulunan Turnitin yetkilisine (Ali TaşTel: +90 (232) 3018026 veya ali.tas@deu.edu.tr) başvurunuz.

2:Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu" formu tezin ciltlenmiş ve elektronik nüshalarının içerisinde ekler kısmında yer alır.

3: Tez savunmasında düzeltme alınması durumunda bu form güncellenerek yeniden hazırlanır.

4:Turnitin-Tez İntihal Analiz Programına yükleme yapılırken Dosya Başlığı (document title) olarak **tez başlığının tamamı**. Yazar Adı

YÜKSEK LİSANS TEZİ SINAV SONUÇ FORMU

Halit Efe POLAT tarafından Doç. Dr. Çınla ŞEKER yönetiminde hazırlanan Tim BURTON Filmleri Üzerinden Sanatsal Yaratı Aracı Olarak Claymation Canlandırma Tekniği ve Eğitimi başlıklı tez tarafımızdan okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından “**Yüksek Lisans Tezi**” olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Çınla ŞEKER

Danışman

Doç. Dr. Sibel ALMELEK İŞMAN

Jüri Üyesi

Dr. Öğretim Üyesi Firdevs SAĞLAM

Jüri Üyesi

Prof. Dr. Süha YILMAZ
Enstitü Müdürü V.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Amaç ve Önem.....	2
1.3. Problem Cümlesi / Alt Problem Cümleleri.....	2
1.4. Tanımlar.....	2
BÖLÜM II.....	12
KURAMSAL ÇERÇEVE.....	12
2.1. Animasyonun Ortaya Çıkışı ve Gelişimi.....	12
2.2. Animasyonun Tanımı, Kullanım Alanları ve Türleri.....	16
2.2.1. Geleneksel Animasyon.....	17
2.2.2. Stop Motion Animasyon.....	19
2.2.2.1. Claymation Animasyon.....	20
2.2.3. Bilgisayar Destekli Animasyonu.....	21
2.2.4. Mekanik Animasyon.....	22
BÖLÜM III	
YÖNTEM.....	24
3.1. Araştırma Modeli.....	24
3.2. Evren.....	24
3.3. Veri Toplama Süreci ve Araçları.....	24
3.4. Verilerin Analizi.....	25
BÖLÜM IV.....	25
BULGULAR.....	25
4.1. Tim Burton Kimdir, Yeri ve Önemi.....	25
4.2. Tim Burton'ın Noel Gecesi Kabusu Filmi.....	26
4.2.1. Filmin Künyesi.....	26
4.2.2. Filmin Yapım Akış ve Aşamaları.....	29

4.3. Claymation Animasyon Eğitimi.....	42
BÖLÜM V.....	47
SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	47
5.1. Tartışma.....	47
5.2. Sonuç ve Öneriler.....	48
KAYNAKÇA.....	50
İNTERNET KAYNAKÇASI.....	59
ŞEKİL KAYNAKÇASI.....	63
EK 1.....	69
EK 2.....	70

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Bizon.....	12
Şekil 2. Burnt Şehri Toprak Kadehi.....	13
Şekil 3. Émile Cohl, Fantasmagorie.....	14
Şekil 4. Steamboat Willie.....	15
Şekil 5. Toy Story.....	16
Şekil 6. Cel Animasyon.....	18
Şekil 7. Pinocchio.....	19
Şekil 8. Corps Bride.....	20
Şekil 9. 3D Animasyon, Up.....	22
Şekil 10. Animatronic Robot.....	22
Şekil 11. Tim Burton.....	25
Şekil 12. Burton'ın Çizimleri.....	30
Şekil 13. Storyboard.....	32
Şekil 14. Styling.....	33
Şekil 15. Set.....	34
Şekil 16. Işık.....	35
Şekil 17. Heykel Bölümü.....	36
Şekil 18. Fabrikasyon.....	37
Şekil 19. Jack ve Aksesuarları.....	38
Şekil 20. Sally ve Aksesuarları.....	39
Şekil 21. Animasyon / Canlandırma.....	40
Şekil 22. Animasyon / Canlandırma.....	40
Şekil 23. Tracking / Ağız Eşleştirme.....	41
Şekil 24. Görsel Efektler.....	41
Şekil 25. Kontrol ve Planlama Duvarı.....	48

ÖZET

TIM BURTON FİMLERİ ÜZERİNDEN SANATSAL YARATI ARACI OLARAK CLAYMATION CANLANDIRMA TEKNİĞİ ve EĞİTİMİ

Bu tezin amacı claymation animasyon tekniğinin yapım akış ve aşamalarını Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu filmi üzerinden örneklendirerek ortaya koymaktır. Burton'ın altmış altı üretim kaleminden oluşan filmografisi, uzun metrajlı ve kısa metrajlı filmleri, oyunculukları, sanatçı, tasarımcı ya da animasyon sanatçısı olarak rol aldığı yapımlar, müzik videoları, televizyon program ya da filmleri ve reklamlarından oluşmaktadır. En az yirmi yedi saygın ödüle aday gösterilmiş; bunlardan on birini kazanmıştır. 1993 tarihli Amerikan yapımı Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu animasyon filmi ise aday gösterildiği yirmi üç saygın ödülün yedi tanesini kazanmıştır. Film, Akademi / Oskar Ödüllerinin en iyi görsel efekt ödülünü tarihinde ilk defa kazanan animasyon filmidir. Tez, ana problemi incelerken; alt problemleri olan animasyonun ortaya çıkışı ve gelişimini; tanımı, kullanım alanları ve türlerinin neler olduğunu; özellikle claymation animasyon tekniğinin ne olduğunu ve Burton'ın sanat yaşamını da incelemiş ve şu sonuçlara varmıştır: Claymation, kil / plastisin ile biçimlendirme tekniğini temel alarak üretilmiş olan Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu animasyon filmi, içerisinde yüzlerce yaratıcı, çalışan ve üretenin yer aldığı, yapımı üç yıl süren dev bir projedir. Birçok aşamasında sanat ve meslek yaşamları ödüllerle dolu kişiler üretmiş ve çalışmıştır. Günümüzden on altı yıl ön yapılmış olan bu animasyon filmi döneminin ve türünün en ileri geleni olmuştur. Böylesi bir yapımın kullandığı teknikler bütününe incelemek alanda önemli, değerli ve aydınlatıcı olmuştur. Filmin yapımı çekim öncesi ön hazırlıklar ve tasarım aşaması, çekim aşaması ve çekim sonrası bilgisayar efektleri ve montaj ana aşamalarından oluşmuştur. Hikâye öncelikle yazarlar tarafından geliştirilmiş, sinemaya uyarlanmıştır. Görsel uzmanları tarafından görselleştirilmiş, tüm akış ince ince saniye saniye karelenmiş ve birleştirilmiştir. Üretim ekibi birçok ekstra özelliğe sahip olması gereken set, kukla ve objeleri üretmiştir. Animatörler karakterleri canlandırmış; kameramanlar çekmiş; yönetmen Selick filmi yönetmiştir. Çekimler birleştirilmiş; görsel efektler, ses ve müzikler eklenmiştir. Üç yıl süren detaylı çalışmaların sonunda bir bütüne dönüşen animasyon film dağıtıma çıkmış, tanıtılmış ve gösterileceği sinemalara ancak bu uzun yolculuktan sonra ulaşmıştır. Filmin yapımında uzmanlık ve eğitimin rolü ile önemi tartışılmazdır. Ancak sayısız disiplinin bir arada çalıştığı böylesi bir animasyonun eğitimi ancak birçok eğitimi kapsayan bir şemsiye terim olabilir; çünkü bir bireyin değil bir ekibin eğitimi söz konusudur. Film ekibini oluşturan her birimdeki her birey benzer yönleri barındırabilecek bambaşka eğitimlere sahip olmalıdır. Film çekim aşamalarında karakterlere hayat veren animatörler ile görüntüleri kaydeden kameramanlar filmin yönetmeni ile yaratıcısı Tim Burton yönetiminde çalışmışlardır. Bir animasyon filminin farklı alanların uzmanı olması gereken tüm bu üretim kadrosunun kimlerden oluşacağı; hangi görevleri kimlerin üstleneceği; ekiplerdeki uzman çeşitliliği ve sayıları; tüm bu ekiplerin koordinasyonu ve başarılı bir şekilde çalışmalarını sağlamak gerekmektedir. Bu yüzden animasyon eğitimi veren okulların eğitim-öğretim programları incelendiğinde çok çeşitli tür, alan ve düzeyde derslere yer verildiği, animasyonun her yönü ile ele alındığı ve her aşamasında görev alabilecek bireylerin yetiştirilmesinin amaçlandığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Claymation, Animasyon, Tim Burton.

ABSTRACT

THE CLAYMATION ANIMATION TECHNIQUE AS AN ARTISTIC TOOL IN THE TIM BURTON FILMS AND ITS EDUCATION

The aim of this thesis is to put forth the claymation animation techniques processes and work flow by studying the production of the Tim Burton's *Nightmare Before Christmas* movie. Burton's filmography consists of sixty six different works, consist motion pictures, shorts, acting performances, artistic works, designs or animations, music videos, TV shows or films and advertisements. He has been nominated for min. twenty seven prizes, won the eleven among them. The 1993 produced American animation movie Tim Burton's *Nightmare Before Christmas* won the seven of the twenty three nominations. It is the first animation, which has won the best visual effects Academy Prize / Oscar. Besides its main problem, this thesis also studied the sub problems, which are the animation, first invention and development; its definition and types; especially the claymation animation and Burton's artistic productions and stated that: Tim Burton's *Nightmare Before Christmas* movie based on claymation, clay / plasticine formation technique is a giant project has taken for three years by hundreds of creators, workers and producers, which also are winners. This movie produced sixteen years ago has become a major work among its contemporaries. Studying the techniques such a movie used is important, valuable and illuminating. The production of the movie formed pre-production process, which are preparations and design, production and post-production processes, which are computer based visual effects and montage. First, the original story improved by writers and adapted to the cinema. Visualized by professionals, whole storyboard drew step by step, second by second and united. Crew produced stages, puppet and objects with extra features like moving or being over small. Animators characterized the puppets, recorded by camera crews and Selick directed the movie. Montages have been made; visual effects, audio and music have been added. After three years of detailed work the movie distributed, promoted and showed in the theatres. The importance and role of profession and education are undisputed. The education of animation could be an umbrella term only: Because countless disciplines worked together, this education can be defined as an education of a crew. Every member of the crew should get educated similarly but also differently. All production process has been made under the guidance of Burton as producer and the creator of the main story. It is also necessary to very well organize all the teams with their numbers and qualifications, missions and the coordination among them. This is the main cause of the animation education programs of the schools and the universities are so wide and deep. As a conclusion of these all the members of the crew educated accordingly and that it is the main goal of the programs organized. Keywords: Claymation, Animation, Tim Burton.

Keywords: Claymation, Animasyon, Tim Burton.

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Wells ve Moore, 2016 yılında yayınladıkları *Animasyonun Temelleri* adlı çalışmalarında animasyonu birçok farklı disiplinin birlikte çalıştığı bir sanat ve uygulama alanı olarak tanımlamakta ve bu disiplinleri desen, heykel, maket yapımı, performans, dans, bilgisayar bilimleri ve sosyal bilimler olarak sıralamaktadırlar (2016: 6).

Faber ve Walters, 2003 yılında yayınladıkları *Sınırsız Animasyon: 1940'dan Bugüne Yenilikçi Kısa Filmler* adlı çalışmalarında animasyonu sinema, sanat ve grafik tasarım disiplinleri arasında bir yere konumlandırmışlardır (2003: 6).

Animasyon sürecini 2019 yılında yayınlanan *Stop Motion Film Yapımı* adlı çalışmasında dört ana gruba ayıran Walsh, on altı adet aşamayı, ait oldukları çalışma disiplinlerine göre dört ana gruba ayırmıştır. İlk bölüm olan kukla yapımında, karakter tasarımı, iç aksamın üretimi, dış aksamın üretimi ve kostüm; ikinci bölüm olan stüdyoda, fiziksel alan, ışık ve kamera; üçüncü bölüm olan canlandırmada, ön çalışma, giriş egzersizleri, gelişmiş egzersizler, diyalog canlandırma ve tüm bunları birleştirme ile dördüncü ve son bölüm olan film yapımında, ön-produksiyon, prodüksiyon, post-produksiyon ve gösterim – dağıtım aşamaları sıralanmıştır. (2019: vi-vii)

T.V. ve sinemanın yaygınlaşmasıyla beraber, animasyon alanında verilen ürünler artmıştır. Sinema filmleri, program jenerikleri, klipler, reklamlar gibi birçok alanda kendisini gösteren Claymation animasyonu teknik açıdan anlaşılır kılarak ülkemizde bu alana ilişkin verilecek ürünlerin estetik ve teknik açıdan kalitesini artırmaya yardımcı olmak toplumun estetik beğenisini artırmak yönünden önem kazanmaktadır.

Ortaya çıkışı sinemanın ilk dönemlerine kadar dayanan Claymation animasyon tekniği, günümüzde televizyon, internet ortamı, sinema ve reklamcılık gibi geniş kitlelere ulaşabilen iletişim alanlarında kendisine yer bulmaktadır. Görsel iletişimin temel taşı olan grafik tasarım bilgisi hiç kuşkusuz animasyon alanında da gereklidir. Animasyonun taşıdığı mesajı izleyiciye doğrudan aktarabilmesi grafik tasarım ilke ve prensiplerinin doğru ve etkili bir biçimde kullanılması ile mümkündür.

Bu tezin amacı bu alanda yetkin ve donanımlı birey(ler) yetiştirmek ve dolayısıyla teknik açıdan daha doğru yapılan animasyonların üretilmesine yardımcı olarak ulusal ve uluslar

arası kültüre katkı sağlamaktır. Bu çalışmamız Türkçe literatürde eksikliği görülen “Claymation” animasyon tekniğinin derinlemesine ele alındığı, bu alanda tanınmış eserler vermiş olan animatör ve yönetmen Tim BURTON ve onun animasyon filminin incelenerek, teknik açılımlar getirmesi ve uygulayıcılara örnek olması bakımından önem kazanmaktadır.

1.2. Amaç ve Önem

Bu tezin amacı bu alanda yetkin ve donanımlı birey(ler) yetiştirmek ve dolayısıyla teknik açıdan daha doğru yapılan animasyonların üretilmesine yardımcı olarak ulusal ve uluslar arası kültüre katkı sağlamaktır.

Bir animasyon tekniği olarak Claymation günümüzde özellikle hareketli medya olarak nitelendirilen; sinema filmleri, T.V. program jenerikleri, klipler ve reklamlar gibi alanlarda yaygın olarak kullanılmaya başlanan önemli bir canlandırma tekniğidir. Örnek olarak seçtiğimiz Tim BURTON bu alanda dünyaca tanınmış eserler vermiş olan bir sanatçıdır. Claymation animasyon tekniğinin derinlemesine ele alındığı, Tim BURTON ve onun animasyon filmlerinin incelenerek teknik açılımlar getirmesi ve uygulayıcılara örnek olması bakımından önem kazanmaktadır.

1.3. Problem ve Alt Problemler

1.3.1. Problem

Bir animasyon tekniği olarak Claymation tekniği *Tim Burton’s The Nightmare Before Christmas* (Tim Burton’ın Noel Gecesi Kâbusu) filminde nasıl kullanmıştır ve Eğitimi nasıl olabilir?

1.3.2. Alt Problemler

1. Animasyonun ortaya çıkışı ve gelişimi nasıl olmuştur?
2. Animasyonun tanımı, kullanım alanları ve türleri nelerdir?
3. Claymation animasyon tekniği nedir, kullanım alanları ve türleri nelerdir?
4. Claymation animasyonda karakter ve mekân yaratım süreci nasıldır?
5. Claymation animasyon tekniğinde kullanılan malzemeler nelerdir?
6. Tim Burton’ın özgeçmişi ve ortaya koyduğu eserler nelerdir?

1.4. Tanımlar

Animasyon: Animasyon (canlandırma), birkaç resmin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesiyle elde edilen hareketli görüntüdür. (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon>)

Animatör: Animatör, birçok kere çizim yaparak bunları hareketlendiren yani hızlıca gösterime sokan bir ressamdır. Animatörler, internet, video oyunları, televizyon, film sahaları da dâhil çalışırlar. Genellikle, animasyon hazırlanırken birkaç veya daha fazla animatörle iş birliği yapmak gerekir. Animasyon yönteminde, resim ve kare oluşturulurken sanatçı ruhuna sahip ve bunun gibi animatörlere ihtiyaç duyulur. (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Animator>)

Anime: Anime, sözcük anlamıyla animasyon olan Fransızcadan alınmış bir sözcüktür. Kendine has çizim yöntemleri ile çizilmiş Japon kökenli bir sanat eseridir. Mangaların televizyon ya da sinema sektöründe yeniden uyarlanmasıdır. (<https://www.makaleler.com/anime-nedir>)

Ara yüz: Arayüz (arabirim), iki sistemin birbiriyle ya da bir kullanıcının bir sistemle etkileşime geçmesini sağlayan sınır yazılım ve/veya donanım birimidir. Örneğin, bir dokunmatik ekran kullanıcının akıllı telefon sistemiyle etkileşime geçmesini sağlayan bir arabirimdir. (<https://sherpa.blog/sozluk/arayuz-arabirim-nedir>)

Armatür: Stop-motion animasyonda kullanılan bir armatür, karakter oluşturmak için malzemeye kaplı mafsallı bir metal, tel veya hatta ahşap figürdür. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Armature_\(sculpture\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Armature_(sculpture)))

Betimleme: Bir şeyi, göz önünde canlanacak biçimde, kendine özgü yönlerini belirterek söz ya da yazıyla anlatma, tasvir, başka bir deyişle, "varlıkların, sözcüklerle resmini yapmaktır. (<https://www.nedir.com/betimleme>)

Bitmap: Bilgisayar ekranında bir fotoğrafı veya resmi görüntülemek için gereken tüm renk bilgilerinin ekranı oluşturan piksel renk bilgilerinin verildiği resim formatlarına verilen genel ifadedir. (<http://www.dijitalteknoloji.net/bilgisayar/bitmap-nedir.html>)

Cel animasyon: Geleneksel animasyon veya cel animasyon, her karenin elle çizildiği bir animasyon tekniğidir. Teknik, bilgisayar animasyonunun ortaya çıkmasına kadar sinemada egemen olan animasyon biçimiydi. (https://tr.wikipedia.org/wiki/Geleneksel_animasyon)

Claymation: Kil animasyon veya claymation, birçok stop motion animasyon biçimlerinden biridir. Karakteri veya sahneyi oluşturan her bir parça deforme olabilen bir yumuşak bir madde ile modellenir ve hareketlendirilir. (https://tr.qwertyu.wiki/wiki/Clay_animation)

Çizgi roman: Çizgi roman, elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde art arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan bir anlatım biçimidir. (<https://www.cizgiroman.com.tr/dosya-konusu-cizgi-roman-nedir-ve-nasil-ortaya-cikmistir.html>)

Dekor: Tiyatro, sinema ve televizyonda sahneye konulan eserin yazıldığı yerin ve geçtiği çağın özelliklerini belirleyen perde, aksesuar vb. öğelerin bütünü. (<https://kelimeler.net/Dekor-kelimesinin-anlami-nedir>)

Disiplin: Öğretim konusu olan veya olabilecek bilgilerin bütünü, bilim dalı. (<https://sozluk.gov.tr>)

Diyalog: Karşılıklı konuşma; anlaşma, uyum sağlama ya da bu yolda çalışma. Oyun, roman, öykü gibi yapıtlarda iki ya da daha çok kimsenin konuşmasını ifade eden terim. Karşılıklı konuşmalar biçimde yazılmış eser, farklı görüş ve tutuma sahip iki kişi, grup veya ülke arasında karşılıklı görüşme, tartışma ve temas şeklindedir. (<https://edebiyatvesanatakademisi.com/edebiyat-terimleri-mazmunlar/diyalog-nedir-dizin-nedir/14218>)

Dublör: Dizi ve film çekimlerinde bazı sahnelerde başrol veya yardımcı oyuncuların yerine geçen kişilere dublör denir. (<https://www.ekisci.com/dublör-nedir-dublör-olmak-ne-demek-nasil-olunur/>)

Estetik: Güzeli ve güzel sanatların doğasını inceleyen felsefe dalıdır. Estetiği bağımsız bir bilim olarak ilk ileri süren ve adlandıran Alman düşünürü Alexander Baumgarten'dir. Baumgarten'in verdiği anlamda estetik, duyuşsal bilginin bilimidir, konusu duyuşsal yetkinliktir. (http://www.felsefe.gen.tr/estetik_nedir_ne_demektir.asp)

Fantastik: Gerçekte var olmayan, gerçek olmayan, hayalî. (<https://www.kelimecim.com/anlam-bul/fantastik-kelimesinin-anlami>)

Figür: Görsel sanat eserlerinde varlıkların biçimi. (<http://figur.nedir.org/>)

Filmografi: Herhangi bir oyuncu veya yönetmenin; oynadığı, yönettiği, yazdığı vb. tüm filmlerin listesine filmografi denir. (<https://www.turkcebilgi.com/filmografi>)

Flip book: Flip book, bir sayfadan diğerine aşamalı olarak değişen bir dizi resim içeren bir kitaptır, böylece sayfalar hızla döndürüldüğünde resimler hareketi veya başka bir değişikliği simüle ederek canlanıyor gibi görünür.

