HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

EDEBİYAT METİNLERİNİN CANLANDIRMA SİNEMASINA UYARLANMASI VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

Cansu ASLAN

Yüksek Lisans Tezi

ANKARA, 2022

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

EDEBİYAT METİNLERİNİN CANLANDIRMA SİNEMASINA UYARLANMASI VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

Cansu ASLAN

Yüksek Lisans Tezi

ANKARA, 2022

EDEBİYAT METİNLERİNİN CANLANDIRMA SİNEMASINA UYARLANMASI VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

Danışman: Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT
Yazar: Cansu ASLAN

ÖZ

Canlandırma tekniği gelişen teknolojinin de katkılarıyla bilgisayar oyunları, sinema, reklamcılık, sağlık sektörü gibi farklı alanlarda kullanılmaya başlanmış, özellikle sinema alanında öne çıkan bir teknik olmuştur. Hayvanların ya da nesnelerin, insana özgü beceriler yüklenerek beyazperdede karşımıza çıkması, fantastik varlıkların ete kemiğe bürünmesi canlandırma teknikleri sayesinde mümkün hale gelmiştir. Yalnızca kamera aracılığıyla izleyiciye aktarılması mümkün olmayan çok sayıda edebi metin, canlandırma teknikleri kullanılarak sinema, televizyon vb. mecralara uyarlanmış; etkileyici bir görsel dille izleyiciye sunulan bu yapıtlar daha geniş kitlelere ulaşır hâle gelmiş ve yapıtların bilinirliğinin artmasına katkı sağlanmıştır. Fantastik ve bilimkurgu konulu eserlerden uyarlanan yapımlarda eserlerin doğası gereği canlandırma tekniklerinden faydalanılmış, birçok yapım büyük oranda bu teknikler yardımıyla üretilmiştir. Bu sayede edebiyat yapıtları çok daha geniş bir toplama ulaşabilmiştir. Canlandırma teknikleri aracılığıyla uyarlanan eserler, özellikle çocukların edebiyat yapıtlarına karşı olumlu bir yaklaşım geliştirmesi ve okuma alışkanlığının ediniminde etkili olmuştur. Yazılı ya da sözlü edebiyat ürünlerinden uyarlanan yapımlar, bu eserlerin bilinirliği üzerinde olumlu bir etki bırakırken; anlatıyı kısıtlı bir sürede ve özünü kaybetmeyecek bir biçimde başka bir mecraya taşıma çabası görsel açıdan yeni arayışlara ön ayak olmuştur. Bu tez çalışması kapsamında edebiyat metinlerinden uyarlanan canlandırma eserlerin yapım süreçleri incelenmiştir. Edebiyat metinlerinden uyarlanan etkili bir canlandırma filmin, kaynak metnin bilinirliğine katkısı göz önünde bulundurularak, nasıl olması gerektiği sorusu ele alınmış; elde edilen bilgiler doğrultusunda bir uygulama çalışması gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Canlandırma, animasyon, edebiyat, uyarlama, sinema

ADAPTATION OF LITERARY WORKS TO ANIMATED MOVIES AND A CASE STUDY

Supervisor: Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT
Author: Cansu ASLAN

ABSTRACT

Animation has been used in a variety of disciplines such as games, cinema, advertising and healthcare, with the contribution of developing technology and has become a prominent technique in the cinema industry. The appearance of animals or objects on the big screen with human-specific skills or the incarnation of fantastic beings have become possible thanks to animation techniques. A large number of literary texts, which cannot be transferred to the screen only through the camera, have been adapted using animation techniques. These adaptations, which were presented to the audience in an impressive visual language, became familiar to a wider audience and have made a contribution to the increase in the recognition of the works. In the production process of adaptations from fantasy and science-fiction, animation techniques are also used due to the nature of the works, and many literary adaptations are produced to a large extent with the help of these techniques. In this way, it has become easier for literary works to reach a wider audience. The works adapted through animation are especially effective in the development of a positive approach towards literary works and the acquisition of reading habits by children. While productions adapted from written or oral literary works have a positive effect on the popularity of these works; the effort to transform the narrative to another medium in a limited time and in a way that keeps its core, has led to a new quest in terms of visual language. Within the scope of this thesis, the production processes of animated works adapted from literary texts have been examined. Considering its contribution to the recognition of the source text, the question of how an effective animated literary adaptation should be has been discussed and a case study was carried out in line with the information obtained.

Keywords: Animation, literature, adaptation, cinema, animated movies

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ i
ABSTRACT ii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ iii
GÖRSEL DİZİNİ v
GİRİŞ 1
1. BÖLÜM: CANLANDIRMA 4
1.1. Canlandırma Kavramı ve İlk Örnekler 4
1.2. Canlandırma Teknikleri 8
1.2.1. Geleneksel / Cel 8
1.2.2. Stop Motion 9
1.2.3. Bilgisayar Destekli Canlandırma 10
1.3. Kullanım Alanları 11
1.3.1. Sinema, Televizyon, Dijital Mecralar 12
1.3.2. Görsel İletişim ve Reklam 13
1.3.3. Oyun 14
1.3.4. Eğitim 15
1.3.5. Tasarım / Mimarlık 16
1.3.5. Bilimsel Çalışmalar 17
1.4. Sinemada Canlandırma 18
1.4.1. Tarihçesi ve Gelişimi 19
1.4.2. Dünyada ve Türkiye'de Canlandırma Sineması 29
2. BÖLÜM: CANLANDIRMA SİNEMASI VE UYARLAMA İLİŞKİSİ 38
2.1. Uyarlama Kavramı 39
2.2. Uyarlama Türleri 39
2.3. Canlandırma Sinemasında Uyarlama 42
2.4. Uyarlama Örnekleri İncelemesi 45
2.4.1. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler 46
2.4.2. Sarı Leylek 55
2.4.3. Ateşböceklerinin Mezarı 62
2.4.4. Küçük Prens 68
2.4.5. Ateş Yakmak 76

3. BÖLÜM: "ON İKİYE BİR VAR" CANLANDIRMA FİLM UYGULAMASI 82
3.1. Senaryonun Oluşturulması 83
3.2. Storyboard 84
3.3. Teknik 86
3.4. Konsept ve Karakter Tasarımı 87
3.5. Canlandırma 96
3.6. Kurgu ve Ses Tasarımı 99
3.6. Sonlandırma 99
SONUÇ 104
KAYNAKLAR 106
ETİK BEYANI 110
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORİJİNALLİK RAPORU 111
MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT 112
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI 113

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Kineograph illüstrasyonu. (1868). …….. 5
Görsel 2. Chauvet Mağarası'nda bulunan sekiz ayaklı bizon resmi. …… 6
Görsel 3. Zoetrope patenti için kullanılan illüstrasyon. (1867). ……. 7
Görsel 4. Selüloit tabakaları. (1934). …… 8
Görsel 5. Animatör Brad Schiff'in *Ölü Gelin* filminden bir sahneyi düzenlemesi. . 10
Görsel 6. *Moana* filminin yapım süreci. ……11
Görsel 7. (Solda) *F Is for Family.* (Sağda) *Rick & Morty.* ……..……..12
Görsel 8. *Sıkıysa Yakala* filminin açılış jeneriği. (2002). ……...13
Görsel 9. *Turkcell Emocan* lansman filmi. (2016). ……14
Görsel 10. *God of War* oyunu yapım aşamaları. ……15
Görsel 11. Su çiçeği konulu eğitici canlandırma uygulaması. (2013). ……16
Görsel 12. Blender'da mimari canlandırma uygulaması. (2018). ……..……..17
Görsel 13. Kalp transplantasyon sürecini anlatan canlandırma. (2017). …….. 18
Görsel 14. *Kibritler: Bir Rica* filminden sahneler. (1899). ……..20
Görsel 15. *Fantasmagorie* filminden sahneler. (1908). ……21
Görsel 16. *Gertie the Dinosaur* filminden sahneler. (1914). ……23
Görsel 17. *The Adventures of Prince Achmed* filminden sahneler. (1926). …….. 24
Görsel 18. *Betty Boop* karakter eskizleri. …… 25
Görsel 19. (Solda) *Taş Devri.* (Sağda) *Jetgiller.* ……..…26
Görsel 20. *Vertigo* filminin açılış sekansı. (1958). …… 27
Görsel 21. *Toy Story*. (1995). ……28
Görsel 22. (Solda) *Le Tableau*. (2011). (Sağda) *Hotel Transylvania*. (2012). ….. 30
Görsel 23. *Cheburashka.* ……...31
Görsel 24. Mahalle kahvesinde gölge oyununu gösteren illüstrasyon. ……... 33
Görsel 25. Amcabey Kartpostalları. …… 34
Görsel 26. *Evvel Zaman İçinde* Film Afişi. (1951). ……35
Görsel 27. Pirelli ve Mintax reklamları için tasarlanan karakterler. ……....36
Görsel 28. *101 Dalmaçyalı*. (1961). …… 43
Görsel 29. *Bah Humduck!: A Looney Tunes Christmas*. (2006). …… 44
Görsel 30. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden temizlik sahnesi. (1937). .48
Görsel 31. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden maden sahnesi. (1937). ..49

Görsel 32. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminde açık renk kontur çizgisi kullanımı. (1937). ……..……...50
Görsel 33. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden karakter ve mekân boyaması. (1937). ……..……..……... 51
Görsel 34. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmine ait karakter eskizleri. (1937) 52
Görsel 35. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden prenses ve kraliçenin karşılaşması. (1937). ……..……..……... 53
Görsel 36. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden mekân örneği. (1937). 54
Görsel 37. *Sarı Leylek* filminden leyleğin kaçma sahnesi. (1950). ……. 56
Görsel 38. *Sarı Leylek* filminden kutlama sahnesi. (1950). ……..58
Görsel 39. *Sarı Leylek* filminden bir sahne. (1950). ……..……...59
Görsel 40. *Sarı Leylek* filminden sahneler. (1950). ……..……... 60
Görsel 41. *Sarı Leylek* filminden karakter örnekleri. (1950). ……... 61
Görsel 42. *Sarı Leylek* filminde görülen pirinç tarlaları. (1950). …….. 62
Görsel 43. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminden bir sahne. (1988). ……64
Görsel 44. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminden bir sahne. (1988). ……65
Görsel 45. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminde renk paleti kullanımı. (1988). …..… 66
Görsel 46. *Ateşböceklerinin Mezarı* filmine ait karakter eskizleri. (1988). ……. 67
Görsel 47. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminden çeşitli eskizler. (1988). ……67
Görsel 48. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminden bir sahne. (1988). …….. 68
Görsel 49. *Küçük Prens* filminde pilot ve küçük kız. (2015). ……71
Görsel 50. *Küçük Prens* filminde küçük kız ve tilki. (2015). ……. 72
Görsel 51. *Küçük Prens* filminden stop motion tekniğinin kullanıldığı bir sahne ve sahnenin kamera arkası. ……73
Görsel 52. *Küçük Prens* filminde çizgi kullanımı. (2015). …… 74
Görsel 53. *Küçük Prens* filminden farklı renk paleti kullanımları. (2015). …….. 74
Görsel 54. *Küçük Prens* filminde kullanılan kağıt maketler. (2015). ……..…75
Görsel 55. *Ateş Yakmak* filminden bir sahne. (2016). ……..79
Görsel 56. *Ateş Yakmak* filminden karakter örneği. (2016). ……..….. 80
Görsel 57. *Ateş Yakmak* filminden arka plan örneği. (2016). …….. 80
Görsel 58. *Ateş Yakmak* filminden bir sahne. (2016). ……..81
Görsel 59. *On İkiye Bir Var* filmine ait bir storyboard sayfasının taslak ve final versiyonları. ……...85
Görsel 60. *On İkiye Bir Var* storyboard yapım süreci. ……...86

Görsel 61. *On İkiye Bir Var* filminden bir sahne. ……..…..87
Görsel 62. *On İkiye Bir Var* filminden karakter detaylarında çizgi kullanımı. …….88
Görsel 63. *On İkiye Bir Var* filmi için alternatif renk paleti denemeleri. ……..….. 89
Görsel 64. *On İkiye Bir Var* filmi için belirlenen palet ve ek renk alternatifleri. …. 90
Görsel 65. *On İkiye Bir Var* filminden renk uygulaması aşamaları. ……91
Görsel 66. *On İkiye Bir Var* filmine ait karakter tasarım eskizleri. ……...92
Görsel 67. *On İkiye Bir Var* filmine ait karakter tasarım eskizleri. ……...92
Görsel 68. *On İkiye Bir Var* filmine ait karakter boyaması. ……...93
Görsel 69. *On İkiye Bir Var* filmi karakter dosyası katman düzeni. ……93
Görsel 70. *On İkiye Bir Var* filminden sahneler. ……..…...95
Görsel 71. *On İkiye Bir Var* filminden canlandırma uygulaması. ….……..……96
Görsel 72. *On İkiye Bir Var* filminden sahneler. ……..…...96
Görsel 73. *On İkiye Bir Var* filmi için grain efekti uygulaması. ……..……97
Görsel 74. *On İkiye Bir Var* filminden efekt uygulaması. ….……...……97
Görsel 75. *On İkiye Bir Var* filminde Adobe After Effects kamera kullanımı. …….98
Görsel 76. *On İkiye Bir Var* filminde tipografi tasarımı örneği. ……99
Görsel 77. *On İkiye Bir Var* uygulama çalışması. ……...….100
Görsel 78. *On İkiye Bir Var* uygulama çalışması. ……...….101
Görsel 79. *On İkiye Bir Var* uygulama çalışması. ……...….102

GİRİŞ

Her bir kültür ve sanat yapıtı aynı zamanda bir iletişim aracıdır. Eser, türü ne olursa olsun, yalnızca biçimsel bir değer taşımanın ötesinde alımlayıcıya bir fikir ya da duygu iletir. Bourse bu düşünceyi bir ileri aşamaya taşıyarak kültürü iktidarın bir dünya görüşünü aşılamak için kullandığı bir araç olarak tanımlarken; görünen işlevi bizi eğlendirmek ve boş zamanlarımızı doldurmak olduğunda bile asla bir eğlence olmadığı şeklinde yorumlar (Bourse, 2017, s. 178). Dolayısıyla bu ürünlerin toplumu şekillendirme konusunda etkili araçlar olduğu fikri öne çıkar.

Toplumsal yapının kültürel etkilerin yanı sıra üretim biçimleri ve buna bağlı olarak ortaya çıkan ihtiyaçlar doğrultusunda şekillendiği görülür. Toplumun, sistemin devamlılığına hizmet edecek yapıda oluşu ilk toplumsal sistemlerin oluşmasından bu yana önem arz eder. Özellikle sanayileşmeyle birlikte ortaya çıkan yeni toplumsal yapı, sistemin devamlılığını sağlayacak şekilde kültürel ve sanatsal araçlarla beslenir. Senemoğlu bu ihtiyaca değinerek, zaman içinde kitlesel üretime dayanan bir ekonominin, kapitalist bir üretim örgütlenmesiyle birlikte boş zaman örgütlenmesini de bir ihtiyaç haline getirdiğinin anlaşıldığını vurgular (Senemoğlu, 2017, s. 66). Bu ihtiyaç filmler, diziler, reklamlar, popüler romanlar ve televizyon programları aracılığıyla karşılanır.

Değişen toplumsal düzen ve alışkanlıklar, uzun çalışma saatleri, hızlanan günlük yaşam beraberinde hızlı tüketilebilir kültür ve sanat ürünlerini bir ihtiyaç haline getirir. Gününün büyük bir kısmını çalışarak geçiren birey gerek temel gerekse sosyal ihtiyaçlarını karşılamak için çabuk tüketilebilir olana yönelir. Televizyon ve internetin hayatımıza girmesiyle her türden içeriğe erişim kolaylaşır. Bu kolaylık kimi olanaklar sağlamakla birlikte beraberinde daha hızlı tüketimi, ortaya konan kültürel ürünün hızla tüketimi ise daha hızlı üretim ihtiyacını beraberinde getirir. Nitelikli yapıtlar üretme çabası, yerini daha çok üretme çabasına bırakır.

Televizyon, sinema ya da dijital mecralar için üretilen kültür-sanat ürünleri incelendiğinde içerik yönünden zayıf, estetik anlamda doyurucu olmaktan uzak örneklerle sıkça karşılaşmak mümkündür. Bu, içeriğin niteliğinden ziyade, ürünün hızlı tüketilebilir ve üretilebilir olmasının önemli hale gelmesinin bir sonucudur.

Başka bir neden ise ortaya konan yapıtın bir kültür-sanat ürünü olmaktan çıkıp, salt bir tüketim nesnesi haline gelmesidir.

Kültürel tüketim alışkanlıklarındaki bu değişimin bir sonucu olarak günümüzde dizi, film vb. yapıtların daha fazla tüketildiği görülürken, yazın eserlerinin geri planda kaldığı gözlemlenmektedir. Yazılı bir metnin okuyucuya ulaşması ve tüketilmesi süreci görece zahmetli oluşunun yanı sıra, daha fazla vakit gerektirmektedir. Edebi metinlerden uyarlanan yapımlar incelendiğinde ise bu eserlerin izleyici tarafından alışılmış ve hızlı tüketilmesi mümkün biçimlere uyarlandığında geniş kitleler tarafından kabul gördüğü ve popülerleştiği görülür. Yapılan araştırmalar sinema ya da televizyon için uyarlanan edebiyat yapıtlarının bilinirliğini önemli ölçüde arttırdığını gösterir. Bu tür yapımlar uyarlandığı eseri ilgi çekici kılmakta ve eserin tanınmasını sağlamaktadır. Bu durum, eserin geniş kitlelere ulaşması gibi belli avantajlar sağlamakla birlikte kimi dezavantajları beraberinde getirir. “Özellikle Hollywood’da senaryo yazarı, öyküsünü filmin yapacağı hasılatı düşünerek ticarileştirmek zorundadır” (Çetin Erus, 2005, s.18). Bu da eserin içeriğinin, sanatsal kaygılar ya da eser sahibinin tercihlerinden ziyade gişe kaygısıyla değişmesine neden olur. Gişe kaygısı, üretim maliyetleri vb. nedenlerle içeriğin kayba uğraması gibi olumsuzluklar bir kenara bırakıldığında, uyarlama yapımların edebiyat eserlerinin bilinirliği ve tüketimine katkı sağladığı görülür.

Uyarlama yapımlarda sıkça başvurulan canlandırma, fantastik ve bilimkurgu konulu yapımlarda sıkça kullanılırken, çocuklara yönelik yapımlar doğrudan bu tekniklerle bağdaşır. Özellikle çocuk edebiyatı uyarlamaları incelendiğinde yapımların bir kısmı ya da tamamında canlandırmadan faydalanıldığı görülür fakat hedef kitlesinden bağımsız olarak herhangi bir canlandırma yapım gerek çocuklar gerekse yetişkinler tarafından ilgiyle karşılanır. Buradan hareketle canlandırma yapımlar ulaştıkları kitle ve ilgi çekici yönleri nedeniyle önemli bir iletişim aracıdır. Canlandırma teknikleri yardımıyla izleyiciyle iletilmek istenen fikri güçlü bir şekilde aktaran yapıtlar üretmek mümkündür.

Bu tez çalışması kapsamında edebiyat metinlerinden uyarlanan canlandırma örnekleri incelenecek, kaynak metnin bilinirliğine katkı sağlayacak etkili bir canlandırma yapımın nasıl olması gerektiği sorusuna yanıt aranacaktır. Bu

doğrultuda seçilen örnekler görsel tasarım unsurları üzerinden incelenecek, kaynak metnin uyarlama sürecinde geçirdiği değişimler ve nedenleri araştırılacak, görsel dilin oluşturulmasında etkileri ile değerlendirilecektir. Araştırma süreci ve örnek incelemeleri sonucunda edinilen bilgiler doğrultusunda iki boyutlu canlandırma tekniklerinden faydalanılarak örnek bir uygulama projesi üzerinde çalışılacaktır.

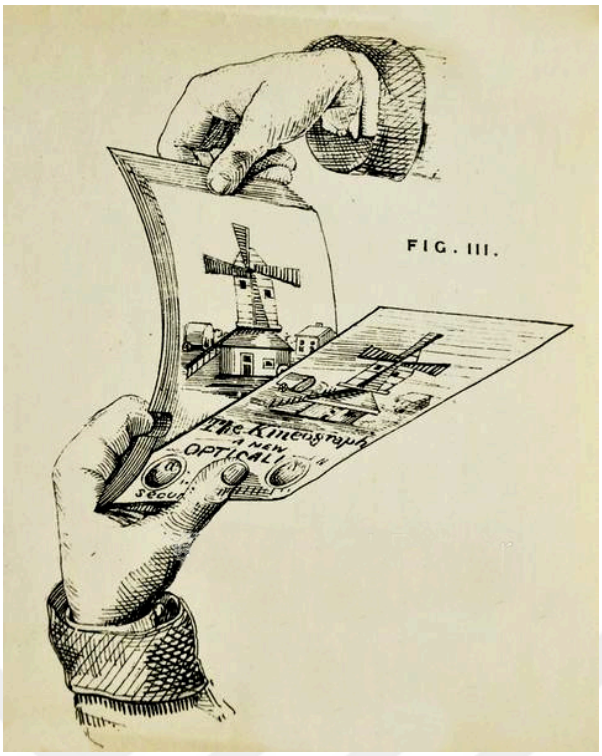
1.BÖLÜM: CANLANDIRMA

Canlandırma ya da diğer bir adıyla animasyon, en basit tanımıyla birbiri ardı sıra gelen görüntüler aracılığıyla hareketli resimler elde edilmesini sağlayan teknikleri kapsar. Canlandırma teknikleri, çoğunlukla reklam ya da sinema gibi izleyiciye ağırlıklı olarak görsel açıdan hitap eden alanlarda kullanılırken; mühendislik, tıp gibi disiplinler de canlandırma tekniklerinden faydalanır.

Canlandırmanın sahip olduğu geniş kullanım alanı, sunduğu olanaklarla doğru orantılıdır. Kamera önünde yaratılması mümkün olmayan ya da yüksek maliyetli olabilecek görüntülerin elde edilmesi amacıyla canlandırma tekniklerine başvurulur. Mühendislik, mimarlık gibi teknik alanlarda bir aracın, makine parçasının ya da projenin detaylı gösterimi için canlandırmadan yararlanılır. Doğrudan insan bedeni üzerinde gözlemlenmesi mümkün olmayan bir sistemin nasıl çalıştığına dair görsel materyallerin üretilmesi, yine canlandırma teknikleri aracılığıyla mümkündür. Sayısı çoğaltılabilecek örneklerde de görüldüğü gibi bu yönüyle değerlendirildiğinde canlandırma, farklı disiplinler tarafından kullanılan etkili bir araçtır.

1.1. Canlandırma Kavramı ve İlk Örnekler

Canlandırma, çizgi film ya da diğer bir adıyla animasyon, canlı hareketin sağlanması için bir karakterin-kişi, hayvan veya cansız bir nesnenin sıralı konumlarda çizilerek fotoğraflanmasıdır (Blair, 1994. s. 9). Bir defterin birbirini takip eden sayfalarına çizilen ve sayfalar hızla çevrildiğinde hareket algısı yaratan ardışık görsellerden oluşan kineograph (flip book) canlandırma tekniğinin kullanımına örnektir (bkz. Görsel 1). Günümüzde gelişen teknolojik olanaklarla birlikte tekniğin tanımı da genişlemiş, bilgisayarların yaygın kullanımıyla birlikte canlandırma sözcüğü sayısal ortama uyarlanan teknikleri de kapsamaya başlamıştır.



Görsel 1. Kineograph illüstrasyonu. John Barnes Linnett, 1868, (Wikimedia Commons). Erişim: 17.03.2022. https://bit.ly/3Jd8gqR

Canlandırma, animasyon ve çizgi film kavramlarının çoğunlukla aynı anlamı karşılayacak şekilde kullanıldığı görülür. Çizgi film kavramı, animasyon ve canlandırmadan farklı olarak yalnızca her bir karenin elle çizildiği geleneksel canlandırma tekniğini ifade etmektedir. Animasyon ise canlandırma ile birebir aynı anlama gelmekte, tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük [TDK], 2021). Sözcük, Latince 'hayat vermek' anlamına gelen *animare* fiilinden türemiştir.

Canlandırma sanatçıları tarafından yapılan tanımların, canlandırma sürecine yüklenen anlam bakımından sözlük tanımı ile farklılaştığı görülür. Paul Wells, canlandırmayı tanımlarken yukarıdaki tanımlardan farklı olarak, hareketin yaratılması sürecine vurgu yaparak animatör Norman McLaren'a atıfta bulunur. Wells'in aktardığına göre McLaren canlandırmayı, görüntünün fotoğraf kareleri olarak kaydedilmesinin ötesinde, hareketin kâğıt üzerinde yaratılması, hamurun şekillendirilmesi, modelin ayarlanması olarak tanımlar (Wells, 1998, s.10). Animatör John Halas ise canlandırmadan, perdede seri halde gösterilerek sürekli bir hareket

yanılsamasına yol açan ayrışık devinim evrelerinin, kâğıt ya da sellüloit tabakalar üzerinde yeniden yaratılması olarak bahseder (Halas, 1979, s. 257). Bu tanımlara göre animatör, yalnızca peşi sıra görüntüleri kaydeden kişi değil, hareketi yorumlayan, yeniden yaratandır.

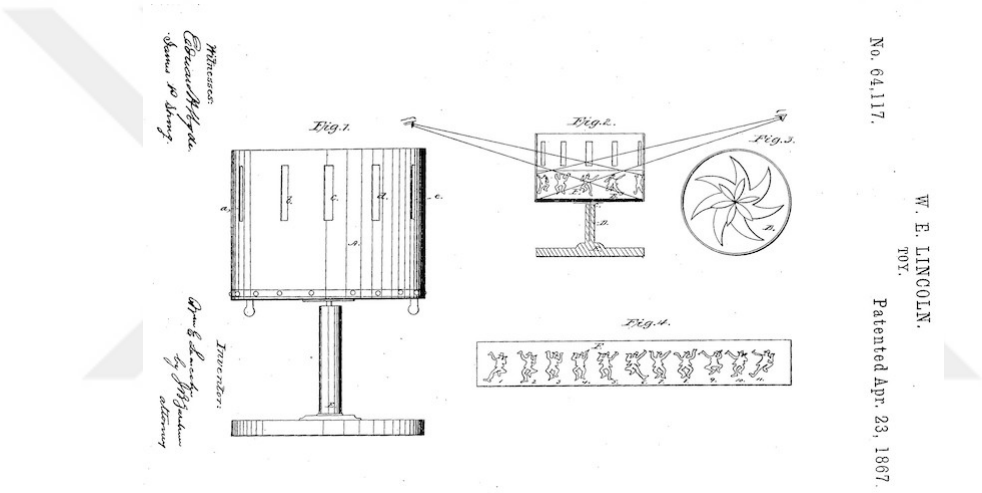
Canlandırmanın gelişim sürecinin, özellikle ilk yılları söz konusu olduğunda sinemanın gelişimiyle paralel ilerlediği görülürken, hareketli görüntünün tarihi incelendiğinde sinemanın ve canlandırmanın ilk örneklerinin ortaya çıktığı 19.yy'ın çok daha öncesine gitmek gerekir. Teksoy'un aktardığına göre, bilinen ilk canlandırma denemeleri olarak kabul edilebilecek paleolitik dönemden kalma duvar resimleri, 1879'ta Kuzey İspanya'da bulunan Santander şehrindeki Altamira Mağarası'nda keşfedilir. Teksoy, bu resimlerde yer alan kimi hayvanların dört yerine sekiz ayaklı resmedilmesini, hayvanların yerinde durmayıp, hareket halinde olmalarının bir ifadesi olarak yorumlar (Teksoy, 2005, s. 15). Bu resimler (bkz. Görsel 2), tekniğin tanımına doğrudan uymamakla birlikte tıpkı canlandırmada olduğu gibi hareketin canlandırılması amacını taşır.



Görsel 2. Chauvet Mağarası'nda bulunan sekiz ayaklı bizon resmi. (Google Arts&Culture) . Erişim: 17.03.2022. https://bit.ly/34TkDcQ

Günümüzde kullandığımız anlamıyla canlandırmanın ilk örnekleri, 18.yy'da karşımıza çıkmaya başlar. 1736 yılında Hollandalı bilim insanı Pieter van Musschenbroek, dönen bir mekanizma yardımıyla hareket eden bir görüntü elde etmeyi başarır (Madsen, 1974, s. 147). İlerde benzer örnekleriyle karşılaşacağımız

bu hareketli görüntü, teknik olarak varlığını gözde meydana gelen bir yanılsamaya borçludur. Görme sürekliliği olarak adlandırılan yanılsama, John Pringle Nichol tarafından nesnenin görsel algısının gözde kalmaya devam etmesi olarak tanımlanır (Nichol, 1857, s. 571). İngiliz doktor ve dilbilimci Peter Mark Roget, 1824'te *Persistence of Vision with Regard to Moving Objects (Hareketli Cisimlere İlişkin Olarak Görüntünün Sürekliliği)* isimli çalışmasında, retina üzerindeki görüntünün kaynak görüntü değiştikten sonra bir süre daha retina üzerinde kalmaya devam ettiğini belirtmektedir (Bendazzi, 2003, s. 3). Bir ekran, yansıtıcı ya da bir araç yardımıyla elde edilen ve gözümüzle gördüğümüz her türden hareketli görüntü bu sayede ortaya çıkar.



