

**ANİMASYONDA GÖRSEL DİL VE  
TUTARLILIK OLUŞTURMAK:  
“KAPI” ANİMASYON FİLMİ**

Emre Zengineken

151177103



**SANATTA YETERLİK TEZİ**  
Güzel Sanatlar Anasanat Dalı  
Sinema Sanatta Yeterlik Programı  
Danışman: Prof. Dr. Selahattin Yıldız

İstanbul

T.C. Maltepe Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ocak 2020

**ANİMASYONDA GÖRSEL DİL VE  
TUTARLILIK OLUŞTURMAK:  
“KAPI” ANİMASYON FİLMİ**

Emre Zengineken  
151177103  
Orcid: 0000-0003-0244-6009

**SANATTA YETERLİK TEZİ**  
Güzel Sanatlar Anasanat Dalı  
Sinema Sanatta Yeterlik Programı  
Danışman: Prof. Dr. Selahattin Yıldız

İstanbul  
T.C. Maltepe Üniversitesi  
Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü  
Ocak 2020



## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

### JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI


EMRE ZENGİNEKEN'in "Animasyonda Görsel Dil ve Tutarlılık Oluşturmak:"Kapı" Animasyon Filmi" başlıklı tezi 22.01.2020 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği" nin ilgili maddeleri uyarınca "Güzel Sanatlar Anasanat Dalı Yüksek Lisans/Doktora tezi oy birliğiyle/oy çokluğuyla, başarılı/başarısız olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı, Adı ve Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Prof.Dr.Selahattin YILDIZ	
Üye	Prof.Dr.Oktay YALIN	
Üye	Prof.Dr.Semir ASLANYÜREK Marmara Üniversitesi	
Üye	Prof.Dr.Oğuz MAKAL Beykent Üniversitesi	
Üye	Dr.Öğr.Üyesi Ahmet Kaya ÖZAKGÜN	



Prof. Dr. Belma AKŞİT  
Enstitü Müdürü V.

# ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

 maltepe üniversitesi	<b>LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI</b>	Doküman No	FR-178
		İlk Yayın Tarihi	01.03.2018
		Revizyon Tarihi	23.01.2020
		Revizyon No	01
		Sayfa	1

22/01/2020

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bulguların sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; çalışmamın Maltepe Üniversitesinde kullanılan "bilimsel intihal tespit programı" ile tarandığını ve öngörülen standartları karşıladığımı beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.



Emre Zengineken

Hazırlayan: Enstitü Sekreterliği

Onaylayan: Kalite Yönetim Koordinatörlüğü

## TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın ortaya çıkmasını sağlayan, çalışma süresince desteğini esirgemeyen danışmanım Prof. Dr Selahattin Yıldız'a, sadece tez danışmanım olarak değil aynı zamanda, sıcaklığı, nezaketi, özeni, cesaretlendirici ve motive edici tavrı, ayrıca çalıştığım kurum olan Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ne kazandırdıkları nedeniyle sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Yine akademik hayatımda beni umutlandıran, cesaretlendiren, bilgi birikimi, espri anlayışı, ve nesneliliği ile benim için çok önemli örneklerden biri olan Dr. Öğr. Üyesi A. Kaya Özakgün'e teşekkürlerimi sunuyorum.

Sayın hocalarım Prof. Dr Semir Aslanyürek, ve Derviş Zaim'e, derslere ek olarak, birlikte geçirdiğimiz her an deneyim ve bilgilerini sabırla aktardıkları ve bana kattıkları vizyon için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Bu süreçte desteklerini esirgemeyen Prof. Dr. Oğuz Makal ve Prof. Dr. Oktay Yalın'a teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak, her anı paylaşmaya doyamadığım enerjisi ve içtenliğiyle hayatı anlamlı kılan eşsiz eşim Gözde Zengineken'e, onlara sahip olduğum için ne kadar şanslı olduğumu hissettiren annem, Binnaz Zengineken, babam Nihat Zengineken'e, Kapı filminde emeği geçen Yaz Yılmaz ve Orkun Özen'e ve tüm bu zorlu süreçte bir cümlesiyle bütün yorgunluğumu alan, canım oğlum Tayf Derin Zengineken'e ve aidiyet duygusu yaratan Maltepe Üniversitesine, sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Emre Zengineken

Ocak, 2020

## ÖZ

### ANİMASYONDA GÖRSEL DİL VE TUTARLILIK OLUŞTURMAK: “KAPI” ANİMASYON FİLMİ

Emre Zengineken  
Sanatta Yeterlik Tezi  
Güzel Sanatlar Anasanat Dalı  
Sinema Sanatta Yeterlik Programı  
Danışman: Prof. Dr. Selahattin Yıldız  
Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2020

Bu çalışmada Kapı animasyon filmi aracılığıyla görsel dilde yaratılan alışılmadık ifade şeklinin, filmin okunması, seyir deneyimi ve seyirci üzerinde yaratılması hedeflenen sadakat duygusuna olumlu etkisi test edilmiştir. Günümüz teknolojisi ile üretilen yapımlarda genel kitlenin rahat okumasını sağlamak üzere geliştirilmiş ve foto-gerçekçi yaklaşımla üretilmiş dijital animasyon-lardaki gerçeğe öykünme durumu, kimi yapımların anlatısına doğru hizmet etmemektedir. Animasyonun eşsiz ve sınırsız ifade imkanları göz önünde bulundurulduğunda, gerçek olmadığı halde umutsuzca gerçekmiş gibi görünmeye çalışan bazı yapımlar, bu tezin yazılması için motivasyon unsuru olmuştur. Animasyonda Görsel Dil ve Tutarlılık yaratmak isimli tez, bir filmin arkasında durduğu ideoloji ve hikaye bağlamında, gerçekçi görünmediği halde inandırıcılığı nasıl yakalayabileceği sorusunu cevaplamak üzere 3 bölümden oluşmaktadır.

İlk bölümde animasyonun tarihi ve yaşanan kırılma noktaları üzerine bir kaynak taraması yer almaktadır. İkinci bölümde animasyon prodüksiyon süreci ile ilgili yol haritaları, geleneksel 3 perde anlatı yapısı, konu, tema ve önerme ile paralel bir görsel dil oluşturma süreçleri irdelenmiştir. Bu bölümde işlenen kontrollü deneysellik ve rastlantısal uygulamalar, çalışmanın amacını ortaya koymaktadır. Üçüncü bölüm tezin ele aldığı yaklaşımı somutlaştırmak amacıyla yapılmış Kapı adlı animasyon filminin sinopsis, treatment, senaryo ve analizini içermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, Görsel Dil, Tutarlılık, 3 Boyutlu Animasyon, Sanat Yönetimi, Animasyonda Sinematografi, Sinema, Canlandırma, Walt Disney, UPA Stüdyoları, Foto-Gerçekçi Render.

## ABSTRACT

### CREATION OF VISUAL LANGUAGE AND CONSISTENCY IN ANIMATION: “KAPI” ANIMATION FILM

Emre Zengineken  
Proficiency in Art Thesis  
Department of Proficiency in Art  
Cinema Proficiency in Art Programme  
Advisor: Prof. Dr. Selahattin Yıldız  
Maltepe University Graduate School, 2020

In this study, the positive effect of the unconventional expression form created in the visual language via the animation film "Door" on watching the film, the viewing experience and the sense of loyalty intended to be created on the viewers was tested.

The imitation of reality in digital animations which are developed for the general viewers to easily watch the films produced with today's technology and which are produced with a photo-realistic approach does not serve the narrations of some productions. Considering the unique and limitless expression possibilities of animation, some productions hopelessly trying to look real although they are not have been the motivational element for writing this thesis. The thesis titled “Creation of Visual Language and Consistency in Animation' consists of 3 sections to answer the question 'how can a movie be convincing without looking real in the context of the ideology and the story it is based on?’.

In the first section, a review of sources on the history of animation and the breaking points experienced are discussed. In the second section, road maps related to the animation production process and the processes of creating a visual language in parallel with the conventional 3-screen narrative structure, subject, theme and suggestion were examined. The controlled experimentation and random implementations in this section put forward the purpose of the study. The third section includes the synopsis, treatment, scenario and analysis of the animated film 'Door' to concretize the approach adopted by the thesis.

**Keywords:** Animation, Visual Language, Consistency, Art Direction, Cinematography in animation, Cinema, Walt Disney, UPA Studio, Physical Based Render, 3D Animation, Low Poly.

# İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....	ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ .....	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER .....	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	ix
ÖZGEÇMİŞ .....	x
BÖLÜM 1. GİRİŞ.....	1
1.1. Animasyonun kökleri .....	2
1.2. Erken Dönem Keşifler ve Algı.....	2
1.2.1. Emile Cohl ve Winsor McCay .....	4
1.2.2. Max Fleischer .....	6
1.2.3. Walt Disney Stüdyoları ve Yaklaşımı .....	7
1.2.4. UPA Stüdyoları ve Yaklaşımı.....	8
1.3. İlk Avangart Yapımlar .....	10
1.4. Çağdaş Zamanlar - Bilgisayar Animasyonu, Stüdyolar, Yönetmenler ve Yapımlar .....	12
1.4.1. Hikaye Anlatımı.....	14
1.4.2. CGI (Bilgisayar Animasyonu) ve Uzun Metraj .....	16
BÖLÜM 2. ANİMASYONDA PRODÜKSİYON SÜRECİ, DENEYSELLİK VE STİL ARAYIŞLARI .....	18
2.1. Ön hazırlık süreci .....	21
2.1.1. Konsept Geliştirme .....	21
2.1.2. İlham Yaratmak .....	22
2.1.3. Ön Görselleştirme - Previsualisation .....	24
2.1.4. Varlık (Asset) Üretimi .....	25
2.2. Hikaye Anlatımı .....	26
2.2.1. Geleneksel Üç Aşamalı Hikaye Yapısı (Problemler Çözülür) .....	27
2.2.2. Birinci Aşama: Karakteri ve Problemi Tanımlamak .....	28
2.2.3. İkinci Aşama: Çözüm İçin Çaba Sarf Etmek .....	30
2.2.4. Üçüncü Aşama: Büyük Çözüme Ulaşmak.....	31
2.3. Temel Olarak Analoji.....	32
2.4. Hareketin Dili.....	34
2.5. Film Atmosferinin Tasarımı.....	38
2.5.1. Yaratılan Evreni “Gerçek” Hale Getirmek .....	39
2.5.2. Tutarlılık ile Yakalanan İnanırcılık .....	40
2.6. Üç Boyutlu Animasyonda Rastlantısallık .....	44
BÖLÜM 3. KAPI ANİMASYON FİLMİ .....	45
3.1. Kapı Sinopsis .....	45
3.2. Kapı Tretman .....	46
3.3. Kapı Senaryo .....	48



3.4. Göstergeler, Tema, Premis ve Ele Alış Şekli Üzerine .....	53
3.5. Kapı Filminin Görsel-İşitsel Stili ve Alınan Kararlar .....	55
3.6. Sinematografi ve Film Grameri .....	58
BÖLÜM 4. SONUÇ .....	63
KAYNAKÇA.....	67



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 Histoire de Monsieur Vieux-Bois, Lortac&Cave 1921 .....	11
Şekil 2 Fernand Leger, Ballet Mecanique, France, 1924 .....	12
Şekil 3 Disney'in Çoklu Katmanlı (Multiplane) Kamerası .....	14
Şekil 4 Klasik üç perde anlatı yapısı .....	28
Şekil 5 Kapı Animasyon Filmi Render Çıktıları .....	56
Şekil 6 Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları .....	58
Şekil 7 Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları .....	59
Şekil 8 Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları .....	60
Şekil 9 Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları .....	61
Şekil 10 Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları .....	61
Şekil 11 Kapı Animasyon Filmi Afişleri .....	62

# ÖZGEÇMİŞ

## Emre Zegineken Güzel Sanatlar Ana Sanat Dalı

### Eğitim

<i>Derece Yıl</i>	<i>Üniversite, Enstitü, Anabilim/Anasanat Dalı</i>
Y.Ls.	2009 Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı
Ls.	2003 Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Ana Sanat Dalı
Lise	1999 Fenerbahçe Süper Lisesi

### İş/İstihdam

<i>Yıl</i>	<i>Görev</i>
2018 -	Öğretim Görevlisi, Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
2015 - 2018	Öğretim Görevlisi, Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
2013 - 2015	Yaratıcı Yönetmen, Digital Drop Reklam Ajansı
2008 - 2013	Görsel Yönetmen, Doğan Holding, MedyaNet
2008 - 2009	2B Animasyon ve Kompozisyon Tasarımcısı, BHB Animation
2007 - 2007	Sanat Yönetmeni, Rekta-Ketchum Reklam Ajansı
2004 - 2007	Sanat Yönetmeni, Dia Design

### Alınan Burs ve Ödüller

<i>Yıl</i>	<i>Burs/Ödül</i>
2004	Reklamcılık Vakfı 59. Copy Break Yarışması Birincilik Ödülü

### Yayınlar ve Diğer Bilimsel/Sanatsal Faaliyetler

ZENGİNEKEN EMRE (2016). 3 Boyutlu Animasyonda Görsel Dil ve Tutarlılık Oluşturmaya Yardımcı Yaklaşımlar. Cumhuriyet Üniversitesi III. Uluslararası Güzel Sanatlar Bilimsel Araştırma Günleri GUSBAG, 1 (Tam Metin Bildiri/)(Yayın No:2606544)

Ulusal, Panel, 29.04.2019-30.04.2019, 3. Beykent İletişim Günleri, Beykent Üniversitesi, (No: 265524)

Ulusal, SERGILER/Üniversitelerin düzenlediği sergiler /, 24.01.2019 , 3.  
Akademisyenler Sergisi, Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sergi  
Salonu, (No: 253774)

Uluslararası, WORKSHOP /Workshop /, 15.09.2005-18.09.2003, ATypeI  
Typography Conferences Katılımı, Media Center Lume University of Art and  
Design (UIAH) Helsinki/Finland, (No: 39759)

Ulusal, Dijital Sanat, 08.09.2017-10.09.2017, Istanbul Comic Art Festival, Saint  
Joseph liler Dernegi, (No: 150455)

Uluslararası, SERGILER/Sanat Sempozyumları /Sempozyuma katılım /,  
04.05.2016-06.05.2016, Uluslar Arası Çizgi Film Festivali, Dumlupınar  
Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü, (No:  
88563)

#### **Kişisel Bilgiler**

Doğum yeri : Tokat, 1981 Cinsiyet: E  
ve yılı  
Yabancı : İngilizce (iyi);  
diller

## BÖLÜM 1. GİRİŞ

Animasyon, bu alanda üretim yapmayı tercih eden farklı profiller için farklı anlamlara sahip bir disiplin. Gişe başarısının hedeflendiği büyük bir animasyon stüdyosu için kusursuz gerçekliğin, hatta bazı durumlarda gerçeğin de ötesinde koşulların yaratılabileceği, sanatla ilişkisi çok derin olmayan izleyici kitlesi için bile rahatlıkla okunabilecek nitelikte yapımlar ortaya çıkarmak için en güçlü araçken, bir “auteur-yönetmen” için, herhangi bir kısıtlama olmadan kendini sınırsızca ve özgürce ifade edebileceği bir disiplin niteliğindedir. Kavramlar üzerinde düşünen ve soyut çalışmalar ortaya koyan bir sanatçı için, belki tualin sunduğu imkanların ötesinde imkanlar sunan eşsiz bir mecra iken, küçük bir çocuk için tüm dizginlerden, kısıtlamalardan yoksun hayal gücünü başkalarına açabilmenin aracı olan basit bir “Flip Book” tan ibarettir.

Animasyon alanında, günümüz itibariyle teknolojinin sağladığı imkanlarla “live action’dan” ayırt edilemeyecek kadar gerçek görünen çalışmalar ortaya koyulmaktadır. Burada ortaya çıkan yapımların cazibesine kapılmamak olanaksızdır. Her yeni Pixar filminin yapım sürecinde geliştirilen teknolojiler ve yöntemler animasyonun her geçen gün yapabileceklerinin sınırlarını yok etmektedir. Buna karşılık “sınırlı animasyon” diye tabir edilen animasyon metotları, doğaları gereği belirgin stiller ortaya koymaktadır. Bilgisayar animasyonu da, sınırları ortadan kaldırmak üzere geliştirilen yazılımların da yardımı ile bu ortamı kullanarak filmler üreten sanatçıları, doğal olarak gerçekçiliğe sevk etmektedir. Üçüncü boyutla birlikte yaşadığımız 3 boyutlu dünyaya büyük ölçüde yaklaşmış oluyoruz.

Burada “gerçek” referansını birebir kullanmak yerine, yorumlamanın esas olduğu bir yaklaşım üzerinde durulmaktadır. Gerçek gibi görünme derdi olmayan ama gerçek hayattaki kavram, obje, canlı ve deneyimlerin yerine geçen, hem içerik olarak, hem de görsel olarak güçlü göstergeler oluşturmanın önemi vurgulanmaktadır. Animasyonun gerçeğe yaklaşmak için geliştirdiği teknolojilerin, bu stilizasyonu yaratmak amacıyla kullanımı, animasyonun kendi farkındalığını ortaya çıkaracaktır. Sınırsız imkanları

tercihen sınırlı hale getirmek ortaya filmin hikayesini ve içeriğini parlatan bir görsel dil oluşmasını sağlayacaktır.

## **1.1. Animasyonun kökleri**

Sinema “hareket” sunuyordu. Sanat tarihine damgasını vurmuş olan hareket arayışı empresyonizmden sonra baskısını artırmış, resimler hayatın hareketli anlarını yakalamakla uğraşırken statik temsilleri fotoğrafa bırakmaya başlamıştır. Seurat hava titreşimini başarılı bir şekilde resmetmiştir. İdeolojik ve estetik olarak dinamizmi savunan fütüristler figürü ikinci plana atıp hareketi resmetmişlerdir. Braggalia'nın tek bir imajdaki hareketin gelişimini sentezleyerek “fotodinamiği” hayata geçirdiği sıralarda Duchamp'da “Merdivenden İnen Çıplak'ı” resmetmişti.

Kültürün merkezi olan Avrupa, geçtiğimiz yüzyılın ilk 40 yılı deneylere de, oldukça fazla sayıda yetenekli animatöre de ev sahipliği yapmıştır. Buna karşılık Amerika'da deneysel sanat filmleri 1930'lu yılların sonunda çekilmeye başlamıştır. (Bendazzi, 2016: 34)

## **1.2. Erken Dönem Keşifler ve Algı**

Bilim ve sanatla ilgili gelişmelerin çoğu I. Dünya Savaşı'ndan önce gerçekleşti. 1900'de Sigmund Freud, Düşlerin Yorumlanması adlı kitabını yayımladı ve Max Planck'ın kuantum teorisini geliştirdi. 1903 yılında, İvan P. Pavlov, şartlı refleksleri açıkladı. 1905'te Albert Einstein görelilik teorisini ortaya koyarken, Fauvism (Matesse, Derain ve Vlaminck) Fransız resmini işaret ediyordu ve sanatsal hareket Die Brücke Dresden'de kuruldu. 1907'de Pablo Picasso, Les demoiselles d'Avignon'u resmetti, kübizm başlıyordu ve coşkuyla Georges Braque ona hükmediyordu. 1908 yılında Wilhelm Worringer, Abstraktion ve Einfühlung - Ein Beitrag zur Stilpsy-chologie'yi (Soyutlama ve Empati: Sanat Psikolojisinde Denemeler, sanat teorisi üzerine en çok okunan kitaplardan biri) yayımladı. 1908'de, Arnold Schönberg, dodecaphony'nin ilk aşaması olan atonal müziği başlattı (ve 1908'de Émile Cohl, Fantasmagorie'yi yarattı). 1909'da Filippo Tommaso Marinetti, “Fütürist Manifesto” yu yayımladı. 1913'te Marcel Proust, Kayıp Zamanın İzinde'nin ilk cildi olan Swann'ların Tarafı'nı yayımladı. Aynı

yıl, Igor Stravinsky, Baharın Ayini, Ferdinand de Saussure, Genel Dilbilim Dersini, Bengalli şair Rabindranath Tagore'a Nobel Ödülü'nü verdi.

Savaş sırasında James Joyce, Luigi Pirandello, Franz Kafka ve Vladimir Mayakovsky eserlerini yayınladılar. Çeşitli sanatçılar Dada hareketini kurdu. Piet Mondrian ve Theo Van Doesburg, De Stijl'i kurdu. Savaştan sonra, Walter Gropius Weimar'da Bauhaus'u kurdu ve Gertrude Stein, Ernest Hemingway, Sherwood Anderson, Eugene O'Neill ve daha sonra Francis Scott Fitzgerald (“kayıp nesil”) gibi yazarlar Paris'te toplandı. 1922'de şair Thomas S. Eliot, Çorak Ülke'yi yayımladı ve filozof Ludwig Wittgenstein, Tractatus logicoloso cus'unu yayınladı. Bir yıl sonra, bir başka Alman filozof olan Martin Heidegger, Varlık ve Zaman'ı yayımlandı. 1923'te Lu Hsun, topladığı kısa öyküleri A Call to Arms adıyla yayımladı. Sürrealizm, George Gershwin'in Rhapsody in Blue isimli bestesi ve Duke Ellington tarafından kurulan ilk caz orkestrası ile aynı yıl, 1924'de doğdu. Alman fizikçi Werner Heisenberg 1927'de belirsizlik ilkesini geliştirdi.

1920'lerin sonunda Sinema artık 7. Sanat olarak anılmaya başlamış ve bazı kısa ya da uzun metraj filmler döneme damgasını vurmuştur. Charlie Chaplin'in, “The Kid (1921) ve The Gold Rush (1925), Robert J. Flaherty'nin *Nanook of the North* (1921), Friedrich Wilhelm Murnau'nun, *Noşferatu* (1922), *The Last Laugh* (1925), ve *Sunrise* (1927); Sergei M. Eisenstein'in *Battleship Potemkin* (1925); Buster Keaton'ın *The General* (1927); Carl Th. Dreyer'ın *The Passion of Joan of Arc* (1928); ve King Vidor'un *The Crowd* (1928) isimli filmleri bu yapımlar arasında sayılabilir. (Bendazzi, 2016: 29)

Bu genel hatlar içinde sessiz animasyon, sadece işin uzmanları için bir şeyler ifade ediyordu ve kişisel bir meraktan “biraz” öteye geçmiş durumdaydı.