Folklor: İngilizcedeki folk (halk) ve lore (bilim) ya da bilgi sözcüklerinin birleşimiyle oluşmuştur. Türkçede ise aynı anlama gelen "halk bilimi" kullanılmaktadır. (<https://www.turkedebiyati.org/folklor.html>)

Gotik: Avrupa'da Ortaçağ sonlarından (yaklaşık olarak 12. yüzyıl ortaları), Rönesans'la açılan Yakınçağ başlarına kadar egemenliğini sürdüren, kendine has nitelikleri bulunan bir sanat anlayışı ve akımıdır. (<https://www.halkansiklopedisi.com/gotik-nedir.html>)

Görsel efekt: Görsel efektler (genellikle visual FX veya VFX'e kısaltılır), canlı aksiyon çekimleri sırasında elde edilemeyen bir film veya diğer hareketli ortamlar için oluşturulan, değiştirilen veya geliştirilen herhangi bir görüntüyü tanımlamak için kullanılan terimdir. (<https://www.bbkagp.com/vfx-nedir-gorsel-efekt/>)

Grafik: Grafik, görüntünün bir yüzey üzerinde temsil edilmesidir. Fotoğraflar, çizimler, diyagramlar, haritalar ve diğer resimler birer grafiklerdir. Grafikler genelde yazı, illüstrasyon ve renkten oluşur. Kelimenin öz Türkçesi "Çizge"dir. Ancak pek fazla kullanılmamaktadır. (<https://www.lafsozluk.com/2013/04/grafik-nedir-ne-demektir.html>)

İki boyutlu: İki boyutlu uzay ya da kısaca 2D, içinde yaşadığımız evrenin düzlemsel yansımasının geometrik modelidir. 2 boyutlu olan (ya da görünen) varlıklar sadece genişlik ve yükseklikten oluşan düzlemsel bir yüzeye sahiptirler ve derinlikleri yoktur. (https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0ki_boyutlu_uzay)

İllüstrasyon: İllüstrasyon Fransızca kökenli bir kelime olup, gözle görülebilecek olanın abartılarak ya da tamamen hayal ürünü çizgilerle resmedilme anlamına gelir. (<https://www.bidolubaski.com/blog/illustasyon-nedir-yilin-en-iyi-illustrasyon-ornekleri>)

Kontrast: Görüntünün en açık ve en koyu bölgeleri arasındaki farktır. Yüksek kontrastlı görüntü hem ışığın çok güçlü olduğu bölgelere hem de çok koyu gölgelik alanlara sahiptir. (<https://www.dersimiz.com/terimler-sozlugu/kontrast-kontrastlik-nedir-ne-demek-15518>)

Kukla: Hareketli yerleri iplikle sanatçının parmaklarına bağlanarak veya eldiven gibi bir kesiti kullanarak bir perdenin üzerinden oynatılan, bez, karton vb. hafif nesnelerden yapılmış insan ve hayvan figürleri. (<http://tdk.gov.tr/?s=kukla>)

Kurgu: Görüntülerin ve seslerin bir senaryo dâhilinde belli bir amaca uygun olarak peş peşe sıralanmasına “kurgu” veya “montaj” denir. (<http://www.sinematek.org/sinebilgi/sinebilgi-kurgu/79-knedir.html>)

Lateks: Lateks (latex), doğada bulunan, birçok bitkinin salgıladığı ve hava ile karşılaştığında katılaştıran sütü bir bitki özütüdür. Lateks kelimesi aynı zamanda, bitki özütü yapısının işlenerek

üretilen, ince ve esnek olan malzemelerinde adlandırılmasında kullanılır (örnek olarak Lateks kumaş). (<https://tekstilsayfasi.blogspot.com/2012/11/lateks-nedir.html>)

Maket: Maket, Fransızca *maquette* kelimesinden dilimize girmiş bir sözcüktür. Sözlük anlamı, “bir dekorun, bir yapının, bir aygıtın, heykelin, vb. görünümüne ve oranlarına bağlı kalınarak küçültülmüş üç boyutlu örneği” olarak verilmektedir. (<http://www.aslanbehar.com/maket-nedir/>)

Metraj: Metre olarak uzunluk. (<https://sozluk.gov.tr/>)

Milat: Milat, tarih hesaplamalarında İsa'nın doğduğu kabul edilen gün.[1] İsa'nın doğum tarihine dair

net bir bilgi olmamakla birlikte, Gregoryen Takvimi'ne (Miladî Takvim) göre oluşturulmuş zaman çizelgesinde başlangıç noktası yani 1 Ocak 1 tarihi olarak kabul edilir. Bu takvimde 0 yılı tanımlanmamıştır. (<http://www.mynet.com/cevaplar/yuzyil-ve-milat-kavramlarin-aciklamasi/6926883>)

Milenyum: Milenyum bin yıla eşit bir zaman dilimidir. (Bu sözcük Latince ' bin ve ' yıl kelimelerinin birleşmesinden meydana gelir). Terim daha çok "takvim milenyumları" için kullanılır. (<https://www.turkcebilgi.com/milenyum>)

Mit: Geleneksel olarak yayılan ve toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos. (<https://sozluk.gov.tr/>)

Mobil: Hareketli. [https://www.kelimecim.com/anlam-bul/mobil-kelimesinin-anlami\(\)](https://www.kelimecim.com/anlam-bul/mobil-kelimesinin-anlami())

Modelleme: 3D bilgisayar grafiklerinde, 3D modelleme ya da doğrudan modelleme bir cismin 3 boyutlu şekilde bütün yüzeyleriyle matematiksel ifadesidir. Canlı veya cansız herhangi bir

varlığın görüntüsünü üç boyutlu şekilde modellemek için çeşitli bilgisayar programları kullanılmaktadır. (<https://www.tridi.co/blog/3d-tasarim-3d-modelleme-nedir-2>)

Obje: Görülebilen veya dokunulabilen herhangi bir şey. (<https://www.seslisozluk.net/objenin-nedir-ne-demek/>)

Optik: Fransızca *optique* sözcüğünden alıntıdır, "göze veya görmeye ilişkin" anlamına gelir. Fransızca sözcük Eski Yunanca aynı anlama gelen *optikós* sözcüğünden alıntıdır. (<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/optik>)

Oran: Büyüklük, nicelik, derece bakımından iki şey arasında veya parça ile bütün arasında bulunan bağıntı, nispet, rasyo. (<https://www.nkfu.com/oran-nedir-sozluk-anlami/>)

Paleolitik dönem: Eski Taş Çağı anlamına gelen Paleolitik Çağ kavramı Yunanca "palois" yani eski ve "lithos" yani taş kelimelerinin birleştirilmesiyle, ilk kez Arkeolog John Lubbock tarafından 1865 yılında kullanılmıştır. Bu çağa Kaba Taş Devri ve Yontma Taş Devri de denir. (<https://tarihibilgi.org/paleolitikdonem/>)

Phenakistoscope: (okunuşu: ``fenakistoskop``), ilk animasyon aletlerinden biridir. Zoetrope`tan önce kullanılmıştır. 1831 yılında Belçikalı Joseph Plateau ve Avusturyalı Simon von Stampfer tarafından eşzamanlı olarak bulunmuştur. Phenakistoscope kelimesinin Yunan kökeni göz aldatması gibi bir anlam taşır.

Plastisin: Deneme maketleri yapmakta kullanılan, macun kıvamında, yoğrularak biçimlendirilebilir bir madde, model hamuru. (<https://www.neokur.com/abc/27799/plastisin-nedir>)

Pozlama: Pozlama, elde ettiğimiz görüntünün aldığı ışığın doğru oranlarda olup olmamasıdır. Bir başka deyişle, bir fotoğrafın pozlaması, bir görüntünün kameranız tarafından yakalandığında

ne kadar açık ya da koyu olacağını belirler. (<https://www.arthenos.com/pozlama-nedir-nasil-yapilir/>)

Praxinoscope: Zoetrope'un halefi olan bir animasyon cihazıydı. Fransa'da 1877'de Charles-Émile Reynaud tarafından icat edildi. (<https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>)

Prodüksiyon: İngilizce “Production” kelimesinden türkçeye aktarılmış prodüksiyon kelimesi, kökeninde “product=ürün” kavramını barındırır. Kelimenin direkt çevirisi bakımından incelendiğinde “prodüksiyon = üretim” demektir. Lakin sektörel açıdan biz “prodüksiyon” kelimesini “yapım” anlamında kullanmaktayız. Bir sanat eseri ya da bir sanat üretimi düşünüldüğünde “prodüksiyon” bu eserin yapılması, tamamlanması için uğraşan ekibi- sorumlu kişiyi tanımlamaktadır. (<https://meyfilm.com/produksiyon-nedir/>)

Prototip: Prototip, herhangi bir ürünün üretim aşaması veya satış/yayın aşamasından önce üretilmiş olan ön sürümüdür. (<https://wmaraci.com/nedir/prototip>)

Rotoscope: Animasyonun ilk yıllarından beri uygulanan bu yöntemde hareket, gerçek aktörlerin görüntüsünün üzerine çizim yapılarak üretilir. (<https://www.arkhesanat.com/animasyon-nedir/>)

Sahne: Görüntü. Tanık olunan ve gözlenen olay. (<https://kelimeler.net/Sahne-kelimesinin-anlami-nedir>)

Seslendirme: Tanıtıcı, anlatıcı ve reklam amaçlı yapılan görsel veya işitsel içerikleri oluşturan metinlerin belirli kurallar (diksiyon, vurgu, tonlama vb.) dâhilinde seslendirmen tarafından okunması ve stüdyo ortamında kaydedilmesidir. (<http://www.broadcasterinfo.net/ContentDetails-386-seslendirme-ve-dublaj-hakkinda-neler-biliyoruz>)

Silüet: Bir şeyin yalnız kenar çizgileriyle beliren görüntüsü. (<http://lugatim.com/s/siluet>)

Sinema: Sinema, görüntülerin veya çizilmiş desenlerin ışıkla bir perdeye düşürülerek hareketli görüntüler elde edilmesi temeline dayanan sanat dalıdır. (<https://www.turkedebiyati.org/sinema-sanati-nedir/>)

Sinematografi: Sinematografi veya Görüntü yönetimi (Yunanca kine (hareket) ve graphos (yazı)), sinema filmi için görüntü kaydederken ışıklandırma ve kamera tercihleri yapma disiplini. (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Sinematografi>)

Stop-motion: Stop Motion durağan 3 boyutlu objeleri hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon türüdür. Kuklalar veya oyun hamuru / latex / silikon ile yapılmış modeller kullanılır. (<http://wowturkey.com/forum/viewtopic.php?t=123813>)

Storyboard: İngilizce'den "Hikâye Tahtası" olarak tercüme edilse de hikâyenin Çizimi olarak adlandırılır. Proje konusu belirledikten sonra görselleştirmek amacıyla çizilen karalamalar, çekilen fotoğraflar veya yapılan renkli resimlerdir. (<https://www.grafikerler.org/forum/konu/storyboard-nedir-aciklamasi.28478/>)

Stroboscopic: Strobe olarak da bilinen stroboskop, döngüsel olarak hareket eden bir nesneyi yavaş hareket eden veya sabit görünen bir hale getirmek için kullanılan bir araçtır. Yarık ya da delikli döner bir diskten ya da kısa süreli tekrarlayan ışık flaşları üreten bir flaş tüpü gibi bir lambadan oluşur.

Stüdyo: Sinema, televizyon ve radyo için film çekilen, ses alınan ve yayın yapılan yer. (<https://sozluk.gov.tr/>)

Tasarım: Bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn. (<http://www.tdk.gov.tr>)

Teknik: Bir sanat, bir bilim, bir meslek dalında kullanılan yöntemlerin tümü; yol, beceri, yöntem. (<https://bilgekanal.com/nedir/teknik-ne-demek>)

Teknoloji: İnsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü. (<https://sozluk.gov.tr/?kelime=teknoloji>)

Temsil: Birinin veya bir topluluğun adına davranma. (<http://www.tdk.gov.tr>)

Üç boyutlu: Üç boyutlu uzay (3D); en, boy ve derinlik algılarının hepsinin birden var olduğu ortam. Cisimler; uzunluk, genişlik ve derinliği ile gösterebiliyorsa bu durumda üç boyuttan bahsedilebilir. (https://www.turkcebilgi.com/uc_boyut)

Vektörel: Vektör grafikler, çözünürlükten bağımsız; her bir nesnenin matematiksel ifadelerle oluşturulduğu ve en önemlisi detay kaybetmeden herhangi bir boyuta yeniden ölçeklendirilebilen grafik türüdür. (https://tr.wikipedia.org/wiki/Vektorel_grafik)

Video oyunu: Video oyunu, bilgisayar veya oyun konsolu gibi görüntü sinyali gönderen bir video ile görsel bir kullanıcı arayüzü (televizyon, monitör vs.) kullanılarak oynanan oyun türüdür. (<https://prezi.com/0h4jywarsp8r/video-oyunu-nedir/>)

Yüzyıl: Yüz yıllık süre, asır. (<http://www.lugatim.com/s/yuzyil>)

Zoetrope: sabit resimlerin hızlı şekilde birbiri ardına gösterimi ile oluşan ilizyonu sağlayan cihazdır. Dikey yarıkları olan bir silindirin iç yüzeyinde bir filme, animasyona ait sekanslar veya fotoğraf kareleri bulunur. (<http://www.animasyongastesi.com/zoetrope/>)

BÖLÜM II

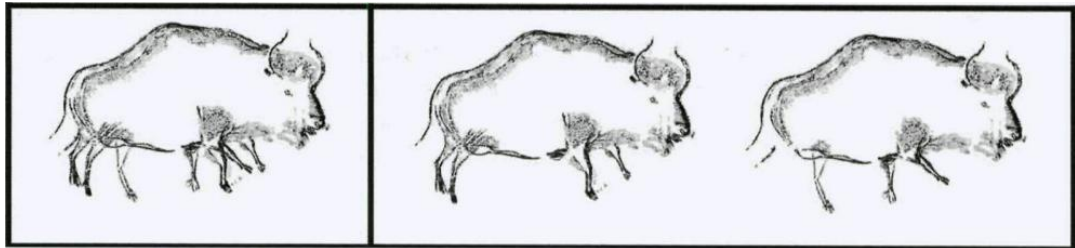
KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Animasyonun Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

İnsan, etrafındaki dünyada gördüğü şeyleri temsil etmek için her zaman zorlayıcı bir dürtüye sahipti. Günlük aktivitelerini paylaşan yaratıklara baktığında, ilk önce onların formlarını tanınabilir bir biçimde çizmeye veya şekillendirmeye çalıştı. Sonra, yeteneklerini daha iyi kullanmaya başladığında, bir yaratığın hareketlerinden bir şeyler yakalamaya çalıştı -bir bakış, bir sıçrama, bir mücadele-. Ve nihayetinde, konusunun ruhunu canlandırmak istedi. (Thomas ve Johnston, 1981: 14)

Animasyonun tarihi sinemanın tarihinden çok daha önce başlamıştır. Milattan önce yaklaşık 3.3 milyon yıl önce başlayan ve yine yaklaşık 11,650 yılında biten paleolitik dönem, diğer adıyla yontma taş devri insanın hareketi resmetmeye çalıştığı ilk dönem olmuştur. Fransa'da bulunan Altamira Mağarası duvarlarında resmedilen koşan bizon birden fazla uzva sahipti. (Porter, 2014:103; Purves, 2015: 193; Sutil, 2018: 180)

Bu resimlerde, hayvan betimlemelerindeki fazladan çizilmiş uzuvlar aslında bir animasyonun iki farklı karesi, yani hareket algısını oluşturmak için çizilmiş birer kare yerine geçmektedir. Dikkatli incelendiğinde bu hayvan figürünün dört yerine sekiz bacak ile tasvir edildiği görülmektedir. Bir hareketi anlatan iki farklı kare olarak ele alındığı zaman bu mağara resminin koşan bir bizonu temsil ettiği kolayca fark edilmektedir. Bahsi geçen iki kare geleneksel animasyon tekniğindeki gibi art arda yinelenen görüntüler olarak gösterilirse ortaya çıkan görüntü koşan bir bizon figürü olacaktır.



Şekil 1. Bizon (Azéma & Rivère, 2012: 332)

Kökeni 1.milenyumda Orta Asya ve Çin'e dayanan gölge oyunu ya da sihirli lamba, el ve ufak tefek araç gerecin kullanılması ile gerçekleştirilen popüler halk oyunlarından. Bu oyunda kullanılan kaba kumaş milattan önce 200'de Hindistan'da çoktan özenle yapılmış

bebeklere dönüşmüştü bile. 14. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu topraklarında Karagöz ve Hacivat karakterleri ile ünlenmiştir gölge oyunu. Gölge tiyatrosu 17.yüzyılda Fransa, İtalya, Britanya ve Almanya’da popüler olmuştur. (Currell, 2015: 30; Jones (Ed.), 2001: 1316; Loughridge, 2016:187; Olshin, 2019: 172; Wukovits, 2013: 5-6)

İran’ın Burnt şehrinde 5,200 yaşında bir vazo bulunmuştur. 1970’lerden beri sergilenen vazonun üzerindeki beş farklı sahnenin birbirinin ardılı olduğunu yıllarca kimse fark etmemiştir. Dr. Mansur Sadjadi, vazonun üzerindeki Asur hayat ağacının dallarından yemek için havaya sıçrayan keçinin animasyonunu 2008 yılında fark etmiştir (www.animationmagazine.net). Bahsi geçen figürlerin üretiliş tekniği tezin dördüncü bölümünde incelenecek animasyon tekniklerinden biri olan *cel* animasyon tekniği ile büyük ölçüde benzerlik göstermektedir.



Şekil 3. Burnt Şehri Toprak Kadehi (Bendazzi, 2015: 7)

Animasyonun teknolojisinin gelişimi ise bir ışık ile resimleme tekniği olan fotoğrafın 19. yüzyılın ilk yarısındaki icadını takip eder ve sinematografi ile ortaktır (Davenport, 1999: 3; Gernsheim, 1986: 8). Phenakistoscope, stroboscopic, zoetrope, flip book, praxinoscope gibi birçok ara form sinema araç ve gereci süreç içerisinde icat edilmiş ve kullanılmıştır (Neal-Lunsford, 1994: 13). Işığa duyarlı ince bir tür plastik şerit olan filmin (McKean (Ed.), 2004: 207) kullanılmasının yaygınlaşması ile bu sihirli araç gereç kısa film gösterimi yapabilen rotoscope gibi ara formlara dönüşmüştür. Böylece 1899 yıllarında J.Stuart Blackton, Arthur Melbourne-Cooper, Segundo de Chomon ve Edwin S. Porter gibi bazı erken dönem animatörleri, ilk stop-motion film denemelerini yapmışlardır (de Vries ve Mul, 2009: 11).

J.Stuart Blackton, kara tahta üzerine çizimler yaparak, kesme-yapıştırma yöntemini kullanarak 1906'da *Humorous Phases of Funny Faces* adlı animasyonunu yapmıştır (Arnold, 2016: 3). 1908'de yine diğer bir animasyon olan *Fantasmagorie*, Emile Cohl tarafından yapılmıştır (Crafton, 2014: 121). Siyah üzeri beyaz tek bir çizgiyle ifade bulan film boyunca birçok sihirli dönüşüm izlenmektedir. 1910 yılında Cohl'ün *Animated Matches* filminden etkilenen Ladislav Starevich, etkileyici kukla animasyonlarını yapmaya başlamıştır (Andreica ve Olteanu (Eds.), 2017: 68-69). Winsor McCay'in 1911 tarihli *Little Nemo*'su ve 1914 tarihli *Gertie the Dinosaur*'u, çizilerek üretilen animasyonun erken dönem örnekleri arasındadır (Wells, 2008: 86).

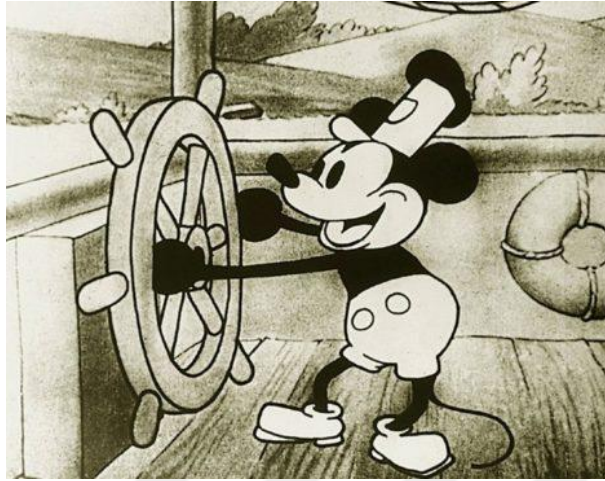


Şekil 4. Émile Cohl, *Fantasmagorie* (www.timetoast.com)

Yine 1910'da ünlü animasyon yapımcısı John Randolph Bray ve animatör Earl Hurd cel animasyonun patentini almışlar ve o güne dek İngilizcede *cartoon* olan animasyon adını değiştirmişlerdir (Frank, 2019: 3). Kesme yöntemi ile gerçekleştirilmiş ilk uzun metrajlı animasyon filmi *El Apostol*, 1917 tarihli bir Arjantin animasyonudur ve Federico Valle'nin yanan stüdyosunda kaybolmuştur (Rist, 2014: 193). Bu yüzden en eski tarihli ilk uzun metrajlı animasyon filmi 1926 tarihli *The Adventures of Prince Achmed*'dir (Prens Ahmet'in Maceraları) ve Lotte Reiniger, Carl Koch ile Berthold Bartosch tarafından yapılmıştır (Langford, 2010: 52). Ancak henüz tam bir seslendirme adı geçen filmlerin hiç birinde gerçekleştirilmemiştir. Senkronize bir şekilde seslendirilmiş ilk kısa animasyon filmi 1928 tarihli *Steamboat Willie*, bir Mickey Mouse karakteri filmidir ve Walt Disney Animasyon Stüdyosu imzasını taşımaktadır (Susanin, 2011: xii).

İlk tamamen teknikolor teknolojisi ile gerçekleştirilen kısa animasyon Burt Gillett'in yönettiği yine bir Disney yapımı olan 1932 tarihli *Flowers and Trees*'dir. Teknikolor

teknolojisinin yerine tamamen renkli adlı bir teknoloji getiren yine Disney olmuştur: *Snow White and the Seven Drarfs*. (Lenburg, 1983: 114)



Şekil 5.Steamboat Willie (www.moma.org)

1930 ve 50'ler Amerikan animasyonun altın çağı olmuş ve sayısız yeni karakter ünlendirilmiştir: Bunlar arasında *Goofy*, *Donald Duck*, *Bugs Bunny*, *Betty Boob*, *Popeye*, *Woody Woodpecker*, *Tweety*, *Sylwester the Cat*, *Tom ve Jerry* sayılabilir (Park, 2002: 292). 1958'de yapımcılar Hannah-Barbera ilk yarım saatlik animasyon programlarını *The Huckleberry Hound Show*'u, Terrytoons ise *Tom Terrific*'i televizyon yayına koymuşlar ve animasyona ulaşımı kolaylaştırmış ve arttırmışlardır (Browne ve Browne, 2001: 241).