Görsel 3. Zoetrope patenti için kullanılan illüstrasyon. William Ensign Lincoln, 1867, (Wikipedia). Erişim: 17.03.2022. https://bit.ly/362zEJG

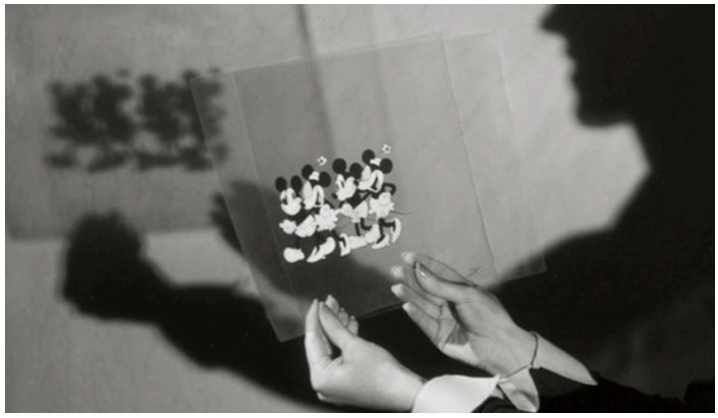
İlerleyen yıllarda aynı mantıkla çalışan, hareket algısı yaratan *phenakistoscope* ya da diğer adıyla *fantascope, stroboscope, kineograph* ve *zoetrope* (bkz. Görsel 3) gibi araçlar giderek popülerleşir (Bendazzi, 2003, s. 6). 1877'de Émile Reynaud, *praxinoscope* ismini verdiği, iç yüzeyine bir hareketin farklı aşamalarını gösteren renkli bir kâğıt şerit yerleştirilmiş silindir şeklindeki buluşunun patentini alır. Silindirin dönmesiyle izleyiciye hareket eden bir görüntü sunan bu araç, kısa bir süre sonra bir tür çocuk oyuncağı olarak Avrupa'da satılmaya başlar. Reynaud ilerleyen yıllar boyunca praxinoscopu geliştirmek için çalışır ve sonunda 14 Ocak 1889'da patentini aldığı théatre optique sayesinde görüntünün tıpkı bir film gibi yansıtılabilmesi mümkün hale gelir (Bendazzi, 2003, s. 5). Genelde eğlence amaçlı kullanılan bu basit araçlar ve kullanılan çizimler, canlandırmanın ilk örnekleridir.

1.2. Canlandırma Teknikleri

Canlandırma ya da animasyon en basit tanımıyla birbirinin ardı sıra gelen görüntülerin belli bir hızda gösterilmesidir. Canlandırma teknikleri ise bu görüntülerin elde edilme biçimi ve kullanılan malzemeye göre çeşitlenir. Basit bir defter ve kalemle ya da karmaşık bir bilgisayar yazılımı yardımıyla hareketli görüntü elde etmek mümkündür. Kullanılan materyal ve araçların çeşitlenmesiyle tekniklerin de çeşitlendiği görülür. Farklı malzemeler kullanılarak üretilen başarılı canlandırma örnekleriyle birlikte yeni teknikler ortaya çıkar. Bunlar temel başlıklar altında toplanabileceği gibi ayrı birer teknik olarak da ele alınabilir. Örneğin kolaj, aslında cut out tekniğinin başka bir biçimi olmakla birlikte, kullanımı o kadar yaygınlaşmıştır ki ayrı bir teknik olarak kendini kabul ettirmiştir (Laybourne, 1979, s. 48). Benzer örnekler, farklı teknikler için çoğaltılabileceği gibi her teknik aynı temel prensipler gözetilerek uygulanır. Bu doğrultuda canlandırma yapımında kullanılan teknikleri üç temel başlık altında incelemek mümkündür.

1.2.1. Geleneksel / Cel

Geleneksel ya da diğer bir adıyla cel, her bir karenin elle çizilmesi yoluyla hareket algısının oluşturulduğu canlandırma tekniğidir. Teknik adını uygulama sırasında kullanılan selüloit (İng. celluloid) tabakalarından alır (bkz. Görsel 4). Selüloit, nitroselüloz ve kafur bileşiklerinden üretilen ince ve saydam plastik tabakalara verilen isimdir (Lexico, 2021). Selüloit kullanımının dijital araçların yaygınlaşmasıyla birlikte azalmasına karşın bu isimlendirme dijital ya da geleneksel yöntemlerle üretilen iki boyutlu canlandırmalar için halen kullanılmaktadır.



Görsel 4. Selüloit tabakaları. 1934, (Animation Magazine). Erişim: 17.03.2022. https://bit.ly/3IkxfY1

Geleneksel canlandırmanın tarihsel açıdan gelişimi ABD'deki yapımcı şirketler üzerinden ilerlemiştir (Hoffer, 1981, s. 90). Disney gibi büyük stüdyolar ve dönemin popüler çizgi karakterlerine hayat veren animatörler, tekniğin şekillenmesinde belirleyici olmuştur. Disney stüdyolarından çıkma *Snow White and the Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler)*, *Cinderella (Sindirella)*, *Peter Pan* ve *Fantasia* filmleri, cel tekniğiyle yapılmıştır. Laybourne, Walt Disney'in tekniğe katkılarını vurgulayarak yarattığı karakter stili, görüntüyle müzik ve seslerin senkronizasyonu, üretim sistematiği, iş bölümü ve lojistik organizasyonuyla tekniğin gelişimi ve iyileştirilmesinde önemli bir role sahip olduğunu belirtir.

> Walt Disney, haklı olarak, klasik Amerikan animasyonunun babası olarak görülür fakat bu teknik kullanılarak ortaya konan iş bütün bir stüdyodaki sanatçılar, film yapımcıları, iş adamları ve teknisyenlerin eseridir. Animatörler, sanatçılar, hikaye anlatıcıları ve tasarımcılar; Walter Lantz, Oskar Fischinger, Windsor McCay, Max Fleischer, Paul Terry, Otto Mesmer, John Hubley, Ub Iwerks, Art Babbitt, Bob Clampet, Tex Avery, Milt Kahn, Chuck Jones, Shamus Culhane, Frank Thomas, Tissa David, George Dunning, Grimm Natwick, Preston Blair, Ollie Johnson ve daha birçok isim cel animasyon tekniğinin geliştirilmesine katkı sağlamıştır (Laybourne, 1979, s. 110).

Cel tekniği, selüloit, kâğıt, film gibi bir yüzey üzerine; kurşun, kömür ya da farklı özelliklerdeki kalem ya da boyalar yardımıyla uygulanabileceği gibi bu amaçla üretilmiş bilgisayar yazılımları aracılığıyla da kullanılabilir. Gerçek görüntüler üzerinden çizilerek gerçekleştirilen bir canlandırma tekniği olan rotoskopi de bu kategoridedir. Günümüzde birçok stüdyo hem daha az maliyetli olmasından ve hem de daha hızlı sonuç alınmasını sağlamasından dolayı dijital araçları tercih etmektedir.

1.2.2. Stop Motion

Stop motion tekniğiyle, herhangi bir nesne, kukla ya da malzemenin farklı konum ve hareketlerinin, bir kamera aracılığıyla kare kare kaydedilmesi yoluyla hareket algısı elde edilmesi amaçlanır. Furniss tekniği tanımlarken, kamera önünde objelerin kareler halinde değiştirilmesini içeren çeşitli canlandırma teknikleri ifadesini kullanır (Furniss, 2013, s. 232).

Farklı kaynaklarda nesne animasyonu olarak da adlandırılan stop motion tekniği kil, hamur, kukla ve çeşitli üç boyutlu objelerin yanı sıra, çeşitli kâğıtlar ve kum gibi malzemelerle, iki boyutlu görüntü elde edilmesi amacıyla da kullanılabilir. Tim

Burton tarafından yönetilen ve stop motion tekniğinin kullanıldığı *Corpse Bride (Ölü Gelin)* filminde (bkz. Görsel 5) yer alan karakterler, hamur, metal gibi malzemeler kullanılarak çekilecek sahneye göre animatörler tarafından pozlanmıştır.



Görsel 5. Animatör Brad Schiff'in *Ölü Gelin* filminden bir sahneyi düzenlemesi. (IMDB). Erişim: 17.03.2022. https://imdb.to/368oVNT

Tekniğin uygulanabilmesi için basit bir kamera yeterlidir. Stop motion tekniği, kalabalık ekipler tarafından büyük yapımların hayata geçirilmesi için kullanılabileceği gibi, basit yazılımlar ve bir cep telefonu kamerası aracılığıyla da uygulanabilir.

1.2.3. Bilgisayar Destekli Canlandırma

Canlandırma teknikleri, teknolojinin sunduğu olanaklar doğrultusunda çeşitlenmiş, özellikle bu amaçla üretilmiş bilgisayar yazılımları yardımıyla daha hızlı üretim mümkün hale gelmiştir. *Frozen (Karlar Ülkesi)*, *Moana*, *Spider-Man: Into the Spider-Verse (Örümcek-Adam: Örümcek Evreninde), Up (Yukarı Bak)* gibi yakın dönem canlandırma örnekleri bilgisayar destekli teknikler kullanılarak yapılmıştır (bkz. Görsel 6).



Görsel 6. *Moana* filminin yapım süreci. (Disney). Erişim: 17.03.2022. https://bit.ly/3wipGP9

Bütün canlandırma yazılımları temelde benzer bir çalışma mantığına sahiptir. Amaç, tıpkı geleneksel canlandırmada olduğu gibi birbirinin ardı sıra gelen kareler aracılığıyla hareket algısı oluşturmaktır. Bu, her bir karenin dijital ortamda tek tek çizilmesi ya da konumlandırılması yoluyla sağlanabileceği gibi; ana pozların bir animatör tarafından belirlenip, ara karelerin yazılım tarafından oluşturulması şeklinde de olabilir. Maya, Toon Boom, After Effects gibi herkes tarafından erişilebilir yazılımların yanı sıra büyük stüdyolar üretim sürecindeki ihtiyaçlar doğrultusunda kendi yazılımlarını geliştirmektedir.

Bilgisayar destekli canlandırma dendiğinde akla ilk olarak üç boyutlu canlandırma gelmekle birlikte, günümüzde iki boyutlu canlandırmalar da çoğunlukla bilgisayar ortamında üretilmektedir. Geleneksel canlandırma tekniklerinden yola çıkarak üretilen yazılımlar sayesinde üretim süreci hızlanmış ve daha az maliyetli hale gelmiştir. *The Cuphead Show, Klaus, SpongeBob SquarePants (Sünger Bob Kare Pantolon)* gibi yapımlar, bilgisayar desteğiyle üretilmiş iki boyutlu canlandırma örnekleridir.

1.3. Kullanım Alanları

Canlandırma, sunduğu olanaklar nedeniyle birçok farklı alanda kullanılmaktadır. Fethi Kaba, yeni teknolojilerin ortaya çıkmasıyla birlikte, çizgi film sanatının geçirdiği temel ve türsel nitelikteki değişiklikleri vurgulamış ve uzun metrajlı filmlerden kısa metrajlı filmlere, reklamlardan etkileşimli cd tasarımlarında kullanılan filmlere kadar birçok medyanın canlandırmanın uygulama alanı içine girdiğini belirtmiştir (Kaba, 2012). Canlandırma, sanat, eğlence ve reklam alanındaki geniş kullanımının yanı

sıra; eğitim, tıp ve mühendislik gibi teknik ve bilimsel alanlarda da güçlü bir görsel anlatım aracı olarak kullanılmaktadır.

> Dünya genelinde görsel ve işitsel endüstrinin %25'ini oluşturan animasyon sektörü; TV, sinema, internet, ticari uygulamalar ve dijital platformlar ile sosyal medyanın vazgeçilmez aktörü haline gelmiştir. Özellikle oyun ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi ile animasyon sanatı da gelişim göstermiş ve sektör, kayda değer bir şekilde büyümüştür. Bu gelişim ile animasyon: günümüzde mimari, tıp, savunma, yüksek teknolojili sektörler ile medya, eğlence, gıda, tekstil, sağlık, eğitim gibi birçok sektörde yer alabilmektedir (BEBKA, 2017, s. 32).

Canlandırma tekniklerinin kullanıldığı başlıca sektörler ve kullanım biçimleri şu alt başlıklar altında incelenebilir.

1.3.1. Sinema, Televizyon, Dijital Mecralar

Sinemanın gelişimiyle paralel ilerleyen canlandırma, günümüzde de endüstrinin ayrılmaz bir parçasıdır. Disney ve Dreamworks gibi büyük canlandırma stüdyolarının yanı sıra çok sayıda stüdyo ve yapım şirketi bu alanda faaliyet yürütmektedir. Özellikle son yıllarda internet yayıncılığının giderek yaygınlaşması ve televizyonun yerini almaya başlamasıyla birlikte bu alandaki üretim artmıştır. Cocomelon, Ted-Ed, Mini Anima gibi YouTube kanalları, farklı yaş gruplarındaki çocuklara yönelik canlandırma içerikler üretmektedir.

Cartoon Network, Nickelodeon gibi yalnızca çocuklara yönelik yayın yapan televizyon kanallarının içeriklerinin büyük bir kısmını canlandırma yapımlar oluşturmaktadır. Genel izleyiciye yönelik yayın yapan televizyon kanalları ve Netflix gibi dijital yayın platformlarının da canlandırma yapımlara içeriklerinde sıkça yer verdiği görülür. *Simpsons*, *South Park*, *Family Guy*, *F Is for Family*, *Rick & Morty* gibi yetişkinlere hitap eden canlandırma yapımlar izleyici tarafından ilgiyle takip edilmektedir (bkz. Görsel 7).



Görsel 7. (Solda) *F Is for Family*. (IMDB). Erişim: 17.03.2022 . https://imdb.to/3KPyyjh (Sağda) *Rick & Morty*. (IMDB). Erişim: 11.04.2022. https://imdb.to/3jnbcGf

Tamamı canlandırma tekniklerinden faydalanılarak üretilen yapımlar dışında, stüdyoda gerçekleştirilmesi mümkün olmayan sahnelerin üretimi bu teknikler yardımıyla gerçekleştirilir. Bilimkurgu, fantastik, korku/gerilim ve hatta komedi filmlerinde yer alan birçok sahne, çekim sonrasında dijital ortamda canlandırma tekniklerinden faydalanarak tamamlanır.

Kanalların kurumsal kimliklerinin oluşturulması, programların, filmlerin ya da dizilerin açılış ve kapanış jenerikleri yine canlandırma teknikleri yardımıyla üretilir. Özellikle sinema yapıtlarının açılış ve kapanış jenerikleri filmin bir parçası olarak ele alınır ve filmin görsel dili ile uyumlu bir biçimde yine bu teknikler yardımıyla tasarlanır. *Catch Me If You Can (Sıkıysa Yakala), Vertigo, Mad Men* gibi film ve dizi jenerikleri bu alandaki kullanıma örnektir (bkz. Görsel 8).



Görsel 8. *Sıkıysa Yakala* filminin açılış jeneriği. Nexus Productions, 2002, (Art of the Title). Erişim: 17.03.2022. https://bit.ly/3IhJAMw

1.3.2. Görsel İletişim ve Reklam

Bilgisayar kullanımının yaygınlaşmasıyla hayatımıza giren sosyal medya kanalları görsel iletişimin önemini artırmıştır. Tanıtım ve pazarlama ihtiyacı söz konusu olduğunda öncelikli olarak ele alınması gereken bir konu haline gelen yeni mecralar ve sosyal medyayla birlikte artan içerik miktarı, tüketim alışkanlıklarını değiştirmiş;

reklam materyalleri de zorunlu olarak buna uyum sağlamıştır. Günümüzde hareketli içerikler reklam kampanyalarının olmazsa olmaz bir parçasıdır. Bir mesajı, daha hızlı ve etkili bir biçimde tüketiciye ulaştırmak için canlandırma tekniklerine başvurulur. Üretilen tanıtım materyalinin küçük bir kısmı, anlatımı güçlendirmek amacıyla canlandırma teknikleri yardımıyla üretilebileceği gibi birçok reklamın tamamında reklama özel tasarlanan karakter canlandırmalarının kullanıldığı görülür (bkz. Görsel 9). Türkmenoğlu, gerçek görüntüler üzerinde oynamak yerine, tamamı bilgisayar yazılımları aracılığıyla yapılan canlandırma reklamlarda, sınırsız bir düş gücü ve etkili bir anlatımın olduğunu belirtir (Türkmenoğlu, 2015, s. 56).



Görsel 9. *Turkcell Emocan* lansman filmi. B. Çaldır, M. Kurtuluş, 2016, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3we9U7S

Özellikle canlandırmanın yarattığı etkili anlatım gücü, mesaj iletimini güçlendirmekte ve tanıtım materyallerinin üretimi söz konusu olduğunda tercih edilir bir araç haline gelmesini sağlamaktadır.

1.3.3. Oyun

Bilgisayarların günlük hayatın bir parçası haline gelmesiyle birlikte geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmıştır. Yalnızca oyun oynamak amacıyla geliştirilen konsollar bu alandaki üretimin artmasını sağlamış; oyun üretimi giderek büyüyen bir sektör haline gelmiştir. Dijital ortamda üretilen her oyunda gerek anlatım

gerekse albeni sahibi bir görselliğe sahip olabilmesi açısından canlanlandırma teknikleri kullanılmaktadır. Özellikle son yıllarda pazar payı artan mobil oyunlarla birlikte sektör içerisinde daha çok animatöre ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır.



Görsel 10. *God of War* oyunu yapım aşamaları. (Animation Boss). Erişim: 19.03.2022. https://bit.ly/3tjU9uu

Oyun geliştiriciler, ağırlıklı olarak bilgisayar destekli canlandırma tekniklerini kullanmakla birlikte (bkz. Görsel 10) geleneksel yöntemlerden de faydalanabilmektedir. Kullanılacak teknik, oynanış, hikâye, oyunun oynanacağı platform ve hedef kitle göz önünde bulundurularak belirlenir. Sinema ya da televizyon için yapılan işlerden farklı olarak oyun için yapılan bir canlandırma, oyuncuyla etkileşim halindedir. Hareketin oyuncuda yaratacağı his, oyunun etkisi açısından belirleyicidir.

1.3.4. Eğitim

Canlandırma tekniklerinin sunduğu olanaklar, eğitim alanında etkili araçlar üretilmesini sağlamaktadır. Yalnızca yazılı ya da sesli anlatıma kıyasla daha etkili bir öğrenme sağlayan görsel eğitim materyallerinin üretiminde canlandırma sıkça kullanılmaktadır. Bu sayede anlatım dili güçlenmekte, aktarılmak istenen bilgi görsellerle ilişkilendirilerek daha kolay anlaşılır ve akılda kalıcı hale gelmektedir. Video eğitim materyallerinin yanı sıra, oyunlaştırılmış bir öğrenme deneyimi sunan yazılımlarda da canlandırma kullanılmaktadır. Arıcı ve Dalkılıç'ın aktardığına göre, eğitim yazılımları sayesinde öğretilmek istenen soyut olay veya varlıkları somutlaştırma ve zihinde canlandırma güçlükleri ortadan kaldırılabilmekte ve zengin bir öğrenme ortamı yaratılabilmektedir (Arıcı ve Dalkılıç, 2006, s. 423).

Eğitim materyalleri üretiminde ihtiyaç doğrultusunda tüm canlandırma tekniklerinden faydalanılabilir. Kullanılan yöntemler, materyalin kullanılacağı mecraya göre değişmekle birlikte hızlı bir üretim sürecine olanak tanıması nedeniyle bilgisayar destekli teknikler tercih edilir (bkz. Görsel 11).



Görsel 11. Su çiçeği konulu eğitici canlandırma uygulaması. Augenblick Studios, 2013, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3u8ETzP

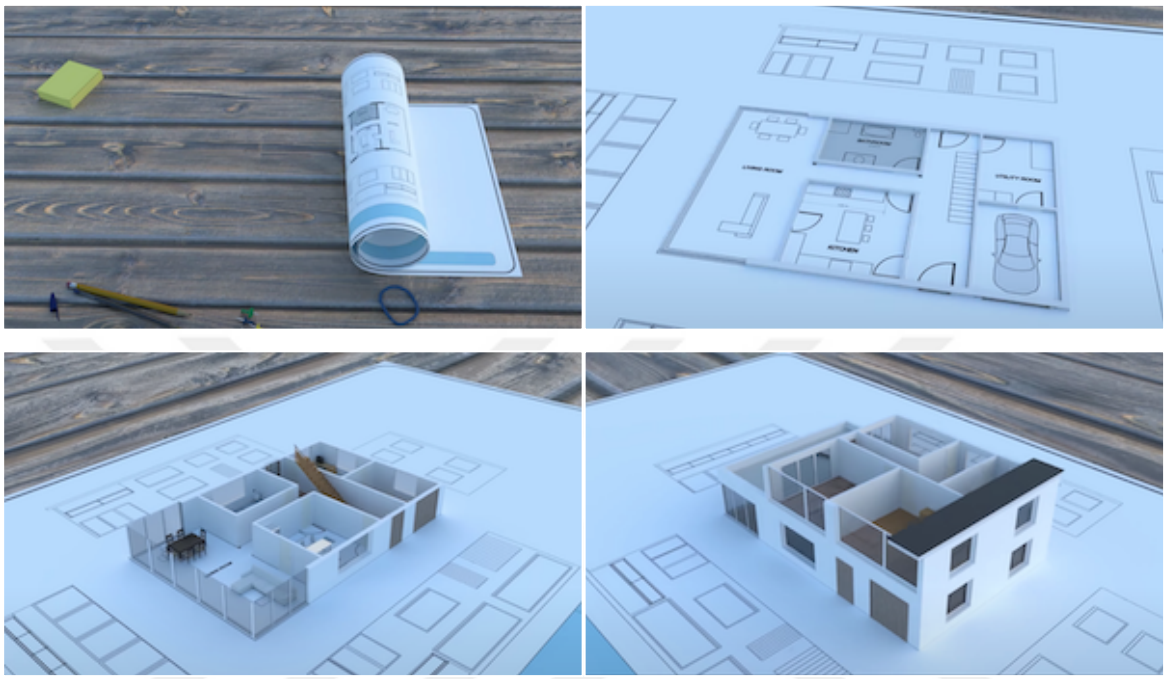
Kullanılacak teknik ve biçimin belirlenmesinde, işlenecek konu, çalışmanın kullanılacağı mecra gibi unsurların yanı sıra hedef yaş grubuna uygunluk da gözetilen hususlardandır.

1.3.5. Tasarım / Mimarlık

Henüz fikir aşamasında olan bir tasarım ürünün görselleştirilmesi amacıyla canlandırma tekniklerine başvurulur. Mühendislik, mimarlık, iç mimarlık, peyzaj tasarımı gibi alanlarda tasarımın sunumunda üç boyutlu canlandırma tekniklerinden faydalanılır.

“Mimari animasyonlar, izleyicinin veya müşterinin inşa edilen binayı algılaması için gerçek bir metafor olacak şekilde geliştirilmiştir” (Swathika vd., 2006). Bu kullanımıyla canlandırma tasarımcı için önemli bir araç haline gelir. İki boyutlu bir

teknik çizim karşısında pek de fikir sahibi olamayan müşterinin tasarımın canlandırılmış bir versiyonu üzerinden doğru bir fikir edinebilmesi mümkündür. Canlandırma yardımıyla, henüz hayata geçirilmemiş bir projenin bitmiş halinin alıcıyı etkileyecek şekilde canlandırılması hedeflenir (bkz. Görsel 12).



Görsel 12. Blender'da mimari canlandırma uygulaması. Tom McDonald, 2018, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/35ZAbwf

Üretilecek bir parça ya da malzemenin üretim aşamasından önce görselleştirilmesi amacıyla da canlandırma teknikleri kullanılır.

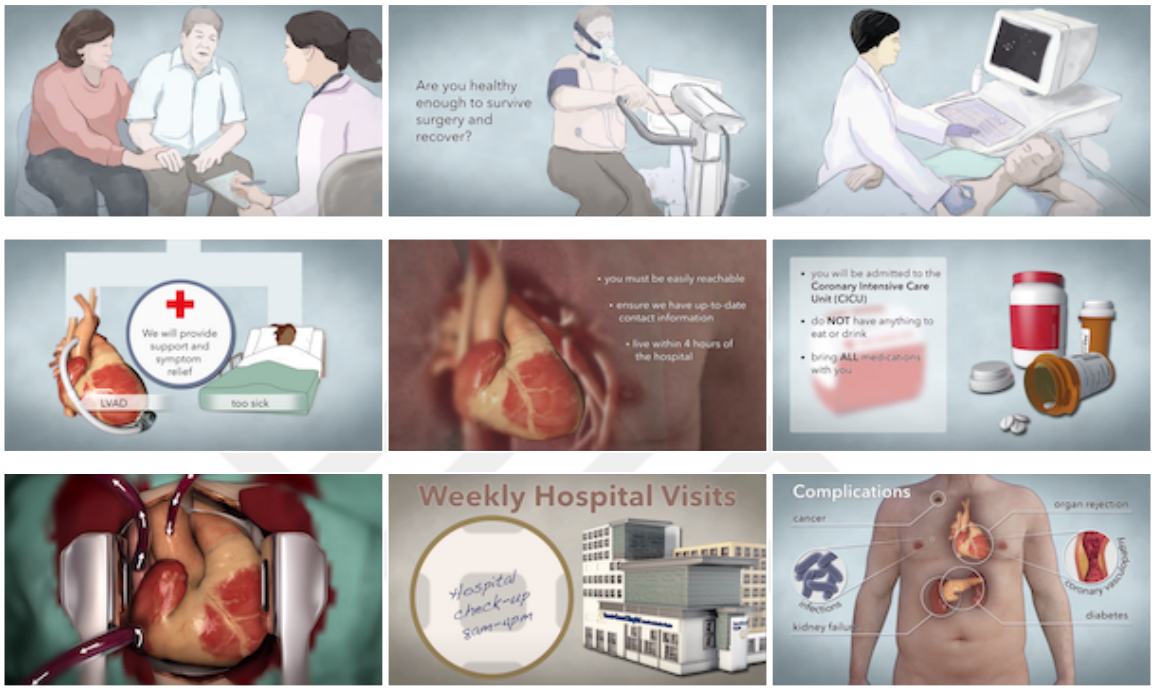
> Bilgisayar ortamında yaratılan objeler, yine bilgisayar ortamında gerçeğe uygun boyutlarda yaratılan sanal çevrede test edilir. Uygulanan etkiler, doğal koşullarına uygun olduğu için, objede ve objenin etkisiyle çevresinde meydana gelen tepkiler, gerçek ortamdakilerle aynı olacak ve bu tepkilerin sayısal karşılıkları da elde edilebilecektir. Bu sayısal değerler, tasarımcılar için bilimsel veriler olarak oluşturma sürecinde işlenecek ve tüketilecektir (Dedeal, 1999, s. 18).

Böylece ürünün test edilmesi ya da olası kimi sorunların tespit edilmesi üretim aşamasından önce mümkün hale gelir.

1.3.5. Bilimsel Çalışmalar

Tıp, biyoloji, fizik gibi alanlarda modellerin canlandırılması ya da çeşitli prosedürlerin uygulamalı olarak gösterilebilmesi için canlandırmadan yararlanılır.

“Animasyonun hikâye anlatım araçları bilim insanları için hem diğer bilim insanları hem de genel izleyici ile iletişim kurmak açısından değerli olabilir” (Lepito, 2018, s. 1281). Canlandırma teknikleri yardımıyla detaylı ve anlaşılması zor olabilecek konuların basit bir görsel dille izleyiciye aktarılması mümkün hâle gelir (bkz. Görsel 13).



Görsel 13. Kalp transplantasyon sürecini anlatan canlandırma. 2017, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3MZjzFi

Tıpkı medikal illüstrasyonda olduğu gibi, gerçek görüntülerden daha detaylı ve anlaşılır bir anlatım sağlamak amacıyla canlandırma tekniklerinin kullanıldığı görülür.

1.4. Sinemada Canlandırma

Canlandırma, sinema başlığı altında uygulama yönteminin farklılaşması nedeniyle diğer türlerden ayrışır. Nijat Özön, *Sinema Sanatına Giriş* isimli kitabında canlandırmanın bu yönüne değinerek canlandırma yoluyla her türden filmin üretebileceğini fakat yöntemdeki farklılık nedeniyle canlandırmanın bunlardan bağımsız ayrı bir tür olarak ele alınması gerektiğini vurgular.

> Sinemanın temeli, kitabımızın başında gördüğümüz gibi, devinimin önce çözümlenmesine, sonra da bireşimine dayanıyordu. Canlandırma sineması dışında, bu çözümleme, alıcının olağan çalışmasıyla elde edilir; yani çözümlemeyi alıcı yapar. Oysa canlandırma sinemasında devinimin çözümlemesini sinemacı önce alıcının dışında ve elle gerçekleştirmek zorundadır. Sinemacı, bunun için devinimin düzenli aralıklarla bölünmüş parçalarını çizer (alıcı olağan çalışmasında devinimi saniyede 24 parçaya ayırdığına göre, canlandırma sinemasında da devinimin bir saniyesi için 24 parçaya ayrılmış resmi çizilir), sonra bu tek tek resimler özel bir alıcıyla (buna canlıresim alıcısı denir) tıpkı fotoğraf aygıtının yaptığı gibi tek tek film üzerine aktarılır. Böyle bir film, olağan bir göstericiyle görüntülüğe yansıtıldığında, cansız, duruk resimler tıpkı olağan filmler gibi bize devinimi verir (Özön, 2008, s. 258).