Kitaplar bize atraksiyonlar sinemasının kurgusal olmayan bir temele dayandığını, klasik sinemanın ise anlatı ve anlatı diline (narrative) dayandığını söylüyor. Değişim daha on yıl sürer, izleyiciler yavaş yavaş ardışık sahnelerin, aynı eylemin çeşitli anlari anlamına geldiği şekilde yorumlamaya başlarlar. Bir yakın çekimin, oyuncunun başının

kesildiğini ima etmediğini, bir iris giriş/çıkışı kamera hareketinin, zamanın geçtiğini ya da yer değişikliğini işaret ettiğini ve bunun gibi birçok ifade şeklini okuyabilmeye başlarlar. Başka bir deyişle, film yapımcıları ve izleyicinin ittifakıyla, sinemanın önce görsel (sonradan görsel-ışitsel) dili oluşmaya başlar. Uluslararası bir dil oluşur. Ayrıca, küresel kültürel sömürgecilik tarihinin ilk örneği, dünyanın geri kalanının, Avrupa'da ve Amerika Birleşik Devletleri'nde karar verilenleri kabul etmesi şeklinde gerçekleşmesi gözlenecektir. (Bendazzi, 2016: 30)

Bununla birlikte, kaynaklar bize anlatının ne olduğunu açıkça söylemiyor. Ekrandaki bir romanın kopyası mıdır? Yoksa bir kurala göre zaman içinde çeşitli ifadelerin birbirine bağlanması mıdır?

Aslında, anlatısal olmayan filmler de hikayelerini anlatırlar. Örneğin, yazarın öznel yaklaşımı ile, bir analogi veya metafor aracılığıyla, bir duygunun evrimi anlatılabilir. Anlaşılmazlığa yol açmaması için, bu tür çalışmalar için uygun terim 4 boyutlu sanat olacaktır. ( Müzikal senfoniler de soyut filmler de birinin başından geçen maceraları anlatmaz, bunun yerine kesin bir artistik bakış açısına göre zaman içinde gelişirler)

Animasyon tarihi, ilk doğduğu yıllardan günümüze dek anlatısal ve anlatısal olmayan (narrative, non-narrative) tarzlarda filmler ve bu tarzları sahiplenen yönetmenler ile doludur. Doğrudan fizik koşullarına bağımlı olarak gerçek hayattan kesitlerin çekildiği “live action” fimlerin perdeye yansıtılmasını bile yadırgayan ve adaptasyon ve okuma problemi çeken bir genel seyirci kitlesi için, tüm fiziksel koşulların, zaman ve mekanın alt üst edilmesine imkan sağlayan animasyon tekniği ile çekilmiş filmler konusunda rahat okuma yapması olanaksızdı. Bu koşullarda animasyon, ilk yıllarında çok dar bir hedef kitleye hitap eden ve zor okunan bir yaratıcı faaliyet olarak değerlendirilebilir.

### **1.2.1. Emile Cohl ve Winsor McCay**

Emile Cohl'un 1908 de yarattığı Fantasmagorie isimli 2 dakikalık animasyon gerçekten bu sanat dalının başlangıcı olabilir mi?



Olabileceğini gösteren ilk kanıt, halkın o dönemde bu yeni şovu kabul etmesidir. 1908’de insanlar animasyonun görsel efektlerle yapılmış bir filmde ya da permasalı ya da büyülü bir hikayeden daha farklı yapımlar olduğunu fark etti ve mümkün olanın en fazlasını talep etmeye başladı. Yapımcılar da Cohl’dan yeni filmler talep ettiler. 1908 senesi bitmeden Cohl, 8 film daha yapmıştı. Sonraları animasyon alanında yeni insanlara ihtiyaç duyuldu. Tarihte bir dönem, farklı bir üretim alanında yükseliş sağlanması ile başladı. O dönem ışıklandırma ve çizim uzmanları, çizgi dünyanın gerçek dünyanın hemen yanında durması gerektiğini savunuyorlardı. Buna karşılık Emile Cohl’un karakterleri grafik dünyasına bomba gibi düştüler. Karakterler kendilerine ait, alternatif ve artistik bir dünyada yaşıyorlardı. Kare-kare çizim sistemi yeni hareketlere gebeydi. Canlı aksiyon ile elde edilemeyecek dönüşüm animasyonları yapılabilecekti. Bir filmin binaya dönüşmesi, bir insan figürünün başka bir insan figürüne dönüşmesi, ya da balon gibi patlayan bir karakter yaratabilmek olası gözüküyordu. Sonuç olarak yeni bir dilin ilk sahnesi oluşuyordu. 1908’den itibaren animasyon ve canlı çekim (live action), birbirine mesafeli durarak, ama yine de birlikte var olmaya başlamışlardı.

Emile Cohl Avrupa için ne ifade ediyorsa, Winsor McCay Amerika için onu ifade ediyordu. Winsor McCay, Amerikan animasyonunun ilk klasik sanatçısı kabul edilir. (Bendazzi, 2016: 31)

Cohl bu yeni mecrada ilerlemeye devam ederken, New York gazetesinin sanatçılarından olan McCay (1867-1934) bu mecrayı yeni keşfetmeye başlamıştır. Kariyerine talihsiz bir şekilde Detroit Dime Museum’da (19. yüzyılın sonunda Amerika Birleşik Devletleri’nde popüler olan kurumlardı. İşçi sınıfı için eğlence ve ahlaki eğitim merkezleri olarak tasarlanan müzeler, üst orta sınıf kültürel etkinliklerinden belirgin bir şekilde farklıydı.) çizim yaparak başlamıştır ve her şeyi kendi kendine keşfetmiş ve öğrenmiştir. Yorulmak bilmeden çalışan, sıra dışı bir perspektif ve ölçek yeteneği ile çok iyi bir hikaye anlatıcısıdır. Emile Cohl’un kendi gücünü, sıralı illüstrasyonlar yapmakta bulması gibi McCay’de kendini aktif, değişen kareler yaratmakta bulmuştur. Bu çok detaylı kareler, zihnindeki fantastik dünyalardan rahatlıkla çıktığı gibi, kaleminden de rahatlıkla kağıda dökülebiliyordu.

McCay'ın bazı filmlerindeki mizah, karikatürlerinden daha güçlüydü, sadece komik değil, aynı zamanda inanılmazdı ve bu durum yapımların rüya gibi olmasını sağlıyordu. McCay'ın Dinozor Gertie ve Portekiz'in Batışı isimli iki filmi, iki farklı yaklaşımı sergilemektedir.

Gertie'deki içgüdüsel olarak oluşturulmuş animasyon zamanlaması, dinazorun espri yeteneği ve aynı zamanda kişilik kazanmasına neden olmuştur. Gertie'nin yaratılma sebebi eğlendirmektir ve bu özelliği ile yaratılmasından bir asır sonra bile izleyiciyi gülümsetebilmektedir.

Portekiz'in batışı ise, o zamana kadar rastlanmamış bir içerik ve stile sahiptir. Alman U-botu tarafından saldırıya uğrayan savunmasız bir sivil gezi gemisinin belgeseli niteliğindedir. Animasyonu kullanarak tepki uyandırmak ve savaş propagandası yapmak amaçlanmıştır. Animasyon batan bir geminin ürkütücülüğünü vurgulamakta, yolcularının geminin içinde sürüklendiklerini silüet şeklinde vermekte ve duman efekti ile bu durumu iyice dramatiklestirmektedir. (Beckerman, 2003: 19)

Dönemin teknik dayatmalarını göz ardı edecek olursak, Emile Cohl ve Winsor McCay, animasyonla ilgili iki farklı yaklaşımı temsil etmektedirler. McCay live action'a yaklaşmaya, gerçeği daha detaylı çizimler ile temsil etmeye konsantre olmuş, Cohl ise gerçekçi değil daha stilize bir stil yaklaşımını benimsemiştir. Yapımlarındaki gerçek üstü ya da rüya şeklindeki ortamlar, live action ile animasyon arasına net bir sınır çektiğini gösterir. Animasyonun kendi dünyası ile ilgilenmesi gerektiğinin bir ifadesidir.

### **1.2.2. Max Fleischer**

1918-56 yılları arasında animasyon filmleri yapan Max Fleischer'ın yaklaşımı, animasyon tarihini sarsıcı bir şekilde etkileye Disney Stüdyosu'nun çıkışıyla dönüşüme uğrar. Fleischer'ın duruşu, McCay ve Cohl'dan farklıdır.

Fleischer'ın animasyon tarihi içindeki konumu, teknik buluşların bu tarihsel süreci ne şekilde yönlendirdiğini açıklar. (...) Max Fleischer, animasyonda şans faktörünü azaltacak ve gerçek hayattaki hareketleri birebir animasyona aktarabilecek bir

makine fikrine merak saldı ve bu fikri için “rotoskop” adı ile patent aldı. Makinenin karmaşık yapısına rağmen çalışma prensibi basittir: Bir kamera “live action” bir sekansın her bir karesini ışıklı bir yüzey üzerine yansıtır ve çizer de bu görünümü ışıklı masanın üzerine yapıştırdığı bir kağıda kopyalar. Sonra çizer diğer çerçeveye aynı işlemi uygular. Böylece bu sistem “live action” olarak kaydedilmiş hareketlerin animasyon kağıdına aktarımını mümkün kılmış ve tam anlamıyla gerçekçi görünüm sağlamış olur. Artık animasyon karakterleri gerçek bir aktör gibi hareket edebilecekti. (Maltin,1987:84) Live action sinemadan bağımsız bir gelişim sergileyemeyen ve genel olarak gerçeklikle bağlarını koparamayan animasyon sinemasının erken döneminde Fleischer’ın bu buluşunun doğrudan kullanımının sonuçlarının sürece etkisi kestirilebilir. (Samancı, 2004: 25)

Rotoskop tekniği, animasyon sinemasının kendine özgü hareket tarzını ve imkanlarını live action ile kısıtlayan doğası nedeniyle mesafeli durulması gereken bir yöntemdir.

### **1.2.3. Walt Disney Stüdyoları ve Yaklaşımı**

Animasyon sinemasının “live action” sinemayı taklit etme eğilimini ve çizgi ile fiziksel gerçekliğe bağımlı bir dünyanın içinden hikaye anlatma yönelimini uç noktaya taşıyan Walt Disney, geniş toplulukların bu anlamdaki beklentisini doyuma ulaştırmayı başardı. (Samancı, 2004: 36)

Disney canlıymış ve gerçekmiş gibi görünen karakterlerin oluşturulması yolunda kendisinden sonra gelen animatörlerin de takip edeceği bir dönüm noktası yarattı. Walt Disney’in animasyon karakterlerinin kuklaya benzer görünüşlerinden kurtulmak için kullandığı yollar şunlardır: Objelerin gerçek şekillerinin en düşük düzeyde abartılarak çizgisel sunumlarının elde edilmesi, derinlik yanılması mümkün olan son noktaya kadar zorlanması, çizilen karakterlerin belirgin bir ağırlık merkezlerinin olması ve çizgilerin hareket ettikleri yanılması gerçeklik algısında olduğu üzere, fizik yasalarına uygun olarak yaratılması: “Disney hareketin fiziksel prensiplerini (atalet, momentum, ya da yağmur damlalarının sıçrama biçimlerini) inceleyip animasyon dünyası için, bunun stilize bir çeşitlemesini keşfetme çabasını “akla yakın olanaksız”

olarak tanımlıyordu. Amaç, seyircinin dünyaya çakılı gözünde fantezinin canlanması, gerçek dışı eylemlerin gerçek insan deneyimleri ile ilişkilendirilmesi, dolayısıyla perdedeki hareketli çizimlerin, koltuklarında oturan insan kitlesi için bir anlam ifade etmesiydi” (Adamson, 1979: 616)

Gerçek dünyanın izleyici bazında kişisel deneyimler ile ilişkilendirilen temsilinde 3 boyutlu bir dünyanın 2 boyutlu bir yüzeyde gösterilmesi sorunu vardı. Gerçek hayatta mesafe unsuruna bağlı olarak deneyimlediğimiz “paralax” etkiyi Disney animasyonlarında taklit edebilmek için katmanlı bir film çekim tekniği yaratıldı. Bu sayede ön ve arka plandaki öğeler, kamera hareketine istenen gerçekçi tepkiyi verebiliyorlardı.

Yaratılan tüm “makul olanaksızlık” ilkeleri, karakterlerin oyunculuğunda da karşılık bulmaktaydı. Disney animasyonlarındaki karakterler “live action” karakter oyunculuklarıyla paralellik sergilemektedir.

Disney animasyon estetiğinde, animasyon ortamının güçlerine uygun yeni oyunculuk anlayışı geliştirilmez. Bunun yerine “live action” sinemada kabul gören dramatik oyunculuk kullanılır. Biçimsel anlamda nesnelere birebir çizmeye hareketleri birebir taklit etmeye soyunan bu animasyon estetiği, oyunculuk konusunda da benzer bakış açısını tutarlı bir şekilde sürdürür. (Samancı, 2004: 49)

#### **1.2.4. UPA Stüdyoları ve Yaklaşımı**

1944’de kurulmuş olan UPA (United Productions of America) 1946 da Stephan Bosustow’un tek yönetici kalmasıyla var olmaya devam etmiştir. Bosustow çelişkili ve karmaşık bir kişiliğe sahiptir. Disney’de yaşanan grevden 8 gün önce 20 kadar çalışanla birlikte kovulmuş, UPA’nın lideri olarak da iş arkadaşlarının kültür ve yeteneklerine son derece saygılı davranmıştır. Büyük bir enerjiyle ve tüm bunların ötesinde para için değil, kaliteli film yapmak için var olmak vizyonuyla çalışmıştır. Genel olarak kendisini yanlış kararlar alan biri olarak gören ve zayıflıkla suçlayan utangaç biri olmuştur. Sıra dışı bir mütevaziliğe sahiptir ve yeteneğini küçümsemiştir. Çalışanlarına hiç bir şey öğretmemiş, onları entelektüel ihtiyaçları doğrultusunda hissettiklerini ifade etmeleri için serbest

bırakmıştır. Disney'in üretim hattı sistemini ret etmiş ve küçük animatör grupları kurmayı desteklemiştir. UPA tarihçilerinden Adam Abraham, Bosustow'la ilgili şöyle demiştir;

“Yöneticilerin en toleranslısı. Nadir rastlanan anomali, **bu kar amaçlı sanata adanmış yapıda**, Bosustow çalışanlarına sıra dışı bir özgürlük tanımıştır.”

1949'da UPA'nın en ünlü karakteri haline gelen Mr Magoo, bir çeşit yeni Mickey Mouse olarak görülüyordu. Magoo bir yenilikti, insanlaştırılmış bir hayvan ya da çocuk karakter değil, yetişkin bir insandı.

1911'den sonra Amerikan animasyonunun öncüleri küçük organizasyonla her yerde belirmeye başladı. New York, film üretiminin tüm imkanlarını sunan başarılı stüdyolara ev sahipliği yapan bir merkez haline geldi. Açılıp kapanmış ve isim değişikliği yapılmış stüdyolar arasında doğru yolu bulmak güçleşmişti. Üstelik fizyolojik ve psikolojik özellikleri de tipik Hollywood çekiciliğinden uzaktı. Kel, inatçı, perişan görünen kalın kafalı, söylenen, sadece saflığı ve tedavi edilemez miyopluğu nedeniyle çekici olan bir karakterdi. 10 sene boyunca sadece UPA tarafından üretilen bir seri olmuştur. (Bendazzi, 2016: 8)

Disney Stüdyosu'nun biçimsel anlamda derinlik, hareket ve form açısından animasyon ortamına yönelik gerçekçi bakışından tepkisel süreçte en keskin sapma, UPA stüdyosunun geliştirdiği stilize sunumla gerçekleşir. Gerçekçi sunumda, gerçeklik algısının sunduğu veriler, mümkün olan son noktaya kadar kullanılmaya çalışılır. Oysa fotografik gerçekliğe ulaşma kaygısı olmayan stilize sunum, gerçeklikle bağlarını sağlayacak form, renk, gölge, ışık, perspektif, derinlik gibi öğelerin hepsini kullanmaz. Yeni bir gerçeklik yaratmaya muktedir olan animasyon ortamını bu yolla kullanmak, sunumun dünyevi bağlarını indirgemekten geçer. Böylece stilize bir sunum, “live action” sinemadan farklı olduğunu seyirci ile buluştuğu tüm anlarda ilan eder. UPA stüdyosundan çıkış bulan bu anlayış, animatörlerin çalışmak için diğer stüdyolara transfer olmaları nedeniyle belli ölçüde yaygınlaşır. (Samancı, 2004: 75)

Disney'in yaptığı'nın tersini yapma eğilimi, karakter yaratımı konusunda da aynı tutarlılıkla ilerler. Disney karakterleri iyi ahlaklıdır ve var olmalarının bir amacı vardır.

Sabreder, azimle çalışıp başarıya ulaşırlar. Tepkisel sürecin ortaya attığı genel karakter biçimi ise amaçsız beş parasız serserilerden oluşur. (Samancı, 2004: 106)

Disney animasyonlarında cennet, uğrunda mücadele verilerek ulaşılabilecek bir yerdir. (...) Warner animasyonlarında ise saygı duyulacak herhangi bir kural ya da kişinin kendi kaderinden bir beklentisi yoktur. Karakterler otoriteyi reddederek yaşarlar. (Rafelli, 1997:112)

### 1.3. İlk Avangart Yapımlar

Erken dönemlerinde sinema, yeni bir olgu ve sinemacılar ise yeni bir ırk olarak nitelendiriliyordu. Diğer disiplinlerden nadir sanatçılar, filozoflar ve aydınlar bu yeni mecraı benimsemişlerdir. Geri kalanlar sinemayı, tiyatronun basit bir kopyası olduğunu ve yeteneği olanın, bu yeni türden uzak durması gerektiğini söylediler. Birkaç istisna dışında geleneksel sanat ile avangart arasında da benzer bir tepki oldu. Burjuva entelijansiası tarafından da aforoz edilen sinema ve avangart hareketler, bir şekilde paralel bir yaşama neden oldu ve dönemin hümanist kültüründe ikisi de bölünmeye neden oldu.

İkisi arasındaki bağ düzensizdi. Dadaistler ve sürrealistler filme alınmış şovlarını seviyorlardı fakat, buna karşılık film yapımcıları avangard'la ilgilenmiyorlardı. Birkaç istisna dışında sinema kitlelerin endüstrisiydi. Avangard, teknik ve ekonomik engeller ile dizginlenmekteydi. Çok az miktarda marjinal başarılı film yapılabilmekteydi. Bunlardan bazıları, Ginna'nın Fütürist Hayat'ı, Man Ray ve Fernand Leger'in Dadaist filmi Endülüs Köpeği, Bunuel ve Dali'nin Altın Çağ isimli filmleriydi.

Fransa Avrupa'da animasyonun organize olarak ilk yapıldığı ülkeydi. Robert Collard, Lortac takma adı ile Publi Cine isimli stüdyoyu 10-15 çalışan ve 5 kamera ile kurdu. Belgesel ve teknik eğitim filmleri de yapıyordu. Bir güzel sanatlar öğrencisi olan Lortac okul sonrası askerdeyken yaralandı ve terhis edildi. Emile Cohl'un yanında çalıştı ve haber bültenlerine eklenen kısa filmler yaptı. Lortac'ın yükselişi 1921'de Rudolph Toepffer isimli tasarımcı ve mizahçının çizimlerini cut-out tekniği ile anime ettiği "Monsieur Vieux-Bois" isimli filmi ile olmuştur. Film Toepffer'a saygı niteliğindedir ve kendisinin tarzına ve çalışmalarına sağdık kalınarak, hiçbir fizyolojik değişiklik

yapılmadan hayata geçirilmiştir. Kazanılan bu saygınının sebeplerinden biri de anlatı yapısıdır.

Vieux Bois sakar beceriksiz bir karakterdir. Kırsal okumalarla bezenmiştir ve gerçeklikten yoksundur. İstisnasız her girdiği maceradan yenik ve maskara olarak çıkmasına rağmen asla yılmaz ve hatalarından asla ders çıkarmaz. Karakterin eşsiz gücü her defasında yeni bir başlangıç yapmak üzere cesaretini toplamasında yatmaktadır. Lortac ve Cave in serileri Avrupa tarzı animasyonu temsil eder. Yakında baskın hale gelecek olan Amerikan tarzı abartılı kaba komediden ayrılmaktadır. Bu tarz bir mizah ritm üzerine değil karakter üzerine kurulmuştur. Bir sirk gösterisine kıyasla, daha alçak seslidir ama komediye daha yakındır.



**Şekil 1** *Histoire de Monsieur Vieux-Bois*, Lortac&Cave 1921  
(<https://fantoche.ch/en/film/histoire-de-mr-vieux-bois>)



**Şekil 2** Fernand Leger, *Ballet Mecanique*, France, 1924  
(<https://wondersinthedark.files.wordpress.com/2009/12/balletmecanique.jpg>)

#### **1.4. Çağdaş Zamanlar - Bilgisayar Animasyonu, Stüdyolar, Yönetmenler ve Yapımlar**

Bilgisayarda üretilen görüntülerle yapılan animasyon, geleneksel ve kukla animasyon ile birçok ortak nokta içerir. Kukla animasyona özgü 3 boyutlu nesnelere, set ve 3 boyutlu karakterler, dijital animasyon için de geçerlidir. Bu durum, geleneksel animasyonla kıyaslandığında, realizme daha yakın sonuçlar almayı sağlar. Bununla birlikte, akışkan hareketler ve esneklik anlamında sunduğu imkanlar, geleneksel animasyona yakın durmasını da sağlar. (Bendazzi, 2016: 16)

Pixar, Disney'in geleneksel animasyonunun 12 prensibini bilgisayar animasyonu süreçlerine adapte etti. Bilhassa, Pixar "makul imkansız" konseptini, yani abartılarla yaratılmış bir dünyanın tutarlı kurallara uymasını sağlamıştır. İnanılcı gözükmemesini sağlamak adına, çizgi karakterler ikna edici düzeyde gerçekçi oyunculuk sergilemeli,



bunu yaparken de yaşadıkları abartılı dünya ile uyumlu olmalıydılar. John Lasseter (Pixar ve Walt Disney stüdyolarının yaratıcı yönetmeni) Disney'in 12 prensibinin bilgisayar animasyonuna uyarlanabileceğini kanıtlayan ilk kişi oldu. Animatörler karakterlerin son görünümlelerinden oldukça uzak, detaysız modellerle çalıştılar. Bunun sebebi, sanatçılara yalınlık ve akışkanlık imkanı sağlamak ve sadece birkaç basit öge ile çalışabilmeyi sağlamaktı. Animatörler, karakterlerin sadece kişilik özelliklerine göre değil, aynı zamanda hangi materyalden yapıldıklarına bağlı olarak (tüyden mi, ahşaptan mı) yüz ifadelerini ve vücut hareketlerini anime ettiler. Bir karakterin yapıldığı materyal, o karakterin kişiliği, vücut dili ve yüz ifadeleri, yaşadığı hayatla ya da ideolojisiyle ilgili belirleyicidir. Örneğin bir Ent karakterin (boyları 4.5m bulan ağaç adamlar) ormanla ilgili bir sorun olduğunda duyarsız kalması imkansızdır. Ağır hareket ederler, cüsselerini kullanırlar, uzun ömürleri nedeniyle bilgililerdir.