1940'lar aynı zamanda ilk bilgisayar animasyonunun erken dönem demelerinin yapıldığı yıllardır. 1947'de animasyondan oldukça farklı bir işleyişe sahip olan ilk elektronik etkileşimli bilgisayar oyun prototipi tasarlanmıştır. Bu gelişmeyi, vektörel – bilgisayar ortamında 1961 yılında yapılan diğer bir bilgisayar oyunu takip etmiştir: *Space War*. 1968'de Sovyet fizik ve matematikçiler, geliştirdikleri matematik modelleme hareketli bir kedinin görüntülendiği kısa bir animasyon yapmışlardır. 1971'de ilk ticari video oyunu Atari tarafından piyasaya sürülen iki boyutlu basit animasyonlardan oluşan *Pong* olmuştur. 1974 yılında düzenlenen bir oturumda bilgisayar grafikleri ve etkileşimli yöntemler özel çalışma grubu alandaki yeni gelişmeler ve çalışma alanları tanıtmıştır. (Chan, 2014: 28; Furniss, 2009:4; Krasner, 2013: 16; Ryan, 2011: 29; Small, 2014:8; Wolf, 2008: 36)

1980'ler ve 90'larda üç boyutlu animasyon oldukça popüler olmuştur. 1982 tarihli sinema filmi *Tron*, 1984 tarihli yapay zeka karakteri *Max Headroom* ve ünlü rock grubu Dire Straits'in müzik videosu 1985 tarihli *Money for Nothing* yöntemin yaygınlaşmasında etkilidir.

1991 tarihli *Terminator2: Judgment Day* ve 1993 tarihli *Jurassic Park* sinemada kullanılan animasyon tekniklerinde önemli basamaklardır. Artık gerçek sinema çekimleri ile bilgisayar grafikleri nadiren ayırt edilebilecek hale gelmiştir. 1995’de sinemaseverlerle buluşan *Toy Story* tamamen bilgisayar teknolojisi ile üretilmiş ilk uzun metrajlı üç boyutlu animasyon filmi olmuş bilgisayarla animasyon tekniğini dünya çapında popüler hale getirmiştir. Doksanların sonunda *The Matrix*, 1999 filminde gerçek görüntülerle bilgisayar destekli animasyon birleştirerek başarılı bir şekilde kullanılmıştır. 2000’ler insan figürünün modellenmesi çalışmalarının gözlendiği *Final Fantasy: The Spirits Within*, 2001; *Final Fantasy: Advent Children*, 2005; *The Polar Express*, 2004; *Beowulf*, 2007 ve *Resident Evil: Degeneration*, 2009 adlı filmler vizyonda yer almışlardır. (Chong, 2007: 63; Parent, 2007: 33; Small, 2014: 62-65)



Şekil 6. Toy Story (www.pixar.com)

2.2. Animasyonun Tanımı, Kullanım Alanları ve Türleri

Animation kelimesi, Latince canlandırmak anlamına gelen *animare* kökünden gelmektedir (Merriam-Webster, 1991: 17). *To animate* fiili, “hayatta kalmak ya da nefesi doldurmak” anlamına gelir ve yine Latince’dir (Swinton, 1873: 60). Animasyon, en temel şekliyle görüntülerin üzerinde oynanması ile hareket ediyor gibi görünmesini sağlama, bunu kayda alma ve perde ya da ekranda yansıtma yöntemidir (Dobson, 2009 :xxxv; Wells, 2006: 7; Zwerman & Okun (Eds.), 2012: 737-738).

Wells animasyonu bir tür olarak tanımladığı, süreçlerini ve türlerini incelediği *Animation: Genre and Authorship* (Animasyon: Tür ve Yapımcılığı) adlı çalışmada animasyonu görsel kültürün tüm yönlerini yansıtan bir uygulama, sanat, yaklaşım ve estetik biçim olarak tanımlamıştır(2002:1). Animasyonun yaygın kullanımı bu tanıma da uygundur. Hareketli görsellerin izleyici ile buluşmasını sağlayan tüm görsel kültür ürünleri kısa film, film, anime gifler ile diğer tüm medyanın yanı sıra animasyon, video oyunları, hareketli grafikler ve

özel efekt üretiminde de kullanılmaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yer alan tüm ara yüzlerde de animasyon tekniği yaygın olarak kullanılmaktadır –bilgisayar, tablet ve cep telefonları- (Buchan, 2013:1).

Animasyon teknikleri, türleri tanımlamak için ana dört bölüm oluşturur. İlk bölüm geleneksel animasyon, ikinci bölüm stop motion animasyon, üçüncüsü bilgisayar animasyonu ve sonuncusu ise mekanik animasyondur. Geleneksel animasyon dört alt türe ayrılmaktadır; bunlar *full*, *limited*, *rotoscope* ve *live-action* animasyondur. İkinci bölüm stop motion da altı alt türe ayrılır; bunlar *puppet*, *clay*, *cutout*, *model*, *obje* ve *pikselasyon* animasyondur. Üçüncü bölüm olan bilgisayar animasyonu, *iki* ve *üç boyutlu* olmak üzere sadece iki alt türe ayrılırken; dördüncü bölüm olan mekanik animasyon bir çağdaş tür olan *animatroniks* ve iki eski tür olan *chuckimation* ve *magic lanternden* oluşmaktadır. Tür ve teknik olarak hiçbir bölüm ve alt türe dâhil olmayan animasyonlar, animasyonun geniş yelpazesinde elbette bulunmaktadır. (Dellaccio, 2017: 10; Parent, 2012: 6-10; Parke ve Waters, 2008: 335; Salt, 2014: 67-96; Spottiswoode, 1963: 396-8; Vince, 2000: 2)

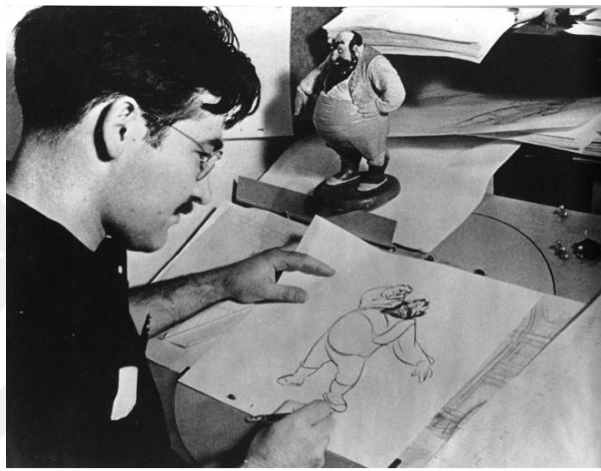
2.2.1. Geleneksel Animasyon

Geleneksel animasyon, birbirinin ardılı sahneler içeren görüntülerin arka arkaya hızlı bir şekilde yansıtılması ile elde edilmektedir ve fi fenomeni ya da beta hareketi ile açıklanmaya çalışılan bu yanılsama zihnin algılama prensipleri sayesinde başarılmaktadır. İnsan gözündeki ışığa duyarlı alıcıların harekete geçmesinin ardından, ışık enerjisi elektrik enerjisine dönüştürülerek beyne iletilir ve bu alıcıların ikinci bir uyarana tepki verebilmek için bir süreye ihtiyaçları vardır. Bu biyolojik özellik ile iki farklı konumda yer alan ışıkların ardışık şekilde yakılıp söndürülmesinin, insan zihni tarafından tek bir ışığın hareketi olarak algılaması durumu bir araya gelerek, fi fenomeninin gerçekleşmesini sağlamaktadır. (Parent, Ebert, Gould, ve diğ., 2009: 5; Parent, 2012: 2; Vince, 2000: 9)

Geleneksel yöntemle yapılacak animasyonda kullanılacak sahneler *cel* adı verilen bir yöntem ile elde çizilmektedir. Bu yöntemde her kare önce tek tek kâğıtlar üzerine çizilir. Daha sonra hareket yanılsamasını yaratabilmek için çizimlerin aralarındaki farklar en aza indirilir. Bu hassas işlemi başarabilmek için çizimler kısaca cel olarak adlandırılan şeffaf *celluloid acetate*(selüloit asetat)’lara transfer edilir. Bu çizimler daha sonra *rostrum camera* olarak adlandırılan özel bir kamera tarafından, tek tek pozlanarak film şeridi haline getirilirler.(Geng, 2011: 263-264)

Tüm film tarihinin başlangıcı da, hareketi inandırıcı bir biçimde temsil edecek basit optik aletler ve oyuncaklardan karmaşık makinelere doğru gelişim sağlayan bir dizi teknolojik buluşun sonucudur. Fakat hem oyuncaklar hem de makineler insan gözünün bir tür kusuru olan

ağtabaka izlenimine bağlıydı. Ağtabaka - retinadaki kalıcılık ya da görme ısrarı olarak da bilinen bu kusur Antik Mısır'dan bu yana bilinen fakat bilimsel olarak 1824'de İngiliz bilim adamı Peter Mark Roget tarafından tanımlanan karakteristik bir insan algısı özelliği idi. Buna göre bir nesne ya da görüntü göz önünden yok olduktan sonra ağtabakada çok kısa bir süre (saniyenin 1/20'si ile 1/50'si arasında) daha tutulmaktadır. Bu olguyla ilgili en basit örnek ışık söndürüldükten sonra ışık duyusunun ağtabakada bir süre daha izleniminin sürmesidir. Böylece bir hareketin küçük anlardan oluşan parçalarını gösteren bir dizi resim art arda ve belli bir hızda gösterildiğinde, hareketli görüntü yanılsaması oluşmaktadır. (Küçükcan, Kesim, Altunay, ve diğ. 2013: 5; Küçükcan, 2013: 4)



Şekil 8. Cel Animasyon (www.zacharyespiritu.com)

Pinocchio (1940), *Animal Farm* (1954), *The Lord of the Rings* (1978), *The Little Mermaid* (1989), *Beauty and the Beast* (1991), *Space Jam* (1996), *Lucky & Zorba* (1998) ve *The Illusionist* (2010) geleneksel yöntemle üretilmiş ünlü animasyonlar arasındadır. (Bendazzi, 2016: 181; Burns (Ed.), 2012: 13; Dobson, 2009: 125; Esomba, 2013: 31; Purves, 2015: 68)

Animasyonlar saniyede gösterilen kare sayısına göre gruplara ayrılmışlardır. Saniyede 24 karesi gösterilen animasyonlar *full*, daha az karenin gösterildiği animasyonlar *limited*, gerçek çekimlerin üzerinden çizim yapılması *rotoscoping*, animasyonun içine çekim ile elde edilen görüntülerin ya da çekimin içerisine elde çizilen animasyonların eklendiği geleneksel animasyonlar *live-action* animasyonlar olarak adlandırılmışlardır. (Esomba, 2013: 31)



Şekil 9. Pinocchio (www.britannica.com)

2.2.2. Stop-motion Animasyon

Stop-motion animasyon, objelerin, hareketlerinin, mekânların düzenlenmesi ve kare kare fotoğraflanması ile oluşturulan animasyon türüdür. Kullanılan malzemelere göre bu animasyon tekniği alt türlere ayrılmaktadır: Oyuncak bebekler ile gerçekleştirilen *puppet* animasyon; kil veya oyun hamuru ile şekillendirilen *clay* animasyon; karton ya da kumaştan silüetler kesilerek yapılan *cutout* animasyon; gerçek oyuncu ve mekânların animasyon ile birleştirildiği *model* animasyon; hazır nesnelerle yapılan *object* animasyon; gerçek oyuncularla gerçekleştirilen *pixilation* animasyon olarak sınıflandırılmaktadırlar. (Kroon, 2010: 649; Milic ve McConville, 2006: 3)

Stop motion tekniği 19.yüzyılın sonlarında tesadüfen icat edilmiştir. Parisli sahne sihirbazı ve amatör film yapımcısı Georges Melies, görünmez kablolar, düzenekli kapılar, cam levhalar, duman ve karmaşık sistemler kullanarak gösteriler düzenlemektedir. Gösterisinin bir kısmında Melies, kendi yaptığı filmlere de yer vermektedir. Bir rivayete göre bu filmler için sokakta çekim yapan Melies'nin kamerası birkaç saniye takılmış, bu sırada yayalar ve araçlar bir anda yolun öbür tarafına sıçramışlardır. (Priebe, 2006: 9; Purves, 2010:13)

İlk stop motion animasyon, 1908 tarihli *The Humpty Dumpty Circus*, diğer önemli örnekler ise *The Tale of the Fox*, 1937, *Neighbours*, 1952, *Jason and the Argonauts*, 1963, *Wallace and Gromit*, 1989, *The Nightmare Before Christmas*, 1993, *South Park*, 1997 ve *Coraline*, 2009, *The Lego Movie*, 2014 filmleridir. (Dobson, 2009: 147; Hischak, 2018: 80, 181, 339; Wells ve Moore, 2016: 122; Sawicki, 2012: 19, 75; Shaw, 2017: 4-5)



Şekil 12. Corps Bride (Purves, 2010: 24)

2.2.2.1. Claymation Animasyon

Claymation – clay animasyon tekniği, diğer adı ile *plasticine*, stop motion animasyon tekniğinin, elle biçimlendirilebilen malzemeler özellikle de plastisin – oyun hamuru kullanılarak yapılan türüdür. Plastisin, yaygın kullanılan adıyla oyun hamuru, kalsiyum tuzları, parafin yağı ve yağ asitlerinden üretilmiş macunumsu bir modelleme malzemesidir. (Graber, 2009: 100; Sawicki, 2012: 93)

Uygun şekilde aydınlatılmış dekora yerleştirilen karakterlerin yapacağı hareketler, mekânın ve karakterlerin geçireceği değişim el ile kare kare şekillendirilir ve pozlanır. Saniyede akması planlanan 24 kare görüntü elde etmek için 12 yeniden modellemeye gerek duyulur; bu yüzden bu teknik oldukça çalışma gerektirmektedir. 30 dakikalık bir kısa film için gereken modelleme sayısı 21,600 olacaktır. (Clokey ve Clokey, 2017: 180; Kostelanetz, 2013: 121)

Claymation animasyonun da alt türleri bulunmaktadır. Bağımsız biçim anlamına gelen *free-form* (Kerlow, 2009: 124), karakterler ve mekânın sürekli geri döndürülemeyecek şekilde değiştirilmesi ile filmin oluşturulduğu tür iken; tabaka tabaka kesilmiş anlamına gelen *strata-cut* (Furniss, 2009: 52) ise somun şekline getirilen plastisinden ince tabakaların kesilerek görüntülerin oluşturulduğu türdür. Plastisin boyama anlamına gelen *clay painting* tekniğinde ise görüntüler iki boyutlu yüzey üzerinde boyuyormuşçasına ince tabakalarla oluşturulmaktadır (Wells, 2002: 36).

İlk claymation animasyon 1908 tarihli Fransız sinemacı, yönetmen ve yazar Segundo de Chomon'un *Sculpteur Moderne* (de Vries ve Mul, 2009: 124) ile Edison imalat firmasının *The Sculptor's Welsh Rarebit Dream* adlı sihir animasyonlarıdır. 1916'da claymation tekniğinin moda olması ile Birleşik Devletler Batı Yakası animatörü Helena Smith Dayton ve Doğu Yakası animatörü Willie Hopkins farklı alanlarda birçok iş üretmişlerdir. 1920'de claymation ilk olarak Fleischer Brothers Stüdyosu yapımı *Out of the Inkwell* filminde modelleme adı ile kullanılmıştır. (Pilling, 1998: 82)

Vinton Stüdyosunun bir kereliğine birlikte çalıştığı Joan Gratz, 1980'de *The Creation* animasyonunda ilk defa kil boyama tekniğini kullanmış ve bu teknikle 1992'de aynı teknikle yaptığı *Mona Lisa Descending a Staircase* animasyonu ile Oscar Ödülü kazanmıştır (Lenburg, 2006: 113-114). Virginia May, Will Vinton, Eli Noyes, Nick Park, Art Clokey diğer önemli claymation ustalarıdır (Berry, 2005: 285; McCall, 2015: 110; Wells, 2006: 119). 1957-67 yılları arasında yayınlanan *The Gumby Show*, 1974-2005 yılları arasında yayınlanan *Mio Mao*, 1977-2000 arasında yayınlanan *Morph*, 1989'dan beri yayında olan *Wallace & Gromit* serileri ile *Dimensions of Dialogue* (1982), *The Trap Door* (1984), *Adventures of Marc Twain* (1985), *A Grand Day Out* (1990), *Faust* (1994), *Chicken Run* (2000), *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* (2005) ve *Para Norman* (2012) önemli claymation animasyonlardır (Bendazzi, 2016: 121; Crump, 2019: 68; Dobson, 2009: 45; Escomba, 2013: 31; Lenburg, 2006: 275; Purves, 2015: 118, 222; Wells ve Moore, 2016: 126-127).

2.2.3. Bilgisayar Destekli Animasyon

Bilgisayar destekli animasyon, farklı birçok teknik kullanan ancak tüm bu teknikleri bilgisayar ortamında gerçekleştiren animasyonların genel adıdır. 2D iki boyutlu bilgisayar destekli animasyon, şekiller üzerinde çalışırken; 3D üç boyutlu bilgisayar destekli animasyon tasarladığı sanal karakterler, nesneler ve mekânlar ile çalışmaktadır. (Chaudhuri, Kalra ve Banerjee, 2007: 33; Kerlow, 2009: x)

İki boyutlu bilgisayar destekli animasyon, *bitmap* ve *vector* grafiklerini geleneksel animasyon teknikleri olan *interpolated morphing*, *onion skinning* ve *interpolated, rotoscoping* yöntemlerini kullanarak düzenlerken (Binanto, 2010: 226); üç boyutlu bilgisayar destekli animasyon, üç boyutlu çok kenarlı *polygon mesh* kullanarak tüm mekânı, karakter ve nesneleri sanal ortamda tasarlamaktadır. *Polygon mesh*, çok yönlülüğü sayesinde köşeler, kenarlar ve yüzeyler tasarlanmasını; böylece de tasarlanan üç boyutlu bu dünyanın ekrana yansımını sağlamaktadır. (Kuperberg, 2012: 49; Lever, 2002: 346; Muthuchamy ve Thiyagu, 2011: 119)

İlk uzun metrajlı bilgisayar animasyonu 1995 tarihli Pixar yapımı *Toy Story*, diğer önemli örnekler ise *Shrek*, 2001, *Ice Age*, 2002, *Finding Nemo*, 2003, *Happy Feet*, 2006, *Up*,

2009, *How to Train your Dragon*, 2010, *The Minions*, 2015 ve *The Grinch*, 2018 filmleridir. (Arnold, 2016: 236; Hischak, 2018: xiv, 85; Squires, 2017: 69; West, 2018: 89)



Şekil 13. 3D animasyon, *Up* (www.pixar.com)

2.2.4. Mekanik Animasyon



Şekil 7. Animatronic Robot (www.popularmechanics.com)

Mekanik animasyon, animasyon tarihinin üç farklı döneminden üç farklı yöntemin ortak çalışma ve yapım yönteminden adını almaktadır. Makine ile yapılan ya da çalıştırılan anlamına gelen mekanik, ilk olarak 17.yüzyılda hareketli yansımalar üretebilmek için mekanik slâytlar kullanan sihirli lamba yönteminde görülmüştür. İkinci mekanik animasyon yöntemi Disney Stüdyolarının 1962 yapımı *Marry Poppins* filminde kullanmak üzere, bir mekatronik birimi kurması ile ortaya çıkmıştır. Mekatronik, makine ile elektronik mühendisliğinin birleşiminden oluşan bir teknolojidir ve *Animatronics* olarak adlandırılan bu birim animasyonlarda kullanılmak üzere robotlar üretecektir. 2001 yılında yayınlanmaya başlanan *Action League Now!* televizyon dizisi ise üçüncü mekanik animasyon yönteminin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Biz dizi süper kahraman oyuncağın canlandırıldığı programda stop-frame ve live-action çekimlerinin birleştirilmesi ile *chuckimation* olarak adlandırılan özel bir tür mekanik animasyon

tekniđi geliřtirilmiřtir. (Bishop, 2017: 1-1; Burch, 1990: 85; Esomba, 2013: 31; Lee ve Madej, 2012: 173; Trahan, 2004: 68)

Mekanik animasyona ev sahipliđi yapan ilk film 1962 tarihli Disney yapımı *Mary Poppins*, diđer önemli örnekler ise *Jaws*, 2001, *E.T.*, 2002, *Jurassic Park*, 2003, ve *Tangled*, 2010 filmleridir. (McCarthy, 2016: 29; Sehlinger ve Tesla, 2016: 621; Tashjian, 2014: 78)



BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1.Araştırma Modeli

Araştırma bir tarih ve durum araştırmasıdır. Bu yüzden araştırmada alan-yazın taraması ile betimsel yöntem kullanılmıştır. Animasyonun tanımı, tarihi, tür ve teknikleri hakkında alan yazın taranmış, ilgili kaynak ve araştırmalara ulaşılmıştır. Yönetmenliğini Henry Selick'in yaptığı 1993 tarihli *Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu* isimli animasyon filmi hakkındaki yazılı, basılı ve hareketli kaynaklara ulaşılmış, bu kaynaklar incelenmiştir. Film izlenmiş, künyesi incelenmiş ve tüm bulunan bilgilerle ilişkilendirilmiş; yapımında kullanılan teknikler film ile ilişkilendirilmiş ve böylece filmin yapım tekniği ile ilgili özgün sonuçlara varılmıştır.

3.2.Evren

Araştırmanın evrenini konu ile ilgili ulaşılabilen tüm basılı ve online internet kaynakları oluşturmaktadır. Yönetmenliğini Henry Selick'in yaptığı 1993 tarihli *Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu* isimli animasyon filmi çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır.