Canlandırmanın tarihsel gelişiminden söz ederken aynı zamanda sinemanın gelişimini izlemek kaçınılmazdır. Halas bu durumu, her filmin -doğası gereği- hareketin, durağan evrelere ayrıştırılmış hali olmasına bağlar (Halas, 1979, s. 256). Sinemanın ve canlandırmanın temelinde hareketsiz resimlerin belli bir düzen içinde peş peşe gösterilmeleri sonucu hareketli bir görüntü elde edilmesi yatar. Aynı yanılsamadan faydalanarak ortaya çıkan bu iki disiplinin gelişimlerinin dolayısıyla birbirine paralel ilerlediği görülür. “Hareketli resimler sinemadan yıllar önce var olmakla birlikte canlandırma filmlerin ortaya çıkışı film kamerası ve projektörün icadıyla birlikte olmuştur” (Hoffer, 1981, s. 8). Canlandırma da sinemayla birlikte gelişerek büyük bir sektör haline gelmiştir.

Tez çalışması kapsamında canlandırmanın gelişim süreci ilk örnekler, kullanılan teknikler, üretim süreçlerinin geliştirilmesi ve canlandırmanın bir sektör hâline gelmesine katkı sağlamış isimlerle birlikte başlıca stüdyolar ve yapım şirketleri üzerinden ele alınmıştır. Sektörel gelişim üzerinden değerlendirildiğinde ABD ve Disney merkezli bir yaklaşım öne çıkmakla birlikte, bağımsız çalışmalar ile canlandırmanın farklı coğrafyalardaki gelişimi ve bunun genel gelişim sürecine etkileri tez kapsamında göz önünde bulundurulan etmenlerdendir.

1.4.1. Tarihçesi ve Gelişimi

Sinema alanında yaşanan gelişmelerle birlikte canlandırma da 19.yy sonlarında bugün kullandığımız anlamıyla ilk örneklerini vermeye başlamıştır. Canlandırmanın gelişimi buradan itibaren farklı dönemlere ayrılarak incelenebilir.

> Geniş anlamda, canlandırma sineması tarihinin dört belli, başlı evre geçirmiş olduğu söylenebilir:
> 1- Başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılığı dönemi,
> 2- 1920’lerde, çizgi-filmin sinema endüstrisinin tecimsel eğlence araçlarından biri durumuna gelmesi,

> 3- 1930 ve 40'larda, canlandırma filminin uzun gösterimli (metrajlı) eğlenti filmi biçimine dönüşmesine yol açan, teknik gelişim dönemi,
> 4- İçinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, televizyon reklamından özel eneme ve eğitim filmlerine değin, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi (Halas, 1979, s. 259-260).

Halas'ın yaklaşımı incelendiğinde, canlandırmanın gelişimini teknik gelişmelerden çok sektörel gelişimlerden hareketle oluşturduğu görülür. Hareketli görüntü elde edilmesini sağlayan oyuncak benzeri araçlar ve ilkel sayılabilecek denemelerin öne çıktığı ilk dönemin ardından, film üzerine kaydedilmiş ilk canlandırma örnekleri ortaya çıkar. Böylece ilerleyen yıllarda canlandırmanın sinema sektörünün önemli bir parçası hâline gelmesini sağlayacak ilk adımlar atılmış olur.

1899 yılında bilinen ilk canlandırma filmlerden biri Arthur Melbourne tarafından yapılır. "*Matches: An Appeal (Kibritler: Bir Rica)* filminde, Boer Savaşı'nda savaşan askerlere kibrit bağışlamaları için anime edilmiş kibritler, İngiliz hali için ilgi çekici hale getirilir" (Whitehead, 2012, s. 21). Karakterlerin kibrit çöpleri kullanılarak oluşturulduğu film stop motion tekniğinin ilk örneklerindendir (bkz. Görsel 14).

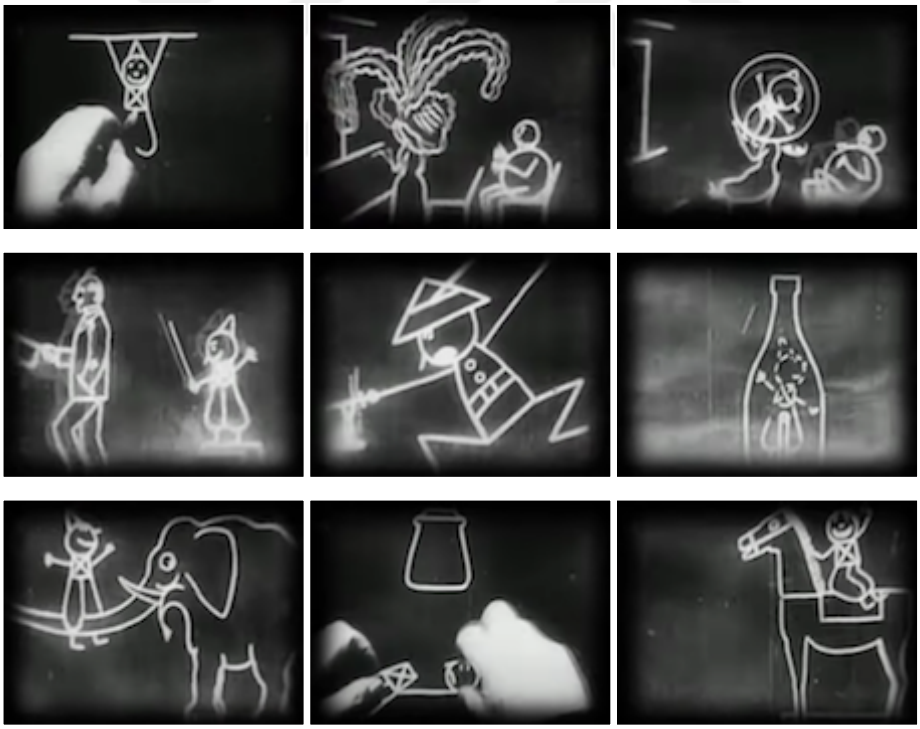


Görsel 14. *Kibritler: Bir Rica* filminden sahneler. Arthur Melbourne Cooper, 1899, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3LTeYTL

Görüntüyü kaydetmesi için elle çevrilen bir kol yardımıyla çalıştırılan kameralar, sayıca az birkaç yaratıcı ve muzip sinemacının aklına, kolu çevirmeye ara vererek görüntüye müdahale edebilecekleri düşüncesini getirir. Bunlardan biri olan James Stuart Blackton, New York'ta sahnelediği bir güldürü sırasında basit bir çizim yapar. Bir pano üzerine çizilmiş basit bir portrenin değişen yüz ifadelerini gördüğümüz *Enchanted Drawing* Edison Motion Picture Company tarafından 17 Kasım 1900

tarihinde kaydedilir (Beckerman, 2003, s. 3). Yapılan denemelerle birlikte tekniğin kullanım biçimi ve amaçları da çeşitlenir. 1906 yılında oldukça beğenilen *Humorous Phases of Funny Faces* ile tekrar izleyici karşısına çıkan Blackton, 1907 yılında ilk canlı aksiyon filmi *Haunted Hotel*'de doğaüstü efektleri göstermek için stop motion tekniğinden faydalanır (Whitehead, 2012, s. 21-22). Bu, canlandırma tekniklerinin özel efekt yapımında kullanımının ilk örneklerindendir.

Émile Reynaud'un 19.yy sonlarında yaptığı çalışmaları geliştiren Émile Cohl, iki yıllık bir hazırlığın ardından 17 Ağustos 1908'de yaz tatili nedeniyle kapalı olan Gymnase Tiyatrosu'nda ilk çizgi film olan *Fantasmagorie*'yi gösterir (bkz. Görsel 15). Cohl, iki bin çizimden oluşan ve üç dakika süren bu filmin ardından 1908 ile 1921 yılları arasında üç yüze yakın film yapar (Teksoy, 2005, s. 39). Böylece canlandırma bir eğlence aracı olarak kabul görmeye ve sinema sektörünün bir parçası hâline gelmeye başlar.



Görsel 15. *Fantasmagorie* filminden sahneler. Émile Cohl, 1908, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3KGO5SI

Hollywood'un sinema konusunda belirleyici bir özne haline gelmesiyle birlikte canlandırma söz konusu olduğunda da gözler buraya çevrilir. Canlandırmanın ortaya çıkış sürecinde ağırlıklı rol sahibi olan Avrupa artık yerini Amerika'ya

bırakmıştır. Canlandırmanın günümüzde sahip olduğu popülariteye etkisi yadsınamayacak Walt Disney'in yanı sıra Winsor McCay, Max ve Dave Fleischer, Otto Mesmer gibi çok sayıdaki isim Hollywood stüdyolarında çalışmakta ve bu alanda üretimlerini sürdürmektedir.

1911'de, daha önce ışıkçılık, afiş tasarımcılığı, çeşitli gazeteler için çizerlik ve çok sayıda çizgi roman yapan Winsor McCay, ilk kısa filmi olan *Little Nemo*'yu bitirir. On buçuk dakika süren ve McCay'in arkadaşlarıyla bir ayda 4.000 resim çizip bunlardan bir film yapabileceği iddiası üzerine ortaya çıkan filmi, 1912 tarihli *How a Mosquito Operates* izler. McCay, canlandırma tarihinin kilometre taşlarından *Gertie the Dinosaur*'un (bkz. Görsel 16) prömiyerini 1914'te Chicago'da yapar (Whitehead, 2012, s. 24-26). Film, yapım sürecinde kullanılan tekniklerle canlandırmanın gelişimine önemli katkılar sağlar ve canlandırma tarihinin kilometre taşlarından biri olur. Whitehead, McCay'in filminden bahsederken, o zamanlar henüz örneği olmayan anime edilmiş karakter nosyonuna değinir ve bu özelliğin, ilerleyen yıllarda canlandırma stüdyolarının öncelikli kaygılarından biri haline geleceğine vurgu yapar (Whitehead, 2012, s. 26). McCay'in filmi, gerek ana karakterin bir dinozor olması gerekse karakter animasyonundaki detaycı yaklaşım nedeniyle sonraki yıllarda Disney imzasını taşıyacak ve ana karakterlerin hayvanlar olduğu birçok filmin öncüsü olarak değerlendirilebilir.



Görsel 16. *Gertie the Dinosaur* filminden sahneler. Winsor McCay, 1914, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3DXcW2k

Canlandırma filmler, ABD'de gelişen sektörle birlikte eğlence sektörünün bir parçası olma yolunda ilerlerken, Avrupa'da savaşın etkileri kendisini hissettirmeye başlar. Savaş her alanda olduğu gibi sanat alanında da önemli değişikliklere yol açar. Eğlence amaçlı üretim yerini propaganda amaçlı üretime bırakır. Savaşa dahil olan ülkeler propaganda amacıyla görsel iletişim araçlarını yoğun bir şekilde kullanmaya başlar. 1914-1918 yılları arasında İngiltere'de üretilen canlandırma filmlerin büyük bir kısmı propaganda amaçlıdır (Ward, 2005, s. 192). Canlandırma da bu filmlerin üretiminde başvurulan tekniklerden biri olur. Politik durumun sanatsal üretim üzerindeki etkisi, savaşın sonlanmasıyla birlikte görece azalmaya başlar. Propaganda amaçlı üretim yerini tekrar izleyiciyi eğlendirmeyi hedefleyen yapımlara bırakır.

Avrupa'daki üretim, Hollywood ile kıyaslandığında geri planda kalıyor gibi görünse de canlandırmanın gelişim sürecindeki birçok önemli yapım Avrupalı

canlandırmacıların imzasını taşır. Lotte Reiniger, 1926 yılında *Binbir Gece Masalları*'ndan uyarladığı *The Adventures of Prince Achmed*'i (bkz. Görsel 17) izleyiciye sunar. Reiniger'in başarısı, hem Disney'in *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*'inden yıllar önce, bilinen ilk uzun metraj canlandırma filmi yapmış olması, hem de erkek egemen bir sektör içinde varlığını kabul ettirmiş olması açısından değerlidir (Wolfgram Evans, 2011, s. 111).

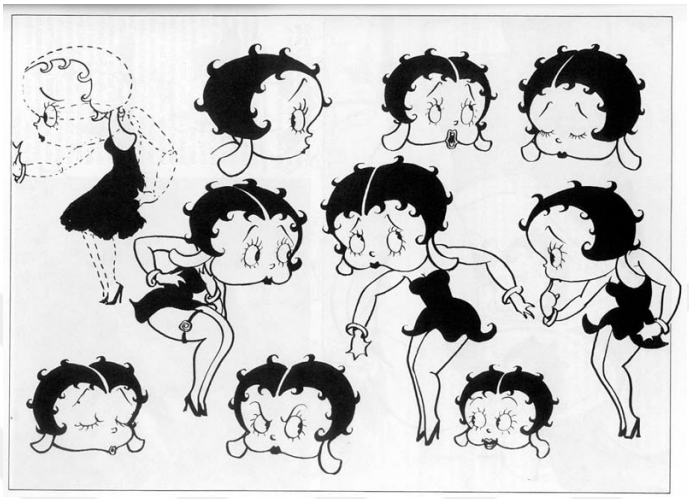


Görsel 17. *The Adventures of Prince Achmed* filminden sahneler. Lotte Reiniger, 1926, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3ribltr

Canlandırma tekniklerinin kullanıldığı ilk örnekler ağırlıklı olarak bireysel bir emeğin ürünü olmakla birlikte, büyüyen sektör çok sayıda sanatçının bir arada çalıştığı ekipleri zorunlu kılar. Yönetmen olmak amacıyla geldiği Hollywood'da, kardeşiyle birlikte küçük bir canlandırma stüdyosu kuran Walt Disney, daha önce de birlikte çalıştığı çizer Ub Iwerks ile iş birliği yaparak, canlandırma sinemasının en bilinen kahramanlarından biri olan *Mickey Mouse*'a hayat verir. İlk kez 1928 yılında *Plane Crazy*'de karşımıza çıkan *Mickey Mouse*'u; *Minnie*, *Donald Duck* ve *Goofy* gibi diğer Disney karakterleri izler (Teksoy, 2005, s. 259). İlerleyen yıllarda da popülerliğini koruyan Disney, canlandırmanın ticari anlamda da güçlü bir sektör haline gelmesini sağlayan isimlerin başında gelir. Disney'in başarısı yalnızca popüler yapımlar üretebilmiş olmasının değil, aynı zamanda üretim sürecini sistematikleştirmesinin bir sonucudur.

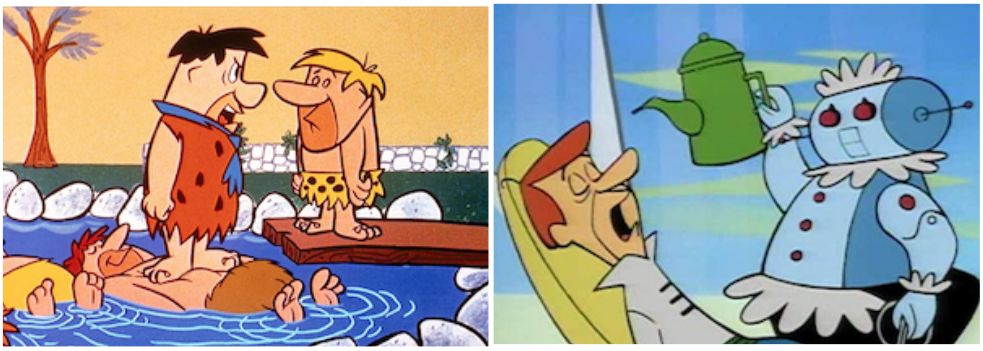
Hollywood'un ikinci büyük canlandırma stüdyosu, 1921 yılında Max ve Dave Fleischer kardeşler tarafından kurulur (Bendazzi, 1994, s. 54). Fleischer kardeşlerin en büyük başarıları *Betty Boop* ve ilk kez 1929 yılında karşımıza çıkan *Popeye* olur (Teksoy, 2005, s. 261). Fleischer kardeşlerin stüdyosundan çıkan karakterlere bakıldığında Disney'den farklı bir anlayışa sahip oldukları görülür (bkz. Görsel 18). Disney karakterleri çoğunlukla ortalama bir Amerikan vatandaşını temsil ederken,

Fleischer stüdyolarından çıkan karakterler daha eleştirel bir yapıdadır. “Kıvırcık siyah saçlı, iri gözlü, uzun kirpikli, minicik ama dolgun dudaklı, mini etekli, yuvarlak kalçalı, sol ayağı jartiyerli Betty Boop, erotizm yüklü Hollywood yıldızlarının bir karikatürüdür” (Teksoy, 2005, s. 261). 1946 yılına kadar varlığını sürdürebilen Fleischer kardeşlerin ardından biçimsel anlamda da bir değişim başlar.



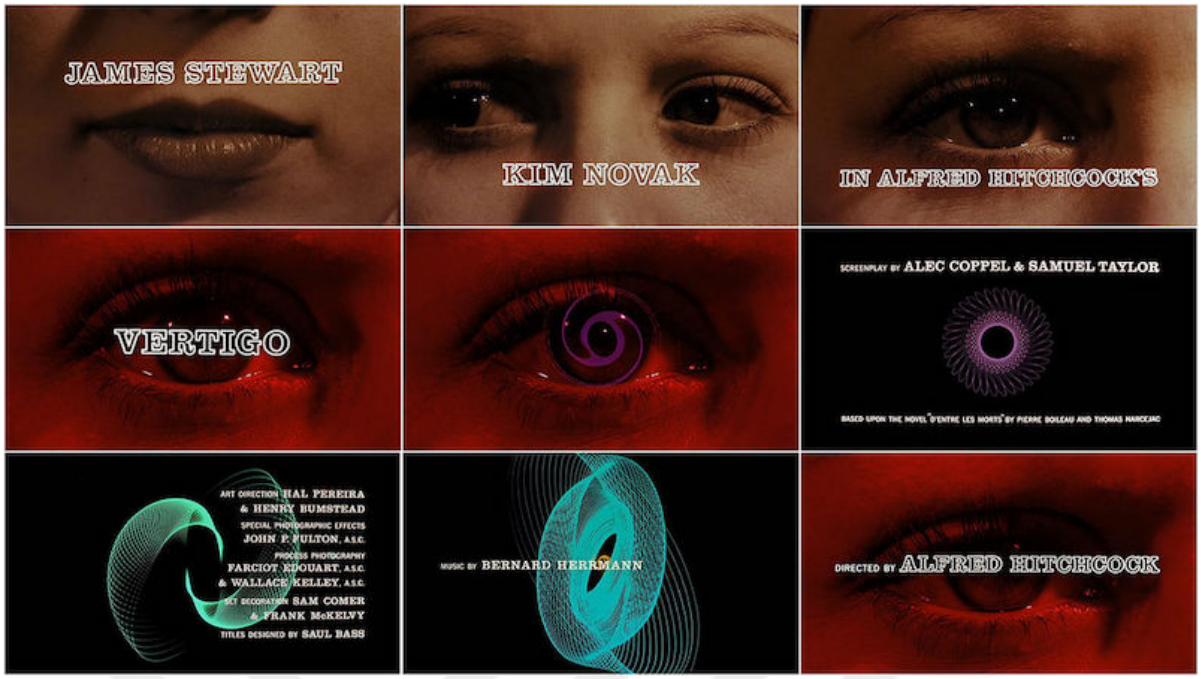
Görsel 18. *Betty Boop* karakter eskizleri. Max ve Dave Fleischer, (Fleischer Studios). Erişim: 19.03.2022. https://bit.ly/36bIMMf

United Productions of America (UPA), Disney’den bir sendika direnişi nedeniyle ayrılan Stephan Basustow ve arkadaşları tarafından kurulur. “Disney’in inandırıcı dünyasına karşıt olarak, UPA’nın sanatçıları basit dekorlar üzerinde sıradan kahramanları canlandırmışlardır” (Hünerli, 2005, s.28). Stüdyonun en bilindik kahramanlarından biri, alaycı bir ağaçkakan olan *Woody Woodpecker*’dır. UPA, benimsediği stilize tarzla yeni bir yaklaşımın önünü açmıştır. Samancı, fotografik gerçekliğe ulaşma kaygısı olmayan stilize sunumun, Disney’in gerçekçi bakışından tepkisel süreçte en keskin sapma olduğunu vurgular (Samancı, 2004, s. 75). *Looney Tunes*’a hayat veren Warner Bros. gibi stüdyolar ve *Tom and Jerry*, *The Flintstones (Taş Devri)* (bkz. Görsel 19) ya da *The Jetsons (Jetgiller)*’i yaratan William Hanna ile Joseph Barbera gibi isimler de gerek biçim gerekse içerik olarak Disney çizgisinden ayrılan yaklaşımlarıyla farklı bir görsel dil oluşmasına katkı sağlar.



Görsel 19. (Solda) *Taş Devri*. William Hanna, Joseph Barbara, (IMDB). Erişim: 12.04.2022. https://imdb.to/3LTiI7O (Sağda) *Jetgiller*. William Hanna, Joseph Barbara, (IMDB). Erişim: 12.04.2022. https://imdb.to/3O0WPW1

1920'lerde başlayıp 60'lara kadar süren ve Amerika'da canlandırmanın altın çağı olarak anılan dönemin ardından teknolojik gelişmeler canlandırma alanında etkili olmaya başlar. 1950'li yıllarda bilgisayar teknolojisinin hem donanım hem de yazılım anlamında ivme kazanması birçok alanda olduğu gibi görsel sanatlar üzerinde de önemli bir değişime yol açar. Eski üretim biçimleri yerini yeni ve son teknolojinin kullanıldığı üretim biçimlerine bırakır. Bilgisayarların canlandırma alanında kullanımının ilk örneklerinden biri, Alfred Hitchcock'un 1958 tarihli *Vertigo* filminde karşımıza çıkan Saul Bass imzalı açılış sekansıdır (bkz. Görsel 20). Bass'ın bu çalışması, canlandırma alanında bilgisayar kullanımının ilk örneklerinden olmasının yanı sıra açılış ve kapanış jeneriklerinin filmin bir parçası olarak ele alınmasının önünü açar. Hareketli grafiklerin ayrı bir tasarım disiplini olarak değerlendirilmesi, gerçek görüntü ve grafik unsurların bir arada kullanımı konusunda da Bass'ın çalışmaları etkili olur.



Görsel 20. *Vertigo* filminin açılış sekansı. Saul Bass, 1958, (Art of the Title). Erişim: 11.04.2022 https://bit.ly/3iq7ACx

Bilgisayarların grafik tasarım ve hareketli görüntü üretiminde kullanımına dair önemli bir başka gelişme bu amaçla geliştirilen bir yazılım olur. 1963'te bir interaktif çizim yazılımı olan Sketchpad, Ivan Sutherland tarafından yayınlanır (Carlson, 2017, s. 47). Sutherland'in, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT) bünyesinde bulunan Lincoln Labs.'teki doktora çalışmaları kapsamında geliştirdiği bu yazılım bilgisayar grafiklerinin gelişiminde önemli bir adımdır.

Bilgisayarlar teknolojisinde yaşanan gelişmeler eş zamanlı olarak yeni tekniklerin ortaya çıkmasını sağlar. "1970'li yıllarda, günümüzde kullanılan masaüstü bilgisayarların ilk versiyonları üretilmeye başlanmış ve animasyonun bu gelişmelerden etkilendiği görülmüştür. Disney'in bir dönem başkanlığını yapan Ed Catmull, 1972 yılında bilgisayar ortamında 3D animasyon üreten ilk animatör olmuştur" (BEBKA, 2017, s. 31). Disney'in 1982 tarihli *Tron* filmi, bilgisayar destekli canlandırmanın popülerleşmesinde etkili olan yapımlardan biridir. *Tron*'daki bilgisayar yardımlı görüntüleri izledikten sonra yeni bir yol izlemek amacıyla Disney'den ayrılıp Pixar'a geçen John Lasseter, yaptığı *Luxo Jr.* (1986) ve *Tin Toy* (1988) gibi kısa canlandırma filmlerin yanı sıra Pixar'ın Renderman yazılımının geliştirilmesine katkı sağlamıştır (Furniss, 2013, s. 298).

1979'da Lucas Films bünyesinde bir alt birim olarak kurulan Pixar, 80'li yıllar boyunca Furniss'in bahsettiği filmlerin de aralarında olduğu çok sayıda kısa film üretmiştir. 1995 yılında, Pixar imzalı *Toy Story* (bkz. Görsel 21), tamamen bilgisayarda üretilmiş ilk uzun metraj canlandırma film unvanıyla canlandırma sinemasının kilometre taşları arasında yerini almıştır (Fanning, 2015, s. 98).



Görsel 21. *Toy Story*. John Lasseter, 1995, (IMDB). Erişim: 19.03.2022. https://imdb.to/3uacZmP

Pixar'in, bilgisayar kullanımıyla birlikte, yaygınlaşmasına ön ayak olduğu üç boyutlu canlandırmalar, ilerleyen yıllarda canlandırma sinemasında en çok tercih edilen türlerden biri haline gelse de iki boyutlu yapımlar 90'lı yılların sonuna kadar popülerliğini korumuştur. *Beauty and the Beast (Güzel ve Çirkin), 101 Dalmatians (101 Dalmaçyalı)* ve *Mulan* gibi yapımlar, Disney klasikleri arasına adlarını yazdırmış ve dönemin başarılı canlandırma yapımlarından olmuştur. Bu dönemde izleyiciyle buluşan canlandırma yapımlar gişe anlamında da önemli başarılar elde etmiş, 1994 tarihli *The Lion King (Aslan Kral)* getirdiği gişe başarısının yanı sıra çok sayıda ödüle layık görülmüştür.

2000'li yıllarla birlikte sinemada üç boyutlu canlandırma tekniklerinin kullanıldığı yapımların sayısı artarken, televizyon yayıncılığı alanında ağırlıklı olarak iki boyutlu yapımlar öne çıkmıştır. *Finding Nemo (Kayıp Balık Nemo), Cars (Arabalar), Wall-E* ve *Frozen (Karlar Ülkesi)* gibi döneme damgasını vurmuş Disney imzalı filmlerin yanı sıra Sylvain Chomet'nin *Les Triplettes de Belleville*, Hayao Miyazaki'nin *Howl's Moving Castle (Yürüyen Şato)*, Marjane Satrapi ve Vincent Paronnaud'un

Persepolis ve Adam Elliot'in *Mary and Max* isimli canlandırma filmleri dönemin kayda değer yapımlarındandır.

1.4.2. Dünyada ve Türkiye'de Canlandırma Sineması

Günümüzde canlandırma dendiğinde akla ilk olarak Disney, Pixar, Dreamworks gibi büyük yapım şirketlerinin izleyiciye sunduğu Hollywood filmleri gelmektedir. Sinema endüstrisinin Hollywood merkezli geniş dağıtım ağı ve maddi gücü bu durumun başlıca nedenlerindendir. Sektör lideri olarak ABD merkezli stüdyoların öne çıktığı görülürken, dünyanın birçok ülkesinde gerek sanatsal gerekse ticari içerikli çok sayıda canlandırma yapım üretilmektedir. "Animasyon stüdyolarının %32 ile en fazla Kuzey Amerika'da yer aldığı görülmektedir. Kuzey Amerika'yı ise %28 ile Asya, %24 ile Avrupa ve %16 ile diğer ülkeler takip etmektedir" (BEBKA, 2017, s. 36). Veriler göz önünde bulundurulduğunda Kuzey Amerika'nın başı çektiği görülse de canlandırma alanındaki üretimin %68'i dünyanın farklı coğrafyalarında gerçekleşmektedir. Bu orana rağmen canlandırma alanındaki Hollywood ve Disney etkisinin tartışılmaz ağırlığı, maddi getirinin büyük bir kısmının burada yapılan üretimden gelmesinden kaynaklanmaktadır.

Üretimde önemli bir etkisi olan ticari kaygılar, süreci biçimsel anlamda da etkilemektedir. Gişe geliri elde etmek amacıyla gerçekleştirilen yapımlar, üslup ve görsel dil olarak bu başarıyı kesin olarak sağlayacak bir yaklaşımı benimser. Bu nedenle Hollywood stüdyolarında üretilen yapımların benzer bir biçimsel anlayışa sahip olduğu görülür. Hollywood dışında üretilen canlandırma yapımların ise Disney çizgisinden farklı, özgün bir biçime sahip olduğu görülür. "1934 gibi erken bir tarihte, Fransa'da Antony Gross ve Hector Hoppin tarafından gerçekleştirilen ünlü çizgi-film '*Joi de Vivre*'de, Walt Disney'inkilerinden daha serbest ve basit çizgiler kullanılmıştı" (Halas, 1979, s. 261). Bu farklılığı ilerleyen yıllarda ve farklı içeriklerde üretilen yapımlarda da görmek mümkündür. SSCB, Fransa, Belçika, Çekoslovakya, İtalya gibi ülkelerde üretilmiş Disney çizgisinden içerik ve biçim bakımından ayrılan yapımlar, canlandırma alanında gelişkin ve özgün bir dil oluşmasına katkı sağlamıştır. Bu üslup farkının temel nedeni, doğrudan kâr amaçlı bir üretim anlayışını benimseyen Hollywood stüdyolarının, geçmiş yıllarda gişe başarısı getiren görsel çizgiden uzaklaşmak istememesidir. Günümüzde de Hollywood ve

Avrupa'da üretilmiş canlandırma filmler karşılaştırıldığında benzer bir yaklaşımın sürdüğü görülmektedir. Yakın dönem Hollywood yapımları incelendiğinde filmlerin görsel açıdan benzer yapıda olduğu görülürken, Avrupa yapımı filmlerde bu geçerli değildir. Jean-François Laguionie tarafından yönetilen 2011 yapımı *Le Tableau* filmi, üç boyutlu bir bilgisayar destekli canlandırma örneği olmasına karşın popüler örneklerden farklı bir üsluba sahiptir. Sony Pictures Animation imzalı 2012 yapımı *Hotel Transylvania* örneğinde görülebilecek üç boyutlu plastik etkinin aksine stilize bir üslupla iki boyut etkisi yaratılmak istenmiştir (bkz. Görsel 22).