Geleneksel animasyon deneyimine sahip birçok animatör, kendi stillerini bu yeni ortama, kullanıcı dostu basit programlar sayesinde adapte etmeye başladılar. Bilgisayar animasyonu ile geleneksel animasyon arasındaki en belirgin fark "ara kareler" konusunda oldu. Bilgisayar anahtar pozlar arasındaki geçiş karelerini hesapladı ve üretti. Bu animatöre sadece anahtar pozlara odaklanma, akışkan bir hareket ve zamandan tasarruf imkanı tanıdı. Bazen de bu ara kare tekniği, bilgisayarın hareketi kendisinin yaratmasının sağlandığı matematiksel hesaplamalarla birleştirildi. Örneğin, bir objenin ağırlığı, kütlesi ya da statikliği gibi fiziksel durumlarının simüle edilmesi sağlandı. Tüm bunların da ötesinde bilgisayar, bir grup objenin tek bir organizma gibi hareketlendirilmesine ve her bir birimin de kendine özgü özelliklerinin olabilmesine imkan verdi. (Bendazzi, 2016: 17)

Disney her zaman canlı aksiyona (live-action) animasyonla ulaşabilmenin yeni yollarını aradı. Sonunda Hollywood stili realizm ile rekabet edebilecek noktada. Gerçekçilik (iyi gerçekçilik), foto gerçekçilik demek değildir. Teknoloji sayesinde simüle edilebilen, gerçeğini aratmayan 3 boyutlu modeller ve seçeneklere sahip anlatı imkanları demektir. Alan derinliği geleneksel animasyonda çoklu katmanlı kameralar (multiplane cam) ile sağlanmıştı.



**Şekil 3** Disney'in Çoklu Katmanlı (Multiplane) Kamerası  
(<https://medium.com/animation-appreciation/the-multiplane-camera-a5581d7ea926>)

Fakat derinlik 3 boyutlu bilgisayar animasyonunun doğal olarak temeliydi. Bilgisayarın animasyon üretimine yaptığı en önemli katkı belki de animasyon dilini genişletmesidir. Sanal bir dünyada gerçek özelliklere ve çalışma prensiplerine sahip sanal bir kamerayı hareket ettirebilme imkanı sağlamasıdır. (Bendazzi, 2016: 18)

Pixar gerçeğin foto-gerçekçi taklidi ve karikatürize stil arasında kalma eğiliminde olmuştur. Disney'in ideallerini takip ederek karikatürize bir foto gerçekçi tarz benimsemiştir. Örneğin Kayıp Balık Nemo'da su altı sahneleri bilgisayar tarafından foto gerçekçi bir kalitede simüle edilmiştir. Sonrasında dijital görüntüler karikatürize edilmiştir. Pixar canlı çekimin (live-action) gerçekçiliği ile animasyonun stilize doğası arasındaki dengeyi sahiplenen firma olmuştur. (Bendazzi, 2016: 18)

#### **1.4.1. Hikaye Anlatımı**

Pixar filmlerinde 1980 sonları 1890 başlarında olduğu gibi komediyle harmanlanmıştır. Görsel ve sözel komedi, her zaman Amerikan animasyon filmlerinin temelini

oluşturmuştur. Pixar da bu geleneğe sahip çıkmış ve farklı izleyici kitleleri için çok katmanlı sözel ve görsel bir espri anlayışı geliştirmiştir. (Bendazzi, 2016: 18)

Geleneksel üç perde anlatı yapısına sağdık kalan Pixar anlatım tarzı, “Farz Edelim ki” cümlesiyle başlar. Örneğin;

-Ya küçük bir fare aşçı olmak isterse...

-Ya oyuncaklarımız bizi duyuyor, tanıyor, hissediyorlarsa ve bir gün canlanırlarsa...

-Ya kirlenmiş ve terkedilmiş olan dünyada kalan tek şey bir temizlik robotuysa...

Bu soru hayal gücünü çalıştırmayı ve merak uyandırmayı hedeflemektedir. Bir hikaye anlatma ihtiyacı yaratan, ve tüm yaratıcı süreci başlatan soru niteliğindedir. Farz edelim ki sorusu nihai olarak bir dünya ve bir karakterle ilgilidir. Pixar hikaye anlatımı yaklaşımında Karakter ve Dünya bir araya geldiğinde hikaye oluşmaya başlar.

Hikayenin teması, yani filmin sonunda karakterin alacağı ders olarak da tanımlanan önerme cümlesine karar verilir ve hikaye omurgası oluşturulur. Pixar’ın önemli hedeflerinden biri akılda kalıcılığı tema ile sağlamaktır. Pixar filmlerinin hemen hepsinde, ana karakterin amacını çok net olarak anlarız. Karakterler film boyunca amaçları doğrultusunda ilerlerler, ellerinden geleni yaparlar, ama bu yolda aslında isteklerinin aslında ihtiyaçları olmayan şeyler olduğunun farkına varırlar. İhtiyaçları olan şey aslında başta belirlenen amaçtan çok daha önemlidir ve bunun ne olduğunu keşfetmeleri de genellikle hikayenin temasını oluşturur. Tema belli olduktan sonra karaktere “değişmeliyim” dedirten bir dizi dramatik sahne yazılır. Karakter arkı denilen, karakterin gelişimini içeren bölüm bu “değişmeliyim” ihtiyacı ile şekillenmektedir.

Disney’in 1990’larda müzikal animasyonlar yaptığı sırada, Pixar Toy Story ile farklı bir yola gitmeyi tercih etti. Film, müziği bir sekanstaki duyguyu vurgulamak, altını çizmek için kullanmaktadır. Bu teknik bir sonraki film olan A Bugs life’da terkedilmiş ancak Toy Story 2 de tekrar kullanılmıştır. Sonraki filmlerde genel olarak kullanılmamıştır. (Bendazzi, 2016: 18)

## 1.4.2. CGI (Bilgisayar Animasyonu) ve Uzun Metraj

1980'lerde Amerikan izleyicisi bilgisayarda üretilmiş logo animasyonları, politika alanındaki seçim grafikleri ve reklamlarla bombardımana tutulmuştu. Bilgisayar animasyonu, uçuşan metalik harfler, boşlukta uçuşan objeler ya da karmaşık kamera hareketleri için idealdi. Fakat bu teknik soğuk olarak algılanıyor ve karakter animasyonu için zor ve yetersiz kaldığı düşünülüyordu. Hem gerçek hem de algı 90'lar süresince değişmiştir. Muhteşem fare dedektif ile başlayan Disney rönesansı Arslan Kraldan sonra duraklamaya başlamıştır. Takip eden yıllarda Pixar'ın Oyuncak Hikayesi'nin vizyona girmesiyle sanat ve endüstri alanında bir devrim yaşanmıştır. Animatörler karakter animasyonu üzerinde yeniden düşünmek ve hatta yeniden keşifler yapmak zorunda kalmıştır. Bir çok bilgisayar sanatçısı geleneksel animasyon alanında eğitimlere başlamış, Winsor McCay, Otto Messmer ve Disney sanatçılarının 1930'larda öncülük ettikleri prensipler üzerine eğitime alınmıştır. Yeni karakterlerin 3 boyutlu görünümüleri ve kalem kağıt yerine bilgisayarın kullanımı, yeni, ve bilgisayar ortamına özgü ifade şekilleri ve hareket tarzları doğurdu. (Bendazzi, 2016: 18)

Bazı prensipler cel animasyondan bazıları kukla animasyondan alındı, bazıları ise yeniden keşfedildi. Mecra renk kullanımı, ışıklandırma, kaplama, yerleşim, kurgu, sinematografi ve hikaye anlatımı konularında yeni yaklaşımlar üretmeye odaklandı. 1986'da Steve Jobs Lucasfilm'in grafik departmanını satın aldı ve bağımsız bir şirket olarak konumladı. Bu şirketin adı Pixar'dı. Takip eden yıllarda John Lasseter ödüllü kısa filmler ve reklam filmleri yönetti. Birçok bilgisayar şirketi kısa filmler üretmekteydi ama çoğunluğu yeni programlar ya da bilgisayar parçaları için tanıtım filmi niteliğinde ve film olarak dikkate alınabilecek nitelikte değillerdi. Lasseter geleneksel animasyon tekniği bilgisini ve Disney prensiplerini eğlendirici animasyonlar yapmak için kullandı. (Bendazzi, 2016: 18)

Luxo Jr (1986) sabırlı bir masa lambası ve onun yerinde duramayan oğlunu konu alan 3 boyutlu film seyirciyi kahkahaya boğan ilk yapım oldu. Lasseter'in deneyi Oskar kazanan ilk animasyon kısa film olan Tin Toy ile doruğa ulaştı (1988). Pixar'ın başarısı Disney'le geliştirme üretme ve dağıtım anlamında bir ortaklığa anlaşmaya gidilmesine öncülük etti. (Bendazzi, 2016: 20)

Toy Story, 3 boyutlu bilgisayar animasyonu tekniğinin izleyici ile bağ kurabileceğini kanıtladı. Gerçekçi ışık gölge ile sağlanan 3 boyutlu render ayarları, oyuncak karakterlerin inandırıcılıklarını artırmıştır. (Bendazzi, 2016: 20)

1995'in en çok gişe yapan filmi Toy Story, Amerika'da 192 milyon dolar, dünya genelinde ise 362 milyon dolar hasılat yapmıştır. En iyi müzikal ya da komedi, en iyi film müziği, ve en iyi senaryo kategorilerinde 3 Akademi ödülü almış, John Lasseter Oskar'da "özel başarı" ödülü alırken Buzz ve Woody tv yayınında gözükmiştir. (Bendazzi, 2016: 20)

Luxo Jr seyircileri güldüren ilk bilgisayarda üretilmiş film iken Toy Story 2 ise ilk ağlatan film olmuştur. Toy Story 2 , Toy Story ve A Bug's Life filmlerinden daha büyük başarıya sahip oldu. Monster's Inc (Sevimli Canavarlar) (2001) Lasseter tarafından yönetilmeyen ilk Pixar filmi oldu. Filmin yönetmeni Pete Docter başka bir çocukluk inancı olan canavarların geceleri dolaba saklanması fikrinden yola çıkmıştır. 2004'te çekilen İnanılmaz Aile (The Incredibles) Brad Bird'ün yönettiği ilk Pixar filmidir. Lasseter'ın California Institute of Arts'dan sınıf arkadaşı olan Brad Bird 1999'da güzel tepkiler alan Demir Dev'in (The Iron Giant) yaratıcısıdır. (Bendazzi, 2016: 20)

Her Pixar filmi teknik bir buluş doğurmuştur. A Bugs Life, kalabalık sahneler, yaprakların arasından süzen güneş ışığı ve bir böceğin gözünden inandırıcı bir dünya içermektedir. Toy Story'de köpek Scud'ın her bir tüyü tek tek vücuduna yerleştirilirken Sevimli Canavarlar'daki Sulley'in vücudu mavi-mor gerçekçi tüylerle kaplanmıştır. Kayıp Balık Nemo'da ise gerçekçi bir su altı ve yüzme hareketlerine ihtiyaç duyulmuştur. Incredibles'da ise Bird insan karakterlerin hareketlerini daha abartılı ve göze çarpan bir noktaya taşımıştır. Her bir filmde oyunculuklar daha fazla nüansa ve inceliğe sahiptir. (Bendazzi, 2016: 20)

## BÖLÜM 2. ANİMASYONDA PRODÜKSİYON SÜRECİ, DENEYSELLİK VE STİL ARAYIŞLARI

Animatörün tarzı görüntü ve fikirleri ifade etmek için seçtiği araçlarda kendini gösterir. Tarz, animasyon alanındaki gelenekler, güzel sanatlar ve popüler sanatlar alanındaki gelişmeler gibi çeşitli etkilerle gelişir.

**Biçim:** Biçimlerin şekilleri organik ya da geometrik olarak tanımlanabilir. Organik biçimler genelde doğada bulunurlar, kıvrılabilirler, yumuşak ve düzensizdirler. Rahatlatıcı bir his uyandırır. Geometrik şekiller ise matematiksel şekillerle ilişkilendirilen biçimlerdir. Bu biçimler daha düzenlidir. Yapı ve güç duygusu yaratma eğilimindedirler. Simetrik ya da her iki kenarının eşit olması beklenen şekiller denge hissi yaratır. Bunun tersi organik biçimlerin düzensiz yapısı asimetric şekiller ya da yapıda dengesizlik olarak sonuç verirler.

**Doku:** Doku yüzeyin görüntüsüyle ilgilidir. Pürüzsüz, pürüzlü, kadifemsi, tüylü, kristalize, gözenekli, metalik vb. Doku görsel ilgi uyandırır ve izleyicilere bilgi verir. Stop motion animasyonda kullanılan üç boyutlu objelerin dokusu doğasıdır. 2d ve bilgisayarla oluşturulan görüntülerin dokusu oluşum sırasında yaratılabilir.

**Çizgi:** Sert, köşeli hatlar, sert ve sabittir. Mimiksel hatlar ise serbest dolaşım ve canlıdır. Hatlar aynı zamanda yumuşak ya da kirli görünen, kesik çizgili, eğri büğrü, fırça darbeleriyle yaratılmış gibi heterojen olabilir. (Furnis M. 2008: 22)

**Tipografi:** Bir animasyon filminin görsel stilini oluşturan önemli parçalardan biri de tipografidir. Tipografi dili görünür kılmaya yarayan estetik bir disiplindir. Yapımla ilgili alınan görsel stil kararları ile uyumluluk içermelidir. Aksi halde o yapıma ait bir öge gibi görünmeyecek ve kontrolsüzlük, uyumsuzluk ve amatörlük hissi uyandıracaktır. Bir animasyon filmini oluşturan en küçük öge bile stil kararlarına riayet etmelidir. Serifli, serifsiz, script, display gibi ana kategoriler altında sınıflandırılacak olan tipografik öğeler, jenerik ya da kimlik bölümleri için kullanılmakla birlikte aynı zamanda filmin

içinde ise, filmin geçtiği dönem, coğrafi koşullar, o dönemin eğilimleri, gibi unsurlar da gözetilerek planlanmalı. Döneme ait olmayan bir yazı ailesi tercihi yapılmamalıdır.

**Arka Plan:** Görüntü tasarımı, yalnızca figürleri ve sahne donanımını hareket ettirmekle sınırlı değildir. Ayrıca geçtiği yerle ilgili duygusal bir içerik oluşturmasını sağlayan arka plan da buna dahildir. (Furnis M. 2008: 26)

Hangi teknik kullanılırsa kullanılsın arka plan, merkezi figürlerin çalışmanın genel estetiğini bozmadan birbirleriyle etkileşimine yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır. Esas soru tutarlılıktır. Arka planı tasarlarken ve figürleri hareket ettirirken aynı araçların kullanılıp kullanılmayacağı. Farklı araçlar, figürlerin bir çevreden ayrılmasını sağlayabilir. Ancak aynı araçların kullanılması eylemin geçtiği yerdeki film dünyasını ya da birleşik anlatımı sağlamak için daha faydalıdır. Her iki durumda da bazen daha basit olan daha iyidir. Karmaşık zeminler ilgiyi hareketten uzaklaştırabilir. Ve özellikle fazla renk kullanıldığında ana figürlerin görünmesini engelleyebilir. Arka panda kullanılan renklerin önlerinden geçen karakterlerde kullanılan renklerle uyum içinde olmasını sağlamak dikkatli bir planlama gerektirmektedir. (Furnis M. 2008: 27)

Disney stüdyosu ile ilişkilendirilen görüntüler “foto gerçekçi”, UPA ve Zagreb School sanatçılarının çalışmaları ise “ikonik” olma eğilimindedir. Bu eğilimler üç köşenin ikisini oluşturur. Scott McCloud bunu “görsel sanatların resim sözlüğü” olarak tanımlamaktadır. Üçüncü köşe ise soyutlamadır. McCloud “Understanding Comics” adlı kitabında bu eğilimleri bir üçgen içerisine yerleştirir. Ona göre her görüntü, kesişme noktalarının içinde bir yere yerleştirilebilir: Resim düzlemi (soyutlukla doruğa ulaşma), gerçeklik (bir varlığın fotografik sunumuyla oluşur) ve dil (kelimeleri de kapsayan ikonlarla temsil edilir). Karikatür ve çoğu animasyonda çizimler, tıpkı UPA ve Zagreb ve Disney görüntülerinde olduğu gibi, ikonik ve foto gerçekçilik arasında bir eğilim gösterir.

McCloud ikon” kelimesini “ bir kişiyi, bir mekanı, bir nesneyi ya da bir fikri temsil etmek üzere kullanılan herhangi bir imge” diyerek açıklamaktadır ve iki tür kabul

etmektedir: Resimsel (Tuvaletin kapısındaki kadın figürü) ve resimsel olmaya (resme eşlik eden “bayan” yazısı) Hem resimsel hem de resimsel olmayan ikonlar aynı şeyi temsil edebilir: Buradaki her iki örnekte de kadının belirtilmesi gibi. Başka bir örneğe bakacak olursak, Homer Simpson ve sarı renkli aile üyelerinin tamamı insan ikonudur. Fark edilir bir şekilde insandırlar ama gördüğümüz hiç kimseye benzememektedirler. Mc Cloud’un bakış açısına göre, ikonlar izleyicilerin karakterle özdeşleşmesi için büyük imkanlar yaratır. Çünkü özgünlükleri izleyicinin kendi algısının oluşmasını sağlamaktadır. (Furnis M. 2008: 24)

Bunun tersine bakacak olursak soyut imgeler daha genel deneyimlere elverişlidir. Bazen imalı hayal durumları ve temsili görüntüler varlığın gösterdiği şeyin daha özel ve bu nedenle de daha sınırlı algılanmasına neden olur. Bunun en basit örneği olarak; ikonik bir gülen yüz imgesinin, sarışın mavi gözlü bir gencin fotografik gülümsemesinden daha yaygın olduğu söylenebilir.

Günümüzde foto gerçekçilik hızla yaygınlaşmaktadır. Özellikle dijital teknolojinin kullanıldığı canlı aksiyon uzun metrajlı filmlerde ve oyunlarda. Bununla birlikte, animasyon tarihi boyunca gerçekçi görüntüler yaratmanın çeşitli yolları aranmıştır. 1917 yılında Max Fleischer tarafından patenti alınan animasyon süreci Rotoskop buna bir örnektir.

Dijital teknolojinin gerçekçi görüntüler yaratma becerimize katkıları büyüktür. Başlangıçta bu hedef yazılımlardaki sınırlamalar nedeniyle engellenmişti. 1998 yılında Pixar’ın yapımcılığını ve John Lasseter’in de yönetmenliğini üstlendiği Tin Toy adlı filmde yüzü çiçek bozuğu olduğu için canavara benzeyen, yapay görünümlü hareketleri olan ve yer çekimine karcı duramayan (düştüğünde havada gibi durması) bir bebek konu edildi. Ancak tüy ve ten ve daha karmaşık organik biçimler yaratmaktaki ilerlemeler 1990’larda daha gerçekçi insan ve hayvan figürlerinin oluşmasını sağladı.

McCloud’un tanımladığı üçüncü köşe olan soyut imgenin uzun bir tarihi vardır ve günümüzde de kullanılmaya devam etmektedir. Soyutluk yirminci yüzyılın başlarında batı sanat filmlerinde görülmeye başladığında sinema da bir sanat biçimi olarak



doğuyordu. Jules Engel'in *Landscape* (1971) adlı colorfield animasyon çalışmasında olduğu gibi renk ve biçimin minimalist düzeyde kullanımından Clive Walle'in *Divertimenti* (1991-94) serisinde olduğu gibi neşe dolu araştırmalara dek çeşitli tarzlarda yapılmaktadır. (Furnis M. 2008: 26)

## 2.1. Ön hazırlık süreci

Animasyon ile hikaye anlatma süreci tamamen "planlama" ile alakalıdır. Başarısızlıkla sonuçlanan animasyon projelerinde yönetmen işe başlamadan önce 3 esas sorunun cevabını tam olarak verememiş demektir. Bu sorular;

Projenin ne olduğu,  
Nasıl görüneceği,  
Hangi öğelerden oluştuğu. (Kil karakterler, kolaj fotoğraflar, logolar vb)

Bu soruların cevapları, "konsept geliştirme, ön görselleştirme ve değer yaratma süreçleri ile verilebilir. (Blazer, 2016:95)

### 2.1.1. Konsept Geliştirme

Bir sanatçıya sorulabilecek en rahatsız edici soru çalışmasının ne ile alakalı olduğudur. Genelde bu soruya verilen cevap da "henüz bu konuda konuşmaya hazır değilim" olur. Ancak hazır olmak gerekir. Konsept geliştirme sürecinde netlik gerekir. Bir animasyon festivali için çalışıyor ya da ticari bir çalışma yapıyor olsanız da mutlaka filmin ne ile alakalı olduğunun cevabı verilmelidir ve bu cevap verilmeden ilerlenmemelidir. Bunun için yaratıcı bir özetle (creative brief) işe başlanabilir. Bunu yaparken en güzel yöntem bilgisayardan uzaklaşmak ve kağıt kalem ile çalışmaktır. Yaratıcı özet şu sorular cevaplanarak yazılabilir.

**Çalışma ne olacak?** Bir kısa film mi? Reklam mı? Film fragmanı mı?

**Ne için/kimin için yapılıyor?** Film festivali, 11-14 yaş arası TV izleyicisi erkek çocuklar için mi, ya da aile ve arkadaş arasında izlemek için mi?

**Süresi ne olacak?** 30 sn, 2 dakika, 1 saat vb

**Bu çalışma ile ne hedefleniyor?** Bir ürün satışı mı, kanser için para toplamak mı, bir uzun metraj filmle karmaşık dünyaları anlatmak mı?

