



T.C.

ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı

**TÜRKİYE'DE ANİMASYON SANATI VE
GELİŞİMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME**

Muhammed Emin FİDAN

Yüksek Lisans Tezi

Danışman

Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER

İstanbul, 2024

TÜRKİYE'DE ANİMASYON SANATI VE GELİŞİMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Muhammed Emin FİDAN

Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

2024

Muhammed Emin FİDAN tarafından hazırlanmış ve 09/09/2024 tarihinde sunulmuş TÜRKİYE'DE ANİMASYON SANATI VE GELİŞİMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME başlıklı tez Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak **oy birliği** ile kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER

Danışman

Tez Savunma Sınavı Jüri Üyeleri:

Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER

Grafik Tasarım Bölümü,
Altınbaş Üniversitesi

Doç. Dr. Cüneyt GÖK

Radyo, Televizyon ve
Sinema Bölümü,
Altınbaş Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Özgün Pelin ÖZYOL

Grafik Tasarım Bölümü,
Haliç Üniversitesi

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak bütün şartları sağladığını beyan ederim.

Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik davranışlara uygun olarak edinildiğini ve sunulduğunu beyan ederim. Ayrıca, bu kuralların ve davranışların gerektirdiği şekilde, bu araştırmada, orijinal olmayan tüm materyalleri ve sonuçları tamamen alıntı yaptığımı ve referans gösterdiğimi de beyan ederim.

Muhammed Emin FİDAN

İmzası

X X X X

ÖNSÖZ

Çalışmam süresince bana her türlü yol gösterip destek olan, bilgi birikimiyle çalışmama farklı bakış açıları katan, değerli danışman hocam Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER'e sonsuz teşekkür ederim.



ÖZET

TÜRKİYE'DE ANİMASYON SANATI VE GELİŞİMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

FİDAN, Muhammed Emin

Yüksek Lisans, Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı, Altınbaş Üniversitesi

Danışman: Doç. Dr. Hülya ŞAHİNER

Tarih: 09/2024

Sayfa: 76

Araştırmada, animasyon sanatının Türkiye’deki gelişim süreci ve günümüzde geldiği nokta incelenmiştir. İnsana dair yaratıcı süreçlerin bir sonucu olarak gelişen ve neredeyse 200 yıllık bir geçmişe dayanan animasyon sanatı, günümüzde, sinema, televizyon ve dijital medya gibi farklı iletişim ortamlarında giderek daha çok yaygınlık kazanmaktadır. Özellikle içeriksel olarak taşıdığı görsel iletişim potansiyeli ve estetik süreçleriyle gösteri endüstrisinde; reklam, haber ve belgesel amaçlı üretilen animasyon filmlerinin yanı sıra, çocuklara yönelik eğlence ve eğitim amaçlı animasyon filmleri ülkemizde gelişmesini sürdürmektedir.

Bu kapsamda, ülkemizde üretilen ilk hareketli çizimlerden günümüz üç boyutlu animasyonlarına kadar olan gelişim süreci, bu süreci etkileyen olaylar beraberinde incelenmiştir. Türkiye’deki animasyon sanatında kavşak noktaları, gelişen teknolojinin bu sanata etkisi ve Animasyon yapımlarında ne şekilde kullanıldığı anlatılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon Sanatı, Türkiye’de Animasyon, Türkiye’de Animasyonun Gelişimi, Animasyon Stüdyosu, Rafadan Tayfa.

ABSTRACT

A STUDY ON THE ART AND DEVELOPMENT OF ANIMATION IN TÜRKİYE

FİDAN, Muhammed Emin

M.A., Department of Plastic Arts, Altınbaş University

Supervisor: Assoc Prof. Dr. Hülya ŞAHİNER

Date: 09/2024

Pages: 76

In this study, the development process of animation art in Turkey and its current status are analysed. The art of animation, which has developed as a result of human creative processes and has a history of almost 200 years, is becoming more and more widespread in different communication media such as cinema, television and digital media. Especially in the show industry with its visual communication potential and aesthetic processes, animated films produced for advertising, news and documentary purposes, as well as animated films for entertainment and educational purposes for children continue to develop in our country.

In this context, the development process from the first moving drawings produced in our country to today's three-dimensional animations and the events affecting this process are analysed. Crossroads in the art of animation in Turkey, the impact of developing technology on this art and how it is used in animation productions are explained.

Keywords: Animation Art, Animation in Turkey, Development of Animation in Turkey, Animation Studio, Rafadan Tayfa.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
TABLO LİSTESİ.....	x
ŞEKİL LİSTESİ	xi
KISALTMALAR.....	xiii
1. GİRİŞ.....	1
1.1 ARAŞTIRMANIN AMACI	1
1.2 ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	2
1.3 ARAŞTIRMANIN SORUSU	2
1.3.1 Araştırmanın Alt Soruları	2
1.4 ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	3
1.5 ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLILIKLARI	3
1.6 LİTERATÜR TARAMASI	3
2. ANİMASYON SANATI VE TÜRKİYE'DEKİ GELİŞİMİ.....	5
2.1 ANİMASYONUN TANIMI.....	5
2.1.1 Animasyonun Ortaya Çıkışı ve Erken Dönemleri	6
2.1.2 Animasyon Projesi Yapımı	7
2.1.3 Animasyonda Animatörün Rolü	10
2.1.4 Animasyon Geliştirme Süreci	10
2.2 ÜÇ BOYUTLU ANİMASYON YAPIMINDA KULLANILAN TEKNİKLER	13
2.2.1 Anımac	14
2.2.2 Digital Effect.....	14

2.2.3 Plair	15
3. TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN GELİŞMESİ.....	17
3.1 TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN ERKEN DÖNEM ÖRNEKLERİ.....	20
3.2 TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN GELİŞİMİNE KATKIDA BULUNAN ÖNEMLİ İSİMLER.....	21
3.3 TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN ENDÜSTRİSİNİN GELİŞMESİ VE BUGÜNKÜ DURUMU	22
3.4 ULUSAL KÜLTÜRÜ ÖNCELEYEN ANİMASYON PROJELERİ	26
3.4.1 Rafadan Tayfa	28
3.4.2 Keloğlan Masalları.....	30
3.4.3 Dede Korkut Hikâyeleri	32
3.4.4 Kötü Kedi Şerafettin	36
3.5 TÜRKİYE'DE ANİMASYON EĞİTİMİ VE GELİŞİMİ	38
3.5.1 Türkiye'de Animasyon Eğitimi Alan Öğrencilerin Çalışmaları.....	40
3.6 TÜRKİYE'DE ÜRETİLEN ANİMASYONLARIN ULUSLARARASI BİLİNİRLİĞİ.....	42
4. SONUÇ	43
REFERANSLAR	45
EK A	52

TABLO LİSTESİ

Sayfa

Tablo 3.1: TRT Çocuk'ta Yayınlanan Türk Yapımı Programlardan Öne Çıkanlar.....	26
--	----



ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 2.1: Thaumatrope.	6
Şekil 2.2: Humorous Phases of Funny Faces.	7
Şekil 2.3: Animatör.	12
Şekil 3.1: İlk Uzun Metrajlı ve Renkli Türk Animasyon Filmi.....	19
Şekil 3.2: TRT Çocuk.....	25
Şekil 3.3: Fırıldak Ailesi.....	28
Şekil 3.4: Rafadan Tayfa İstanbul Mahallesi.	29
Şekil 3.5: Keloğlan Çizgi Dizisi.....	31
Şekil 3.6: Keloğlan- Padişahın Kalesi.	32
Şekil 3.7: Dede Korkut.	33
Şekil 3.8: Yöresel Yemekler.....	35
Şekil 3.9: Eşek Sahnesi.....	35
Şekil 3.10: Kötü Kedi Şerafettin (Şero) 5 Şubat 2016'da Vizyona Girdi.	37
Şekil 3.11: Animasyon Eğitim Görseli.....	40
Şekil A.1: İSF STUDIOS kurucusu İsmail Fidan ile Animasyon Stüdyosunu Hakkında Bilgi Alırken.....	52
Şekil A.2: İSF Studios Ana Giriş.....	60
Şekil A.3: İSF Studios İç Avlu.	60
Şekil A.4: Animasyon Üretim Merkezi.	61
Şekil A.5: İSF Akademi.	61
Şekil A.6: İSF Akademi Sınıfı.....	62
Şekil A.7: Greenbox Stüdyosu.	62

Şekil A.8: Çok Amaçlı Müzik Stüdyosu.	63
Şekil A.9: Müzik Stüdyosu Ekipmanları.	63
Şekil A.10: Müzik Stüdyosu Ekipman Çeşitliliği.	64
Şekil A.11: Akustik Müzik Stüdyosu.	64
Şekil A.12: Profesyonel Bateri ve Davul.	65
Şekil A.13: Akustik Tavan.	65
Şekil A.14: Yüksekliği ve Derinliği Ayarlanabilir Akustik Tavan.	66
Şekil A.15: Mixing ve Mastering Stüdyosu.	66
Şekil A.16: Render Farm.	67
Şekil A.17: Stüdyo Kütüphanesi.	67
Şekil A.18: Sinema Salonu.	68
Şekil A.19: Stüdyo Spor Alanları.	68

KISALTMALAR

AI	:	Artificial Intelligence
AR	:	Augmented Reality
GSFÇF	:	Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film
İTÜ	:	İstanbul Teknik Üniversitesi
TRT	:	Türkiye Radyo ve Televizyon
UGY	:	Uzaydan Gelen Yaratık
VR	:	Virtual Reality

1. GİRİŞ

Günümüzde gelişen dijital teknolojiler sayesinde görüntünün hiç olmadığı kadar etkili bir iletişim gücü kazanması bu alana yönelik üretim süreç ve yöntemlerini de önemli hale getirmektedir. Bu kapsamda sinema, televizyon ve bilgisayar gibi görüntülü iletişim araçlarının yanı sıra bireysel kullanıma uygun olarak tasarlanan görüntülü ekranlar, hareketli görüntülerin oluşturulması gereksinimini giderek daha da çok arttırmaktadır. Özellikle hareketli görüntüler, giderek bireysel hale gelen ekranlı cihazlar için neredeyse bir zorunluluk halini almaktadır. Hareketli görüntülerin üretilmesinde işlerlik kazanan Animasyon¹ sanatı da en yaygın ve etkili iletişim formlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Görsel hikayelerin hareketli olarak anlatılmasını sağlayan bir sanat formu olan Animasyon, Teknik olarak içerik görsellerinin ardıl bir şekilde düzenlenerek² hareketlendirildiği bir film yapım tekniğidir.³ Animasyon sanatının iletişim aracı olarak kullanılma potansiyeli ve sosyo kültürel süreçlerdeki rolü animasyonu değerli ve gerekli bir sanat formu kılmaktadır.

Üretim teknikleri açısından animasyon, geleneksel olarak, şeffaf selüloit tabakalar (cells) üzerine elle çizilir veya boyanır, daha sonra fotoğraflanarak hareketli film haline getirilir. Günümüzde ise animasyonların çoğu, dijital ortamlarda oluşturulan görüntülerle (CGI) yapılan bilgisayar animasyonlarıdır.

1.1 ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın amacı; Türkiye’deki Animasyon Sanatının gelişim süreçleri ve günümüzdeki durumu üzerine bir inceleme çalışması yapmaktır.

Bu kapsamda hem sanatsal üretim süreçlerinde hem de sektörel düzeyde taşıdığı sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik potansiyeller ve katkılar açısından ele alarak, özellikle,

¹ Türkçeye canlandırma olarak çevrilen animasyon, İngilizce “animation” kelimesinden geçmiştir.

² Görsel bir sunum olarak herhangi bir hareketli görüntü dizisinin temel parametreleri şunlardır: rengin varlığı veya yokluğu, en boy oranı, çözünürlük ve görüntü değişim hızı.

³ Film (aynı zamanda hareketli görüntü veya film olarak da adlandırılır), hareket görünümü oluşturmaya yetecek kadar hızlı bir hızda ekranda görüntülenen görüntülerin kaydedilmiş dizisidir.

Türkiye’de üretilen animasyon filmlerinin teknik ve içerik nitelikleriyle animasyon sanatının ülkemizdeki gelişim süreçlerine dair sağladıkları katkılar bulgulamak amaçlanmaktadır.

1.2 ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Yaratıcı ve kurgusal ifadenin en etkili formlarından biri olan animasyon sanatı, haiz olduğu çok katmanlı iletişim potansiyeli dikkate alındığında hem global ölçekte hem de ülkemiz ölçeğinde kayda değer bir önem taşımaktadır. Bu öneme binaen; Türkiye’deki animasyon sanatının süreçlerini incelemek amacıyla yapılan literatür taramasında; Ulusal tez merkezinde yapılmış olan taramada animasyon konusunda 414 adet tez yazıldığı, bu tezlerden araştırmaya dolaylı olarak kaynaklık yapacak 6 adet tez çalışması, doğrudan kaynaklık yapacak sadece üç adet tez çalışması, bir adet kitap, iki adet makale, 2018 ve 2022 yıllarına ait BEBKA sektör raporu ve birkaç basın haberinin dışında bir çalışmanın bulunmaması, bu alanda daha fazla araştırma yapılması gerektiği düşüncesini oluşturmuştur.

Bu kapsamda; kültürel ve ekonomik parametreler açısından toplumsal süreçlerdeki rolü düşünüldüğünde animasyon sanatının ülkemizde gelmiş olduğu durumun anlaşılmasına dair bir araştırmanın yapılması hem akademik düzeyde bu alanda çalışmak isteyen araştırmacılar için hem de sektörel düzeyde bir envanterin oluşmasına katkı sağlaması hedefiyle önem taşımaktadır.

1.3 ARAŞTIRMANIN SORUSU

Bu araştırma kapsamında problem cümlesi aşağıdaki gibi oluşturulmuştur:

“Türkiye’deki animasyon sanatının gelişim süreçleri ve günümüzdeki durumu nedir?”

1.3.1 Araştırmanın Alt Soruları

Bu araştırmanın temel amacı ve sorunsalı kapsamında aşağıdaki alt sorulara cevap aranacaktır.

- a. Türkiye’de üretilen animasyon filmlerinin teknik ve içerik nitelikleri ile yerel ve uluslararası düzeyde ilişkilenişleri nasıldır?

- b. Türkiye’deki animasyon sanatçılarının ya da stüdyolarının süreçle ilişkisi nasıl gelişmektedir?
- c. Türkiye’de üretilen animasyon filmleri, geleneksel ve yerel kültür ile ilişkilenebilir midir?
- d. Türkiye’de animasyon sanatı, teknik ve içerik nitelikleri ile bu alanın ülkemizdeki gelişim süreçlerine ne tür katkılar sağlamaktadır?
- e. Türkiye’de animasyon sanatının içeriksel düzeyde sosyo-kültürel etkileri var mıdır? Varsa bu etkiler nelerdir?
- f. Türkiye’de animasyon sanatının sektörel düzeyde sosyo-ekonomik potansiyeli var mıdır?
- g. Türkiye’de üretilen animasyon filmlerinin ülkemizin uluslararası tanınırlığının artmasına katkıları var mıdır? Varsa bu katkılar nelerdir?

1.4 ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırmada gerekli verileri elde etmek için literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. Türkiye’deki animasyon sanatının gelişim süreçleri ve günümüzdeki durumu, alandaki yazın taraması da dikkate alınarak, araştırma konusu ölçeğinde evrenden seçilen örneklemeler kapsamı ve sınırları çerçevesinde incelenmiştir.

1.5 ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLILIKLARI

Bu araştırmada, ülkemizde gelişen animasyon sanatının tarihsel süreçleri ve günümüzdeki durumunun incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çerçevede çalışmanın evreni olarak Türkiye’deki animasyon filmleri değerlendirilerek, bu araştırmada varılan bulgu ve sonuçlara sadece bu araştırma yer alan örneklemeler üzerinden varılmıştır.

1.6 LİTERATÜR TARAMASI

‘Türkiye’deki Animasyon Sanatı ve Gelişim Süreçleri’ne ilişkin yapılmış olan literatür taraması; Ulusal Tez Merkezi, alanla ilgili yazılmış kitaplar, makaleler ve internet sayfaları incelenerek oluşturulmuştur (incelenen kaynakça künyeleri için bkz. EK A). Bu tarama

sonucunda doğrudan araştırma çalışmasının içeriğini refere eden akademik çalışmalar dikkate alınmaya çalışılmış ve bu çalışmaların açıkta bıraktığı konular üzerinde durulmuştur.

Bu hedefle Ulusal Tez Merkezinde yapılmış olan sorgulamada;

Erdem Göktepe'nin *Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye'de Animasyonun Gelişimi* adlı yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi,

Tuğba Gayret'in *Türkiye'de Grafik ve Animasyon Sanatı Tarihi* adlı yayımlanmamış Doktora tezi,

Mehmet Atılay Hüsnüoğlu'nun *Türkiye'de Sektörel Anlamda Animasyonun Durumu* yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi,

Selçuk Hünerli'nin *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli* adlı Doktora tezi ve *Canlandırma Sineması Üzerine* adlı kitabı,

Yine araştırma konusu ile ilgili Türkçe yazılmış kitap ve makaleler olarak;

Burçak Evren ve Müjgan Yıldırım'ın 'Türkiye'nin İlk Uzun Metrajlı ve İlk Renkli Çizgi Filmi: Evvel Zaman İçinde' başlıklı kitabı ve aynı ismi taşıyan yazısı,

İbrahim Halil Türker'in 'Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı' başlıklı yazısı,

Birgül Alıcı'nın 'Türkiye'de Animasyon Sineması Çalışmaları Üzerine Bir Değerlendirme' başlıklı yazısı,

Filiz Şenler'in 'Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları' başlıklı yazısı,

Berk Solmaz'ın Ahmet Cemal Erez'le yapılan Röportaj yazısı incelenmiştir.

Araştırmanın konusu kapsamında diğer internet kaynakları taranmıştır.