3.3.Verİ Toplama Süreci ve Araçları

Bu araştırmada, veri toplama araçları, ulaşılabilen kaynak kitaplar, süreli yayın, tezler, makaleler, internet sayfaları ve animasyon filmlerdir.

3.4.Verilerin Analizi

Araştırmada sonuca ulaşmak için, filmin yapım aşamaları incelenmiş, her aşama tek tek detaylandırılmış, görseller ile desteklenmiş ve gerekli ek bilgiler verilmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Tim Burton Kimdir, Yeri ve Önemi

Timothy Walter Burton, 1958 doğumlu Amerikalı film yapımcısı, yönetmen, sanatçı, yazar, aktör, kukla ve animasyon sanatçısıdır. Karanlık, gotik ve tuhaf korku ve fantastik filmleriyle tanınmaktadır. Tam altmış altı üretim kaleminden oluşan filmografisi, uzun metrajlı ve kısa metrajlı filmleri, oyunculukları, sanatçı, tasarımcı ya da animasyon sanatçısı olarak rol aldığı yapımlar, müzik videoları, televizyon program ya da filmleri ve reklamlarından oluşmaktadır. En az on altı saygın ödüle aday gösterilmiş; aday gösterildikleri dışında en az on bir ödülü kazanmıştır. (Bendazzi, 2016: 26; Magliozzi ve He, 2009: 9; Umland, 2015: 56)



Şekil 11. Tim Burton (Lee, 2012:12)

Burton, Kalifornia Sanat Enstitüsü Karakter Animasyon bölümünü bitirmiş, Disney Stüdyolarında üç projede çalışırken 1982’de ilk kısa metraj animasyonu *Vincent*’ı yapmıştır. Vincent Price ve Edgar Allen Poe’ya Alman Dışavurumculuğu tarzında bir saygı sunuşu olan Vincent animasyonunu, 1984’de ölen köpeğini tekrar canlandıran bir oğlanın hikâyesi *Frankenweenie* takip etmiştir. (Duggan, Haase ve Callow (Eds.), 2016: 158-159; Haase (Ed.), 2008: 148)

Kısa metraj animasyon alanında Vincent ve *Frankenweenie*'den önce Burton, dokuz animasyonun yönetmenliğini üstlenmiştir. Bunlar 1971 yapımı *The Island of Doctor Agor*, *Prehistoric Caveman*, *Houdini: The Untold Story*; 1972 yapımı *Tim's Dreams*; 1974 yapımı 1997; 1979 yapımı *Doctor of Doom*, *King and Octopus Animation*, *Stalk of the Celery Monster* ve 1982 yapımı *Luau*'dur. (Bassil-Morozow, 2013: 179-183; McMahan, 2014: 239-240)

Burton, 1985'te ilk uzun metrajlı filmi komedi-macera türündeki *Pee-Wee's Big Adventure*'ı, 1988'de fantastik korku-komedi *Beetlejuice*'ı, 1989'da süper kahraman *Batman*'i, 1990'da fantastik karanlık romantik film *Edward Scissorhands*'ı ve 1992'de *Batman Returns*'ü yönetmiştir. Bu beş uzun metrajlı sinema filminin ardından Burton, hikâyesini, karakter ve mekânlarını oluşturduğu, yapımını üstlendiği, Henry Selick'in yönettiği, stop-motion animasyon tekniği ile çekilen *The Nightmare Before Christmas* (1993) gelmiştir. (Hischak, 2016: 365; Telotte, 2010: 37; Williams ve Hammond, Eds., 2006: 242)

Burton 2019 yapımı *Dumbo*'ya kadar on dört uzun metrajlı sinema filmini daha yönetmiştir. Bunlar; *Ed Wood* (1994), *Mars Attacks!* (1996), *Sleepy Hallow* (1999), *Planet of the Apes* (2001), *Big Fish* (2003), *Corpse Bride* (2005), *Charlie and the Chocolate Factory* (2005), *Sweeney Todd: The Demon Barber of the Fleet Street* (2007), *Alice in Wonderland* (2010), *Dark Shadows* (2012), *Frankenweenie* (2012), *Big Eyes* (2014), *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (2016)'dır. (Bassil-Morozow , 2013: 179-183; Cheu, Ed., 2015: 229-231; McMahan, 2014: 239-240)

4.2. Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu Filmi

4.2.1. Filmin Künyesi

Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu (*Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*), 1993 Walt Disney Pictures, Touchstone Pictures ve Skellington Productions, Amerikan yapımı stop motion animasyon filmidir (Crump, 2019: 285). Bir saat on altı dakikalık film birçok başka özelliği de bünyesinde barındırmaktadır. Film, bir yandan öykünün içerisinde karakterlerin kendilerini müzikle hatta bazen dans eşliğinde ifade ettikleri film türü olan müzikal iken; diğer yandan da gerçek dünyaya ait mit ve folklordan esinlenilerek yaratılan karakterlerin kurgusal bir mekânda canlandırıldığı fantastik-kurgu türündedir (Hischak, 2018: 226; Moine, 2008: 16). Cadılar Bayramı Kasabasında geçen film bu özelliği ile fantastik-kurgu film türünün de bir alt türü olan karanlık fantastik film kategorisindedir (Cardin, Ed., 2017: 314) yani korkutucu ve kasvetli bir aile filmidir; çünkü bir yandan da oldukça sevimli, sade bir aşk hikâyesidir.

Film, aday gösterildiği yirmi üç saygın ödülün yedi tanesini kazanmıştır. Akademi / Oskar Ödülleri (*Academy / Oscar Awards*) de sinema sanat ve tekniklerini geliştirme amacı

taşıyan onursal bir organizasyon olan Sinema Sanatları ve Bilimleri Akademisinin (*AMPAS – Academy of Motion Picture Arts and Sciences*) film endüstrisinin artistik ve teknik olarak değerli bulunan eserlerine yılda bir kere verilen ödüdür (Kuhn ve Westwell, 2012: 1). Akademi dünyaca tanınan ve geniş kitlelerce kabul gören bir organizasyondur. Böylesi bir organizasyonun en iyi görsel efekt ödülünü tarihinde ilk defa kazanan animasyon filmi Tim Burton'ın Noel Gecesinde Kabus animasyon filmi olmuştur (Priebe, 2006: 317).

Film aynı zamanda en iyi dramatik gösterim dalında Hugo Ödülü (*Hugo Award*), en iyi fantastik film ve en iyi müzik dalında Satürn Ödülü (*Saturn Award*) kazanmıştır. Tıpkı Akademi Ödülleri gibi Hugo ve Satürn ödülleri de dünya çapında kabul gören saygın ödüllerdir. Hugo Ödülü, 1958'de ilk ödülünü veren Dünya Bilim Kurgu Topluluğu (*World Science Fiction Society*); Saturn Ödülü, ilk ödülünü 1973'de veren Bilim Kurgu, Fantastik ve Korku Filmleri Akademisi (*Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films*) tarafından verilmektedir. (Brown, Senf ve Stockstill, 2018: 35; Crump, 2013: 314; Milner, 2012: 102;)

Bilim Kurgu, Fantastik ve Korku Filmleri Akademisi, hem filmin yönetmeni Henry Selick hem de animatörlerini Satürn Ödülüne aday gösterirken, Altın Küre (*Golden Globe*) adayları arasında en iyi orijinal film müziği dalında Danny Elfman aday göstermiştir (Crump, 2019: 314). Kazanmak kadar aday gösterilmenin de ödül sayıldığı Altın Küre Ödülleri de 1944 yılından beri Hollywood Yabancı Basın Birliği (*HPFA - Hollywood Foreign Press Association*) tarafından verilmektedir (Kroon, 2010: 314).

Ödüllerin yanı sıra filmin gişe başarısı da hem miktar hem de gösterimde kalma süreleri açısından beklenenin üzerinde olmuştur. Yapımcı firmalar Walt Disney Pictures ve Touchstone Pictures, yıllarca filmin tekrar üretimlerini tüketici ile buluşturmaya devam ederken; film internet üzerinden film eleştirilerinin derlendiği *Rotten Tomatoes* tarafından en iyi yirmi beş Noel filmi kategorisinde birinci sırada yer almış; yine internet üzerinden sayısız kullanıcıya ulaşabilme imkanına sahip olan, filmler hakkında bilgilerin paylaşıldığı Internet Film Bilgi Bankası (*IMDb –Internet Movie Database*) tarafından da film 8.0 gibi IMDb için yüksek olan bir puana sahiptir. (Bishop, 2015: 128; Bonds, 2010: 175; Crump, 2017: 285)

Filmin yönetmeni Charles Henry Selick, 1952 doğumlu Amerikalı stop motion yönetmenidir. Dört farklı üniversiteden farklı derecelere sahip olan Selick, henüz öğrenciyken öğrenim amaçlı iki filmiyle birden Öğrenci Akademi Ödüllerine (*Student Academy Awards*) aday gösterilmiştir. Selick, kırk iki yıllık kariyeri boyunca aday gösterildiği BAFTA, Miami Kısa Film Festivali ve Ottawa Uluslararası Animasyon Festivali gibi saygın yirmi dört ödülün sekiz tanesini kazanmıştır. (Umland, 2015: 212-213)

Filmin ana teması, karakterleri ve görsel tasarımı filmin adını taşıdığını Tim Burton'a aittir (Barkman ve Sanna, Eds., 2017: 108). Burton ve Denise DiNovi filmin yapımcılığını üstlenmişlerdir. Filmin yardımcı yapımcısı Kathleen Gavin iken Philip Lofaro hem yapım müdürü hem de Jill Jacops ve Diane Minter ile birlikte üç ortak yapımcıdan biridir ve altı kişiden oluşan bu yapımcılar ekibi, on kişiden oluşan bir yapım ekibi ile çalışmıştır. Filmin müzikleri aynı zamanda yapımın dört ortak yapımcısından biri olan Danny Elfman tarafından yapılmıştır. (Jones, 2010: 189)

Burton'ın hikâyesini 1950 doğumlu Amerikalı yazar ve senarist Michael McDowell sinemaya uyarlamış (Lentz III, 2000: 138) ve 1956 doğumlu Amerikalı yazar, senarist, film yönetmeni ve yapımcısı Caroline Thompson filmin senaryosunu yazmıştır (Nelmes ve Selbo, Eds, 2015: 841). Edebiyatın sinemaya uyarlanması, sözel anlatımların görsel dile çevrildiği disiplinler arası bir uzmanlık alanı iken (Cahir, 2006: 14); senaryo yazmak, tiyatro, sinema ve televizyon için metin oluşturma ve geliştirme olarak tanımlanmaktadır (Wells, 2007: i).

Mary Gail Artz ve Barbara Cohen oluşturdıkları castta Jack Skelton'un konuşma sesini Chris Sarandon, Sally'i Catherine O'Hara, kötü bilim adamını William Hickey, Valiyi Glenn Shadix, Lock'u Paul Raubens, Shock'u ve Barrel'ı yine Catherine O'Hara ile Danny Elfman, Oogie Boogie'yi Ken Page ve Noel Babayı da Ed Ivory seslendirmiştir. Ana karakterlerin dışında kalan diğer seslendirmeler de dokuz kişilik farklı bir seslendirme ekibi tarafından yapılmıştır. Filmin görüntü yönetmeni Pete Kozachik, görüntü danışmanı Rick Heinrichs olurken, editörü ise Stan Webb olmuştur. (Jones, 2010: 189; Lentz III, 2008: 71)

Film ekibi oldukça kalabalıktır; toplamda yüz yirmiden fazladır. Çekim için sekiz kamera operatörü, dokuz kamera asistanı çekimlerde çalışmıştır. Joe Ranft, filmin storyboard yönetmeni dört kişilik bir storyboard ekibiyle çalışmıştır. Eric Leighton, canlandırma yönetmeni olarak on altı animatör ile çalışırken; sanat yönetmeni Deane Taylor üç asistan sanat yönetmeni, bir sanat koordinatörü, bir üretim koordinatörü, yedi heykeltıraş, altı armatür mühendisi, altı döküm uzmanı, iki döküm asistanı ve bir yapım asistanı, on dört karakter yapımcısı, üç ilave karakter tasarımcısı, dört set yapım, altı set inşa, iki set dekoratörü, sekiz sahne uzmanı, beş manzara uzmanı, altı maket uzmanı, beş maket yapım asistanı ile sekiz ilave canlandırma uzmanından oluşan yetmiş altı kişilik bir ekiple çalışmıştır. Tom St.Amand, armatür yönetmeni; John A.Reed III, döküm yönetmeni; Bonita De Carlo, karakter üretimi yönetmeni; Lee Bo Henry, set inşa yönetmeni; Mitch Romanowski, model dükkanı yönetmenidir. (Clokey ve Clokey, 2017: 119; Priebe, 2006: 19; Slick, 1993: 01:12 – 01:16)

FX Animasyon'un altı kişilik ekibi ile özel efektler üzerinde çalışmıştır. Dijital efektler Walt Disney Feature Animation'un sekiz kişilik ekibi ile yirmi üç CAPS personeli, üç Pixar

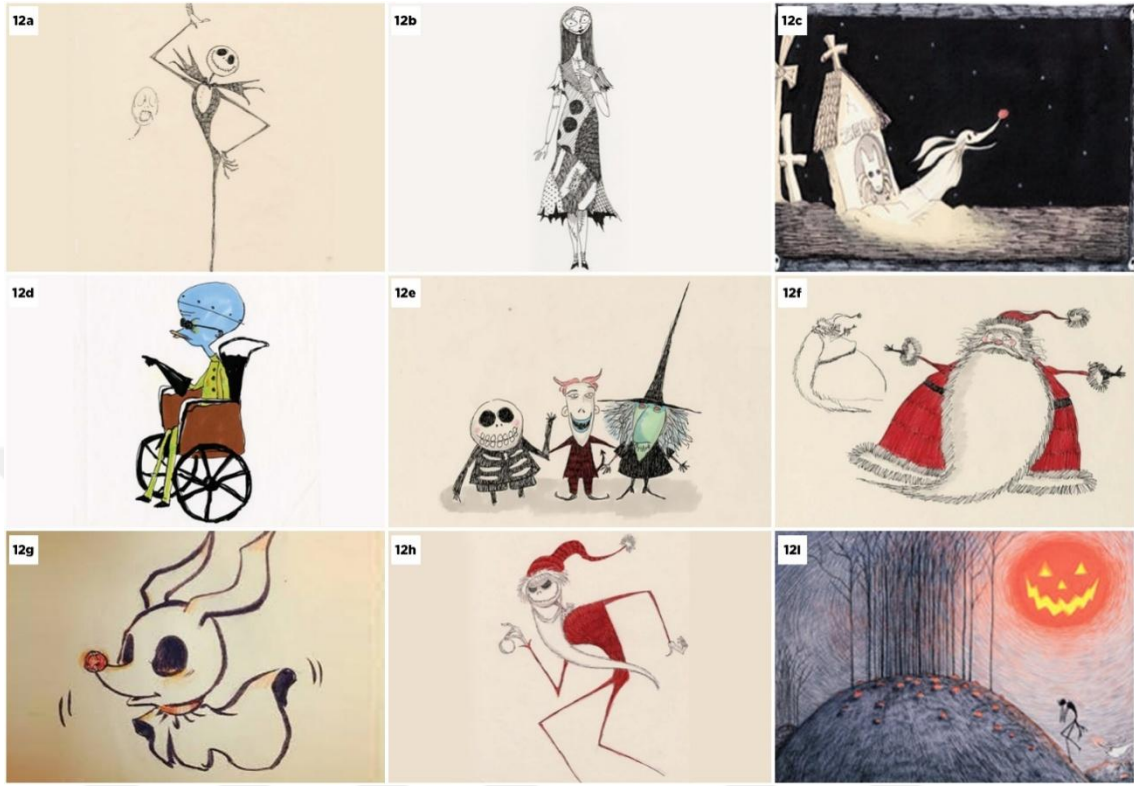
personeli tarafından yapılmıştır. Post prodüksiyon ekibi otuz beş kaleminden oluşmaktadır; kimi kalem birey kimi kalem kaç elemanın görevli olduğu yapım firmalarından oluşmaktadır. (Kerlow, 2009: 42; Selick, 1993: 01:12 – 01:16)

Filmin özeti ise kısaca şu şekildedir: Halloween Kasabası canavarlar, hayaletler ve çeşitli yaratıklarla dolu fantastik bir dünyadır. Balkabağı kralı Jack Skelton'dan bu seneki cadı bayramı kutlamalarının nasıl gerçekleştirileceği hakkında karar vermesi beklenmektedir. Ancak her sene aynı kutlamaları tekrar tekrar aynı şekilde yapmaktan sıkılan Jack, ormanda dolaşırken gövdelerinde birer kapının bulunduğu yedi ağacın ortasında bulur kendini. Her kapı farklı bir kutlamaya gitmektedir ve Jack kapılardan birinden geçer ve kendini Noel Kasabasında bulur. Kasabanın kutlamalarına hayran kalan Jack, kutlamaları ve kasabayı anlatmak üzere geri döner. Ahaliyi toplar ve onlarla hayranlığını paylaşır; ancak ahali Jack'i pek de anlamaz. Kulesine kapanan ve bu olanlara uygun bir çözüm arayan Jack, Noel Kasabasının tek başına kutlamalar yapmasının haksızlık olduğuna karar verir ve bu yıl Noel'i kendilerinin kutlayacağını ilan eder. Jack, ahaliye Noel kutlamaları için özel görevler verir. Jack'e gizli bir aşk besleyen bez bebek Sally'nin ise tüm bu olanlar karşısında korkar. İçine doğan kötü hislerini Jack'e anlatan Sally'nin görevi ise kırmızı bir Noel Baba kostümü dikmek olur; Jack onu anlamaz ve hislerini göz ardı eder. Bu arada Jack, üç yaramaz olan Lock, Shock ve Barrel'a Noel Babayı kaçırma görevini verir. Noel Babayı güvenli bir yerde tutmakla görevli üçlü yanlış bir anlama sonucu onu kötü kalpli Oogie Boogie'ye verirler. Noel Babayı kurtarmaya çalışan Sally de Oogie Boogie tarafından esir alınır. Tüm bunlar olurken Jack, hediye dağıtımına başlamak üzere yola çıkar; ancak sözde Noel temalı hediyeler herkese korku salar. Güvenlik güçleri halkı kurtarmak üzere olaya el koyar ve vurulan Jack'in aracı bir mezarlık alanına düşer. Jack yine de tüm olanlardan keyif almıştır almasına; ancak bir yandan da Cadılar Bayramınıne kadar sevdiğini hatırlar. Cadılar Bayramı Kasabasına geri dönen Jack, Oogie Boogie'nin sığınağına gider. Aralarında başlayan mücadeleyi Jack, Oogie Boogie'yi oluşturan tüm böcekleri kaynayan kazana dökerek kazanır. Jack, Noel Babadan özür diler. Noel Baba olanları düzeltmek ve herkesi tekrar mutlu etmek için Noel Kasabasına doğru yola çıkar ve dev bir kartopunu da Cadılar Bayramı Kasabasına hediye eder. Halk zevkle kartopu oynarken Jack ve Sally de birbirlerine olan aşklarını itiraf eder ve kavuşurlar. (Koehler, 2017: 24; Sedlmayr ve Waller, Eds, 2014: 48-49)

4.2.2. Filmin Yapım Akış ve Aşamaları

Film, Burton'un 1983 yılında taslaklarını çizdiği, karakterlerini tasarladığı, mekânlarını düşlediği ham bir Noel hikâyesine dayanmaktadır (Burton ve Selick, 2000). Şekil

24'tehikâyenin baş kahramanları, bazı mekânları ve tarzı Burton'un kaleminden çıktığı halleri ile görülmektedir.



Şekil12. Burton'ın çizimleri (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Şekil 24'de ilk karede hikâyenin başkahramanı Jack görülmektedir. Tüm zarafeti içerisinde mutludur. Jack'in yanındaki karede artık parçalardan Şeytan Bilim Adamı tarafından yapılan bez bebek Sally, altındaki karede bilim adamının kendisi tekerlekli sandalyesinde görülmektedir. Halloween kasabasının ürkünç mezarlığındaki kulübe mezar taşından çıkan Jack'in hayalet köpeği Zero Sally'nin yanındaki karede ve tüm sevimliliği ve detayları ile bilim adamının altındaki karede görülmektedir. Korkunç Halloween kasabasının üç sakini Lock, Shock ve Barrel ürkünçlükleriyle karışık şirinlikleri ile mutlu Noel Kasabasının alabildiğine sevimli al yanaklı Noel babasının solundaki karede görülmektedirler. Üçüncü satırın ortasındaki karede kendi kasabasına Noel kutlamalarını getirmeyi ve kendisi de Noel Baba olmayı planlayan Jack yeni kostümü içerisinde görülürken; en son karede her sene aynı kutlamaları tekrar tekrar yapmaktan sıkılan ve korkunç Halloween Kasabasının korkunç ormanına gitmekte olan Jack görülmektedir.