**Ne zaman bitmesi hedefleniyor?** 1 ay, 6 ay vb. (Blazer, 2016:117)

Animasyonla hikaye anlatmak tam anlamıyla bir planlama işidir. Hüsrarla sonuçlanan birçok projedeki ortak eksiklik, bu 3 sorunun cevabının baştan net bir şekilde verilmemesidir. Projenin hangi amaçla yapıldığı, nasıl görüneceği ve tabii nasıl bir teknikle yapılacağı... Konsept oluşturulurken yukarıdaki temel soruların cevaplarını verdikten sonra eğer bir kısa metraj klasik anlatı yapısına sahip bir film yapıyor isek anlatıya konsantre olunmalıdır. Her ne kadar aşağıda bahsi geçen durumların uzun metraj için çok daha net sınırları çizilebiliyor olsa da kısa metrajda da yazar yönetmenin işlerini kolaylaştırdığı aşikardır. Film anlatısı, aşağıdaki 3 unsuru içeriyor mu, içermiyor ise mutlaka tespit edilmelidir.

**Plot (Konu):** Bir filmin birkaç cümleyle özetlenebilecek ana çizgisi

**Premis (Önerme):** Filmin önermesi ne?

**Theme (Tema):** Aşk, kahramanlık, savaş, tarih, kötülüğe karşı iyilik, psikoloji, birey topluma karşı vb.

İyi bir yapım özel bir karakter ve özel bir durumu bir araya getirebilme özelliğine sahiptir. Bu kokuyu alabilen yazar yönetmenin başarılı bir animasyon filmi çıkarma ihtimali oldukça yüksektir.

### **2.1.2. İlham Yaratmak**

Tüm bu soruların cevapları verilmiş ancak hala projenin ne olduğu ortaya çıkmamış durumda. Burada tekrar bilgisayardan uzaklaşıp kâğıt kalem ile filmin “büyük fikri” üzerine düşünülebilir. Mind map (akıl haritası) denilen yöntem pre-produksiyon (ön üretim) süreçlerinin en kritiğidir. Burada yapılan şematik sözel görselleştirme süreci, sanatçının filmle ilgili kritik kararları vermesinde hayati rol oynamaktadır. Eğer söz konusu proje ticari değil ise büyük fikir sanatçının tamamen keyfi tercihi olabilir. Örneğin

sanatçı aşk teması üzerine bir film yapmak istiyor olsun. Kendi deneyimleriyle alakalı olumlu ya da olumsuz aklına gelen kelimeleri bir ilişkiler ağı ya da hiyerarşi kuracak şekilde yazmak, sonsuz olasılığı, istenen miktara indirgemeyi sağlayacaktır. Hatıralar, istekler, acılar, imgeler bu kelimelerin neler olacağını tayin edecektir. Yazılan kelimelerin tuhaf ya da alakasızmış gibi görünmesi sorun teşkil etmeden cesurca yazılmalıdır. Buradaki esas mesele tamamen dürüst davranılmasıdır. Konuyla alakalı sanatçının zihninde tek bir kelime, kavram ya da düşünce kalmayana kadar bu yazma işlemine devam edilmelidir.

Bir hikaye anlatmak için bulunan fikrin başlangıçta kusursuz olması neredeyse imkansızdır. Burada önemli olan bulunan fikre sizi duygusal olarak çeken bir özellik olup olmamasıdır. Eğer varsa, fikir üzerinde çalışmaya ve değişiklik yapmaya devam etmeyi gerektiren ışık var demektir. Ama bu fikre sanatçıyı çeken duygusal unsurun ne olduğunun hatırlanması gerekir. Fikirler akla ilk geldiklerinde sadece birer izlenim niteliğindedir. Öznel olarak önem ifade eden bir durum, bir başkası için çok şey ifade etmeyebilir. Burada hikayeyi öznelikten kurtarıp, izleyicinin de karakterin başına geleceklerle ilgilenmesini sağlayacak unsurları hikayeye eklemek gerekmektedir. Bir seyircinin karakteri önemsemesinin sağlanması için karakterin kriz anlarında nasıl davranacağını belirlemek önemli bir aşamadır.

Hikaye yapılan bu çalışmanın içinde bir yerlerde gizlenmiş durumdadır. Kelimelerden ilgi uyandıracığı düşünülenler daire içine alınabilir. Bazen bu kelimeler arasında güzel bağlantılar da kurulabilir. Örneğin notlar arasında “açtığı kapağı hiçbir zaman kapatmazdı” yazıyor ise “aşk hataları kabul etmek demektir” cümlesi filmin büyük fikri olabilir. Beynimiz anlamlı bağlantılar kurmaya eğilimlidir. Karakterler arasında bağlantılar kurar ve hikayedeki sorunları çözmeye çalışır. Bu cümle gözümüzde bir hikayenin canlanmasını sağlayabilir niteliktedir.

Hikayenin tonu da belirlenmesi gereken önemli unsurlardandır. Film dokunaklı, korkutucu, komik, dramatik ya da bilgi verici sıfatlarından hangisi ya da hangileri ile ifade edilebilir? İzleyicinin üzerinden bıraktığı etki tuhaf, melankolik, zalimce, şehirli, yüksek sesli vb. sıfatlardan hangisine daha yakın? Bu aşamada “plot” yani hikayenin

konusu 2 cümle ile yazılabilir. Örneğin Jaws filminin plot'u şöyle yazılabilir. Büyük beyaz bir köpek balığı küçük bir sahil kasabası sakinlerine saldırır ve bir grup cesur köpek balığı avcısı onu etkisiz hale getirir. Konu (plot) ve tema birbirinden farklı kavramlardır. Tema bir konunun daha derinlerde yatan alt mesajıdır. Örneğin Jaws için, “insan oğlu doğaya karşı”, “bilinmeyene karşı hissedilen korku” ya da “insanın savunmasızlığı” temalarından bahsedilebilir. (Blazer, 2016:185)

Sonuç olarak tüm bu özellikleri barındıran bir cümle yazmak gerekirse şöyle yazılabilir. Jaws küçük bir sahil kasabasına saldırıp insanları parçalayan, insanın doğaya karşı ne kadar savunmasız olduğu alt metni ile anlatan bir gerilim filmidir. (Blazer, 2016:185)

Bu cümle konu, önerme ve temanın ne olduğu cevabını net bir şekilde veriyor. Akıl haritası sonucu bu noktaya gelinebilmiş ise tutarlı bir başlangıç yapılmış demektir.

### **2.1.3. Ön Görselleştirme - Previsualisation**

Ön görselleştirme basit eskizlerden final görsele çok yakın şekilde “render” alınmış sahneler kadar çeşitlilik gösterebilir. Animasyonun tasarım yönünü, teknik ve metotlarını anlatan bir süreç niteliğindedir.

Ön görselleştirme sürecinde deneysel yaklaşım hikayenin görsel kimliğinin daha da güçlenmesini sağlayabilir. Burada hikayenin konseptine ters düşmeyecek şekilde eskizler, atmosfer tasarımları, materyaller kullanılabilir. Örneğin kalemi ters elle tutup karakterler çizmek, kullanılan program özelinde deneysel ve rastlantısal görsel oluşturma yöntemleri belirlemek ya da bir stop motion çalışması yapılacak ise, kullanılan malzemelerin mükemmel formlarda olmamasını sağlayarak daha serbest bir stil ortaya çıkarılabilir.

Ön görselleştirme sürecinde elde edilecek olan bir çok farklı stilden hangisinin filmin tonuna, yani izleyici üzerinde bırakılması istenen etkiye en iyi hizmet ettiği kararı derin bir sanat yönetimi bilgisi ve deneyimi gerektirir. Örneğin, filmin anlatısı ve tonu ile ilgili aşağıdaki sıfatlar belirlenmiş olsun;

Yalın,  
Minimal,  
Yavaş tempolu,  
Gerçek üstü,  
Sakin,  
Boşluk  
Sade,  
Rahat okunabilir vb.

Bu sıfatlara karşılık görsel stilin, çok detaylı, foto gerçekçi, çok fazla görsel öge içeren sahne ve planlardan oluşması, gerçekçi bir form yaklaşımı ya da ışık ortamı beklenemez. Aksine çok daha az öge içeren, gerçekçi formlara gönderme yapan stilize formlardan oluşan mekan karakter ve öge tasarımı, farklı bir ışık ve atmosfer tasarımı ve sade, sakın ve boşlukların da birer öge olarak ele alındığı bir yaklaşımı gerektirir.

Filmin bütün bir konsept olarak ele alınması, alınacak olan tüm kararların sınırlarının çizilmesi için büyük önem arz etmektedir. Çünkü film dilinin tutarlılığı seyirci üzerinde bir sadakat hissi yaratır. Seyirci dayatılan bu alternatif dünyayı eğer kendi içinde tutarlı ise kabul eder. Bu durum filmin izlenirliğini ve başarısını doğrudan etkileyecektir. Anlatının ve görsel dilin aynı idealler için savaş vermesi tutarlılığın ön koşuludur.

#### **2.1.4. Varlık (Asset) Üretimi**

Varlıklar, animasyona başlarken kullanılacak bütün küçük parçalar anlamına gelmektedir. Karakter tasarımları, kolaj ya da video parçaları, dekor, arkaplanlar, canlı çekimler, harfler, renkler ya da ses efektleri gibi ögeler varlıklar arasında sayılabilir. (Blazer, 2016:256)

Asset üretimi filmin üretim tekniği ne olursa olsun (3 boyutlu, 2 boyutlu, kukla ya da geleneksel animasyon) konsept tasarımı aşamasında tüm görsel gereksinimleri ile tasarlanmalıdır. Örneğin filmin görsel dili içinde kontur kullanma kararı alınmış ise varlık

olarak tasarlanacak her öğede kontur kullanılmalıdır. Konturun görünümü ise daha ileri düzeyde alınması gereken bir karardır. Örneğin kontur eskiz gibi çizilmiş serbest bir tarzda mı, kalınlığı ve rengi nasıl, formun tamamını mı çevreliyor yoksa bir bölümünü mü gibi bir çok soru yaratılıp cevapları verilmelidir. Görüldüğü gibi sadece kontur için bile bir çok karar alınması söz konusudur, bu küçük parçaların bir araya gelip bütün ve tutarlı bir kimlik oluşturması en küçük öğe ile başlamaktadır. Filmin sanat yönetimi süreçleri çözümlenirken sorulması gereken soruları 4 ana başlık altında ele almak doğru olacaktır;

Film nerede ve ne zaman geçiyor?

Karakterlerin, mekanların vb. formları nasıl olmalı?

Filmin öne çıkan ve kendine özgü görsel özelliği ne olmalı?

Filtre edilecek olan özellikler neler?

Bu sorulara verilecek olan cevaplar görsel dilin belirlenmesinde önem teşkil etmektedir. Bu sorulara en karakteristik cevapları veren örneklerden biri olan Belleville’de Randevu filmine bakacak olursak;

Fransa’da 1900’lerin ortalarında geçiyor. Filmin sanat yönetmeni Evgeni Tomov bisikletçinin çocukluk dönemi için savaş sonrası siyah beyaz Paris fotoğraflarını referans almıştır. Filmin tamamı için ise dünyanın gerçekçi bir temsili gibi görünmeyen gerçekliğe ihtiyaç vardır. Işık ve renk için ise sepya tonların hakimiyeti söz konusudur. Filmde perspektifin deforme edildiği setler de mevcut ve bunların karakterlerin formları ve stilizasyonlarıyla özdeş bir tavır içinde olduğu aşikardır. Filmin kendine özgü özellikleri arasında Walt Disney yaklaşımına aykırı tavırlar içinde oluşundan, renk, tasarım ve ışığa kadar pek çok madde sayılabilir. Filtre edilecek özelliklerinden biri, filmde özellikle taşıtlar 3 boyutlu bilgisayar animasyonu olarak üretilmiştir. Buna karşılık filmin görsel diline oldukça başarılı bir şekilde adapte edilmiştir.

## **2.2. Hikaye Anlatımı**

Animasyonu kullanarak hikayeler anlatmanın bir çok geçerli sebebi var ama en geçerli sebep “limitlerin olmaması”. Bir filmi canlı aksiyon yöntemiyle çekmek yerine

animasyon yöntemiyle çekerseniz, imkansız dünyaları keşfedebilir, yer çekimini ortadan kaldırabilir, ya da izleyicinizi şekiller sesler ve renklerle bir yolculuğa çıkarabilirsiniz. Her şey mümkündür ve her şey kabul edilebilir. Elinizde bu tip bir imkan varsa yaratıcılığınızın limitlerini zorlarsınız.

Eğer zihninizin daha önce görmediğiniz şeyleri yorumlayamayacağını ya da daha önce deneyimlemediğiniz olayları yaratamayacağını düşünüyorsanız yanılıyorsunuz demektir. Son gördüğünüz rüyayı hatırlayın, büyük ihtimalle fizik kuralları ya da ahlak kurallarının yıkıldığını göreceksiniz. Buradan zihnimizin imkansız durumlar yaratmakta sınırsız düşünme yetisine sahiptir. (Blazer, 2016:296)

Animasyon ve sinema için 2 tür anlatı üzerinde durulabilir. Öyküsel ve öyküsel olmayan (narrative, non-narrative) anlatı;

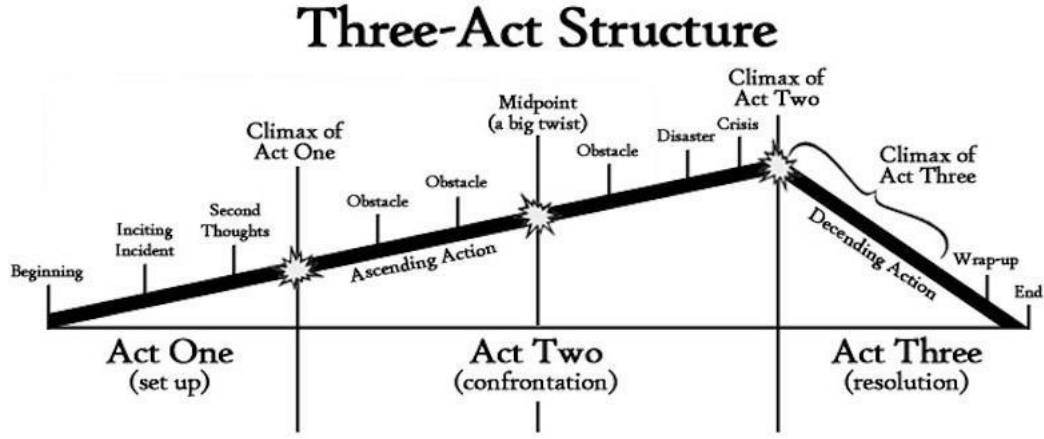
Öncelikle öyküsel bir hikaye anlatımı için “disiplinli yaratıcılığa” ihtiyaç var. Hayal gücünüzün özgürce uçmasından ziyade onu disipline etmeye, tercihlerinizi gerçeklikle bağdaşır şekilde düşünmeye ihtiyacınız var. Çünkü öyküsel anlatıma sahip bir animasyon filmi için tutarlılığı sağlayan en önemli unsur, kafa karışıklığına mahal vermemesi ve sanatçının sonsuz seçenek arasında tercihlerini nasıl kısıtlayacağı ve hikayeye hizmet edecek öğeleri belirlemesi konusundaki kararlılığıdır. Bu yaratıcılığın disipline edilmesi anlamına gelir. (Blazer, 2016:296)

### **2.2.1. Geleneksel Üç Aşamalı Hikaye Yapısı (Problemler Çözülür)**

3 aşamalı anlatı yapısı uzun metrajda olduğu gibi kısa filmler için de oldukça kullanışlı bir yapıdır. Buna göre;

1. Karakterin bir problemi vardır.
2. Karakter çözüme gitmek için çalışır.
3. Karakter sorunu sürprizli bir şekilde çözer.

Bu üç aşama hikaye çan eğrisini oluşturur. 3 aşamalı anlatı yapısı ha-yatımızın içinde fıkralar ya da şakalarla bile girmiştir.



Şekil 4 Klasik üç perde anlatı yapısı  
(<https://www.slideshare.net/Safiya8/three-act-structure-32453364>)

### 2.2.2. Birinci Aşama: Karakteri ve Problemi Tanımlamak

İlk aşamada karakterin kim olduğu, ne istediği ve bu istediği şeye ulaşmasını engelleyen problemlerin ne olduğu gösterilir. Örneğin, günlük bebek dağıtım kotasını dolduramamış, dikkati kolay dağılan bir leylek, güneşi görmek isteyen ancak penceresiz bir odada kilitli kalmış bir ağaç ya da lezzetli çorbayı yemek isteyen ancak kaşığı olmayan bir çocuk 1. aşama için örnek olabilir. Tabii problemi çözmek için yeterince mantıklı bir sebep yaratmak gerekir. (Blazer, 2016:341)

Klasik 3 perde anlatı yapısında ilk bölüm, karakterin ya da anlatılan soyut durumun stabilliği, rutini ve izleyiciye tanıtımını içeren bölümdür. Karakterin hayatıyla ilgili temel bilgilerin verildiği ve bir sorunun tanımlandığı serim bölümü ikinci perdede “Plot Point” ya da geri dönüşü olmayan nokta adı verilen bir olay ile geçer. Bu olaydan sonra hiç bir şey eskisi gibi olamayacaktır. Karaktere, ikinci perdede karşılaşılabilecek engeller ve sorunlarla savaşabilecek motivasyon sağlanmış olmalıdır. Aksi halde izleyici karakterin neden bu külfete girdiğini sorgulayacaktır.



Sahneler ve hikaye omurgasını planlamanın pratik yolu aşağıdaki dizilimi oluşturmaktır.

1. Perde:

- a. Bir varmış, bir yokmuş
- b. Her gün...
- c. Sonra bir gün...(Kışkırtıcı Olay)

2. Perde

- a. Bu yüzden...
- b. Bu yüzden...
- c. Bu yüzden...

3. Perde

- a. Ta ki sonuna kadar...
- b. Ve o zamandan beri...

Hikayeden çıkarılacak ders

Bir hikaye için karakter yaratım süreci 3 temel boyut üzerine kuruludur.

**Fizyolojik:** Eksen karakterin fiziği ve görünümünü içeren boyuttur. Boyu, kilosu, saç rengi, kesimi vb.

**Psikolojik:** Karakterin psikolojisinin tanımlandığı boyuttur, pozitif, enerjik, depresif, yapıcı, şiddet eğilimli, içine kapanık, vb

**Sosyolojik:** Karakterin içinde bulunduğu sosyokültürel sınıf bilgisini barındıran boyuttur. Beyaz yakalı orta sınıf biri mi, mirasyedi bir soylu mu, mahalle kültürüyle yetişmiş ancak kendini yetiştirmiş bitirim bir polis mi?

Sinemada protagonist, savaşma enerjisi, karizması ve motivasyonu olan bir karakter anlamına gelmektedir. Başına gelecek olan tüm zorluklarla baş edecek enerjisi, motivasyonu ve sebepleri olmalıdır.

Buna karşılık, antagonist, protagonist ile karşıt tavır, inanç ve amaca sahip olan ve kahramanımız için en büyük engel niteliğinde olan karakter demektir. Genellikle protagonist'ten daha güçlü fiziksel ve zihinsel özelliklere sahip olarak tasarlanır. Klasik üç perde anlatı yapısı, eksen karakterin başına gelecek, fiziksel, psikolojik ya da içsel engelleri ya da anti karakter ile ana karakterin açmazını işleyen bir olay örgüsünden oluşmaktadır.

Canlandırma karakterlerin kişiliğini geliştirmek, animasyon yapımının en önemli aşamalarından biridir. Karakterin yaşamının film içinde işlenen bölümüne gelene kadar neler yaşadığı, hayat görüşü ve tutumu ile ilgili kararlar alma imkanı tanıyacaktır. Bu da Laban ilkeleri doğrultusunda, çeşitli hareket özellikleriyle içsel niyetin dışa vurumu şeklinde tezahürünü sağlayacaktır.

### **2.2.3. İkinci Aşama: Çözüm İçin Çaba Sarf Etmek**

İkinci aşamada karakter sorunların üstesinden gelmek için çaba sarf edecektir. Her türden engelle karşılaşacak ve bunlarla baş edecektir. Bu bölümdeki engeller, birinci bölümdeki karakterin kişiliğiyle, günlük rutiniyle, korkularıyla ya da zevkleriyle alakalı olarak belirlenebilir. Örneğin bebek dağıtan leyleğin konsantrasyonunu dağıtmak zordur. Zaten geç kalmıştır ve bebeği yetiştirmeye çalışıyordur. Ancak birinci bölümde karakter özelliklerini gösterirken çok sevdiği bıyığından bahsedildiyse, bebeği yetiştirmeye çalışırken aynalı bir binada kendi yansımasını görüp, bıyığını düzeltmek için durması kalan zamanını kısaltacak bir engeldir. Yıllar önce kaybolmuş kız kardeşini önünden uçtuğu binalardan birinde görür, ya da latin jazz'ı çok seviyordur ve gözlerini kapatıp kendini ritme kaptırdığında, bu zaman kaybetmesine neden olacaktır.

Karakteri ne kadar iyi tanırsak ve ona ne kadar kişilik özelliği yüklersek, başına gelecek sorunları da bir o kadar doğal gösterebiliriz. Dolayısıyla şu soruları sormak faydalıdır;

Ayırt edici fiziksel özelliği ne?

Neyi sever neden nefret eder?

Onu hayata bağlayan şey nedir?

Bir sırrı var mıdır varsa nedir?

Korkuları var mıdır?

Sorular çoğaltılabilir. (Blazer, 2016:347)

Klasik anlatı yapısının ikinci bölümündeki fiziksel, psikolojik ve içsel engeller ya da antagonist, işleri eksen karakter için zorlaştırırken, karakter kendi içinde düşünsel, entelektüel ya da fiziksel bir gelişim sergilemektedir. Belki başlangıçta yaptığı hatalar nedeniyle seyircinin yeterince benimsemediği kahraman, çabası ve mağduriyeti nedeniyle seyircinin kredi vermesini sağlayacaktır. Seyirci iki durumdaki karakter ile özdeşlik kurmaktadır. Birincisi, hayranlık uyandıran karakter, diğeri de mağdur karakter. Özdeşlik, izleyicinin eksen karakteri ve sorunlarını sahiplenmesini sağlayacaktır.