Ayrıca; araştırmaya katkı sağlamak amacıyla Türkiye'deki önemli animasyon stüdyolarından olan İSF Studios mekanları incelenerek, kurucusu İsmail Fidan ile röportaj gerçekleştirilmiştir. (Bkz. EK B)

2. ANİMASYON SANATI VE TÜRKİYE'DEKİ GELİŞİMİ

2.1 ANİMASYONUN TANIMI

‘Canlandırma’ anlamına gelen ve ‘Hareketli çizim oluşturma’ kavramına karşılık gelen “animasyon” sözcüğü hem sanatsal hem de teknik bir terim olarak uluslararası literatürdeki yerini almıştır. Teknik süreçleri açısından animasyon, statik görüntülerin canlı oldukları ve hareket ettikleri yanılsamasını yaratacak şekilde düzenlenmesidir. Hareket yanılsaması yaratmak için; çizimler, desenler ve hatta kuklalar, bir dizi halinde ardışık olarak görüntülenir. Gözlerimiz bir görüntüyü yalnızca saniyenin yaklaşık 1/10'u kadar tutabildiğinden, birden fazla görüntü hızla art arda görüldüğünde, beyin bunları tek bir hareketli görüntüde harmanlar. (studiobinder, 2024)

İlk çizgi filmler olan geleneksel animasyonda, fotoğraf çekilmek üzere şeffaf selüloit levhalar üzerine resimler çizilir veya boyanırdı. Ancak günümüzde çoğu animasyon filmi dijital ortamlarda oluşturulan görüntülerle (CGI) yapılan bilgisayar animasyonlarıdır.

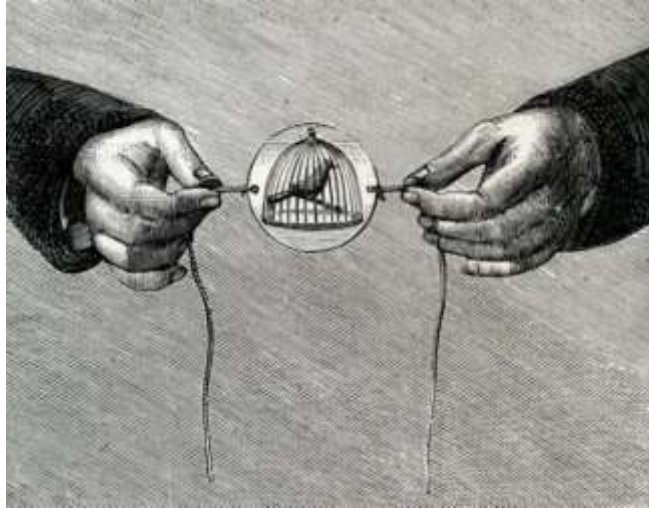
Bu çizilmiş, boyanmış veya bilgisayarda oluşturulmuş görüntülerden düzgün hareketli bir görüntü oluşturmak için kare hızı veya saniyede görüntülenenen ardışık görüntü sayısı dikkate alınır. Animasyon karakterleri genellikle tek başına sunulur; bu da saniyede 12 çizimin kullanıldığı görüntünün iki karede görüntülediği anlamına geliyor. Ancak saniyede 12 kare hızla hareket etmek yavaş bir görüntü oluşturur. Filmde, düzgün hareket için genellikle saniyede 24 kare kullanır (studiobinder, 2024).

Animasyon, görsel hikayelerin anlatılmasını sağlayan bir araçtır. Karakterlerin, nesnelerin ve dünyaların canlandırılmasıyla gerçeklik dışı veya gerçeküstü bir ortam yaratılır. Bu, yapımcılara sınırsız bir yaratıcılık özgürlüğü sunar ve hayal gücünün sınırlarını zorlar. Animasyon, somut olmayan kavramları, soyut fikirleri ve karmaşık konuları görsel olarak anlatma yeteneği sayesinde iletişim aracı olarak da kullanılır. Örneğin, bilimsel kavramları basitleştirerek öğrenmeyi kolaylaştırabilir veya toplumsal mesajları etkileyici bir şekilde iletebilir. Animasyonun önemi, özellikle çocuklar ve gençler için eğitim aracı olarak ortaya çıkar. Renkli ve hareketli animasyonlar, çocukların dikkatini çeker ve öğrenme sürecini daha etkili hale getirir. Matematik, fen, tarih ve diğer derslerde animasyonlar kullanılarak karmaşık konular basitleştirilir ve öğrencilerin ilgisini çekmeye yardımcı olur. Ayrıca,

animasyonlar kültürel ifade aracı olarak da kullanılır. Bir ülkenin tarihini, mitolojisini veya yerel hikayelerini animasyon formatında sunarak, kültürel mirasın korunmasına ve yeni nesillere aktarılmasına katkı sağlamak başlıca hedeftir.

2.1.1 Animasyonun Ortaya Çıkışı ve Erken Dönemleri

İlk animasyon örnekleri dünyada 19.yy.ın başlarında resimlerin hareket ediyormuş gibi görünmesini sağlayan oyuncaklarla ortaya çıktı. Bunların en eskisi ise "Thaumatrope" adı verilen çok basit bir oyuncaktı. Bu oyuncağın iki yüzündeki resimler oyuncağa asılı olan iplerden tutulup parmaklar arasında döndürüldüğünde, bu iki resim birbiri ardına hareket eden, hareketli bir resim gibi görünüyordu (Şenler, 2005). Fakat aslında statik olan resimlerin birbiri ardına seri olarak hızlı hareketinden kaynaklanan bir göz yanılsamasından başka birşey değildi bu durum. Animasyonun yaratıcılarından Norman McLaren; animasyonu hareket eden çizimlerin değil, çizimlerin hareketinin sanatı olarak tanımlamıştır. McLaren'a göre; animasyon kareler arasında görünmez boşlukları doldurma süreci olduğundan, her iki karenin arasında ne olduğu, karenin içinde ne olduğundan çok daha önemlidir (Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, 2005, s. 32-33).



Şekil 2.1: Thaumatrope.

(optic-wonder-make-your-own-thaumatrope/)

Animasyonun varlığı 1800'lü yılların sonlarından günümüze kadar uzanır. O zamanlar çekim sırasında kameranin durdurulduğu, filme alınan nesnenin eklendiği veya çıkarıldığı, ardından çekime devam edildiği stop-motion yöntemi kullanılıyordu. 1906 yılında J. Stuart Blackstone stop-motion tekniğinden faydalanarak "Humorous Phases of Funny Faces" adlı

animasyon filmini yapmıştır. O tarihten bu yana bu teknik kullanılarak birçok animasyon daha çekilmiştir. Fakat 1914'te animasyon tarihinde yeni bir değişiklik olan cell/selüloz yöntemi Earl Hurd tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Bu yöntemde ise karelerin tek tek çizilip, çizgi testine tabi tutulması sonrasında da çerçevelerin eklenmesi ile görüntü oluşturulmasıdır (Şenler, 2005, s. 1)



Şekil 2.2: Humorous Phases of Funny Faces.

(loc.gov/item/00694006)

2.1.2 Animasyon Projesi Yapımı

Yeni bir animasyon projesine başlayacağınız zaman aklınıza gelen ilk sorulardan biri bir animasyonun hazırlanması ne kadar sürer?

Genel olarak konuşursak, sürecin ne kadar süreceği tasarımın karmaşıklığına ve ihtiyaç duyulan ayrıntı düzeyine bağlıdır (örneğin, animasyonun 2 boyutlu veya 3 boyutlu olması). Yüzeysel detaylara sahip, animasyon karakterlerin yer almadığı basit bir animasyon videosu yaklaşık 4 haftada tamamlanabilmektedir. Ancak daha yoğun, daha fazla hareket ve animasyon içeren sahneler (dövüş sahnesi gibi) birkaç aya kadar sürebilmektedir.

Tipik olarak yaklaşık 60-90 saniyelik bir animasyonun üretilmesi için gereken ortalama süre 8-10 haftadır. Geçen süre büyük ölçüde kullanmak istediğiniz animasyon stiline bağlıdır;

örneğin, basit hareketli grafik animasyonları, karmaşık kare kare animasyonlardan çok daha hızlı olacaktır.

Tüm animasyon sürecinin tamamlanmasına kadar geçen 8 haftalık standart zaman çizelgesi birkaç aşamaya ayrılabilir: brifing, beyin fırtınası, senaryo yazımı, ana illüstrasyon/konsept sanatı, storyboard, illüstrasyon, animasyon ve ses tasarımı. Sürecin her aşaması animasyonun başarısının ayrılmaz bir parçasıdır. Sürecin genel amacı yaratıcı vizyonunuzu gerçeğe dönüştürmektir. İlk yapım öncesi aşamalarda brifing, beyin fırtınası, senaryo yazımı ve konsept çizimi için birkaç gün ayrılacak. Daha sonra senaryo yazımı (seslendirme ve resimli anlatım) için yaklaşık bir haftaya ihtiyacımız var. Projenin hızla ilerlemesini sağlamak için müşterilerin anında geri bildirimde bulunması başından itibaren hayati öneme sahiptir.

Bir sonraki aşama storyboard ve illüstrasyonlar için 7 gün, ardından illüstrasyonun kendisi için 10-12 gün olacaktır. Bu arada animasyon, müzik ve seslendirme kaydı üzerinde de çalışabilmektedir. Çizimler bittiğinde animasyonun kendisi için yaklaşık iki haftaya ihtiyaç olacaktır. Animasyon süreci sonunda yaklaşık 60-90 saniye uzunluğunda kaliteli bir animasyona sahip olunacağı hesaplanmıştır.

Zaman önemliyse animasyonlar daha hızlı tamamlanabilir, ancak bunu yapmak genellikle çok kaynak gerektirir ve projenin genel maliyetini artırır. Ancak projeye daha fazla kişi katılırsa süreç iki kat daha hızlı olabilmektedir. Müşteri ile tasarım stüdyosu arasındaki açık diyalog, herkesin aynı fikirde olmasını ve her aşamanın zamanında teslim edilmesini sağlayacaktır.

Animasyon üretmenin ilk aşaması yaratıcı bir teklif tasarlamaktır. İyi tanımlanmış bir özet, tasarımcılarınızın projenizle neyi başarmak istediğinizi daha iyi anlamalarına ve videonuzda görmeyi istediğiniz stilistik öğeleri not etmelerine yardımcı olacaktır.

Bu aşamadan sonra stüdyo, müşterinin vizyonunu hayata geçirmek için beyin fırtınası yapacak. Tüm beyin fırtınası süreci, ekibin geri kalanı konseptler üzerinde çalışmaya başlamadan önce stilistikleri seçmek için sanat yönetmenleriyle birlikte çalışan metin yazarlarıyla başlar.

- a. Yaratıcı ekip (animatörler, illüstratörler ve sanat yönetmenlerinden oluşan) potansiyel stilistik özellikleri ve vizyonunuzu hayata geçirmek için yapılabilecek sanatsal seçimleri listeleyecektir. Daha sonra senaryo üretilecek. Bu, yaratıcı hikayenizin kalbi ve ruhudur ve ister duygusal bir hikâye ister bir pazarlama animasyonu yaratıyor olun, senaryonuz, animasyonunuzun nasıl karşılanacağını belirlemede büyük bir rol oynayacaktır.
- b. Artık senaryo hazır olduğunda anlatım ve/veya diyaloglar içeren projeler seslendirme sanatçılara aktarılacak. Seslendirme ne kadar erken kaydedilirse o kadar iyi olur. Animasyonun uzunluğunu ve ritmini etkileyerek nihai efektin nasıl görüneceğini belirler.
- c. Senaryonuzun taslağı hazırlandıktan sonra, videonun görsel bileşenlerini sahneden sahneye detaylandıracak bir storyboard hazırlanacaktır. Sahne tasarımına ve hikâyenin ilerleyişine kadar genel animasyonun nasıl yapılandırıldığını görmenizi sağlayacaktır.
- d. Sanatsal mesajınızın temellerini attıktan sonra anahtar illüstrasyon mesajınızı görselleştirmeye başlayacaktır. Konsept sanatı olarak da adlandırılan anahtar illüstrasyon, fikirlerinizin nihai ürüne yerleştirilmeden önce kaba bir görsel temsilini oluşturmayı amaçlamaktadır. İllüstratörler ve sanat yönetmenleri, animasyon stüdyosunun görsel fikirlerine hızlı bir bakış sağlayan önemli illüstrasyonlar yaratmaya çalışacaklardır.
- e. Artık projenin ana kısmına ulaştık: animasyon aşamasına. Bu noktada tasarım stüdyosu, dinamik animasyonlu sahneler oluşturmak için daha önceki illüstrasyonları ve storyboard'ları kullanacaktır. Stüdyo, karakter tasarımlarına ve diğer modellere sahne sahne özgün hareket ve artikülasyonla hayat vermek için animasyon yazılımı kullanacaktır. Sahnelerin sorunsuz bir şekilde ilerlemesini sağlamak için her sahnenin güçlü bir şekilde gözden geçirilmesi gerekecektir.
- f. Animasyonunuzu tamamlamak için ses efektleri ve profesyonel bir müzik parçası eklemenin zamanı geldi. Tasarım ekibi, animasyonunuza ses eklemek için müzik ses efektlerinden ve prodüksiyon yazılımından yararlanacaktır.
- g. 8 haftalık animasyon süreci, izleyicileri büyüleyen ve mesajınızı ileten yüksek kaliteli bir ürün ortaya çıkarmak için yeterlidir. Animasyon sürecini hızlı tutmak ile yaratıcı vizyonunuzdan ödün vererek acele etmek arasında ince bir çizgi vardır. Bu yüzden detaylı ve çok emek isteyen bir iştir animasyon yapmak.

Sürece girmek ve ihtiyaçlarınızı tasarım ekibine açıkça iletmek, animatörlerin yaratmak istediğiniz etkiyi ne kadar erken anlarsa, görmek istediğiniz içeriği oluşturmak için gereken değişiklikleri o kadar erken yapabilecekleri için fayda sağlayabilir (Kucharska, 2024).

2.1.3 Animasyonda Animatörün Rolü

Animasyon, elle çizilmiş çizgi filmlerin ilk günlerinden bu yana hikâye anlatımı için güçlü bir araç olmuştur. Klasik Disney filmlerinden günümüzün Pixar başyapıtlarına kadar animasyon, dünya çapındaki izleyicilerin kalplerini ve hayal güçlerini nasıl fethetti?

Animasyon özünde hareket yaratmak ve karakterlere ve dünyalara bir yaşam ve kişilik duygusu kazandırmakla ilgilidir. Bu, zamanlama, aralık, sıkıştırma ve esnetme gibi animasyon ilkelerinin ve daha fazlasının derinlemesine anlaşılmasını gerektirir. Ayrıca karakterlere hayat vermek için ana kare animasyonu, hareket yakalama ve hatta stop motion gibi çeşitli tekniklerin kullanılmasını da içerir.

2.1.4 Animasyon Geliştirme Süreci

Bir animasyon geliştirme şirketinin süreci, animasyon hikayelerini hayata geçirmenin çok önemli ve karmaşık bir parçasıdır. Nihai ürünü şekillendirecek fikirlerin, karakterlerin ve görsellerin yaratılmasını ve geliştirilmesini içerir. Konseptten yaratıma kadar bu süreçteki her adım, yetenekli animatörlerden oluşan bir ekip tarafından dikkatle planlanmakta ve yürütülmektedir.

Üç boyutlu animasyon geliştirmenin ilk adımı kavramsallaştırma adımdır. Bu, tüm animasyon projesinin temelini oluşturacak bir fikir veya hikâye bulmayı içerir. Konsept; kitaplar, gerçek hayattaki olaylar veya kişisel deneyimler gibi çeşitli kaynaklardan ilham alabilir. Bu aşamada, tek bir ana kavrama daraltılmadan önce farklı fikirlerin araştırıldığı ve değerlendirildiği beyin fırtınası oturumları düzenlenir.

Konsept tamamlandıktan sonra bir sonraki adım bir storyboard oluşturmaktır. Storyboard, animasyondaki her sahnenin nasıl görüneceğinin görsel bir temsidir. Tüm proje için bir plan görevi görür ve hikâyenin tüm unsurlarının tutarlı olmasını ve birlikte sorunsuz bir şekilde akmasını sağlamaya yardımcı olur.

Teknoloji hızla ilerlemeye devam ettikçe animasyon geliřtirmenin geleceęi büyük umutlar ve heyecanlar taşımaktadır. Animasyon, elle çizilmiş görsellerin olduęu ilk günlerinden, bugün filmlerde gördüğümüz karmaşık bilgisayarla oluşturulan görüntülere kadar uzun bir yol kat etmiştir. İleri zamanlara baktığımızda animasyon dünyasını şekillendiren birçok gelişme ve trend olduğunu görüyoruz.

Animasyon alanında devrim yaratan büyük gelişmelerden biri sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin kullanılmasıdır. Animatörler, VR ile izleyicilerin hikayeleri yepyeni bir şekilde deneyimlemelerine olanak tanıyan sürükleyici 3D dünyalar yaratabilmektedir. Bu teknoloji, daha etkileşimli ve ilgi çekici deneyimlere olanak tanıdığı için hikâye anlatımı için sonsuz olasılıkların önünü açmaktadır. AR ise dijital unsurları fiziksel ortamlara yerleştirerek animasyonları gerçek dünyaya taşıyor.

Animasyon geliřtirmedeki bir dięer önemli gelişme ise yapay zekanın (AI) kullanılmasıdır. Yapay zekâ, animasyon da dahil olmak üzere çeřitli endüstrilere şimdiden damgasını vurdu. Animatörler yapay zekâ destekli yazılımla iş akışlarını kolaylaştırabilmekte ve daha verimli bir şekilde daha karmaşık animasyonlar oluşturabilmektedir. Ek olarak yapay zekâ, karakterler için gerçekçi hareketler ve yüz ifadeleri oluşturmaya yardımcı olarak onların her zamankinden daha gerçekçi görünmesini sağlayabilmektedir.



Şekil 2.3: Animat ör.

(drawing, 2024)

Animasyon, film yapımının ilk günlerinden beri hikâye anlatımının ayrılmaz bir parçası olmuştur. Elle çizilmiş animasyonlardan bilgisayarda oluşturulan grafiklere kadar animasyon yıllar içinde gelişmiş ve her yaştan izleyiciyi büyülemeye devam etmektedir. Ancak animasyonu özel kılan şey, bu animasyonlu hikayelerin yaratılmasına yönelik geliştirme sürecidir.

