

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SİNEMA-TV SANAT DALI

‘‘YUVAMDAKİ ÇATLAK’’
(Kısa Animasyon Film)

Yüksek Lisans Tez Raporu

Tezi Hazırlayan
CEM ULU

İstanbul, 2019

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SİNEMA-TV SANAT DALI

‘‘YUVAMDAKİ ÇATLAK’’
(Kısa Animasyon Film)

Yüksek Lisans Tez Raporu

Tezi Hazırlayan
CEM ULU

Öğrenci No:
120770057

Danışman:
Prof.Burak BUYAN

İstanbul, 2019

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “YUVAMDAKİ ÇATLAK” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 22.05.2019

Aday : Cem ULU



T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

12. / 06. / 2019.

Enstitümüz *Sinema-Tv* Anasanat Dalı *Sinema-Tv* Programı yüksek lisans öğrencilerinden 120770057 numaralı **Cem ULU'nun** "*Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliği*"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "**Yuvamdaki Çatlak**" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 28/05/2019 tarih ve 2019/22 sayılı toplantısında seçilen ve Taksim Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin 29. maddesinin 3. fıkrası gereğince (55) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında oyçokluğu/oybirliği ile **Kabul/Red** veya **Düzeltilme** kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN
Prof. Burak BUYAN
(Beykent Üniversitesi)



ÜYE
Dr. Öğr. Üyesi Cengis AŞIL TÜRK
(Beykent Üniversitesi)



ÜYE
Prof. Cem Kağan UZUNÖZ
(İstanbul Aydın Üniversitesi)



Adı Soyadı : Cem ULU
Danışmanı : Prof. Burak Buyan
Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans, 2019
Alanı : Sinema TV
Anahtar Kelimeler : Kadın, Şehir, Özgürlük, Animasyon

ÖZ

YUVAMDAKİ ÇATLAK

Bu tez kapsamında ve kısa animasyon filmde, toplum tarafından sahiplenilen cinsiyet eşitliği söylemine rağmen, geçmişte olduğu gibi bugün de erkek egemen toplumun kadını dışlaması, yok sayması ve değersizleştirilmesi ele alınıyor. Kadının erkek egemen toplum bakış açısında oluşturduğu küçük bir çatlaktan sadece kendisini değil, kendisiyle birlikte her şeyi özgürleştirmesinin hikayesi anlatılıyor.

Name and Surname : Cem ULU
Supervisor : Prof. Burak Buyan
Degree and Date : Master, 2019
Major : Cinema TV
Key Words : Woman, City, Freedom, Animation

ABSTRACT

THE CRACK IN MY HOME

Within the scope of this thesis and short animation movie, despite the expression of gender equality owned by society, also today; exclusion, ignorance and devaluation of woman by male-dominated society as in the past is discussed. A small crack formed by woman that is not only herself, but also liberating everything with her in man-dominated society's perspective is told.

İÇİNDEKİLER

ÖZ	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
1. GİRİŞ	1
1.1. YÖNETMEN GÖRÜŞÜ	1
1.2. AMAÇ	2
1.3. KAPSAM	3
1.4. YÖNTEM	3
2. YAPIM ÖNCESİ SÜREÇ	4
2.1. SİNOPSİS	4
2.2. FİLMİN KÜNYESİ	6
3. YAPIM SÜRECİ	7
3.1. RESİMLERİN FOTOĞRAFLANMA SÜRECİ	7
3.2. RESİMLERİN SEÇİMİ	7
3.3. STORYBOARD	8
4. RESİMLERİN ANİMASYON FİLM İÇİN İŞLENMESİ	14
4.1. RESİMLERDE KATMANLAMA İŞLEMİ	14
4.2. RESİMLERDE Z-BUFFER OLUŞTURMA İŞLEMİ	15
4.3. GÜVERCİNİN OLUŞTURULMASI	17
4.3.1. GÜVERCİN REFERANS RESİMLERİ	17
4.3.2. GÜVERCİNİN KATMANLI RESMİNİN OLUŞTURULMASI	18
4.3.3. GÜVERCİNİN ANİMASYONA HAZIRLANMASI	19

5.	YAPIM SONRASI SÜREÇ	19
5.1.	EKİPMAN	19
5.2.	YAPIM SÜRECİ FOTOĞRAFLARI	20
6.	ANİMASYON KISA FİLM BÜTÇESİ	22
7.	ANİMASYON KISA FİLM ÇALIŞMA TAKVİMİ	25
8.	DEĞERLENDİRME	30
9.	ÖZGEMİŞ	32

1. GİRİŞ

1.1. YÖNETMEN GÖRÜŞÜ

Erkek egemen sistem yapısı kadının bedeninin, emeğinin, kimliğinin üzerinde tahakküm kurar; denetimi altına alır. Nesneleştirir.

Kargalar, bu kadını yok sayan, dışlayan erkek egemen sistem yapısının sembolik yansımasıdır. Filmde tek bir erkek karakter yer almamasına rağmen erkek egemen düşüncenin yansıması her yerde, şehrin bütününde, evlerin mimarisinde, kadınların duruşunda, içinde yer aldıkları mekânda derinlemesine hissedilmektedir.

Duvarlardaki, kapıdaki ikonik karga resimleri bu sistemin kuşatmasının sadece bugüne ait olmadığını köklerinin insanlık tarihinin başlangıcına dek uzandığını göstermek için kullanılmıştır. İlk insanlar nasıl ki korunmak için saklandıkları mağaranın duvarlarına resim yapmışlarsa bugün sığınılan evlerin duvarlarındaki karga resimleri de kadının ilk çağlardan bugüne yaşadığı endişenin çok da değişmediğine işaret etmektedir.

Canlı kargalar ise sistemin bugünkü toplumsal ilişkiler içerisinde kadının değersizleştirilmesinin yeni formlarla varlığını sürdürdüğünü gösterir. Yeni üretim ve yaşam biçimleri, kadının görece olarak toplumsal hayata katılması onun nispeten özgürleştiğini gösteriyor gibi olsa da bu özgürleşme tehdit, dayak, tecavüz ve kadın cinayetleriyle, eşit değerde işe daha düşük ücretle, ev içi emeğin yok sayılmasıyla, kadınların sokaklardan uzak tutulmasıyla ve buna benzer birçok biçimde kadının değersizleştirilmesi yeniden üretilmektedir.

En güvenli mekân olarak düşünülebilecek ev içleri, işyerleri ve buna benzer kadının kendini güvende olduğunu düşündüğü mekanlar bile tekin değildir. Bir televizyon ekranından kadınların üzerine yağın aşağılama, küçümseme, komşu duvarlarından sızıp gelen kadın çığlıkları, sokaklardan her an evin içine dolan kadını

aşağılayan cinsiyetçi küfürler ve daha niceleri kadını kendi evinde bile tutsak hissettirir.

Setenay Alpsoy'un resimlerindeki kadın figürleri tam da özgürlükle ile tutsaklık arasındaki eşikte duran kadınları yansıtmaktadır. Kendini bilen ama çıkış için son bir hamleye, uçmak, kendini bulmak için bir kanat çırpışına ihtiyacı olan kadınlardır bunlar. Şehir insansızdır, çünkü kadın özgürleşmeden insanlar yoktur ve tamam değildir. Bu haliyle Alpsoy'un resimleri, tam da bu kısa animasyon için temel alınacak özgün çalışmalar olduğu için tercih edilmiştir. Kadının kendi kendini erkek egemen bakış açısıyla sorgulayıp yargıladığı ve çoğunlukla da hatayı, eksikliği hep kendinde gördüğü, kendini suçladığı için bir çıkış bulması da zordur.