#### **2.2.4. Üçüncü Aşama: Büyük Çözüm Ulaşmak**

İkinci aşamada karakter problemi çözmek için neredeyse elinden gelen her şeyi yapmıştır ve problemin çözümü neredeyse imkansız gibi görünmektedir. Üçüncü aşama, “çözülme” (resolution) aşamasıdır. Burada beklenmedik bir çözülme bekleriz.

Örnekteki leyleğimiz bebeği zamanında teslim edebilecek mi, yoksa başaramayıp işinden mi kovulacak, ya da kaybolan kız kardeşini gördüğünü sandığı binanın bir dairesinde kilitli mi kalacaktır ve oradan kurtulabilecek midir gibi sorularla seyircinin gerginliği tırmandırılabilir. Burada tatmin edici bir çözülme başlangıçta belirlediğimiz “premis ve tema” yani hikayenin altında yatan psikolojik mesaja ve önermesine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Pozitif bir tavır içindeyssek, örneğin “sevginin yenemeyeceği zorluk yoktur” teması üzerine bir film yapmayı tercih etmişsek, leylek son bir denemeyle

kilitli kaldığı odadan kurtulup bebeği son anda teslim edebilir. Burada seyirci dağılmış ailenin tekrar bir araya gelmesi gibi bir çözülme yaşanırken, “sevgi acıya sebep olur” gibi karamsar bir temamız var ise, leylek teslimatı yapamayıp işinden kovulup caz dinlemeyi bırakıp kalan ömrünü yalnız geçirebilir şeklinde bir çözülme yapabiliriz. Bu son her ne kadar mutlu son olmasa da temaya uygunluk anlamında tatmin edici bir çözülme niteliğindedir. (Blazer, 2016:347)

Üçüncü perdede karakter en önemli sınavla karşılaşır. Hikayenin baş kahramanı için en zorlu andır. Karakter en çok değer verdiği şeylerin hepsini kaybetme noktasına gelecektir. Karakterin birinci ve ikinci perdede yaptığı hatalardan ders almış ve değişmeye hazırdır. Hikayeyi anlatmak istemenin sebebi olan şeyi öğrendiğini göstermek gerekir. Karakter üçüncü perde boyunca aslında neyin önemli olduğunu anlamış ve onun için savaşmaktadır.

Yapısı çok iyi bir hikaye, iyi işlenmiş ilk iki perde ve tüm kötülerin dize getirildiği bir üçüncü perde yaratılmış olsa bu çözülmenin başarılı olduğu anlamına gelmez. Çözülme duygusal olmalıdır.

### **2.3. Temel Olarak Analoji**

Birçok önemli animasyon filminin merkezinde analogi bulunur. İki farklı şey arasındaki ilişki, bir animasyon projesinin üzerine inşa edilebileceği temel element olabilir. Diğer iletişim disiplinleri de analogiyi kullanmaktadır. *Ancak animasyon, doğası gereği analogiyi gerçek kılma gücüne sahiptir.* Buradan hareketle örneğin, kendini kukla gibi hissedeni, hayatı hayal kırıklıklarıyla dolu bir adamı animasyon filminin içinde geçekten bir kukla ile ifade edebiliriz. Bu başlangıç noktasıyla bile tamamen orijinal ve alacağımız kararlar için rehberlik yapabilecek nitelikte bir animasyon projesi geliştirebiliriz.

Bir animasyon filmi projesi yaratım sürecinde sayısız karar almak gerekmektedir ve bu kararları alabilmek için bir temele ihtiyaç duyarız. Üzgün ve cesareti kırılmış bir adamın hayatı hakkında bir animasyon yapıyorsak, karakterin üzünlüğünü nasıl ifade ettiğine karar vermekten, kötü adamın kim olduğuna kadar, “örneğin şiddet yanlısı bir

öğretmen mi, dominant bir ortak mı, ya da kaba bir diktatör mü?” birçok karar almalıyız. Bu noktada birçok seçenek olası görünüyor. Fikir oldukça genel ve özel bir karar almak için belirgin bir neden yok. Fakat sağlam bir analogi ile tüm bu belirsizlik değişebilir. Eğer filmi üzgün bir kukla için yapıyorsak burada kötü adam kukla oyuncusuna olabilir ve kuklanın oyuncusuna başkaldırısı karakterimizin duygusal dışavurumunu anlatabilir. İplerini kesip kaçmak gibi bir amacı olabilir. Analogiyi sağlamlaştırmak alınacak kararlar skalasını daraltmak ve filmin mantıklı ve tutarlı olmasını sağlamak adına hayati önem taşımaktadır. (Besen, 2008)

Burada yaratılan analogi ışığında, karakterin kukla olduğu bilgisinin filmin başında verilmediğini düşünelim. Karakterin insansı bir karakter olması haricinde realizme yaklaşma çabası olmadan tasarlanması ve animasyonun 12 prensibi dahil olmak üzere fizik ve anatomi kurallarına uygun hareket etmemesi, bir süre bizi şaşırtacak ancak yaratılan bu dünyaya özgü bir tavır olduğu için bir süre sonra kabul görmeye başlayacaktır. Bu tuhaflığın sağlamasını, henüz kukla olduğunu bilmediğimiz diğer figürleri gördüğümüzde yapacağız. Karakterlerin kukla olduğu bilgisini filmin sonuna kadar vermesek bile bu dünyanın kendi gerçekliği izleyiciyi ikna edecek ve bir süre sonra bu bir tuhaflık değil, özgünlük olarak algılanmaya başlanacaktır. Bu realizm dışı stil ve hareket yaklaşımının içinde realizme yakın fiziksel özelliklere sahip ve öyle de hareket eden bir karakter girdiğinde kendimizi tam tersine onun hareketlerini sorgular halde bulacağız.

**Analoji Denklemi:** Temel analogi iki bölümden oluşur; tema ve temayı somutlaştırmaya yarayan taşıyıcı. Bu taşıyıcı sadece analogiyi görselleştiren nesne ile değil, aynı zamanda bir hareketle de ifade edilebilir. Örneğin “Süreklilik” kavramını anlatmak için bir kral kelebeğinin kesintisiz göçünü göstermek ya da “Uyum” kavramını anlatmak için karıncaların hareketlerini göstermek gibi. (Besen, 2008)

Karikatürize etmenin iki bileşeni, *basitleştirmek* ve *abartmaktır*. Karakteristik özellikleri öne çıkarmak ve karakteristik olmayanlardan belki de tamamen kurtulmak, iyi bir karikatürizasyonun yolunu açacaktır. Karakteristik olmayanlar, averaj özellikler kategorisindedir. Bunların, bir durumun ya da görsel öğenin tanımlanmasında belirgin

bir rolü olmaz. Herhangi bir akılda kalıcılık etkisi olmaz. Bazen bir ögeyi karikatürize ederken daha geniş özellikleriyle ele alabiliriz.

Örneğin bir kuşu tanımamızı sağlayan temel görünüm özellikleri, gagası, kanatları ve kuyruğudur. Bu gereksinimleri karşıladığımız takdirde var olmayan bir kuş türü yaratabiliriz. Bu sayede boyut şekil ve stil anlamında oldukça geniş bir tercih skalamız olur. (Besen,2008)

Yarattığımız gerçekte var olmayan bu yaratığın bir kuş olduğu çıkarımı, izleyici tarafından yapılacaktır. Buradaki karikatürizasyon fiziksel ortam koşulları için de geçerlidir. Örneğin dünyamızdaki mevcut fiziki koşullarda havaya doğru fırlatılan bir nesnenin yer çekimi ve hava sürtünmesi nedeniyle bir süre sonra yere düşeceğini, fırlatılan nesnenin yapıldığı materyale göre, yere çarptığında çok ya da az sekeceğini biliriz, gözlemleriz. Herhangi bir üç boyutlu program aracılığıyla yaratılmış bir fiziksel ortam simülasyonunda, hava sürtünmesini, yerçekimini, cisimlerin yoğunluklarını ya da yapıldıkları materyalleri manipüle etme şansımız vardır. Bu durumda karikatürize bir hareket yaratmak için bu parametreleri aldığımız kararlar doğrultusunda değiştirebiliriz. Bir balonun yere düştüğünde yerde bir delik açması olası hale gelebilir.

Buradaki gerçeklik ve karikatürizasyon gerçekte var olanın, izleyici tarafından bilinmesi ve bunun dışında bir gerçeklik yaratıldığında beklentisinin dışında bir görüntüyle sonlanması, oldukça uyarıcı bir etkiye sahiptir.

## **2.4. Hareketin Dili**

Hareket evrensel bir dildir. Hareketli grafikler sayesinde aktarılmak istenen içerik daha iyi aktarılabilir. Elementleri ekranda hareket halinde gösterme yönteminiz anlamı güçlendirebilir. Örneğin ekranda hafifçe kayan ve siyah renkten geçişle gözden kaybolan bir satır text, gizem ve sakinlik izlenimi uyandırır. Eğer aynı text döner, zıplar ya da ekranın bir ucundan diğer ucuna hızla hareket ederse, acelecilik, oyun bazlık, şakacılık ve hareketlilik izlenimi uyandıracaktır. Hareketin kendisi bile mesaj olabilir. (Krasner, 2008:138)

Bir animasyon filminin görsel çekiciliği karakter tasarımına, animasyon stiline, sinematografiye ve daha birçok unsura bağlıdır. Karakterler gerçekçi, yarı gerçekçi, karikatürize ya da gerçek üstü bir tavırla tasarlanmış olabilir. Aynı şekilde animasyonun genel tarzı yarı gerçekçi, gerçekçi, foto gerçekçi, karikatürize, ya da tüm öğelerin stilize edildiği bir tarzda olabilir. Animasyonun görsel stili, filmin ana konusuna, yönetmenin tercihine ve yayınlanacak ortama bağlıdır.

Live Action’ da en küçük elemente, sahnenin bir alt birimi olan “Beat” adı verilir. (Bessen, 2008) Beat, bir sahne içinde oyuncunun yaptığı bir hareket olabilir. Örneğin karakterin koltuğa oturması ve sonra kahvesinden bir yudum alması 2 Beat’ a tekabül eder.

Animasyonda ise en küçük element, filmin kendisini yapıtaşı olan “frame’dir”. Bu durum animasyon mecrası için eşsiz bir kontrol imkanı demektir. Saniyenin 1/30’luk süresini bile planlayıp tasarlayabilmemize imkan sağlamaktadır. Hareketin hızı ve tavrının, izleyici üzerinde beklenen etkinin alınabilmesi için çok yüksek çözünürlükle tasarlanabilmesi anlamına gelmektedir.

Walt Disney’in animasyonun 12 prensibi adı verilen prensipler serisi de hareketin karikatürizasyonu çerçevesinde ele alınabilir. Walt Disney’in gerçeğe öykünen, geniş kitleler tarafından rahat algılanan, herhangi bir sorgulamaya mahal bırakmayan animasyonlar yaratma çabası, animasyon alanında yerini alacak olan prensipler serisini doğurmuştur. Animasyon ne olursa olsun gerçek değildir ve izleyicinin zihninde daima bir inandırıcılık sorgusu var olmaktadır. Walt Disney’in geliştirdiği prensiplerle, insan gibi davranan ve fiziksel koşullara uygun hareket eden karakterler, izleyici için tanımlaması daha kolay bir izleme yaratacaktır.

Animasyonun 12 prensibi, birinci bölümde de ele alındığı üzere çığır açan ve animasyon disiplini ve formasyonu içinde öğrenilmesi ve uygulanması gereken bir süreç olmakla birlikte, kimi yapımların hareket tasarımı bağlamında yer alması uygun olmayabilir. Bu prensipler gerçekçi görünmesi gereken bir yapım için fazla karikatürize

görünebileceği gibi, çok gerçek üstü bir yapım içinde baskın görünürlükte olması, film atmosferi için olumsuzluk teşkil edebilecektir.

Animasyonun doğasının bize sağladığı bu imkanı farklı bir şekilde ele almak örneğin bu imkanı kısıtlamayı tercih etmek, bizi rastlantısallığın estetiğine götüren bir kapı olarak karımıza çıkabilir. Kusursuz akan bir animasyon yerine hafif takılarak akan bir animasyon, bir stop motion yapım için hareket estetiğini destekleyici bir hareket tasarımı kararıdır.

Benzer bir örnek Japon anime izleyicisi için verilebilir. Günümüz 3 boyutlu film üretim teknolojisini kullanarak neredeyse kusursuz denebilecek teknik nitelikte üretilmiş bir çok anime filmi, geleneksel anime izleyicisi kabul etmemektedir.

Anime izleyicisinin animeden beklentisi, PBR (Physical Based Render) olamaz. Anime izleyicisi foto gerçekçi bir ışık ortamını, kusursuz akışkanlıktaki bir filmi kusursuz fiziksel ortam koşullarını izlemeyi ret etmektedir. Diğer taraftan bu eğilimi dikkate alan ve 3 boyutlu teknolojileri kullanarak anime yapımlar üreten Orange, Polygon Pictures gibi firmalar cell shading (hücre gölgeleme) yöntemi üzerinde neredeyse geleneksel gölgelendirme ile farksız dijital animasyonlar üretse de, bu yapımların anime izleyicisi nezdinde kabul görme oranı düşüktür. Animenin doğasındaki klasik animasyon deneyimi, el yapımı hissi uyandıran öğeler, az sayıda kare, abartılı ve bir dizi gösterge okuması yapmayı gerektiren karakter tepkileri, renk skalaları ve atmosfer, aksiyon sahnelerindeki koreografiler, abartılı perspektif, gerçekten ve fizik kurallarından olabildiğine uzak hareket tasarımları gibi birçok unsur animasyonu anime yapan özelliklerdir. Seyirci 3 boyutlu yazılımlar kullanılarak üretilmiş animeleri tüm teknolojik mükemmelliğine karşı, gerçeğe öykünen bir tavır içine olduğu için benimsememekte, gerçekteki akışkanlıkta, ışık koşulunda, gerçekçi bir hacimde ve gerçekçi kamera hareketleriyle izlemeyi tercih etmemektedir.

Ortamın sağladığı imkanlar göz önünde bulundurulduğunda metamorfoz animasyonları da hareket çatısı altında değerlendirilmesi gereken bir başlıktır. İnsan



vücudunun “animedeki” şaşırtıcı arketipler yelpazesine sahiptir ve izleyicilerin bakıp tadını çıkaracakları sonsuz kurgusal bir kimlik silsilesi sunarlar.

Animasyonun merkezinde hareket olduğu için animasyon metamorfoz sürecini diğer hiçbir sanatsal türün başaramadığı bir biçimde vurgulayabilir. Wells’in dediği gibi, “ animasyondaki metamorfoz, görünüşte alakasız nesnelere bağdaştırıp, hatlar, nesnelere arasında özgün ilişkiler oluşturmayı ve klasik öykü anlatıcılığının kurulu kavramlarını yıkmayı meşru kılar...Fiziksel alan yanılmasıyla çöküşünü sağlayarak metamorfoz görüntüsünün istikrarını bozar, dehşet ile mizahı, hayal ile gerçeği, kesinlik ile spekülasyonu birleştirir. Animasyon izlemenin keyiflerinden biri de bu istikrarı bozulmuş, akışkan dünyaya davet edilmektir.

Disney Stüdyosu’nun biçimsel anlamda derinlik, hareket ve form açısından animasyon ortamına yönelik gerçekçi bakışından tepkisel süreçte en keskin sapma, UPA stüdyosunun geliştirdiği stilize sunumla gerçekleşir. Gerçekçi sunumda, gerçeklik algısının sunduğu veriler mümkün olan son noktaya kadar kullanılmaya çalışılır. Oysaki fotografik gerçekliğe ulaşma kaygısı olmayan stilize sunum, gerçeklikle bağlarını sağlayacak form, renk, gölge, ışık, perspektif, derinlik gibi öğelerin hepsini kullanmaz. Yeni bir gerçeklik yaratmaya muktedir olan animasyon ortamını bu yolda kullanmak, sunumun dünyevi bağlarını indirgemekten geçer. Böylece stilize bir sunum, “live action” sinemadan farklı olduğunu seyirci ile buluştuğu tüm anlarda ilan eder. UPA stüdyosundan çıkış bulan bu anlayış, animatörlerin stüdyolar arası yolculukları ile diğer stüdyolara da belli ölçüde taşınır. (Samancı, 2004:75)

Sınırlı animasyon, ekonomik bir süreç olsa da kesinlikle biçimsel olarak kullanılabilir. Disney ve UPA’da çalışan Jules Engel, full animasyona göre etkisinin daha az olduğunu ima ettiğinden bu terimden (sınırlı animasyon) pek hoşlanmıyordu. Engel’e göre:”Sınırlı animasyon diye bir şey yoktur. Ancak sınırlı yetenek vardır”. Engel ayrıca eğer sanat yeterince güçlüyse görsel olarak ilgi çekici hareketler yapmanın gereksiz olduğunu iddia etmektedir. Hareket bir bütün olarak çalışmanın estetiğiyle tutarlı olacak şekilde belirlenir. Hareketlerle, animatörler “varlığın özelliklerine” uygun enerji düzeyini verir, örneğin yalnızca mutluluk ve üzüntü gibi basit durumları yansıtmaz, aynı zamanda

karakteri canlı kılabacak daha karmaşık duygu durumlarını da yansıtır. Hareket ve varlığın kalitesi arasındaki ilişkiyi anlamak ve bunu animasyonda tasvir etmek genellikle duyarlılık ve eğitim gerektirmektedir. Animatörler Leslie Bishko, Laban Odaklı Çözümleme'den geliştirilen ve görsel sanatlarla uğraşanlara çalışmalarını için hareket yaratmada yardımcı olan dansla ilişkili bir yaklaşımı savunmuştur. Sanatçı Laban temelli analizin animatöre, karaktere konuşmayla birlikte hareket vermesine yardımcı olduğunu belirtmektedir: “ hareketin formal bileşenlerini, insan oğlunun belirli ruhsal yönleriyle bir araya getirmek.” (Furniss, 2013: 31)

## **2.5. Film Atmosferinin Tasarımı**

Animasyon her zaman alternatif bir evrende var olmuştur. Live action gerçek dünyayı kaydeder ve kaydettiğini yeniden üretir, yorumlar. Hikaye çok kurgusal olsa da çekim süreci

ve tabii ki sonuç gerçek dünyaya bağımlıdır. Animasyonda var olan aksiyon ya da görseller kaydedilmez, bunların tamamı yaratılır. Yaratılan elementler her ne kadar gerçek dünyaya gönderme yapıyor olsalar da, var oldukları yegane evren onlar için yaratılan evrendir.

Animasyonun alternatif bir evrende var olması demek ona verilmiş hiçbir şeyin olmaması ve her şeyin sıfırdan tasarlanması anlamına gelmektedir. En küçük objeden, karakterlerin yaşadığı dünyanın evrendeki yerine kadar tasarlanması gerekmektedir. Bu da “live actionla” aralarındaki en büyük farkı teşkil eder.

Live action' da, tüm unsurlar oyunun içindedir. Kameralar, dekor, oyuncular ve oyunculuklar doğa kanunlarıyla kısıtlanmıştır. Eğer bir live action karakteri yerçekimine karşı koyacak ise bu ortamı yaratacak illüzyonlar yaratılabilir tabii ki, ama burada da var olan yer çekimine karşı koymak üzere, bir prodüksiyona ihtiyaç olacaktır.

Buna karşılık animasyonda da fiziksel kuralları simüle etmeyi tercih edebiliriz. Ancak bu tercih yapabileceğimiz birçok tercihten sadece bir tanesi olur. Her şeyi sıfırdan

yaratıyor olmak sadece görünümlerini değil aynı zamanda fonksiyonlarını yaratmak anlamına da gelmektedir.

Örneğin yarattığımız dünyada yer çekimi hikaye anlatım yolumuzun önünde engel teşkil ediyorsa, rahatlıkla ondan kurtulabiliriz. Ya da çekimde bir “dağ” kullanacaksak bu dağın formunu, oranlarını ve işlevini gerçek dünyadaki dağ kısıtlamalarına bağlı kalmadan kendimiz belirleyebiliriz. Burada Live action yönetmeni dağın ne büyüklükte olduğunu sanat yönetmenine soracaktır ve çekim ölçeğini ona göre ayarlayacaktır. Bir animatör için bu sorunun cevabı; “olması gereken büyüklükte” olacaktır. (Besen, 2008)

UPA Stüdyosu’nun geliştirdiği, minimum veriyle bir anlatı sunma anlayışı, ortamın güçlerinin biçimsel anlamda da açığa vurulmasını sağlar. (...) “Live action” sinemadan farklı olduğu anlaşılan animasyon sineması varlıkların sunumunda gerçekliğe, üç boyutluluğa, harekete dair fiziksel kurallara bağlı kalmak zorunda da değildir. Eğer tepkisel süreçte yapılmaya çalışılan Disney estetiğinden farklı bir animasyon estetiği oluşturmaksa, Bu karşı duruşu oluşturmanın yollarından biri de fotografik gerçeklikten uzaklaşmaya yönelik stilize bir anlatı ile mümkün olabilir. “Gilbert Seldes, Saturday Review’la şöyle bir açıklama yapar: (...) Disney fotografik gerçekliğe adım adım yaklaştıkça, animasyonun doğasından, fark etmeden uzaklaştı; animasyona derinlik kazandırdı, zanaat ile teknolojinin müthiş bir kombinasyonu ile animasyonun yerine gerçekliğe fazlasıyla benzeyen bir hareketi geçirdi. UPA animasyonları iki boyutludur. Eğer bir şekilde derinlik varsa, o da perspektifin kullanımından gelir. Disney animasyonlarında olduğu kadar sık kareleme yapılmadığı için de, figürler Disney animasyonlarında olduğu gibi yumuşak hareket etmezler” (Maltin, 1987:330)

### **2.5.1. Yarattılan Evreni “Gerçek” Hale Getirmek**

Anime edilmiş dünyalar da, mantığa, tutarlılığa ve sınırlara ihtiyaç duyarlar. Animasyonda yarattılan dünyalar süreç esnasında tabii ki gerçek dünyalar olarak yaratılmazlar ama izleyiciyle bağlantı kurmalı ve gerçekmiş izlenimi yaratmak zorundadır.

Bu birçok yol ile sağlanabilir. En soyut ya da fantastik animasyon bile izleyicinin zihninde realite ile bir bağlantı kurabilir. İzleyiciye ne gösterirseniz gösterin gerçek hayattaki deneyimleri ile kıyaslayacaktır. Zaten bu eğilim olmasa algılama imkansız hale gelir. Durumu sadece fiziksel gerçeklik olarak değil, aynı zamanda yaratılmak istenen duygusal gerçeklik olarak da ele almak gerekir.