Bir animatörün rolü sadece karakterleri çizmek ve ekranda hareket ettirmekle sınırlı değildir. Anlatılan hikâyeye hayat veren karmaşık ve titiz bir geliştirme sürecini içermektedir. Uygun animasyon geliştirme olmadan, en yaratıcı ve ilgi çekici hikâye bile başarısızlıkla sonuçlanabilmektedir.

Animasyon filmlerini bu kadar çekici kılan en önemli unsurlardan biri de karakterlerin kendisidir. Dikkatli bir geliştirme sayesinde animatörler bu karakterlere benzersiz kişilikler, tuhaflıklar ve duygular vererek hayata geçirebilmektedirler. Bu, izleyicilerin karakterlerle daha derin bir düzeyde bağlantı kurmasına yardımcı olarak hikayedeki yolculuklarını daha anlamlı hale getirmektedir

Animasyonlu bir karakterin ekranda inandırıcı görünmesi için hareketlerinin gerçekçi ve doğal olması gerekmektedir. Bu, animasyon geliştirme sürecinde insan anatomisi, vücut dili ve yüz ifadeleri üzerine kapsamlı araştırma ve çalışma gerektirir. Animatörler yeni teknolojinin beraberinde getirdiği teknikler ile bu bilgiyi duyguları ortaya çıkaran ve hikâye anlatımını geliştiren akıcı hareketler yaratmak için kullanmaktadır (dynamic pixel animation, 2023)

2.2 ÜÇ BOYUTLU ANİMASYON YAPIMINDA KULLANILAN TEKNİKLER

Yeni teknolojiler, animasyon sanatına büyük ölçüde etki etmektedir. Bu teknolojik gelişmeler, animasyon üretim sürecini daha hızlı, daha verimli ve daha etkileyici hale getirmektedir. Bilgisayar grafikleri, 3D modelleme ve animasyon yazılımları gibi araçlar, sanatçılara daha geniş bir yaratıcılık alanı sunmakta ve hayal güçlerini sınırların ötesine taşımaktadır.

Bilgisayar destekli animasyon, 3D veya 2D olmasına göre farklı şekilde çalışır. 3D animasyon nesneleri dijital olarak üretilir ve kavramsal çerçevelere veya 'iskeletlere' yerleştirilir.

2D illüstrasyonların animasyonunda ayrı nesneler ve şeffaf katmanlar kullanılır ve sanal iskeletle veya sanal iskelet olmadan kullanılabilirler.

İster 2D ister 3D olsun, animasyonun üretilme tekniği aynıdır. Şekil animasyonu örneğini ele alalım: Bir karakterin uzuvlarının ve yüz ifadelerinin yerleşimi ana kareler üzerinde hareket ettirilir. Bilgisayar daha sonra ana kareler arasındaki görünüm farklarını otomatik olarak hesaplayarak boşlukları doldurur. Bu anahtar çerçeve çizimi işlemi, ara doldurma veya geçiş olarak bilinir. Bilgisayar animasyonu sürecinin son aşaması renderlamadır. 3D animasyonlarda render işlemi tüm modelleme tamamlandıktan sonra gerçekleşir. 2B animasyonlar için ana kare animasyon işlemi oluşturmaktır ve arası doldurulan kareler gerektiği şekilde oluşturulmaktadır. Her kareyi titizlikle boyamak veya 3 boyutlu figürleri adım adım hareket ettirmek yerine, animasyon stüdyolarının fikri olan her iki şeyi çok daha hızlı gerçekleştirmek için bilgi işlem gücü kullanılabilir. Bu, bilgisayar animasyonunun stop motion ve elle çizilmiş animasyonun dijital halefi olarak görülmesine yol açtı ve şu anda açık ara en popüler animasyon tekniği sayılmaktadır (Barnhart, 2024).

Animatörün görüntüyü bir bilgisayar dili halinde kodlaması için onu küçük renkli noktalardan oluşan bir mozaığe dönüştürmesi gerekir. Piksel (görüntü noktası) adı verilen her küçük noktanın kendisine atanmış bir rengi vardır. Bu numara; Beyaz için 0 ila sıfır ila siyah için 8 arasında değişebilmektedir. Aralarındaki sayılar ton farklarını anlatır. Aynı şekilde bilgisayar hafızası için bir görüntü bir dizi sayıdan oluşur. Bu sistemin en büyük kolaylığı insanları belirli bir yerden taşımak için yeniden çizme ihtiyacını ortadan kaldırmasıdır. Bilgisayar, hafızasında saklanan herhangi bir görüntüyü veya görüntü dizisini tekrar kullanılmak üzere programlayabilmektedir. Böylece tüm çerçeveler yeniden kullanılabilir. 3 boyutlu bilgisayar animasyonunda birçok sistem ve teknik bulunmaktadır. Bunlardan en çok kullanılanları şunlardır:

2.2.1 Animac

Bilgisayar sisteminde istenilen görüntü elektron ışığı kullanılarak doğrudan bilgisayar ekranına çizilir. Sistem, görselin bölümlere ayrılmasını ve her bölümde ayrı animasyonların oluşmasını sağlamaktadır. Eğer görsel beğenilmediyse silinebilir ve yeniden çizilebilmektedir. Animac'ta ses ve animasyon elektronik olarak işlenebilmektedir. Özel bir mikrofona takılan müzik, ekranın hareket ritmine göre anında eklenebilmektedir. Animac'ta animasyon, bilgisayar kısmına bağlanan özel kıyafetler kullanılarak basit bir şekilde yapılabilir. Özel kıyafetleri giyen kişi ne hareket yaparsa yapsın, ekrandaki görüntü de benzer hareketler yapmaktadır.

2.2.2 Digital Effect

Judson Rosebus tarafından geliştirilen bu sistemde bilgisayar çıktısını 35mm filme bağlayarak animasyon yapılabilir. Digital Effect Inc. adlı şirketin ürettiği teknoloji, bilgisayar, video ve film sistemlerinin en gelişmiş biçimi olarak kabul edilmektedir. (Akkaya, 2011, s. 30).

Digital Effect; Geleneksel olan yöntemle çizilen görüntülerden doğru perspektif çizimleri yapabilmektedir. Sistemin bilgisayar grafikleri kısmı, bilimsel fizik kurallarına dayanan formüller kullanılarak perspektifin nasıl gerçekleştirilebileceğini hesaplamak için kullanılabilir. Bu durumda görsel ve el becerisi ile imkânsız gibi görünen çizimler yapılabilir.

Bu sistemin özelliklerinden bir tanesi de çizmeye gerek olmamasıdır. Animasyon için uçlardaki hareketlerin çizilmesi yeterlidir. Geniş bilgisayar hafızası sayesinde üç boyutlu hareketler için hafızada yer sıkıntısı ortadan kalkmıştır. Digital Effect'in bir diğer özelliği de yazılım sistemidir. Birçok alt sistem birbirine bağlıdır. Tasarımcı, renkleri ve çizgi ağırlıklarını ve ayrıca dijitalleştirme plakasındaki on altı milyon renk arasından otuz iki rengi seçerek kendi seçtiği çizim kodunu kullanabilmektedir.

2.2.3 Plair

Plair'in klavyesi yoktur ve bilgisayara bağlı bir çizim masası üzerinde özel bir kalemle çizim yapabilme olanaklılığı ile sanatçıya alıştığı biçimde çalışma özgürlüğü veren bir bilgisayardır. Araç, fırçaların ve kalemlerin yerini alır ve ince veya kalın çizgiler çizebilir. Fırçanın kalınlığını değiştirmek için plakanın kenarındaki özel düğmelere basmanız yeterlidir. Çizim tahtası sanatçının dokunduğu noktaları bilgisayara aktarır. Kaleminden iki elektromanyetik dalga çıkar ve yüzeyden enine ve boyuna yönlerde geçer (Akkaya, 2011, s. 30). Bilgisayar daha sonra dalgaların plakaların kenarlarına ulaşması için geçen süreye bağlı olarak her noktanın yatay ve dikey yönünü hesaplayabilmektedir. Sanatçı, renk tonlarını ifade etmek için bir düğmeyle kontrol edilen elektronik bir fırça kullanıyor. Sanatçı bu fırçaya dokunduğu anda 34 elektronik paletten seçilen bir renk ekranda beliriyor. Kalem tabağa ne kadar uzun süre dokunursa renk o kadar koyulaşır. Ton farklılıkları genellikle üç boyutlu görüntüler oluşturmak için kullanılır. Ortaya çıkan görüntünün başarısı, kâğıt üzerindeki geleneksel çalışmalarda olduğu gibi sanatçının yeteneğine bağlıdır. Ancak bazı işlevler basitleştirilmiştir. Örneğin; Hat ile ilgili olarak hattın iki ucunun bilgisayara bildirilmesi yeterlidir. Bilgisayar bu iki noktayı birleştiren bir çizgi çizer. Benzer şekilde bir sanatçı bilgisayardan daire veya elips gibi geometrik şekiller çizmesini isteyebilir. Bu durumda temel bilgilerin verilmesi yeterlidir. 8085A tipi bir işlemci veri girişi yapabilir ve görüntü oluşturabilir. Bu işlemci çizim masasına ve disk depolama cihazına bağlanır. Böylece görüntü çizildikten sonra diske kaydedilebilir. Bu görev, büyük bir bilgisayarın tüm işlem gücünü kullanır, ancak sonuçların matematiksel kesinliği, uçuş parametrelerinde yapılan düzeltmeleri tekrarlayabilmektedir.

Bilgisayar grafiklerinin animasyon sanatı üzerindeki etkisi özellikle film, televizyon ve video oyunları gibi mecralarda görülebilmektedir. İzleyicilere daha ilgi çekici ve görsel açıdan zengin deneyimler sunan bu teknolojiler, izleyicinin hayal gücünü genişleterek

yapımlara daha fazla dikkat çekmektedir. Örneğin, epik fantastik filmler bilgisayar grafiklerini kullanarak büyülü dünyaları gerçekçi bir şekilde tasvir edebilir. Ayrıca bilgisayar grafiklerinin reklam ve pazarlamada kullanılabilmesi görsel olarak etkili kampanyalar oluşturulmasına olanak sağlamaktadır (Akkaya, 2011, s. 30).



3. TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN GELİŞMESİ

Ülkemizde hareketli çizginin serüveni gölge tiyatrosunun tarihi kadar eski olmakla birlikte, modern anlamda sinematik tekniklerle oluşturulan animasyon filmlerinin gelişmesi 20. yüzyılın ortalarını bulmuştur.

1930'lu yıllardan itibaren sinemalarda gösterilen Disney eserleri başta olmak üzere pek çok yabancı çizgi filminden etkilenen karikatüristler ve animatörler, animasyon filme olan ilgilerini artırmış ve animasyon alanında denemeler yapmaya başlamışlardır (Hünerli, Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli, 2000, s. 51).

1940'lı yıllarda ise sanatçıların Türk yerli sinemasına has bir karakter oluşturma adına yaptığı yeni girişimlerden biri de sinemadaki filmlerin yanı sıra reklamlarda da animasyonların oynamasıydı. Animasyon konusunda yeterli uzman olmamasına rağmen birçok firma karikatüristlerle iş birliği yaparak sinemalar için tanıtım animasyonları üretmeye başladı. Gazetecilik sektöründe yaşanan kriz nedeniyle çizgi roman sanatçıları için önemli bir gelir kaynağı haline gelen animasyon, zamanla daha çok bireysel çalışmaların yapıldığı bir alan haline geldi. Ancak dönemin teknolojik ve finansal imkanlarının kısıtlı olması, devlet desteği olmayışı, animasyon eğitimi veren kurumun az olması, oldukça zor ve sabır gerektiren bir alan olması nedeniyle süreç animasyonun tanıtımıyla eş zamanlı ilerledi. (Alıcı B. , 2021, s. 55).

Diğer bir etken ise sanatçıların animasyonun bu alana yönelik yeni bir sanatsal dili geliştirmeyi genellikle düşünmemeleri ve bu alanı çizgi roman çalışmaları açısından yazılı medyanın kriz dönemine geçici bir çözüm olarak görmeleridir. 1940'lı yılların sonlarında onun yapımları, animasyon film yapımcılarının Türk sanatına özgü bir dil ve üslup bulmasına da etki etmiş ve animasyon alanında gelişmek isteyenler eğitim için yurt dışına gitmiştir. Türkiye'ye döndükten sonra yeni stüdyolar açarak, edindikleri bilgi ve tecrübeyi aktaracak nitelikli kişilerin yetiştirilmesine öncülük ettiler (Alıcı B. , 2021, s. 56).

Ahmet Cemal Erez, “Değişen Bir Şey Yok” eserinde, Türk animasyon prodüksiyonlarında animatör sanatçıların, dünya çapında üretilen animasyon filmlerindeki ana karakterleri komediyi güçlendirecek unsurlarla abartma tekniğini kullanarak, karikatürün

hareketlendirilmiş hali gibi algılanmalarına yol açtığını belirtmektedir (Alıcı B. , 2021, s. 56).

Türkiye’de ilk uzun metrajlı renkli animasyon film çalışması 1951 yılında yapılmıştır.

Ancak seyircisiyle hiçbir zaman buluşamamış olan film ile ilgili olarak Burçak Evren ve Müjgan Yıldırım’ın filmin çizerleriyle yapılan röportajlara ve filme ait çizimlere ve afişlere detaylı bir şekilde yer verdikleri *Türk Sinemasının İlk Uzun Metrajlı Çizgi Filmi 'Evvel Zaman İçinde* adlı kitapta durumla ilgili birçok detay verilmektedir.

Buna göre;

Yapımcılığını Turgut Demirağ’ın üstlendiği “Evvel Zaman İçinde” Yüksel Ünsal yönetimindeki 21 genç çizerle tamamı renkli olarak hazırlanmıştır. 1952 yılında çizimleri tamamlanan filmin renkli banyosu Türkiye’de yapılamadığından, laboratuvar işlemleri için Metro Goldwyn Mayer Stüdyolarına gönderildi. Ancak, film buradan geri gönderilmedi. İddialara göre, laboratuvar taşınırken filmler fazlalık sanılarak çöpe atılmıştı. Demirağ, MGM’ye açtığı davayı 1968 yılında kazanarak 74 bin 250 dolar tazminat aldı. Ancak, film hiçbir zaman seyirciye ulaşamadığı gibi, yüz binden fazla renkli karton çizilerek meydana getirilen filmin negatifleri de esrarengiz bir biçimde kayboldu. Film stüdyodan hiçbir zaman geri dönmediği için kayboldu. Bu olay Yüksel Ünsal’ı sinemaya küstürdü. 1967 yılında Baytekin Fezada Çarpışanlar filminin görsel efektlerini yaptıktan sonra bir daha hiçbir filmde yer almadı. Hatta olayın ardından Türkiye’de uzun yıllar çizgi film yapılmadı. Yaşanan bu talihsiz olaydan sonra Türkiye’nin sosyo-ekonomik ve teknolojik altyapı açısından yetersizliğinin açık bir şekilde ortaya çıkması üzerine uzun metraj film yapımına uzun bir süre ara verilmişti (Evren, 2014).

1960’larda animasyon sanatının gelişmesinde yurt içi ve yurt dışında okuyup geri dönen karikatüristlerin veya animasyon sanatçılarının etkisi artan yapım girişimleri ile daha da belirgin hale gelmiştir.

1950’li ve 1960’larda karikatür ve reklamcılardan oluşan 50 kuşağından sanatçıların kurduğu stüdyolarda animasyon reklamlarının yanı sıra eğitici, öğretici, kültürel ve bilgilendirici tanıtım filmlerinin de yapıldığı belirtilmektedir. Yaşar, 1965 yılında Türk Sinematek Derneği’nin kurulmasıyla birlikte birçok Avrupa ülkesini ziyaret ederek dünyada animasyon

sanatının kaliteli örneklerini görmenin, 50 kuşak Türk animasyon yapımcılarına da iyi örnek olduğunu, dolayısıyla bu durumun ilk kişisel ve ilk bağımsız animasyon sinema çalışmalarının oluşumuna da pozitif etki yarattığını söylemektedir (Alıcı B. , 2021, s. 57).



Şekil 3.1: İlk Uzun Metrajlı ve Renkli Türk Animasyon Filmi.

([imdb.com/title/tt0314041/](https://www.imdb.com/title/tt0314041/), 2024).

Ayrıca Filmar, İstanbul Reklam, Kare Ajans, Pasin Benice Animasyon, Sinevizyon, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Artnet bu dönemde kurulan birçok stüdyo veya ajans başarılı işlere imza atmışlardır. Bu ajansların amacının reklamlardan para kazanmak ve bu parayla kısa veya uzun metrajlı animasyon filmler yapmak olduğu belirtiliyor. 1960'lı yılların sonlarından itibaren bu yapımların yanı sıra Tan Oral'ın "Sansür" ve Tonguç Yaşar'ın "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" gibi kısa animasyon film denemeleri de popülerleşerek ödüllere layık görülmüştür (Alıcı B. , 2021, s. 55).

Türkiye'deki animasyon yapımcıları, teknik ve sanatsal açıdan büyük bir çaba sarf etmiştir. Türkiye'deki animasyon endüstrisi, bu erken dönemlerde edinilen deneyimler üzerine inşa edilerek büyümeye devam etmiştir (animasyonegitim.org.tr, 2024).

3.1 TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN ERKEN DÖNEM ÖRNEKLERİ

Bu animasyon örnekleri, Türkiye'de animasyonun erken dönemlerinde yapılan çalışmalardır. O dönemde teknolojik imkânlar dahilinde daha kısa ve basit animasyonlar üretilmiştir. Bu eserler, Türk animasyonunun temellerini atmış ve sanatın ilerlemesine katkıda bulunmuştur.