Geçmişin ve bugünün kargaları arasından süzülüp gelen güvercinler, kadını içine girdiği sarmaldan çıkaran bir dış temas, umut ve cesaret habercisidir. Kadın ve güvercinin temasıyla erkek egemen sistemde bir çatlak açılır. Bu çatlak kadına bakış açısının, değişmez diye düşünülen sistemin çatırdamasına ve zincirleme olarak kadınların ve dolayısıyla toplumun da özgürleşmesini sağlar.

1.2. AMAÇ

Bu çalışma kadının evinde, sokakta, işyerinde kısacası hayatın her alanında kuşatılmışlığını, bu kuşatma karşısındaki hissettiği çaresizliği, bunları bertaraf edecek kişisel potansiyelinin farkında olmayışını, en ufak bir farkındalıkla eyleme geçmesinin hem kendini hem de toplumu özgürleştirebileceğini betimlemeyi amaçlamaktadır.

1.3. KAPSAM

Amata belirtilen sorunsalın iřlenmesi iin sanatı Setenay Alpsoy'un resimlerinden yola ıkılmıřtır. Etkili bir format olduėu iin kısa filme dnřtrlmesi hedeflenmiřtir. Sinema sanatının temel unsurları zaman, mekan ve harekettir. Duraėan olan resimlere hareket vermek iin animasyon tekniklerinden yararlanılmıřtır.

1.4. YNTEM

Animasyon filmde kullanılmak zere sanatının drt sergisinde sunduėu eserlerin tamamı taranmıřtır. Seilen resimler grafik iřlemden geirilerek animasyon tekniėine uygun hale getirilmiřtir.

Anlatıma destek olması amacıyla karga karakterleri oluřturulmuř, sanatının resimlerinin dokusuna uygun olacak řekilde resimlere ekleme yapılmıřtır.

Animasyonda kullanılacak gvercin karakteri iin internet zerinde referans resimler toplanmıř ve bu resimler grafik yazılımında bir araya getirilerek gvercin karakteri oluřturulmuřtur. İnternet video izleme sitelerinde gvercin videoları izlenerek hareketi ve anatomisi hakkında bilgi sahibi olunmuřtur.

Filmin yapım ařamasında iki boyutlu animasyon tekniklerini uygulayabilmek iin Adobe After Effect bilgisayar yazılımdan yararlanılmıřtır.

2. YAPIM ÖNCESİ SÜREÇ

2.1. SİNOPSİS

Bir güvercin, kentin varoşlarından bina yığınları halindeki işlek sokaklarına kadar pencerelerde gezinerek bir özgürlük arzusunu dile getirir. Kadınlar şehrin gündelik hayatı içinde kendilerini kuşatan şehre, evlere, insanlara rağmen, özgürlük arzusuna kulak verdiklerinde şehir de özgürleşecektir.

2.2. SENARYO

1. SAHNE

DIŞ / GÜNDÜZ

Gün ağırmaktadır. Bir güvercin kanat çırparak varoşlara doğru ilerler. Bir evin üzerinden süzülerek bahçesinden geçer. Bahçede bir kaç karga vardır. Bir kapıda karga ikonu bulunmaktadır. Güvercin evin penceresine konar.

2. SAHNE

İÇ / GÜNDÜZ

Yatak odasında bir kadın, penceresine konan güvercinin farkına varmaz. Güvercin bir iki ötüştten sonra kanatlanarak pencereden ayrılır.

3. SAHNE

DIŞ / GÜNDÜZ

Güvercin bir sokağın içinden gökyüzüne yükselir. Sokak içinde bir binada büyükçe bir karga ikonu vardır. Güvercin şehrin üstünden süzülerek apartmanlara doğru ilerler. Apartmanların oluşturduğu bir boşlukta kargalar beklemektedir.

4. SAHNE

İÇ / GÜNDÜZ

Odanın içinde bir kadın sırtını kalorifere dayamış yanında bir kitap, boşluğa bakmaktadır. Güvercin öter, ardından pencereden ayrılır.

5. SAHNE**DIŞ / GÜNDÜZ**

Şehrin genel görünümü. Çatılarda karga sürüleri..

6. SAHNE**İÇ / GÜNDÜZ**

Apartman dairesinde bir kadın. Pencerede güvercin öter.

7. SAHNE**DIŞ / GÜNDÜZ**

Güvercin süzülerek şehrin tepelerine doğru ilerler. Çatılarda karga sürüleri.

8. SAHNE**İÇ / GÜNDÜZ**

Apartman dairesinde bir kadın sırtını pencereye vermiş ayakta durmaktadır. Güvercin aynı pencerenin bir ucunda öter. Bir çocuğun ağlama sesi duyulur. Güvercin uçarak uzaklaşır.

9. SAHNE**DIŞ / GÜNDÜZ**

Güvercin büyük bir apartmanın pencereleri önünden uçarak geçer. Kargalar pencere pervazlarındadır.

10.SAHNE**DIŞ / GÜNDÜZ**

Bitişik nizam apartmanların arasında bir balkon. Görünen karşı cephesi duvar. Duvarın üzerinde bir karga ikonu. Balkonda bir kadın. Güvercin balkon demirlerine konduğunda kadın irkilir. Sonrası eliyle güvercine dokunduğunda duvarlar çatlamaya başlar. Kargo ikonu bu çatlaklarla zarar görür.

11.SAHNE**DIŞ / GÜNDÜZ**

Şehrin genel görüntüsü üzerinde yüzlerce beyaz güvercin gökyüzüne havalanır.

12.SAHNE**DIŞ / GÜNDÜZ**

Balkonda kargo ikonunun çatlamış görüntüsü..

2.3. FİLMİN KÜNYESİ

Filmin Adı : YUVAMDAKİ ÇATLAK

Süre : 00.03:15

Yapım : Mayıs , 2019

Proje Danışmanı : Prof. Burak BUYAN

Senaryo : Cem ULU

Yönetmen : Cem ULU

Yönetmen Yardımcısı : Murat Uysal

Animasyon Ekibi : Cihangir Erönü, Cem ULU

Rendering : Murat Uysal

Ses Tasarım : Batuhan Yıldız

Sanat Yönetmeni : Cihangir Erönü

Kurgu : Cem ULU

Resim Manipülasyon : Emre Can Bilici

Resim Araştırmacı : Emre Sipahi

Yapımcı : Cihangir Erönü

Ekipman

Zor Zanaat Prodüksiyon & Dijital Ajans

3. YAPIM SÜRECİ

3.1. RESİMLERİN FOTOĞRAFLANMA SÜRECİ

Setenay Alpsoy'un resimleri sergi kataloglarında ve basında kullanılmak amacıyla animasyon film çalışmasına başlanmasından önce çekimleri gerçekleştirilmişti. Sanatçıdan resimlerinin çekiminde kullanılan teknikle ilgili bilgi alındı.

Yağlı boya resimler doğaları gereği yansıtıcı olduklarından flaş benzeri direkt ışık kaynakları kullanılamamaktadır. Çekimlerde dolaylı aydınlatma teknikleri tercih edilir. Animasyon film sürecinden kullandığımız resimler sanatçının farklı sergilerinden derlendi. Kendisinden aldığımız bilgi doğrultusunda resimlerin çekimlerinde iki farklı dolaylı ışıklandırma tekniği kullandığı bilgisini edindik.