Görsel 22. (Solda) *Le Tableau*. Jean-François Laguionie, 2011, (IMDB). Erişim: 10.04.2022. https://imdb.to/3urVzDH (Sağda) *Hotel Transylvania*. Todd Durham, 2012, (IMDB). Erişim: 10.04.2022. https://imdb.to/3vap5g7

Canlandırma yapımların ele alınış biçimi coğrafyaya göre değişse de, büyük toplumsal ve politik olayların birçok farklı ülkeyi etkilediği görülür. Avrupa'da, tıpkı ABD'de olduğu gibi, 1950'li yıllara kadar canlandırma alanındaki üretimin başlıca konularından biri, savaşların da etkisiyle, propaganda filmleridir. 1940 yılında John Halas ve Joy Batchelor tarafından İngiltere'de kurulan Halas and Batchelor Cartoon Films Ltd. savaş yıllarında ordu yararına filmler yapmış; hükümetin de desteğiyle yetişkinlere yönelik eğitici ve öğretici filmlere imza atmıştır (Hünerli, 2005, s. 38). ABD tarafından üretilen *The Spirit of '43* filmine karşı 1944 yılında Naziler tarafından hazırlanan *Nimbus Libéré,* bu dönemde Avrupa'da üretilmiş propaganda filmlerine örnektir. Yine bu yıllarda Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nde çok sayıda propaganda filminin yanı sıra eğitici filmlerin yapılması devlet tarafından teşvik edilmiştir. Propaganda ya da eğitim amaçlı üretilen canlandırma filmlerin dışında farklı sanat dallarındaki yapıtlar da canlandırma teknikleri kullanılarak sinemaya uyarlanmıştır

> Yıllar boyu yüksek düzeyde yaratıcılığın merkezi olan ülkeler Amerika, İngiltere, Fransa ve Kanada'nın yanı sıra sosyalist ülkeler arasında canlandırmanın öncülüğünü yapan Polonya, Yugoslavya ve Çekoslovakya'dır. Bu, özellikle, 1940-1950'lerde Polonya'da Gierz, Çekoslovakya'da Zeman, Yugoslavya'da Dusan Vukotić, Vatroslav Mimica, Boris Kolar, Nadeljiko Dragić ve Zlatko Grgić adlı sanatçıların çalışmaları ile olmuştur. (Manvell, 1980, s. 349)

1936 yılında kurulan ve bugüne kadar 1500'den fazla canlandırma filme imzasını atan Soyuzmultfilm, SSCB'nin başlıca canlandırma üretim merkezi olmuştur. Cheburashka ve arkadaşlarının maceralarını konu alan edebiyat uyarlaması stop motion canlandırma serisi (bkz. Görsel 23) stüdyonun popüler yapımlarındandır.



Görsel 23. *Cheburashka*. (The Washington Post). Erişim: 19.03.2022. https://wapo.st/3ihId5R

Asya ülkeleri arasında Japonya, anime türünde canlandırma yapımlarla öne çıkmaktadır. P.A. Works, Kyoto Animation ve Studio Ghibli gibi stüdyolar tarafından üretilen film ve diziler farklı coğrafyalarda izlenmektedir. Diğer Asya ülkelerinde de canlandırma sektörü gelişimini sürdürmekte ve dünya genelinde sektörün işgücü ihtiyacının karşılanmasına katkı sağlamaktadır.

Stüdyolar tarafından üretilen ticari amaçlı yapımlar dışında, farklı ülkelerde düzenlenen canlandırma festivalleri içerik ve biçim açısından özgün yapımların üretimini teşvik etmektedir. Her yıl Annecy International Animated Film Festival, Animafest Zagreb, Ottawa International Animation Film Festival, Stuttgart Festival of Animated Film gibi çok sayıda festival düzenlenmektedir.

Canlandırmanın Türkiye'deki tarihi, tıpkı dünyada olduğu gibi sinemayla paralel ilerler. Türkiye'nin sinemayla tanışması 19. yy. sonlarında, halka açık ilk sinema gösterimleri ile İstanbul'un Pera semtinde gerçekleşir (Teksoy, 2005, s. 66). Kırel'in aktardığına göre ise, 16 Ocak 1897 tarihli gazetelerde Lumiere Kardeşler'e ait *Trenin Gara Girişi* adlı filmin Beyoğlu'ndaki Sponeck Lokantası'nın üst katında oluşturulan salonda gösterildiği belirtilir (Kırel, 2018, s. 98,99). Halk tarafından ilgiyle karşılanan bu yeni eğlence yıllar içerisinde İstanbul sınırlarını aşarak yaygınlaşır.

Teksoy'un aktardığına göre, Osmanlı'nın yenilgisiyle sonuçlanan 1876-77 Rus Savaşı'nın ardından, Ruslar tarafından birliklerinin ulaştığı en ileri nokta olan ve günümüzde İstanbul'un Yeşilköy semtinde bulunan Ayastefanos'ta yaptırılan anıtın, Osmanlı İmparatorluğu tarafından yıktırıldığı 14 Kasım 1914 günü, yedek subaylığını yapmakta olan Fuat Uzkınay tarafından anıtın yıkılışının kayda alınması nedeniyle Türk sinemasının başlangıç tarihi olarak kabul edilir (Teksoy, 2005, s. 67). Günümüze ulaşamayan bu ilk örneğin ardından denemeler devam eder. Türkiye sinemasının ilk kurmaca filmi Sedat Simavi tarafından yönetilen 1917 tarihli *Pençe* olur. 1914-1921 yılları arasında toplam 15 film çekilir (Sim). İlerleyen yıllarda Muhsin Ertuğrul, imzasını attığı çok sayıda filmle dönemin önemli isimlerinden olmuştur. 1940'lı yıllara gelindiğinde yeni yönetmenlerle birlikte Muhsin Ertuğrul filmlerindeki tiyatro etkisi kırılır ve sinematik bir anlatım dili etkili olmaya başlar.

Savaş yıllarının etkisindeki Türkiye'de ekonomik güçlükler ve insan kaynaklarının yetersizliği nedeniyle sinema alanındaki üretim oldukça kısıtlıdır. Çekim ekipmanlarının ve kullanılan malzemenin maliyetli ve zor ulaşılır olması bu alandaki kısıtlılığın başlıca sebeplerindendir. 50'li yılların ilk yarısından itibaren Türkiye'de çekilen film sayısı önemli ölçüde artsa da çoğunlukla Avrupa ve Amerika'dan getirilen filmler gösterilir. Evren ve Yıldırım, savaş öncesi ve sonrasında Avrupa filmlerinin üstünlüğüne değinir fakat özellikle 50'li yıllardan itibaren, yapılan ticari anlaşmalar, sağlanan kolaylıklar ve Amerikan yaşam tarzına yönelik öykündürmelerin de etkisiyle ABD yapımı filmlerin kısa sürede sinema piyasasında egemen hale geldiğini vurgular (Evren ve Yıldırım, 2014, s. 18). İlerleyen yıllarda sayısı artan yapım şirketleri, yeni kuşak yönetmenler ve artan üretimle birlikte sinema Türkiye'de önemli bir sektör haline gelir.

Türkiye'de sinemanın gelişmeye başlamasıyla birlikte ilk canlandırma film denemelerinin de ortaya çıktığı görülür. 1932 yılında batı tarzı canlalandırma filmlerinin sinemalarda gösterime girmesiyle birlikte canlandırma Türkiye'de tanınmaya başlar (Kaba, 2020, s. 134.). Canlandırmanın tanınmaya başlanması 30'lu yılları bulsa da 16.yy'dan bu yana sevilen bir eğlence olarak kabul gören gölge oyunu (bkz. Görsel 24), canlandırmayla benzerlikleri göz önünde bulundurulduğunda Türkiye'de canlandırma tarihinin ilk örneklerinden sayılabilir.



Görsel 24. Mahalle kahvesinde gölge oyununu gösteren illüstrasyon. Münif Fehim, (Tarih Dergi). https://bit.ly/3N3B6Mx

Alıcı'nın aktardığına göre, 1932 yılında karikatür sanatçısı Cemal Nadir, sevilen karakteri *Amcabey*'in maceralarını konu alan (bkz. Görsel 25), *Amcabey Plajda* isimli çizgi film için çok sayıda çizim yapar fakat çizimleri filme aktaracak teknik olanaklara sahip olmadığı için bu çabası karşılıksız kalır (Alıcı, 2019, s. 90). Hareketli resimlerin büyüsüne kapılan tek isim elbette ki yalnızca Cemal Nadir değildir. Yine 1932 yılında Fertek Rakısı'nı tanıtan ve ilk Türk çizgi film örneği olarak tanımlanabilecek reklam filmi sinemalarda gösterilir (Evren ve Yıldırım, 2014, s. 24). Bu ilk örneklerin birçoğu çeşitli sebeplerle günümüze ulaşamaz.



Görsel 25. *Amcabey* kartpostalları. Cemal Nadir, (Karikatürcüler Derneği). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3N4jCQ7

Türkiye'de üretilmiş ve günümüze ulaşabilen en eski canlandırma film örneği, 1940'larda henüz 14-15 yaşındaki Eflatun Nuri Erkoç tarafından çini mürekkebi ile doğrudan pelikül (film şeridi) üzerine çizilerek yapılan *Dolmuş ve Şöförü* isimli denemedir. Bu filmden günümüze 147 cm'lik bir parça kalmıştır (Evren ve Yıldırım, 2014, s. 25).

Canlandırma alanında çalışan diğer bir isim, 1948-49'da İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi'nde ilk çizgi film kursunu düzenleyen Vedat Ar'dır (Evren ve Yıldırım, 2014, s. 24). Bu kursta üretilen *Zeybek Dansı* isimli 3 dakikalık çizgi film yine Türkiye'de canlandırmanın günümüze ulaşamayan ilk denemelerindendir.

1950'li yıllara kadar devam eden denemeler, ilk olmaları açısından önem taşımakla birlikte dönemin koşullarının etkisi ile amatör çalışmalar olarak nitelendirilir. 1951 yılına gelindiğinde ilk uzun metraj canlandırma film için çalışmalara başlanır. Henüz 23 yaşındaki Yüksel Ünsal ve AND Film'in kurucusu Turgut Demirağ öncülüğünde başlayan *Evvel Zaman İçinde* (bkz. Görsel 27) filminin üretim süreci, önceki denemelerden farklı olarak profesyonel bir iş akışına ve senaryoya sahiptir.



Görsel 26. *Evvel Zaman İçinde* film afişi. 1951, (Vikipedi). Erişim: 19.03.2022. https://bit.ly/3JI7LLo

Evren ve Yıldırım, *Evvel Zaman İçinde* filminin Türk sinemasının ilk çizgi film denemesi olmadığı ve Cemal Nadir, Vedat Ar gibi isimlerin kimi çalışmaları olduğu iddialarına değinir, ancak bu çalışmaların sonuçsuz kalması, günümüze ulaşmamış olmaları gibi nedenlerle "ilk" sözcüğünü kapsamadıklarını vurgular (Evren ve Yıldırım, 2014, s. 48). Türkiye'nin ilk uzun metraj canlandırma denemesi olan bu film de, laboratuvar işlemleri için gönderildiği ABD'de, stüdyoda kaybolması nedeniyle günümüze ulaşamaz.

Kaba'nın aktardığına göre, 60'lı yıllarda reklam sektörünün canlandırma tekniklerine yönelmesiyle bu alandaki üretimde ciddi bir artış görülür (Kaba, 2020, s. 134). Bu yıllarda ağırlıklı olarak reklam filmleri üzerine çalışan çok sayıda canlandırma stüdyosu kurulmuştur. "Bunların en önemlileri ve süreklileri Filmar, İstanbul Reklam, Kare Ajans, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin Benice Animasyon, Artnet gibi ajanslardır" (Hünerli, 2005, s. 59). 70'lerde televizyonun yaygın kullanımının başlamasıyla, canlandırma alanındaki üretim televizyon reklamlarına yönelir. İstanbul Reklam imzası taşıyan,

Mintax ve Pirelli gibi markalar için hazırlanan canlandırmalar, bu dönemin öne çıkan işlerindendir (bkz. Görsel 27).



Görsel 27. Pirelli ve Mintax reklamları için tasarlanan karakterler. (İstanbul Reklam Sitesi). Erişim: 12.04.2022. https://bit.ly/3E5TgcM

80'li yıllara gelindiğinde canlandırmanın reklam sektöründeki popülerliğini kaybetmeye başlamasıyla bu alandaki üretimin de azaldığı görülür. TRT'nin desteğiyle yapılan kimi çalışmaların yanı sıra reklam ve eğitim amaçlı çeşitli canlandırmalar yapılmaya devam etse de bu yıllarda canlandırmanın geri planda kaldığı görülür. 90'larda özel televizyon kanallarının yayına başlaması da önemli bir değişikliğe yol açmaz. Hünerli'nin aktardığına göre, bu ilgisizlik özel televizyonlarda da sürerken, bireysel çabalarla da olsa Cihat Hazerdağlı'nın *Plastip Show*'u, Salih Memecan'ın *Bizimcity* ve *Sizinkiler*'i, Piyale Madra'nın *İnsanlar*'ı gibi kimi yapımlar ekranda kendilerine yer bulmayı başarmıştır (Hünerli, 2005, s. 67). Kanal sayısındaki artış üretimi doğrudan etkilemese de 90'lı yılların sonu ve 2000'lerde Türkiye'de yayın yapmaya başlayan Nickelodeon ve Fox Kids gibi kanallar aracılığıyla yabancı yapımlar izleyiciye ulaşır.

Dijital canlandırmanın yaygınlaşması ve yapım sürecinin eskiye göre çok daha az maliyetli hale gelmesiyle birlikte Türkiye'de de canlandırma alanındaki üretimin arttığı görülür. TRT Çocuk gibi çocuklara yönelik yayın yapan televizyon kanallarının açılması bu alandaki gelişimi desteklerken, sosyal medya ve internetin yaygınlaşmasıyla canlandırma sıkça kullanılır hâle gelir. Eğitim, reklam ya da eğlence amaçlı üretiminin yanı sıra, Türkiye'nin farklı illerinde düzenlenen film festivalleri, Canlandıranlar Derneği gibi mesleki örgütlenmeler ve Anadolu Üniversitesi gibi canlandırma eğitimi veren yükseköğretim kurumları da çeşitli

festival, etkinlik ve gösterimler organize ederek canlandırmanın gelişimine katkı sağlamaktadır.

2.BÖLÜM: CANLANDIRMA SİNEMASI VE UYARLAMA İLİŞKİSİ

Canlandırma sineması kavramı, canlandırma tekniklerinin kullanıldığı alanları ve bu tekniklerin belli bir yapımın yalnızca belli kısımlarında kullanıldığı örnekleri dışarıda bırakarak, yalnızca sinema alanında ve yapımın genelinde bu tekniklerin kullanıldığı örnekleri kapsar. Canlandırma sineması, ilk örneklerden bu yana edebiyattan beslenmiş; yazın ürünlerinden sinemaya uyarlanan birçok anlatı canlandırma teknikleri aracılığıyla izleyiciyle buluşmuştur. Grimm Kardeşler'in *Pamuk Prenses*, *Külkedisi, Kırmızı Başlıklı Kız* gibi eserleri çok defa bu teknikler yardımıyla sinemaya uyarlanmıştır. *Pinokyo, Küçük Prens* ve *Don Kişot* gibi klasikler de yine popüler canlandırma uyarlamaları arasındadır. Özellikle Disney, yapımını gerçekleştirdiği çok sayıda uyarlama filmle bu alanda üretim yapan stüdyoların başında gelir.

Edebiyat, genel anlamda sinemanın temel esin kaynaklarından biri olmakla birlikte, sinemadan farklı olarak, canlandırma ile edebiyat arasındaki ilişki canlandırmanın sunduğu olanaklar nedeniyle ayrışmaktadır. Wells, canlandırmayı sunduğu olanaklardan hareketle edebi türler tarafından önerilen görüntülerin zihinsel görselleştirmelerini ifade etmek için en uygun dil olarak tanımlar (Wells, 1999, s. 201). Canlandırma, taşıdığı nitelikler nedeniyle güçlü bir anlatım dili olmasının yanı sıra kamera aracılığıyla erişilmesi güç ya da maliyetli yeni görsel dünyaların yaratılmasını da mümkün kılar. Stüdyo koşullarında elde edilmesi doğrudan mümkün olmayan ya da maliyet açısından zorlayıcı olabilecek görüntüler canlandırma teknikleri yardımıyla elde edilebilir. Canlandırmanın yalnızca fantastik unsurları içinde barındıran eserlerde değil, farklı türdeki anlatı uyarlamalarında da tercih edildiği görülür. Örneğin belli bir dönemi konu alan yapımlarda, dönemin atmosferini yansıtacak mekânlar, yüksek maliyetli setler kurulması yoluyla elde edilebilecekken canlandırma tekniklerinin kullanımıyla yapımın daha düşük bütçelere mâl edilmesi sağlanabilir. Günümüzde izleyiciyle buluşan birçok yapımda bu tekniklerin kullanıldığı görülür. 2010 yapımı *Alice in Wonderland (Alis Harikalar Diyarında)* ve ilki 2016 yılında izleyiciyle buluşan *Fantastic Beasts (Fantastik Canavarlar)* serisi, gerek günümüzden farklı bir dönemde geçmesi gerekse barındırdığı fantastik unsurlar nedeniyle sinema alanında canlandırma kullanımının güncel örneklerindendir.

2.1. Uyarlama Kavramı

Uyarlama, genel anlamıyla bir yapıtı biçim ve içerik bakımında başka bir mecraya göre değiştirme, yeniden üretme sürecidir. Bu süreç, bir tiyatro oyununun sinemaya uyarlanması ya da bir halk öyküsünün resmedilmesi gibi farklı sanat dalları ve biçimler arasında olabilir. Corrigan, uyarlamanın tanımını yaparken kavramın sanat dalları üzerindeki kapsayıcılığını vurgular.

> Uyarlama, elbette, sinemanın da aralarında olduğu çok sayıda metinsel alışverişi kapsar. Edebiyat ve tiyatro eserleri sıklıkla tarihi efsaneleri konu edinmiş; resimler teatral ya da edebi sahnelerden faydalanmış, müzik ise edebi figürleri işitsel motiflere ve notalara dönüştürmüştür (Corrigan, 2010, s. 29).

Uyarlama, Corrigan'ın da aktardığı gibi bir anlatının notalar, imgeler ya da başka biçimler aracılığıyla ve farklı duyu organlarına hitap ederek izleyiciye aktarılması şeklinde olabilir. Uyarlama kavramının sinema ve edebiyat özelindeki tanımı ise en basit haliyle bir metnin ya da sözlü edebiyat ürünün hareketli görüntüler kullanılarak görselleştirilmesi şeklinde yapılabilir. Özön, sinemada uyarlamanın tanımını sinema için hazırlanmamış bir metni sinemaya uygun biçime sokma olarak yapar (Özön, 2000, s. 732). Teksoy ise uyarlamayı roman, öykü, oyun, şiir gibi bir kaynaktan yola çıkarak yazılan bir senaryoya dayanan film olarak tanımlar (Teksoy, 2012, s. 253). Uyarlamanın tanımı, uyarlama türü ve kullanılan yönteme göre detaylandırılabileceği gibi, temelde bir anlatının sinemaya uygun biçime getirilmesi olarak sadeleştirilebilir.

Uyarlama yapımlar sinemanın ortaya çıkışıyla birlikte hem yapımcıların hem de izleyicinin ilgisini cezbetmiştir. Georges Méliès tarafından Jules Verne'un aynı adlı romanından sinemaya uyarlanan 1902 tarihli *Aya Yolculuk* filmi türün ilk örneklerindendir. Bu filmi yine Méliès tarafından yönetilen Robinson Crusoe *(1902)* ve Gulliver'in Seyahatleri *(1902)* izlemiştir. Sinemanın eğlence sektörünün önemli bir parçası hâline gelmesiyle birlikte gerçekleştirilen uyarlama yapımların sayısı giderek artmıştır.

2.2. Uyarlama Türleri

Uyarlama yapımların, konu üzerine yazılmış kaynaklarda çeşitli biçimlerde sınıflandırıldığı görülür. Uyarlamalar, genellikle uyarlanan yapıtın kaynak eserle

arasındaki benzerlikler ya da farklılıklar temel alarak sınıflandırılır. Burada ayırt edici unsur hikâyenin aslına ne kadar sadık kalındığıdır.

> Uyarlama işlemine film ve kaynak metin arasındaki ilişki açısından baktığımızda çeşitli sınıflandırmalar yapılabilir. Kitabın tamamında anlatılan 'konu'nun ne kadarının değiştirilmeden bırakılması gerektiği, uyarlamada karşılaşılan önemli sorunlardan biridir. Kaynak esere uygunluk derecesi, uyarlamanın türlerini de belirler (Çetin Erus, 2005, s.19-20).

Erus'un aktardığına göre, Wagner uyarlama türlerini Balázs'ı temel alarak üç başlık altında ele alır; metni çok az değişiklikle aktaran uyarlamalar, eserin belli bir amaç doğrultusunda kimi yönlerden değiştirilerek aktarıldığı uyarlamalar, başka bir sanat eseri yaratma uğruna eserle benzerlik ya da paralellik kurma yoluyla yapılan uyarlamalar (Çetin Erus, 2005, s.20). İlk grupta yer alan yapımlarda zaman, mekân, olay örgüsü ve karakterlerin birebir yansıtıldığı görülürken, ikinci ve üçüncü grupta yer alan yapımlarda bu unsurların değiştirildiği görülür.

Giannetti de uyarlama yapımları esere ne kadar sadık kalındığı çerçevesinde değerlendirerek serbest uyarlama, sadık uyarlama ve birebir uyarlama olmak üzere üç ana başlık altında sınıflandırır (Giannetti, 2013, s.400). Serbest uyarlama, eserden yalnızca bir durum ya da karakter gibi bir unsurun alınıp, buradan yola çıkılarak hikâyenin asıl eserden bağımsız geliştirildiği uyarlama türüdür. Sadık uyarlamada eser, kaynak metne bağlı kalarak sinema diline uyarlanır. Bu uyarlama türünde hikâyenin özüne sadık kalınması esas gözetilerek kimi değişiklikler yapılabilir. Birebir uyarlamada ise, anlatı olduğu gibi, herhangi bir değişiklik yapılmadan perdeye aktarılır.

Uyarlama sürecinde yapıtın aslına ne kadar sadık kalınacağı çeşitli nedenlerle değişir. Bu kararda süre kısıtı, bütçe, hikâyeyi daha etkili kılma çabası, izleyici beklentisi ya da iletilmek istenen mesaj etkilidir. Birebir uyarlamalar, eserin orijinaline en yakın uyarlama türleridir. Bu, kaynak metnin aktarım sürecinde içerik bakımından kayba uğramaması açısından bir artı olabileceği gibi kimi olumsuzluklara da beraberinde getirir. Örneğin uzun bir metni olduğu gibi perdeye aktarma çabası, izleyici açısından tüketimi zor uzunlukta bir seyir süresiyle sonuçlanabilir. Bu nedenle birçok uyarlamada, kaynak metinde yer alan ve anlatıyı doğrudan etkilemeyen kimi detayların perdeye aktarılmadığı görülür.

William Shakespeare tarafından tiyatro için kaleme alınan *Romeo ve Juliet*, farklı dönemlerde defalarca sinemaya uyarlanmış olması nedeniyle uyarlama türleri arasındaki farkın görülmesi için iyi bir örnektir. George Cukor tarafından yönetilen 1936 tarihli *Romeo and Juliet* ve Franco Zeffirelli tarafından yönetilen 1968 tarihli *Romeo and Juliet* filmlerinin kaynak metni olduğu gibi aktardığı görülür. Bu yönüyle ele alındığında iki film de birer birebir uyarlama örneğidir. Baz Luhrmann'ın 1996 tarihli *William Shakespeare's Romeo + Juliet* filmi incelendiğinde ise hikâyenin ana hatlarının korunduğu fakat geçtiği dönem ve mekânın değiştirilerek eserin günümüz dünyasına taşındığı görülür. Karakterler, olay örgüsü ve kullanılan dil kaynak eserle aynıdır. Film, bu özellikleriyle değerlendirildiğinde bir sadık uyarlama örneğidir. Eserin müzikal versiyonundan uyarlanan 1961 tarihli *West Side Story (Batı Yakasının Hikayesi)* filmi incelendiğinde hikâyenin, *Romeo ve Juliet* ile benzer özellikler taşıdığı görülür fakat karakterler, mekânlar ve anlatının geçtiği dönem farklıdır. Hikâye Verona'dan çıkıp New York'a taşınmış, iki düşman ailenin yerini sokak çeteleri almış, hatta aileler arasındaki anlaşmazlık yerini bir göçmen sorununa bırakmıştır. Film bu açıdan değerlendirildiğinde bir serbest uyarlama örneğidir.

Birebir uyarlamaların bir diğer dezavantajı, birden fazla kez sinema ya da farklı mecralar için uyarlanmış popüler eserlerin izleyiciye fazla bilindik gelmesi ve merak uyandırmamasıdır. Bu nedenle belli bir tanınırlığa sahip yapıtlar birebir uyarlama örnekleri de olmakla birlikte yukarda bahsedilen örneklerde de olduğu gibi serbest ya da sadık uyarlama olarak ele alınır. Yine bir Shakespeare uyarlaması olan ve Michael Almereyda tarafından yönetilen 2000 tarihli *Hamlet* filmi bu yaklaşıma bir örnektir. Orijinal eserde orta çağ Danimarka'sında babasının intikamını almak için çabalayan Hamlet, filmde günümüz New York'unda yaşayan bir genç olarak karşımıza çıkar. İntikam teması korunmuş, hikâye aslına uygun bir biçimde ele alınmış ve günümüz dünyasına taşınmıştır. Bu nedenle film, bir sadık uyarlama örneğidir.

Bir başka Hamlet uyarlaması olarak kabul gören ve bir serbest uyarlama örneği olarak ele alınabilecek 1994 tarihli *The Lion King (Aslan Kral)*'in hikâyeyi canlandırma dünyasına taşırken, diğer örneklerden farklı olarak çocuklara hitap eden bir yapım olması nedeniyle hedef kitleye uygun bir hale getirildiği görülür.

2005 yılında izleyiciyle buluşan *Anlat İstanbul* filmi, kimi farklılıklarla yine benzer bir yaklaşımı benimser. Film, farklı yönetmenler tarafından aktarılan beş masaldan oluşur. Bu masallar, Pamuk Prenses ve Külkedisi gibi herkes tarafından bilinen masallardır fakat hikâye günümüz İstanbul'unda geçer. *Hamlet* örneğinden farklı olarak değişen yalnızca zaman ve mekân değildir. Karakterler de günümüz dünyasına uyarlanmış, farklı toplumsal rollerin temsilini üstlenmiştir. İzleyici, yine Külkedisi'nin öyküsünü izlemektedir fakat anlatı Grimm Kardeşler'in masalından uzaklaşmış, farklı bir nitelik kazanmıştır. Film, bu yönüyle ele alındığında bir serbest uyarlama örneğidir. Uyarlama türlerinin sınıflandırılmasına dair örnekler sayıca çoğaltılabileceği gibi farklı sinemacı ve teorisyenlerin konuya yaklaşımları incelendiğinde eserin aslına ne kadar sadık kaldığının temel ölçüt olarak kabul edildiği görülür.

2.3. Canlandırma Sinemasında Uyarlama

Uyarlama, hali hazırda bilinir eserlerin izleyicinin ilgisini çekmesi, kaynak zenginliği gibi sebeplerle sinemanın popülerliğini kaybetmeyen türlerinden biridir. Klasikler ve popüler eserlerden yapılan uyarlamalar ele alındığında kuşkusuz bu sebeplerden en önemlisi tanınmış bir eserin sağlayacağı maddi getiriye kesin gözüyle bakılmasıdır. Maddi kaygılar dışında, edebiyatın bugüne taşıdığı birikim sinemacılar için önemli bir esin kaynağıdır. Diğer türlerde olduğu gibi canlandırma sineması başlığı altında da edebiyat eserlerinden uyarlanan çok sayıda yapımdan bahsetmek mümkündür. Disney imzalı *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, *One Hundred and One Dalmatians* (*101 Dalmaçyalı)*, *The Hunchback of Notre-Dame (Notre Dame'ın Kamburu)* gibi yapımların her biri birer uyarlama örneğidir. Uyarlama yapımların başarısı nedeniyle kimi eserlerin farklı teknikler kullanılarak birden fazla kez sinemaya uyarlandığı görülür. Dodie Smith'in *The Great Dog Robbery (Büyük Köpek Soygunu)* isimli 1956 tarihli romanı, ilk kez 1961 yılında *101 Dalmaçyalı* adıyla Disney tarafından canlandırma olarak uyarlanmış (bkz. Görsel 28), sonraki yıllarda ise live-action uyarlamaları ve çizgi dizi versiyonu izleyiciyle buluşmuştur.