Eğer gerçekçi karakterlerle çalışılıyor ise, izleyici bu karakterlerin yaşadığı evrenin de gerçekçi olması beklentisine girer. Ama eğer gerçekçi olmayan ya da stilize karakterler ile çalışılıyor ise izleyici bu karakterlerin hareketlerinin, davranışlarının gerçekçi olmamasını affedecek, ancak hala duygusal bir inandırıcılık beklentisi içinde olacaktır.

Gerçeklik algısı oluşturmanın başka bir yolu ise tutarlılıktır. Bir dünya yaratırken o dünyadaki her unsur ile ilgili detaylı kararlar alınmalıdır. Bu kararlar gökyüzü renginden, konuşan hayvanlara hatta bir karakterin şapkasının yapıldığı malzemeyi bile kapsamalıdır. Fakat bunlara bir defa karar verildiğinde değişiklik yapılmamalıdır. Aksine gerçek dünyadaki hiçbir nesne ya da canlı varlıktan aşağı kalır yanlarının olmadığını, farklılıklarının karakteristik özellikleri olduğunun vurgusu film içinde yapılmalıdır.

Son olarak yaratılan dünyaya dahili bir mantık da eklemek gerekmektedir. Realistik de kurgusal da olsa “mantık”, yaratılan dünyadaki elementlerin inandırıcı bir neden sonuç ilişkisi içinde var olmaları anlamına gelir. (Besen, 2008)

### **2.5.2. Tutarlılık ile Yakalanan İnandırıcılık**

Sanatın herhangi bir dalı ile uğraşan ve üreten her sanatçının, sürekli arayış içinde olması ihtiyaçtır. Deneysellik ve rastlantısallıkla yakalanan estetik unsurlar da üretim aşamalarının içindedir. Amacı iletişim kurmak olan herhangi bir sanatçı, iletişim kurma yöntemini belirlerken sayısız karar alır. Mesajı hangi tonla, hangi sürede, hangi estetik unsurları kullanarak aktaracağını, teknik, estetik, entelektüel birikimi ve yeteneği kapsamında belirler.

Sanatçı kuralsızlığın kural olduđu bir ton benimsemiş ise, yapması gereken tek şey bu konuda tutarlı olmasıdır. Bu durum ilk bakışta kulağa bir paradoksmuş gibi gelse de, aksine çalışmanın bilinçli ve kontrollü bir şekilde ortaya koyulduğunun yegane savunucusu olacaktır. Bir film gerçeklikten çok uzak gözükse de kullanılan sinematografi ve tutarlılık ile rahatlıkla duygularla etkileşime geçebilir.

Ümitsizce canlı aksiyon (live action) çekilmiş bir filme benzemeye çalışan yapımlarda, genel izleyici bile bir sorun tespiti yapabilir. İzleyici adını koyamasa da yapımda bazı şeylerin yanlış olduğunu fark edecektir.

Öte yandan günümüzde PBR (Physical Base Render), Motion Capture (Hareket Yakalama) ve simülasyonlar ile yakalanan dijital animasyon üretimleri, canlı aksiyondan ayırt edilemez bir düzeydedir. Gerçek kamera, kameraman, ekipman ve ışık koşuluyla çekilemeyecek sahnelerin, bilgisayar ortamında üretilip reel bir filme entegre edilmesi ve gerçeklikten ödün vermemesi gelinen nokta itibariyle nefes kesicidir.

Burada sanatçının düştüğü tuzak, elinin altındaki bu imkanların büyüüne kapılıp, filmin dili kapsamında gerek olmayan, hatta yanlış olan stil kararları almasıdır. Filmde yere düşen bir nesne için simülasyon kullanmak ya da gerçekçi bir kumaş dalgalanması yaratmak film dili için gerekli olup olmadığının kararı baştan verilmelidir.

Estetik, sanatın farklı alanları için farklı tanımlanabilir ve farklı teknikler ile elde edilebilir. Buna karşılık sanatın hangi alanı olursa olsun, estetiğin anahtarı tutarlılıktır.

3 boyutlu prodüksiyon programlarını kullanarak, gerçek dünyanın yapay modelleri yaratılabiliyor. Bir yapımda, yaratılan bu dünyaları inandırıcı kılan, gerçeğe ne kadar sağdık kalınarak modellendiği ve kaplandığından ziyade, filmi oluşturan bütün parçaların belirli kurallar ile birbirine bağlanması ve bu kuralların tutarlı bir şekilde yönetilmesidir. Çünkü film alternatif bir dünya tasviri olabilir. Bu alternatif evrendeki kuralları, farklı bir güneş, farklı bir kimyasal evrim, ve farklı atmosfer koşulları koymuş olabilir. Yeter ki seyirci izlediği bu tasvirle ilgili herhangi bir şüphe duymasın. Bu bağdaştırma filmi oluşturan bütün unsurlara uyarlanmalıdır; diyalog, tasarım, ses, müzik,

hareket vb. Bunların tümü izlediğimiz şeyin doğru olduğuna dair geri besleme döngüsü yaratırlar. İnsan algısı bu armoniyi otomatik bir şekilde arama ve bulma eğilimindedir.

Müzikal bir eserin içindeki tek uyumsuz notanın bile tüm ahengi bozacağı gibi filmin dili içindeki ait olmayan unsurlar tutarsızlık oluşturup izleyicinin konsantrasyonunu bozacak, film tüm inandırıcılığını kaybedecektir.

Animasyonda foto gerçekliğe çok yakın olmak aynı zamanda tam o noktada olamamak anlamına da gelmektedir. Dolayısıyla gerçeğe çok benzeyen ama gerçek olmadığı anlaşılan bir yapımın inandırıcılığının kısa sürede buharlaşma riski yüksektir.

Anlatı kelimesi Türk Dil Kurum sözlüğünde şöyle tanımlanmıştır;

Roman, hikaye, masal, senaryo vb. kurgusal veya kurgusal olmayan edebi türlerde bir olay dizisini anlatma biçimidir. Bazen “Hikaye” sözü “Anlatının” eş anlamlısı olarak kullanılabilir. Ama aynı zamanda tasvir edilen olaylar dizisi de bir anlatıdır. Anlatı, bir karakterin anlatım tarzına göre geniş bir çeşitlilik gösterebilir. Hikayeciliğin önemli bir parçası ise anlatıcıdır. Anlatıcının kullandığı iletişim yön-temleri dizisi, hikayeleme diye isimlendirilen bir süreci geliştirir.

Animasyon bir metnin görsel ve işitsel unsurlarla sergilenmesi bağlamında en güçlü araçlardan biridir. Gücünün kaynağı realizme ya da diğer bir deyişle fizik kanunlarına bağlılığın bir “tercih” olmasıdır. Live action’da ise realizm kaygısı, hem mevcut fizik kanunları gereği, hem de izleyici beklentisi doğrultusunda mecburidir.

Animasyonu bir anlatı aracı, animasyon sanatçısını da anlatıcı yerine koyduğumuzu varsayalım. Nitekim bu varsayım, animatörün senaryoyu kendisi yazmamış olsa bile, anlatıcı rolü ile metni yorumlayıp görselleştirmesi gerekliliği bağlamında, doğru bir varsayım olacaktır. Herhangi bir metnin ya da fikrin, tüm imgelemi ile görselleştirilebilmesi, bu işlemi yapan kişinin donanımı ve yorumuna bağlıdır. Buradaki donanım hem teorik hem de pratik bilgiyi kapsamakta, yorum ise belirlenen gereksinimleri sağlamak kaydı ile konunun ne kadar serbest ele alınabildiğini ifade

etmektedir. Animasyon sanatçısı bu yönüyle plastik sanatlar, grafik sanatlar, sinema, müzik gibi sanat alanlarından beslenmek zorunda olduğu kadar, analitik düşünce yapısını geliştirici disiplinler olan matematik, fizik ya da geometri gibi alanlarla da dirsek teması kurmak zorundadır. Bunun sebebi görselleştirme sürecinin birçok önemli kararı içermesidir. Alınan kararların neden sonuç ilişkisi içinde değerlendirilmesi görselleştirme sürecinin başarısını belirlemesi nedeniyle kritiktir.

Stil, bir animasyon filminin inandırıcılığı, tutarlılığı ve dolayısıyla başarısı için üzerinde incelikte durulması gereken bir konudur. Stil ile kastedilen filmde kullanılan renk, form, doku, ses, ışık kamera açıları gibi unsurların tamamıdır. Animasyon sanatçısının iletişim yöntemlerinin başarısı, hikaye anlatımı konusundaki tutarlılık kadar, doğru amaç için doğru stil belirlemekten de geçmektedir.

İnsanlar gördükleri her şeyde kendi anlamlarını yaratırlar ve bu anlamları medya, eğitim ve kişisel deneyimleri tarafından beslenen kültürel birikimlerine bağlı olarak yaparlar. Dolayısıyla yapılan çalışmalarda filmin, bir başkası tarafından izlendiğinde ne tür sonuçların çıkarılabileceği öngörülmalıdır.

Animasyon, erken dönemlerinde bilgisayarla yapılmamış olmasına ve şimdikine kıyasla gerçeklikle arasında uçurum olmasına rağmen insanların ilgisini çekti. İlgi çekmesinin ve izlenmesinin sebebi hikaye ve karakterlerdir.

Bilgisayar animasyonunda da hiç bir şeye bedavadan sahip olamazsınız. Bütün küçük detaylar tasarlanır, modellenir, hareket için hazır hale getirilir, ve yönetilir. Erken dönem başarılı animasyonlara bakacak olursak, şuanda yaratılan kusursuz karakterler ve görüntülere sahip olmadıkları halde insanların o karakterleri sevdiklerini, bağlandıklarını ve tekrar tekrar izlemek istediklerini görürüz. Bunun sebebi karakterlerin kişilikleri ve inandırıcılıklarıdır. İzleyici o animasyonlarda çizimin kalitesinden daha ötesini görür.

Tıpkı dilde olduğu gibi görsel sanatlar gelenekleri de zaman içinde değişmektedir, bu durumda bir neslin istemediği bir şey diğer nesiller için tamamen doğal olabilir. Sınırlı animasyon, animasyon tarihinin ilk yıllarından itibaren geniş çaplı uygulansa da "ikinci

kalite” yapım uygulaması olarak tanımlanmaktan kurtulamamıştır. Bununla birlikte televizyon nesilleri ve web animasyon izleyicileri sınırlı teknikleri geçerli kılmak için pek çok şey yapmaktadırlar, “The Simpsons” ve “South Park” gibi dizilerde, bu tarz yalnızca kabul edilebilir değil aynı zamanda estetik bir seçim olarak değerlendirilmektedir. Günümüzde sınırlı animasyon her yerde görülmekte ve neredeyse hiç olumsuz eleştiri almamaktadır. (Furniss, 2013:43)

## **2.6. Üç Boyutlu Animasyonda Rastlantısallık**

3 boyutlu animasyon programları kullanıcıya fiziksel ortam koşulları yaratma imkanı sunmaktadır. Yerçekimi, hava sürtünmesi, farklı materyal özellikleri nedeniyle yerçekimine ya da sürtünme koşullarına farklı tepki veren nesnelere tasarlamak bunlardan sadece bazılarıdır. Bu tip simülasyon ortamlarının parametreleri her ne kadar animatör tarafından belirleniyor olsa da, örneğin dinamik bir kumaşın hareketi esnasında, kumaş hacmini oluşturan her bir noktanın hareketini tasarlamayız. Ya da yaratılan bir türbülans ortamından etkilenen, kütlesi olan partiküllerin her birinin hareketinin yönlerini, kare bazlı olarak tasarlamayız.

Sadece gerekli koşulları sağlayıp, simülasyonun bizim tercihlerimize göre hesaplanmasını sağlarız. Bu noktada tasarladığımız karakteri oluşturan parçaların, dinamik partiküller olmasından, onu yöneten iskelet sisteminin dinamik yaylar, ipler ya da çarklar tarafından hareket ettirilmesini sağlamaya kadar geniş bir seçenek skalasına sahibiz. Bu durumda ortaya çıkan hareket üzerinde kısmen kontrol sahibi olmakla birlikte kare (frame) bazlı bir hakimiyetimiz olmayacaktır. Alınan bu karar, hareket dili açısından rastlantısal bir sonuç doğuracaktır. Filmin hareket tavrı itibarıyla tutarlı bir yapıda olması, izleyicinin bir süreliğine hareketleri yadırgaması, ama aynı zamanda tutarlılık neticesinde filmin anlatı yapısı içinde bu durumu inandırıcı bulmasını sağlayacaktır. Sürpriz sonuçlar, öngörülemeyen etkiler ve dolayısıyla heyecan verici bir izleme deneyimi sağlanması animasyonun tüm bunlara imkan sağlaması açısından önemlidir.



## BÖLÜM 3. KAPI ANİMASYON FİLMİ

### 3.1. Kapı Sinopsis

Cem 45 yaşına, evli, çocuklu ve bir şirketin üst düzey yöneticiliğini yapmaktadır. Gözlerini açtığı anda beyaz bir odanın ortasındaki sedyenin üzerindedir. Doğrulup etrafına baktığında 5 tane farklı kapının bulunduğu silindirik bir odada olduğunu fark eder. Ortam sislidir ve kapılar ancak belirli bir mesafeye kadar yaklaşınca net olarak görülebilmektedir. Bu olayın gizemini çözmek üzere mekan içinde yürümeye başlar.

Kapılardan birine doğru yaklaştığında, kapının kendi ofis kapısı olduğunu fark eder. İçeri girdiğinde, çalışma masasında oturan “kendisini” görür. Odadaki Cem, kapıda duran Cem’e bir süre önce kovduğu bir çalışanın ismi olan Koray diye hitap ederek içeri gelmesini söyler. Kapıda duran Cem, odaya girdiğinde Koray’a dönüşmüştür ve Koray’ın kovulduğu günü Koray’ın gözünden tekrar yaşar. Odadan silindirik mekana döndüğünde tekrar Cem’dir. Diğer kapıları keşfetmek üzere yoluna devam eder. Her bir kapının ardında, gerçek hayatta kendisinin kırıcı tavırlarına maruz kalan insanlar olarak kendisiyle yüzleşir. Karısı, çocuğu bu odalardan ikisinde yer almaktadır. Dördüncü oda, haftada birkaç kez uğradığı bir bardır. Bara tanımadığı bir adam olarak giren Cem, barmene Koray’ı kovduğu günü anlatmaktadır. Kovulma sebebinin düzmece bir belgeden ibaret olduğunu, bu sayede çalıştığı şirketi dolandırdığını, bir yandan da Koray’ı düşürdüğü durumla alakalı ufak da olsa vicdan azabı içinde olduğunu, ama yine de mevcut dünya düzeninde Koray ve onun gibilerin sadece birer figüran olabileceklerini söyler ve barı terk eder. Cem’in içine girdiği bu tanımadığı adam, anlatılanlara kulak misafiri olmuştur. Az sonra bu adamla buluşmak üzere Koray gelir ve Cem, Koray’ın arkadaşı olarak kulak misafiri olduğu konuşmaları Koray’a anlatma kararı alır. Cem son kez kendi ofisine Koray olarak girer ve elinde bir silah olduğunu fark eder, kalp atışları yüksektir. Cem, Koray’ı düşürdüğü maddi manevi çaresizliğin, Koray’ın hasta eşinin ölümüyle sonuçlandığını elindeki silahtan anlamıştır ve Koray, Cem’i yani kendini vurur. Silah sesiyle birlikte Cem gerçek hayatında tek başına bir hastane odasında, içinde bulunduğu koma durumundan uyanır.

### 3.2. Kapı Tretman

Cem, silindirik bir odanın tam ortasındaki sedyenin üzerinde uyanır. Doğrulup etrafa bakar ama sis nedeniyle etrafta ne olduğunu net olarak göremez.

Odanın içinde yürür ve yakınlarda kimsenin olup olmadığını öğrenmek üzere bağırır. Herhangi bir cevap alamayan Cem'in başı dönmekte ve ağrıtmaktadır. Mekanın içinde yürümeye devam eder ve kendi ofisinin kapısını görür. Tedirgin bir şekilde içeri girdiğinde kendisini masasında çalışırken görür. Odanın kapısında ellerine ve kıyafetine baktığında kendisine ait eller ve kıyafetler olmadığını fark eder. Kendisi ile göz göze geldiğinde ise panikleyip odanın kapısında geri adım atarak tekrar silindirik odaya çıkar. Neler olduğunu anamaya çalışan Cem yüzünü görebileceği bir nesne arar ve kapıdaki isimliği söküp kendisi olduğunu isimlikteki yansımadan görür. Kapıdan içeri tekrar girer, bu kez odanın içindeki aynadan kendisine baktığında bir başkası olduğunu görür. Bu kişi bir süre önce işten kovduğu Koray isimli çalışandır.

Masada oturan Cem, kapıda duran Cem'e Koray diye seslenerek içeri gelmesini söyler. Kapıdaki Cem birden irkilir, kalp atışı hızlanmıştır. İçeri yavaşça girip masada oturan ve gergin görünen Cem'in karşısında durur. Cem son derece soğuk kanlı bir tavırla Koray'a yaptığı hatadan dolayı şirketin uğradığı maddi zarardan bahsetmektedir. Koray'ın eline kovulduğuna ve hakkında açılan tazminat davasına dair bir belge tutuşturur ve şirketi hemen terk etmesini söyler.

Cem kendini Koray olarak az önce yaşadığı olaydan ötürü kalp çarpıntısı hissi içinde tekrar silindirik odada bulur. Olanların bir rüyadan ibaret olamayacağını daha önceki rüya deneyimlerinden anlamıştır. Bir sonraki kapıya doğru ilerlediğinde bunun evdeki çalışma odasının kapısı olduğunu fark eder. Kapıyı çekinerek açar ve yine kendisini masanın başında stresli bir şekilde çalışırken görür. Bir anda elinde kahve ve kurabiye taşıdığını fark eder. Kahvedeki yansımadan eşi olduğunu görür. Masada çalışmakta olan Cem'e doğru yürür ve kahveyi yavaşça masaya bırakır. Cem karısına artık saygı duymadığını, onu küçümsediğini ve geçen süre zarfında kendisinin değişim ve gelişim içinde olduğunu ama karısının bu değişimi yakalayamadığını ima eden bir konuşma yapar.

Kendini tekrar ana mekanda bulan Cem, her odada gerçekten içine girdiği insanın hisse tiklerini hissetmektedir. Diğer kapıya yönelir bunun kendi arabasının kapısı olduğunu fark eder. Kapıyı açtığına küçük ellerini ve sırt çantasını fark eder. Kendi oğlu olarak arka koltuğa oturmuştur. Baba Cem oğul Cem’le mesafeli ve soğuk bir tonda konuşmakta. Başarılı olmak zorunda olduğunu ve kendisine yakışır bir evlat olması gerektiğini söyler. Öğretmenin Cem’le görüşmesinde, ebeveyn olarak yetersizlikleri ve çocuğun aile içindeki huzur ortamının sağlanmamasına yönelik endişeleri olduğunu söylemesi Cem’i deliye döndürmüştür. Çevresindekilere çizdiği başarılı iş adamı ve aynı zamanda sevgi dolu aile babası imajının sarsıldığını hissetmesi çocuğun benzerlerine maruz kaldığı bu didaktik ve ben merkezli konuşmalar karşısında tırnak yemesine ve huzursuz bacak sendromuna neden olmaktadır. Çocuğun bu davranışlarına takan baba Cem, problemleri bir çocuk olduğunu söyler.

Sıradaki kapı bir bar kapısıdır. Bar kapısının önünde içeri girdiğinde kim olacağını tahmin edemez çünkü daha önce bu barla ilgili hiçbir akılda kalıcı olay yaşamamıştır, ve adını bile bilmediği bir barmen dışında kimseyle konuşmamıştır. Bu kez tanımadığı bir adamın içinde bulur kendini. Kalabalığın içinden barda barmenle konuşan Cem’e doğru yürür ve tam yanındaki bar taburesine oturur. Cem barmenle konuşmaktadır ve geçenlerde birini işten kovduğunu ama aslında düzmece bir belge ile çalıştığı şirketi dolandırıp suçu adamın üstüne attığını anlatmaktadır. Koray’ı düşürdüğü zor durum ve Koray’ın eşinin kanser hastası olduğuyla ilgili kendini kötü hissetmesini, hayatındaki hiç kimseyi tanımayan birine anlatıp, stres atma çabasıdır. Durum her ne kadar üzücü olsa da, aldığı kararın arkasında olduğunu, Koray ve onun gibilerin bu dünya düzeni içinde sadece birer kurban olabilecekleri düşüncesini barmene anlatarak, yaptıkları için rasyonel bir sebep bulma ihtiyacı içindedir. Cem kendisini dinlemesi için barmene teklif ettiği bahşişi bırakıp bardan ayrılır. Yanındaki adamla bir an için göz göze gelirler. Cem kapıdan çıktıktan bir süre sonra Koray, arkadaşının, yani Cem’in içine girdiği adamın yanına oturur. İçinde bulunduğu durumun maddi ve manevi çıkmazını biraz olsun paylaşmak üzere arkadaşıyla buluşmuştur o gün. Açılan tazminat davalarından, iş bulamadığından ve karısının son evredeki hastalığından bahseder. Cem’in oyunundan haberi olmadığı için kendisini suçlamakta ve gerçekten yaptığı hata

nedeniyle kovulduğunu düşünmektedir. Karısının durumuyla ilgili kendini suçlamaktadır. Cem kendi gibi biri ile ilişki içinde olmanın yıkıcı yanlarını deneyimlemiş ve kendinden nefret etmektedir o anda. Koray'ın arkadaşı olarak az önce kulak misafiri olduğu monoloğu Koray'a anlatma kararı alır. Belki içinde bulunduğu bu gizemli durum bundan sonra bir şeyleri değiştirmesi için ona bahşedilmiş bir şanstır. Koray'ın Cem'e (kendisine) gidip her şeyi bildiğini ve karşı dava açacağını söylemesi konusunda cesaretlendirir.

Tüm bunlara bir son vermek niyetiyle kalan tek kapıya yönelir. Son kapı yine Cem'in ofis kapısıdır. Kapıyı açtığı anda vücudunun adrenalinle dolduğunu hisseder elinde bir silah vardır. Silah karısının öldüğünün göstergesidir. Cem'in Koray'a bir delilik yapmaması yönündeki terkinleri sonuç vermez ve tek el silah sesi duyulduğu an Cem bir hastane odasında gözlerini açar. Bir süredir komadadır ve yanında kimse yoktur.