Soft Box bezi ile kaplanmış paraflaş kullanılarak yapılan çekimler bu yöntemlerden ilkidir. Diğer bir yöntem iç ortamda pencereden gelen güneş ışığının oluşturduğu dolaylı aydınlatmadır. Her iki ışıklandırma tekniğinde de renklerin matbaa baskılarında doğru çıkması amacıyla kartela çekimi de yapılarak çekim sonrası renk doğrulaması gerçekleştirilmektedir.

3.2. RESİMLERİN SEÇİMİ

Sanatçının farklı zamanlarda açtığı dört serginin fotoğrafları kendisinden dijital olarak teslim alındı. Seçim sürecinde rahat ve hızlı çalışılabilmesi amacıyla tüm resimler Adobe Photoshop programında hazırlanan bir Action (Eylem) yardımıyla boyutları küçültüldü. Boyutu küçültülen resimler Adobe Bridge bilgisayar programıyla izlenerek kullanılabilecekler resimler ayrı bir klasörde tasnif edildi.

İlk tasniften sonra senaryoya uygun olarak bir biri ardına bağlanabilecek resimler seçilerek Adobe Premiere kurgu programında kaba kurgusu yapıldı. Her resim için beşer saniyelik plan uzunluğu kullanıldı. Bu süreçte film uzayının devamlılığı ve görsel olarak bir şehir bütünlüğü sağlanmaya çalışıldı. Kaba kurgunun olgunlaştığına karar kılındıktan sonra resimlerin büyük dosya boyutlu olan asılları ayrı bir bilgisayar klasörüne toplanarak plan numarası ile isimlendirildi.

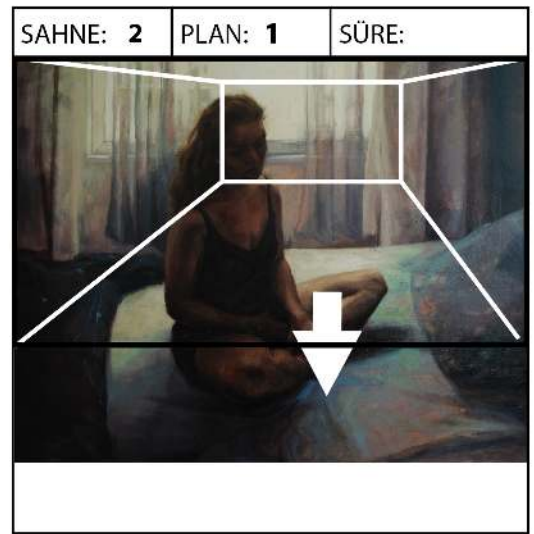
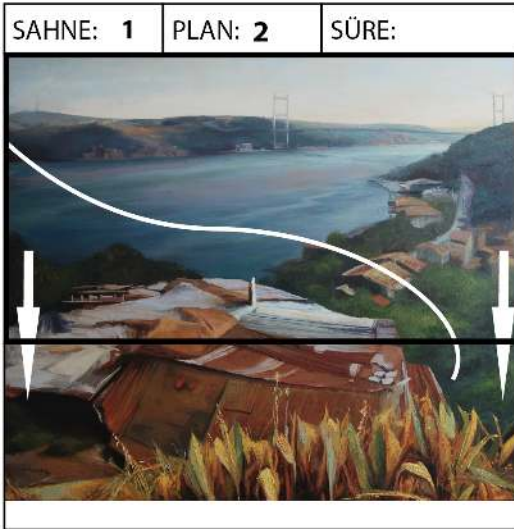
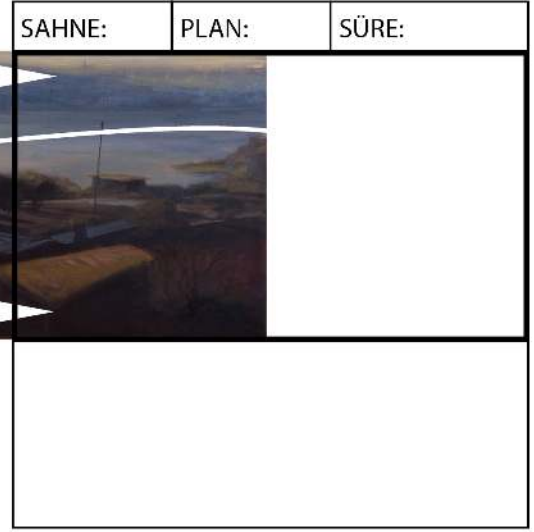
Film planlarında güvercinin nasıl hareket edeceği, kamera hareketlerinin nasıl kullanılacağı ve kadrajların belirlenmesi amacıyla storyboard aşamasına geçildi.

3.3. STORYBOARD

YUVAMDAKİ ÇATLAK

Sayfa: 1

Z O R
zanaat



YUVAMDAKİ ÇATLAK

Sayfa: 2

Z O R
zanaat

SAHNE: 3	PLAN: 1	SÜRE:
		

SAHNE:	PLAN:	SÜRE:

SAHNE: 3	PLAN: 2	SÜRE:
		

SAHNE: 3	PLAN: 3	SÜRE:
		

SAHNE:	PLAN:	SÜRE:

YUVAMDAKİ ÇATLAK

Sayfa: 3

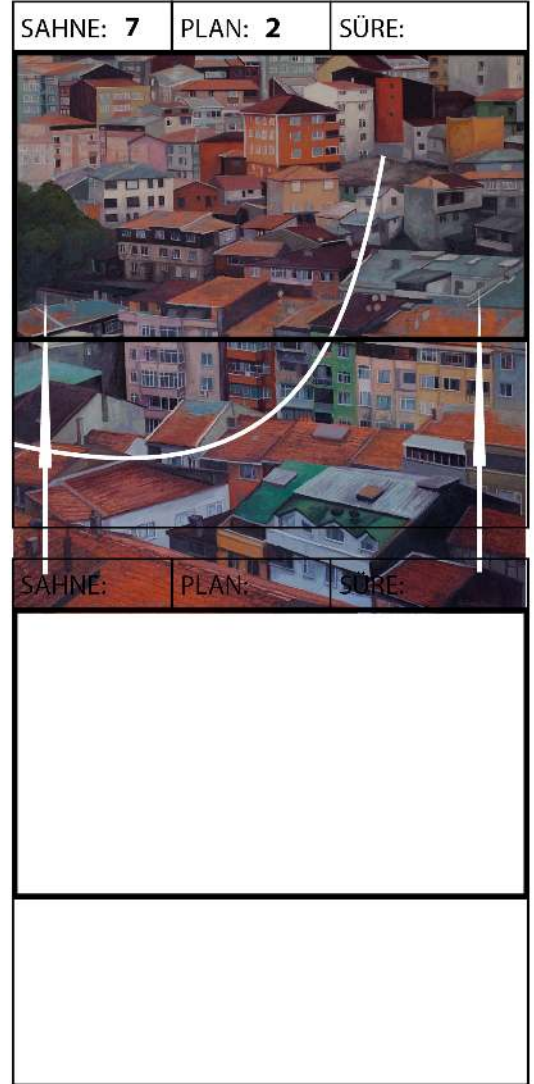
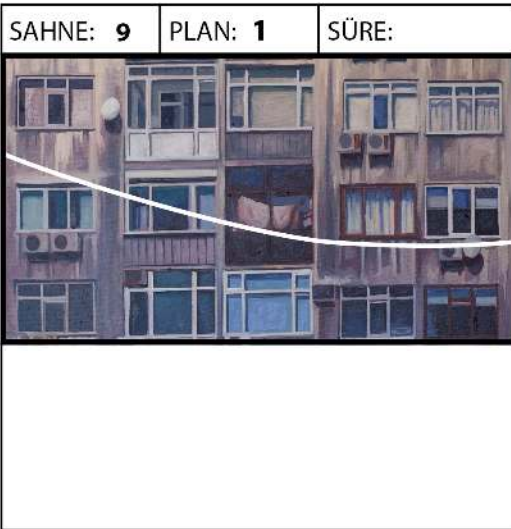
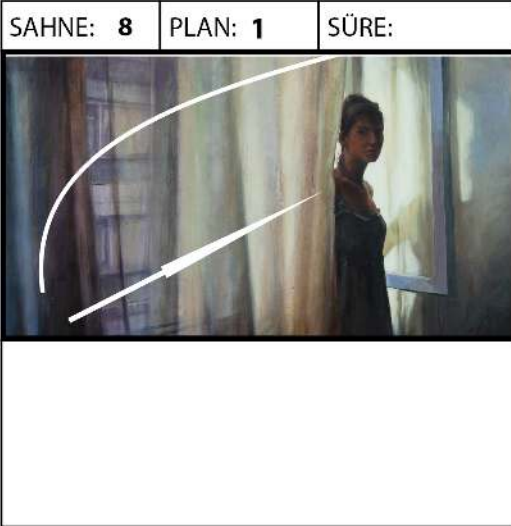
Z O R
zanaat