Görsel 28. *101 Dalmaçyalı*. C.Geronimi, H. Luske, W. Reitherman, 1961, (IMDB). Erişim: 19.03.2022. https://imdb.to/3qjgaaV

Eserin uyarlanması sırasında nasıl bir yol izleneceği filmin ne amaçla yapıldığına göre farklılaşır. Maddi getiri beklentisinin ön planda olduğu bir yapımda gişe başarısı, dolayısıyla izleyicinin perdede ya da ekranda ne görmek istediği başlıca belirleyicidir. İyi bir hikâyeyi, sanatsal açıdan etkili bir biçimde görselleştirme amacı güden bir film içinse, hikâyenin izleyiciye nasıl daha etkili biçimde aktarılacağı temel belirleyen olarak karşımıza çıkar. Her iki durumda da canlandırma, sunduğu olanaklar nedeniyle yapım sürecinde sıkça kullanılan tekniklerdendir. İzleyicinin ilgisini çekmek için filme eklenecek görsel efektler ya da filmi sanatsal anlamda daha değerli kılacak bir görsel dil oluşturma isteği, canlandırma tekniklerine başvurma sebeplerindendir.

Uyarlanacak eserin türü de uyarlamanın nasıl ve hangi tekniklerle yapılacağı konusundaki bir başka belirleyendir. Bilimkurgu konulu metinler ya da fantastik ögelerin sıkça yer aldığı mitolojik öyküler ve masallar gibi edebiyat ürünlerinden uyarlanan eserler üretimin tamamında olmasa dahi canlandırma tekniklerinden faydalanmak durumundadır. Bu durum canlandırmayı uyarlama yapımlar içerisinde ayrıcalıklı bir konuma yerleştirir. Wells de canlandırmanın bu özelliğini vurgular ve doğaüstü anlatıların canlandırma yoluyla aktarımının daha kolay olduğuna değinerek, *A Christmas Carol*'ın *(Bir Noel Şarkısı),* Dickens'ın diğer eserlerine göre sayıca çok daha fazla canlandırma uyarlamasının yapılmış olması örneğini verir

(Wells, 2010, s. 201). *Bir Noel Şarkısı* birçok kez sinema ve televizyona uyarlanan edebiyat yapıtlarından biridir. Bu uyarlamaların bazılarında canlandırma tekniklerinin kullanıldığı; filmin bütünü canlandırma teknikleri kullanılarak yapılmamış olsa dahi görsel efekt kullanımı gerektiren sahnelerde canlandırma tekniklerine başvurulduğu görülür. Birebir ve sadık uyarlama örneklerinin dışında, orijinal metinden esinlenen serbest uyarlama örneklerini *Looney Tunes* gibi popüler çizgi dizilerde görmek mümkündür (bkz. Görsel 29).



Görsel 29. *Bah Humduck!: A Looney Tunes Christmas*. 2006, (IMDB). Erişim: 19.03.2022. https://imdb.to/3KWNcoX

Uyarlamanın popüler bir tür olması beraberinde kimi tartışmaları da getirir. Okuyucu tarafından tüketilmek üzere kaleme alınmış bir metnin, senaryo haline getirilirken özünü kaybettiği ya da doğru aktarılmasının mümkün olmadığı sıkça savunulan bir görüştür. Bununla birlikte edebiyat yapıtları uyarlamalar yoluyla çok daha geniş kitleler tarafından bilinir hale gelmektedir. Özellikle çocuk edebiyatından örnekler, canlandırma teknikleri kullanılarak sinemaya uyarlanan filmler aracılığıyla çocuklar tarafından tanınmaktadır. Disney tarafından canlandırmaya uyarlanan birçok masal bu sayede dünya genelinde bilinirliğe sahiptir.

Belli bir bilinirliğe ulaşmış yapıtların yanı sıra, kaynak metnin filmden daha ön planda olduğu çok sayıda örnekten bahsetmek mümkündür. Bu örnekler ağırlıklı olarak klasikleşmiş eserlerden uyarlanan filmlerdir. Cartmell, çocuk edebiyatından yapılan film uyarlamalarını kaynak metin ve filmin bilinirlikleri üzerinden klasik, az bilinen ve popüler olmak üzere üç gruba ayırır. İlk gruba, klasikleşmiş metinlerden uyarlanan *Peter Pan*, *Alice Harikalar Diyarında*, *Define Adası* ve *Küçük Kadınlar* gibi filmleri

örnek vererek, bu metinlerin birden fazla kez sinemaya uyarlandığını vurgular. Bunda kuşkusuz klasiklerin sahip olduğu bilinirlik etkilidir. Daha az bilinen metinlerden uyarlanan *Oz Büyücüsü* ve *Mary Poppins* gibi filmler, ilk gruptaki filmlerden farklı olarak uyarlandıkları eserin tanınmasını sağlar. Burada ilk gruptan farklı olarak tersine bir etki söz konusudur. Hikâyenin temel taşıyıcısı kaynak metin değil, metinden uyarlanan filmdir. Son grupta ise popüler çocuk edebiyatı eserlerinden uyarlanan filmler yer alır. Enid Blyton, Roald Dahl ve J.K. Rowling gibi tanınmış yazarların eserlerinden uyarlanan yapımlar çoğunlukla kaynak metne kıyasla niteliksiz kaldıkları eleştirisiyle karşılaşır. Bu nedenle filmler izleyicinin gözünde kaynak metnin önüne geçmez (Cartmell, 2010, s. 168-169). Buradan hareketle, uyarlama sürecinde eser kimi niteliklerini kaybetse dahi, klasikler ya da çok satan kitaplar gibi hali hazırda geniş kitleler tarafından bilinmeyen eserlerin sinemaya uyarlanmaları sayesinde tanınır hale geldiği sonucuna varılabilir.

2.4. Uyarlama Örnekleri İncelemesi

Edebiyat metinlerinden uyarlanmış canlandırma filmler bölümün devamında, tez kapsamında gerçekleştirilecek uygulama projesine bir temel oluşturmak amacıyla incelenmiştir. Örnek seçiminde, kaynak metnin türü göz önünde bulundurulmuş; masal, roman, kısa öykü gibi farklı türlerden uyarlanan yapımlar tercih edilmiştir. Kullanılan teknik ve görsel dilde ortaya çıkan farklılıkların incelenebilmesi adına incelenen filmler, farklı ülke ve dönemlerden seçilmiş; böylece farklı coğrafya ve yıllarda yapımı gerçekleşen eserlerin görsel yönden taşıdığı farklılık ya da benzerliklerin ortaya konması hedeflenmiştir. Seçilen eserler, yapımlarında kullanılan teknik yönünden gözetilirken, iki boyutlu teknikler yardımıyla gerçekleştirilmesi planlanan uygulama projesine rehberlik edebilmeleri adına olarak ağırlıklı olarak bu tekniklerin kullanıldığı yapımlar tercih edilmiştir.

İncelenen uygulama örnekleri, tez çalışmasının amacı doğrultusunda içerik ve tasarım yönünden ele alınmıştır. Her bir film üç alt başlık altında incelenmiştir. İlk kısımda filmlerin öyküsüne yer verilmiş, ikinci kısımda ise filmler uyarlama yönünden incelenerek kaynak metinle aralarındaki ilişki araştırılmıştır. İncelemelerin üçüncü ve son kısmında ise filmler tasarım unsurları üzerinden ele alınmış, kullanılan teknik ve görsel dil analiz edilmiştir. Yapılan incelemede eserler çizgi, renk, ışık ve doku,

karakter tasarımı, mekân tasarımı, kompozisyon, teknik, ses ve müzik kullanımı yönünden değerlendirilmiştir. Burada hedeflenen, uygulama projesine rehberlik edecek bir yaklaşımın belirlenmesidir.

2.4.1. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

Özgün Adı:	Snow White and the Seven Dwarfs
Kaynak Metin:	Pamuk Prenses
Yazar:	Grimm Kardeşler
Yapım:	ABD
Yapım Yılı:	1937
Dil:	İngilizce
Süre:	83 dk.
Yönetmen:	David Hand
	William Cottrell
	Wilfred Jackson
	Larry Morey
	Perce Pearce
	Ben Sharpsteen
Yapımcı:	Walt Disney
Stüdyo:	Walt Disney Productions

Öykü: Uzak bir diyarda yaşamakta olan Pamuk Prenses genç ve güzel bir kızdır. Pamuk Prenses'in üvey annesi olan Kraliçe, prensesi güzelliğinden dolayı kıskanmaktadır. Kraliçe, her gün sihirli aynasının karşısına geçip dünyanın en güzelinin kim olduğunu sormakta ve dünyada ondan güzeli olmadığı yanıtını aldığı sürece huzurlu bir şekilde hayatına devam etmektedir. Günlerden bir gün ayna, Kraliçe'ye Pamuk Prenses'in ondan daha güzel olduğunu söyler. Duydukları üzerine öfkelenen Kraliçe, bir avcıyı prensesi ormana götürüp öldürmesi için görevlendirir. Avcı, Pamuk Prenses'i ormana götürür fakat Kraliçe'nin emrine uymaz ve prensese kaçmasını söyler. Ormanda sığınacak güvenli bir yer arayan Pamuk Prenses küçük bir kulübe bulur. Kalacak güvenli bir yer bulduğu için sevinir ve kulübenin sahiplerinin orada kalmasına izin vermesi için kulübeyi temizlemeye başlar. Kulübeye geldiklerinde bitkin düşmüş Pamuk Prenses'i yataklarında uyurken bulan

cüceler, prensesin onlarla kalmasına izin verip vermemek konusunda fikir ayrılığına düşer. Prensesin, düzenli olarak kulübenin temizliğini yapması ve yemek pişirme teklifi üzerine sevinçli bir şekilde prensesin onlarla kalmasına izin verirler.

Pamuk Prenses'in avcı tarafından öldürüldüğünü düşünen Kraliçe tekrar aynasının karşısına geçer. Aynadan prensesin hala hayatta olduğunu öğrenip öfkelenir. Kraliçe, aynadan prensesin nerede olduğunu öğrenip başının çaresine kendisi bakmaya karar verir. Bir büyü yardımıyla kılık değiştiren Kraliçe, Pamuk Prenses'i ölüm uykusuna hapsedecek sihirli elmayı da yanına alarak yola koyulur. Kraliçe, ormanın derinliklerindeki kulübeye ulaştığında Pamuk Prenses evde yalnızdır. Kılık değiştiren Kraliçe'nin oyununa gelen prenses zehirli elmadan bir ısırık alır.

Yedi cüceler, ormandaki hayvanların da yardımıyla Kraliçe'yi durdurmak üzere yola düşer ancak yetişemezler. Pamuk Prenses elmayı yemiş ve onu ölüm uykusuna yatıracak büyünün etkisi altına girmiştir. Prensese camdan ve altından bir tabut yapan cüceler uyuyan prensesin başında nöbet tutmaya başlar. Günlerden bir gün Prens, cam bir tabutta uyuyan bir hizmetçi kız olduğunu duyarak prensesi görmeye gelir. Prensin öpücüğüyle Pamuk Prenses ölüm uykusundan uyanır. Prens ve Pamuk Prenses, prensin uzaklardaki şatosuna doğru yola çıkar ve sonsuza dek mutlu yaşarlar.

Uyarlama ve İçerik Yönünden İncelenmesi: Film, uyarlama türü olarak, masalın aslına sadık kalınması nedeniyle bir "sadık uyarlama" örneğidir. Birebir uyarlamalardan farklı olarak eserin orijinalindeki kimi detaylar uyarlama sürecinde değiştirilmiştir. Kaynak metinde yer alan fakat izleyiciye korkutucu gelmesi muhtemel unsurların filme dahil edilmediği görülür.

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1937 yılında Disney tarafından sinemaya uyarlanmasından önce de belli bir bilinirliğe sahiptir. Film, kaynağını Grimm Kardeşler tarafından yazıya aktarılan halk masalından alır. Grimm Masalları'nın ilk cildi 1812 yılında, ikinci cildi ise 1815 yılında *Kinder- und Hausmärchen* adıyla Jacob ve Wilhelm Grimm tarafından yayınlanmıştır (Zipes, 2015, s.19). Gültekin Akçay'ın Ursula Ewig'den aktardığına göre, ilk baskılardaki masallarla elyazması orijinalleri arasında farklılıklar görülmektedir (Gültekin Akçay, 2020, s.971). Masallar, sözlü

anlatımdan yazıya aktarılma sürecinde ve sonrasında içerik açısından kimi değişikliklere uğramıştır. Bu değişikliklerde dönemin hâkim ideolojisinin etkili olduğu görülür.

> Grimm Kardeşlerin, dönemin değerlerinin yaygınlaşmasına önemli katkılar sunduğundan bahsetmek mümkündür. Sözgelimi masal karakterlerinin hâl ve hareketleri, dönemin ahlâkçılığı, burjuva etiği ve sosyal kültürel yaşamın öteki egemen belirleyici unsurlarından fazlasıyla nasibini almıştır (Gültekin Akçay, 2020, s.972).

Disney'in izleyiciye sunduğu hikâye, Grimm Kardeşler tarafından kaleme alınan masaldan belli noktalarda farklılaşır. Masal, Disney tarafından perdeye aktarılırken gerek ticari kaygılar gerekse ideolojik tercihler nedeniyle değişikliklere uğramıştır. Disney uyarlamasında masalın aslından farklı olarak Pamuk Prenses, toplumsal cinsiyet rollerine uygun biçimde, yedi cücelerin evinin temizliğinden ve cücelerin bakımından sorumludur. Cücelerin evini temizleyen Pamuk Prenses, yaptığı işten dolayı oldukça mutludur (bkz. Görsel 30). Prens de masaldan farklı olarak filmde önemli bir role sahiptir. Ekranda uzun süre görünmez fakat Pamuk Prenses'in kurtuluşunun tek çaresinin prensle evlenmek olduğu filmde prensesin kendi ağzından çok defa vurgulanır. Burada dönemin ideal kadın rolü ön plana çıkar.



Görsel 30. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden temizlik sahnesi. 1937, (IMDB). Erişim: 11.04.2022. https://imdb.to/3xjshcj

Toplumsal cinsiyet rolleri üzerinden Pamuk Prenses'e atfedilen özelliklerin bir benzeri cüceler için de geçerlidir. Anlatıya doğrudan bir katkısı olmamakla birlikte, madende çalışan cücelerin çalışmaktan ne kadar hoşnut olduğu filmdeki müzikal

unsurlar aracılığıyla izleyiciye aktarılır. Bu tercih, filmin vizyona girdiği tarihten çok da uzun olmayan bir süre önce gerçekleşen büyük bunalımla ilintilidir. Ekonomik buhranın etkilerini üzerinden atamamış topluma çalışmanın gerekli olduğu ve daha çok çalışmanın mutluluk getireceği mesajı iletilmek istenir. Cüceler çalışırken çok mutludur (bkz. Görsel 31).



Görsel 31. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden maden sahnesi. 1937, (IMDB). Erişim: 10.08.2022. https://imdb.to/3ArAzQj

Yapılan değerlendirme sonucunda eserin uyarlama sürecinde kimi değişikliklere uğradığı ve bu değişikliklerin teknik nedenlerden çok, ideolojik ya da maddi kaygılar nedeniyle yapıldığı görülmüştür.

Teknik ve Görsel Analizi: *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmi görsel açıdan değerlendirildiğinde dönemin yapımlarıyla benzer özellikler taşıdığı görülür. Kullanılan teknik ve olanaklar bu benzerliğin ortaya çıkmasında etkilidir. Film aynı zamanda Disney'in görsel dünyasının şekillendiği ilk örneklerden olması nedeniyle önem taşır.

Dönemin koşullarına uygun olarak yapımın genelinde cel tekniği kullanılmıştır. Disney tarafından 1937 yılında tamamlanan film, birçok kaynakta ilk uzun metraj canlandırma örneği olarak kabul edilmektedir. Teknik, getirdiği iş yükü nedeniyle kalabalık bir ekibin çalıştığı planlı bir üretim sürecini zorunlu kılmaktadır. Bu nedenle hem iş akışı hem de tasarımla ilgili kararlarda teknik doğrudan belirleyici olmuştur.

Karakter ve mekân tasarımlarında benimsenen üslupla ilgili tercihler kullanılan teknikle ilgilidir. Cel tekniğine uygun olarak arka plandan ayrı saydam tabakalar üzerine resmedilen ve boyanan karakterler, elde edilen görüntülerin kamera aracılığıyla filme aktarılması işlemi sırasında arka planla bir araya getirilmiştir.

Karakterlerde kullanılan ince kontur çizgileri, görsel bir tercihin sonucu olabileceği gibi kullanılan cel tekniğinin bir gereği olarak da değerlendirilebilir. Çizgi kalınlıklarının değişken olmakla birlikte keskin bir farklılık yoktur. Çizgi kalınlığı konturun bittiği yerlerde ince kullanılmış, bu sayede yumuşak formlar elde edilmiştir. Çizgi renkleri, karakterlerin genelinde koyu tonlarda kullanılmış, boyama renginin koyu olması durumunda ise açık tonlar tercih edilmiştir. Bu sayede kontur çizgisinin ayırt edilebilmesi sağlanmıştır (bkz. Görsel 32).



Görsel 32. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminde açık renk kontur çizgisi kullanımı. 1937, (IMDB). Erişim: 10.08.2022. https://imdb.to/3CbHb6A

Renk kullanımında gerçekçi fakat canlı tonlardan oluşan bir palet tercih edilmiştir. Sahneler arasında kullanılan renk paletleri arasında belirgin bir fark olmamakla birlikte, kullanılan renkler, anlatıyı destekleyecek şekilde karakter ve mekânlar özelinde değişime uğrar. Pamuk Prenses ve cücelerin yer aldığı sahnelerde ağırlıklı olarak sıcak renkler hâkimken, Kraliçe ve şatosunda soğuk renklerin tercih edildiği

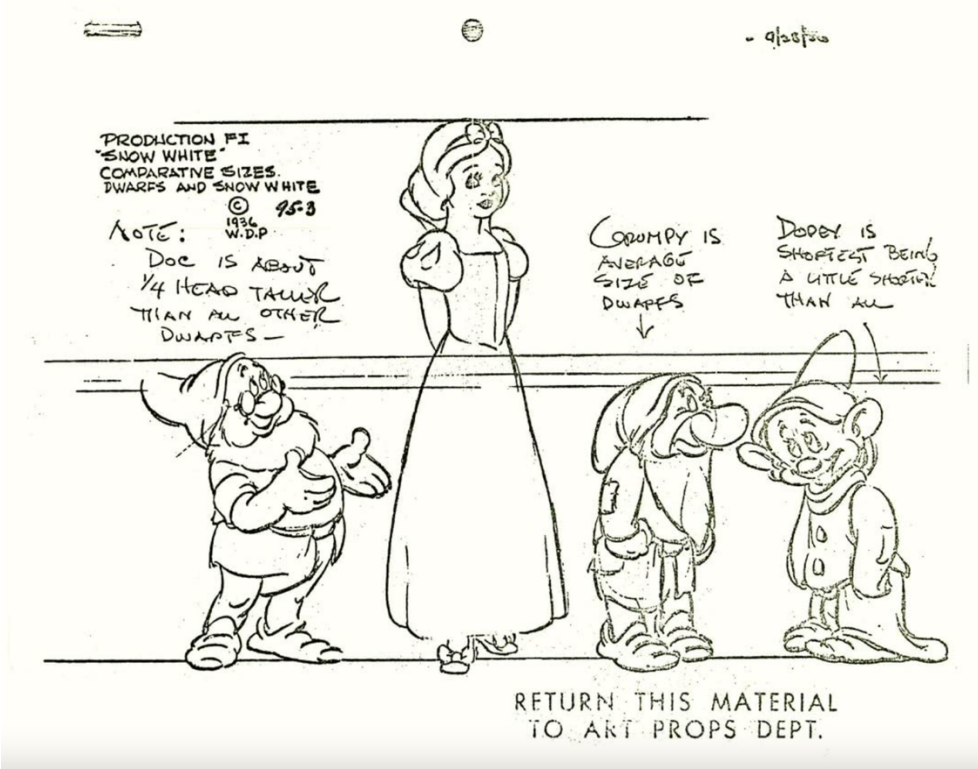
görülür. Bu yaklaşımı diğer Disney yapımlarında da gözlemlemek mümkündür. Aynı durum karakter tasarımı özelinde mevcuttur. Karakter ve mekânlardaki renk kullanımı ilgili bölümlerde detaylandırılmıştır.

Işık ve doku kullanımında geleneksel teknikler kullanılarak üretilmiş çok sayıda farklı yapımda da görülebileceği gibi karakter ve arka planlarda farklı bir yaklaşım benimsenmiştir. Karakterlerde tek tonun hâkim olduğu bir boyama tercih edilirken, arka planlarda detaycı ve gerçekçi bir üslup kullanılmıştır. Kullanılan görsel dil konusunda uygulanan teknik bu açıdan belirleyicidir. Cel tekniğinin getirdiği iş yükü, yapım aşamasında oldukça kalabalık bir ekibin çalışmasını gerektirmektedir. Bu nedenle karakterlerde anlatıya doğrudan katkı sağlamayan detay ve boyamalardan kaçınılmıştır. *Pamuk Prenses* filminin karakterlerinde de ince bir kontur çizgisi ve koyu alanların basit bir şekilde vurgulandığı, düz renge yakın bir boyama üslubu benimsenmiştir. Arka planların ise çok daha detaylı bir şekilde boyandığı görülür. Bunun temel sebebi defalarca çizilmesi gerekecek karakterlerde yer alacak her bir detayın yapım süresi ve maliyetini önemli miktarda attıracak olmasıdır. Bu nedenle karakterlerde küçük istisnalar hâricinde ışık kullanımı tercih edilmezken, arka plan boyamalarında detaycı ve gerçekçi bir ışık ve doku kullanımı görülür (bkz. Görsel 33).



Görsel 33. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden karakter ve mekân boyaması. 1937, (IMDB). Erişim: 10.08.2022. https://imdb.to/3QvptiZ

Karakter tasarımları özelinde cüceler haricindeki ana karakterler görece daha gerçekçi bir biçimde ele alınmıştır. Pamuk Prenses, Prens ve Kraliçe, Disney'e has üslupta fakat daha gerçekçi oranlara sahip olacak şekilde tasarlanmıştır. Yedi cüceler ise diğer karakterlerden farklı olarak daha çocuksu ve farklı oranlarda resmedilmiştir (bkz. Görsel 34). Bu tercihte cücelerin filmdeki komedi unsurunun taşıyıcısı olması etkilidir. Her bir cüce, kişilik özellikleri göz önünde bulunarak tasarlanmış ve canlandırılmıştır. Cücelerin karakteristik yapılarını bedensel özelliklerinden yola çıkarak tahmin etmek mümkündür. Benzer fiziksel yapıda olmalarına karşın siluet değerleri de her biri cüceyi ayırt etmeyi mümkün kılmaktadır. Bu açıdan ele alındığında cüceler, iyi birer karakter tasarımı ve canlandırma örneğidir.



Görsel 34. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmine ait karakter eskizleri. (IMDB). Erişim: 11.04.2022. https://imdb.to/3O46afV

Disney'in ileriki yıllarda imza atacağı filmlerde görülen karakter özellikleri bu filmde de karşımıza çıkar. 'İyi' karakterler daha yumuşak hatlara sahipken, 'kötü' karakterlerin daha keskin hatlara sahip olduğu görülür. Disney filmlerinde alışılageldiği üzere bu ilk uzun metraj örneğinde de 'kötü' karakter 'çirkin'dir. Filmin

başında alımlı bir kadın olarak resmedilen Kraliçe, Pamuk Prenses'i öldürme planıyla birlikte çirkin bir görünüme bürünür. Aynı şekilde kullanılan renk paleti de karakterin 'iyi' ya da 'kötü' olmasına göre değişir. Kişilik özellikleri kullanılan renk ve biçimle desteklenir. İyi karakterler daha yumuşak bir renk paletine sahipken, kötü karakterlerde koyu tonlar ve siyah ön plana çıkar (bkz. Görsel 35).



Görsel 35. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden prenses ve kraliçenin karşılaşması. 1937, (IMDB). Erişim: 11.04.2022. https://imdb.to/3rgkhVF

Mekân ve çevre tasarımı konusunda yapılan tercihlerde, karakter tasarımlarında da olduğu gibi, kullanılan teknik etkili olmuştur. Arka planlar, tekniğe uygun biçimde ayrı katmanlar halinde tasarlanmış, böylece kamera hareketleriyle birlikte derinlik algısı yaratılmıştır. Mekân hissini güçlendirmek için ön plana yerleştirilen objelerden faydalanılmıştır. Mekân tasarımları, karakterlerin kişilik özellikleri doğrultusunda düşünülmüştür. Cücelerin evi ahşap ağırlıklı, mekânda yer alan objeler ise bir ev sıcaklığını yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Kraliçe'nin şatosu ise aksine soğuk bir atmosfere sahiptir (bkz. Görsel 36). Kraliçe, gri tonların hâkim olduğu, taş bir salonda görülmektedir. Diğer Disney yapımlarında da görülebileceği gibi filmin geneline gerçekçi fakat biçimlerin yumuşatılarak daha sevimli bir forma getirildiği bir üslup hâkimdir.



Görsel 36. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filminden mekân örneği. 1937, (IMDB). Erişim: 10.08.2022. https://imdb.to/3QRRhxx

Sahne kompozisyonlarında derinlik hissinin elde edilebilmesi için ön-arka ilişkisinden sıkça faydalanılmıştır. Genel planların yanı sıra farklı kamera açıları kullanılmış, karakter animasyonları kamera hareketleriyle desteklenmiştir.

Ses ve müzik kullanımı filmin genelinde anlatının önemli bir unsuru olarak ele alınmıştır. Birçok Disney filminde olduğu gibi karakterler bir ifade biçimi olarak şarkıları kullanır. Filmde yer alan şarkılar, anlatıyı güçlendirmek için eklenmiş parçalar değil, anlatının doğrudan bir parçasıdır. Mekân hissi de ses efektleri kullanımıyla güçlendirilmiş, yaratılan görsel dünya atmosfere uygun ses kullanımıyla gerçekçi kılınmıştır.

Yapılan görsel ve teknik analiz sonucunda teknik kullanımının karakter ve mekân tasarımı, ışık ve doku kullanımı gibi konularda belirleyici olduğu görülmüştür. Kompozisyon ve renk kullanımı anlatıyı destekleyen unsurlar olarak ele alınmıştır. Filmin yapım sürecinde üzerinde çalışılan teknik ve araçlar ilerleyen yıllarda Disney tarafından geliştirilmiş ve kullanılmıştır. Film, ilerleyen yıllarda oluşacak Disney estetiğinin de belli açılardan temeli niteliğindedir.

2.3.2. Sarı Leylek

Özgün Adı:	Zheltyy Aist
Kaynak Metin:	Sarı Leylek
Yazar:	Anonim
Yapım:	SSCB
Yapım Yılı:	1950
Dil:	Rusça
Süre:	11 dk.
Yönetmen:	Lev Atamanov
Yapımcı:	Soyuzmultfilm
Stüdyo:	Soyuzmultfilm

Öykü: Eski bir Çin masalından uyarlanan kısa film gezgin bir müzisyeni hikayesini konu alır. Bir gün Müzisyen Mu, halkın arasından hizmetkârlarıyla birlikte geçmekte olan bir vali ile karşılaşır. Herkes korkuyla valinin önünde eğilmektedir. Mu, vali geçtiği esnada onu selamlamak yerine flütünü çalmaya devam eder. Duruma şaşıran ve sinirlenen vali, Mu'ya kendisine neden başını eğerek selam vermediğini sorar. Mu ise valiye yalnızca iyi insanların önünde eğildiği yanıtını verir ve örnek olarak orada çalışmakta olan insanları göstererek onların önünde eğilebileceğini söyler. Sinirlenen Vali, Mu'nun ona itaat etmemesi üzerine muhafızlara Mu'yu öldürmeleri emrini verir. Mu, muhafızların dikkatini dağıtır ve çevredekilerin de yardımıyla bir hana saklanır.

Hava kararkdığında artık gitmesi gerektiğini söyleyerek handakilerle vedalaşan Mu'nun bu kararı köylülerin hoşuna gitmez. Mu'nun onlara neşe getirdiğini ve başlarını dik tutmalarına yardım ettiğini, o giderse neşelerinin de gideceğini söyleyerek kalmasını isterler. Mu, köylülerin bu sözlerine karşı çıkarak hanın duvarına sarı bir leylek çizer ve leyleğe insanları neşelendirmesini, efendilere ise asla boyun eğmemesini öğütler. Bu sırada valinin muhafızları pencereden içeriyi gözlemektedir. Mu'nun duvara çizdiği leylek insanların şarkılarıyla canlanmış, müzik eşliğinde dans etmekte ve valiyi taklit ederek çevresindekileri eğlendirmektedir. O sırada handa olan biteni duyan vali muhafızlarıyla birlikte hana gelir. Muhafızlar dans eden leyleği yakalamaya çalışır fakat leylek onlardan kaçar ve duvardaki

yerine döner. Leyleğin duvarın üzerinde sabit bir şekilde kalması üzerine sinirlenen vali, hancıya leyleği dans ettirmesi emrini verir. Hancıdan leyleğin yalnızca sıradan insanlar için dans edeceği yanıtı alan vali, muhafızlarına leyleği derhal saraya götürmeleri söyler.

Üzerine çizili olduğu duvarla birlikte valinin sarayına götürülen leylek valinin tüm ısrar ve yalvarmalarına rağmen dans etmemekte, duvarın üzerinde cansız bir resim olarak durmaktadır. Öfkelenen vali muhafızlarına leyleği kırbaçlamalarını, bunun da işe yaramaması üzerine ise leyleğin üzerini boyamalarını emreder. Üzeri defalarca boyanan leylek her defasında boyanan duvarın üzerinde yeniden belirir. Bu sırada uzaktan Müzisyen Mu'nun flütünün sesi duyulur. Flüt sesiyle canlanan leylek duvarından ayrılır (bkz. Görsel 37).