### **3.3. Kapı Senaryo**

#### **KAPI**

##### **1. İÇ / GÜN / SİLİNDİRİK ODA**

Cem, beyaz silindirik bir odanın tam ortasında duran sedyenin üzerinde gözleri açık bir şekilde yatmaktadır. Birden kendine gelerek başını kaldırıp etrafına bakar. Doğrulurken başının ağrıdığını fark eder.

Cem: Ah! Neler oluyor burada? Neredeyim ben?

Sedyeden kalkıp sisle kaplı odanın içinde yürümeye başlar. Odanın ortasına gelir ve etrafına bakmak üzere durur. Başı ağrıtmaktadır.

Cem: Hey! Kimse yok mu? Ah! Başım çatlayacak gibi ağrıyor.

Odanın içinde başı dönerek yürümeye devam eder ve bir kapının önüne gelir. Bu kapının kendi ofisinin kapısı olduğunu fark eder. Kapıdaki isimlikte "Cem Keskin, Direktör " yazmaktadır.

Cem(İç ses): Bu benim ofisim!

## **2. İÇ / GÜN / CEM'İN OFİSİ**

Cem ofisine girdiğinde sisler dağılır ve karşıda çalışma masasında oturan kendisini görür. Odadaki Cem bilgisayarda çalışmaktadır. Kapının açıldığını fark etmez. Olayın şokunu yaşayan kapıdaki Cem, refleks olarak ellerine ve kıyafetlerine bakar ve kendi elleri ve kıyafetleri olmadığını fark eder.

Cem: Lanet olsun bu da ne böyle!

Tekrar kafasını kaldırıp masada oturan Cem'e baktığında göz göze gelirler ve kapıdaki Cem irkilerek geri adım atıp, odanın kapısını dışardan kapatır.

## **3. İÇ / GÜN / SİLİNDİRİK ODA**

Nasıl görüldüğünden emin olmak için kapıda asılı olan isimliği alıp ayna gibi kullanarak yüzüne bakar ve Cem olduğunu görür. Cesaretini toplayıp tekrar içeri girer.

## **4. İÇ / GÜN / CEM'İN OFİSİ**

Odaya tekrar girdiğinde içeride sağ tarafta duran aynaya baktığında bir başkası olduğunu görür. Bu şirket çalışanlarından Koray'dır. Masada oturan Cem'e doğru yürür.

Cem: Gel bakalım. Bak lafı çok uzatmayacağım. Burada bulunduğun süre içinde şirkete değer kattığın bir gerçek. İşinde oldukça iyisin ama, şirketi dolandırabileceğini sandığın için de bir o kadar aptalsın. Otho şirketi ile yapacağımız şirket evliliği sözleşmesindeki pay oranlarını görmemiş olman imkansız. Kurul Otho şirketiyle bizden bağımsız bir anlaşma yaptığın kanaatine vardı. Hakkında soruşturma başlattık ve tabi yüklü bir tazminat davası açtık. Şimdi bu binayı derhal terk et!

## **5. İÇ / GÜN / SİLİNDİRİK ODA**

Yaşadığı bu şok edici olay karşısında heyecanlanan ve nefes nefese kalan Cem, kendini silindirik odada bulur. Doğrulup biraz ilerdeki sisin içinde belli belirsiz gözükken kapıya doğru yürümeye başlar.

Cem (İç Ses): Kahretsin, Koray'ı kovduğum günü onun gözünden tekrar yaşadım. Bu bir rüya olmalı. Gerçi, daha önceden rüyadayken bunu fark ettiğim olmuştu ama bu farklı. Sanki olanları gerçekten yaşıyor gibiyim.

## **6. İÇ / GECE / CEM'İN ÇALIŞMA ODASI**

Cem bu kez evdeki çalışma odasının kapısındadır. Elinde bir kahve fincanı tutmaktadır ve kahvenin yüzeyindeki yansımadan karısı olduğunu fark eder. Arkası dönük çalışmakta olan Cem'e doğru yürüyüp elindeki kahveyi masaya bırakır.

Cem: Hiç uslanmayacaksın değil mi? Senden bana çay kahve yapıp yemek pişirmeni istemiyorum anlamıyor musun? Biz artık birbirine aşık iki romantik sevgili değiliz. Her şey değişti. Hayatımız değişti. Ben değiştim. Sense olup biteni dışardan izleyen bir seyircisin sadece. Beni aşağı çekmekten vaz geç artık.

Karısı olarak kendisinin bu tavrına maruz kalan Cem, kapıya doğru yönelir ve odadan çıkar.

## **7. İÇ / GÜN / SİLİNDİRİK ODA**

Cem tekrar silindirik odadadır. Gerçek hayatında yaşadıklarını karşı taraf olarak tekrar yaşayan Cem, bu insanların neler hissettiğini de hissetmektedir. Kendisini toparlayıp bir sonraki kapıya doğru yürümeye başlar. Vardığı noktada kendi arabasının arka kapısını görür.

Cem(iç ses): Durum şu ki, içine girdiğim her kimse hissettiklerini birebir hissediyorum. Karımın hala çok derinlerde bana karşı duyduğu sevgi kalıntısını bile hissettim. Tabi bana olan nefretini de...

## **8. İÇ / GÜN / ARABA**

Arabanın içinde sis dağıldığında Cem kendini arka koltuğa yerleşmeye çalışan küçük oğlu Sarp olarak bulur. Çocuk arka koltuğa oturup kemerini takar ve babasını dinlemeye başlar. Cem çocuğu okula bırakmak üzere aracı sürmeye başlar ve bir yandan da çocukla konuşmaktadır.

Cem: Gel bakalım küçük dostum. Kemerini takmaya ne dersin? Bak seninle uzun zamandır yapmayı planladığım bir konuşma var. Geçenlerde beni öğretmenin olacak o kadın aradı ve derslerle pek ilgilenmediğini söyledi. Senin psikolojinle ilgili endişeleri olduğunu, evde gereken huzur ve ilgi ortamının sağlanmamış olabileceğini vs bir sürü zırvadan bahsetti. Yani bu cüretkar kadın küçük beyniyle beni ve anneni senin psikolojini bozmakla suçladı. Bak seninle bir yetişkin gibi konuşacağım. Sahip olduklarının farkında olmanı istiyorum. Oturduğumuz ev, bindiğin bu arada, sana aldığımız eğitimler. Tüm bu masrafları karşılayabilmek için deli gibi çalışıyorum. Başımdan geçenleri sana da annene de anlatabilmem imkansız. İkiniz de yaratmaya çalıştığım imajı zedelemek için elinizden geleni yapıyorsunuz. Şu haline bak hala tırnak yiyip sorunlu tipler gibi davranıyorsun. Artık bana en ufak bir laf getirmeni istemiyorum anlıyor musun? Bu günden itibaren farklı bir sınıf ve öğretmen ile okula devam edeceksin.

## **9. İÇ / GÜN / SİLİNDİRİK ODA**

Cem bu kez bir bar kapısında. Buraya gerçek hayatında sık sık gelmektedir.

Cem(iç ses): Bu barda adını bile bilmediğim bir barmek dışında kimse yok.

## **10. İÇ / GECE / BAR**

Cem kızıl saçlı ve sakallı tanımadığı bir adam olarak barda oturmuş barmenle konuşmakta olan Ceme doğru yürür. Cemin yanındaki sandalyeye oturup bir bira ister.

Cem: Hey dinle dostum! Bugün ekstra bahşiş kazanmaya ne dersin? Hem tek yapman gereken beni dinlemek. Belki sadece yorum filan yaparsın ha? Anlaştık. (gülümser) Geçenlerde herifin tekini yapmadığı bir hata nedeniyle kovdum. Daha doğrusu adına sahte bir belge düzenleyip karşı şirketten milyonlarca dolar kazandım. Neyse bu detayları

boş ver. Aslına bakarsan üzerinde düşündüğüm konu şu, dünyanın en iyi, erdemli ve ahlaklı insanı olduğun için sana plaket filan vermiyorlar. Adamın karısı kanser miymiş neymiş. Sonradan öğrendim. Gerçi biliyor olsam bile kararım değişmezdi. Bu adam pragmatik davranıp benimle iş birliği yapsaydı belki de karısının hayatını çoktan kurtarmıştı. O dürüst bir çalışan olmayı seçti. Bak ben sadece oyunu kuralına göre oynuyorum dostum. Hayat böyle bir şey. Uyum sağlayamayan dışarda kalır. Neyse. Al bakalım söz verdiğim gibi...

Cem sandalyeden kalkıp bardan çıkar. Koray Bora'nın (Cem'in içine girdiği Koray'ın arkadaşı) yanına gelip oturur.

Koray: Dostum geciktiğim için üzgünüm. Durumları biliyorsun hala işsizim. Skandal sektörde duyuldu kimse bana iş vermek istemiyor. Şirket de bir yığın dava açtı ve açmakta da haklılar. Karımın durumu her geçen gün kötüye gidiyor ve tedavisi için kaynak yaratamazsam o ölecek dostum. Ah tanrım o maddeyi nasıl fark etmedim, keşke bir mucize olsa da zamanı geri alabilsem...

Bora Koray'ın sözünü keserek,

Bora: Hey Koray sana bunu nasıl söyleyeceğimi bilmiyorum ama, az önce senin yöneticinin olacak o herif buradaydı ve barmenle konuşmalarına kulak misafiri oldum. Haksız yere bir belge düzenleyip suçu senin üzerine attığından falan bahsetti. Bak gidip neler çevirdiğini bildiğini söylemelisin ona. Bu pisliklerin kazanmasına izin vermemeliyiz dostum.

## **11. İÇ / GÜN / SİLİNDİRİK ODA**

Cem tekrar ofisine girer.

## **12. İÇ / GÜN / CEM'İN OFİSİ**

Cem tekrar Koray olarak Cem'in ofisindedir. Bu kez zangır zangır titremektedir ve elinde bir tabanca olduğunu fark eder. Cem elinde tabanca ile korayı gördüğünde heyecan ve panikle ayağa kalkıp ellerini kaldırır. Koray olan Cem, elindeki tabancadan Koray'ın



karısının öldüğünü anlar ve karşısında vaatlerde bulunan çaresiz Cem'e doğru tabancayı doğrultup tetiği çeker.

Cem: Hey senin burada ne işin var? O elindeki de ne? Buraya nasıl girdin? Dışarıda kimse yok mu? Sakın bir delilik yapayım deme.

Koray(İç ses): Ölmüş!

Koray silahı Ceme doğrultup üzerine doğru yürür.

Cem: Hey tamam tamam tamam. Sakin ol. Ne istediğini söyle. Davalar mı? Hepsini geri çekiyorum. Bak sana bir çek imzalayayım miktarı sen gir ha?

Koray: Kes sesini!

Koray silahı ateşler.

### **13. İÇ / GÜN / HASTANE ODASI**

Cem ilk sahnedeki gibi boş, beyaz bir hastane odasında tek başına sedyede yatmaktadır. Silah sesiyle birlikte gözlerini açmış ve komadan uyanmıştır.

### **3.4. Göstergeler, Tema, Premis ve Ele Alış Şekli Üzerine**

Her estetik sistemde sembolizm anlatı yapısını karıştırır, çünkü bir sembol, özel bir anlam üretmek üzere imaj dağarcığının parçası olarak kullanılır ancak aynı sembol, sanatçının ön görmediği ve bir başkası tarafından farklı yorumlanabilecek anlamlara da gebebilir. Bir başka deyişle, bir animasyon filminde semboller kasıtlı olarak anlam sağlamak için kullanılmış olsun olmasın, sembolizm yoluyla yorumlanır. Bu durum tabii ki filmin anlaşılması konusunda değişkenliklere neden olur. Tartışmaya açık bir şekilde gizli anlamlarını zenginleştirebileceği gibi temsil ettiği düşünceyi tam anlatamamasına da neden olabilir. Animasyonda kullanılan sembolizm, live action'a kıyasla çok daha karmaşıktır. Bunun sebebi, live action'daki sembolik etki, gerçeklik ile ölçülür. Animasyonda sembol animasyonun kendi saf formuna göre çalıştırılmalıdır. Gerçek

dünyanın temsiline dair tüm ilişkilerden uzaklaştırılmalıdır ve doğasına uygun olarak kitlesine ulaşmalıdır. (Wells, 1998: 89)

Kapı filmi, Cem karakterinin gerçek hayatında vurulduktan sonra komada yaşadığı farkındalığı konu almaktadır. Ameliyat önlüğüyle içinde uyandığı beyaz silindirik oda aslında komadaki yoğun bakım odasının araf halindeki temsilidir. Bu silindirik odanın duvarlarında son dönemde yaşadığı birkaç olaya açılan kapılar yer almaktadır. Kapı göstergesi filmin içinde odalara açılan birer fonksiyonel öge gibi ele alınsa da aslında bilinçaltına, ego ve süper egoya açılan birer portali sembolize etmektedir. Cem her girdiği odada, farkında olmadan bilinçaltında yer etmiş birkaç olayı, karşısındaki kişi olarak yeniden yaşamaktadır. Bu sayede kendisini, hayatındaki en değerli insanların gözünden görmekte ve büründüğü canavarın kendisine ve çevresine nasıl zararlar verdiğini deneyimlemektedir.

Olayın gerçek üstü mekanlar ve gerçek dışı bir zamanda cereyan ediyor olması filmin görsel stili ile ilgili alınan kararları tayin etmiştir. Gerçeklikten uzak düşük poligonlu karakterler ve mekanlar, stilize ve realizmden mümkün olduğunca uzak duran ışık ve gölgeler, aksiyondaki ve animasyonlardaki köşelilik, gerçek hayatın anarşist birer temsilcisi niteliğindedir. Tez çalışmasında benimsenen gerçeğe yaklaşma çabası içinde olmayan tutum, bu filmin atmosferinin ve anlatım dilinin yaratılması için kullanılmıştır. Filmdeki sisin bile transparan karelerden oluşması, gerçekte rastlamadığımız ortamların bile tutarlılık sayesinde ne denli inandırıcı olabileceğinin kanıtı niteliğindedir. Bu tavrıyla deneysel kategorisine dahil edilebilecek nitelikteki film plot'u ile geleneksel anlatı yapısına yakın durmaktadır.

Öyküde insanın geçmişten gelen, bilinçaltında yer etmiş komplekslerinin, hayatının bir döneminde farklı hırslara dönüşerek gün yüzüne çıkması işlenmekte. Cem karakterinin geçmişte daha insani özellikleri olan biri olduğu, eşi ile olan diyalogunda anlaşılmaktadır. Cem eşine, “biz artık birbirine aşık iki romantik sevgili değiliz, her şey değişti, ben değiştim, sense seyirci rolündesin” diyerek anlatmaktadır.

Komplekslerini para hırsı, ve oluşturmaya çalıştığı imaj ile ortaya koymaktadır. Tüm bunları yaparken ne denli acımasız olabileceğini, karısı hasta olan dürüst ve başarılı Koray'ı harcayarak göstermektedir. Bir insanın hayatına mal olabilecek bir hareketi bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde tereddütsüz yapacak hale gelmiştir. Sonrasında yaptığı vicdan muhakemesinde bile "iyi ki" yapmışım diyebilecek kadar dejenere olmuştur.

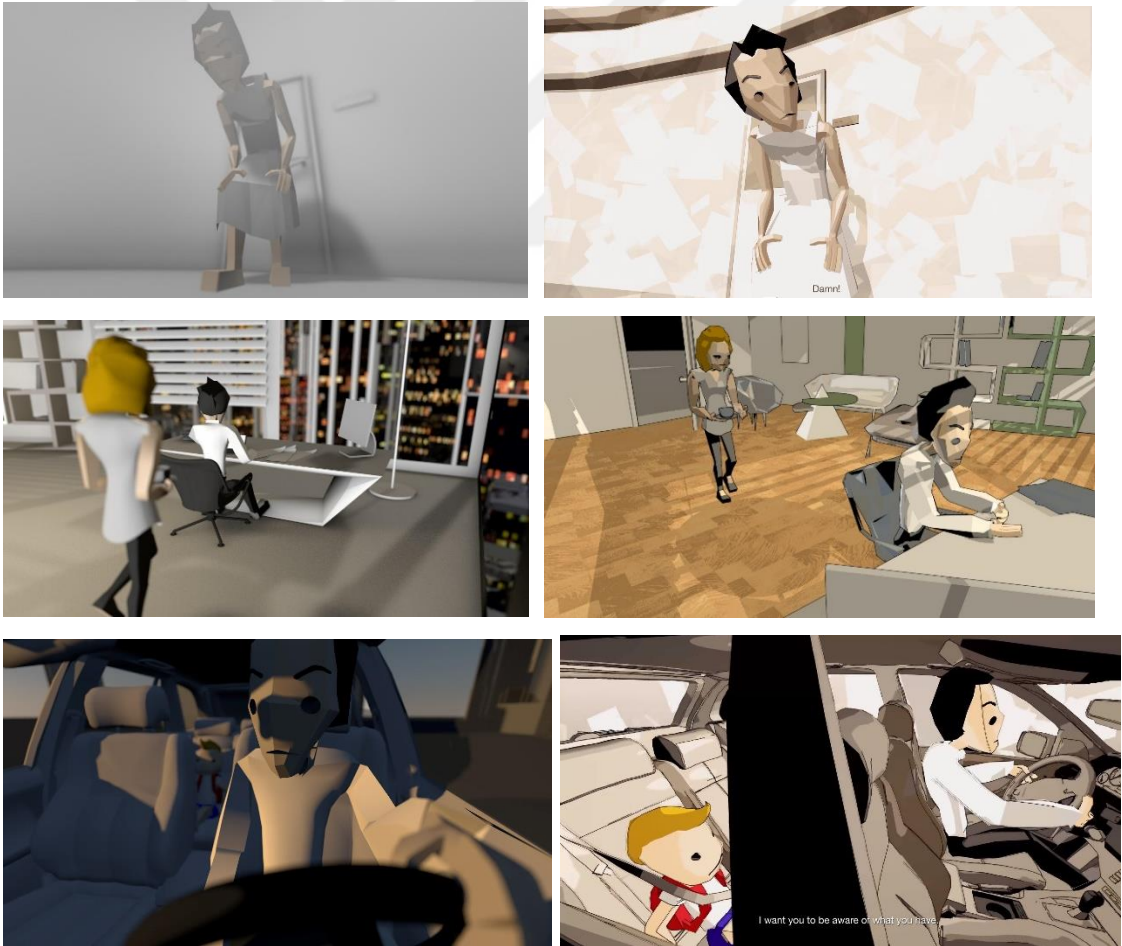
Filmin finalinde Cem'in gerçek hayatında Koray'ın onu vurduğunu anlıyoruz. Bununla birlikte Araf'taki Cem'in de kendi kendini tereddütsüz vurma kararı aldığını görüyoruz. Buradaki amaç, komadan yapa yalnız uyanan Cem'in eski Cem'i öldürdüğü ve asla aynı Cem olmayacağı mesajını vermektedir. Cem, Koray'ın kendini vurmakta haklı olduğunu düşünmektedir. Her ne kadar Koray'ın ölen karısını geri getiremeyecek olsa da, kalan yaşamını iyi biri olarak sürdürebileceği izlenimi yaratılması hedeflenmektedir.

### **3.5. Kapı Filminin Görsel-İşitsel Stili ve Alınan Kararlar**

Kapı filmi Low Poly (az poligon içeren) geometri ve Cel Shading render ile tasarlanmıştır. Alınan bu karar, film diline fonksiyonel katkı sağlamakla birlikte, bu tezde savunulan "ikonik" dünyanın izleyici üzerinde herhangi bir algı kesintisine yol açmayacağını ortaya koymaktadır. Filmin geçtiği zaman ve düzlem Cemin gerçek hayatının bir simülasyonu niteliğindedir. Ölümle yaşam arasında bir düzlemde geçmektedir. Burada düşük poligonlu ortam, karakter tasarımları ve hatta kübik olarak tasarlanmış sis, bu ortamın gerçek dünya olmadığı vurgusunu yapmaktadır. Bu noktadan hareketle, filmle ilgili koyulan kurallar bazında bir hareket alanı yaratılmıştır. Karakterler gerçek dünyadaki hallerinden daha kübik görünmektedirler. Buna paralel olarak filmdeki ışık yaklaşımı, foto gerçekçi bir ışık olmamalıdır. Keskin gölgeler ve herhangi bir geçiş içermeyen gölgelendirme şekli, yaratılan bu dünya için uygun bulunmuştur. Kontürleri oluşturan sert ve tekrar eden siyah çizgiler de, karakterin dış hatlarından biraz mesafeli ve tam oturmayacak şekilde tasarlanmıştır. Bu kararlar filmin plot'undaki tuhaflığı ve bulmacalı yaklaşımı destekler nitelikte planlanmıştır.

Hikayenin izleyici nazarında karşılık bulabilmesi için, karakter, mekan ve ışık tasarımları bazında gerçekçi bir sunumla yansıtılmasının gerekliliğinin sorgulandığı film,

konsept tasarımı ile “live action’ dan” mümkün olduğunca uzaklaşmayı amaçlamaktadır. Özellikle 3 boyutlu yazılımların imkanlarını filtre etmek ve kısıtlamak, bu yapım için hayati önem arz etmiştir. Yazılımlar, yapıları gereği, gerçeği simüle etmek üzerine özelleşmiştir. Yaratılan üçüncü boyut, ışık kaynağı türleri, gerçeğin de ötesinde imkanlar tanıyan kamera özellikleri, materyal ve kaplama unsurları, iskelet sistemi ve simülasyon yetenekleri ile sınırsız imkanların sağlandığı bu ortamı, cut-out, stop motion ya da konvansiyonel animasyon üretim yöntemlerinin doğasında var olan kısıtlı imkanları, yapay yollarla elde ederek kullanma kararı, filmin görsel stilini belirleyen en önemli karar olmuştur. İsmi geçen bu geleneksel animasyon üretim yöntemlerinin kısıtlı imkanları, filmin hem hareket, hem de görsel stiline büyük katkılar sağlayan son derece özgün unsurlardır. Bu yapımları eşsiz kılan özellik, prodüksiyon imkanlarının kısıtlılığının filme kattığı kişiliktir. Her film kare bazında birbirinden farklı ve şahsına münhasırdır.