YUVAMDAKİ ÇATLAK

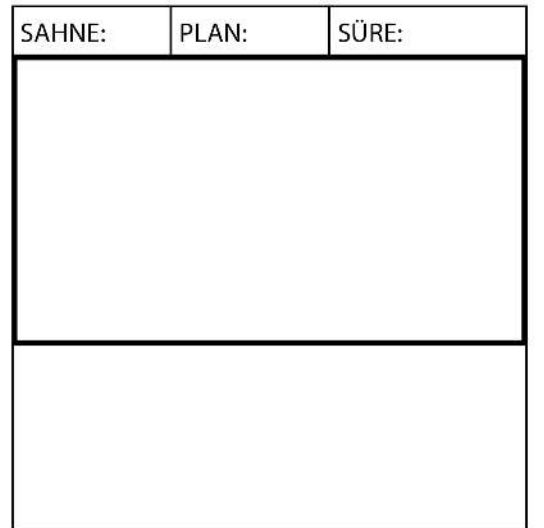
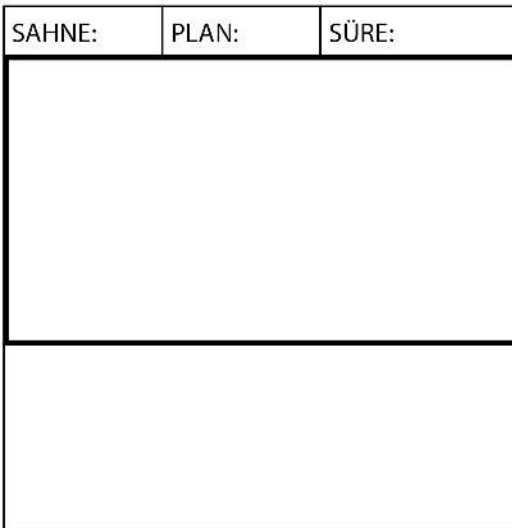
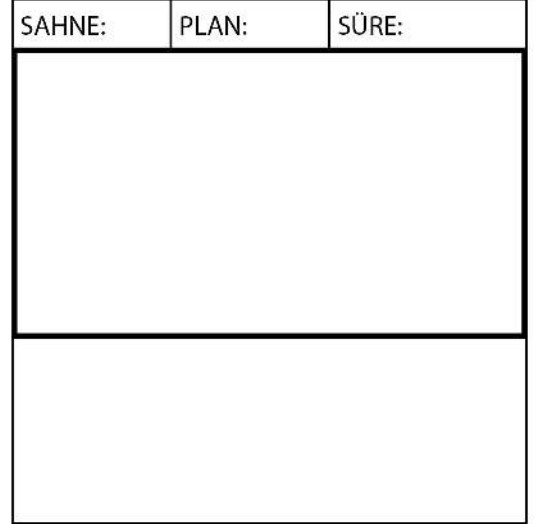
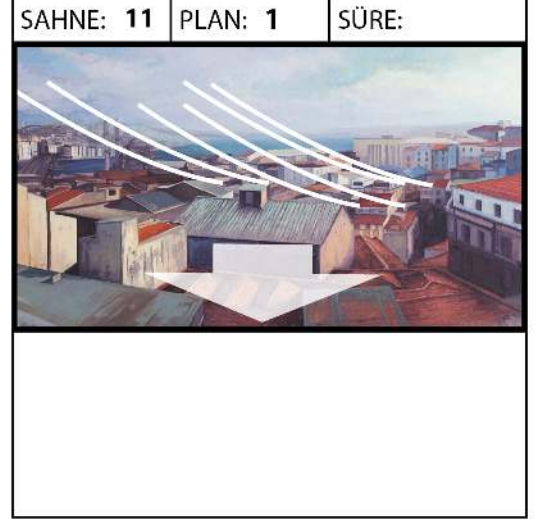
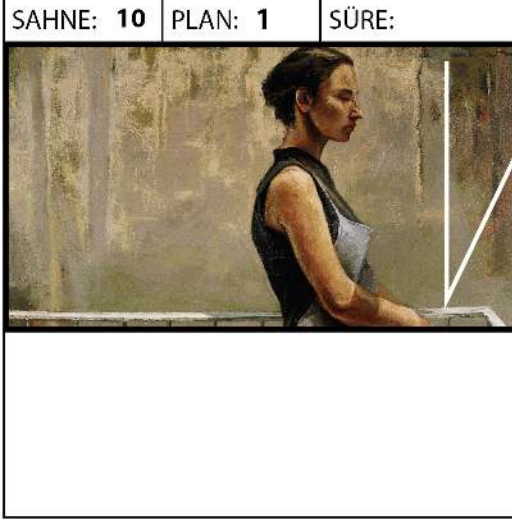
Sayfa: 4

Z O R
zanaat



YUVAMDAKİ ÇATLAK

Sayfa: 1

Z O R
zanaat

4. RESİMLERİN ANİMASYON FİLM İÇİN İŞLENMESİ

Animasyon filmde resimlerin iki boyutlu düzlemden kurtarılıp kamera hareketi yapabilmek amacıyla bir dizi teknik kullanıldı.

4.1. RESİMLERDE KATMANLAMA İŞLEMİ

Ressamın resimlerinde hareket etmesi gereken ya da kamera hareketi esnasında kameraya göre önde ya da arkada bulunması gereken resim içi nesneler Adobe Photoshop programı ile nesne - arka plan olmak üzere ayrımlandı.