Film, yüzlerce sanatçı ve teknisyenlerden oluşan bir ekip ile tam üç yılda tamamlanmış; iki yüz otuz sahne ve yüzlerce karakter üretilmiştir. Burton hikâyeyi 1983 yılındaki bu çizimlerini temel alarak yazmış, geliştirmiş, konsepti belirlemiş, karakterleri tek tek detaylı bir şekilde elde çizerek tasarlamış, filmin tarzı ve görünümünü belirlemiştir. Filmin müzikleri besteci ve söz yazarı Denny Elfman tarafından bestelenirken; diyaloglar ve sahneler de Burton eşliğinde oluşturulmuştur. (Burton ve Selick, 2000: 00:45-01:00)

Storyboard sorumlusu Joseph Ranft ve ekibi yönetmen Selick ile birlikte öncelikle tüm hikâyeyi çizerek filmin her sahnesini adım adım görselleştirmiş ve filmi planlamış, sırasıyla neler olacağını tepsi etmişlerdir. Bunun için ana storyboard sahneler ayrılmış, film çekimleri başlamadan önce filmin tüm kareleri tek tek elde çizilmiş, her sahneye eşlik eden konuşma, ses ve müzikler tüm detayları ile bu karelerde yer almıştır. Storyboard parçalara ayrılmış, tekrar tekrar detaylandırılmış; film saniye saniye iki boyutlu çizimlerle oluşturulmuştur. Bu çizimler özel bir bilgisayar tarafından birleştirilmiş ve tüm üretim sürecine kaynak ve kılavuz olacak taslak film oluşturulmuştur. (Burton ve Selick, 2000: 04:48-5:25)

Şekil 13'teki ilke karede şeytan bilim adamının esaretinden kurtulamayan Sally'nin yaşadığı baskı çizilmiştir. Sally'nin yüz ifadesinin, bir saniyedeki yöneliminin ve sahnenin filmde görüleceği kadrajın storyboard aşamasında belirlendiği görülmektedir. İkinci karede Jack'in Oogie Boogie ile mücadele edeceği sahneye nereden ne şekilde gireceği ve Oogie Boogie'nin o sırada nasıl bir mutluluk içerisinde dans etmekte olduğu görülmektedir. Üçüncü karede Noel Kasabasından getirdiği örnekleri incelemekte olan Jack görülmektedir. Oyunağın detayları, Jack'in kullandığı ekipman ve kadraj belirlenmiştir. Dördüncü kare Halloween Kasabasının meydanında Jack'in yaptığı konuşmanın ilk sahnesidir ve kasabanın korkunç karanlığını hem kasabanın hem de kasaba sakinlerinin korkunç silüetini göstermektedir. Beşinci karede Noel Kasabasındaki bir çocuğun aldığı korkunç hediye karşısında donakaldığı sahne tüm dinamizmiyle görülmekteyken; altıncı karede Noel Babayı elinden kurtaran Noel kostümü içerisindeki Jack'in mutluluğu, Noel Babanın ise şaşkın çaresizliği, nerede ve ne şekilde tutulmakta olduğu görülmektedir.

Yine şekil 13'teki son üç kare storyboardu oluşturan kare sayısının miktarı, üzerinde ekip halinde nasıl çalışıldığı ve ne derece detaylandırıldığı hakkında bilgi vermektedir. En son karede Jack'in portresine kameranın nasıl odaklanacağı, kameranın hangi nesneleri ne sıklıkta göstereceği, ormanda yer alan ağaçların sıklığı ve renk skalasına yer verilmiştir.

Storyboard sayesinde sanat yönetmeni Deane Taylor, önceden sahneleri tüm detaylarıyla hazırlama olanağı bulmuştur. Filmin genel görsel tasarımı Burton'ın bir önceki filmi olan Vincent ile benzerdir; alman ekspresyonizmi ile Dr.Seuss tadındadır. Bol gölgeli

karanlık sahneler siluetlerle doludur; film adeta siyah beyaz film tadındadır. Abartılı açılar, kontrastı yüksek dokular ve keskin kenarlarla, Burton'ın çizimlerinin tarzı mekânlara yansıtılmış, canlı illüstrasyonlar yaratılmıştır. Oysa gerçek dünyada Noel zamanı ise bol ışıklı, canlı renkli ve hareketlidir. (Burton ve Selick, 2000: 05:40-06:43)

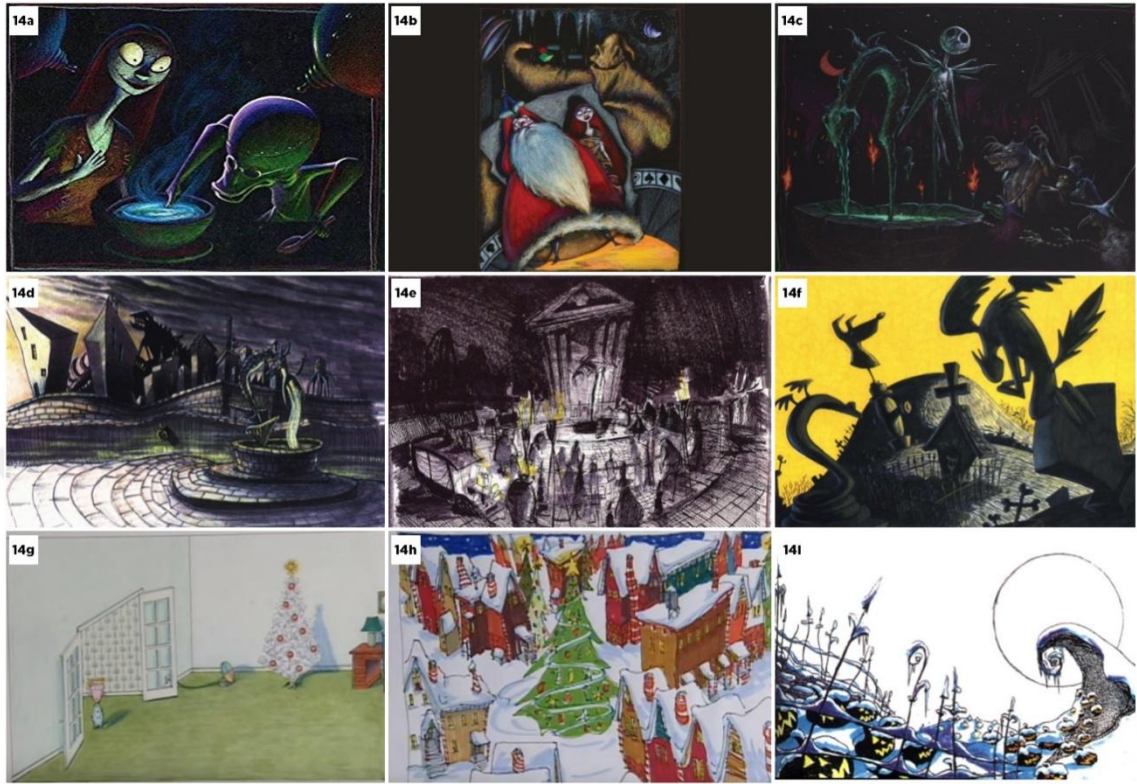


Şekil 13. Storyboard (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Styling filmin genel yapısının çizgi, renk, ton, doku ve kompozisyon özelliklerini gösteren görseller ile detaylı bir şekilde belirlendiği bir aşamadır. Şekil 27'nin ilk resminde Sally'nin şeytan bilim adamını zehirlemeye çalıştığı sahne tüm detayları ile resimlenmiştir. Sahnenin renkleri, ışık-gölge oyunları, oransal ilişkileri ve karakterlerin ruh halleri detaylı bir şekilde görülmektedir. İkinci karede Oogie-Boogie'nin mekânı, esir aldığı Noel Baba'ya yaptıkları görülmektedir; üçüncü karede Halloween Kasabasının meydanındaki Jack diğer yaratıklarla görülmektedir. Yaratıklar ve meydan en ince detayına kadar işlenmiştir; renkleri, tonları, sahnenin ışığı bu karede artık bellidir.

Yine şekil 14'te orta satırdaki üç kare Halloween Kasabasının farklı mekânlarını göstermektedir. Dokular ve çizgilerle yüzey özellikleri, binaların birbiri ile ilişkileri, kasabanın genel ışığı ve çevresi belirlenmiştir. Son satırdaki ilk iki kare Noel Kasabasının renk, biçim ve

yapısını gösterirken; son karede sonunda Noel'i kutlayacak olan Halloween Kasabasının karlar altında nasıl gözükeceğine ve görünümdeki tüm detaylara yer verilmiştir.



Şekil 14. Styling (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Set tasarımcısı Gregg Olsson, tüm tasarımların sanat danışmanı ve yönetim ekibi tarafından detaylandırıldığı çizimler üzerinden mekânları ve objeleri oluşturmuştur. Mekânlar önce aslının dörtte bir ölçüsünde maketler halinde yapılmış; bu aşamada karşılaşılabilecek olan koşullar üzerinde çalışılarak gerçek ölçüde setler inşa edilmiştir. Animatörlerin çalışabilmeleri için özel bölmeler eklenmiş, kurulum ile taşıma amaçlı olarak setlerin nasıl parçalara ayrılacakları bu maketler üzerinde planlanmıştır. Yönetmen için de bu maketler fikir vermesi açısından önemli olmuştur. (Burton ve Selick, 2000: 08:30-10:16)

Şekil 15'in ilk karesi çalışılan mekânın genel bir görünümüdür; adeta büyük bir fabrikanın aletlerle dolu bir kısmıdır burası. İkinci karede Halloween Kasabasının meydanı görülürken; üçüncü karede nasıl inşa edildiğine ve animatörlerin üzerinde yürüyebileceği kadar büyük olduğuna dair bir fotoğraf görülmektedir. Dördüncü kare aynı meydanın styling resminin ne ölçüde detaylı hazırlandığına bir örnek oluştururken; ortadaki karede gerçek bir mezarlıktan farksız olan Halloween Kasabasının mezarlığı görülmektedir. Altıncı karede animatör,

kameraman, ışıkçı, yönetmen yani tüm ekibin rahat çalışabilmeleri için setlerin sahip olduğu gizli ayrılabilen parçaların bir örneği görülmektedir. Yedinci ve sekizinci karelerde Jack'in evinin inşasından önce ekibe iletilen çizim ve maketi görülürken; en son karede de setlerin sadece çekimlerde yer alan parçalarının yapıldığı ve böylece hem zamandan hem malzemeden kar edildiği ve yine tüm ekibin setin etrafında konumlanarak rahatça çalışabildiği görülmektedir.



Şekil 15.Set (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Setlerin önemli bir sorunu ışıklandırılmalarıdır. Ana setler bile normal film endüstrisi setlerinden daha küçük oldukları için aydınlatmaları da aynı oranda küçük sahne ışıklarına ihtiyaç duymuştur. Her sahne için arzu edilen dramatik etki ancak yirmi ila otuz farklı tür aydınlatma kullanılarak yaratılmıştır. (Burton ve Selick, 2000: 10:18-10:30)

Şekil 16'da birinci ve ikinci karede setlerin donanımları uzaktan, dışarıdan bir göz ile görülmekte iken; üçüncü ve dördüncü karede ışıklandırmada istenilen etkilerin elde edildiğine dair gerçekçi sahneler görülmektedir. İkinci karede sonsuz sayıda farklı aydınlatma sabitlenmiş şekilde görülürken; bir ve beşinci sahnelerde mobil ışıklandırmalar görülmektedir. Son karede ise dolaylı aydınlatma için kullanılan açık renk yüzeyler kameraya yansımıştır. Gün içerisinde

aydınlık bir mekânda ne ışık ne de ışık kaynağı görünmez ve hissedilmez. Yansıtma yöntemi ışığı sonsuz yönde yayacağı için gölgesiz temiz bir aydınlık sağlar.

Heykel bölümü, üç kişilik bir ekiptir ve sanat bölümünün hazırladığı çizimlere bağlı kalarak tüm karakterlerin kilden modellerini hazırlamıştır. Modellerin alçı kalıpları alınmış; bu kalıplara köpük lateks doldurularak fırınlanmışlardır. Her karakterin lateksinin içerisinde oldukça farklı açılarda hareket etmesini sağlayacak şekilde tasarlanmış el ile işlenmiş metal bir iskeleti vardır ve bu iskelet aracılığı ile poz verdirilirler. Eklemler akıcı ve yumuşak olmalıdır; çünkü her saniye için yirmi dört defa yeniden poz verdirilmişlerdir. (Burton ve Selick, 2000: 12:30-14:02)



Şekil 16. Işık (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Şekil 17'deki ilk sıradaki üç kare Oogie-Boogie'nin kalıbının nasıl doldurulduğu, fırımlandığı ve kalıptan oluşmuş bir biçimde nasıl çıktığı görülmektedir. Büyük miktarlarda malzemeler, devasa enjektörler ve birden fazla kişinin ancak taşıyabildiği kalıplar ile sanayi tipi özel fırınlar şaşırtıcıdır. Dördüncü resim Noel Kasabasındaki bir oğlan çocuğunun kalıp alınmak üzere hazırlanan kil modelini göstermektedir. Modelden alınan kalıbın içine yerleştirilecek olan, figürlerin iskeletini oluşturan ve sonsuz hareketlerinin başarı ile gerçekleşmesini sağlayan metal armatürler beşinci karede; bu armatürlerin kalıba nasıl yerleştirildikleri altıncı karede görülmektedir.

Yine şekil 17'de son üç kare Jack'in oldukça fazla sayıda yüz ifadesi için modellenen başların yapımında kullanılan kalıplar, kalıpların doldurulma biçimleri ve kurutma biçimleri görülmektedir. Bu aşamada elde edilenler henüz hamdır; kuruduktan ya da piştikten sonra hala

çok işleri vardır: fabrikasyon birimde boyanacak, giydirilecek ve aksesuarları takılacaktır; birçok kereler de çekimler sırasında kirlendikleri için temizlenecek ve tekrar tekrar boyanacaklardır.



Şekil 17. Heykel Bölümü (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Fırından çıkan lateks karakterler fabrikasyon / işleme bölümüne gitmişlerdir. Bu bölümün görevi karakterin ihtiyacına göre onu boyamak, aksesuar eklemek ve giydirmektir. Bu yapım için altmış farklı karakter üretilmiştir. Bu karakterlerin de en az üç tane dublörü vardır; toplamda iki yüz karakter üretilmiş ve işlenmiştir. Bu karakterlerle ortalama yirmi sette aynı anda on beş animatör çalışmıştır. Üç animatörün aynı sırada aynı karakterin farklı sahnelerini canlandığı anlar olmuştur. (Burton ve Selick, 2000: 14:05-15:18)

Şekil 18’de birçok farklı türün fabrikasyonu görülmektedir: üçüncü ve dördüncü karede hem Jack hem de Oogie-Boogie’nin kıyafetleri gerçek kumaştan yapılırken; beşinci karedeki palyaço boyanmaktadır. İlk karede fabrikasyona iletilen çizimin detayları görülmektedir; renk, ton, doku ve ölçü ile ilgili görsel ve sözel bilgiler verilmiştir. İkinci karede Oogie-Boogie’nin mekânına ait büyük bir dekor parçası yapılmaktadır. Altıncı karede fabrikasyon birimindeki ortak malzemelerin, çalışma mekânının nasıl kullanıldığı ve dekore edildiği görülmektedir.



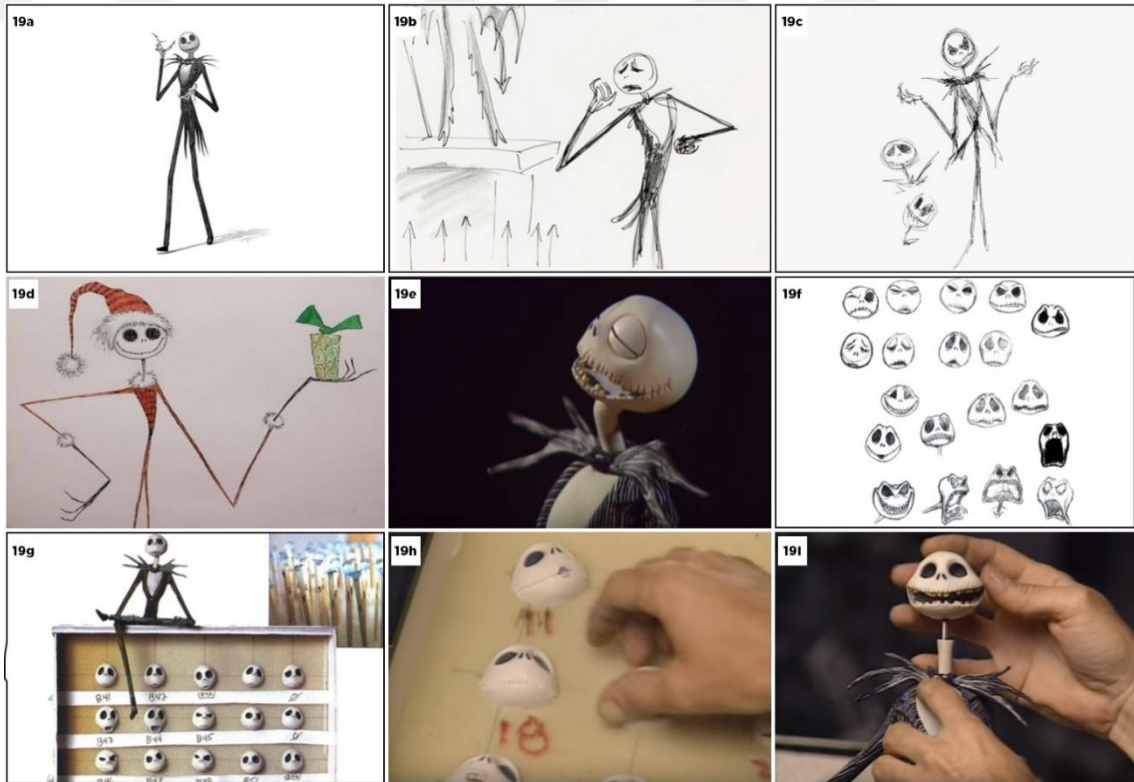
Şekil 18.Fabrikasyon (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Yine şekil 18’de son sıradaki karelerde üretilen küçük aksesuarlardan örnekler görülmektedir. Şeytan bilim adamının tekerlekli sandalyesi, mini kapacak küçülse de gerçekçiliğinden hiçbir şey yitirmemiş; cam, metal, kumaş gibi malzemeler gerçeklerine oldukça benzetilmiştir. Üçüncü karede uçan kızıağı askerler tarafından vurularak düşürülen Noel Baba kostümlü Jack’in yapımı görülmektedir. Jack’in kırmızı Noel Baba kostümü adeta gerçek kumaştandır ve gerçekten yanmış, paralanmıştır.

Bir kurukafaya sahip ana karakter Jack’in içi boş göz çukurlarına sadece bir göz kırpması için üç farklı göz küresi yerleştirilmiştir. Başlı kel olan Jack karakterinin tersine kırmızı uzun saçları olan Sally karakterinin saçlarının bozulmaması için yüz ifadelerine yardımcı maske yüzler tasarlanmıştır.(Burton ve Selick, 2000: 20:56-21:30)

Şekil 19’da filmin başkahramanı Jack’e ait aşamalar görülmektedir. İlk karede Jack fiziksel özellikleri ve kostümü ile bütünüyle net olarak görülürken; ikinci ve üçüncü karelerde Jack’in olaylar karşısında verdiği tepkiler, farklı vücut ve yüz ifadeleri eşliğinde görülmektedir. Dördüncü karedeki Jack, Burton tarafından filmin yapımından on yıl önce çizilmiştir: Noel Babadır artık; eksiksiz kostümü ve elinde hediyesi ile mutludur. Orijinaline mümkün olduğunca

sadık kalınmıştır. Burton'ın ekspresif çizimleri filmin tarzını da yansıtmaya görevi üstlendiğinden Jack'in elleri ve bacakları çok ince çizilmiştir. Bu kadar ince el ve ayaklar daha kullanışlı ve dayanıklı yenileri ile değiştirilmiş; ancak ana stilye bağlı kalınmasında bir sorun oluşturmamışlardır. Yine Şekil 19'da altıncı karede Jack'in birçok yüz ifadesinin önceden çalışıldığı görülmektedir. Başta bir kurukafa olan Jack'in gözleri sadece birer çukurdur; ancak bazı ifadeler için göz kapaklarının önemi fark edilmiş; kapaklar birer küre şeklinde tasarlanmıştır. Jack'in bir göz kırpması için üç ayrı seviyede kapalı üç küre-kapak yapılmıştır. Son üç karenin ilkinde her biri farklı ifadeye sahip Jack başları görülmektedir. Kolay ve hızlı kullanım ve saklama için özel gözlü özel numaralandırılmış muhafazalar yapılmıştır. En son karede kolayca değişen başlardan biri görülmektedir. Armatürün boyun kısmı uzun ve düz tutulmuş, animatöre kullanım kolaylığı sağlanmıştır.

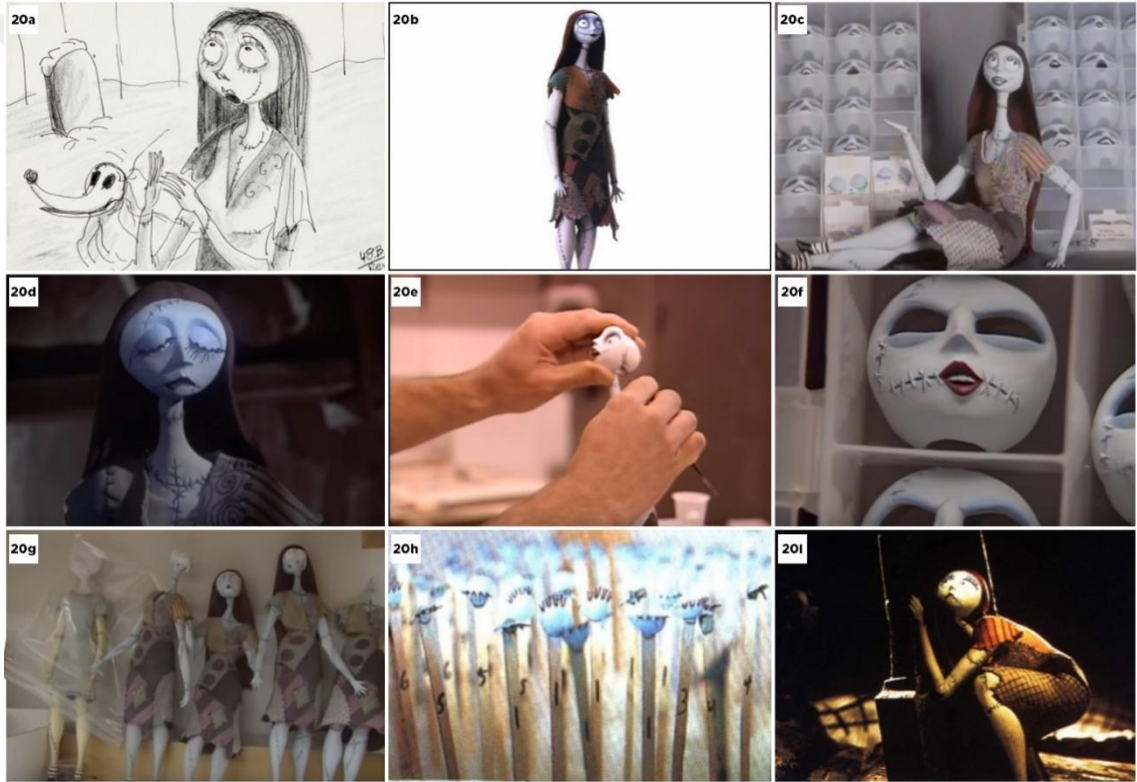


Şekil 19. Jack ve Aksesuarları (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Şekil 20'de filmin diğer önemli bir kahramanı Sally ve aksesuarları görülmektedir. Sally, Frankenstein tipli şeytan doktor tarafından hazır parçaların birleştirilmesiyle yapılmış bir bez bebettir: yırtık pırtık etki hem kıyafetlerinde hem de teninde uygulanmıştır. Kocaman gözlü, düz kıvrık uzun saçlı ve güzel fiziklidir. Rolü önemli ve uzundur; bu yüzden birçok yüz ifadesine muhtaçtır. İplik kirpikli koca gözlerinin bu ifadelerdeki yeri ve önemi çoktur. Ancak

uzun ve gür saçları bozulmamalıdır. Bu yüzden kendisine onlarca maske yapılmıştır. Jack'in kafaları gibi Sally'nin de maskeleri değişmektedir. O da yetmemiş, kendisine onlarca çeşit kirpikli göz kapağı yapılmıştır. Sekizinci karede pudra mavisi göz kapakları görülmektedir. Mavidirler çünkü Sally'nin teni de mavidir. Jack gibi birçok Sally de üretilmiştir; çünkü aynı anda birçok sahne çekilmektedir.