Karikatür sanatçısı Cemal Nadir Güler'in ilk kısa animasyon denemesi olan "Amcabey Plajda" isimli eseri tamamlanamadan kalmıştır. Ondan sonraki ilk kayda değer yapım ise Devlet Güzel Sanatlar Akademisi öğretim üyesi Vedat Ar'ın animasyon kursundaki 15 öğrencisiyle beraber hazırladığı 3 dakika süreli Türkiye'nin ilk animasyon filmi sayılan "Zeybek Oyunu"dur. İşte bu yüzden "Zeybek Oyunu" Türk Animasyon tarihinin ilk eseri sayılmaktadır (Güler, 2018, s. 30).

2000'li yıllarda bile Orhan Büyükdoğan'ın "İzocam" Reklam filmi halen televizyon reklam kuşağında oynamıştır. Bu yüzden reklam yapımları arasında başyapıt olarak görülebilmektedir. Büyükdoğan'ın, Kültür Bakanlığına ve TRT'ye yaptığı filmlerden bazıları olan "Dede Korkut, Bamsi Beyrek, Hızır" gibi filmlerin yanı sıra çocukların çevre bilincini geliştirme amacıyla hazırlanan ve 13 bölümden oluşan "UGY" (Uzaydan Gelen Yaratık) adlı çizgi filmi ise 1991'deki Körfez Krizine kurban gitmiştir, TRT tarafından ekonomik tedbirler doğrultusunda 7. bölümden sonra iptal edilmiştir (Türker, 2011, s. 236).

"Karagöz ve Hacivat", Türk geleneksel gölge oyunu olan Karagöz'ün animasyon versiyonudur. İlk defa animasyon tekniğiyle hayata geçirilen bu film, Türk kültürünün önemli bir unsuru olan Karagöz'ü yeni bir formda tekrar izleyicilere sunmuştur.

Karikatür sanatçısı Tan Oral, 1970 yılında TRT'de yayınlanmayan, kolaj tekniğini kullanarak yaptığı animasyon filmi "Sansür" ile TRT Kültür Sanat Ödülleri'nde büyük ödül aldı. 1975 yılında yine ödüle layık görüldü; Akşehir-Nasrettin Hoca Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülünü kazanan film, 1977 yılında kitap olarak yayımlanmış, bu kez savcılık tarafından "tehdide tabidir" ilan edilerek 18 yaş altı kişilere satışı yasaklanmıştı. Bu olaylardan 42 yıl sonra nihayet 49. Antalya Altın Portakal Film Festivali'nde seyirciyle buluştu. (Güler, 2018, s. 45)

1970'de "Amentü gemisi nasıl yelken açtı?" Tonguç Yaşar ve sanat tarihçisi Sezer Tansuğ tarafından hazırlanan kısa animasyondur. Festivallerde ödül alan ve benzersiz bir üsluba sahip olan üretim, "Amentü Gemisi" olarak da bilinen hat sanatına dayanıyor. 1972 yılında Adana'da düzenlenen Üçüncü Altın Koza Film Festivali'nde En İyi Kısa Film Ödülü'nü kazandı. Ayrıca film, ön elemeyi geçerek 900 filmin katıldığı 9. Annecy Çizgi Roman Festivali'nde gösterilmek üzere değerlendirilen ilk Türk çizgi roman oldu (<https://www.kameraarkasi.org/>).

3.2 TÜRKİYE'DE ANIMASYONUN GELİŞİMİNE KATKIDA BULUNAN ÖNEMLİ İSİMLER

Sezgin Burak; 1935 yılında İstanbul'da doğmuştur. Sanat hayatına çizgi romanlarla başlamış ve Türk çizgi romanının önemli isimlerinden biri olmuştur. "Tarkan" ve "Kara Murat" gibi kahramanlarıyla ünlenmiş olan Burak, bu karakterleriyle macera ve aksiyon dolu hikayeleri Türk okuyucularla buluşturmuştur. Bu çizgi romanlar, Türkiye'de geniş bir okuyucu kitlesi tarafından ilgiyle takip edilmiş ve popülerlik kazanmıştır. Sezgin Burak, çizgi roman çalışmalarının yanı sıra animasyon alanında da etkili çalışmalara imza atmıştır. "Tarkan" ve "Kara Murat" gibi çizgi roman kahramanlarını animasyon filmlerine uyarlamış ve bu filmlerle Türk animasyonunun gelişimine katkıda bulunmuştur (SezginBurak_wikipedia.org, wikipedia.org/wiki/Sezgin_Burak, 2024).

Sezgin Burak'ın çizgi roman ve animasyon çalışmaları, Türkiye'de büyük bir hayran kitlesi edinmiş ve Türk popüler kültüründe önemli bir yer edinmiştir. Yaratıcılığı, görsel anlatımı ve karakter tasarımlarıyla tanınan Burak, Türk çizgi roman ve animasyonunun gelişimine katkıda bulunarak, birçok sanatçıya da ilham kaynağı olmuştur. Sezgin Burak, 2003 yılında vefat etmiş olsa da eserleri hala Türk çizgi roman ve animasyon severler arasında sevgiyle anılmaktadır (SezginBurak_wikipedia.org, 2024)

Süha Arın; Türk animasyon sanatçısı, yönetmeni ve eğitimcisi olarak tanınan önemli bir isimdir. Türkiye'de animasyon sanatının gelişimine katkıda bulunmuş ve birçok başarılı çalışmaya imza atmıştır. Süha Arın, 1948 yılında İstanbul'da doğmuştur. 1960'lı yılların sonunda animasyon alanına ilgi duymaya başlamış ve kendi kendini yetiştirerek bu alanda çalışmalar yapmıştır. 1980'li yıllarda Türkiye'de animasyon eğitimi ve sanatının gelişimine büyük önem veren Arın, birçok animasyon filmi ve projenin yönetmenliğini üstlenmiştir.

Süha Arın, Türkiye'de animasyon stüdyoları kurarak sanatın büyümesine katkıda bulunmuş ve birçok genç animatöre eğitim vermiştir. Aynı zamanda çeşitli ulusal ve uluslararası festivallerde animasyon alanında jüri üyeliği yapmış ve Türk animasyonunun tanıtımına destek olmuştur.

Eğitimci kimliğiyle de ön plana çıkan Arın, birçok animasyon eğitim programı düzenlemiş ve animasyonun Türkiye'de daha da yaygınlaşmasını sağlamıştır. Süha Arın, 2017 yılında vefat etmiştir, ancak mirası Türk animasyonunda hâlâ yaşamaktadır ((SuhaArın_wikipedia.org/wiki, 2024)

Bu isimler Türkiye'de animasyonun gelişimine katkıda bulunmuştur ve Türk animasyonunun önemli temsilcileri olarak kabul edilmektedir. Ancak Türkiye'de animasyon alanında birçok yetenekli ve başarılı animatör ve yapımcı bulunmaktadır (Alıcı B. , 2021, s. 56-57).

Türkiye'de animasyonun gelişimi, televizyon yayıncılığına kısmi devlet desteklerinin verildiği, festival ve yarışma etkinliklerinin arttığı 1970'li yıllardan 1990'lara kadar farklı bir ivme kazanmıştır. 1990'lı yıllarda ise TRT'nin film yapımlarına olan desteğini çekmesi sebebiyle animasyon sanatı durağan bir sürece girmiştir. TRT Çocuk'un 2008'de yayına başlamasıyla, yapım şirketlerinin ve özel oluşumların sayısının artması, devletin animasyon filmlerin yapımına ilişkin yasa ve düzenlemeleri Türkiye'de animasyon sanatına ivme kazandırmıştır.

3.3 TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN ENDÜSTRİSİNİN GELİŞMESİ VE BUGÜNKÜ DURUMU

Animasyon dizilerinin geliştirilmesi ve yapımının asıl olarak TRT'nin yerli çizgi filmlere destek verdiği 1980'lerde başladığı söylenebilir. Bu dönemde televizyon yayınlarının başlamasıyla yapımcıların TRT için çizgi filmler yaptığını, bu uzun metrajlı filmlerde Deli Dumrul, Boğaç Han, Nasrettin Hoca gibi destan kahramanları konu alınmıştır. Bunların yanında Türk kültüründe önemli bir yere sahip olan Hacivat, Karagöz ve Evliya Çelebi gibi tarihimizin önemli şahsiyetlerinin Türk çizgi film senaryolarının olan etkisi de gözden kaçmamaktadır (Alıcı B. , 2021, s. 57).

Özellikle televizyon yayınlarına yönelik video teknolojisiyle yapılan animasyon filmler arasında Derviş Pasin'in yönettiği Dede Korkut serisinden "Boğaç Han" (1988) filmi ilk uzun metrajlı Türk animasyon filmi kabul edilir. Çünkü 1951 yapımı "Evvel Zaman İçinde" filmi kayıptır. Yapım, televizyonun yanı sıra 7. İstanbul Uluslararası Film Festivali'nde de gösterilmiştir. Ülkemizde 1975'ten itibaren animasyon üretimi için yerli milli kaynaklar oluşmaya başlamıştır. Öncelikle ilk yıllarda TRT, Kültür Bakanlığı gibi bazı kamu kuruluşlarının istekleri üzerine pazarlama dışında orijinal yapımlar artmaya başlamıştır. Yeni gelişen bir alan olan animasyonda bu orijinal yapımlar genelde gazete dergi yazıları olarak derlenmiştir (Alıcı B. , 2021, s. 58).

Dünya animasyon sinemaları ve Walt Disney ile ilgili yazılar 'Sanat Olayı' gibi dergilerde geniş yer almaktadır.

1990'lı yıllara geldiğimizde animasyon film yapımcılığı ile ilgili dergi ve gazetelerin dışında A.Sipahioğlu'nun 'Türk Grafik Mizahı' ve editörlüğünü S. Murat Dinçer'in yaptığı *Kurmaca: Türk Sanatında Kısa film, "Belgesel ve Canlandırma Sanatı Üzerine Bir İnceleme* isimli kitaplar yayınlanmıştır. Özellikle Eskişehir'de bulunan Anadolu Üniversitesi G.S.F.Ç.F.Animasyon bölümünün 1990'da eğitime başlaması ve ülkemiz genelinde bu alanda yeni bölümlerin açılması animasyon konulu yeni tezlerin çalışılması ve üretilmesine katkı sağlamıştır.

TRT'de 1990 yılında çizgi filmleri de kapsayan yolsuzluk iddiaları ortaya atılmıştır. Takip eden yıllarda "3984 sayılı Radyo Televizyonların Kuruluş Yayınları" hakkındaki kanunda yerli animasyon çizgi film yapımına destek vermeye kota olmaması, Amerika ve Japonyadan alınan yabancı yapımların çok ucuz olması sebebiyle tercih edilmesi birkaç yerli yapım dışında yeni çizgi film üretimini baltalamıştır. Aynı yıllarda faaliyet gösteren Elif Video, Ella Production ise İslami yapımlar ile öne çıkan animasyon stüdyolarıdır (Alıcı B. , 2021, s. 59)

Kültür Bakanlığı tarafından 1984'ten başlayarak çok sayıda animator ile gerçekleştirilen yerel kültüre özgü ve İslami unsurlar da içeren bu filmler arasında 85 dakikalık "Hay" vardır. Arap yazar ibn-i Tufeyl'in romanından uyarlanmıştır. Yönetmenliğini Haşim Vatandaş yapmıştır. Baş animatörü Şafak Tavkuldur. "İstanbul'un Fethi," "Fatih Sultan Mehmet" benzer animasyon filmleridir (Alıcı B. , 2021, s. 59).

1996 da yayınlanan Özertem'in "Türkiyede Animasyon Sanatı" isimli makalesinde 1984 yılından itibaren TRT'nin birçok animatör ile gerçekleştirmiş olduğu çizgi film animasyonlar farklı ülkelerin televizyon kuruluşların satıldığını belirtmiştir (Alıcı B. , 2021, s. 60).

2000'li yıllardan bu yana belediyeler gibi bazı kuruluşlar; eğitim, özel günler, anma gibi amaçlarla uzun metrajlı animasyon filmleri desteklemişlerdir. Uzun metrajlı animasyon filmler 2008'de TRT Çocuk'un yayına başlaması, aynı zamanda sinemayı destekleyen yasaların artmasıyla yapımı teşvik edilmiştir. Ancak günümüzde hala animasyon sanatıyla ilgili yerel çalışmalara baktığımızda yeterli kaynak azdır (Alıcı B. , 2021, s. 59).

Ülkemizde animasyon sanatını başından itibaren ayrıntılarıyla inceleyen "Türkiye'de Modernleşme ve Animasyon Sanatı" adlı kitap Birgül Alıcı'nın çalışmasıdır. Kitapta Osmanlı dönemi ve Cumhuriyet dönemindeki çalışmalar, yerli animasyon sanatının sosyolojik, politik, teknolojik modernleşmeye yönelik değişiklik ve gelişiminin anlatımı dikkat çekmektedir.

Bunun yanında güncel yerli animasyon sinema yapımlarına örnekler verilmiştir B. Alıcı kitabında animasyon sanatının gelişimini TRT, Kültür Bakanlığının faydalı çalışmaları, uygulamaları ve Devletin teşvik edici yasalarına dayandırmaktadır (Alıcı B. , 2021, s. 60)

2000'li yıllarda teknolojinin gelişmesi dijital yayınların artması, kanalların artması yapımların yayılmasını hızlandırmıştır. 2008 yılında yayına başlayan TRT çocuk Fethi Kaba'nın "Türk Çizgi Film Örnekleri" isimli yazısında belirttiği gibi yerli animasyon yapımcısı firmaların artmasını sağlamasıyla 3D filmlerin arttığı görülmüştür.

Bu dönemde animasyon film yapımının destekleyicileri TRT, TRT Çocuk, Minika Çocuk olmuştur.

2004 yılında yayına giren 5224 sayılı "Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi, Sınıflandırılması, Desteklenmesi Hakkında Kanun" un etkisi ile yerli animasyon yapımları artmıştır.

İlk kez animasyon sanatı ismi "Zeytinin Hayalı" ile duyulmuştur. Yerli animasyon yapımları alanındaki destek; hükümetin kalkınma planı, çeşitli fonlar, sinema kanunu, yarışmalar,

televizyon kanalları, festivaller, yurt içi ve yurtdışı pazarlarda elde edilen başarılar ile artarak devam etmekte. (Sözen, 2015, s. 211).



Şekil 3.2: TRT Çocuk.

(Kelebek, 2021)

Tablo 3.1: TRT Çocuk'ta Yayınlanan Türk Yapımı Programlardan Öne Çıkanlar.

1	Akıllı Tavşan Momo
2	Anka: Anadolu Kartalları
3	Aslan
4	Babamın Gölgesi 1915
5	Barbaros (çizgi dizi)
6	Bulmaca Kulesi
7	Cille
8	Dede Korkut Hikayeleri (çizgi film)
9	Doğa Dedektifleri Ege ile Gaga
10	Doru (Sinema Filmi)
11	Dört X 4'lü
12	Elif ve Arkadaşları
13	Emiray
14	Erdem
15	Fırıldak Ailesi
16	İbi
17	Kaptan Pengu ve Arkadaşları
18	Kare (çizgi dizi)
19	Keloğlan Masalları (dizi)
20	Küçük Hezarfen
21	Maysa ve Bulut
22	Nane ile Limon
23	Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu
24	Niloya
25	Pepe
26	Pırıl
27	Rafadan Tayfa
28	Ramazan Tayfa
29	Rüzgâr Gülü (yarışma)
30	Sizinkiler- Çatlak Yumurtalar
31	Z Takımı

(trtcocuk, 2024).

3.4 ULUSAL KÜLTÜRÜ ÖNCELEYEN ANİMASYON PROJELERİ

Bir ülkenin çizgi filmlerinin temalarına, çizgilerine ve melodilerine bakarak o ülke hakkında pek çok fikir sahibi olunabileceğini söyleyen TRT Çocuk Kanalı Koordinatörü Mustafa Bora Durmuşoğlu, şöyle devam ediyor: Özellikle çocuk çizgi filmlerinde ülkeler kendi kültürel miraslarından bahsediyor, Tarihi, gelenek ve göreneklerini çocuklara istedikleri şekilde aktarıyorlar. (trthaber.com, 2024).

Şu anda Türkiye'de animasyon ikiye ayrılıyor: TRT Çocuk'tan önce ve TRT Çocuk'tan sonra. Mustafa Bora Durmuşoğlu, TRT'nin çocuk içeriklerinin %80'inden fazlasının yerli olduğunu vurgulayarak, TRT'nin animasyon öncüsünün değişimini şöyle açıklıyor:

TRT Çocuk'tan önce sanat yabancı izler taşıyordu ve en önemlisi yabancı kaynaklara bağlıydı. TRT Çocuk kanalının kurulmasıyla birlikte Türk animasyonu her zamankinden daha fazla ilgi görmeye başladı. TRT Çocuk kanalının yerli üretime geçmesi ve RTÜK'ün tematik çocuk kanallarında yerli üretimi teşvik eden düzenlemesiyle yerli animasyon stüdyoları oluşturuldu ve Türkiye düzenli animasyon yapımına başladı. Sanatsal deneyim arttıkça çizgi filmler filmlere taşınmış, animasyonlar beyazperdede ilgi görmeye başlamıştır. Animasyon yapım projelerini Türkiye'de faaliyet gösteren animasyon stüdyolarına yaptırdığı, proje içeriğini kültürel unsurlar ışığında ve pedagojik amaçlı değerlendirdiği için dünyada Türk animasyonu denildiğinde akla gelen ilk marka TRT Çocuk kanalıdır (trthaber.com/haber/cocuk/, 2024).

TRT Çocuk, yalnızca 2022 yılında yayınlanan 6 çizgi filmiyle beyazperdede yaklaşık 3 milyon sinemasevere ulaştı. Rafada'nın Tayfa Göbeklitepe'si 3,5 milyon izleyiciyle Türkiye'nin tüm zamanların en çok izlenen çizgi filmi oldu. Bora Durmuşoğlu, kanalın başarısının TRT'nin vizyonunda yattığını söylüyor.