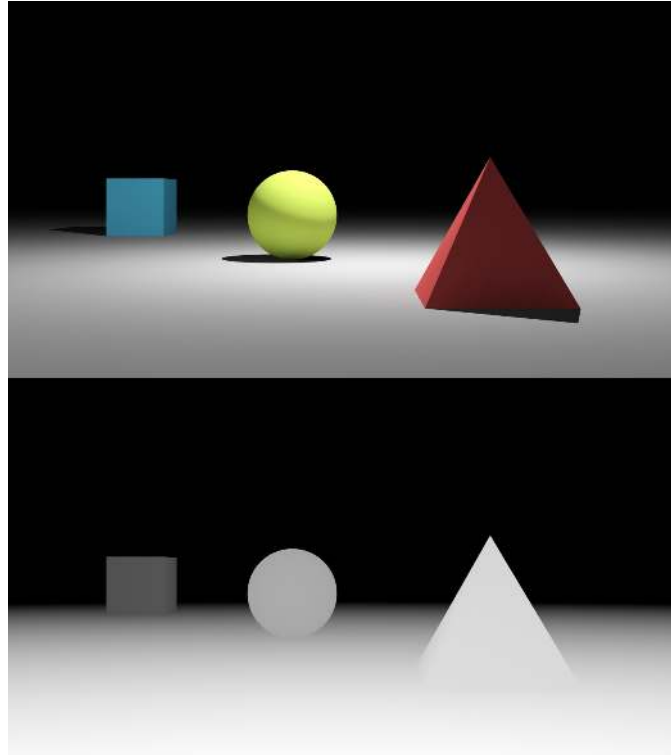
(1) Adobe Photoshop'ta katmanlama işlemi

Bu işlem esnasında resim üzerinde daha ayrıntılı çalışabilmek amacıyla WACOM Tablet ve kalem kullanıldı.

4.2. RESİMLERDE Z-BUFFER OLUŞTURMA İŞLEMİ

Z-Buffer terimi özellikle üç boyutlu animasyon sektöründe sıklıkla kullanılan bir terimdir. Ne yazık ki bu terimin dilimizde bir karşılığı oluşturulmamış ve İngilizce kullanıldığı haliyle animasyon sektöründe kullanılmaya devam edilmektedir.

2002 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde Inter Şirketi tarafından yapılan “Z-Buffering techniques for graphic rendering” adlı patent başvurusunda, Z-buffer, üç boyutlu bir animasyon sahnesinde hangi nesnenin bakış merkezine daha yakın olduğunu belirlemek için kullanılan ve sahnedeki çıkarımlanan iki boyutlu bir resim olarak tanımlanır. ¹



(1)Üç boyutlu bir sahne örneği ve onun Z-buffer resmi

¹ US7268779B2, <https://patents.google.com/patent/US7268779B2/en> , Mayıs 2019

Free Dictionary internet sitesinde aynı terim, üç boyutlu çalışmalarda x-y düzleminde tanımlanan ekranda, görünen her bir piksel için bir z derinliği ölçüsü olarak tanımlanmıştır.²

Üç boyutlu animasyon süreçlerinde elde edilen Z-buffer resmine göre sahnede post-prodüksiyon aşamasında istenilen bölgeye netlik ayarı oluşturulabilir. Yine aynı şekilde farklı teknikler kullanılarak görüntü üzerinde, paralaks hareketine benzer bir his de oluşturulabilmektedir.

Sanatçının resimleri doğal olarak iki boyutlu bir ortam sunar. Bu animasyon film çalışmasında ihtiyaç duyulan Z-buffer resmi her bir plan için animasyon sanatçıları tarafından boyanarak oluşturulur. Bakış açımıza yakın olması gereken nesneler beyaz, uzak olması gereken nesneler siyah renkle boyanarak uç değerler belirlenir, ara bölgeler ve nesneler gri tonlamalarla derinlik algısı oluşturulur.



(1) Solda resmin aslı, sağda animatörler tarafından oluşturulmuş Z-Buffer resmi görünmektedir.

² <https://encyclopedia2.thefreedictionary.com/z+buffer>, Mayıs 2019

Animasyon filmdeki kamera hareketlerinde Z-buffer'dan alınan bilgiler doğrultusunda her bir pikselin perspektif kurallarına uygun bir şekilde hareket etmesi sağlanır. Böylelikle bir derinlik algısı oluşur.

4.3. GÜVERCİNİN OLUŞTURULMASI

Güvercin resminin animasyon yapımına uygun bir şekilde oluşturulması için referans resimlerin toplanması, resimlerin katmanlanması ve animasyon yazılımında rig işlemine tabii tutulması aşamaları gerçekleştirildi.

4.3.1. GÜVERCİN REFERANS RESİMLERİ

Google arama motorunun resim arama özelliği kullanılarak beyaz renkli güvercin resim araması gerçekleştirildi. Bu süreçte güvercinin anatomisi hakkında araştırma yapılarak kuşun hareketlerinin doğru bir şekilde animasyona aktarılabilmesi için Youtube internet sitesinden ilgili videolar izlendi.



(2)Güvercin Anatomisi³

³ <https://mehmethocam.com/guvercin-anatomisi/> , Mayıs 2019



(3) Animasyonda kullanılan referans güvercin resimlerinden örnek

4.3.2. GÜVERCİNİN KATMANLI RESMİNİN OLUŞTURULMASI

Adobe Photoshop programında Wacom tablet ve kalem yardımıyla beyaz güvercinin hareket edecek her bir parçası farklı katmanlara ayrıldı.



(4)Katmanlanmış güvercin resmi

4.3.3. GÜVERCİNİN ANİMASYONA HAZIRLANMASI

Photoshop programında katmanlanan güvercin resimleri Adobe After Effect programında animasyon için hazırlandı. Bu aşamada güvercin anatomisine uygun olacak şekilde hareket edecek uzuvların eklem noktaları belirlendi. Katmanların her biri için dönü noktaları eklem noktalarına taşındı.

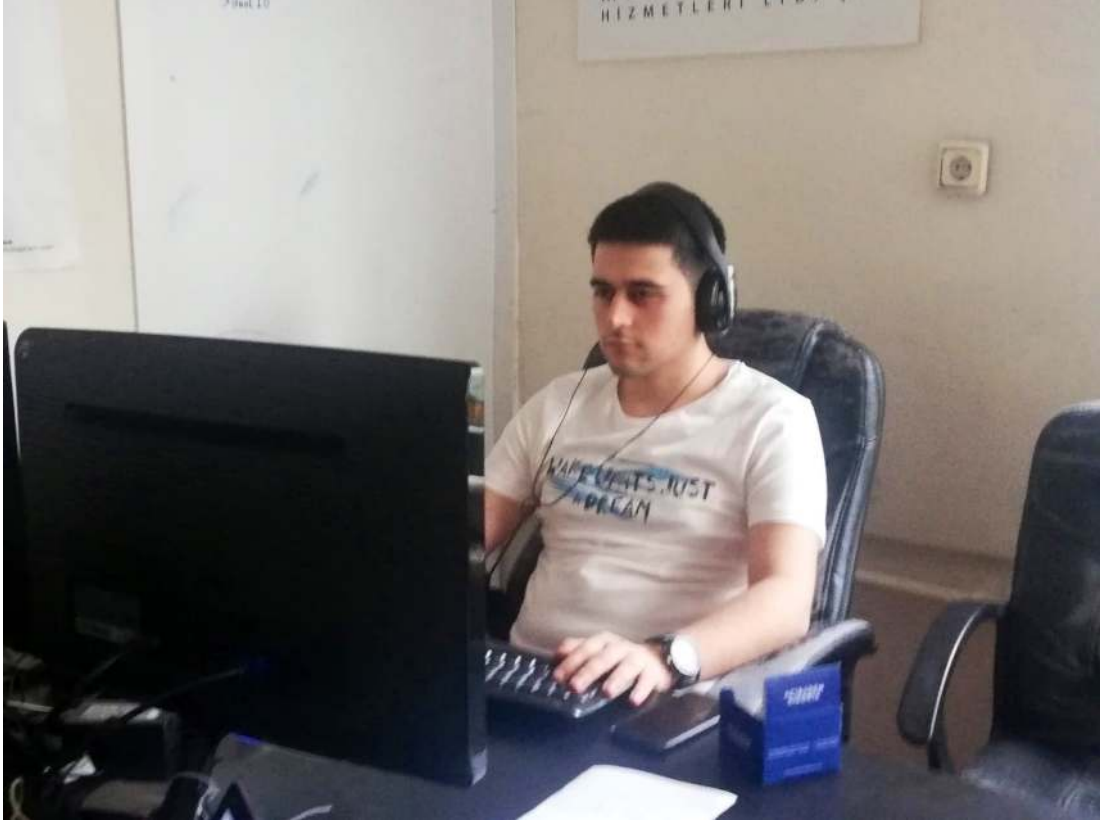
Katmanların bir birlerine bağlanma işlemi gerçekleştirildi. Bu şekilde animasyon için gerekli olan hiyerarşik bağ yapısı kuruldu.