Fotoğraf yönetmeni Peter Kozachik sahnelerin gerçekçi görünmesi için tutarlı bir tarz yaratılması yönünde sekiz kameraman ile uzun süre çalışmıştır. Filme canlılık ve heyecan katmak için hareketli kontrol kamerası operatörü Dave Hanks her yöne rahatça gidip gelebilecek, istendiğinde yükselip alçalacak, odaklanabilecek, açılacak ve tüm bunları aynı anda birlikte yapabilecek bir düzenek ile çalışmıştır. (Burton ve Selick, 2000: 10:30-12:30)



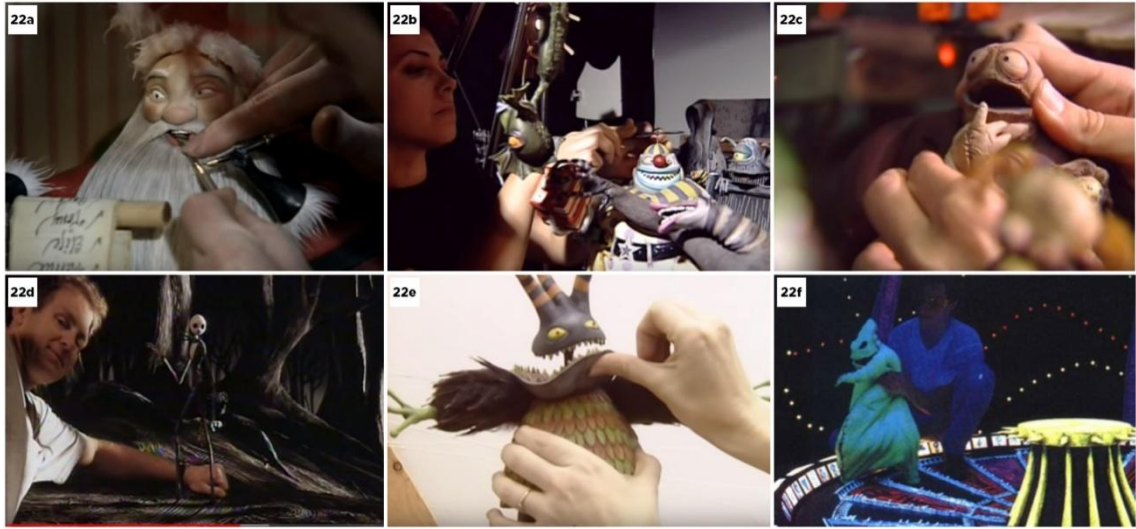
Şekil 20.Sally ve Aksesuarları (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Şekil 21'de farklı farklı kamera türleri görülmektedir. Ortadaki karede görülen çok düğmeli panel bir kameranın kumandasıdır. Bu kamera çok dirsekli bir kola monte edilmiştir. Yükselmek, alçalmak, sağa sola dönmek, açılmak, yaklaşıp uzaklaşmak gibi hareketler kumanda ile kontrol edilmektedir.

Animasyon sorumlusu Eric Leighton denetiminde her saniye için modellere yirmi dört kere poz verdirilmiştir. Filmin her bir dakikası için animatörlerle birer hafta çekim yapılmıştır. Tek bir karakterin tüm yüz ifadeleri ve ağız hareketleri için yüz adet farklı baş üretilmiş ve duygu içeren farklı ifadeleri yakalayabilmek için en az dört yüz deneme yapılmıştır. (Burton ve Selick, 2000: 19:10-19:40)

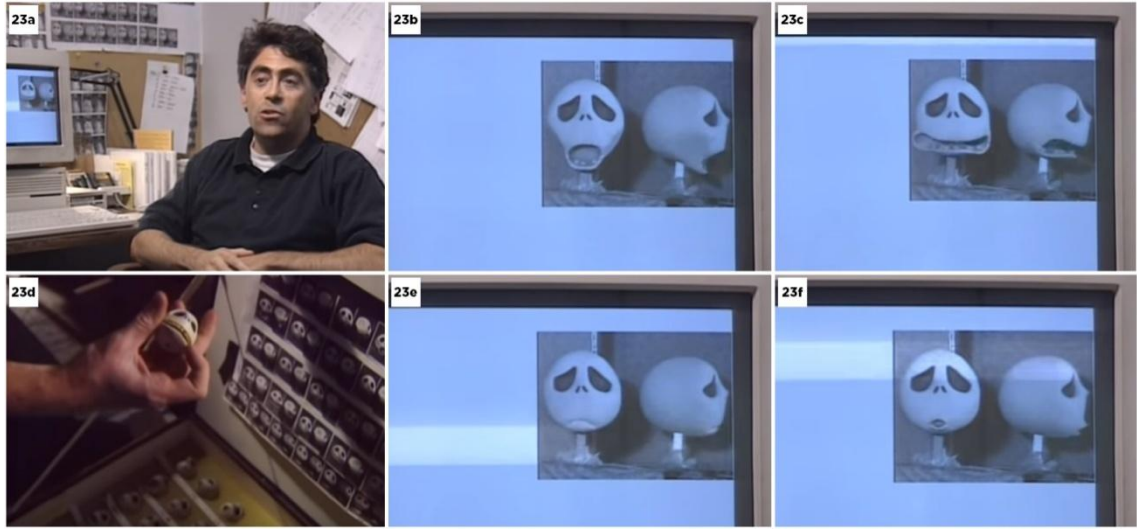


Şekil 21. Animasyon / Canlandırma (Bkz. Şekil Kaynakçası)



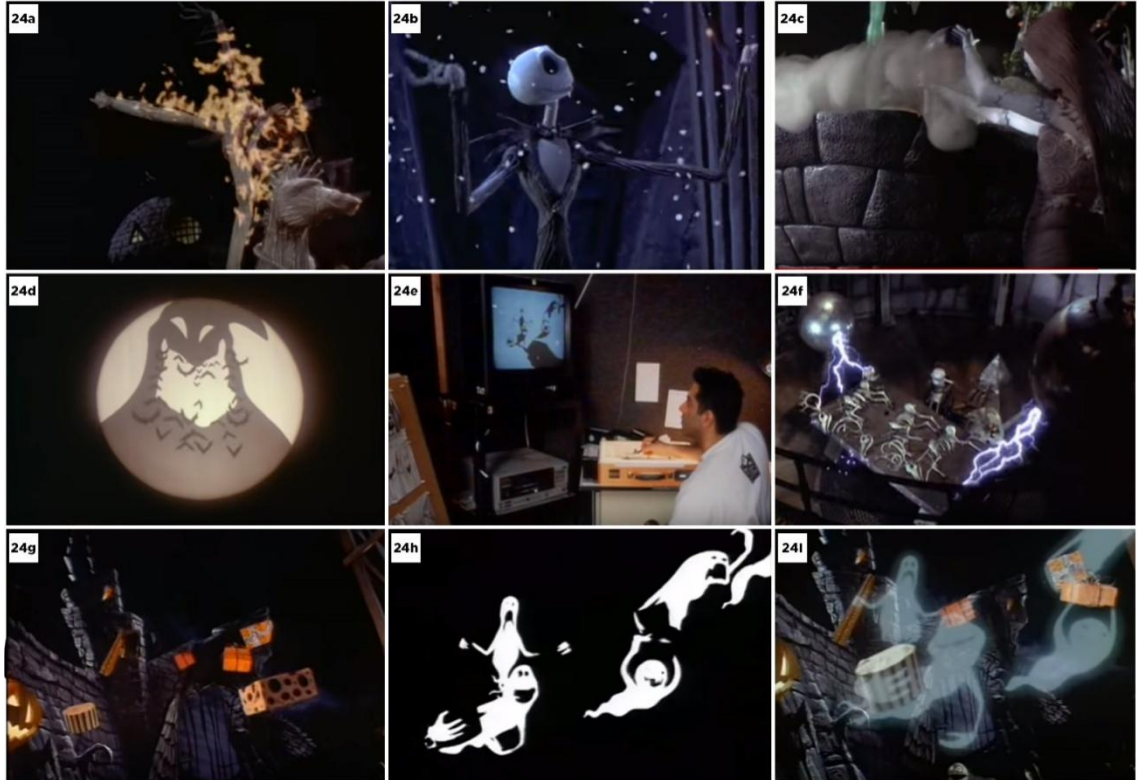
Şekil 22. Animasyon / Canlandırma (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Şekil 22’de ilk, üçüncü ve beşinci karelerde Noel Kasabasının Noel Babasının ve diğer iki figüranın ağız hareketlerinin hassas ayarlamaları görülmektedir. İkinci karede palyaçonun pervaneleri pozlanırken; dördüncü karede Jack yürürken, altıncı karede Oogie Boogie ruletinde dans etmektedir.



Şekil 23.Tracking / Ağız Eşleştirme (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Her ağız hareketini sözler ile uyumlu hale getirmekten sorumlu Dan Mason bir bilgisayar yardımı ile seslerle ağız hareketlerini doğru başı bularak eşleştirmiştir. (Burton ve Selick, 2000: 20:20-20:36)



Şekil 24.Görsel Efektler (Bkz. Şekil Kaynakçası)

Son olarak filme atmosferik etki veren hayalet, kar, duman, gölge, ateş ve elektrik yıldırımları yaratabilmek için rotoscope yöntemi ile akan görüntülere el çizimleri eklenmiştir (Burton ve Slick, 2000: 22:30-23:18). Şekil 24'te ilk karede Halloween Kasabasında hasır bir korkuluk alev almış, tutuşmuştur. İkinci karede Halloween Kasabasına ilk defa kar yağmıştır. Üçüncü karede Sally sihirli bir iksir hazırlarken ortalığa duman yayılmıştır. Dördüncü karede ayın ışığında kötü kalpli Oogie Boogie'nin gölgesi yarasalara dönüşecek yarasalar ortalığa saçılacaktır. Beşinci karede ekrana yansıtılan çizim yüzünde serbest elle çizim yapan görsel efekt uzmanı görülmektedir. Altıncı karede şeytan bilim adamı iskelet kemikleri şimşeklerden elektrik enerjisi oluşturarak canlandırmaya çalışmaktadır.

Yine şekil 24'te son üç karede rotoscope yönteminin üç aşaması görülmektedir. Hayaletlerin olmadığı, hediye paketlerinin havada kendi kendilerine uçarak geldikleri bir sahne kılavuz alınarak çizilen hayaletler orta karede görülmektedir. Şeffaflık değerleriyle oynanan beyaz hayaletlerin olduğu cel animasyonla birleştirilen stop motionda son karede hediye paketlerini taşıyan hayaletler görünür hale gelmiştir; ya da taşıyormuş illüzyonu yaratılmıştır.

4.3. Claymation Animasyon Eğitimi

Claymation, sınırsız ve sonsuz bir animasyon üretim tekniğinin sadece bir türüdür. Bu türe ait bir eğitim tek başına üniversite eğitim programlarında yer almamakta; animasyon / canlandırma / çizgi film bölümlerinde animasyon tarihi ve teknikleri ile ilgili derslerde öğretilmektedir. Bölüm isimleri üniversiteler arasında farklılık gösterse de içerikleri incelendiğinde benzer bir eğitimden bahsedildiği sonucuna varılmaktadır.

Hem teze konu olan filme adını vermiş ve yapımcılığını üstlenmiş olan Burton, hem de yönetmen Slick, CalARTS (California Institute of Arts) mezunudur (Umland, 2015: 212). Amerikan Film Endüstrisinin kalbi Birleşik Devletlerin Kaliforniya Eyaletinin bir şehri olan Los Angeles'ın Hollywood Kasabasında kurulmuş dev stüdyolarda atmaktadır (Booker, 2011: xviii). Kaliforniya Sanatlar Enstitüsü Amerika Birleşik Devletlerindeki on altı adet animasyon eğitimi veren kurumdan biridir. İçerisinde birçok sanat okulunu barındıran 1961 yılında yine Walt Disney tarafından kurulmuş bir özel sanat üniversitesidir (Barrier, 2008: 321). CalARTS'daki altı sanat okulundan biri olan film / video okulunun dört bölümünden biri olan karakter animasyonu Burton'ın eğitim aldığı, deneysel animasyon ise Slick'in eğitim aldığı bölümlerdir. Müzik, resim, dans, film ve video ile animasyon, tiyatro, kukla tiyatrosu ve yazarlık gibi tüm sanat dallarının okullarını bir araya toplamak Richard Wagner'inve ondan önce de Alman filozof K.F.E.Trahndorff'un ortaya attığı *Gesamtkunstwerk* (Sanatlar Bütünü) kavramına dayanmaktadır (Meldrum Brown, 2016: 17).

Burton'ın mezunu olduđu Karakter Animasyonu – Canlandırması programı, dört yıllık bir lisans programıdır ve animasyonda öğrencilerin karakter performansı ve öykü anlatımı becerilerini geliştirmesini hedeflemektedir. Öğrencilerin sanatsal ve teknik becerilerinin geniş kapsamlı olarak hem geleneksel yöntemlerle hem de bilgisayar ortamında geliştirilmesi programın ilk hedefidir. Yoğun eğitim programının ilk yılını canlı modelden desen, renk, tasarım, öykü anlatabilme ve geleneksel ve bilgisayar destekli karakter canlandırma dersleri oluşturmaktadır. İkinci yıl ise yapılan bu çalışmalara diyalog, ses efektleri ve müzik ekleyerek onları bir üst seviyeye taşımayı sağlayan dersler yer almaktadır. Üçüncü yıl programında ise öğrencilerin sınıf çalışmalarını ileri düzeyde birer kısa metraj animasyona dönüştürebilmelerine olanak sağlayan geleneksel ve bilgisayar destekli biçimlendirme becerilerini geliştiren öyküleme, resim, illüstrasyon, grafik roman ve ileri görsel tasarım sınıfları bulunmaktadır. Dördüncü ve son yıl ise öğrencilerin kendi özel ilgileri doğrultusunda birinci sınıf işler üretebilecekleri ve kendi portfolyolarını oluşturabilecekleri derslerden oluşmaktadır. (<https://filmvideo.calarts.edu/programs/character-animation>)

Üç yarıyıldan oluşan her yarıyılta yer alan dersler şu şekilde listelenmiştir (<https://catalog.calarts.edu/requirements/film-video/Pages/default.aspx#experimentalbfa>):

- 2 ve 3 boyutlu karakter canlandırma (4 yıl - 8 yarıyıl),
- Desen (4 yıl - 8 yarıyıl),
- Tasarım (1 yıl - 2 yarıyıl),
- Öykü (1 yıl - 2 yarıyıl),
- Dijital Yöntemler (2 yıl - 4 yarıyıl),
- Bilgisayar Destekli Canlandırma (2 yıl - 4 yarıyıl),
- Perspektif (1 yıl - 2 yarıyıl),
- Animasyon Planı (1 yarıyıl),
- Film Atölyesi (3 yıl - 6 yarıyıl),
- Profesyonel hazırlık (1 yıl - 2 yarıyıl).

Dört yıllık Karakter Canlandırma programından mezun olan bir öğrencinin sahip olması planlanan becerileri maddeler halinde sıralanmaktadır. Bunlar; görsel gözlem yaparak, konsept görüntüler oluşturarak, teknik bilgisi ve yönetmenlik vizyonu ile zaman boyutunu da işin içine katarak film de dahil olmak üzere durağan işler yapabilme; canlandırma ilkelerine uygun biçimde iki ve üç boyutlu geleneksel ve bilgisayar destekli canlandırma yapabilme; öykü ve anlatım dili oluşturma derin bilgisini gösterebilme; ileri seviyede çizim ve tasarım becerileri sergileyebilme; profesyonel bir sanatçı olarak farklı alanlarda ve iş dal, kol ve mekanlarında çalışma becerisi gösterebilme ve son olarak da animasyonu tarihi, sanatsal / kültürel bağlamda bir veya daha fazla CalARTS sanat disiplini ile ilişkilendirebilme becerileridir. (<https://catalog.calarts.edu/requirements/film-video/Pages/default.aspx#character>)

Yönetmen Selick'in mezunu olduğu Deneysel Animasyon - Canlandırma programı dört yıllık bir lisans derecesi sunmanın yanı sıra iki-üç yıllık da bir yüksel lisans derecesi sunmaktadır. Programın merkezini öğrencilerin animasyonun sürekli gelişen parametreleri içerisinde kendi sanat görüşlerini ve çizgilerini oluşturacakları sanat ilke ve uygulamaları sınıfları oluşturmaktadır. Öğrencinin merkezinde yer aldığı ve kendi sinematik sanatını ve zekâsını keşfederek, estetik olarak ilerici kavram ve uygulamalarla geliştireceği bir programdır bu. Yenilikçi animasyon yapımında uzun süredir mükemmel bir program olma ününe sahiptir. (<https://filmvideo.calarts.edu/programs/experimental-animation/bfa>)

İki yarıyıldan oluşan her yarıyıldan yer alan dersler şu şekilde listelenmiştir (<https://catalog.calarts.edu/requirements/film-video/Pages/default.aspx#experimentalbfa>):

- Canlandırma Atölyesi,
- Hibrit Görüntüleme,
- Canlandırma Tarihi (1 yıl - 2 yarıyıl),
- Eleştiri Çalışmaları (2 yıl - 4 yarıyıl),
- Animasyon Yapımı,
- Hareket ve Anlam,
- Konsept Geliştirme,
- Ses Görüntüsü Bir,
- Film Tarihi (1 yıl - 2 yarıyıl),
- Yapım,
- Deneysel Animatörler için Post Prodüksiyon Ses,
- Bitirme Projesi,
- Deneysel Animasyon Eleştirisi,
- Yan Dal Dersi (4 yıl - 8 yarıyıl).

Bu dersleri başarı ile tamamlayan öğrencilerin altı farklı alanda beceri geliştirmeleri beklenmektedir. Bunlar bireysel üslup, bağlamsal bilgi, disiplinler arası yaklaşım, teknik beceri, kendi alanında çalışan diğer sanatçılarla işbirliği becerileri ve profesyonellikten oluşmaktadır. Bu altı alanın ilki olan ayırt edilebilen bir bireysel üslup oluşturabilmek, ancak yaratıcı süreci takip eden teknik beceri ile mümkündür. İkinci beceri alanı sayesinde öğrenci yaptığı işi tarihsel / kültürel ve sosyal bağlamda ilişkilendirebilir; ürettiğinin değerini ve yerini bilir. Üçüncü beceri alanı olan disiplinler arası yaklaşım sayesinde diğer sanatlar ile olan ilişkileri kavrar; diğer sanatlarda neler olup bittiğinin farkında olur. Dördüncü alana olan hâkimiyeti sayesinde yine öğrenci iş üretebilir; teknolojileri yaratıcı bir biçimde deneysel olarak kullanabilir. Beşinci alanda geliştireceği beceriler sayesinde öğrenci yaptığı işi tarafsız bir göz ile değerlendirebilecek; farklı bakış açıları ve fikirlerin değerinin farkına varabilecektir. Son alan olan profesyonellik sayesinde iş becerilerini geliştirebilecek, sektörde yer alabilecek ve sektörde

yer edinebilecektir. (<https://catalog.calarts.edu/requirements/filmvideo/Pages/default.aspx#experimentalbfa>)

Avrupa Birliği'nin *Yaratıcı Avrupa* çağrısı bünyesinde 2006 ila 2014 yılları arasında Avrupa'nın önde gelen üniversiteleri tarafından kurulan ETNA *European Training Network for Animation Schools* (Avrupa Animasyon Okulları Eğitim Ağı) kıtada faaliyet gösteren animasyon okullarının resmi bir listesini oluşturmuştur. Listede Avrupa Birliği Üyesi ülkelerin animasyon eğitimi veren kırk üniversitesinin adları, adresleri ve internet sayfaları verilmiştir. ETNA yine kendi sayfasında kuruluş ve varlık amacını hem animasyon okul ile üniversitelerinin birbirleriyle hem de endüstri aralarında bağ kurmak ve bu bağı geliştirmek – güçlendirmek olarak tanımlamıştır. Yine endüstrinin ihtiyaçlarına cevap verebilecek eğitim-öğretim programları geliştirmek, en başarılı uygulamaları paylaşmak ve öğrencilerin bu üniversite ve okullar arasında hareketliliğini sağlamak hedefleri arasında verilmektedir. Bu amaçlar doğrultusunda toplantılar, konferanslar ve yarışmalar düzenleyen birlik her yıl en iyi çizgi filme Altın Çizgi Film Ödülünü (*Cartoon D'or*) de vermektedir. (<http://cartoon-media.com/etna-schools/etna-schools-1/about-5.htm>)

1958 yılında Eskişehir'de kurulan Anadolu Üniversitesi'nin bünyesindeki Güzel Sanatlar Fakültesi 1992 yılı itibarı ile fakülte olmuş; ülkemizde ilk çizgi film eğitimi vermiştir. Fakültedeki yedi plastik – görsel sanatlar bölümünden biri Çizgi Film (Animasyon) bölümüdür. Dört yıllık eğitimin sonunda öğrenciler sinema dili, film, video, animasyon ve multimedya teknikleri öğrenerek; reklam, sinema, televizyon, multimedya ve eğitim sektörlerinin çeşitli dallarında görev yapabilecek, hem kavramsal hem de teknik becerileri üstün, donanımlı birer sanatçı olabileceklerdir. (<https://www.anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/198/cizgi-film-animasyon-bolumu/program-profil>)

Dört senelik lisans eğitimi her sene iki yarıyıldan oluşmaktadır. Bilgi ve beceri gelişimini sağlayacak dersler şu şekildedir (<https://www.anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/198/cizgi-film-animasyon-bolumu/dersler>):

- Çizgi Film Teknikleri(2 Yarıyıl),
- Çizgi Film Temel Tasarım(2 Yarıyıl),
- Animasyonun Desen(2 Yarıyıl),
- Bilgisayar Destekli Görsel Tasarım(2 Yarıyıl),
- Öykü Tasarımı (2 Yarıyıl),
- Temel Bilgi Teknolojisi,
- Çizgi Filme Giriş,
- Karakter Geliştirme,
- 3 boyutlu modelleme,
- Görsel Anlatım (2 Yarıyıl),

- Çizgi Film (2 Yarıyıl),
 - Karakter Animasyon,
 - 3 Boyutlu Işık ve Renk,
 - Çizgi Filmde Sahne Tasarımı,
 - Sayısal Kurgu (2 Yarıyıl),
 - 2 Boyutlu Bilgisayar Animasyon (2 Yarıyıl),
 - 3 Boyutlu Karakter Animasyon (2 Yarıyıl),
 - Çizgi Film Tasarımı,
 - Çizgi Film Uygulamaları,
 - Çizgi Film Yapımı (2 Yarıyıl),
 - Bilgisayarla 3 Boyutlu Animasyon Üretimi (2 Yarıyıl),
- (Otuz beş adet seçmeli alan dersinden oluşmuş bir havuzdan seçmeli dersler alınmaktadır.)