Görsel 37. *Sarı Leylek* filminden leyleğin kaçma sahnesi. Lev Atamanov, 1950, (YouTube). Erişim: 17.08.2022. https://bit.ly/3ArKntN

Muhafızların ve valinin tüm çabalarına rağmen saraydan kaçan leylek, Mu ve diğer sıradan insanların yanına uçar. Valiye boyun eğmeyen leyleğin dönüşüyle birlikte neşelenen halk, coşkuyla leyleğin dönüşünü kutlar.

Uyarlama ve İçerik Yönünden İncelenmesi: Film, uyarlama türü olarak, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler örneğinde olduğu gibi masalın aslına sadık kalınması ancak kimi değişikliklere uğramış olması nedeniyle bir "sadık uyarlama" örneğidir.

Bu değişikliklerin yine bir önceki örnekte de görüldüğü gibi çoğunlukla ideolojik bir bakış açısıyla yapıldığı görülür. Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nde üretilen çok sayıda canlandırma yapımda imzası olan Soyuzmultfilm tarafından uyarlanan film Hollywood uyarlamalarından farklı bir ideolojik yaklaşımı benimser.

Masalın Tarık Demirkan tarafından *Baharı Getiren Sarı Leylek* ismiyle Türkçe'ye çevrilen metnine göre hana sığınan yoksul bir genç, ona parası olmamasına karşın yiyecek veren hancıya teşekkür etmek için hanın duvarına cebinden çıkardığı sarı tebeşiri kullanarak bir leylek çizer. Leylek, hancı ellerini üç kez birbirine vurduğunda leylek canlanarak dans edecek ve bu sayede hancıya çorba parasından çok daha fazlasını kazandıracaktır. Genç, hancıya leyleğin asla tek bir kişi için dans etmemesi gerektiğini söyler ve handan ayrılır. Başta gencin sözlerine inanmayan hancı, ellerini üç kez birbirine vurduğunda gencin anlattıklarının doğru olduğunu görür. Leyleğin ünü giderek bütün ülkeye yayılır. Günün birinde hana gelen bir vali handaki herkesi dışarı çıkarıp leyleğin yalnızca kendisi için dans etmesini ister. Hancı, gencin ona tembihlediklerini hatırlasa da valinin ona sunduğu altınların cazibesine kapılarak leyleğin dans etmesi için ellerini üç kez çırpar. Leylek, yine canlanarak dans etmeye başlar fakat bu sefer dansı öncekilerden farklı ve kederli bir danstır. Dansını bitiren leylek duvara döner ve bir daha hiç hareket etmez. Akşam yoksul genç hana geri döner. Hancıya hiçbir şey söylemeden kavalını çalmaya başlar. Sarı leylek, gencin çaldığı kederli ezgi eşliğinde duvardan inip gencin peşi sıra hanı terk eder. Hancı, bir kese altın için yaptığı hatayı anlasa da han hiçbir zaman eski neşesine kavuşamaz.

Filmde, tıpkı masalda olduğu gibi hancı, Mu'ya yardım eder fakat yardım etmesinin nedeni gencin yoksul ve aç olması değil, valinin muhafızlarından kaçmak için saklanacak bir yere ihtiyaç duymasıdır. Filmin daha en başında genç, yalnızca yoksul ve yardıma muhtaç bir karakter olmaktan çıkar ve otoriteye başkaldıran bir figür haline gelir. Benzer bir durum leylek için de geçerlidir. Masalda leylek istemeyerek de olsa vali için dans eder. Filmde ise leylek tüm ısrarlara rağmen duvardaki yerinden kıpırdamaz. Masalda hancı para için erdemlerinden vazgeçebilen bir karakterdir, filmde ise bu söz konusu değildir. Hancı, leylek ve filmde yer alan diğer karakterler filmin sonunda coşkulu bir şekilde leyleğin boyun

eğmeyişini kutlarlar (bkz. Görsel 38). Masalın orijinali izleyiciye baskıcı figürler karşısında dik durması gerektiği mesajını iletecek şekilde değişmiştir.



Görsel 38. *Sarı Leylek* filminden kutlama sahnesi. Lev Atamanov, 1950, (YouTube). Erişim: 17.08.2022. https://bit.ly/3ArKntN

Yapılan değerlendirme sonucunda eserin uyarlama sürecinde bir önceki örnekte olduğu gibi kimi değişikliklere uğradığı görülmüştür. Disney örneğinden farklı olarak yapılan değişikliklerin sebebi maddi kaygıların ötesinde iletilmek istenen mesajla ilgilidir. Soyuzmult bünyesinde yapımı gerçekleşen diğer birçok canlandırma örneğinde olduğu gibi üretimdeki temel amaç maddi getiri elde etmek değil, eğitim ya da propaganda çalışmalarına hizmet edecek yapımlar ortaya koymaktır.

Teknik ve Görsel Analizi: *Sarı Leylek* filmi görsel açıdan değerlendirildiğinde farklı bir üslup ve anlayışla ele alındığı görülmekle birlikte aynı yıllarda farklı ülkelerde üretilen canlandırma yapımlarla kıyaslandığında teknik açıdan benzer özellikler taşıdığı görülür.

Filmin yapımında dönemin diğer birçok örneğinde olduğu gibi cel tekniği kullanılmıştır. Teknik açıdan dönemin önde gelen canlandırma stüdyoları ile benzer bir anlayış benimsenmekle birlikte SSCB yapımı birçok canlandırma filme benzer şekilde farklı biçimsel arayışlar söz konusudur. Sarı Leylek filmi incelendiğinde de kendine has bir çizim tarzına sahip olduğu görülür.

Karakterlerde kullanılan kontur çizgileri filmin tamamında göze çarpar. Diğer cel örneklerinde olduğu gibi bu biçimsel bir tercihten çok teknikle ilgili bir tercihtir. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* örneğinden farklı olarak daha ince çizgiler kullanılmış, renk olarak koyu bir ton tercih edilmiş ve aynı kontur rengi bütün karakterlerde uygulanmıştır.

Renk paleti seçiminde yumuşak tonlar tercih edilmiştir. Filmin yapım sürecine dair yapılan araştırmada kullanılan malzemelere dair bilgi edinilememiştir fakat renk paleti ve boyama incelendiğinde suluboya etkisi göze çarpmaktadır. Malzemenin yapısı nedeniyle renk paleti saturasyonu düşük olabileceği gibi, malzeme tercihinin bu amaçla yapılmış olduğu düşünülebilir. Karakterleri arka plandan ayrıştırmak ve öne çıkarmak için kontrast renklere başvurulmuş, mekân boyamalarından farklı olarak saturasyonu görece yüksek renkler tercih edilmiştir (bkz. Görsel 39).



Görsel 39. *Sarı Leylek* filminden bir sahne. Lev Atamanov, 1950, (YouTube). Erişim: 17.08.2022. https://bit.ly/3ArKntN

Karakter boyamalarında düz renk kullanımı tercih edilmiş, ışık-gölge ve doku kullanımından kaçınılmıştır (bkz. Görsel 40). Bu, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* örneğinde olduğu gibi teknik, süre ve maliyetle alakalı bir tehcihtir. Arka planlarda kullanılan detaylı boyama bu kanıyı destekler. Arka planda görülen çevresel unsurlar ve yapılarda objelerin dokusu detaylı bir biçimde izleyiciye yansıtılmıştır.



Görsel 40. *Sarı Leylek* filminden sahneler. Lev Atamanov, 1950, (YouTube). Erişim: 17.08.2022. https://bit.ly/3ArKntN

Karakter tasarımlarında kullanılan teknik nedeniyle benzer bir yaklaşım benimsenmekle birlikte, Disney örneğinden farklı olarak karakterlerin idealize edilmediği görülür. Stilize bir üslupta fakat gerçekçi özelliklere sahip karakterler kullanılmıştır. Karakter tasarımlarının genelinde abartıdan kaçınılmış fakat kötü karakter özelinde daha stilize bir yaklaşım benimsenmiştir. Çoğu karakter proporsiyon açısından gerçeğe yakın ele alınmış, canlandırma tarzı olarak da benzer bir üslup benimsenmiştir. Filmin karakterleri, eserin kaynağı olan anlatıya ve anlatının ortaya çıktığı coğrafyaya sadıktır. Karakterlerin giysileri ve karakteristik özellikleri hikâyenin ait olduğu coğrafyayı işaret eder (bkz. Görsel 41).



Görsel 41. *Sarı Leylek* filminden karakter örnekleri. Lev Atamanov, 1950, (YouTube). Erişim: 17.08.2022. https://bit.ly/3ArKntN

Mekân ve çevre tasarımlarında, tıpkı karakterlerde olduğu gibi bütün görsel unsurlar hikâyenin kaynağını izleyiciye açıkça belli eder. Bir Çin masalından uyarlanan film, kullanılan arka planlar ve konsept açısından Çin kültürünü ve günlük hayatını yansıtmaktadır. Filmin açılışında görülen pirinç tarlalarında çalışan köylüler izleyiciye dönemin koşullarına dair fikir vermektedir (bkz. Görsel 42). Arka planlarda sulu boya etkisinin yanı sıra detaycı bir boyama söz konusudur. Çevresel unsurlar, mekânlar ve kullanılan nesnelerin ayrıntıları detaylı olarak boyanmıştır.



Görsel 42. *Sarı Leylek* filminde görülen pirinç tarlaları. Lev Atamanov, 1950, (YouTube). Erişim: 17.08.2022. https://bit.ly/3ArKntN

Sahne kompozisyonlarında ağırlıklı olarak genel plan kullanımı tercih edilmiştir. Basit kamera hareketleri kullanılmış, hareket çoğunlukla karakter animasyonları aracılığıyla elde edilmiştir.

Ses ve müzik film boyunca hareketi ve anlatımı güçlendirici bir unsur olarak ele alınmıştır. Diğer örneklerde renk paletindeki değişimlerle izleyiciye aktarılan duygu değişiklikleri burada müzik aracılığıyla verilmiştir.

Filmin görsel ve teknik analizi sonucunda kaynak eserin filme başarılı bir şekilde yansıtıldığını söylemek mümkündür. Kamera hareketlerinin daha etkili kullanılabileceği düşünülmekle birlikte film izleyicinin ilgisini koruyabilmekte ve hikâyeyi aktarabilmektedir. Filmin başarısındaki en önemli unsur eseri ve hikâyenin geçtiği coğrafyayı kullandığı görsel dil aracılığıyla yansıtabilmesidir.

2.3.3. Ateşböceklerinin Mezarı

Özgün Adı:	Hotaru no Haka
Kaynak Metin:	Hotaru no Haka

Yazar:	Akiyuki Nosaka
Yapım:	Japonya
Yapım Yılı:	1988
Dil:	Japonca
Süre:	89 dk.
Yönetmen:	Isao Takahata
Yapımcı:	Toru Hara
Stüdyo:	Studio Ghibli

Öykü: Film, 2. Dünya Savaşı sırasında iki kardeşin başından geçenleri konu alır. On dört yaşındaki Seita ve dört yaşındaki kız kardeşi Setsuko, evlerini ve ardından annelerini bir hava saldırısında kaybetmeleri üzerine bir yakınlarının evine sığınır. Seita, donanmada görevli babasına ulaşmaya çalışsa da çabaları karşılık bulmaz. Bu sırada evinde kalmakta oldukları teyzelerinin acımasız davranışları üzerine Seita kardeşini de alarak evden ayrılır.

Kendilerine sığınacak bir yer bulan iki kardeş, annelerinden kalan eşyaları takas ederek ihtiyaçlarını karşılamaya çalışır. Ellerinde kalan yiyecek ve takas edilebilecek eşyaların tükenmesiyle Seita, kardeşinin karnını doyurabilmek için her yolu dener.

Seita'nın tüm çabalarına rağmen bir süre sonra Setsuko düzgün beslenemediği hastalanır. Seita, kardeşini iyileştirmek için çabalar fakat başarılı olamaz. Setsuko, Seita'nın tüm çabalarına rağmen kısa bir süre içinde hayatını kaybeder. Kardeşini kaybetmesinin ardından Seita da kısa bir süre sonra hayatını kaybeder. Filmin sonunda Seita ve Setsuko'yu yine beraber görürüz.

Uyarlama ve İçerik Yönünden İncelenmesi: Film, Akiyuki Nosaka'nın aynı ismi taşıyan 1967 tarihli yarı otobiyografik öyküsünden uyarlanmıştır. Film, uyarlama türü olarak birebir uyarlamadır. Öykü, aslına sadık ve hikâyeyi etkileyecek herhangi bir değişiklik yapılmadan aktarılmıştır.

Yazarın öykünün aslına sadık uyarlanması konusundaki tercihi, filmin birebir uyarlanmasında belirleyici olduğu gibi, canlandırma biçiminde uyarlanması

konusunda da belirleyici olmuştur. Öykünün yazarı Akiyuki Nosaka, bir röportajında eserin sinemaya uyarlanması için çok sayıda teklif aldığını ancak hiçbirinin gerçekleşmediğini belirtmiştir. Bu tekliflere sıcak bakmamasına gerekçe olarak kamera aracılığıyla dönemin atmosferinin doğru yansıtılamayacağını ve çocuk oyuncuların filmdeki karakterleri olması gerektiği gibi yansıtmasının mümkün olmadığını düşündüğünü dile getirmiştir. Nosaka, Takahata'dan gelen filmi canlandırma olarak uyarlama önerisi ve filme ait bir storyboard görmesi üzerine hikâyenin ancak canlandırma yoluyla doğru bir şekilde perdeye aktarılabileceğini farkettiğini belirtmiştir (Nosaka, 1994, s.8). Filmde, canlandırmanın sunduğu olanaklar sayesinde mekanlar, günlük hayatın akışı gibi unsurlar gerçekçi bir şekilde izleyiciye aktarılabilmiştir (bkz. Görsel 43).



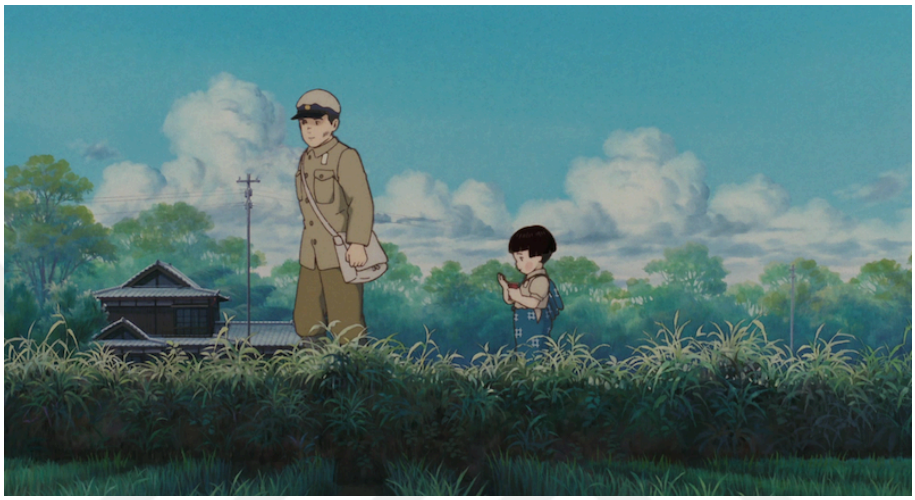
Görsel 43. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminden bir sahne. Isao Takahata, 1988, (IMDB). Erişim: 11.04.2022. https://imdb.to/3v1uPZK

Yapılan değerlendirme sonucunda, bir birebir uyarlama örneği olarak ele alınan filmin kaynak metinden uyarlama sürecinde değişikliğe uğramadığı, eserin olduğu gibi izleyiciye aktarıldığı görülmüştür.

Teknik ve Görsel Analizi: *Ateşböceklerinin Mezarı* filmi görsel açıdan değerlendirildiğinde cel tekniğinin bir alt türü kabul edilebilecek *anime* türünün temel biçimsel özelliklerini taşıdığı görülür.

Filmin yapımında cel tekniği kullanılmıştır. Üretim süreci geleneksel canlandırma teknikleriyle benzer özellikler taşımakla birlikte animeler biçimsel özellikleri nedeniyle ayrı bir alt tür olarak kabul edilmiştir.

Karakterler özelinde diğer cel örneklerinde olduğu gibi ince ve koyu renkli kontur çizgileri kullanılmıştır. Diğer animelerden farklı olarak kullanılan çizgilerde sert bir etkiden kaçınmak amacıyla zorunda kalınmadıkça siyah kullanılmamış, koyu kahverengi tercih edilmiştir. Arka plan boyamalarında ise belirli bir kontur kullanımı yoktur (bkz. Görsel 44).



Görsel 44. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminden bir sahne. 1988, (IMDB). Erişim: 17.06.2022. https://imdb.to/3w83t5m

Renk kullanımında diğer Studio Ghibli filmlerinde olduğu gibi yumuşak tonlardan oluşan bir palet öne çıkar. Filmin giriş ve son kısımlarında hayatlarını kaybettikten sonraki hallerini gördüğümüz karakterlerde genel renk paleti dışında koyu tonların hâkim olduğu bir palet tercih edilmiştir. Bu sayede izleyicinin karakterlerin hayatta olmadıklarını anlamaları basit bir biçimde sağlanmıştır. Kullanılan kırmızı ağırlıklı palet verilmek istenen etkiyi güçlendirmiştir. Seita ve Setsuko'nun günümüz Japonyası'na baktıkları sahnede kullanılan renk paleti ise iki farklı zaman dilimine ait görüntünün ayrıştırılmasını sağlamıştır (bkz. Görsel 45).



Görsel 45. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminde renk paleti kullanımı. 1988, (IMDB). Erişim: 11.04.2022. https://imdb.to/3KzlGhq

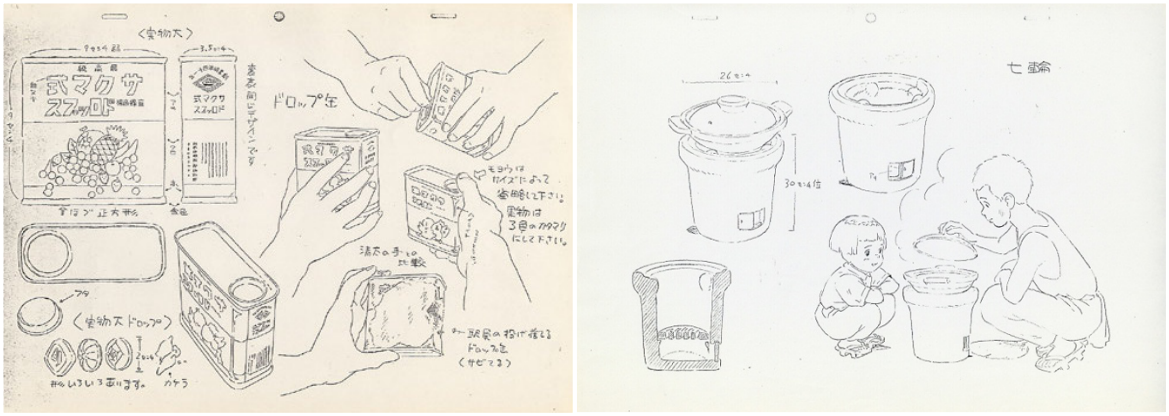
Işık ve doku kullanımı konusunda arka plan boyamalarında detaycı bir yaklaşım dikkat çeker. Işık ve doku gerçeğe yakın bir üslupla ele alınmıştır. Karakterler boyamalarında ise tek renk boyama üzerine koyu alanlar basitçe belirtilmiş, bu sayede hacim etkisi sağlanmıştır.

Karakter tasarımlarında oranlar, göz yapısı ve ifadelerin geleneksel anime tarzıyla uyumludur. Teknik ve biçimsel açıdan filmde kullanılan karakter tasarımları, diğer Studio Ghibli filmleriyle de benzer özellikler taşır. Özellikle karakterlerin giyimlerini detaylı biçimde ele alınmış, bu sayede hem filmin geçtiği dönem vurgulanmış hem de karakter özellikleri izleyiciye aktarılmıştır (bkz. Görsel 46).



Görsel 46. *Ateşböceklerinin Mezarı* filmine ait karakter eskizleri. 1988, (IMDB). Erişim: 20.03.2022. https://bit.ly/3toXp7L

Mekân ve çevre tasarımları gerçekçi bir yaklaşımla ele alınmıştır. Çok küçük detayların bile gerçeğe uygun biçimde yansıtıldığı görülür. Bunu sağlamak amacıyla filmde kullanılan objelere dair detaylı eskizler hazırlanmıştır (bkz. Görsel 47).



Görsel 47. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminden çeşitli eskizler. 1988, (IMDB). Erişim: 20.03.2022. https://bit.ly/3toXp7L

Sahne kompozisyonlarında genel plan kullanımı öne çıkmaktadır. Bu sayede izleyicinin hikâyenin geçtiği dönem ve atmosferi algılaması kolaylaşmıştır. Gerekli sahnelerde yakın plan kullanımına yer verilmiş, ana karakterlerin duygusunun

izleyiciye daha iyi aktarılabilmesi amacıyla kimi sahneler karakterlerin gözünden aktarılmıştır (bkz. Görsel 48).



Görsel 48. *Ateşböceklerinin Mezarı* filminden çeşitli eskizler. 1988, (IMDB). Erişim: 17.08.2022. https://imdb.to/3pof64x

Ses ve müzik kullanımı aracılığıyla duygu ve mekân hissi güçlendirilmiş, anlatım daha etkili kılınmıştır.

Filmin görsel ve teknik analizi sonucunda filmin anime türü altında yer alan farklı yapımlarla benzer teknik özellikleri taşıdığı görülmüştür. Film aynı zamanda biçimsel açıdan üretildiği stüdyonun taşıdığı görsel değerleri yansıtmaktadır. Başarılı renk paleti kullanımı ve filmin genelinde görülebilen detaycı yaklaşım yapımı benzerlerinden ayrıştıran unsurlardandır.

2.3.4. Küçük Prens

Özgün Adı:	The Little Prince
Kaynak Metin:	Le Petit Prince
Yazar:	Antoine de Saint-Exupéry
Yapım:	Fransa, İtalya
Yapım Yılı:	2015
Dil:	İngilizce
Süre:	108 dk.
Yönetmen:	Mark Osborne

Yapımcı:	Aton Soumache
	Dimitri Rassam
	Alexis Vonarb
Stüdyo:	Method Animation
	ON Animation Studios
	Orange Studio
	LPPTV
	M6 Films
	Lucky Red

Öykü: Film, küçük bir kız çocuğu üzerinden ilerler. Küçük kız, iyi bir okula kabul edilebilmek için bütün vaktini annesinin hazırladığı detaylı çalışma planına göre geçirmektedir. Bir gün, bir uçak pervanesi bahçe çitlerini ve evin duvarını parçalayarak odanın tam ortasına düşer. Şaşkınlıkla olan biten anlamaya çalışan küçük kız, yandaki garip ve eski görünümlü evde yaşayan ve bahçe çitindeki yarıktan geçerek fırlayan pervaneyi almaya gelen garip kılıklı yaşlı adamı görür. Verdiği hasar nedeniyle özür dilemek isteyen yaşlı adam, şikâyet üzerine gelen polis memuru aracılığıyla bir kavanoz dolusu bozuk parayı küçük kıza verir. Kız, akşam olduğunda olan biteni annesine anlatır. Olayı unutan anne-kız günlük yaşantılarına devam eder.

Bir akşam odasında ders çalıştığı sırada kâğıttan yapılmış bir uçak açık pencereden içeri girerek küçük kızın önüne düşer. Kâğıdı açtığında bir pilotun ağzından anlatılan Küçük Prens isimli hikayeyle karşılaşan küçük kız, kâğıtta yazanları umursamasa da yaşlı adamdan gelen bozuk paraları düzenlemekle uğraştığı sırada bulduğu gül, uçak ve Küçük Prens figürleri merâkına yenilmesine neden olur. Küçük Prens'in öyküsünü okuyan küçük kız, hikâyenin sonunu öğrenmek için yaşlı adamın evine gider. Arkadaşlıkları ilerledikçe yaşlı adam, küçük kıza hikâyenin devamını anlatmaktadır. Küçük kız bu sayede Küçük Prens, gül, tilki, yılan, iş adamı, kral ve diğer karakterlerle tanışır.

Bir gün yaşlı adam, Küçük Prens'in yanına gitme vaktinin geldiğini ve gitmesi gerektiğini küçük kıza söyler. Bu sırada kızının çalışma programına uymadığını öğrenen anne, küçük kızın yaşlı adamla görüşmesini yasaklar. Durumdan memnun olmayan kız, birlikte Küçük Prens'in yanına gitmek için yaşlı adamın kapısını çalar. Yaşlı adam ise küçük kıza buradan gitme vakti geldiğinde tek başına gitmesi gerektiğini, küçük kızın onunla gelemeyeceğini söyler. Küçük kızın onunla gitme ısrarı üzerine yaşlı adam artık Küçük Prens'in hikâyesinin sonunu anlatma vaktinin geldiğini söyler. Hikâyenin sonunu dinleyen küçük kız duyduğu sondan hoşlanmaz ve yaşlı adamla bir daha konuşmamak üzere evine döner.

Yaz tatilinin son günü geldiğinde yaşlı adamın hastalanması üzerine, adamın kurtulabilmesi için Küçük Prens'e ihtiyacı olduğunu düşünen kız, bahçedeki eski uçağı uzun uğraşlar sonucu çalıştırır ve tilkiyi de yanına alarak yola koyulur fakat gökyüzünde yaşlı adamın anlattığından farklı bir manzarayla karşılaşır. Küçük Prens'i bulur ancak Küçük Prens artık bir yetişkindir ve baca temizleyicisi olarak çalışmaktadır. Küçük Kız, prense olanları anlatır fakat prensin tek düşündüğü çalışması ve işini iyi yapması gerektiği, aksi takdirde kovulacağıdır. Küçük Prens, kızı, ona yardımcı olabileceklerini düşündüğü bir yere götürmeyi teklif eder. Gittikleri yerde çocuklar birer yetişkine dönüştürülmektedir. Küçük kız da tıpkı Küçük Prens gibi bir yetişkin haline getirilmek üzere götürülürken Küçük Prens birdenbire kim olduğunu hatırlar. Küçük kız, prens ve tilki uçaklarına binerek prensin gezegenine doğru yola koyulur.

Gezegen, Küçük Prens'in yokluğunda baobab ağaçları tarafından işgal edilmiş, gülü ise çoktan ölmüştür. Küçük kız, gülün öldüğünü görmesi üzerine umutsuzluğa kapılır. Yaşlı adamın da tıpkı gül gibi öleceğini, kendisinin ise büyüyerek hepsini unutacağını düşünerek ağlamaya başlar. Bu sırada doğan güneşle birlikte her şeyi hatırlayan Küçük Prens tekrar çocuk olmuştur. Küçük kız ise unutmadığı sürece gülün de yaşlı adamın da onlarla olacağını anlamıştır.

Okulun ilk günü annesiyle birlikte, hastanede yatmakta olan yaşlı adamı ziyarete giden giden küçük kız, yaşlı adamın ve Küçük Prens'in maceralarının yazılı olduğu kâğıtları bir araya getirerek yaptığı kitabı yaşlı adama hediye eder. Yaşlı adam ve

küçük kız, anneye de Küçük Prens'in hikâyesini anlatır. Film, anne-kız yıldızlara baktığı sırada Küçük Prens ve yaşlı adamın uzaklardan gelen gülüşüyle son bulur.

Uyarlama ve İçerik Yönünden İncelenmesi: Film, bir "serbest uyarlama" örneğidir. Eser tamamıyla izleyiciye aktarılmış olmakla birlikte film ile kaynak metin aynı değildir. Orijinal eserin olay örgüsü, karakterler ve yazar tarafından kitapta yer verilen orijinal karakter çizimleri filmde kullanılmış fakat Küçük Prens öyküsü, senaryonun içinde geçen bir hikâye olarak izleyiciye aktarılmıştır. Film, Küçük Prens'in öyküsünü bir kız çocuğunun dünyasına dahil ederek izleyiciye aktarır. Tatar, Küçük Prens'in maceralarını, bahçesindeki uçağı uçurmaya çalışan yaşlı adamdan öğrendiğimizi vurgular ve yaşlı adamın pilotun ta kendisi olmasına rağmen filmin asıl kahramanının pilot değil, küçük kız olduğunu belirtir (Tatar, 2016). Kaynakl metindeki pilot burada yaşlı haliyle, anlatıcı rolünde karşımıza çıkar (bkz. Görsel 49). Bu sayede film, gerçeküstü unsurlar içeren anlatıyı günümüz dünyasına taşırken, içinde barındırdığı fantastik unsurları korumayı başarır.



Görsel 49. *Küçük Prens* filminde pilot ve küçük kız. 2015, (IMDB). Erişim: 20.03.2022 https://imdb.to/3N0Ek3H

Benzer bir örnek tilki karakteri için de geçerlidir. Kaynak metinde Küçük Prens'in dostu olarak karşımıza çıkan Tilki (bkz. Görsel 50), filmde yaşlı adam tarafından dikilmiş bez bir oyuncaktır. Küçük kızın, prensin peşine düşmesiyle tilki canlanır.



Görsel 50. *Küçük Prens* filminde küçük kız ve tilki. 2015, (IMDB). Erişim: 11.04.2022 https://imdb.to/3NYMZUC

Filmin ana karakteri olan küçük kız ve annesi, günlük hayatlarında izleyicinin de karşılaşması muhtemel sorunlarla karşılaşır. Böylece, izleyici de kolaylıkla kendini bağdaştırabileceği bu karakterler üzerinden Küçük Prens'in öyküsüne dahil olur.