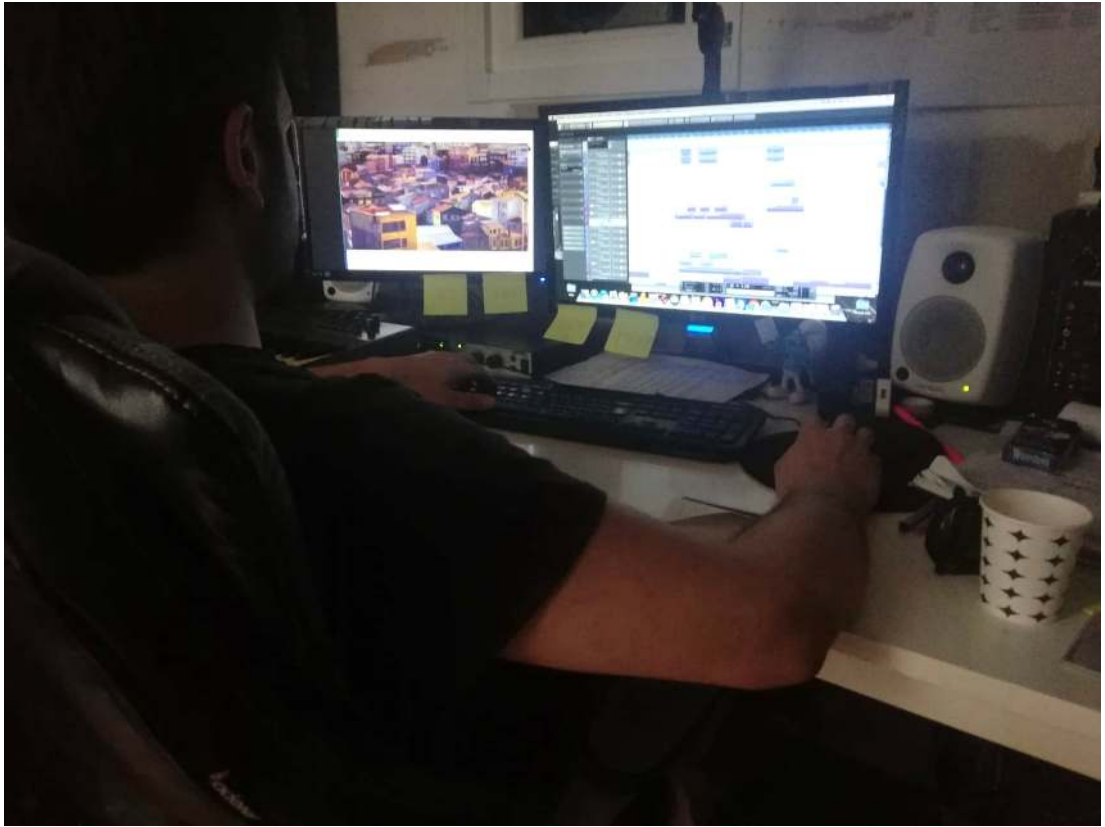
5. YAPIM SONRASI SÜREÇ

5.1. EKİPMAN

- 1 Adet Fotoğraf Makinesi (Canon)
- 1 Adet Wacom Tablet
- 1 Adet Boom Mikrofon ve Çubuğu
- Foley Stüdyo
- 2 Adet Kulaklık
- 3 Adet Animasyon Bilgisayar Seti

5.2. YAPIM SÜRECİ FOTOĞRAFLARI





6. ANİMASYON KISA FİLM BÜTÇESİ

CEM ULU	286 hours		₺13413,40
RİG İŞLEMLERİ	8 hours	Flat	₺375,20
RİG İŞLEMLERİ	8 hours	Flat	₺375,20
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
STORYBOARD	56 hours	Flat	₺2626,40
GÜVERCİNLER ANİM FX	4 hours	Flat	₺187,60
YÖNETMEN	208 hours	Flat	₺9755,20
CİHANGİR ERÖNÜ	64 hours		₺3001,60
ANİMASYONLARI	16 hours	Flat	₺750,40
ANİMASYONLAR	8 hours	Flat	₺375,20
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
GÜVERCİN ANİM	4 hours	Flat	₺187,60
GÜVERCİN ANİM	4 hours	Flat	₺187,60
GÜVERCİN ANİM	4 hours	Flat	₺187,60
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
KARGA ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,79
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
GÜVERCİN ANİM	2 hours	Flat	₺93,80
KADIN ANİM	4 hours	Flat	₺187,60
GÜVERCİN ANİM	4 hours	Flat	₺187,60

EMRE CAN BİLİCİ	36 hours		₺1267,20
KATMANLAMA	8 hours	Flat	₺281,60
KATMANLAMA	8 hours	Flat	₺281,60
Z-BUFFER BOYAMA	2 hours	Flat	₺70,40
KATMANLAMA	2 hours	Flat	₺70,40
Z-BUFFER BOYAMA	2 hours	Flat	₺70,40
Z-BUFFER BOYAMA	2 hours	Flat	₺70,40
KATMANLAMA	2 hours	Flat	₺70,40
Z-BUFFER BOYAMA	2 hours	Flat	₺70,40
Z-BUFFER BOYAMA	2 hours	Flat	₺70,40
Z-BUFFER BOYAMA	2 hours	Flat	₺70,40
KATMANLAMA	2 hours	Flat	₺70,40
Z-BUFFER BOYAMA	2 hours	Flat	₺70,40

ÖMER KILIÇ	30 hours		₺855,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	2 hours	Flat	₺57,00
KAMERA HAREKETİ	8 hours	Flat	₺228,00

MURAT UYSAL	80 hours		₺2280,00
TEMEL KURGU	16 hours	Flat	₺456,00
SAHNE 01 REND- DER	4 hours	Flat	₺114,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
SAHNE 03 REND- DER	4 hours	Flat	₺114,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	2 hours	Flat	₺57,00
RENDER	8 hours	Flat	₺228,00
KURGU	24 hours	Flat	₺684,00
EXPORT	4 hours	Flat	₺114,00
BATUHAN YILDIZ	64 hours		₺1824,00
DRAFT SES TASARIM	40 hours	Flat	₺1140,00
SES TASARIMI	24 hours	Flat	₺684,00
EMRE SİPAHİ	8 hours		₺140,00
REFERANS TOPLAMA	4 hours	Flat	₺70,00
REFERANS TOPLAMA	4 hours	Flat	₺70,00
TOPLAM	568 hours		₺22781,00