Bu dersleri dört yıl boyunca alan ve başarılı bir şekilde tamamlayan bir öğrencinin on dört farklı bilgi – beceri sahibi olması beklenmektedir. Bunlar; alanda kuramsal ve uygulama bilgisine sahip olma; bu bilgi ve becerileri kullanabilme; araştırma-gözlem yapabilme; süreci tasarlayabilme; ekipte sorumluluk alabilme; süreci yönetebilme; alanda yeni bilgiler edinebilme; sektördeki ilgili kurumlara ulaşabilme; son gelişme ve ilerlemeleri takip edebilme; teknolojileri kullanabilme; evrensel ve etik değerlere sahip olma şeklinde listelenmektedir. (<https://www.anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/198/cizgi-film-animasyon-bolumu/program-cikti>)

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma

Yapılan alan yazın taramasında animasyon kelimesinin aynı anda iki farklı anlamda kullanıldığı bulunmuştur. Bunlardan ilki bir animatörün cansız bir nesneyi canlandırması, onu karaktere büründürmesi ve oyunculuk yaptırması iken; ikinci kullanım bu yöntem ile yapılan tüm filmlere verilen, bu filmleri tanımlamakta kullanılan sıfat-ad olmuştur. Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu uzun metrajlı sinema filmi bir animasyondur; yani cansız nesnelerin canlıymış gibi gösterilmesi yöntemi kullanılarak yapılmıştır; alanında oldukça yetenekli ve profesyonel büyük bir ekip yapısında rol almıştır. Bunlar arasında kuklaların animasyonunu / canlandırmasını animatörler gerçekleştirmiş; onların rollerini yapmalarına aracılık etmişlerdir.

Filmin kullandığı animasyon yöntemi claymation çıkışı olmuştur. Claymation ilk olarak doğal kil daha sonra ise plastisin kullanılarak filmin tüm karakter ve mekânlarının yaratıldığı; prodüksiyon süreci içerisinde kilin tekrar tekrar şekillendirildiği ve saniyede belli kare sayılarında pozlandırıldığı bir yöntemdir. Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu sinema filmi ise; malzemenin sınırlarını aşmış, büyük bir projenin oluşturulması için yeni malzeme, yöntem ve teknikler oluşturulması yolunu seçmiştir.

Büyük bir ekip oluşturulmuş, filmin her aşaması farklı alanların uzmanları tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu multi-disipliner yaklaşım; animasyonun birçok farklı uzmanlık alanındaki kişilerin birlikte çalışması ile gerçekleştirilebilecek bir alan olduğunu göstermiştir. Her birimin bir yöneticisinin ve kalabalık bir ekibinin olduğu görülmüştür. Yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası birimler kendi alanlarının uzmanları olarak çalışırken; aralarındaki eşgüdümü ve iletişimi sağlayan yönetici ve denetleyiciler olduğu görülmüştür.

Çalışma için mekân, araç-gereç ve malzeme seçiminde en yeni ve uygun teknikler tercih edilmiştir. Sağlanan böylesi koşullar filmin başarısını garantilemiştir. Animasyonun tümü önce storyboard üzerinde saniye saniye çizgi ile canlandırılmış; ardında hedefler belirlenerek mekân, karakter ve objeler üretilmiştir. Her üretilecek parçanın detayları styling / üslup belirleme uzmanları tarafından en ince detaylarıyla, renkli ve tüm yönleriyle görselleştirilmiştir. Maket birimleri her şeyin önce dörtte bir ölçüsünde bir maketini yapmıştır. Tüm bu hazırlık çalışmaları sayesinde son ürünlerdeki belirsizlikler giderilmiş; hatalar engellenmiştir; böylece yapısı gereği çekimleri çok uzun zamanda gerçekleştirilecek olan filmin üretim süresinin ve üretim maliyetinin sabitlenmesi garanti altına alınmıştır.

Film çekim aşamalarında karakterlere hayat veren animatörler ile görüntüleri kaydeden kameramanlar filmin yönetmeni ile yaratıcısı Tim Burton yönetiminde çalışmışlardır. Mükemmel animasyon / canlandırma için animatörlerin yönetmen gözetiminde kuklalara oyunculuk yaptırması, bu oyunculuğun kural, yöntem ve prensipleri sinema, tiyatro ve animasyonun ortak kullandıkları bir alandır. Tıpkı kamera açıları, görüntüler arası geçişler, izleyici ile kurulacak ilişkiyi belirleyen kurallar gibi. Bir animasyon filminin farklı alanların uzmanı olması gereken tüm bu üretim kadrosunun kimlerden oluşacağı; hangi görevleri kimlerin üstleneceği; ekiplerdeki uzman çeşitliliği ve sayıları; tüm bu ekiplerin koordinasyonu ve başarılı bir şekilde çalışmalarını sağlamak gerekmektedir. Bu yüzden animasyon eğitimi veren okulların eğitim-öğretim programları incelendiğinde çok çeşitli tür, alan ve düzeyde derslere yer verildiği görülmüştür.

Şekil 25’de tüm birimlerin belirli gün ve saatlerde yapmakta oldukları ve yapacakları işlere ait insan boyunu oldukça aşan, silinebilen ve değiştirilebilen kontrol ve planlama duvarı görülmektedir.



Şekil 25. Kontrol ve Planlama Duvarı (Thompson, 1993: 157)

5.2. Sonuç ve Öneriler

Claymation, kil / plastisin ile biçimlendirme tekniğini temel alarak üretilmiş olan Tim Burton’ın Noel Gecesi Kâbusu animasyon filmi, içerisinde yüzlerce yaratıcı, çalışan ve üretenin yer aldığı, yapımı üç yıl süren dev bir projedir. Animasyon dalı dışındaki bir Oscar ödülünü göğüsleyen ilk animasyon filmidir. Birçok aşamasında sanat ve meslek yaşamları ödüllerle dolu kişiler üretmiş ve çalışmıştır. Günümüzden on altı yıl ön yapılmış olan bu animasyon filmi

döneminin ve türünün en ileri geleni olmuştur. Böylesi bir yapımın kullandığı teknikler bütününe incelemek alanda önemli, değerli ve aydınlatıcı olmuştur.

Filmin yapımı çekim öncesi ön hazırlıklar ve tasarım aşaması, çekim aşaması ve çekim sonrası bilgisayar efektleri ve montaj ana aşamalarından oluşmuştur. Hikâye öncelikle yazarlar tarafından geliştirilmiş, sinemaya uyarlanmıştır. Görsel uzmanları tarafından görselleştirilmiş, tüm akış ince ince saniye saniye karelenmiş ve birleştirilmiştir. Üretim ekibi birçok ekstra özelliğe sahip olması gereken set, kukla ve objeleri üretmiştir. Animatörler canlandırmış; kameramanlar çekmiş; yönetmen Selick filmi yönetmiştir. Çekimler birleştirilmiş; görsel efektler, ses ve müzikler eklenmiştir. Bir bütüne dönüşen animasyon film dağıtımına çıkmış, tanıtılmış ve gösterileceği sinemalara ancak bu uzun yolculuktan sonra ulaşmıştır.

Filmin yapımında uzmanlık ve eğitimin rolü ile önemi tartışılmazdır. Ancak sayısız disiplinin bir arada çalıştığı böylesi bir animasyonun eğitimi ancak birçok eğitimi kapsayan bir şemsiye terim olabilir. Açılmaya, netleştirilmeye, birimlere ayrılmaya mahkûmdur; çünkü bir bireyin değil bir ekibin eğitimi söz konusudur; Tim Burton'ın Noel Gecesi Kâbusu filmi bir birey değil bir ekip filmidir. Ekibi oluşturan her birimdeki her birey benzer yönleri barındırabilecek bambaşka eğitimlere sahip olmalıdır. Film başarısını bu farklı eğitimlerin bir araya geldiği yelpazeye borçludur.

Bu tezde ileride yapılacak tezlerde disiplinlerarası üretimlerin eğitimlerinin nasıl gerçekleştirilebileceği üzerine araştırmalar yapılabilir. Ana animasyon eğitimi başlığı altında çeşitlenecek özel alt eğitim başlıklarının oluşacağı gerçeği kaçınılmazdır. Tezin önerisi bu alt eğitim başlıklarını belirleme hedefinde olan tezlerin yanı sıra; bu alt eğitimleri derinlemesine inceleyecek birçok tezdur. Benzer özelliklere sahip benzer beceriler geliştirilmesini hedefleyen eğitim grupları oluşturmak; bunların birlikteliklerinde oluşacak eğitimlerin çerçevelerini önermek ve belirlemek üzere tezler önerilebilir.

Animasyon film yapımının geliştiği yönde ortaya çıkan yeni tekniklerin eski teknikler ile veya birlikte eşzamanlı var olan teknikler ile karşılaştırıldığı tezler önerilebilir; bu tezlerde tekniklerin zayıf, geliştirilmesi gereken veya olumlu yönleri belirlenebilir. Bu tekniklerin eğitimlerini de karşılaştırmak, sonraki aşamada önerilen tez konuları arasındaki yerini alabilir.

KAYNAKÇA

Andreica, O. ve Olteanu, A. (Eds.). (2017). **Readings in Numanities: Numanities: Arts and Humanities in Progress 3**. Cham: Springer.

Arnold, G.B. (2016). **Animation and the American Imagination: A Brief History**. Santa Barbara: Praeger.

Azema, M. ve Rivere, F. (2012). **Animation in Palaeolithic Art: A Pre-echo of Cinema**. Cambridge: Cambridge University Press.

Barkman, A. ve Sanna, A. (Eds.). (2017). **A Critical Companion to Tim Burton**. Lanham: Lexington Books.

Barnwell, J. (2019). **The Fundamentals of Film-Making**. Lausanne: Ava Book.

Barrier, M. (2008). **The Animated Man: The Life of Walt Disney**. Berkeley: The University of California Press.

Bassil-Morozow, H. (2013). **Tim Burton: The Monster and the Crowd: A Post-Jungian Perspective**. Hove: Routledge.

Bendazzi, G. (2015). **Animation: A World History: Volume I: Foundations – The Golden Age**. Boca Raton: CRC Press.

Bendazzi, G. (2016). **Animation: A World History: Volume 3: Contemporary Times**. Boca Raton: CRC Press.

Berry, M.F. (2005). **The Dinosaur Filmography**. Jefferson: McFarland.

Binanto, I. (2010). **Multimedia Digital: Dasar Teori: + Pengembangannya**. Yogyakarta: ANDI.

Bishop, N. (2015). **Auditing for Film and Television: Secrets from a Casting Director**. London: Bloomsbury Methuen Drama.

Bishop, R.H. (2017). **Mechatronics: An Introduction**. Boca Raton: CRC Press.

Bonds, A. (2010). **Broaden the Path: Thoughts on Convergence: Volume I**. Morrisville: Lulu.com.

Booker, M.K. (2011). **Historical Dictionary of American Cinema**. Lanham: Scarecrow Press.

Brown, S.L., Senf, C. ve Stockstill, E.J. (2018). **A Research Guide to Gothic Literature in English: Print and Electronic Sources**. Lanham: Rowman and Littlefield.

Browne, R.B. ve Browne, P. (Eds.). (2001). **The Guide to United States Popular Culture**. Madison: The University of Wisconsin Press.

Buchan, S. (Ed.). (2013). **Pervasive Animation: AFI Film Readers**. Oxon: Routledge.

Burch, N. (1990). **Life to those Shadows**. Berkeley: University of California Press.

Burns, S. (Ed.). (2012). **The Art of Tentmaking: Making Space for Worship**. Norwich: Canterbury Press.

Burton, T. (1995). **Burton on Burton**. Great Britain: Faber and Faber Ltd.

Cahir, L.C. (2006). **Literature into Film: Theoretical and Practical Approaches**. Jefferson: McFarland.

Cardin, M. (Ed.). (2017). **Horror Literature Through History: An Encyclopedia of the Stories That Speak to Our Deepest Fears: Volume I**. Santa Barbara: Greenwood.

Carrera, P. (2010). **Adobe Flash Animation: Creative Storytelling for the Web and TV**. Sudbury: Jones and Bartlett Learning.

Chan, M. (2014). **Virtual Reality: Representations in Contemporary Media**. New York: Bloomsbury.

Chaudhuri, P., Kalra, P. ve Banerjee, S. (2007). **View-Dependent Character Animation**. London: Springer.

Cheu, J. (Ed.). (2015). **Tim Burton: Essays on Films**. Jefferson: McFarland.

Chong, A. (2007). **Digital Animation: Basics Animation 02**. Lausanne: Ava Book.

Clokey, J.R. ve Clokey, J. (2017). **Gumby Imagined: The Story of Art Clokey**. Mt.Laurel: Dynamite.

Crafton, D. (2014). **Emile Cohl, Caricature, and Film: Princeton Legacy Library**. Princeton: Princeton University Press.

Crump, W.D. (2013). **The Christmas Encyclopedia: Third Edition**. Jefferson: McFarland.

Crump, W.D. (2017). **How the Movies Saved: 288 Rescues from Clausnappers, Sleigh Crashers, Lost Presents and Holiday Disasters.** Jefferson: McFarland.

Crump, W.D. (2019). **Happy Holidays-Animated!: A Worldwide Encyclopedia of Christmas, Hanukkah, Kwanzaa, and New Years Cartoons on Television and Film.** Jefferson: McFarland.

Currell, D. (2015). **Shadow Puppets and Shadow Play.** Marlborough: Crowood.

Davenport, A. (1999). **The History of Photography: An Overview.** Albuquerque: University of New Mexico Press.

De Vries, T. ve Mul, A.(2009). **“They Thought it was a Marvel”: Arthur Melbourne-Cooper(1874-1961): Pioneer of Puppet Animation.** Rotterdam: Amsterdam University Press.

Dellaccio, T. (2017).**Computer Animation: Telling Stories with Digital Art.** New York: Lucent Press.

Dobson, N. (2009). **Historical Dictionary of Animation and Cartoons.** Lanham: Scarecrow Press.

Duggan, A.E., Haase, D. ve Callow, H.(Eds.). (2016). **Folktales and Fairy Tales: Traditions and Texts from around the World, Revised and Expanded.** Santa Barbara: ABC-CLIO.

Esomba, S.N. (2013).**Moving Cameras and Living Movies.** Morrisville: Lulu Publishing.

Ewy, R. ve Gmitro, H.A. (2009).**Process Management in Education: How to Design, Measure, Deploy, and Improve Educational Processes.** Milwaukee: Quality Press.

Faber, L. ve Walters, H. (2003).**Animation Unlimited: Innovative Short Films since 1940.** London: Laurence King Publishing.

Fraga, K. (2005). **Tim Burton: Interviews.** USA: University Press of Mississippi.

Frank, H. (2019).**Frame by Frame: A Materialist Aesthetic of Animated Cartoons.** Oakland: University of California Press.

Furniss, M. (2009).**Animation: Art and History.** New Barnet: John Libbey Publishing.

Geng, W. (2011). **The Algorithms and Principles of Non-photorealistic Graphics: Artistic Rendering and Cartoon Animation: Advanced Topics in Science and Technology in China**. Hangzhou & Heidelberg: Zhejiang University Press & Springer.

Gernsheim, H. (1986). **A Concise History of Photography: Third Revised Edition**. New York: Dover Publications.

Ghertner, E. (2010). **Layout and Composition for Animation**. Burlington: Focal Press.

Graber, S. (2009). **Animation: A Handy Guide**. London: A&C Black Publishers.

Haase, D. (Ed.). (2008). **The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales: Volume 1: A-F**. Westport: Greenwood Press.

Hischak, T.S. (2016). **Musicals in Film: A Guide to the Genre**. Santa Barbara: Greenwood Press.

Hischak, T.S. (2018). **100 Greatest American and British Animated Films**. Lanham: Rowman & Littlefield.

Jones, A.M. (2010). **Fright Xmas**. Central Milton Keynes: AuthorHouse.

Jones, D. (Ed.). (2001). **Censorship: A World Encyclopedia: Volume 1-4**. Oxon: Routledge.

Kerlow, I.V. (2009). **The Art of 3D Computer Animation and Effects**. Hoboken: Wiley and Sons.

Krasner, J. (2013). **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**. Burlington: Focal Press.

Kroon, R.W. (2010). **A / V: A to Z: An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms**. Jefferson: McFarland.

Koehler, D. (2017). **The Mouse and the Myth: Sacred Art and the Secular Ritual at Disneyland**. Herts: John Libbey.

Kostelanetz, R. (2013). **A Dictionary of the Avant-Gardes: Second Edition: Music Film Visual Arts Dance Theater**. New York: Routledge.

Kuhn, A. & Westwell, G. (2012). **Oxford Dictionary of Film Studies**. Oxford: Oxford University Press.

Kuperbeg, M.(2012).**Guide to Computer Animation: For Tv, Games, Multimedia and Web: Focal Press Visual Effects & Animation.**Oxford: Focal Press.

Küçükcan, U. & Kesim M. & Altunay, M. C. & Altunay, D. A. (2013) **Hareketli Görüntünün Tarihi.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web-Ofset.

Langford, M. (Ed.). (2012).**German Directory of World Cinema: Volume 9.** Bristol: Intellect.

Lee, N. ve Madej, K. (2012).**Disney Stories: Getting to Digital.** New York: Springer.

Lenburg, J. (1983).**The Great Cartoon Directors.** Jefferson: McFarland.

Lenburg, J. (2006).**Who is Who in Animated Cartoons: An International Guide to Film & Television's Award-winning and Legendary Animators.**New York: Applause Theatre & Cinema Books.

Lentz III, H.M.(2000).**Obituaries in the Performing Arts, 1999.** Jefferson: McFarland.

Lentz III, H.M.(2008).**Obituaries in the Performing Arts, 2006.** Jefferson: McFarland.

Lever, N. (2002).**Real-time 3D Character Animation with C++.** Oxford: Focal Press.

Loughridge, D. (2016). **Haydn's Sunrise, Beethoven's Shadow: Audiovisual Culture and the Emergence of Musical Romanticism.** Chicago: University of Chicago Press.

Magliozzi, R.S. veHe, J. (2009). **Tim Burton.** New York: MoMa.

McCall, D.L. (2015). **Film Cartoons: A Guide to 20th Century American Animated Features and Shorts.** Jefferson: McFarland.

McCarthy, C.P. (2016). **The Science of Movies: Super-Awesome Science.** Minneapolis: Abdo.

McKean, E. (2004). **OxfordAmerican Mini Dictionary: The World's Must Trusted.** Oxford: Oxford University Press.

McMahan, A. (2006). **Oxford American Mini Dictionary: The World's Must Trusted.** New York: Continuum International.

McMahan, A. (2014). **The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood**. New York: Continuum International.

Meldrum Brown, H. (2016). **The Quest for the Gesamtkunstwerk and Richard Wagner**. Oxford: Oxford University Press.

Merriam – Webster, Inc. (1991). **The Merriam-Webster New Book of World Histories**. Springfield: Merriam – Webster, Inc.

Milic, L. ve McConville, Y. (2006). **The Animation Producer's Handbook**. Crows Nest: Allen & Unwin.

Milner, A. (2012). **Locating Science Fiction**. Liverpool: Liverpool University Press.

Moine, R. (2008). **Cinema Genre**. Malden: Blackwell Publishing.

Muthuchamy, I. ve Thiyagu, K. (2011). **Technology and Teaching: Learning Skills**. Delhi: Kalpaz.

Neal-Lunsford, J.(1994). **Cel Aesthetic: A Method for the Analysis of Animated Cartoons**. Bloomington: Indiana University Press.

Nelmes, J.ve Selbo, J. (2015).**Women Screenwriters: An International Guide**. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Olshin, B.B. (2014).**Lost Knowledge: The Concept of Vanished Technologies and Other Human Histories**. Leiden: Brill.

Parent, R. (2001).**Computer Animation: Algorithms and Techniques**. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Parent, R. (2012). **Computer Animation: Algorithms and Techniques: Third Edition**. Waltham: Morgan Kaufmann Publishers.