Türk animasyonunda yerli mitoloji, tarih ve folklor gibi unsurlar sıklıkla kullanılmakta ve bu projeler uluslararası izleyicilere Türk kültürünü tanıtmaya fırsatı sunmaktadır. Örneğin, "Fırıldak Ailesi" yerli karakterler ve Türk kültürünün izlerini taşıyan öyküleriyle 2013 yılında Antalya Televizyon Ödülleri "En İyi Eğlence Programı" ödülünü alarak büyük bir başarı elde etmiştir (animasyonder.org, 2024).

"Fırıldak Ailesi", Türk kültüründen esintiler taşıyan hikayesiyle, izleyicilere Türk değerlerini ve geleneklerini aktarmaktadır. Film, aile, sevgi, dayanışma gibi evrensel temaları işleyerek çocuklara değerlerin önemini öğretmeyi hedeflemektedir (animasyonder.org, 2024).



Şekil 3.3: Fırıldak Ailesi.

(FırıldakAilesi, 2024)

Ülkemizin sanatçıları, kültürümüze ilişkin zengin içerik, karakter, biçim ve hikayelerinden esinlenerek eserler oluşturmuştur. Geleneksel hikâyeler ve kişiler, Keloğlan Hikâyeleri, Nasreddin Hoca Fıkraları, Dede Korkut Hikâyeleri, 17. yüzyıl seyyahlarından Evliya Çelebi'nin Hikâyeleri, Türk gölge oyununun kahramanları Hacivat ve Karagöz Türk çizgi romanlarına konu olmuştur. Farklı dönemlerde birçok kısa filme ve diziye dönüşen bu hikâye ve karakterler, ulusal resmi kanal TRT Çocuk'un en son çizgi film senaryolarına da kaynak olmaya devam etmektedir. Son zamanların en popüler olanı ise "Rafadan Tayfa" çizgi dizisidir. Bu noktada bazı örnekler üzerinde durmak yararlı olacaktır.

3.4.1 Rafadan Tayfa

Rafadan Tayfa 2014 yılında TRT Çocuk kanalında yayın hayatına başlamıştır.

Hikâye, "Rafadan Tayfa" adlı bir grup arkadaşın maceralarından oluşmaktadır. Kahramanlardan Hayri'nin grubu için bir isim düşünürken aklıtan grubuna "Rafadan Tayfa" adını vermesiyle arkadaş grubunun adı ortaya çıkar ve akılda kalıcı olduğu için kabul edilir. Aralık 2019'a kadar diziden 110 bölüm yayınlanmış, 2018'de "Dehliz Macerası", 2019'da "Göbeklitepe" ve 2023'te çıkan "Galaktik Tayfa" olmak üzere üç uzun metrajlı animasyon filmi ortaya çıkarılmıştır. Yönetmenliğini İsmail Fidan'ın üstlendiği yapımlardır. Hikâye

kahramanları şöyle sıralanmaktadır: Akın, Hayri, Mert, Kâmil, Sevim, Hale, Rüstem Abi, Fatma Nine, Basri Amca, Yumak, Saadettin Usta, Ankaralı Ozan.



Şekil 3.4: Rafadan Tayfa İstanbul Mahallesi.

(trtcocuk, 2024)

Yapımcı ve yönetmen İsmail Fidan Kâmil karakteri için babasından, Akın karakteri için dayısından, Basri amca karakteri için de kayınpederinden ilham aldığını söylemektedir. Gerçek hayattan ve kişisel deneyimlerden yaratılan bu karakterler, çizgi dizinin samimiyetine katkıda bulunur. Eski dönemde olan bilye, çıkırık, halat çekme vb. oyunlar, salça yapma, mahallede sebze kurutma gibi günlük aktiviteler, eski İstanbul manzarası, radyo, kasetler ve kasetçalar, bahçe hortumu, bahçeli müstakil ev, borç defteri, ansiklopedi gibi araçlar. Ayrıca “Korkusuz Kâmil” adlı bir bölümde Kâmil’in babasının bakkalında çalan radyoda 1983 yılında Selçuk Yula ve İlyas Tüfekçi'nin gollarıyla sonuçlanan Türkiye-Avusturya maçını oynadığını görüyoruz

Rafadan Tayfa çizgi dizisinin değerleri üzerine yapılan araştırmada dizide en çok yardımseverlik ve dayanışma değerlerinin geçtiği tespit edildi. Çizgi film bölümleri izlendiğinde; sırasıyla paylaşmak, çalışmak, doğa sevgisi, sorumluluk, sabır, güven, sevgi, doğruluk, iman, şefkat, saygı, adalet, dürüstlük, misafirperverlik gibi değerlerin işlendiği görülmektedir.

Rafadan Tayfa TRT Çocuk ekranlarından milyonlarca izleyiciye ulaşarak 2018'in en çok izlenen animasyon filmi olmuştur ve TRT "Değer Katanlar Ödülü"ne layık görülmüştür (egitimledirilis.com/mobil/?kose-yazisi, 2024).

Bu araştırma kapsamında Rafadan Tayfa çizgi serilerinin yapımcısı ve yönetmeni olan İsmail Fidan ile yapılmış olan röportaj ve kendisinin 2012 yılında kurmuş olduğu ISF STUDIOS mekanlarındaki incelemelerimiz “Türkiye’deki animasyonun gelişimi ve dünyadaki animasyon stüdyoları” hakkında oldukça çalışmamız için oldukça katkı sağlayıcı nitelikte olmuştur. İsmail Fidan ile yapılmış olan röportaj ve stüdyo turu ile detaylı metin ekler kısmında verilmiştir. (Bkz. EK B).

3.4.2 Keloğlan Masalları

Keloğlan hikâyeleri sözlü ve yazılı mirasın önemli bir parçası sayılmaktadır. Keloğlan, bütün Türk dünyasında ve kültürümüzün bütün katmanlarında kendine yer bulan bir karakterdir. Türkiye’de Keloğlan karakterinin yer aldığı ilk animasyon serisi "Keloğlan Masalları"dır (Aydın, 2006, s. 58).

Keloğlan gibi büyük bir çizgi roman serisini uyarlamak belli sorumlulukları da beraberinde getirmektedir. Hikâyelerin doğasında var olan kültürel kodlamalardan böyle bir üretimin nasıl yapılacağı ve nasıl aktarılabilceği çok önemli bir sorudur. Keloğlan Masalları daha sonra TRT Çocuk Animax Animation tarafından yapılan Türkiye'nin en uzun soluklu Keloğlan çizgi dizisidir. Kodlama bağlamında değerlendirildiğinde Keloğlan çizgi filminin ana karakterinin anlatımının geleneksel hikâyelere benzediği söylenebilir (Uçan, 2018).



Şekil 3.5: Keloğlan Çizgi Dizisi.

(Keloğlan_Masallar_(dizi)#/media/Dosya:Keloglan_, 2024)

Keloğlan; gömlek, yelek, şalvar, sandalet ve sırtında bir çubuğa bağlanmış bohçası ile tasvir edilmiştir. Dizideki diğer karakterler; Karakaçan, Balkız, Kara, Sivri, Huysuz ve Uzun, Örgülü, Bilge Can Dede, Kara Vezir, Çirkin Cadı, Mucit, Prenses, Sinek ve Keloğlan'ın annesidir. Çizgi dizi hikayesinin ilerleyişine göre yardımcı rollere yeni karakterler eklenebilir. Hemen hemen tüm çizgi roman dizilerinde görülen "iyi" ve "kötü" karakter kodlamaları sınıflandırması Keloğlan Masalları örneğinde de dikkat çekicidir. İyi kalpli karakterler, kötü karakterlerden yüz ifadelerine ve giyimlerine bakarak kolayca ayırt edilebilir. Üstelik adlandırma bile Huysuz, Kara Kraliçe, Çirkin Cadı gibi sıfatlar ile bu farkı açıklıyor. Ancak çizgi romandaki karakterlerin (özellikle yardımcı karakterler), mekân ve çevre unsurlarına yeterince özen gösterilmeden çizildiği çok açıktır. Örneğin "Keloğlan Padişahın Rüyası" adlı bölümde Padişahın rüyasındaki kötü karakter olan cadı topuklu ayakkabı giymektedir. Aynı pasajda sunulan saray, Osmanlı geleneğinden oldukça uzak, Orta Çağ Avrupa kalelerini andırmaktadır. Aynı şekilde saray muhafızları da Osmanlı giyim detaylarından uzak tasvir edilmiştir (Uçan, 2018).



Şekil 3.6: Keloğlan- Padişahın Kalesi.

(<https://www.youtube.com/watch?v=Mm-Y4bYzM6c&t=228s>)

Keloğlan'ın öykülerinde tarihsel betimleme öğeleri ve kodlamalar da biraz sorunlu sayılabilmektedir. Türklerin ve Osmanlıların mimari yapılarının, giyimlerinin ve geleneklerinin yeterince incelenmediği ve araştırılmadığı açıktır. Örneğin tarihi bir dönemden uyarılma olarak düşünebileceğimiz “Vikingler” çizgi dizisinde Kuzey Avrupa coğrafyasının kodları ve yaşam koşulları doğasına sadık kalarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Çocuklar için güçlü bir iletişim aracı olan çizgi filmlerin doğru ve sağlıklı kullanımı yeni nesillerin Türk kültürü ve yaşamı hakkında doğru bilgiler edinebilmesi için çok önemlidir. Türk kültürüne ait değerlerin Batılı bir anlayış içerisine kodlanması veya doğrudan bu doğrultuda üretilmiş görsel kalıpların çizgi roman serilerimize eklenmesi değerlerimizin gelecek nesillere yanlış bir şekilde aktarılmasına neden olabilmektedir (Uçan, 2018).

3.4.3 Dede Korkut Hikâyeleri

Dede Korkut hikâyeleri şüphesiz buradaki kültür dünyasının en değerli eserlerinden biridir. Dede Korkut, Türk kültürüyle bütünleşmiş bir edebiyat şaheseridir. Kitap on iki hikâyeden oluşuyor. Dede Korkut hikâyeleri kültürden dile, edebiyattan etnografyaya, tarihten sosyolojiye pek çok konunun izlerini barındırır. Eser, edebiyattan dile, gelenekten atasözlerine, tarihten coğrafyaya kadar birçok konuya kaynak teşkil etmekte ve yeri

doldurulamaz bir nitelik kazanmaktadır. Fuat Köprülü, Dede Korkut hikâyeleriyle ilgili şunları söylüyor:

"Bütün Türk Edebiyatını bir göze, Dede Korkut'u diğerine koyarsanız, Dede Korkut yine de daha ağır basar." Hikâyelerde genellikle Türk kültürünün temel değerleri, Türk inanışları, kutsal değerler, acı, hüznün, sevinç, doğa algısı, sosyal hayat, aile yapısı ve vatanseverlik gibi konular işlenmektedir (Prof. Dr. Fuat Köprülü).

Birçok bakımdan Türk edebiyatının temel taşlarından biri olan Dede Korkut Hikâyesi, 2011 yılında TRT Çocuk tarafından çizgi diziye uyarlandı. 52 bölümden oluşan "Dede Korkut Hikâyeleri" adıyla yayınlanan çizgi dizi, 2011-2013 yılları arasında yayımlandı. Çizgi film serisi doğrudan Türk kültürüne dayalı yapımlara örnek teşkil etmektedir. Tepegöz gibi suçlularla birlikte olan eşleriyle birlikte dizinin ana karakterleri Boğaçhan, Uruz, Aybüke, Basat, Bamsı Beyrek, Araz, Dede Korkut ve Şökli Melik'tir. İkincil karakterler kamptaki insanlar, atlar, koyunlar ve çevrenin diğer unsurlarıdır. Dede Korkut hikâyelerinin bir varyantı olarak sunulan karikatürün başarılı bir örnek olduğu tartışmalıdır. Ancak karakterlerin tasarımında ve bölümlerin anlatım yapısında Dede Korkut hikâyelerinin aslına sadık kalmaya çalıştıkları söylenebilir (Dede_Korkut_Hikayeleri_(Çizgi_film), 2024).



Şekil 3.7: Dede Korkut.

(Dede_Korkut_Hikayeleri, 2015)

İzleyeni hikâyeye bağlayacak aksiyon unsurlarından yoksun bölümler ve bölümler arası kopukluklar, "Dede Korkut Hikâyeleri" çizgi roman dizisinin senaryolarının temel eksiklikleridir. Çizgisel tasarıma gelince, orijinal tarzın yakalandığını söylemek zor. Dede Korkut Hikayesindeki aslanın Walt Disney'in "Aslan Kral" filmindeki aslanlara çok benzemesi, üç boyutlu çizimlerde sunulan tüm karakterlerin genellikle boyut ve orantı farklılıklarıyla birbirinden ayrılması ve karakterlerin net doğrusal değerlerinin olmaması, karakter detayları (gözler, kulaklar, burun, ifadeler, yüz ifadeleri vb.) gibi özellikler benzerdir. Bu çizgi filmin Türk çizgi romanı için öneminin yanı sıra Dede Korkut'un ilk çizgi roman uyarlaması olması nedeniyle Dede Korkut benzeri mirası çizgi roman serisine aktarmak için daha geçerli araştırmalar yapılmalıdır. Animasyondaki yabancı yapımlardan alıntılar azaltılmalıdır (Uçan, 2018).

Dede Korkut hikâyelerinin Türk edebiyatının pedagojik açıdan en etkili eserlerinden biri olduğu söylenebilir (Atmaca, 2022, s. 60). Bu ve benzeri hikâyeler uzun zamandan beri toplumsal değerleri aktarmak ve aktarmak, çocukları sosyalleştirmek, kültürü yaşatmak için kullanılıyor. Çocuk eğitiminin büyük ölçüde aile ve sosyal ilişkiler ile sosyalleşme pratiklerine dayandığı bir dönemde bu tür edebi eserlerin eğitici ve besleyici rolü son derece önemlidir. Dede Korkut'un paylaşımlarından da anlaşılabilceği gibi ahlaki standartlar üzerine kurulmuş bir toplumsal yapıyı ancak bu şekilde eğitilen çocuklar sürdürebilir. Toplumun ahlaki ve sosyal normlarını aktarmak ve sürekli öğrenmeyi sağlamak için yeni nesillere içinde yaşadığımız kültürü çeşitli bağlamlarda öğretmek çok önemlidir. Dolayısıyla Dede Korkut hikâyelerinin hem pedagojik mesajları hem de toplumsal örgütlenme ve ahlaki hayata ilişkin mesajları, hikâyelerin didaktik yönüne göre ayrıcalıklıdır.



Şekil 3.8: Yöresel Yemekler.

(<https://www.youtube.com/watch?v=Enbrdtgebxc&t=138s>, 2014)



Şekil 3.9: Eşek Sahnesi.

(Dede_Korkut_Hikayeleri, 2015)

Çalışmalarda Türk Kültürümüzde yer etmiş olan mimari yapı, halı-tekstil motifi, giyim tarzı, yaşam stili, yemek kültürü, dini değerlere yer verilmelidir. Toplum değerleri bozulmadan, korunmuş şekilde yeni nesillere aktarılmalıdır.

3.4.4 Kötü Kedi Şerafettin

Kötü Kedi Şerafettin, karikatürist Bülent Üstün'ün oluşturduğu aynı isimli çizgi roman dizisinden uyarlanmış olan, Kare Kare ve Anima İstanbul'un elinden çıkan, Mehmet Kurtuluş ve Ayşe Ünal tarafından yönetilmiş Türk yapımı bir animasyon filmidir. Film; 13 yaş ve üzeri sınıflandırma ile 5 Şubat 2016 tarihinde vizyona girmiş, Türkiye genelinde vizyonda kaldığı 6 hafta boyunca 350 binden fazla seyirci tarafından izlenmiştir. Filmin Türkçe DVD sürümüne ek olarak Fransa ile Benelüks'e yönelik hazırlanan Fransızca dublajlı DVD ve Blu-Ray sürümleri de yapılmıştır.

Kötü Kedi Şerafettin karakteri, 2016 yapımı animasyonundan çok daha önce, karikatürist Bülent Üstün'ün kedisinden ilham aldığı ve onu kaybettiği 1996 yılında çizgi romanını hayata geçirmesiyle başlıyor.



Şekil 3.10: Kötü Kedi Şerafettin (Şero) 5 Şubat 2016'da Vizyona Girdi.

(<https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/kotu-kedi-serafettin-filmi-fragman-izle-40049819>)

2011 yılında teaser videoları yayınlandığında, Şerafettin karakterinin olumsuz hal ve tavırları nedeniyle, filmin genel izleyici sınıflandırmasıyla gösterime girmesi beklenmiyordu. Orijinal eser sahibi Bülent Üstün Mayıs 2012'de verdiği röportajda filmin tamamlandığını ancak bağımsız yapımın vizyona en erken 2013 yılında girebileceğini açıkladı. 2014'ün sonlarına doğru karakterlerin seslendirme çalışmalarının yürütüldüğü yönünde basında bir haber yer aldı. Projenin içerisinde yer alan senarist Levent Kazak Ocak 2015'te verdiği röportajında filmin uluslararası bir boyuta ulaştığını ve 2015 yılında vizyona gireceğini duyurdu. 2015'in şubat ayında teaser afişi yayınlandığında, filmin Kasım ayında vizyona girmesi bekleniyordu. Yapımı devam ettiği sırada, Annecy Film Festivali'nin "Work in Progress" bölümüne seçildi Türkiye dağıtımı UIP tarafından yapılan filmin dünya çapında pazarlama hakları, 2015 Cannes Film Festivali sırasında Odin's Eye Entertainment firmasınca satın alındı. Firma filmi ilk olarak Almanya; sonrasında Çin ve Orta Doğu'ya pazarladı. Film, 2016 Annecy Festivali'nde yarışma dışı filmler seçkisinde yer alarak, festivalin bu bölümünde gösterilen ilk Türk yapımı uzun metraj animasyon oldu.