7. ANİMASYON KISA FİLM ÇALIŞMA TAKVİMİ

GÜVERCİN	4.5 days?	4/15/19 8:00 AM	4/19/19 1:00 PM	
REFERANS TOPLAMA	0.5 days?	4/15/19 8:00 AM	4/15/19 1:00 PM	EMRE SİPAHİ
KATMANLAMA	1 day?	4/15/19 1:00 PM	4/16/19 1:00 PM	EMRE CAN BİLİCİ
RIG İŞLEMLERİ	1 day?	4/16/19 1:00 PM	4/17/19 1:00 PM	CEM ULU
ANİMASYONLARI	2 days?	4/17/19 1:00 PM	4/19/19 1:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
KARGALAR	3.5 days?	4/15/19 8:00 AM	4/18/19 1:00 PM	
REFERANS TOPLAMA	0.5 days?	4/15/19 8:00 AM	4/15/19 1:00 PM	EMRE SİPAHİ
KATMANLAMA	1 day?	4/15/19 1:00 PM	4/16/19 1:00 PM	EMRE CAN BİLİCİ
RIG İŞLEMLERİ	1 day?	4/16/19 1:00 PM	4/17/19 1:00 PM	CEM ULU
ANIMASYONLAR	1 day?	4/17/19 1:00 PM	4/18/19 1:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
STORYBOARD	7 days	4/15/19 8:00 AM	4/23/19 5:00 PM	CEM ULU
TEMEL KURGU	2 days	4/24/19 8:00 AM	4/25/19 5:00 PM	MURAT UYSAL
DRAFT SES TASARIM	5 days	4/26/19 8:00 AM	5/2/19 5:00 PM	BATUHAN YILDIZ
SAHNE 01 PLAN 01	0.75 days	4/24/19 8:00 AM	4/24/19 3:00 PM	
Z-BUFFER BOYAMA	0.25 days	4/24/19 8:00 AM	4/24/19 10:00 AM	EMRE CAN BİLİCİ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	4/24/19 10:00 AM	4/24/19 1:00 PM	ÖMER KILIÇ
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	4/24/19 1:00 PM	4/24/19 3:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
SAHNE 01 PLAN 02	1 day?	4/24/19 3:00 PM	4/25/19 3:00 PM	
KATMANLAMA	0.25 days?	4/24/19 3:00 PM	4/24/19 5:00 PM	EMRE CAN BİLİCİ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days?	4/25/19 8:00 AM	4/25/19 10:00 AM	ÖMER KILIÇ
GÜVERCİN ANİM	0.5 days	4/25/19 10:00 AM	4/25/19 3:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
SAHNE 01 PLAN 03	0.75 days?	4/25/19 3:00 PM	4/26/19 1:00 PM	
Z-BUFFER BOYAMA	0.25 days	4/25/19 3:00 PM	4/25/19 5:00 PM	EMRE CAN BİLİCİ
GÜVERCİN ANİM	0.5 days?	4/26/19 8:00 AM	4/26/19 1:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
SAHNE 01 PLAN 04	1 day?	4/26/19 1:00 PM	4/29/19 1:00 PM	
Z-BUFFER BOYAMA	0.25 days?	4/26/19 1:00 PM	4/26/19 3:00 PM	EMRE CAN BİLİCİ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	4/26/19 3:00 PM	4/26/19 5:00 PM	ÖMER KILIÇ
GÜVERCİN ANİM	0.5 days	4/29/19 8:00 AM	4/29/19 1:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
SAHNE 01 RENDER	0.5 days	4/29/19 1:00 PM	4/29/19 5:00 PM	MURAT UYSAL

SAHNE 02 PLAN 01	1.25 days	4/30/19 8:00 AM	5/1/19 10:00 AM	
KATMANLAMA	0.25 days	4/30/19 8:00 AM	4/30/19 10:00 AM	EMRE CAN BİLİCİ
Z-BUFFER BOYAMA	0.25 days	4/30/19 10:00 AM	4/30/19 1:00 PM	EMRE CAN BİLİCİ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	4/30/19 1:00 PM	4/30/19 3:00 PM	ÖMER KILIÇ
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	4/30/19 3:00 PM	4/30/19 5:00 PM	CEM ULU
RENDER	0.25 days	5/1/19 8:00 AM	5/1/19 10:00 AM	MURAT UYSAL
SAHNE 03 PLAN 02	0.5 days	5/1/19 10:00 AM	5/1/19 3:00 PM	
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	5/1/19 10:00 AM	5/1/19 1:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
KARGA ANİM	0.25 days	5/1/19 1:00 PM	5/1/19 3:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
SAHNE 03 PLAN 03	0.25 days	5/1/19 3:00 PM	5/1/19 5:00 PM	
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	5/1/19 3:00 PM	5/1/19 5:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	5/1/19 3:00 PM	5/1/19 5:00 PM	ÖMER KILIÇ
SAHNE 03 PLAN 04	0.5 days	5/2/19 8:00 AM	5/2/19 1:00 PM	
Z-BUFFER BOYAMA	0.25 days	5/2/19 8:00 AM	5/2/19 10:00 AM	EMRE CAN BİLİCİ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	5/2/19 10:00 AM	5/2/19 1:00 PM	ÖMER KILIÇ
SAHNE 03 RENDER	0.5 days	5/2/19 1:00 PM	5/2/19 5:00 PM	MURAT UYSAL
SAHNE 04 PLAN 01	1 day	5/3/19 8:00 AM	5/3/19 5:00 PM	
Z-BUFFER BOYAMA	0.25 days	5/3/19 8:00 AM	5/3/19 10:00 AM	EMRE CAN BİLİCİ
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	5/3/19 10:00 AM	5/3/19 1:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	5/3/19 1:00 PM	5/3/19 3:00 PM	ÖMER KILIÇ
RENDER	0.25 days	5/3/19 3:00 PM	5/3/19 5:00 PM	MURAT UYSAL
SAHNE 05 PLAN 01	0.5 days	5/6/19 8:00 AM	5/6/19 1:00 PM	
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	5/6/19 8:00 AM	5/6/19 10:00 AM	ÖMER KILIÇ
RENDER	0.25 days	5/6/19 10:00 AM	5/6/19 1:00 PM	MURAT UYSAL
SAHNE 06 PLAN01	0.5 days	5/6/19 1:00 PM	5/6/19 5:00 PM	
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	5/6/19 1:00 PM	5/6/19 3:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
RENDER	0.25 days	5/6/19 3:00 PM	5/6/19 5:00 PM	MURAT UYSAL