Parent, R., Ebert, D.S., Gould, D., ve diğ. (2009). **Computer Animation Complete: All-in-One: Learn Motion Capture, Characteristic, Point-Based, and Maya Winning Techniques**. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Parent, R., Ebert, D.S., Gould, D., ve diğ. (2010). **Computer Animation Complete: All-in-One: Learn Motion Capture, Characteristic, Point-Based, and Maya Winning Techniques**. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Pilling, J. (1998).**A Reader in Animation Studies**. London: John Libbey.

Porter, T. (2014). **The Architect's Eye: Visualization and Depiction of Space in Architecture**. Oxon: Routledge.

Priebe, K.A. (2006). **The Art of Stop-Motion Animation**. Boston: Thomson Learning.

Purves, B. (2010) **Basics Animation 04: Stop-motion**. Switzerland: AVA Publishing SA

Purves, B.J.C. (2015). **Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models: Basics Animation: Second Edition**. London: Fairchild Books.

Park, K. (2002). **The World Almanac and Book of Facts,2002**. New York: The World Almanac Books.

Parke, F.I. ve Waters, K. (2008).**Computer Facial Animation**. Boca Raton: CRC Press.

Rist, P.H. (2014).**Historical Dictionary of South American Cinema**. Lanham: Rowman & Littlefield.

Ryan, D. (2011).**History of Computer Graphics: DLR Associates Series**. Bloomington: Author House.

Salt, B.G.D. (2014). **Basic Animation Stand Techniques**. Oxford: Pergamon Press.

Sawicki, M. (2012). **Animating with Stop Motion Pro**. Burlington: Focal Press.

Sedlmayr, G. ve Waller, N. (2014). **Politics in Fantasy Media: Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games**. Jefferson: McFarland.

Sehlinger, B. ve Tesla, L. (2016). **The Unofficial Guide to Walt Disney World**. Birmingham: Adventure Keen.

Shaw, S. (2017). **Stop Motion: Craft Skills for Model Animation**. Boca Raton: CRC Press.

Small, C. (2014). **Computer Animation: High-tech Jobs**. New York: Cavendish Square.

Spottiswoode, R. (1963). **Film and Its Techniques**. Berkeley: University of California Press.

Squires, L. (2016). **English in Computer-Mediated Communication: Variation, Representation, and Change**. Berlin: de Gruyter.

Sutil, N.S. (2018). **Matter Transmission: Mediation in a Paleocyber Age**. London: Bloomsbury.

Susanin, T.S. (2011). **Walt Before Mickey: Disney's Early Years, 1919-1928**. Jackson: University Press of Mississippi.

Tashjian, J. (2014). **Einstein the Class Hamster and the Very Real Gameshow**. New York: Henry Holt and Company, LLC.

Telotte, J.P. (2010). **Animating Space: From Mickey to WALL-E**. Lexington: The University Press of Kentucky.

Thomas, F. ve Johnston, O. (1981). **The Illusion of Life**. New York: Walt Disney Productions.

Thompson, F. (1993). **Nightmare Before Christmas, The Film, The Art, The Vision**. New York: Disney Enterprises, Inc.

Trahan, K. (2004). **Disneyland Detective: An Independent Guide to Discovering Disney's Legend, Lore, and Magic!**. Mission Viejo: Perma Grin Publishing.

Umland, S.J. (2015). **The Tim Burton Encyclopedia**. Lanham: Rowman & Littlefield.

Vince, J. (2000). **Essential Computer Animation Fast: How to Understand the Techniques and Potential of Computer Animation**. London: Springer.

Walsh, C. (2019). **Stop Motion Filmmaking: The Complete Guide to Fabrication and Animation**. London: Bloomsbury Academic.

Webster, C. (2005). **Animation: The Mechanics of Motion**. Oxford: Focal Press.

Wells, P. (2002). **Animation: Genre and Authorship**. London: Wallflower Press.

Wells, P. (2006). **Fundamentals of Animation**. Lausanne: Ava.

Wells, P. (2007). **Basics Animation 01: Scriptwriting**. Lausanne: Ava.

Wells, P. (2008). **The Animated Bestiary: Animals, Cartoons and Culture**. New Brunswick: Rutgers University Press.

Wells, P. ve Moore, S. (2016). **The Fundamentals of Animation**. London: Fairchild Books.

West, M.I. (2018). **Shapers of American Childhood: Essays on Visionaries from L.Frank Baum to Dr.Spok to J.K.Rowling**. Jefferson: McFarland.

Williams, L.R. veHammond, M. (Eds.). (2006). **Contemporary American Cinema**. New York: Open University Press.

Winder, C. veDowlatabadi, Z.(2012). **Producing Animation**. New York: Open University Press.

Winder, C. ve Dowlatabadi, Z.(2012). Miller-Zarneke, T. (Ed.). **Producing Animation: Second Edition**. Waltham: Focal Press.

Wolf, M.J.P. (Ed.). (2008). **The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond**. Westport: Greenwood Press.

Wright, J.A. (2013). **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch**. Burlington: Focal Press.

Wukovits, J.F. (2013). **TheVictorian Era: World History**. Detroit: Lucent Books.

Zwerman, S. veOkun, J.A. (Eds.). (2012). **The VES Handbook of Visual Effects:VES Visual Effect Society: Industry Standard VFX Practices and Procedures**. Burlington: Focal Press.

İTERNET KAYNAKÇASI

- anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/198/cizgi-film-animasyon-bolumu/program-profil
(28 Eylül 2018)
- anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/198/cizgi-film-animasyon-bolumu/dersler (28 Eylül 2018)
- anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/198/cizgi-film-animasyon-bolumu/program-cikti (28 Eylül 2018)
- animasyongastesi.com/zoetrope (09 Ekim 2018)
- animationmagazine.net (12 Mart 2018)
- animationmagazine.net (20 Kasım 2017)
- arkhesanat.com/animasyon-nedir (11 Haziran 2018)
- arthenos.com/pozlama-nedir-nasil-yapilir (13 Şubat 2018)
- aslanbehar.com/maket-nedir (23 Mayıs 2018)
- bbkagp.com/vfx-nedir-gorsel-efekt (29 Ocak 2018)
- bidolubaski.com/blog/illustrasyon-nedir-yilin-en-iyi-illustrasyon-ornekl
(27 Mart 2018)
- bilgekanal.com/nedir/teknik-ne-demek (15 Mart 2018)
- broadcasterinfo.net/ContentDetails-386-seslendirme-ve-dublaj-hakkinda-neler-biliyoruz
(01 Mart 2018)
- cartoon-media.com/etna-schools/etna-schools-1/about-5.htm (29 Eylül 2018)
- catalog.calarts.edu/requirements/film-video/Pages/default.aspx#character (29 Eylül 2019)
- catalog.calarts.edu/requirements/film-video/Pages/default.aspx#experimentalbfa (29 Eylül 2018)
- cizgiroman.com.tr/dosya-konusu-cizgi-roman-nedir-ve-nasil-ortaya-cikmistir.html (11 Mayıs 2018)

dersimiz.com/terimler-sozlugu/kontrast-kontrastlik-nedir-ne-demek-15518 (02 Ocak 2019)

dijitalteknoloji.net/bilgisayar/bitmap-nedir.html (16 Temmuz 2018)

ekisci.com/dublor-nedir-dublor-olmak-ne-demek-nasil-olunur (17 Mart 2019)

en.wikipedia.org/wiki/Armature_(sculpture) (12 Kasım 2018)

en.wikipedia.org/wiki/Flip_book (21 Mayıs 2018)

en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope (27 Nisan 2018)

etimolojiturkce.com/kelime/optik (04 Mart 2018)

felsefe.gen.tr/estetik_nedir_ne_demektir.asp (13 Haziran 2018)

figur.nedir.org (12 Mayıs 2018)

filmvideo.calarts.edu/programs/character-animation (29 Eylül 2018)

filmvideo.calarts.edu/programs/experimental-animation/bfa (29 Eylül 2018)

grafikerler.org/forum/konu/storyboard-nedir-aciklamasi.28478 (04 Şubat 2018)

halkansiklopedisi.com/gotik-nedir.html (09 Mart 2019)

kelimecim.com/anlam-bul/fantastik-kelimesinin-anlami (06 Haziran 2018)

kelimecim.com/anlam-bul/mobil-kelimesinin-anlami (19 Nisan 2018)

kelimeler.net/Dekor-kelimesinin-anlami-nedir (22 Mayıs 2018)

kelimeler.net/Sahne-kelimesinin-anlami-nedir (23 Mayıs 2018)

lafsozluk.com/2013/04/grafik-nedir-ne-demektir.html (11 Haziran 2018)

lugatim.com/s/siluet (12 Mayıs 2018)

lugatim.com/s/yuzyil (02 Ağustos 2018)

makaleler.com/anime-nedir (21 Mayıs 2018)

meyfilm.com/produksiyon-nedir (12 Ocak 2018)

mynet.com/cevaplar/yuzyil-ve-milat-kavramlarin-aciklamasi/6926883 (05 Temmuz 2018)

nedir.com/betimleme (29 Ocak 2018)

neokur.com/abc/27799/plastisin-nedir (28 Ağustos 2018)

nkfu.com/oran-nedir-sozluk-anlami (26 Nisan 2018)

prezi.com/0h4jywarsp8r/video-oyunu-nedir (02 Mayıs 2018)

seslisozluk.net/objenin-nedir-ne-demek (25 Mayıs 2018)

sherpa.blog/sozluk/arayuz-arabirim-nedir (05 Temmuz 2019)

sozluk.gov.tr/?kelime=disiplin (25 Mayıs 2018)

sozluk.gov.tr/?kelime=metraj (17 Mart 2018)

sozluk.gov.tr/?kelime=mit (11 Mart 2018)

sozluk.gov.tr/?kelime=stüdyo (16 Nisan 2018)

sozluk.gov.tr/?kelime=tasarım (11 Nisan 2018)

sozluk.gov.tr/?kelime=teknoloji (27 Şubat 2018)

tarihibilgi.org/paleolitikdonem (02 Eylül 2018)

tdk.gov.tr/?s=kukla (25 Şubat 2018)

tekstilsayfasi.blogspot.com/2012/11/lateks-nedir.html (08 Nisan 2018)

tr.qwertyu.wiki/wiki/Clay_animation (14 Ağustos 2018)

tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon (12 Ağustos 2018)

tr.wikipedia.org/wiki/Animator (27 Eylül 2018)

tr.wikipedia.org/wiki/Geleneksel_animasyon (30 Ağustos 2018)

tr.wikipedia.org/wiki/iki_boyutlu_uzay (15 Kasım 2018)

tr.wikipedia.org/wiki/Sinematografi (06 Mayıs 2018)

tr.wikipedia.org/wiki/Vektorel_grafik (21 Nisan 2018)

tridi.co/blog/3d-tasarim-3d-modelleme-nedir-2 (03 Temmuz 2018)

turkcebilgi.com/filmografi (09 Mart 2018)

turkcebilgi.com/milenyum (19 Ağustos 2018)

turkedebyati.org/folklor.html (08 Mart 2019)

turkedebyati.org/sinema-sanati-nedir (14 Ekim 2017)

wmaraci.com/nedir/prototip (05 Nisan 2018)

wowturkey.com/forum/viewtopic.php?t=123813 (03 Temmuz 2018)



ŞEKİL KAYNAKÇASI

Şekil 1. (Azéma & Rivère, 2012: 332)

Şekil 2. (Bendazzi, 2015: 7)

Şekil 3. www.timetoast.com/timelines/evolution-of-animation-by-samia (12 Şubat 2018)

Şekil 4. www.moma.org/collection/works/89284 (22 Şubat 2018)

Şekil 5. www.pixar.com/feature-films/toy-story (12 Şubat 2018)

Şekil 6. zacharyespiritu.com/ArtOfAnimation/modern-techniques.html (16 Şubat 2018)

Şekil 7. www.britannica.com/topic/The-Adventures-of-Pinocchio (22 Şubat 2018)

Şekil 8. (Purves, 2010: 24)

Şekil 9. www.pixar.com/feature-films/up (02 Mart 2018)

Şekil 10. www.popularmechanics.com/technology/robots/a27495840/star-wars-disney-animatronics/ (05 Mart 2018)

Şekil 11. (Lee, 2012: 12)

Şekil 12a. www.icollector.com/Original-Tim-Burton-artwork-for-Jack-Skellington-from-The-Nightmare-Before-Christmas_i10500067 (25 Nisan 2019)

Şekil 12b. comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/the-nightmare-before-christmas-sally-illustration-by-kelly-asbury-touchstone-walt-disney-1993-/a/7196-96081.s (23 Ağustos 2019)

Şekil 12c. comics.ha.com/itm/animation-art/poster/the-nightmare-before-christmas-giclee-suite-limited-edition-124-315-touchstone-disney-2005-/a/7196-96077.s?ic16=ViewItem-BrowseTabs-Inventory-BuyNowFromOwner-ThisAuction-120115 (27 Mayıs 2019)

Şekil 12d. artoftimburton.tumblr.com/post/14686659288/timburtonsblog-original-sketches-by-tim (16 Temmuz 2019)

Şekil 12e. pbs.twimg.com/media/DLOnadmUIAUq0R5.jpg (27 Ağustos 2019)

Şekil 12f. linoit.com/users/Sam-Rose_Sharples/canvases/N.B.C%20-%20Contactual%20Stuff (23 Ağustos 2019)

Şekil 12g. weheartit.com/entry/258900783 (12 Ağustos 2019)

Şekil 12h. pbs.twimg.com/media/DLOnadmUIAUq0R5.jpg (27 Ağustos 2019)

Şekil 12i. comics.ha.com/itm/animation-art/poster/the-nightmare-before-christmas-giclee-suite-limited-edition-124-315-touchstone-disney-2005-/a/7196-96077.s?ic16=ViewItem-BrowseTabs-Inventory-BuyNowFromOwner-ThisAuction-120115 (27 Mayıs 2019)

Şekil 13a. e-mccutcheon255678-sp.blogspot.com/2014/10/storyboard-references-nightmare-before.html (26 Şubat 2018)

Şekil 13b. e-mccutcheon255678-sp.blogspot.com/2014/10/storyboard-references-nightmare-before.html (26 Şubat 2018)

Şekil 13c. e-mccutcheon255678-sp.blogspot.com/2014/10/storyboard-references-nightmare-before.html (26 Şubat 2018)

Şekil 13d. comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/the-nightmare-before-christmas-storyboard-art-group-of-3-touchstone-disney-1993-/a/7196-96070.s (26 Ağustos 2019)

Şekil 13e. comics.ha.com/itm/animation-art/tim-burton-s-nightmare-before-christmas-shrunk-head-storyboard-drawing-walt-disney-touchstone-1993-/a/7193-96076.s?ic4=OtherResults-SampleItem-Thumbnail-022817&tab=ArchiveSearchResults-012417 (27 Mart 2019)

Şekil 13f. comics.ha.com/itm/animation-art/the-nightmare-before-christmas-santa-and-jack-skellington-storyboard-drawing-by-jorgen-klubien-touchst-total-2-/p/7216-21001.s?ic4=GalleryView-Thumbnail-071515 (11 Haziran 2018)

Şekil 13g. (Burton ve Selick, 2000: 05:16)

Şekil 13h. (Burton ve Selick, 2000: 05:20)

Şekil 13i. (Thompson, 1993: 98)

Şekil 14a. guide.alibaba.com/shop/sally-and-the-professor-original-storyboard-from-tim-burtons-the-nightmare-before-christmas_73750574.html (07 Mart 2019)

Şekil 14b. the-nightmare-before-christmas.fandom.com/wiki/Behind_The_Scenes?file=8632991_1Oogie_Sally_Santa.jpg (06 Nisan 2019)

Şekil 14d. (Thompson, 1993: 26)

Şekil 14e. layout.alimb.us/47-nightmare-before-christmas-town-layout-ps1k/nightmare-before-christmas-town-layout-concept-sketch-for-halloween-town-square-from-the/ (16 Ocak 2019)

Şekil 14f. (Thompson, 1993: 110)

Şekil 14g. (Burton ve Selick, 2000: 06:47)

Şekil 14h. (Burton ve Selick, 2000: 06:42)

Şekil 14ı. (Thompson, 1993: 75)

Şekil 15a. (Burton ve Selick, 2000: 10:09)

Şekil 15b. e-mccutcheon255678-ppp.blogspot.com/2015/05/the-nightmare-before-christmas.html (29 Mart 2018)

Şekil 15c. www.standbydesign.com/nightmare-before-christmas.html (28 Temmuz 2019)

Şekil 15d. www.standbydesign.com/nightmare-before-christmas.html (28 Temmuz 2019)

Şekil 15e. www.standbydesign.com/nightmare-before-christmas.html (28 Temmuz 2019)

Şekil 15f. (Burton ve Selick, 2000: 09:28)

Şekil 15g. (Burton ve Selick, 2000: 08:33)

Şekil 15h. (Burton ve Selick, 2000: 08:36)

Şekil 15ı. (Burton ve Selick, 2000: 11:16)

Şekil 16a. (Burton ve Selick, 2000: 10:22)

Şekil 16b. (Burton ve Selick, 2000: 10:33)

Şekil 16c. (Thompson, 1993: 78)

Şekil 16d. (Burton ve Selick, 2000: 10:20)

Şekil 16e. (Burton ve Selick, 2000: 10:28)

Şekil 16f. (Burton ve Selick, 2000: 10:42)

Şekil 17a. (Burton ve Selick, 2000: 14:18)

Şekil 17b. (Burton ve Selick, 2000: 14:21)

Şekil 17c. (Burton ve Selick, 2000: 14:28)

Şekil 17d. (Burton ve Selick, 2000: 12:44)

Şekil 17e. (Burton ve Selick, 2000: 14:14)

Şekil 17f. (Burton ve Selick, 2000: 13:48)

Şekil 17g. (Burton ve Selick, 2000: 19:46)

Şekil 17h. (Burton ve Selick, 2000: 12:54)

Şekil 17i. (Burton ve Selick, 2000: 19:48)

Şekil 18a. (Burton ve Selick, 2000: 08:25)

Şekil 18b. (Thompson, 1993: 120)

Şekil 18c. (Burton ve Selick, 2000: 12:35)

Şekil 18d. (Burton ve Selick, 2000: 14:29)

Şekil 18e. (Burton ve Selick, 2000: 14:35)

Şekil 18f. (Burton ve Selick, 2000: 12:33)

Şekil 18g. (Burton ve Selick, 2000: 23:40)

Şekil 18h. (Burton ve Selick, 2000: 23:35)

Şekil 18i. (Burton ve Selick, 2000: 02:22)

Şekil 19a. spong.com/game/artwork/11039442/Tim-Burtons-The-Nightmare-Before-Christmas-The-Pumpkin-King-GBA/178000 (12 Kasım 2018)

Şekil 19b. comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/tim-burton-s-nightmare-before-christmas-storyboard-drawings-group-of-2-walt-disney-touchstone-1993-total-2/a/7193-96077.s (03 Temmuz 2019)

Şekil 19c. www.icollector.com/Pair-of-orig-Tim-Burton-sketches-fr-Jack-Skellington-othr-figures-frm-The-Nightmare-Before-Christmas_i10500069 (03 Temmuz 2019)

Şekil 19d. www.lot-art.com/auction-lots/Timothy-Walter-Burton-Sketch-of-Jack-Skellington-from/134-timothy_walter-28.12.17-woodshed (12 Haziran 2019)

Şekil 19e. (Burton ve Selick, 2000: 21:18)

Şekil 19f. (Thompson, 1993: 131)

Şekil 19g. (Thompson, 1993: 141)

Şekil 19h. (Burton ve Selick, 2000: 19:45)

Şekil 19i. (Burton ve Selick, 2000: 20:10)

Şekil 20a. comics.ha.com/itm/animation-art/production-drawing/tim-burton-s-nightmare-before-christmas-sally-and-zero-storyboard-concept-art-group-of-2-touchstone-1993-/a/7173-96019.s (23 Ağustos 2019)

Şekil 20b. (Thompson, 1993: 89)

Şekil 20c. (Burton ve Selick, 2000: 22:18)

Şekil 20d. (Burton ve Selick, 2000: 22:20)

Şekil 20e. (Burton ve Selick, 2000: 21:59)

Şekil 20f. (Burton ve Selick, 2000: 21:58)

Şekil 20g. (Burton ve Selick, 2000: 14:55)

Şekil 20h. (Thompson, 1993: 141)

Şekil 20i. (Thompson, 1993: 33)

Şekil 21a. (Burton ve Selick, 2000: 11:14)

Şekil 21b. (Burton ve Selick, 2000: 12:14)

Şekil 21c. (Burton ve Selick, 2000: 11:17)

Şekil 22a. (Burton ve Selick, 2000: 23:47)

Şekil 22b. (Burton ve Selick, 2000: 20:14)

Şekil 22c. (Burton ve Selick, 2000: 18:55)

Şekil 22d. (Burton ve Selick, 2000: 15:13)

Şekil 22e. (Burton ve Selick, 2000: 13:59)

Şekil 22f. (Thompson, 1993: 144)

Şekil 23a. (Burton ve Selick, 2000: 20:29)

Şekil 23b. (Burton ve Selick, 2000: 20:36)

Şekil 23c. (Burton ve Selick, 2000: 20:37)

Şekil 23d. (Burton ve Selick, 2000: 20:54)

Şekil 23e. (Burton ve Selick, 2000: 20:43)

Şekil 23f. (Burton ve Selick, 2000: 20:47)

Şekil 24a. (Burton ve Selick, 2000: 22:39)

Şekil 24b. (Burton ve Selick, 2000: 22:34)

Şekil 24c. (Burton ve Selick, 2000: 22:36)

Şekil 24d. (Burton ve Selick, 2000: 22:37)

Şekil 24e. (Burton ve Selick, 2000: 22:44)

Şekil 24f. (Burton ve Selick, 2000: 22:40)

Şekil 24g. (Burton ve Selick, 2000: 22:53)

Şekil 24h. (Burton ve Selick, 2000: 23:07)

Şekil 24ı. (Burton ve Selick, 2000: 22:49)

Şekil 25. (Thompson, 1993: 157)