3.5 TÜRKİYE'DE ANİMASYON EĞİTİMİ VE GELİŞİMİ

Türkiye'de çizgi romanın tam gelişmiş bir sektör olamamasının birçok nedeni var. Bu konudaki tartışmaların ve yorumların ortak noktası sanatçıların ve kurumların alana ilgi duymamasıdır. Bununla birlikte en önemlisi çizgi roman çalışmalarının yıllardır ihmal edilmiş olmasıdır. 1990'lı yılların ilk çeyreğine kadar bazı görsel sanatlar fakültelerinde çizgi film eğitim-öğretim derslerinin ötesine geçememişti. Bu anlamda ilk eğitim 1972 yılında Ulusal Güzel Sanatlar Akademisi'nin grafik sinema ve televizyon filmi atölyesinde gerçekleşti, Prof. Namık Bayık ve Prof. Vedat Ar'ın verdiği karikatür dersleridir. 1980 yılında Ulusal Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Sanatlar Okulu olarak değiştirilen okulda Emre Senan ve Tan Oral gibi sanatçılar çizgi roman dersleri veriyordu. Ancak okul kısa bir zaman sonra kapatıldı. 1990'lı yıllara kadar çizgi roman eğitimi, güzel sanatlar dersi olarak okutulan yoğunlaştırılmış bir alan olarak kaldı. Bu alanda ilk ciddi araştırmanın 1988 yılında Anadolu Üniversitesi Uygulamalı Güzel Sanatlar Yüksekokulu'nda yapılmaya başlanmıştır.

1980'lerin sonu ve 1990'ların başında tüm sanat alanları gibi çizgi roman endüstrisi de teknolojik değişim ve gelişimin etkilerini gördü. Bilgisayarlar geleneksel çizgi film üretim sürecine değişiklikler getiriyor ancak 3 boyutlu bilgisayar üretimi çizgi filmlere farklı bir boyut sunuyor. Bu nedenle karikatür bölümü müfredatı da bu teknolojik gelişmeye ayak uyduracak şekilde yeniden düzenlendi. Dönemin Çizgi Film Bölüm Başkanı Doç. Hikmet Sofuoğlu bölümün amacını şöyle tanımlıyor:

1990 yılında eğitime başlayan kurum, Türkiye'de karikatür eğitimi veren ilk ve tek kurumdur. Görsel iletişim alanlarını (özel televizyonlar, videolar, animasyon ve multimedya yapımcıları, reklam ajansları gibi) karşılamak üzere kurulmuştur. Günümüzde yeni teknolojilerin ortaya çıkmasıyla birlikte karikatür sanatının temel ve genel niteliği neredeyse otomatik bir üretim süreci haline gelmiş, görsel dil repertuarı da bu sanatın uygulama alanlarını genişletmiştir. Yani çizgi roman bölümü sadece bu sanatın eğitimi vermekle kalmayıp, bu bir meslektir. Dört yıllık dersin sonunda öğrenci film, video, animasyon ve multimedya teknolojisi diline hâkim olacak ve sektörün çeşitli alanlarında çalışmaya hazır hale gelecektir. Tek bir konuda uzmanlaşmış bir sanatçı olmaktan ziyade kavramsal ve teknik becerilerin daha iyi olmasıdır.

Bu amaç doğrultusunda Çizgi Film Animasyon bölümü eğitim sistemini geleneksel çizgi film, 3 boyutlu bilgisayar animasyonu ve multimedya olmak üzere üç ana ders üzerine kurmaktadır. Geleneksel Çizgi Roman adı altında verilen dersler arasında çizgi roman tarihi, temel teknikler ve geleneksel çizgi roman yaratımı yer almaktadır. 3D bilgisayarlı animasyon derslerinde 3D bilgisayarlı animasyonun temel bilgileri 3D Max ve Maya derslerinde verilmektedir. Multimedya derslerinde temel bilgiler olarak etkileşimli CD yazılımı, görsel tasarım ve programlama dilleri yer almaktadır. Çizgi roman bu temel derslerin yanı sıra film, kurgu, sanat tarihi, canlandırma, ilköğretim sanat eğitimi gibi zorunlu ve seçmeli derslerle de desteklenmekte ve tamamlanmaktadır (Kaba, Türkiye'de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi, 2002, s.135-140).

Çizgi roman bölümünün ilk mezunlarını verdiği 1994 yılından bu yana Türk çizgi romanına getirdiği yenilikler ve dinamizm, şüphesiz bu bölümün gerekliliğini haklı çıkarmaktadır. Ancak mezunlar, tıpkı Türkiye'deki ilk çizgi film gösterileri gibi, çoğunlukla reklam filmlerine yönelmektedir. Bu durumun nedeni ise Türk uzun metrajlı çizgi romanlarına yatırım yapılmamasıdır. Reklamların eskisinden farklı olarak çizgi roman bölümü mezunları tarafından yapılması çizgi roman kalitesinin ve çeşitliliğinin artmasına olanak sağlıyor. Özellikle enstitü tarafından üretilen ticari filmlerin kalitesindeki bu değişiklik, film yapımının uzun geleceği açısından cesaret verici bir olgudur. Bu konuda en önemli adım, 2000 yılında Ankara Kapı reklam ajansından Ömer Uçman'ın hazırladığı "Cumhuriyet" filmi oldu. Atatürk'ün yaşamının belli bir dönemini konu alan ancak çalışmaları konu alan bu 75 dakikalık film için 19 mezundan oluşturulacaktı. Ancak filme sponsor bulunamadığı için film rafa kaldırıldı.

Bir diğer çalışma ise çizerlerin tamamı bu kurum mezunu olan "Efe" filmidir. Kurtuluş Savaşı'nı konu alan bir aşk hikayesinin anlatıldığı 15 dakika olan film, gösterimde büyük ilgi görmeyi başardı. Ancak filmin devamlılığı sağlanamadı ve şirket iflas etti. Bütün bu olumsuzluklara rağmen Türkiye artık çizgi roman bilen, yetenekleri kuvvetli, işi çok iyi yapabilecek insanları yetiştirdi ve yetiştirmeye de devam ediyor. Gelecekte çizgi roman sinemasının güzel örneklerini bağımsız sanat filmleri, uzun metrajlı filmler ve reklamlar şeklinde görme fırsatımız olacak. (Kaba, Türkiye'de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi, 2002, s.135-140).



Şekil 3.11: Animasyon Eğitim Görseli.

(<https://images.app.goo.gl/zXrKoo5cDoHbiak3A>)

3.5.1 Türkiye'de Animasyon Eğitimi Alan Öğrencilerin Çalışmaları

Türkiye'de animasyon eğitimi alan öğrenciler, özgün projeleriyle sektörde yer almaya başlamışlardır. Eğitimleri boyunca kazandıkları teorik bilgi ve pratik deneyimler ile başarılı çalışmalara imza atmaya hazır hale gelmektedirler. Animasyon öğrencileri, çeşitli platformlarda sergilenen filmler, oyunlar, reklam projeleri ve kısa animasyonlar gibi farklı alanlarda başarılar elde etmektedirler.

Birçok Türk animasyon öğrencisi, ulusal ve uluslararası animasyon festivallerinde projelerini sergileme ve ödüller kazanma fırsatı bulmaktadır. Türkiye'de düzenlenen festivaller arasında Uluslararası İstanbul Film Festivali, Animateka Uluslararası Animasyon Film Festivali, İstanbul Uluslararası Kısa Film Festivali ve Animasyon İstanbul gibi etkinlikler yer almaktadır. Bu festivaller, öğrencilere çalışmalarını geniş bir kitleyle paylaşma ve profesyonel animasyon dünyasında kendilerini tanıtmaya fırsatı sunmaktadır.

Türkiye'deki animasyon eğitimi alan öğrenciler, dikkat çeken projeler geliştirmektedir. Bu projeler genellikle kısa animasyon filmleri, reklam projeleri, müzik videoları, interaktif oyunlar ve sanal gerçeklik deneyimleri gibi farklı formatlarda olabilir. Öğrenciler, kendi

hikayelerini oluřtururken animasyonun gcn kullanarak izleyicilere etkileyici ve anlamlı deneyimler sunmaktadır.

rneęin: Maltepe niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi izgi Film ve Animasyon Blm ęrencisi İstemihan Oktay, Eastern Europa International Movie Awards-2022'de Finlandiya, ABD, Japonya, Belika gibi birok lkeden yarıřmaya katılan filmler arasından, "Ekmek" adlı kısa filmi ile "En İyi ęrenci Kısa Film" dl ve "En İyi Senaryo" dllerini aldı (gsf/tr/cizgi-film-ve-animasyon-bolumu, s. 2022).

Trkiye'deki animasyon eęitimi alan ęrenciler, mezuniyet projeleriyle de ne ıkmaktadır. Mezuniyet projeleri, ęrencilerin eęitimleri boyunca kazandıkları becerileri ve yaratıcılıklarını sergileme fırsatı sunar. Bu projeler genellikle uzun metrajlı animasyon filmler, seri projeler, sanal gereklik deneyimleri veya zgn oyunlar olabilir. ęrenciler, bu projeleri geliřtirirken profesyonel dzeyde retim srelerini deneyimleyerek hazırlanma imknı bulmaktadırlar.

Bařkent niversitesi izgi Roman ve Animasyon Blm'nden 2020'de mezun olan Sıdıkanur Keskin'in Dr. ęr. yesi İ. Alev Deęim Flannagan, ęr. Gr. Elif Sipahioęlu ve ęr. Gr. İsmail Fidan tarafından yrtlen, atlyeleri iin hazırladıęı bitirme projesi "Derin" adlı kısa film, SWAN Uluslararası Film Festivali 2020 sekisinde gsterildi ve aynı zamanda izleyici dllerine de aday gsterildi. Aynı film, İtalya Festival del Cinema di Cefalu 2021, F5 FPP Financial Focus Film Fest 2021 ve Animators 2021 iin seildi; Petit Pave Festival de Cinema Independente Curitiba'da yarı finale, Altın Koza'da ise finale kaldı (Bařkent niversitesi_ęrenci_Basarıları_Duyurusu, 2021).

Trkiye'deki animasyon endstrisinin byme potansiyeli, geen yeteneklerin eęitimi ve desteklenmesiyle daha da artacaktır. niversitelerin animasyon eęitimi programları, ęrencilere hem teorik bilgi hem de pratik deneyimler sunmaktadır. ęrencilerin stdyo ortamında gerekleřtirdikleri projeler ve atlye alıřmaları, onların yeteneklerini geliřtirmelerini ve sanat ortamına donanımlı bir řekilde adım atmalarını saęlamaktadır.

Devlet destekleri ve teřvikler, Trkiye'deki animasyon endstrisinin byme potansiyelini artıran nemli bir etkidir. Trkiye Cumhuriyeti Kltr ve Turizm Bakanlıęı tarafından sunulan teřvikler, yerli animasyon projelerinin geliřtirilmesine ve uluslararası platformlarda rekabet edebilir hale gelmelerine yardımcı olmaktadır. Bunun yanı sıra, Trk Film ve

Televizyon Endüstrisi Geliştirme Vakfı (TÜRSAK) gibi kuruluşlar, animasyonun gelişimini desteklemekte ve yeni projelerin ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır.

Sonuç olarak, Türkiye'de animasyon eğitimi alan öğrenciler, gelişen teknolojinin ve kendilerine ilham olan başarılı örneklerin yardımıyla animasyon endüstrisinin gelişimine önemli katkılarda bulunacak yetenekli animasyon profesyonelleri olacaklardır.

3.6 TÜRKİYE'DE ÜRETİLEN ANİMASYONLARIN ULUSLARARASI BİLİNİRLİĞİ

Türkiye'nin coğrafi konumu, kültürel zenginlikleri ve tarihi geçmişi, animasyon endüstrisinin büyümesine önemli bir katkı sağlamaktadır. Türk efsaneleri ve halk hikayeleri, hikâye anlatımı ve karakter yaratma potansiyeli sunmaktadır. Bu kültürel değerler, Türk animasyonunun uluslararası alanda tanınmasına ve farklı pazarlarda talep görmesine olanak sağlamaktadır. Türkiye'nin kültürel mirasını başarılı bir şekilde animasyon projelerine yansıtabilen animasyon stüdyoları, globalde de başarılar elde etmektedir. Ülkemizde faaliyet gösteren İSF Studios yapmış olduğu çalışmaları farklı ülkelere de ülkelerin kendi dilleriyle yayınlanmak üzere satmaktadır.

Animasyon iş birliklerinin yanı sıra etkili tanıtım ve pazarlama faaliyetleri de büyük önem taşımaktadır. Türk animasyon stüdyolarının uluslararası festivallere aktif katılımı, yapılan projelerin tanıtımı ve gösterimi için büyük bir fırsat sunmaktadır. Aynı zamanda, dijital platformlarda aktif olarak yer almak, Türk animasyonunun uluslararası izleyiciyle doğrudan etkileşim kurmasını ve takipçi kitlesini genişletmesini sağlar.

4. SONUÇ

Türk yerli animasyon çalışmaları ilk olarak Walt Disney animasyonlarından etkilenen reklamcılar ve karikatüristler öncülüğü ile film reklamlarında karşımıza çıkmıştır. 1930'lu yıllarda Cemal Nadir ve Eflâtun Nuri Erkoç gibi isimlerle yapılan ilk özgün olan deneysel animasyon çalışmalarının ardından karikatüristler ve reklam ustaları, animasyon alanında bilgi ve deneyim kazanmak için yurt dışına gitmişler ve 1950'li yıllarda başarılı sergiler sunmak üzere geri dönmüşlerdir. Açtıkları yeni stüdyolarla bu alanda çalışıyorlar. Türkiye'ye dönen ve 1951 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde And Film'i kuran eğitimli Turgut Demirağ'ın, Yüksel Ünal'la birlikte ilk animasyon filminin çekime gönderilmesi, sinema sektörünün gelişimini uzun bir süre sekteye uğratmıştı.

Türkiye'deki animasyon sanatı, başlangıçtaki zorlukların aksine, bugünü ve geleceğiyle birlikte önemli bir gelişme halindedir. Animasyon sanatı, ülkemizde yıllar içinde büyük bir ilerleme kaydetmiştir ve birçok hatırı sayılır animasyon ürünleri ortaya çıkmıştır.

Türk animasyon sanatı ile ilgili yapılan sanatsal çalışmalar, Kültür Bakanlığı, GENÇ-DES, BEBKA, Canlandırıcılar Derneği gibi okullarda, kamu kurumlarında ve özel kuruluşlarda animasyonla ilgili bölümlerin ve eğitimlerin artırılması, yarışma ve teşvik amaçlı faaliyetlerinin duyurulması ve geliştirilmesi; literatürü geliştirecek uygulamalar olacaktır. Çünkü kendini güncel tutan ve sürekliliği olan bir sanatın her anlamda yelpazesini böylesine genişletmesi kaçınılmazdır.

Bir diğer konu ise dikkat çekici çeşitli tanıtım faaliyetlerine yer vermek, kültürel değerlerimizi içeren ürünlerimizi dış pazarlara yaymaktır. Kısa vadeli kar odaklı bir yaklaşım yerine, kültürel değerlerimiz ile ilgili uzun vadeli üretimleri hayata geçirmek ve yurt dışına ihraç etmek için çeşitli organizasyonlara katılmak temel amaçtır. Ayrıca hükümetlerin yatırımlarını ve teşvik politikalarını mevcut duruma göre sürekli güncellemeleri gerekmektedir. Günümüzde Japonya ile özdeşleşen ve Japon kültüründen önemli izler taşıyan animenin Hollywood'un büyük bütçeli animasyon yapımlarıyla rekabet ediyor olması ülkenin uzun vadeli ve istikrarlı politikalarının bir sonucudur. Bu bakımdan yerli ve yabancı anime literatürünün dünya çapında yaygın olarak mevcut olduğu ifade edilebilir. Bu örnek beraberinde istikrarlı çalışmalar ile Türk animasyon sanatının gelişimine herhangi bir engel olmadığı söylenebilmektedir (Aşılıoğlu, 2019 s. 27-39).

Sonu olarak, Trkiye'nin animasyon endstrisi byme potansiyeli yksek bir sanattır. Trkiye'nin animasyon sektrne giriřindeki gecikmesi, animasyonun geliřimde yařanan aksaklıklar ve bazı teknolojik altyapı eksiklikleri dolayısıyla Trk animasyonu sektrde geride bařlamıř olsa da bunlar byk oranda telafi edilmiř sayılmaktadır. Gemiřteki alıřmalar ve bugn elde edilen tanınma, Trk animasyonunun gelecekte daha da byyeceęini gstermektedir. Bu srete, gen yeteneklere verilen destek, iř birlikleri, etkili tanıtım faaliyetleri ve teknolojik geliřmeler, gelecekte Trk animasyonunun glenmesine katkı saęlayacaktır. Trkiye'nin animasyon endstrisindeki potansiyeli, yerli animasyon sanatı iin iyi bir bařarı fırsatı olacaktır.



REFERANSLAR

- Akkaya, A. (2011) Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı, İstanbul, s.30
- Alıcı, B. (2021, 06 23). Türkiye’de Animasyon Sanatı Çalışmaları Üzerine Bir Değerlendirme. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 19(37), s. 53-78.
- Aydın, N. (2006). Keloğlan ve Türk Animasyonu. *Kurgu Kültür Sanat Dergisi*,, s. 8.
- Barnhart, B. (2024). <https://www.linearity.io/blog/computer-animation/>.
<https://www.linearity.io/blog/computer-animation/>:
<https://www.linearity.io/blog/computer-animation/> adresinden alındı
- Blackstone, J. S. (tarih yok). *Humorous Phases of Funny Faces*.
- Demirci, E. (2018). Türkiye Animasyon Filmleri Üretimi ve Dijital Medya Teknolojileri: Bir Eşik Değer Deneyimi. *Marmara İletişim Dergisi*, 26(1), s. 1-20.
- Emekçi, N. (2019, Ekim 5). kameraarkasi.org/.
www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/evvelzamanicinde.html:
<https://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/evvelzamanicinde.html> adresinden alındı
- Evren, B. v. (2014). *Türk sinemasının ilk uzun metrajlı çizgi filmi Evvel Zaman İçinde*. Adana: Adana Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları.
- Güler, Ş. (2018). *Türk Canlandırma Sinemasındaki Evvel Zaman İçinde Örneğ i ve Günümüz Canlandırma Sineması*. yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, SBE RTS ABD., İstanbul.
- Horn, M. S. (2014). The Impact of New Technologies on Animation Production. 2. *Animation Journal*, 2, s. 49-66.
- Hughes, J. F. (2013). *Computer Graphics: Principles and Practice*. Pearson Education.