Yapılan değerlendirme sonucunda, bir serbest uyarlama örneği olarak ele alınan filmin kaynak metnin dışına çıktığı ancak bu değişimin, hikâyeyi günümüz dünyasına taşımak adına olumlu bir etki yarattığı görülmüştür. Film, metnin özünü ve taşıdığı duyguyu aktarmayı başarmış ve bunun da ötesine geçerek, okuyucunun kendiyle bağdaştırmakta güçlük çekebileceği bir öyküyü izleyiciye yaklaştırmıştır.

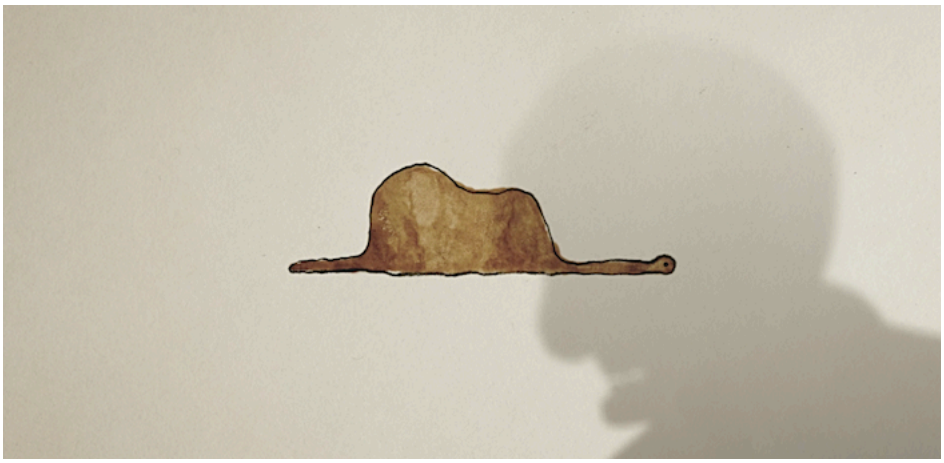
Teknik ve Görsel Analizi: *Küçük Prens* filmi görsel açıdan değerlendirildiğinde önceki örneklerden farklı olarak birden fazla teknik kullanıldığı görülür. Bu nedenle film izleyiciye kullanılan tekniklerle paralel farklı görsel diller sunar. Bu farklılıktan faydalanılarak içerik desteklenmiş; farklı teknikler, filmdeki katmanları birbirinden ayırmak için kullanılmıştır. Bunda kuşkusuz filmin günümüzün gelişmiş olanakları etkilidir. Teknolojik gelişmelerle birlikte yeni teknikler ortaya çıkmış, mevcut tekniklerin uygulanması da daha kolay ve az maliyetli hale gelmiştir. Bu da biçimsel anlamda yeni arayışları mümkün kılmıştır.

Filmin günümüzde geçen kısımlarında kullanılan 3 boyutlu dijital canlandırma teknikleri kullanılmıştır. Kullanılan görsel dil, yakın dönemde yapımı gerçekleşen çok sayıda canlandırma filmle benzer özellikler taşır. Doğrudan Küçük Prens kitabından aktarılan kısımlarda ise stop motion tekniği kullanılmıştır. Stop motion tekniğinden yararlanılan sahnelerde, maketlerin yapımında kâğıt tercih edilerek çoğunlukla hamur vb. malzemelerin kullanıldığı diğer stop motion örneklerinden biçimsel olarak ayrışan bir tarz tutturulmuştur (bkz Görsel 51). Canlandırma filmlerin yapımında uzun yıllar boyunca kullanılan cel tekniği bu filmde de kullanılmış, kitabın orijinalinde yer alan çizimler bu teknikle canlandırılmıştır.



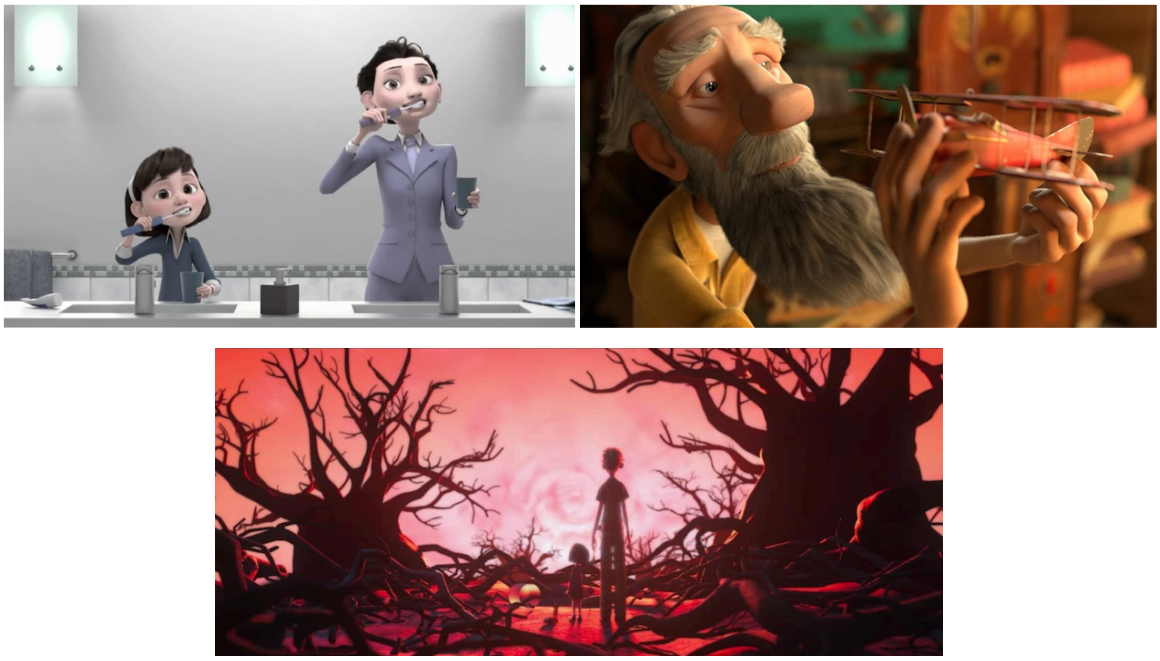
Görsel 51. *Küçük Prens* filminden stop motion tekniğinin kullanıldığı bir sahne ve sahnenin kamera arkası. (The New York Times). Erişim: 20.03.2022. https://nyti.ms/3Nh4PC7

Yapımda kullanılan teknikler nedeniyle geleneksel tekniklerin kullanıldığı örneklerde olduğu gibi bir çizgi kullanımı filmin genelinde yer almaz fakat kitapta kullanılan illüstrasyonların canlandırıldığı sahnelerde koyu renkli kontur çizgileri kullanılmıştır (bkz Görsel 52).



Görsel 52. *Küçük Prens* filminde çizgi kullanımı. Erişim: 17.08.2022. https://bit.ly/3SSgiuu

Renkler, film boyunca farklı duyguları izleyiciye aktarmak için başarılı bir şekilde kullanılmıştır. Küçük kız ve annesinin rutin hayatlarını gördüğümüz sahnelerde soğuk renkler aracılığıyla tekdüzelik hissi verilirken, yaşlı adamın yer aldığı sahnelerde sıcak renkler hâkimdir. Böylece izleyicinin yaşlı adama dair olumlu düşünceleri pekiştirilir. Filmin sonunda, Küçük Prens'in, baobab ağaçları tarafından işgal edilmiş gezegenine gittiklerinde ise sahneye kırmızı tonlar kullanılmıştır. Yaşanan olumsuz durum, kırmızı ağırlıklı renk paletiyle izleyiciye aktarılır (bkz. Görsel 53).



Görsel 53. *Küçük Prens* filminden farklı renk paleti kullanımları. 2015, (IMDB). Erişim: 11.04.2022 https://imdb.to/3urb7aK

Işık ve doku kullanımında önceki örneklerden farklı olarak tekniğin getirdiği kısıtlılıklar söz konusu değildir. Bilgisayar yardımıyla dijital ortamda modelleri oluşturulmuş karakter mekânlar, sahneye uygun ışıkta resmedilmiştir. Modeller oluşturulurken, modellenen objeler orijinallerine yakın ve filmin sanatsal diliyle uygun bir dokuda tasarlanmıştır.

Dijital ortamda modellenen karakterler, her ne kadar ABD dışında üretilmiş bir yapım olsa da görsel açıdan Hollywood yapımlarıyla benzer özellikler taşır. Buradan hareketle filmin görsel tasarım anlamında son dönem Disney/Pixar yapımlarından etkilendiği söylenebilir. Kaynak metinde yer alan karakterler, orijinal illüstrasyon ve betimlemelere göre ele alınarak dijital ortamda üç boyutlu canlandırma tekniklerine uygun biçimde modellenmiştir. Doğrudan kitaptan referans alınan sahnelerde ise kağıt maketler kullanılmış ve daha stilize bir üslup tercih edilmiştir (bkz. Görsel 54).



Görsel 54. *Küçük Prens* filminde kullanılan kağıt maketler. 2015, (IMDB). Erişim: 17.08.2022 https://imdb.to/3AtETig

Mekân ve çevre tasarımlarında da aynı etkinin devam ettiği görülür. Filmde yer verilen yapılar dijital ortamda modellenmiştir. Mekânlar, karakter özellikleri göz önünde bulundurularak tasarlanmış, anlatım desteklenmiştir. Düzenli bir hayata sahip kuralcı anne karakterinin evi keskin hatlara sahip, sade, düzenli ve işlevi

olmayan herhangi bir şeye yer olmayan bir tasarıma sahipken, yaşlı adamın evi ise karakterin özelliklerine uygun biçimde tam tersi özelliklerdedir.

Sahne kompozisyonlarında farklı kamera hareketleri ve planlardan faydalanılmıştır. İki boyutlu canlandırma örneklerinde basit kamera hareketleri ve belli açılar kullanılırken, üç boyutlu canlandırmalarda tekniğin sağladığı olanaklar nedeniyle kamera kullanımı yaygındır. Önceki örneklerden farklı olarak dinamik kamera hareketleriyle anlatım desteklenmiştir.

Ses ve müzik kullanımı açısından Hollywood yapımlarıyla benzer bir tarz benimsenmiştir. Ses efektlerinin yanı sıra kimi sahneler müzik kullanımıyla desteklenmiştir. Son yıllarda izleyiciyle buluşan canlandırma örneklerinde görüldüğü gibi karakter seslendirmeleri için güçlü bir kadro oluşturulmuştur.

Filmin görsel ve teknik analizi sonucunda sonucunda filmin yakın dönemin hâkim tarzını benimsediği fakat belli sahnelerde kullanılan farklı teknik ve malzemelerle biçimsel açıdan ayrıştırıcı ve anlatımı destekleyen bir dil yakaladığı görülmüştür.

2.3.5. Ateş Yakmak

Özgün Adı:	To Build A Fire
Kaynak Metin:	To Build A Fire
Yazar:	Jack London
Yapım:	Fransa, Birleşik Krallık
Yapım Yılı:	2016
Dil:	İngilizce
Süre:	13 dk.
Yönetmen:	Fx Goby
Yapımcı:	Samuel François-Steininger
Stüdyo:	Nexus Productions
	Fx Goby Films & Pictures
	Carabine Productions
	Composite Films

Öykü: Jack London'ın aynı isimli kısa öyküsünden uyarlanan film, Yukon bölgesinde köpeğiyle birlikte yol almaya çalışan bir avcının soğukta hayatta kalma çabasını konu alır. Adam, köpeğiyle birlikte uçsuz bucaksız bir beyazlığın içinde ilerlerken doğanın önlerine çıkardığı engellerle baş etmek zorundadır.

Üzeri karla kaplı buzun üzerinde ilerlerken buzun kırılması sonucu suya düşen adam, donma tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Isınmak için bir ateş yakmayı başarır fakat ağacın üzerinden düşen karlar ateşi söndürür. Kar yığının altında kalan adam panikle cebindeki kibritlere ulaşmaya çalışır fakat soğuğun da etkisiyle kibritler elinden düşer. Yakabildiği tek kibriti de düşürmesiyle, son çare olarak yanındaki bütün kibritleri yakar ancak bu ateş de çok uzun ömürlü olmaz. Isınmak için köpeğine sarılmayı dener ancak köpek adamın yanında durmaz. Adam, son gücüyle uzakta bacası tütmekte olan kulübeye ulaşmak için çabalar ancak yeterli enerjisi kalmadığından bir ağaca sırtını yaslayıp beklemeye başlar. Köpeğin donmak üzere olan sahibini terk etmesiyle film son bulur.

Uyarlama ve İçerik Yönünden İncelenmesi: Aynı isimli kısa öyküyü değiştirmeden izleyiciye aktaran film bir "birebir uyarlama" örneğidir. Film, eserin ruhunu başarılı bir biçimde yansıtır. Metinde okuyucuya verilen doğa karşısında insanın çaresizliği düşüncesi, filmde de ön plandadır. Hikâyenin ana karakteri, kendini doğadan üstün gören bir tavır içindedir. Tek başına yola çıkmamasına karşın uyarılmış olmasına rağmen, bu uyarılara kulak asmaz ve yola çıkar. Yol boyunca tehlikeyi sezinlese de her seferinde çeşitli bahanelerle bunları geçiştirerek kendi sonunu hazırlamış olur. Film, metinde adamın iç sesinden dinlediğimiz bu düşünceleri yansıtmasa da anlatım biçimiyle bu hissi verir.

Kitapta da vurgulandığı gibi köpek, başından beri içgüdüsel olarak tehlikenin farkındadır. Adamın ukalalığına karşın köpeğin orada bulunmak istememesi, insanın doğa karşısında takındığı akılsızca tavırın bir göstergesidir. Filmde, tıpkı kitapta olduğu gibi köpeğin huysuz tavırlar sergilemektedir. Her iki eserde de köpek hayatta kalırken, adam ölür.

Metin, neredeyse tamamen adamın iç sesi üzerinden ilerlerken, filmde çok az konuşmaya yer verilmiştir. Olaylar, görüntü aracılığıyla izleyiciye başarılı bir şekilde

aktarılmıştır. Bu tercih, aynı zamanda soğukta tek başına kalmış adamın yalnızlığını vurgulamak konusunda etkilidir. Filmde yalnızca rüzgâr sesi, köpeğin ve adamın ayak sesleri gibi sesler duyulur. Kapanış jeneriği dışında doğada olmayan herhangi bir ses, müzik ya da efekte filmde yer verilmediği görülür.

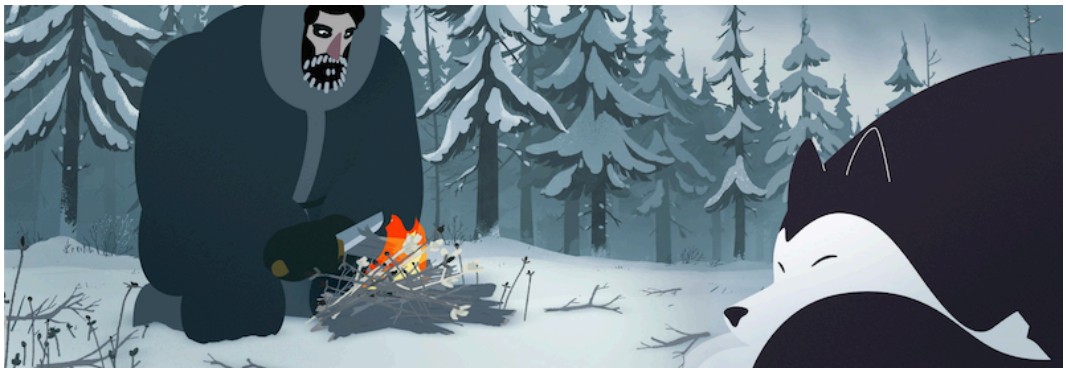
Hikâyede adamın iç sesi üzerinden okuyucuya verilen, adamın neden yola çıktığı ya da nereye gittiği gibi bilgilere filmde yer verilmemiştir. Bunun, ana fikirde bir kayıp ya da değişikliğe yol açmadığı ancak adamın izleyicinin gözünde daha meşru görünmesini sağladığı yorumunu yapmak mümkündür. Kaynak metinde adamın kendini doğadan üstün görüşü defalarca vurgulanmıştır. Benzer şekilde adam, metinde ısınmak amacıyla köpeği öldürmeyi düşünmüş ancak elleri donduğu için becerememiştir. Filmde bunun izleyiciye aktarılmadığı görülür. Yine de hikâyenin özü korunmuş, ana fikir değişmemiştir.

Yapılan değerlendirme sonucunda bir “birebir uyarlama” örneği olarak ele alınan filmin, kaynak metindeki kimi detayların filme aktarılmamasına karşın önemli bir değişikliğe uğramadığı ve anlatının özünün korunduğu görülmüştür.

Teknik ve Görsel Analizi: *Ateş Yakmak* filmi görsel açıdan değerlendirildiğinde yalın ve kullanılan tekniğe uygun bir dil benimsendiği görülür.

Film, teknik kullanımı yönünden bir cel canlandırma örneğidir ancak geleneksel yöntemlerden farklı olarak bilgisayar destekli teknikler kullanılmıştır. Dijital ortamda tasarlanan karakterler yine dijital ortamda canlandırılmıştır.

Önceki örneklerde incelenen iki boyutlu canlandırmalardan farklı olarak karakterde kontur kullanımına yer verilmediği görülür. Düz renk tercih edilmesi ve ışık/gölge kullanımından kaçınılmasından dolayı gerekli unsurların ayırt edilebilmesini sağlamak amacıyla basit çizgiler kullanılmıştır (bkz. Görsel 55).



Görsel 55. *Ateş Yakmak* filminden bir sahne. Fx Goby, 2016, (IMDB). Erişim: 20.03.2022. https://imdb.to/34TLGEG

Hikâyenin geçtiği atmosfere uygun biçimde soğuk renklerin ağırlıkta olduğu olduğu tek renge yakın bir palet filmin geneline hâkimdir. Kontrast renkler tercih edilerek karakter ve arka planın ayrışması sağlanmış, ateşte kullanılan sıcak renklerle paletin tekdüzeliği kırılmıştır.

Arka plan boyamalarında derinlik hissi vermek amacıyla ışık-gölge kullanımı söz konusuyken, karakterlerde düz renk kullanıldığı görülür. Aynı şekilde karakterlerde doku kullanımına yer verilmezken, arka planda çok yoğun olmasa da doku kullanımı mevcuttur.

Karakter tasarımlarında, karakteri oluşturan her bir form olabildiğince az detaylı ve basit şekilde ele alınmıştır (bkz. Görsel 56). Kuşkusuz karakterlerle ilgili biçimsel tercihler birçok canlandırma örneğinde olduğu gibi kullanılan teknikle alakalıdır. Cel canlandırma tekniğinin kullanılmasından hareketle karakter tasarımlarında az detaylı bir yapının tercih edilmiş olduğu düşünülmekle birlikte bu aynı zamanda detaylardan ziyade formun ön plana çıktığı biçimsel bir tercih olabilir. Oretsky'nin "Kışa özgü beyaz, gri ve mavilerden oluşan bir renk paletine sahip filmin lanetli ana karakteri ve tüylü arkadaşı, keskin detaylara sahip arka planların aksine yuvarlak ve basit bir biçimdedir (Oretsky, 2017)" yorumu başka bir inceleme yazısında şu ifadeyle desteklenir:

> Sözde en iyi şekilde evrimleşen insanın, doğada çaresizce hayatta kalmasını anlatan To Build A Fire animasyonu, görselliğiyle de orijinal eserin dinamiklerini barındırıyor. Film açıldığında baş karakterin basit bir çizimle resmedilmesinin yanında, içinde bulunduğu doğanın tüm detaylarıyla çizilmiş olması, insanın tüm yaradılış hikâyesi içerisindeki basitliğini anlatmaktadır. Zaten To Build A Fire (Ateş Yakmak) ismi de insanın soğukta hayatta kalabilmek için doğaya karşı yapacağı basit bir eylemi belirtir. Fakat bu basit eylem bile, doğanın keskinliği içerisinde de bir çaresizliğe dönüşebilmektedir (Yücel, 2017).



Görsel 56. *Ateş Yakmak* filminden karakter örneği. Fx Goby, 2016, (IMDB). Erişim: 20.03.2022. https://imdb.to/3uvxsTx

Mekân ve çevre tasarımında kaynak metindeki betimlemelere sadık kalınmıştır. Üslup açısından incelendiğinde ise arka planlarda karakterlerin aksine daha detaylı bir boyama söz konusudur (bkz. Görsel 57).



Görsel 57. *Ateş Yakmak* filminden arkaplan örneği. Fx Goby, 2016, (Youtube). Erişim: 17.08.2022. https://bit.ly/3JrBOAh

Sahne kompozisyonlarında eserin dinamikleri doğrultusunda bir tercih yapıldığı görülür. Kullanılan plan ve açılar doğrudan anlatıyı desteklemektedir. Birçok sahnede geniş plan gösterilen karla kaplı vahşi doğa ön plana çıkarken karakter ekranın ortasında küçücük kalır. Bu zıtlık, kaynak metinde de olduğu gibi insanın

doğa karşısındaki çaresizliğinin ve doğanın yüceliğinin bir vurgusudur. Köpeğin suya düştüğü sahnede kompozisyon kuşbakışı kurgulanarak benzer bir etki elde edilmiştir (bkz. Görsel 58).



Görsel 58. *Ateş Yakmak* filminden bir sahne. Fx Goby, 2016, (Youtube). Erişim: 11.04.2022. https://bit.ly/3JrBOAh

Mekân hissi, film boyunca ses efektleri yoluyla izleyiciye aktarılmıştır. Diğer örneklerden farklı olarak ses çok daha ön plandadır. Öykünün tamamının zorlu hava koşullarında doğayla baş başa geçmesinden hareketle, insanın doğa karşısındaki çaresizliğinin ve karakterin içinde bulunduğu zor durumun izleyiciye aktarılmasında ses efektlerinden yararlanılmıştır. Ses efektleri dışında müzik kullanımına yer verilmemiştir.

Filmin görsel ve teknik analizi sonucunda eserin önceki örneklerden birçok noktada ayrıştığı görülmüştür. Bunda elbette ki filmin bağımsız bir yapım olması ve bütçe gibi unsurlar etkilidir. Bütçeyle ilgili olanaksızlıklar dışında büyük stüdyolar tarafından üretilen yapımlardan farklı olarak maddi kaygılardan ziyade sanatsal kaygılar ön plandadır. Bu da gerek biçim gerekse teknik kullanımı açısından özgün bir yaklaşımı mümkün kılmıştır.

3.BÖLÜM: “ON İKİYE BİR VAR” CANLANDIRMA UYGULAMASI

Bu tez çalışması kapsamında yapılan araştırmalar ve örnek incelemeleri sonucunda edinilen bilgiler doğrultusunda, Haldun Taner’in 1954 tarihli “On İkiye Bir Var” isimli öyküsü, uygulama projesi kapsamında ele alınmıştır. 1955 yılında Sait Faik Hikâye Armağanı’na layık görülen eser, aynı zamanda ödülün ilk sahibidir (Darüşşafaka Cemiyeti). Uygulama için metnin Nisan 2021’de Yapı Kredi Yayınları tarafından yapılan baskısı esas alınmıştır.

Eser seçiminde metnin niteliği, canlandırma teknikleriyle uyarlamaya uygunluğu ve bilinirliği gibi unsurlar göz önünde bulundurulmuştur. Eserin tercih edilmesinde en önemli belirleyen, tezin ele aldığı soruna uygun biçimde, nitelik yönünden güçlü bir edebiyat yapıtının yalnızca sınırlı bir kitleye ulaşabiliyor olmasıdır. Bu nedenle yerli klasikler arasında yapılan araştırmada hâli hazırda belli bir popülerliğe sahip eserler kapsamın dışında bırakılmış, görece az bilinen eserler üzerinde yoğunlaşılmıştır.

Metnin seçiminde bir diğer temel belirleyen, eserin canlandırma tekniklerinin etkili kullanımına olanak sağlayıp sağlamadığı olmuştur. Seçilen metin, barındırdığı gerçeküstü unsurlarla bu koşulu karşılamaktadır. Aynı zamanda karakterin hikâyede yer alan farklı yaşlardaki hâllerinin görselleştirilmesi, gerçek görüntülerle elde edilmek istendiğinde uzun saatler ve özel teknikleri gerektirirken, canlandırma teknikleri yardımıyla kolayca elde edilebilmektedir. Bu da tekniğin kullanımını anlamlı kılmaktadır. Eserin uzunluğu, üretim süresi ve iş yükü gibi unsurlar metin seçiminde etkili olan diğer unsurlardır. Bu doğrultuda az sayıda karakterin yer aldığı ve mekânların ön planda olmadığı, kısa sürede izleyiciye aktarılması mümkün bir metin tercih edilmiştir.

Öykü, saatin kaç olduğunu daima saniyesi saniyesine bilen bir adamın hikâyesini konu alır. Bu özelliğini henüz çocukken fark eden adamın yeteneği yıllar içinde keskinleşir. İçinde sürekli devam eden tik tak sesleri, adamın tıpkı bir saat gibi zamandan daima haberdar olmasına neden olmaktadır. Geçen yıllarla birlikte canlı bir saate döneceğinden endişe etmeye başlayan adam, buna bir son vermeye karar verse de başarılı olamaz. Zamanla içinde oluşan vaktinin daraldığı hissi, adamın zamanı yavaşlatmak istemesine neden olur. Bu durumun tek çaresinin zamanın

geçtiğini, geçtikten sonra değil, geçtiği esnada fark etmek olduğunu düşünür ve zamanın şuuruna varmak için kendini saatlerle dolu bir odaya kapatır. Bir gün hiç beklemediği bir şey olur ve içindeki pandülün sesi de dahil, etrafındaki bütün saatlerin sesi birdenbire kesilir.

Canlandırma uygulamasının üretim sürecinde, kaynak metinden hareketle bir senaryo oluşturulmuş, konsept ve karakter tasarımları için eskiz çalışmaları yapılmış, renk paleti örnekleri toplanmıştır. Senaryo, storyboard, konsept ve karakter tasarımı aşamalarının tamamlanmasının ardından sahneler bilgisayar yazılımları yardımıyla canlandırılmıştır. Yapım süreci, ilgili başlıklar altında detaylı olarak anlatılmıştır.

3.1. Senaryonun Oluşturulması

Hikâyenin uyarlanma sürecinde senaryo yazımına dair çeşitli basılı ve elektronik kaynaklara başvurulmuş, edinilen bilgiler göz önünde bulundurularak bir kısa canlandırma senaryosu oluşturulmuştur.

Yazım sürecinin sağlıklı ilerlemesi adına senaryo yazımı öncesinde, filmin kısa bir özeti olan sinopsis ve senaryonun baştan sona ana hatlarıyla anlatıldığı daha geniş bir özet niteliği taşıyan tretman kaleme alınarak anlatının ana hatları ortaya çıkarılmıştır. Böylece anlatıdaki bütünlüğün korunması sağlanmıştır.

Film, ana karakterin öykünün ilk satırlarını yazmasıyla başlaması ve aynı sahneyle sonlanması üzerine kurgulanmıştır. Metinde, anlatıcı okuyucuya kendi hikâyesini anlatmaktadır. Bu nedenle senaryoda da olaylar, ana karakterin bakış açısı ve anlatımıyla aktarılmıştır. İlk sahnede kendi hikâyesini yazarken görünen ana karakterle bu yaklaşım desteklenmiştir.

Metinde geçen diyaloglar görsel anlatımı güçlendirmek amacıyla filme dahil edilmemiştir. Diyalog kullanımını zorunlu kılan kısımlarda hikâyenin akışını etkilemeyecek değişikliklere gidilmiştir. Yapılan değişiklikler, anlatımı görsel yönden güçlendirecek şekilde ele alınmıştır. Ana karakterin, saati daima bilmesi metinde

sözlü iletişim yoluyla okuyucuya aktarılırken, filmde karakterin başında istemsizce beliren bir saat aracılığıyla izleyiciye aktarılmıştır.

Senaryo oluşturulurken kaynak metindeki ana fikrin korunması hedeflenmiştir. Bu nedenle hikâyedeki kırılma noktaları belirlenmiş, temel yapı bu noktalar üzerine kurulmuştur. Uyarlama sırasında önemli değişikliklerden kaçınılmış fakat hikâyenin kimi kısımları anlatının özünü bozmayacak şekilde sahne kurgusu göz önünde bulundurularak simgesel bir anlatımla ifade edilebilecek şekilde senaryoya aktarılmıştır. Temel yapıyı doğrudan etkilemeyen sahneler üretim süreci göz önünde bulundurularak senaryo dışında bırakılmıştır.

Orijinal metindeki dokunun korunabilmesi adına senaryo metni oluşturulurken kaynak metinde yer alan kimi cümleler değiştirilmeden kullanılmıştır. Bu sayede yazar tarafından kullanılan dilin filme taşınması hedeflenmiştir.

Hikâyenin kimi kısımlarına filmde yer verilmemesi ve farklı biçimlerde aktarılmasına rağmen, ana hatlarının korunmuş olmasından hareketle film bir sadık uyarlama örneğidir.

3.2. Storyboard

Hikâyeyi görsel anlamda geliştirme sürecinin önemli aşamalarından biri olan storyboard en basit tanımıyla bir yapımı, plan ve sahnelerine göre ayırıp sıralayan ve her bir sahnede yer alması gereken unsurları gösteren çizim ya da görsellerden oluşan bir tablodur. Filmin tamamı görsel olarak bu aşamada kurgulanmıştır. Bu sayede filmin tamamı üretim öncesinde görselleştirilmiş, zaman ve emek kaybına yol açmadan gerekli değişiklikler bu aşamada yapılmıştır.