SAHNE 07 PLAN 01	0.5 days	5/7/19 8:00 AM	5/7/19 1:00 PM	
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	5/7/19 8:00 AM	5/7/19 10:00 AM	CİHANGİR ERÖNÜ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	5/7/19 8:00 AM	5/7/19 10:00 AM	ÖMER KILIÇ
RENDER	0.25 days	5/7/19 10:00 AM	5/7/19 1:00 PM	MURAT UYSAL
SAHNE 07 PLAN 02	0.5 days	5/7/19 1:00 PM	5/7/19 5:00 PM	
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	5/7/19 1:00 PM	5/7/19 3:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	5/7/19 1:00 PM	5/7/19 3:00 PM	ÖMER KILIÇ
RENDER	0.25 days	5/7/19 3:00 PM	5/7/19 5:00 PM	MURAT UYSAL
SAHNE 09 PLAN 01	0.5 days	5/8/19 8:00 AM	5/8/19 1:00 PM	
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	5/8/19 8:00 AM	5/8/19 10:00 AM	CİHANGİR ERÖNÜ
RENDER	0.25 days	5/8/19 10:00 AM	5/8/19 1:00 PM	MURAT UYSAL
SAHNE 09 PLAN 02	0.5 days	5/8/19 1:00 PM	5/8/19 5:00 PM	
GÜVERCİN ANİM	0.25 days	5/8/19 1:00 PM	5/8/19 3:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
RENDER	0.25 days	5/8/19 3:00 PM	5/8/19 5:00 PM	MURAT UYSAL
SAHNE 10 PLAN 01	1.75 days	5/9/19 8:00 AM	5/10/19 3:00 PM	
KATMANLAMA	0.25 days	5/9/19 8:00 AM	5/9/19 10:00 AM	EMRE CAN BİLİCİ
Z-BUFFER BOYAMA	0.25 days	5/9/19 10:00 AM	5/9/19 1:00 PM	EMRE CAN BİLİCİ
KADIN ANİM	0.5 days	5/9/19 1:00 PM	5/9/19 5:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
GÜVERCİN ANİM	0.5 days	5/10/19 8:00 AM	5/10/19 1:00 PM	CİHANGİR ERÖNÜ
RENDER	0.25 days	5/10/19 1:00 PM	5/10/19 3:00 PM	MURAT UYSAL
SAHNE 11 PLAN 01	0.75 days	5/10/19 3:00 PM	5/13/19 1:00 PM	
KAMERA HAREKETİ	0.25 days	5/10/19 3:00 PM	5/10/19 5:00 PM	ÖMER KILIÇ
GÜVERCİNLER ANİM FX	0.5 days	5/13/19 8:00 AM	5/13/19 1:00 PM	CEM ULU
RENDER	0.25 days	5/10/19 3:00 PM	5/10/19 5:00 PM	MURAT UYSAL

SAHNE 12 PLAN 01	3.5 days?	5/13/19 1:00 PM	5/16/19 5:00 PM	
KAMERA HAREKETİ	1 day?	5/13/19 1:00 PM	5/14/19 1:00 PM	ÖMER KILIÇ
RENDER	1 day?	5/14/19 1:00 PM	5/15/19 1:00 PM	MURAT UYSAL
KURGU	3 days	5/13/19 1:00 PM	5/16/19 1:00 PM	MURAT UYSAL
SES TASARIMI	3 days?	5/13/19 1:00 PM	5/16/19 1:00 PM	BATUHAN YILDIZ
EXPORT	0.5 days	5/16/19 1:00 PM	5/16/19 5:00 PM	MURAT UYSAL
YÖNETMEN	26 days	4/15/19 8:00 AM	5/20/19 5:00 PM	CEM ULU

8. DEĞERLENDİRME

Animasyon film çalışmasına başlanmadan önce Setenay Alpsoy'un var olan resimleri ile anlatılmak istenilen fikrin bir senaryo içeriğinde birleştirmenin güç olacağı ön görülmüştü. Resimler defalarca izlenerek tekrar tekrar gözden geçirildi. Bu süreçte seçilen ya da çıkarılan resimlere bağlı olarak senaryoda da değişiklikler yapıldı.

Seçilen resimlerde zaman zaman yapılan değişiklikler storyboard aşamasını süreç olarak uzattı. Yapım sürecinin yüksek verimle ilerleyebilmesi için ekip arkadaşların kullanımına sunulan kaba kurgu filmi ilk aşamasından itibaren zihnimizde canlandırmamıza yardımcı oldu. Ayrıca storyboard karelerinden yapılan kaba kurgu ses tasarımına paralel bir süreç olarak başlamamıza izin verdi. Plan sürelerinin belirlenmesinde de kaba kurgunun çok faydası oldu.

İlk ses tasarımında kadınların bulunduğu planlar için tv haberi, sözel şiddet ses unsurları kullanıldı. Yapılan izlemelerde bu planlarda kullanılan seslerin izleyiciyi yönlendirici olduğuna karar verilip sesler kaldırıldı. Aynı planlara karga ses efektleri kullanıldı. İstenilen etkinin alınamaması sebebiyle bu seslerden de vaz geçildi.

Çalışmanın başında resimlere derinlik algısı oluşturmak ve kamera hareketi sağlayabilmek için paralaks efekti uygulayarak ilerlenmesi düşünülmüştü. Sadece bu yöntemin yeterli olmayacağına karar verilerek yeni arayışlara geçildi. Üç boyutlu çalışmalarda sıkça kullanılan Z-buffer sahne verisinin bu çalışmada el yordamıyla oluşturularak displacement efekti içine dahil edilmesiyle, kamera hareketleri

esnasında resim perspektifine uygun olacak şekilde resim içi piksellerin yer deęiřtirmesini sağlamak istedięimiz sonuca ulařmamızı saęladı. Bylelikle ekibimiz iin de yeni bir bilgi oluřmuř oldu.

Senaryo ve resimlerin ilk birleřtirilme ařamalarında kargalar kullanılmamıřtı. Kentin boř sokaklarının kuřatılmıř kadın karřısında topunun yarım kalmıřlıęını temsil edeceęi dřnlmřt. alıřmada bu temsiliyeti kuvvetlendirmek amacıyla erkek egemen bakıř aısını temsil edecek kargalar resimlere eklendi. Kargaların dahil olması ile birlikte erkek egemen toplum bilincinin zamana yayılmıřlıęını gstermek adına egemenlik simgesi karga ikonları zellikle řehrin gvdesine basılmıř, damgalanmıř birer simge olarak kullanıldı.

9. ÖZGEMİŞ

1978 yılı doğumluyum. Eskişehir Fatih Fen Lisesi ardından İstanbul Üniversitesi Fen Fakültesi Fizik Bölümünü bitirdim. Üniversite yıllarında profesyonel müzik hayatına girdim. TRT’de ve İstanbul Şehir Tiyatroların besteci olarak çalıştım. O zamandan bu yana bir çok kısa film ve tiyatro müzikleri besteledim.

İlgi alanım olan 2D ve 3D animasyon çalışma alanını profesyonel bir işe çevirerek TRT Çocuk kanalının kuruluşunda Grafik Animasyon bölümünün kurulmasını ve kanal kurumsallarının hazırlanması süreçlerini yönettim. Aynı süreçte reklam sektöründe dijital görsel efekt uzmanı olarak çalıştım.

2010 yılında Zor Zanaat Prodüksiyon ve Dijital Ajans’ı ortağımla beraber kurdum ve hala şirketimizde çalışmalarına devam etmekteyim. Şirket bünyesinde yazılım alanına yönelerek tv sektöründe masaüstü video yayıncılığı hızlandıracak bir çok çözüm ürettim. Hazırladığımız tv projeleri ile 2012 yılında Digital Emmy finalisti ve Japon Prize finalisti olduk.

Gelişen teknolojiye uyum sağlayıp oyun yazılımı geliştirme bilgilerimi Virtual Reality teknolojisi ile birleştirerek özellikle iş güvenliği alanında bir çok simülasyon gerçekleştirdim. Kodladığım Risk Analizi virtual reality yazılımı ile Altın Eldiven ödülüne layık görüldük.

2007 yılında bu yana çeşitli üniversitelerin sinema tv bölümlerinde sinemada sayısal teknolojiler, animasyon, sinemada ses ve ses tasarımı dersleri veriyorum.

Evliyim, iki çocuk sahibi bir mutlu babayım.

Cem ULU