- Hünerli, S. (2000). *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli*. DOKTORA TEZİ, İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ, SBE, İF, RTS BD, İSTANBUL.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. Es Yayınları.
- Kaba, F. (2002, sy. s.135-140). Türkiye'de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi. *Anadolu Sanat*(13). <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/919> adresinden alındı
- Kaba, F. (2014). Türkiye’de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi,. *earsiv.anadolu.edu.tr*,.
- Kucharska, G. (2024). *How Long Does It Take To Produce an Animation?* studio pigeon: <https://studiopigeon.com/blog/how-long-does-it-take-to-produce-an-animation/> adresinden alındı
- O'Reilly, M. (2008). Computer Graphics and Animation as Tools in Art Education. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 27(3), s. 327-339.
- Özçelik, G. (2019). Animasyon Eğitiminde Alternatif Bir Yol Olarak Dijital Oyun Tasarımının Kullanımı. *Uluslararası Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 10(1), s. 255-270.
- Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. dergipark.org.tr.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma’nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 1(2).
- Uçan, B. (2018). Türk Çizgi Filmlerinde Kültürel Kodlamalar. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, c.11, sy. 55., s. 1134-1144. (2018). “Türk Çizgi Filmlerinde Kültürel Kodlamalar” *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, . adresinden alındı
- Yağmur, O. (2021). *Mercek Dergisi*. Mercek Dergisi: <https://www.mercekdergisi.ktugipak.com/ismail-fidan-rafadan-tayfa/#:~:text=1984%20Ankara%20doğumlu%20olan%20İsmail,bölümünde%20yükses%20lisans%20eğitimi%20almıştır>. adresinden alındı
- dynamic pixel animation. (2023). <https://www.dynamicpixel.co.in/blog/inside-the-animators-lair-how-animation-development-breathes-life-into-stories/>:

<https://www.dynamicpixel.co.in/blog/inside-the-animators-lair-how-animation-development-breathes-life-into-stories/> adresinden alındı

animasyonder.org. (2024, Mart 22). www.animasyonder.org: <http://.tr/> adresinden alındı

animasyonegitim.org.tr. (2024, mart 22). <http://www.animasyonegitim.org.tr/>.

<http://www.animasyonegitim.org.tr/>: <http://www.animasyonegitim.org.tr/> adresinden alındı

gsf/tr/cizgi-film-ve-animasyon-bolumu. (2024, Mart 22). <gsf/tr/cizgi-film-ve-animasyon-bolumu-ogrencimiz-istemihan-oktay-in-basarisi->. <https://www.maltepe.edu.tr/>: <https://www.maltepe.edu.tr/gsf/tr/cizgi-film-ve-animasyon-bolumu-ogrencimiz-istemihan-oktay-in-basarisi->. adresinden alındı

Başkent Üniversitesi_Öğrenci_Basarıları_Duyurusu. (2021, Mart 22).

<upload/files/Öğrenci%20Basarilari%20Duyurusu.pdf>. <https://www.baskent.edu.tr/>: <https://www.baskent.edu.tr/upload/files/Öğrenci%20Basarilari%20Duyurusu.pdf> adresinden alındı

Göktepe, Erdem. (2015). Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ticaret Üniversitesi., SBE. Medya ve İletişim Sistemleri, İstanbul.

Gayret, Tuğba (2018). Türkiye’de Grafik ve Animasyon Sanatı Tarihi adlı (yayımlanmamış Doktora tezi, Ankara Üniversitesi, SBE, Sanat Tarihi ABD, Ankara.

Hüsnuoğlu, M. A. (2019) Türkiye’de Sektörel Anlamda Animasyonun Durumu (yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi), İstanbul Kültür Üniversitesi, LEE, İletişim Tasarımı ABD, İstanbul.

Hünerli, Selçuk. (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. Es Yayınları. ISBN: 9789758716388

Hünerli, Selçuk. (2000) Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli (DOKTORA TEZİ) İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ, SBE, İF, RTS BD İSTANBUL

Evren, Burçak & Yıldırım, Müjgan. (2022) Türkiye'nin İlk Uzun Metrajlı Ve İlk Renkli Çizgi Filmi: Evvel Zaman İçinde. Seymen, İ. Lütfü (Ed.). Müteferrika Kitabiyat Dergisi, İstanbul. Yaz/1 Sayı: 61

https://www.academia.edu/84316125/Bur%C3%A7ak_EVREN_M%C3%BCjgan_YILDIRIM_T%C3%9CRK%C4%B0YEN%C4%B0N_%C4%B0LK_UZUN_METRAJLI_VE_%C4%B0LK_RENKL%C4%B0_%C3%87%C4%B0ZG%C4%B0_F%C4%B0LM%C4%B0_EVVEL_ZAMAN_%C4%B0%C3%87%C4%B0NDE

Evren, Burçak & Yıldırım, Müjgan. (2014) Türk Sinemasının İlk Uzun Metrajlı Çizgi Filmi Evvel Zaman İçinde. Adana Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları. ISBN:6054712152, 978605471215.

Türker, İ. H. (2013). Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(2).

Alıcı, Birgül. (2021). Türkiye'de Animasyon Sineması Çalışmaları Üzerine Bir Değerlendirme _ Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi, Cilt 19, Sayı 37, /1, 53-78

Şenler, Filiz. (2005) Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları_ (dergipark.org.tr)

Solmaz, Berk. (2018). 'Ahmet Celal EREZ ile Röportaj'. YeniSayfaOnline/Kültür&Sanat- <https://yenisayfaonline.com/2018/05/11/ahmet-cemal-erez-ile-ro%CC%88portaj/>

Inside the Animator's Lair: How Animation Development Breathes Life into Stories (<https://www.dynamicpixel.co.in/blog/inside-the-animators-lair-how-animation-development-breathes-life-into-stories/>)

"Türk Animasyonu ve Yabancı Yatırımcılar", Türkiye İhracatçılar Meclisi, <http://www.tim.org.tr/>

"Türk Animasyonunun Uluslararası Başarıları", Animasyon Derneği, <http://www.animasyonder.org.tr/>

"Türk Animasyonunun Uluslararası Tanınırlığı", Animation Magazine, <http://www.animationmagazine.net/>

"Türk Kùltürünün Animasyon Yoluyla Tanıtımı", Türkiye Kùltür ve Turizm Bakanlıđı,
<http://www.kultur.gov.tr/>

"Türkiye'de Animasyon Eğitimi ve Kalitesi", Animasyon Eğitimi ve Araştırma Derneđi,
<http://www.animasyonegitim.org.tr/>

(<https://egitimledirilis.com/mobil/?kose-yazisi/mahallemizin-hikâyesini-anlatan-bir-animasyon-dizi-rafadan-tayfa-1258y.htm>).

(<https://www.trthaber.com/haber/cocuk/animasyon-sektorunun-turkiyedeki-lokomotifi-trt-cocuk-719617.html>).

<http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>

<http://www.animasyongastesi.com/canlandirmanin-tarihcesi-ve-turk-canlandirma-sanati-ibrahim-halil-turker/>

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>

https://www.shecodes.io/challenge_submissions/337069/embed#:~:text=Animation%20is%20a%20method%20of,into%20a%20single%20moving%20image.

<https://www.bilisimdergisi.org.tr/s147/pdf/106-113.pdf>

<https://bebka.org.tr/wp-content/uploads/2021/07/Animasyon-Sektörü-Raporu-2018.pdf>

<https://www.investineskisehir.gov.tr/wp-content/uploads/2023/02/BEBKA-Animasyon-Sektoru-Raporu-2022.pdf>

<http://www.animasyongastesi.com/canlandirmanin-tarihcesi-ve-turk-canlandirma-sanati-ibrahim-halil-turker/>

<https://serdara.com/turkiye-animasyon-tarihi/>

<https://www.dunya.com/sektorler/teknoloji/turkiyede-uretilen-animasyonlar-dunyayla-rekabet-ediyor-haberi-681791>

<https://www.litrossanat.com/dunyayi-cizgi-filmler-degistirecek/>

<https://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/evvelzamanicinde.html>

<https://media.istockphoto.com/id/1386635861/photo/Animator-drawing-a-portrait-in-image-editing-software.jpg?s=612x612&w=0&k=20&c=k5-mZV5oIBE8DED-xh0Uq4a08AQzDcccpbcVs0SI9Qo=>

<https://www.facebook.com/dusuncetarih/posts/2658821550812995/28>. Nisan

"Bütün Türk edebiyatını terazinin bir gözüne Dede Korkut Kitabı'nı da diğer gözüne koysanız Dede Korkut ağır basar." Prof. Dr. Fuat Köprülü

RESİM KAYNAKLARI

optic-wonder-make-your-own-thaumatrope/. (tarih yok).

<https://www.georgeranch.org/blog/optic-wonder-make-your-own-thaumatrope/>.
georgeranch.org/blog.

loc.gov/item/00694006. (tarih yok). *Humorous Phases of Funny Faces*.

<https://www.loc.gov/item/00694006>.

drawing, a. (2024). *Animator drawing*. istockphoto:

<https://media.istockphoto.com/id/1386635861/photo/Animator-drawing-a-portrait-in-image-editing-software.jpg?s=612x612&w=0&k=20&c=k5-mZV5oIBE8DED-xh0Uq4a08AQzDcccpbcVs0SI9Qo=> adresinden alındı

imdb.com/title/tt0314041/. (2024, mart 22). <https://www.imdb.com/title/tt0314041/>.

<https://www.imdb.com/title/tt0314041/>. adresinden alındı

Kelebek. (2021, Kasım 01). *TRT Çocuk Yenilendi*. www.hurriyet.com.tr/:

<https://web.archive.org/web/20211102055736/https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/televizyon/trt-cocuk-yenilendi-41929598> adresinden alındı

FırıldakAilesi. (2024, MART 22). grafi2000.com: <https://grafi2000.com/> adresinden alındı

<https://www.trtcocuk.net.tr/>

Kelo%C4%9Flan_Masallar%C4%B1_(dizi)#/media/Dosya:Keloglan_. (2024, mart 22).

[Kelo%C4%9Flan_Masallar%C4%B1_\(dizi\)#/media/Dosya:Keloglan_](https://www.wikipedia.org/wiki/Kelo%C4%9Flan_Masallar%C4%B1_(dizi)#/media/Dosya:Keloglan_).

[wikipedia.org/wiki/Kelo%C4%9Flan_Masallar%C4%B1_\(dizi\)#/media/Dosya:Keloglan_1.png](https://www.wikipedia.org/wiki/Kelo%C4%9Flan_Masallar%C4%B1_(dizi)#/media/Dosya:Keloglan_1.png):

<https://www.youtube.com/watch?v=Mm-Y4bYzM6c&t=228s>. (tarih yok). *Keloğlan-Padişahın Kalesi*.

<https://www.youtube.com/watch?v=Enbrdtgebxc&t=138s>. (2014).

<https://www.youtube.com/watch?v=Enbrdtgebxc&t=138s>.

<https://www.youtube.com/watch?v=Enbrdtgebxc&t=138s>:

<https://www.youtube.com/watch?v=Enbrdtgebxc&t=138s> adresinden alındı

Dede_Korkut_Hikayeleri, T. (2015).

[watch?v=qZknn9IOCu0&list=PLA5dyskGy4cub2FF4BPcwKTVw5dP3UuDm](https://www.youtube.com/watch?v=qZknn9IOCu0&list=PLA5dyskGy4cub2FF4BPcwKTVw5dP3UuDm).

<https://www.youtube.com/>: <https://www.youtube.com/watch?v=VFKVtngWXiU>

adresinden alındı

<https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/kotu-kedi-serafettin-filmi-fragman-izle-40049819>

<https://images.app.goo.gl/zXrKoo5cDoHbiak3A> adresinden alındı

EK A

RAFADAN TAYFA’NIN ÜRETİM ORTAMI

Öncelikle, bu çalışmaya katkı sağlamak adına zamanını ayırarak stüdyosunu gezdiren, bu alandaki bilgi, deneyim ve görüşlerini aktaran çok kıymetli ağabeyim, Sayın İsmail Fidan’a teşekkür etmek isterim.



Şekil A.1: İSF STUDIOS kurucusu İsmail Fidan ile Animasyon Stüdyosunu Hakkında Bilgi Alırken.

Özellikle, son dönem yerli çizgi dizilerin yapılmasına ve yaygınlaşmasına önemli ölçüde destek veren TRT ÇOCUK ekranlarında yayınlanan Rafadan Tayfa’nın yapımcısı ve yönetmeni olan İsmail Fidan ile yapılan röportaj ve stüdyosunda yaptığımız incelemeler ile ilgili görseller ülkemizde bu konuda önemli örnek teşkil etmektedir. Gerek animasyon çalışmalarının yapıldığı stüdyolardaki teknolojik kapasite, gerekse yapımcı firmanın bu alandaki gelecekçi yaklaşımları Türkiye’deki animasyon çalışmaları konusunda oldukça önemli niteliktedir

Röportajımıza başlamadan önce İsmail Fidan’ı kısaca tanıtmak yerinde olacaktır:

İsmail Fidan, (d. 1984, Ankara) Trabzon’da Karadeniz Teknik Üniversitesi – İstatistik ve Bilgisayar Bilimleri bölümünden mezun olmuştur. Ardından Ankara Atılım Üniversitesinde, Kamu yönetimi ve siyaset bilimleri bölümünde yüksek lisans eğitimi almıştır. Aldığı

eğitimler süresince, fotoğrafçılık ve animasyon oynatma işlerine merak salan İsmail Fidan, eğitimine devam ederken de kendisini bu yönde oldukça geliştirmiştir. İstatistik ve Bilgisayar Bilimleri Kulübü olarak yayınlanan İsabet dergisinde genel yayın yönetmenliği, fotoğraf, tasarım ve dizgi alanlarında görev aldı. Sonrasında bitirme tezi olarak, “3Ds Max Programında Karakter Modelleme ve Canlandırma” adında yaptığı tezle başlayarak bu konuda seminerler vermiştir.

KTÜ’deki eğitimi sırasında da bu işe gönül veren İsmail Fidan, bölümü sonrasında birkaç yıl yurt içi ve yurt dışı birçok projede teknik yönetmenlik yapmıştır. Bu süreçte İstatistik ve Bilgisayar bilimleri bölümünden öğrendiklerini de kullanarak, yeni yazılımlar ve teknik sistemler geliştirerek sektöre önemli ölçüde katkı sağladı.

Yıllar içerisinde bu konuda kendini geliştirmeye devam eden İsmail Fidan, 2012 yılında bu işi bir girişimcilik serüvenine dönüştürmeye karar verdi. İSF STUDIOS adında bir yapım şirketi kurarak kendi animasyon filmlerinin yapımcısı ve yönetmeni olmaya başladı. İlk projesi ise TRT ÇOCUK ekranlarında yediden yetmişe herkesin sevdiği “Rafadan Tayfa” isimli animasyon filmi oldu. Bu proje, yerli çizgi dizilerin yapılmasına ve yaygınlaşmasına da öncülük etti.

2012 yılında düşük bir bütçe ile kurulan ve gün geçtikçe büyümeye devam eden İSF STUDİOS kurucusu İsmail Fidan, günümüzde de aktif olarak bu şirketin yapımcılığını ve yönetmenliğini yapmaktadır. Çeşitli projelerle de eğlenceli animasyon dizi ve filmlerini üretmeye devam etmektedir. Sektörüne getirdiği yeniliklerle de herkesin takdirini kazanmayı başarmıştır (Yağmur, 2021).

A.1 İSMAİL FİDAN İLE RÖPORTAJ

Emin Fidan: İsmail ağabey, merhaba. Bir animasyon baştan sona nasıl hazırlanıyor, son ürün hangi aşamalar sonucu ortaya çıkıyor, bir filmin yapımı ne kadar sürüyor, tüm bu süreçler nasıl ilerliyor bizlere biraz bahseder misin?

İsmail Fidan: Merhaba Emin, bildiğin üzere animasyon dışarıdan bakıldığında kolay görünen fakat çok zahmet gerektiren bir sektör. Çünkü bu sektörde her şeyi kendimiz yapıyoruz. Yurt dışındaki Pixar gibi uluslararası stüdyolara kıyasla bizim stüdyomuz daha minimal kalıyor ama yine de Türkiye'deki en büyük animasyon stüdyosu ismini taşıyor. Animasyon üretim süreci; her şey gibi önce hayal, sonrasında da fikirle başlıyor. Bu sektöre

girecek olan üniversiteli arkadaşlarımıza dediğimiz gibi “Devasa hayaller kurun. Hayal olmadan hiçbir şey gerçeğe dönüşmüyor, ama bu hayallerin içini doldurmak için çok çalışmak lazım”.

Peki kurulan bu hayaller ne oluyor? Bir fikre dönüşüyor. Basit fikirleriniz olsun, basit düşünün. Hayat o kadar karmaşık ki artık kimsenin böyle karmaşık fikirlere ihtiyacı yok. Örneğin bu kadar rekorlar kırmış Rafadan Tayfa’nın ana fikri neydi? Rafadan Tayfa çocukluğunu anlatmak gibi basit bir fikir ile çıktı. Senaryo aşamasında ise senaristler, yapımcı ve yönetmen bir araya gelerek karakterler ve mekanların nasıl olması gerektiğini planlıyor. Rafadan Tayfa’nın ulaştığı bu başarının sırrı karakterlerin yaşayan, gerçek hayattan kişiler, hikayelerin ise yaşanmış hikayeler olmasıdır. Oyun alanı, evler, Nuri Bakkal bizim kendi çocukluğumuzdan mekanlardı aslında. Yaşayan karakter olduğunda eser çok daha samimi oluyor ve bu samimiyet de izleyiciye yansıyor. Bizi izleyen ebeveynler ve çocuklar karakterlere Kâmil Abi, Hayri Abi diye hitap ediyor. “Marifet sihirde değil samimiyette” o yüzden samimiyet çok önemli.