**Şekil 5** *Kapı* Animasyon Filmi Render Çıktıları  
Emre Zengineken, *Kapı* Animasyon Filmi, İstanbul, 2019

Yukarıdaki görsellerde render aşamalarını görmekteyiz. Sol sütundaki “PBR” (foto gerçekçi) render görüntülerinden, filmin görsel stili gereği vaz geçilip, sağ sütundaki “Cel Shading” ve kontürlü yapı tercih edilmiştir.

Filmin hareket yaklaşımı ise 12 prensibin tamamı gözetilmeksizin oluşturulmuştur. Belirlenen stilde, squash-stretch ya da anticipation gibi prensiplerin kullanımı, Kapı filminin genel estetik kurallarına ve savunulan yaklaşıma ters düşeceği için tercih edilmemiş, ancak animasyon ritmini destekleyici ease in-ease out, layout ve kadraj için staging, fizik kurallarına az da olsa riayet etmenin gerekliliği nedeniyle secondary action ve yer yer follow through – overlap prensipleri kullanılmıştır.

Filmin jenerik tasarımında ve logosunda kuş bakışı bir labirent temsili şeklinde filmin ismi, logotype haline getirilmiştir. Logotype filmin genel görsel tarzına uygun şekilde geometrik ve keskin köşelere sahip olan bir lettering tasarımıdır. Jenerikte oldukça yavaş oluşan logotype ve destekleyici çizgiler, filmin olay örgüsündeki yavaş yavaş çözülen bulmaca gibi, oluşumun sonlarına doğru okunmaktadır.

Filmde kapı imgesi, bu bulmacayı çözmek ve Cem’in aslında kendisi ile yüzleşmesini sağlayan geçişler için kullanıldığı için sloganda, “aç, yüzleş, iyileş” sloganına karar verilmiştir.

Filmin ses efektleri ve müzikleri yaratılmak istenen gerginlik ve belirsizlik duygusunu vurgular nitelikte tasarlanmıştır. Ortam seslerine ek olarak, dip gürültüleri ve yer yer parazitler kullanılmıştır. Müzik, elektronik, minimal, ve yer yer midi sounduna yakın sesler içermekle birlikte, armoni ve mod olarak gerginliklerin, hüznün ve tansiyonun yükseldiği anları destekler nitelikte bestelenmiştir. Her oda için farklı duygu durumları yaratmak üzere yazılmış olmakla birlikte, tonalite ve armoni anlamında süreklilik içermektedir. Yani film boyunca farklı odalarda ve zamanlarda çalan, farklı duygular uyandıran parçalar birleşip tek bir parça şeklinde de dinlenebilecek armonik ve ritmik uyumluluk içindedir.

Filmin klasik anlatı yapısına hizmet etmek üzere yazılmış olan diyalogları ise, görece karmaşık olay örgüsünün çözülebileceği minimum düzeyde, ağırlıklı monolog ve yer yer iç ses olarak planlanmıştır.

### 3.6. Sinematografi ve Film Grameri

Kapı filminin sinematografisi, tekinsizlik, sübjektif psikolojik durumlar, gizem, ve izleyicinin hem Cem'in hem de karşısındaki karakterin hissettikleri ile özdeşlik kurabilmesi için belirlenen kamera açıları, hareketleri ve objektif tercihleri ile şekillenmiştir. Filmde anlatılan sürekli bir başkasının yerine geçme ve onun gözünden bakma durumu, kritik kamera kararlarının alınmasını gerektirmektedir.

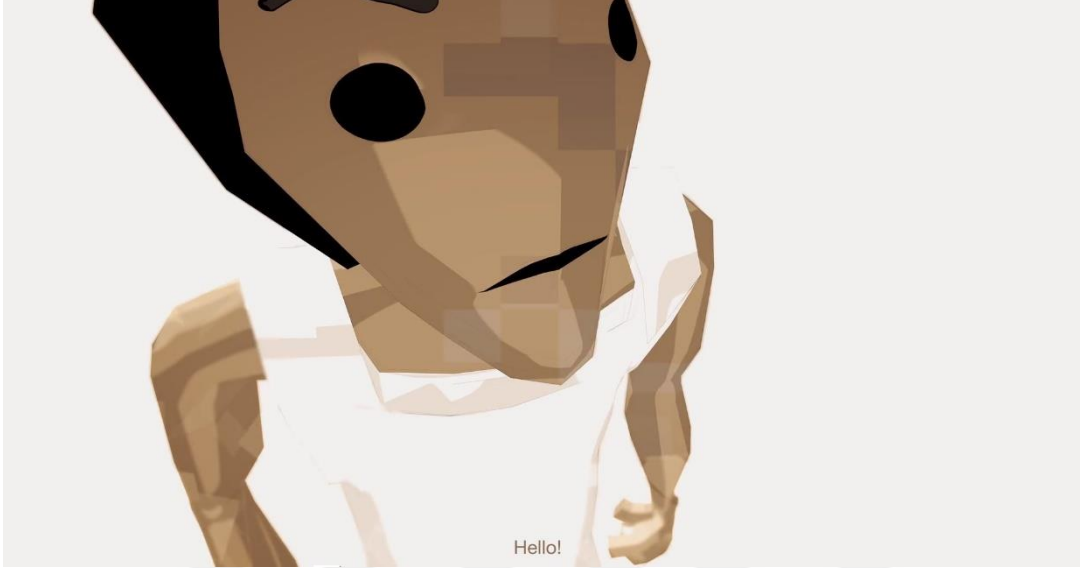


**Şekil 6** *Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları*  
*Emre Zengineken, Kapı Animasyon Filmi, İstanbul, 2019*

Filmin açılış planındaki sedyede uzanmakta olan Cem karakterini, üst açıdan yavaşça zoom yaparak çeken kamera, birazdan tanık olacağımız anomali ile ilgili gereken tekinsizliği, boşluk hissini vermekle birlikte, oldukça uzaktan başladığı hareketini en fazla boy plana gelerek bitirerek, seyircinin olaya çok uzaktan, dışardan ve objektif bir şekilde bakmasını sağlamaktadır.

Bu plan, filmin seyirci ile ilk buluştuğu an seyircinin filmi, kübik, boş, simetrik, dingin, tuhaf gibi sıfatlarla nitelendirmesini hedeflemektedir. Seyirci ve Cem arasındaki

bilgi asimetrisi, ilerleyen dakikalarda yükselerek devam edecek, gerilim artacak ve bu durum filmin görsel ve işitsel ritmine de yansiyacaktır. Açılıştan ilk odaya girene kadar oldukça dingin bir atmosferde devam edecek olan tempo, kapının açılıp sübjektif kamera açısında Cem'in karşıda kendisini çalışırken görmesiyle yükselmeye başlayacaktır.



*Şekil 7 Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları  
Emre Zengineken, Kapı Animasyon Filmi, İstanbul, 2019*

Sisli odadaki sahnelerdeki kamera, sanki Cem karakterinin dış bir göz, bir güvenlik kamerası, ya da daha tanrısal bir gözden izlediği izlenimini yaratmak üzere, konumlandırılmıştır. Bu sahnelerdeki objektif tercihleri ağırlıklı olarak yakın plan ve geniş açı şeklinde belirlenmiştir. Özellikle üst açılar, Cem'in çaresizliğini, ve yaşadığı durum karşısında acizliğini vurgulamak üzere planlanmıştır. Sisli odada Cem genelde kendi kendiyile, içsesi ile konuşmakta ve sesinde hep yankı bulunmaktadır. Alınan kararlar, bu odanın “Araf” olduğu izlenimini vermek üzere belirlenmiştir.



**Şekil 8** *Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları*  
*Emre Zengineken, Kapı Animasyon Filmi, İstanbul, 2019*

Filmde sübjektif açılara fazlasıyla yer verilmesinin sebebi, film boyunca yer değiştirmelerin olmasıdır. Burada hedeflenen, sadece fiziksel değişim değil, Cem'in dönüştüğü kişinin gözünden, Cem'in nasıl gözüktüğünü seyirciye aktarmaktır. Daha önce yaşanmış olan bu olaylardaki kişilerin Cem'in davranışları karşısında psikolojik olarak nasıl etkilendiklerinin ifadesi için gerekli görülmüştür.





**Şekil 9** *Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları*  
*Emre Zengineken, Kapı Animasyon Filmi, İstanbul, 2019*

Filmdeki bar sahnesine Bora'yı takip eden bir kamera ile giriyoruz. Bu sahnenin hemen öncesinde, Cem, bar kapısında gireceği mekanda barmen dışında kimseyi tanımadığını söylemiştir ve içeri kim olarak gireceği hakkında en ufak bir fikri yoktur. Buradaki takip kamerası tercihi, hem giren kişinin kim olduğu bilgisinin izleyiciye de hemen verilmemesini sağlamak için, hem de bu tip mekanlara girerken, müzikle, kalabalıkla ve ortamla ilgili deneyimin yaşatılması için tercih edilmiştir.



**Şekil 10** *Kapı Animasyon Filmi Sinematografi Unsurları*  
*Emre Zengineken, Kapı Animasyon Filmi, İstanbul, 2019*

Filmdeki diğerk bir karakteristik kamera hareketi ise, Araba sahnesindeki yaklaşık 270 derecelik kamera hareketidir. Bu sahnede kamera, Cem'in ođlu Sarp'a dönüşüp arka koltuđa oturması ile arabanın arka koltuđunda hareketine başlar. Kadrajda Sarp ve Beyaz gömleklili bir kol vardır. Çocuđun ve arabayı kullananın kim olduđunu ve Cem'in sesini duyduğumuzda anlamamıza rađmen, kendiliđinden kapanan araba kapısı ile desteklenen tuhaf durum içerde başlayıp dışarı çıkan ve arabanın etrafında dönen kamera ile ifade edilir. Filmde mekanların camlarından, silindirik odadaki sisten başka bir şey gözükmediđinden aracın yol kat ettiđi izleniminin verilmesi gibi bir fonksiyonu da vardır bu hareketin.



**Şekil 11** *Kapı Animasyon Filmi Afişleri*  
*Emre Zengineken, Kapı Animasyon Filmi, İstanbul, 2019*

Filmin afiş tasarımlarında hikayenin üzerine kurulduđu iki kilit karakter, Cem ve Koray yer almaktadır. Film stilindeki gibi geometrik formlar, tek tondan oluřan gölgeler, arka planda stilize bir kapı ve filmin labirent imgesini çağrıřtıran logosu yer almaktadır. Afiřler hem tasarım unsurları, hem de sloganı ile, merak uyandırmak üzere tasarlanmıřtır.

## BÖLÜM 4. SONUÇ

Kapı filminin, anlatısı, konsept tasarımı, pre-produksiyon, prodüksiyon ve post-produksiyon süreçlerinin tamamında hizmet etmesi hedeflenen fikir şudur;

*“ İzleyiciye bir film aracılığıyla sunulan atmosfer, her ne kadar gerçekten uzak gözükse de, tasarlanan bu görsel dilde tutarlı bir şekilde ısrar edilirse, izleyici üzerinde sadakat duygusu, özdeşlik yaratabilir ve ilgi uyandırabilir.”*

İzleyici bir süre sonra, filmde sanki hiçbir tuhafılık yokmuş gibi sunulan alternatif dünyayı benimser. O dünyanın kuralları ve gereksinimleri ile düşünmeye başlar. Kapı filminin, seyir keyfi, estetik ve asıl amacı olan hikaye anlatıcılığı görevlerini, tatmin edici bir şekilde yerine getirmesi gerekirken, bu tezin yazılması için ilham unsuru olan bu düşünceyi de ispat etmesi gerekiyordu. Üçüncü bölümde anlatılan yöntemler, gerekçeler ve alınan kararlar ile ifade edilen süreç bu fonksiyonu yerine getirmek üzere gerçekleşmiştir. Film 30 kişilik bir seyirci kitlesine izletilmiş ve herhangi bir okunma ya da özdeşlik sorunu yaşanmadığı geri bildirim alınmıştır. Film seyri esnasında yapılan gözlemde ise, dikkat dağınıklığı ya da ilgi azlığı gözlenmemiş, aksine merak ve ilgi uyandırdığı kaydedilmiştir.

Film üretim sürecinde Pixar, Walt Disney gibi dönemin gerçek gibi görünen animasyon eğilimi ile ilgili tüm genel eğilimlerin baskısı hissedilmiş, kullanılan 3 boyutlu programların gerçekçiliği yakalamak üzerine inşa edilmiş imkanları kısıtlanmış ve bir çok deneme yanılma ve test çıktısı elde edilmiştir. Elde edilen dokümanlar ile aynı film çok farklı bir görünüm ile yeniden çekilebilecek veriye sahip olmuştur.

Tüm sanat ve iletişim disiplinlerinde olduğu gibi, animasyon mecrası da hedef kitlelere ayrılabilir. Yapılan prodüksiyonun birincil amacı para kazanmak ise, genel hedef kitleye hitap etme zorunluluğu vardır. Max Fleischer ve Walt Disney gibi animasyon tarihine ve animasyon eğitiminde okutulan prensiplerin büyük bölümüne mal olmuş, dönemin realist yaklaşımının öncüsü olan isimler aynı zamanda ticari kaygılar gereği genel kitlenin kolay algılayabileceği görsel stiller geliştirmişlerdir.

Bu durum animasyonun başka hiçbir sanat dalında var olmayan teknik ve estetik ifade imkanlarının sınırlanmasına neden olmaktadır. Bir tarafta, sanatsal, plastik, kavramsal, ideolojik, sınırları olmayan ve kendi gerçeğinin farkında olan bir animasyon dili, diğer tarafta da geniş kitlelere hitap edebilen, teknolojiyi sonuna kadar kullanıp geliştirilmesi için talep yaratan, ama belirli eğilimler, normlar ve sınırlar dahilinde üretilen bir animasyon üretim anlayışı yerleşmiş durumdadır. Bu çalışmada ele alınan yön ise;

*animasyon disiplininin, ancak kendi gerçekliğinin farkında olarak özgün çalışmalara ev sahipliği yapabilecek olmasıdır.*

Kapı filminin izleyiciyle iletişim kurması çok zor olmayan ve klasik üç perde anlatı yapısına yakın bir hikayesi olması istenmiştir. Burada çok daha bağımsız ve non-narrative bir tavır özellikle benimsenmemiştir. Hikaye yaşamla ölüm arasındaki dünya tasviri üzerinde işleyen bir olay örgüsüne sahiptir ve hikaye, serim, düğüm, çözüm yaklaşımıyla ele alınmıştır. İzleyici, filmdeki karakter ve mekanların neden köşeli, ışığın, gölgelerin ve hatta sisin neden keskin hatlara sahip olduğunu, filmin geçtiği ortamın Araf olmasıyla ilişkilendirmesi filmin okunmasını kolaylaştırmak üzere düşünülmüştür. Zira filmin sonunda Cem'in hastane odasında uyandığı sahnenin ışık ve gölgesi realizme daha yakındır. Bunun sebebi, Cem'in uyandığı oda, zaman ve ortam, Cem'in gerçek dünyasına ait olmasıdır.

İzleyicinin sıklıkla görmeye alışık olmadığı bir görsel stil, izleyici tarafından başlangıçta bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde sorgulansa da, yaratılan dünya yeterince istikrarlı ve kendi gerçeklerine sahip çıkar nitelikte tasarlanmış ise, izleyicinin zihnindeki bu sorgulama duygusu kısa sürede saygıya ve ilgiye dönüşmektedir.

Farklı janralar için farklı gereksinimler doğmaktadır. Tek amacı, görsel ve işitsel öğeleri kullanarak izleyici üzerinde bir seyir deneyimi yaşatmak olan yapılardan, tamamen geleneksel yapıda bir anlatıya hizmet eden, son derece gerçekçi yapılara kadar geniş bir skalayı değerlendirirken bir ortak koşul yaratmak gerekirse, bu koşulun “**tutarlılık**” olduğunu düşünüyorum. Kapı animasyon filmi, prodüksiyon tekniği

anlamında animasyon olmakla birlikte, gerilim, drama ve kara film kategorilerinde değerlendirilebilecek bir hikayeye sahiptir.

İzleyici, yaratıcı süreçler sonunda elde edilen sanat yapıtını, kendi bilgi birikim deneyim, toplumsal kabuller, eğilimler ve tespitleri paralelinde değerlendirir. Sanat disiplininin ya da üretim sürecinden en habersiz izleyicinin algısını oluşturan temel unsur o kişinin dünyanın fiziksel koşullarını ve bulunduğu toplumun kültürünü doğrudan deneyimliyor olmasıdır. Animasyonu “live action’dan” ayıran en büyük fark, gerçek dünyayı taklit etme zorunluluğunun olmamasıdır. Fiziksel koşullara tabi olmamasıdır. Animasyon ile bu dünyadan bağımsız fiziksel koşullar yaratılabileceği gibi ona sadık da kalınabilir. Animasyon için bu durum bir tercih meselesidir.

Animasyon bu yanıyla ilk dönemlerinden günümüze estetik ve teknoloji anlamında çok fazla kritik kararın alındığı ve sürekli evrim geçiren bir disipline dönüşmüştür. Günümüzde “genel seyirci” olarak nitelendirdiğimiz seyirci kitlesi için bile, zamanında çok zor okunabilecek görsel ve içeriksel yapımlar, rahat okunabilir hale gelmiştir. Walt Disney’in, bu dünyanın kuralları, estetik anlayışı, toplumsal normlara sadık, iyiyi, doğruyu, mükemmeli yücelten yapımlar ortaya koymasının sebebi, genel seyirci kitlesini hedeflemek, bu sayede daha çok insana ulaşabilmektir. Walt Disney yapımlarında kahraman her zaman iyi, erdemli, çalışkan, kusursuzdur ve tüm anlatının merkezindedir. Geri kalan herkes o mutlu olsun diye çalışmaktadır. Bu yaklaşım, Walt Disney animatörlerinin, dönemin büyük yapımlarında isimlerinin yazılmamasından ve sadece Walt Disney’in isminin geçmesinden de anlaşılabilceği gibi, bir kurum kültürü haline de gelmiştir. Buna karşılık Walt Disney’den ayrılan ya da atılan ve UPA Stüdyosu’nu kuran sanatçılar kendi tarzlarını, bu stüdyodan çıkan yapımlara doğrudan yansıtma imkanı bulmuşlardır. Gerçekçi yaklaşıma karşıt tavırları ile fizik koşullarından ve dönemin dayatılan animasyon estetiğinden uzak yapımlar ortaya koymuşlardır.

Burada her iki yaklaşımın da hedef kitle bazlı olarak değerlendirilmesi daha doğru olacaktır. Bir yapımın amacının ve hedef kitlesinin baştan belirlenmesi, filmle ilgili pre-produksiyondan post-produksiyona kadar geçecek olan sürede alınacak olan kararları belirleyecektir.

Kapı filmi, realizme yaklaşmak konusunda sınırsız imkanların sağlandığı bir ortamda, bu imkanlar filtre edilerek üretilmiştir. Karakter, mekan, ışık ve hatta atmosfer efektleri tasarımı konusunda, minimal geometrik formlara indirgenmiş görsel stili ile, animasyonun realizme olan eğiliminin karşısında duran ve kendi dilini oluşturması gerekliliğini savunan bir yapıma olma amacındadır.

Filmin arkasında durduğu görüşlerden biri de; animasyonun 3 boyutlu yazılımların sunduğu imkanların kölesi haline gelmemesidir. Filmin konsept, storyboard ve animatik tasarımı gibi pre-produksiyon süreçleri kağıt üzerinde, ya da çizim programları kullanılarak bilgisayar ortamında üretilmiş, prodüksiyon kısmı ise tamamen 3 boyutlu yazılımlar kullanılarak üretilmiştir. 3 boyutlu yazılımların sağladığı imkanlar, sadece filmin dili ve stili için alınan kararlara hizmet edecek şekilde kullanılmıştır. Günümüz Hollywood aşırı gerçekçi animasyon eğilimine karşı, UPA Stüdyoları'nın ve Zagreb Film Okulu'nun ruhu ile, mümkün olan en minimal form, mekan tasarımı, stilize ışık ve atmosfere uygun hareket tasarımı anlayışı ile ele alınmıştır.

Kapı filminin amacı; kendi sıra dışı estetik kurallarını belirlemiş ve bu konuda tutarlı olarak, belirgin bir hikayeyi sorunsuz bir şekilde, “herhangi bir izleyici profiline” sorunsuz aktarabilmektir. Bu yanıyla genel izleyici kitlesi bazında hikaye, görsel stilin önüne geçmekte, ve izleyici, izlediği bu minimum geometrik detay ile çözülmüş filmde ne olacağına, filmin nasıl sonuçlanacağına konsantre olup, deneyimlediği dünyayla ilgili herhangi bir sorgulama yaşamamaktadır. Daha özel bir izleyici kitlesi için ise, bu hikayenin görsel olarak ele alış şeklinin de fark edilebileceği söylenebilir.

## KAYNAKÇA

Adamson J. (1979). *"Suspended Animation" Film Theory and Criticism*, New York: Oxford University Press.

Andrew, J. D. (2010). *Büyük Film Kuramları* (Z. Atam, Çev.). İstanbul: Doruk.

Beckerman H. (2003). *Animation: The Whole Story*, New York: Allworth Press.

Blazer L. (2016). *Animated Story Telling: Simple Steps For Creating Animation And Motion Graphics*, San Francisco: Peachpit Press.

Bendazzi G. A (2016). *World History: Volume I: Foundations - The Golden Age: Volume I*, New York: CRC Press Taylor & Francis Group.

Bendazzi G. (2016). *A World History: Volume III: Foundations – Contemporary Times: Volume III*, New York: CRC Press Taylor & Francis Group.

Besen E. (2004). *Drive to Realism*, Animation World Magazine, <https://www.awn.com/animationworld/drive-realism-disney-harryhausen-landreth-part-1>.

Furnis M. (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı*, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Furnis M. (2016). *A New History of Animation*, London: Thames & Hudson.

Furniss, M (1998). *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Indiana: Indiana University Press.

Holloway, R. (1972). *Z is for Zagreb*, New York: A.S. Barnes.

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

Maltin L. (1987). *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons, Revised and Updated Edition*, New York: McGraw-Hill Book Company.

Napier S.J. (2008) *Anime “Akira’dan Howl’un hareketli Şatosu’na”* Palgrave Macmillan, İstanbul:ES Yayınları.

Samancı Ö. (2004). *Animasyonun Ölenemez Yükselişi*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Stephanson, R (1990). *Cinema As Art*, London: Penguin Books.

Pilling J. (1998) *A Reader in Animation Studies*, Indiana: John Libbey & Company Ltd.

Wells, P (1998). *Understanding Animation*, London: Psychology Press.