“Story is king.” diye bir atasözü var fakat senaryo kralı, network de artık kraliçe diyebiliriz. Yani eğer networkünüz yoksa içerik çok değerli de olsa izleyici kitlesine ulaşamayabiliyor ve kaybolup gidiyor. Bazen öylesine YouTube’a yüklenen bir video takipçi kitlesi sebebiyle çok emek verilen bir içerikten kat kat fazla izlenme sayısına ulaşabiliyor.

Kâmil diye bir karakter var, o nasıl biri? saçları ne renk? gözleri ne renk? Kilosu, anatomisi, kimliğini yavaş yavaş oluşturmuş oluyoruz. Sadece fiziksel özellikler olarak değil karakter tutarlılığını da önemsiyoruz. Örneğin Emin’i anlatacak bir karakter oluşturuldu, eğer senarist seni iyi tanıyorsa herhangi bir durumda “Emin nasıl cevap verirdi? Emin nasıl davranırdı?” diye fikir yürütebilir. Karakter arkında bir bozukluk olmamalı. Fiziksel olarak da senarist ve yönetmen hayalindeki karakteri tasarımcıya anlatıyor, tasarımcı başlıyor eskiz çizmeye ve tasarım süreci buradan devam ediyor.

Onlarca karakter oluşuyor ve her bir karakter için onlarca çizim yapılıyor. Örneğin Kuşçu Baba karakterimizde tasarımcı 300’e yakın eskiz çizdi ve sadece iki tasarım üzerinden gidildi.

Şöyle bir söz vardır ya “harika işler yapmanın tek yolu yaptığınız işi sevmektir” bunu destekleyen diğer bir cümle ise diyor ki “eğer sevdiğiniz işi yapıyorsanız hayatınız boyunca bir gün bile çalışmazsınız”. Tasarımcının da bol bol çizim yapması buna örnek verilebilir.

Tasarım üç boyuta aktarılırken (T) poz dediğimiz hareket etmeyen teknik çizimlerin hazırlanmasından sonra modelleme başlıyor. Bu şekilde tasarım 3 boyuta aktarılıyor. Tasarım artık 3 boyutlu hale geldiğinde, poligonlar işin işine girmiş oluyor. Bunların da genelde 4 yön olmasını istiyoruz. Çünkü dörtgen olduğunda hareket edecekse sahneler yavaşlamasın diye minimum sayıda poligon kullanır sonrasında da yumuşak görünmesi için üzerine smooth işlemi uygulanır. UV haritası oluşturulan modele kaplama yapılıyor, boyanıyor ve artık karakterin tasarımdaki rengi, finalde görünecek kaplaması hazırlanmış oluyor. Poligonları yerleştirirken de karakterin yüz ölçülerine, kaş ve göz oranına uyulmalıdır. İnsan karakterleri yapıyorsa insan anatomisi üzerine; bir hayvan çizilecekse onun eklemleri, anatomisi üzerine çalışmalar yapmalıdır. Çünkü iki boyutta güzel görünen bir hayvan çizersiniz ama eklemleri yanlış yerleştirilirse, iskelet sisteminde sorun çıkar ve hareketler düzensiz görünür. Mesela el parmaklarının uzunluklarını olması gerektiği oranlarda yapmazsanız yumruk dahi yapamazsınız.

Aynı zamanda bir de mekân tasarımı süreci var orada da bir çevre tasarımcısı ile çalışılıyor. Burada ilk sorumuz: Hikâye nerede geçecek? Rafadan Tayfayı yaparken danışmanlarımıza “Bu hikâye, çocukluğu 90’lar öncesi İstanbul’unda geçen bir arkadaş grubunu anlatıyor. O dönem İstanbul’da evler nasıldı?” diye sorduk.”

Prof. Dr. Savaş Zafer Şahin Hocam şehir bölge planlama alanında Türkiye'deki en iyi isimlerden biridir; gittim, ses kaydını önüne koydum. “Hocam, böyle bir projeye başlıyoruz. Bize o dönemin İstanbul'unu anlatır mısınız” dedim. O anlatmaya başladı. “O dönemde hep Osmanlıdan kalan ahşap evler vardı ama yangınlardan dolayı İtalyanlar geldi ve ahşap olmayan yeni evler tasarlandı, ahşap ev çok kullanmadım siz de kullanmazsanız iyi olur. Köprülerin üzerindeki ikaz lambaları yoktu veya oraya bu zamandakiler gibi bir çöp kutusu koyarsanız uygun olmaz.” gibi bütün bu detayları bize anlattı. Tasarımcımıza bunları dinlettik ve o tüm bu kriterlere göre tasarımı yeniden şekillendirdi. O dönemde bulunmadığı için Rafadan Tayfa'da ahşap ev hiç göremezsiniz. Buna benzer birçok detayı direkt uzmanından öğrendik ve zamana, mekâna uygun tasarımlar ortaya çıkardık.

Senaryoya geldiğimizde ise:

İngilizcede “story board” dediğimiz Türkçesi “görsel senaryo” olan işlemi kullanıyoruz. O da nedir? story board, senaryonun görsele aktarılmış halidir. Bir dönem Türkiye’de story board sanatçısı kullanmayan stüdyolar da vardı o durumda yönetmene çok iş düşüyor o yüzden biz story board çizdiriyoruz. Story board sanatçısı bütün kurguyu yapıyor o yüzden biz story board sanatçısına yönetmenin yardımcısı diyoruz. Yardımcı yönetmen kadar kıymetlidir. story board çizildikten ve senaryo denetimlerinden de geçtikten yani içerik danışmanları bütün revizyonlarını verdikten sonra tamamlanıyor.

Bir içerik TRT Çocuk’ta yayınlanıyor ise TRT’nin kendi danışmanları ve psikologları tarafından inceleniyor. Örneğin senaryoda “aaa süper olmuş” cümlesi geçiyor, TRT “süper yabancı kelime, onu harika olarak düzeltin” diye düzeltme yapıyor. Onlarca içerik bu şekilde elden ele denetleniyor ve en son haline geliyor.

Animasyon başlamadan önce seslendirmesini de alıyoruz seslendirmede karanlığa okuma dediğimiz yöntemi kullanıyoruz. Ses sanatçılarımız ortada hiç bölüm yokken, stüdyoda sadece senaryo üzerinden okuyorlar. Karakterlerin kendi duygularına göre biz de sanatçıları yönlendiriyoruz.

EF: Peki bunun zorluğu nedir?

İF: Senaryo açıklamalarında yazılsa bile, ses sanatçısı önünde hiçbir şey yokken seslendirme yapıyor. Karakterler uzak mı? yakın mı? ne kadar sinirli? bu bazen dikkatten kaçabiliyor. Örneğin karakterlerden Akın ile Kâmil konuşuyorlarken Akın “Hadi gidelim” diyor. Kâmil “Tamam abi, geliyorum” diyor. Karakterlerden birisi terasta diğeri oyun alanında bu sebeple yüksek sesle konuşulması lazım. Zaten biz Tayfayı kolay kolay birbirinden ayırmıyoruz. Niye? Aralarında iletişimsizlik olmasın diye. Çünkü birisi çok yüksek sesle Akın hadi gidelim derken diğeri kısıp sesle tamam geliyorum demesi olmuyor o yüzden birbirlerini duyarak birbirlerine oyun vererek seslendirmeye alıyoruz.

Story board sanatçısı çizmiş olduğu sahneyi story board’un üzerine yerleştiriyor ona da animatik diyoruz. O noktada filmin ya da bölümün süresi ortaya çıkıyor. Mesela bizim bölümlerimiz eğer 13 dakikadan fazlaysa bazı yerleri atmamız gerekiyor veya bir bölüm 10

dakika çıktığı zaman senarist ile görüşerek bu bölümü keyifli bir şekilde uzatacağımızı belirliyoruz.

Hazırlanan story board animatöre gönderiliyor ve animatör bu noktada işi devralıyor. Bir saniyede 25 kare var, 1 saniye oynatmak için 25 karenin oluşması gerekiyor. Animatörlerilmekilmek bunu işliyor. Animatörün tüm sahneleri kare kare pozlanması gerekiyor, bu da çok sabır gerektiren bir iştir. Bir sonraki aşama olan render departmanına gidiyor içerik.

EF: Render departmanında süreç nasıl işliyor?

İF: Burada mekandaki ışıklar ve ışık sistemleri oluşturuluyor. Mesela kullanmış olduğunuz render motorlarına göre bunlar hep değişiklik gösteriyor, o yüzden iyi bir render sanatçısının hem ışıklandırmaya hem de render parametrelerinin tamamına hâkim olması gerekiyor. Her mekânın ışıkları zaten önceden hazırlanmış oluyor ona sanatçı sanat yönetmeni ile karar veriyor. Sonra da bunu server’a render farm’a yolluyor. Onlarca makine onları hesaplıyor. Render sanatçısı bir parametrede yanlış yaparsa bilgisayarlar sabaha kadar boşa çalışmış olur.

Geliyoruz artık composit işlemine. Composit departmanı da bütün kareleri birleştiriyor. Renk dengeleri, 2D, 3D ve hız gibi efektler de burada yapılıyor.

Mesela efektlerden biri olan folly efektlerinde karakter yürüyor ise adım sesine ya da dokunduğu materyale göre efektler buraya ekleniyor. Filmin tema müzikleri seslendirme yapılmış seslerin orijinal sesleri ile burada tekrar uygulanıyor ve hepsine bir balans yapılıyor. En son ambiyans sesleri devreye giriyor. Duruma göre bir kuş, gece öten baykuş yahut geriden gelen işlek bir cadde sesi gibi efektlerle gerçekçilik artırılıyor. Folly efektler seslendirmelerle birlikte miks yapılıyor en son export alınıyor ve izlenebilir hale geliyor.

Benim bir sözüm vardır “Animasyon tüm sektörlerin kalbindeki sektördür” diye. Son yıllarda hayatımıza geleceğin meslekleri diye bir tabir girdi. Herkes şunu merak ediyordu “Gelecekte hukuk nasıl olacak? Gelecekte öğretmenler olacak mı? Fakat animasyon yeni gelişmekte olan bir sektör olduğundan gelecekte önü açık. O yüzden böyle zahmetli gibi görünse de animasyon okuyan ve animasyona gelecek olan kişilerin uzmanlaşmaya ihtiyacı var. Örneğin senaryoda, modelleme yapacaksa modellemede, tasarımısa tasarımda... Bahsetmiş olduğum bu departmanların her birinde bilgiye sahip olduğunu söyleyenlere biz

generalist diyoruz. “Her şeyden az bir şey biliyorum”. Biz bunu istemiyoruz, bizim ekip arkadaşlarımız bir alanı biliyor ve alanlarında uzman kişiler olmaları bizim için çok daha kıymetli, çok daha önemli.

EF: Bir animasyonun çıkması ortalama ne kadar sürüyor?

İF: Bir bölüm için örnek verirsek, stüdyoda 50'nin üzerinde sanatçımız var ve izleyicilerimiz diyor ki “yeni bölüm niye gelmiyor?” Bir ayda bu kadar kişi 3 bölüm ancak üretebiliyor. Bir sinema filminde ise süreçler bambaşka, senaryo sürecini de dahil ettiğimizde bir buçuk yıl sürebiliyor. Mesela uluslararası bir stüdyonun yapmış olduğu işler 3-4 bin kişiyle yapılıyor ve 3-4 yıl sürüyor yani gerçekten zor bir süreç. Bizim büyük bir ekibimiz var, bu büyük ekiple bölüm üzerinden baktığımızda bir ayda 3 bölüm üretebiliyoruz. Maksimum düzeyde bir sinema filmimiz de neredeyse 1-1,5 yıl civarında sürüyor diyebiliriz.

Emin FİDAN: Türkiye’deki animasyonun gelişimi hakkında sizi düşünceleriniz neler?

İsmail FİDAN: Animasyon endüstrisi dünyada çok önemli bir endüstri. Yani şöyle düşünün uluslararası bir filmin maliyetleri 150 ile 250 milyon dolar arasında değişiyor. Hatta Avatar gibi filmlerde milyar dolara da çıkabiliyor ama ortalamaya baktığımızda 200 milyon dolar bandı diyebiliriz.

Peki Türkiye burada nerede? aslında şu an Türkiye’de animasyon endüstrisi daha emekleme aşamasında diyebiliriz. TRT Çocuk’un kurulmasıyla birlikte sektöre giriş yapmış sayılırız. Öncesinde küçük ajanslar, az önce bahsettiğim gibi generalistler vardı. Onlar da müşteriyle konuşmaktan işin bitimine kadarki süreci kendileri yürütüyordu. TRT Çocuk ile stüdyoların sayısı arttı ve çok daha profesyonel stüdyolar kuruldu. Çok daha kalabalık ekipler oluyor ve departmanlar kendi içinde ayrılarak her işin uzmanıyla ayrıca çalışılıyor. Ama uluslararası stüdyolarla kıyasladığımızda Türkiye işin daha başında diyebiliriz. Buna rağmen dizi olarak baktığımızda Türkiye’deki stüdyolar bu anlamda çok yol katetti. O yüzden uluslararası stüdyolarla görüştüğümüzde bizimle hemen iş birlikleri yapmak isteyenler oluyor. Yapmış olduğumuz işler uluslararası animasyonlarla yarışabilecek duruma geldi.

Dünya sıralamasına baktığımızda çok kötü bir yerde değiliz Hollywood işlerine dair ya da Disney, Pixar gibi stüdyo işlerine ulaşmamız için daha zaman var. O yüzden de akademimizi kurduk. Çünkü kaliteli işler nitelikli iş gücüyle oluyor. Bütçemiz olsa bile nitelikli iş gücü

yok, o yüzden de akademimizi kurduk. İnşallah o akademi ile nitelikli iş gücü yetiştirmeye başladık. Yakında ilk mezunlarımızı vereceğiz. Türk animasyonu TRT çocuk ile başladı, TRT çocuk tüm ailelerin güvenini kazandı. Herkes istisnasız “Ben çocuğumu TRT Çocuk ekranlarına güvenerek bırakabilirim.” diyor. TRT Çocuk toplumun gelir düzeyi en yüksekenden en düşüğüne kadar çok ciddi bir kitleye ulaşmayı başardı ve markalaştı.

Bir proje üretiyorsanız 360 ayaklarını oturtmak gerekir tüm ayaklarını düşünmek zorundasınız. Bir ayağı dijital ekranlar, sinema, müzikaller bir ayağı da kitaplar, oyuncaklar, mobil uygulamalar gibi yan ürünler oluşturuyor. İzleyiciyi 360 derece sarmanız gerekiyor. Örneğin bir çocuk kitap okumayı çok sever, bir çocuk vardır animasyonun dijital uygulamalarını kullanmayı seviyordur. O yüzden onların hayatlarına dokunmak için bütün 360 ayaklarını oturtmak gerekiyor bu aynı zamanda da çok ciddi bir sektör oluşturuyor. Türkiye'deki gelişme açısından baktığımızda, TRT Çocuk'tan önce ne iş yapıyordun sorusuna “animatörüm” deyince hangi otelde çalıştığımı soruyorlardı. Animasyon gösterileri geliyordu akla ama şimdi hangi projede çalışıyorsun diye soruyorlar. Rafadan Tayfa'yı sordüğümüzde herkes biliyor, insanlarda bu algı oluştu. Animasyon anlamında Rafadan Tayfa Türkiye'de gerçekten bir kilometre taşı diyebiliriz. Çünkü kendi yolculuğumuzu yaşıyoruz. Neredeyse kendi açtığımız yolda yürüyoruz ki o yolda da yalnız yürüyoruz. Yol açmak kolay değildir bütün tozu toprağı siz yutarsınız.

Rafadan Tayfa'da deneme yanılmalar da çok oluyor tabi çok ciddi bir veri analizi de yapıyoruz ama ilk sinema filmi Dehliz Macerası filmimiz 2 milyon üzerinde bir gişeye ulaştı, sonra Göbeklitepe filmimiz geldi 3,5 milyon kişiye ulaştı yine kimse hayal edemiyordu son iki filmimiz Rafadan Tayfa Galaktik Tayfa ve Rafadan Tayfa Hayrimatör sadece animasyonda değil Türkiye'deki tüm kategorilerde açık ara liderliğe oturdu. Galaktik Tayfa'yı yaptığımız yıl bizim filmimiz 2,9 milyon izlenirken dünyayı sallayan bir film olan Oppenheimer 1.7 milyon izlendi. Bu sadece bizim için değil Türkiye animasyon sektörü için de kayda değer bir başarıdır. Zaman içinde ülkemiz için bu gibi başarıların artmasını temenni ediyoruz.

EF: Teşekkür ederim çok güzel bir röportaj oldu, çok değerli şeyler öğrendik.

İF: Ben teşekkür ederim ayağınıza sağlık.

A.2 İSF STUDIOS TURU



Şekil A.2: İSF Studios Ana Giriş.



Şekil A.3: İSF Studios İç Avlu.



Şekil A.4: Animasyon Üretim Merkezi.

İSF Studios'da ayrıca animasyon eğitimi veren İSF Akademi bulunmaktadır. Bu eğitime katılmak için yapılan elemelerde başarılı olmak gerekmektedir.



Şekil A.5: İSF Akademi.



Şekil A.6: İSF Akademi Sınıfı.



Şekil A.7: Greenbox Stüdyosu.



Şekil A.8: Çok Amaçlı Müzik Stüdyosu.



Şekil A.9: Müzik Stüdyosu Ekipmanları.



Şekil A.10: Müzik Stüdyosu Ekipman Çeşitliliği.



Şekil A.11: Akustik Müzik Stüdyosu.



Şekil A.12: Profesyonel Bateri ve Davul.



Şekil A.13: Akustik Tavan.



Şekil A.14: Yüksekliği ve Derinliği Ayarlanabilir Akustik Tavan.



Şekil A.15: Mixing ve Mastering Stüdyosu.



Şekil A.16: Render Farm.



Şekil A.17:Stüdyo Kütüphanesi.



Şekil A.18: Sinema Salonu.



Şekil A.19: Stüdyo Spor Alanları.