Sinopsis, tretman ve senaryonun yazılmasını takiben filmin storyboardunun oluşturulması sürecinin ilk aşamasında kâğıt üzerinde geleneksel araçlar kullanılarak taslaklar oluşturulmuştur. Sahneler kurgulanırken yapım süresi, iş yükü ve teknik olanaklar göz önünde bulundurulmuş; karakter hareketleri, sahne kompozisyonları ve sahneler arasındaki geçişler basit fakat etkili bir anlatım hedeflenerek kurgulanmıştır. Filmin genelinde durağan bir tarz benimsenmiş,

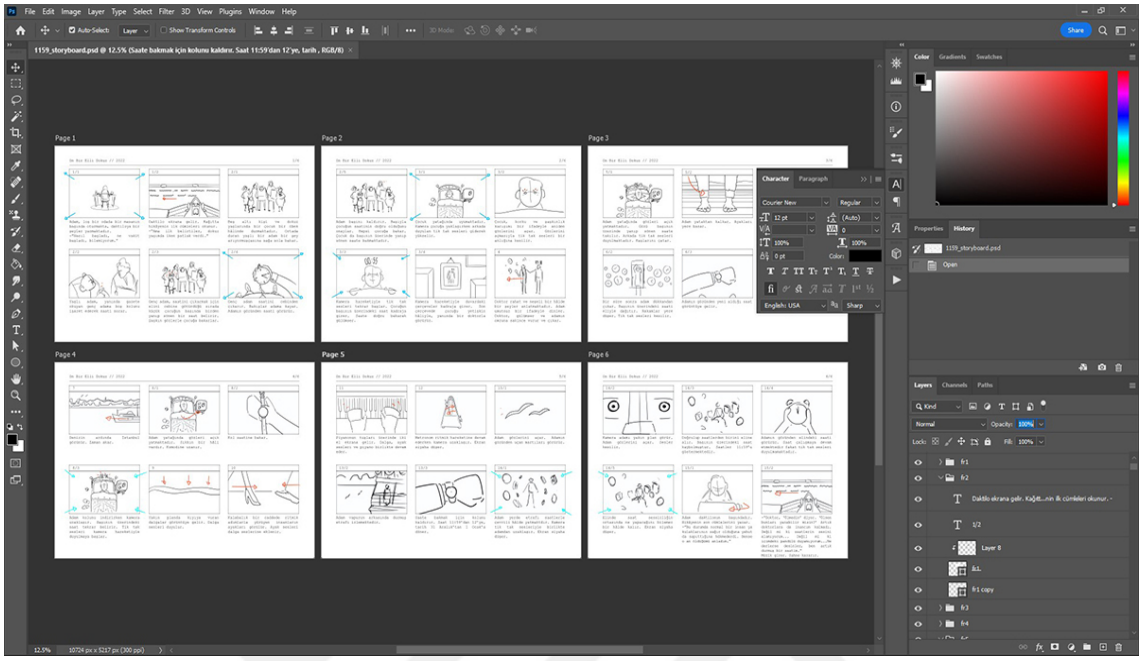
böylece metindeki karamsar havanın izleyiciye aktarılması amaçlanmıştır. Karakter hareketlerindeki durağanlığın yaratabileceği tekdüzelik etkisi sahne geçişleriyle dengelenmiştir. Bu doğrultuda farklı kamera açıları ve kompozisyon seçenekleri değerlendirilmiş, her bir sahne için son taslak oluşturulmuştur. Kâğıt üzerinde kabaca oluşturulan bu taslak sayesinde sahnelerin hızlı bir biçimde gözden geçirilmesi ve gerekli görülmesi durumunda vakit kaybına yol açmadan üretim süreci öncesinde değiştirilmesi mümkün olmuştur (bkz. Görsel 59).



Görsel 59. *On İkiye Bir Var* filmine ait bir storyboard sayfasının taslak ve final versiyonları

Storyboard, elde edilen son taslak temel alınarak Adobe Photoshop yazılı yardımıyla son hâline getirilmiştir (bkz. Görsel 60). Burada hedeflenen, üretilecek

sahnenin karakter konumlarından, kamera hareketlerine kadar üretim sürecinde çalışacak herkes tarafından açık bir şekilde anlaşılabilir olmasıdır.



Görsel 60. *On İkiye Bir Var* storyboard yapım süreci

Uygulama projesinin sonraki aşamaları hazırlanan storyboard rehberliğinde gerçekleştirilmiştir. Storyboardun tamamlanmasının ardından her bir sahne için gereken tasarım unsurları listelenmiş, buradan hareketle canlandırma öncesinde hazırlanması gereken dijital malzemelerin üretimine geçilmiştir.

3.3. Teknik

Kullanılacak tekniğin, karakter tasarım süreci ve diğer gerekli materyallerin nasıl hazırlanması gerektiği konusunda önemli bir etken olması nedeniyle karakter ve konsept tasarım aşamaları öncesinde kararlaştırılması uygun görülmüştür. Uygulamanın yapımında kullanılacak tekniğin seçiminde olanaklar belirleyici olmuştur. Örnek incelemelerinde de görülebileceği gibi büyük stüdyolar tarafından üretilen yüksek bütçeli yapımlarda geleneksel yöntemlerden, üç boyutlu canlandırmalara kadar birçok tekniğin kullanıldığı görülürken, düşük bütçeli yapımlarda daha hızlı üretime olanak sağlayan tekniklerin tercih edildiği görülmüştür. Geleneksel canlandırma teknikleri araştırma sürecinde denenmiş fakat

beraberinde getirdiği iş yükü ve uygulamanın yapım süresi göz önünde bulundurularak tercih edilmemiştir.

Benzer özelliklere sahip yapım örnekleri incelenmiş, uygulama projesinin yapımında bilgisayar destekli iki boyutlu canlandırma tekniklerinden yararlanılması kararlaştırılmıştır. Bu doğrultuda Adobe After Effects yazılımı tercih edilmiş, geleneksel canlandırma etkisi elde edilebilmesi için gerekli durumlarda Adobe Photoshop yazılımından destek alınmıştır.

3.4. Konsept ve Karakter Tasarımı

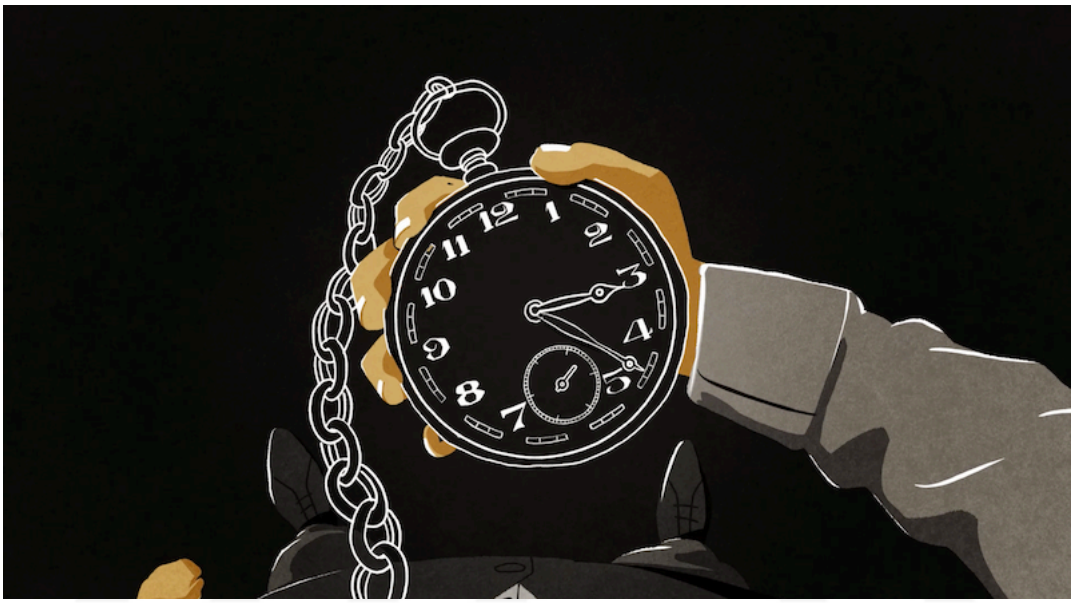
Uygulama projesi görsel açıdan ele alındığında konsept ve karakter tasarımları tutarlı bir dil oluşturulabilmek adına bir bütün olarak değerlendirilmiştir. Filmin içeriği ve kullanılacak teknik, bu aşamada önemli belirleyicilerden olmuştur.

Karakterlerin genelinde, kullanılacak teknik nedeniyle bozulmalara yol açabileceği için kontur çizgisi kullanılmamıştır. Filmde yer alacak diğer elemanlar ise çizgisel bir yaklaşımla ele alınmış, koyu arka plan üzerinde kullanılan beyaz renk ile hem çizginin öne çıkması sağlanmış hem de böylece karakter ve diğer objelerin ayrışması hedeflenmiştir (bkz. Görsel 61).



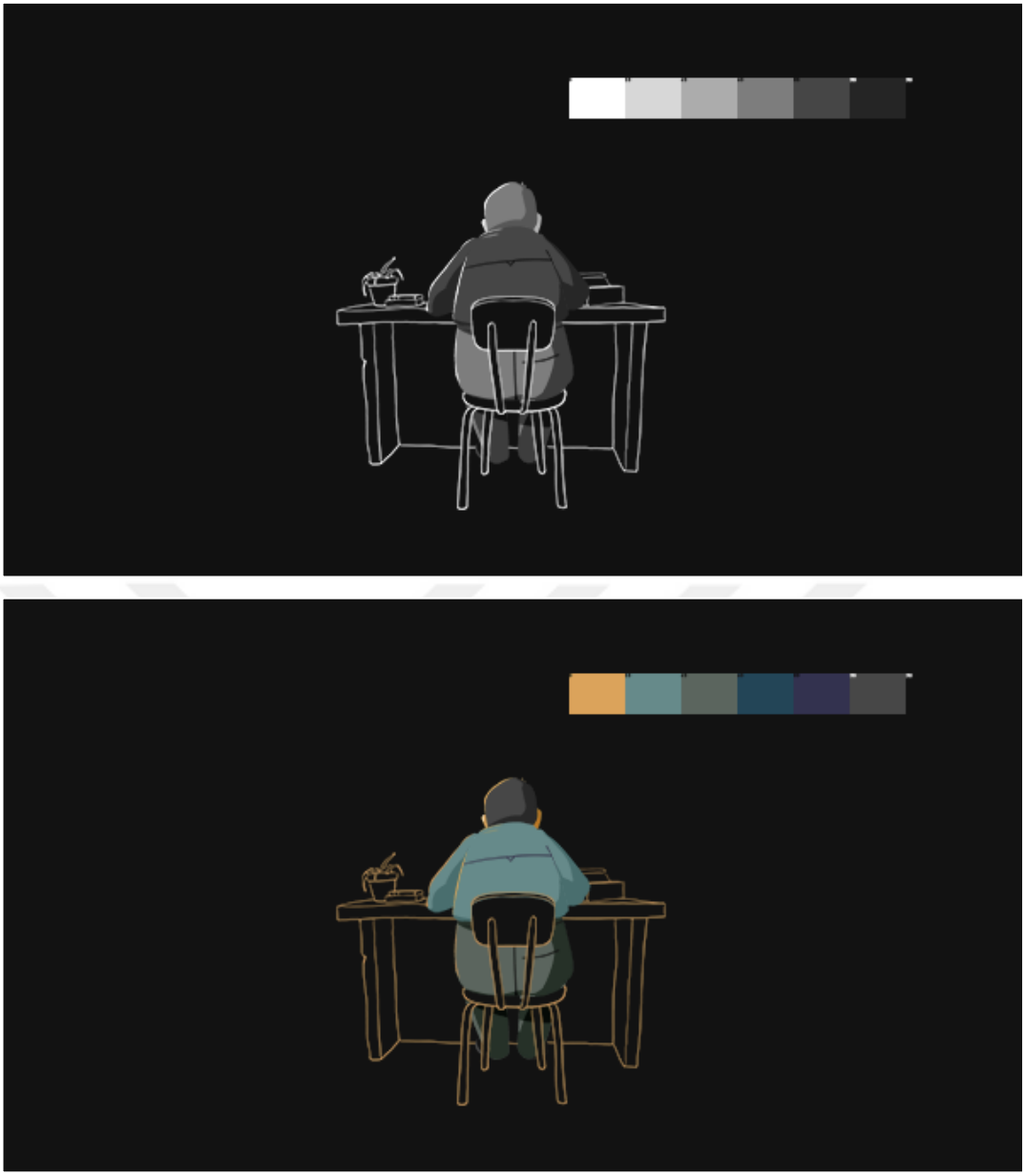
Görsel 61. *On İkiye Bir Var* filminden bir sahne

Karakter ve objeler arasında bütünlük sağlanabilmesi açısından karakterlere ait dikiş, düğme vb. detaylarda çizgi kullanımına yer verilmiştir (bkz. Görsel 62). Benzer bir yaklaşım karakterler üzerindeki ışık kullanımında da uygulanmıştır. Gölge alanlarda, kullanılan renk üzerine eklenen katmanlar aracılığıyla koyu bir ton elde edilirken, ışık alan bölgelerde kontur çizgisi benzeri ve beyaz rengin kullanıldığı bir tarz benimsenmiştir.



Görsel 62. *On İkiye Bir Var* filminde karakter detaylarında çizgi kullanımı

Filmin ve öykünün ana karakterinin içinde bulunduğu karamsar ve takıntılı ruh hâli renk paleti aracılığıyla yansıtılmıştır. Renk ve ışık kullanımı, karakterin içinde bulunduğu duygu durumunun izleyiciye aktarılabilmesi konusunda önemli bir araçtır. Bu doğrultuda eskiz aşamasından itibaren farklı renk paletleri denenmiş ve gri tonların hâkim olduğu bir palet tercih edilmiştir (bkz. Görsel 63). Belirlenen renk paleti, projenin tamamında tutarlı bir şekilde uygulanabilmesi için png formatında çıktı alınarak çalışma dosyalarına eklenmiştir.



Görsel 63. *On İkiye Bir Var* filmi için alternatif renk paleti denemeleri

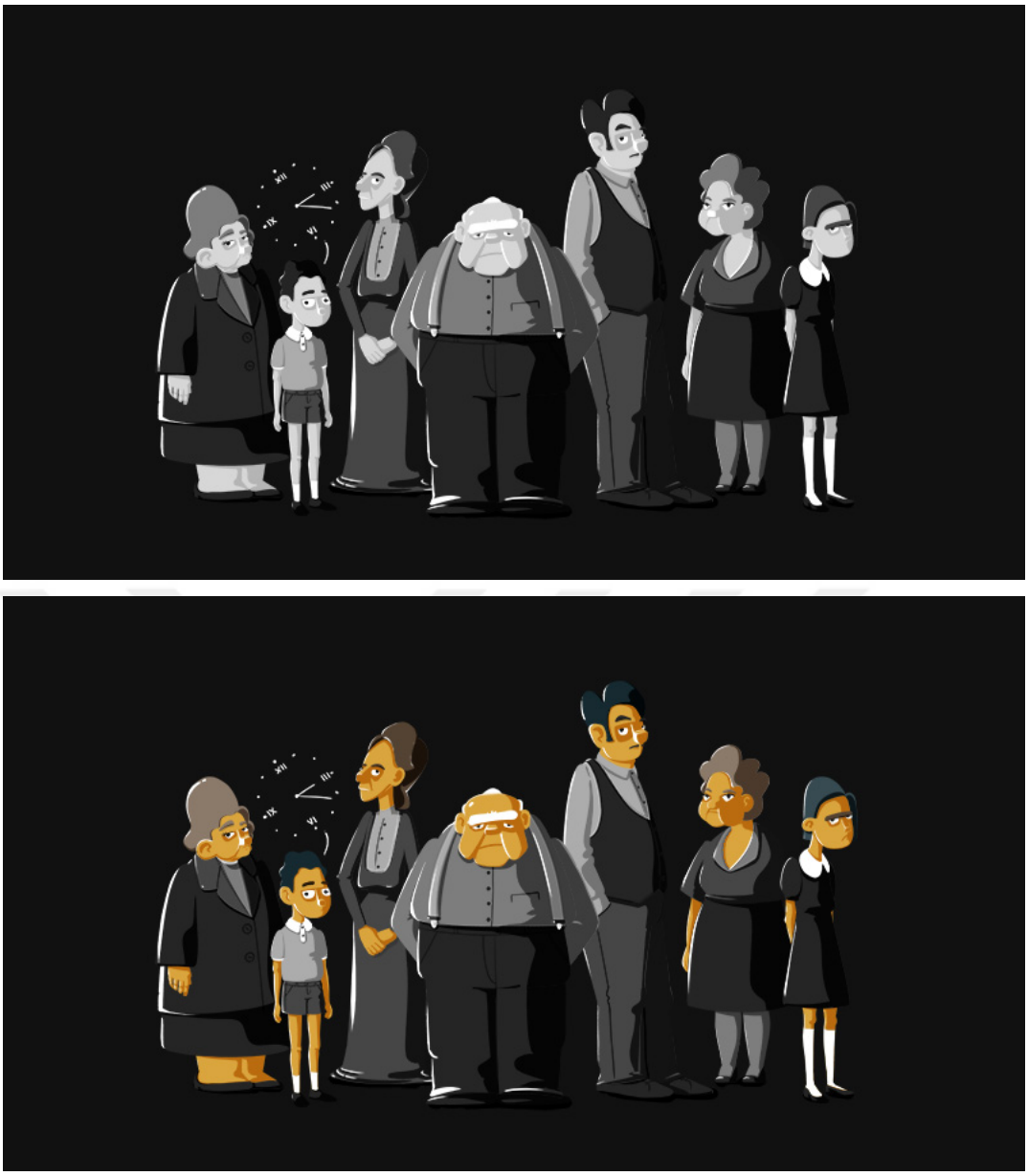
Kullanılacak ek renklerin seçiminde Adobe Color uygulamasından faydalanılmış, çeşitli renk paletleri uygulama üzerinde denenmek üzere toplanmıştır (bkz. Görsel 64).



Görsel 64. *On İkiye Bir Var* filmi için belirlenen palet ve ek renk alternatifleri

Paletin yaratabileceği monoton etkisinin kırılması ve karakterlerin öne çıkması amacıyla ten ve saçları özelinde renk kullanımına gidilmiş ancak hikâyedeki karamsar havayı vermesi amacıyla seçilen gri paletin ağırlığı filmin tamamında korunmuştur .

Denenen ek renk alternatifleri arasından hâkim renk olarak sarı belirlenmiştir (bkz. Görsel 65). Bu tercihte mavi, kırmızı ve yakın ara renkler kullanıldığında ortaya çıkan olumsuz çağrışımlar etkili olmuştur. Kırmızı ve yakın renklerin, kullanılan gri paletle bir araya geldiğinde cinayet, polisiye vb. temaları çağrıştırdığı; mavi ve yakın renkler kullanıldığında ölüm temasının öne çıkarak hikâyenin ana fikrine uymayan bir etki yarattığı görülmüştür.



Görsel 65. *On İkiye Bir Var* filminden renk uygulaması aşamaları

Karakter tasarımlarında doku kullanımı, kontur kullanımında da olduğu gibi, bozulmalara yol açabileceği için tercih edilmemiştir. Karakter formları ışık/gölge alanlarının vurgulanmasıyla öne çıkarılmıştır. Böylece hem hacim etkisi sağlanmak istenmiş hem de mekân kullanımına uygun şekilde sahne ışığı etkisi elde edilmiştir.

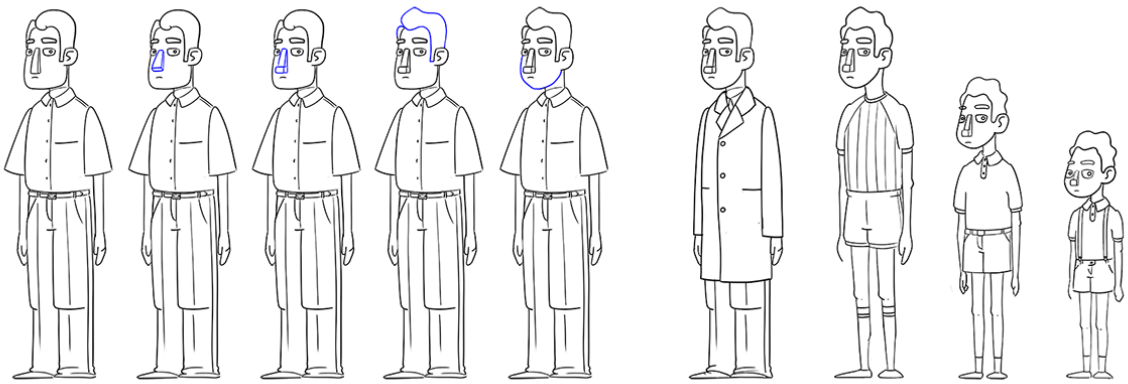
Karakterler tekniğe uygun biçimde tasarlanmış, iskelet ve eklem yapıları bu doğrultuda oluşturulmuştur. Karakterler arasında bütünlük sağlanabilmesi adına göz, burun gibi belli yapılar bütün karakterlerde benzer şekilde uygulanmış, çeşitli oran ve geometrik formlardan yararlanılarak farklı siluet değerleri elde edilmiştir.

Karakter tasarım sürecinin ilk aşamasında geleneksel araçlar kullanılarak eskizler oluşturulmuştur (bkz. Görsel 66).



Görsel 66. *On İkiye Bir Var* filmine ait karakter tasarım eskizleri

Adobe Photoshop yazılımı aracılığıyla dijital ortamda temize geçilen eskiz çalışması sonucunda detaydan uzak, geometrik biçimleri referans alan bir yaklaşım benimsenmiştir. Diğer karakterlerden farklı olarak ana karakter, çocukluktan yetişkinliğe kadar farklı yaş aralıklarındaki hâlleriyle ele alınmıştır (bkz. Görsel 67).



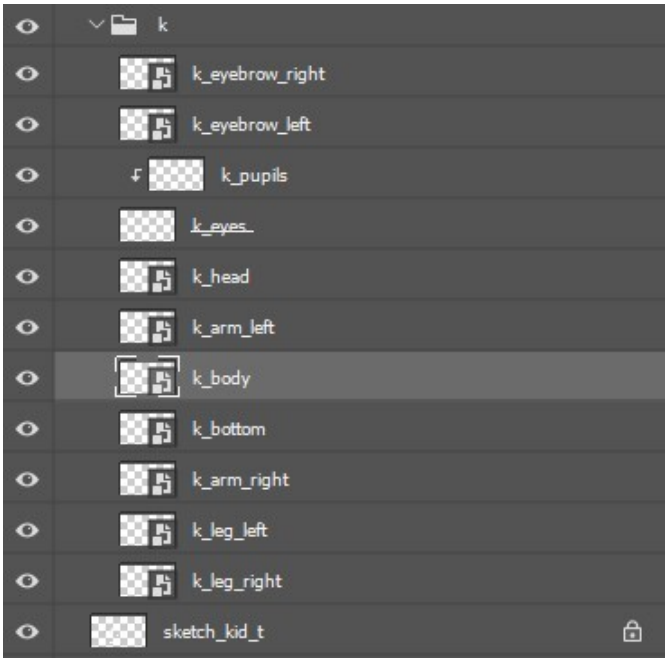
Görsel 67. *On İkiye Bir Var* filmine ait karakter tasarım eskizleri

Eskiz sürecinin ardından ana karakter ve yedi farklı yan karakterle birlikte, ana karakterin farklı yaşlardaki versiyonları da dahil olmak üzere toplam on karakter canlandırmaya hazır olacak şekilde Adobe Photoshop ve Wacom Cintiq çizim tableti kullanarak boyanmıştır. Karakterleri oluşturan parçalar ayrı katmanlar halinde hazırlanmış, gölge ve ışık kullanımı ile detayların yer aldığı katmanlar, ana katman üzerine maskelenmiştir (bkz. Görsel 68).



Görsel 68. *On İkiye Bir Var* filmine ait karakter boyaması

Parçalar, gerekli görüldüğü durumda düzenlemeye olanak sağlayacak biçimde birleştirilerek canlandırmaya hazır hâle getirilmiştir. Katmanlar, canlandırma sürecinde yaşanması muhtemel karışıklıkların önüne geçmek amacıyla isimlendirilmiş ve gruplanmıştır (bkz. Görsel 69).

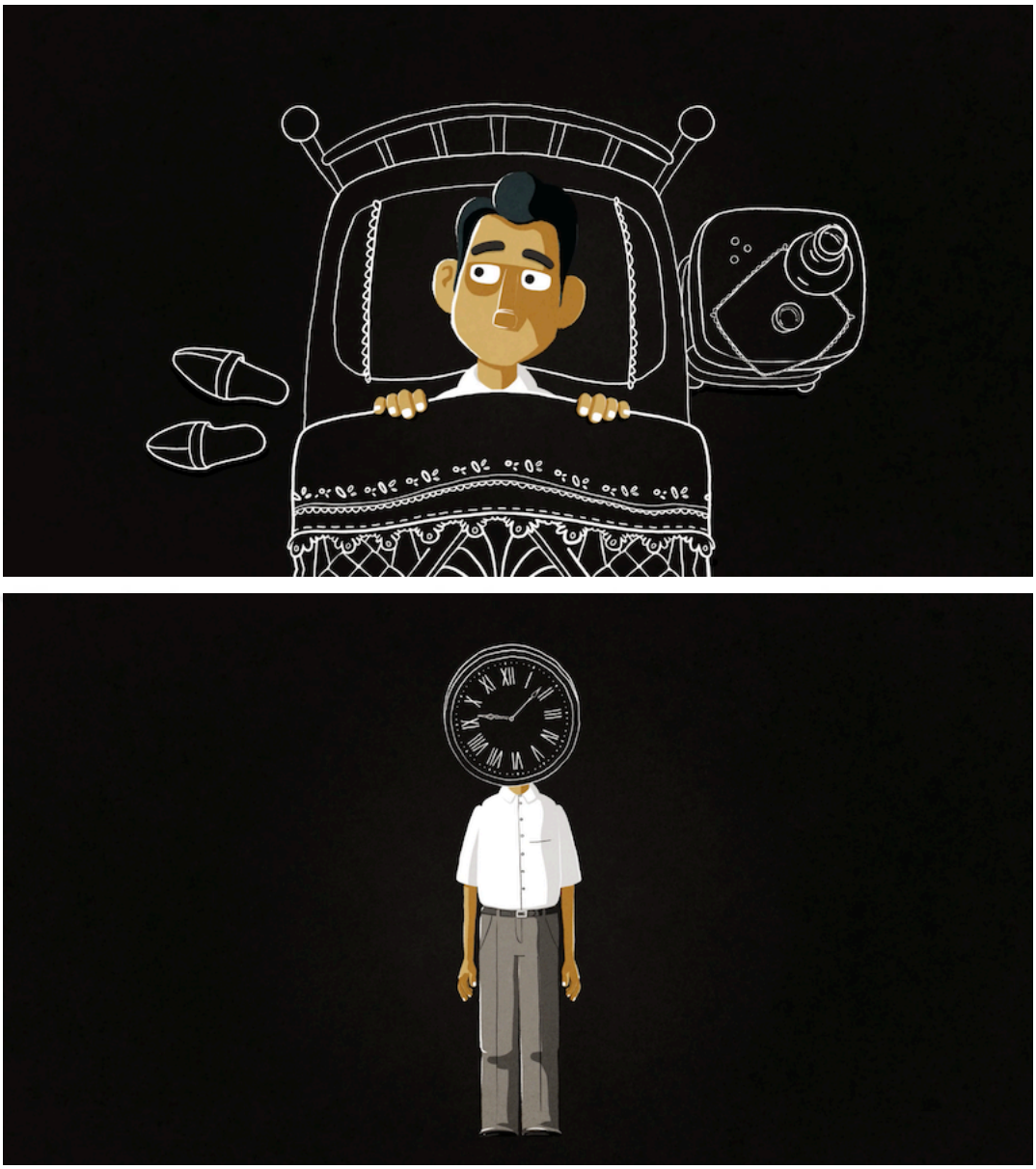


Görsel 69. *On İkiye Bir Var* filmi karakter dosyası katman düzeni

Konsept ve karakter tasarım uygulamalarında Adobe Photoshop içinde yer alan araçların yanı sıra *True Grit Texture Supply* tarafından üretilen fırçalar kullanılmıştır.

Kaynak metinde olaylar belli mekânlarda geçmekle birlikte uygulamada mekân kullanımı özellikle tercih edilmemiştir. Filmde yer verilen bahçe, yatak odası ve muayenehane gibi mekânlar anlatıya doğrudan bir katkıları olmamasından hareketle belirli objeler ve ses kullanımı yoluyla aktarılmıştır. Sokak sahnesi haricindeki her bir sahne, yalnızca oyuncunun etkileşime gireceği eşya, nesne vb. dekor ögelerine yer verilen bir stüdyo ya da tiyatro sahnesi örnek alınarak kurgulanmıştır. Bu sayede izleyicinin odağının karakterden uzaklaşmaması hedeflenmiştir. Karakterler haricinde filmde yer alan nesnelerin tasarımında renk, ışık-gölge gibi temel unsurlara yer verilmeyerek çizgisel bir üslup benimsenmesi de aynı amaca hizmet etmektedir (bkz. Görsel 70).

Mekân konusundaki bu yaklaşımla aynı zamanda karakterin iç dünyası ve kafasının içinde duyduğu saat seslerine odaklanması durumu desteklenmek istenmiştir. Sokak sahnesinde ise karakter, saat konusundaki takıntısına müdahale etmek için bir adım atmış, dış dünyayla etkileşime geçmesinden hareketle arka planda mekân kullanımına gidilmiştir.



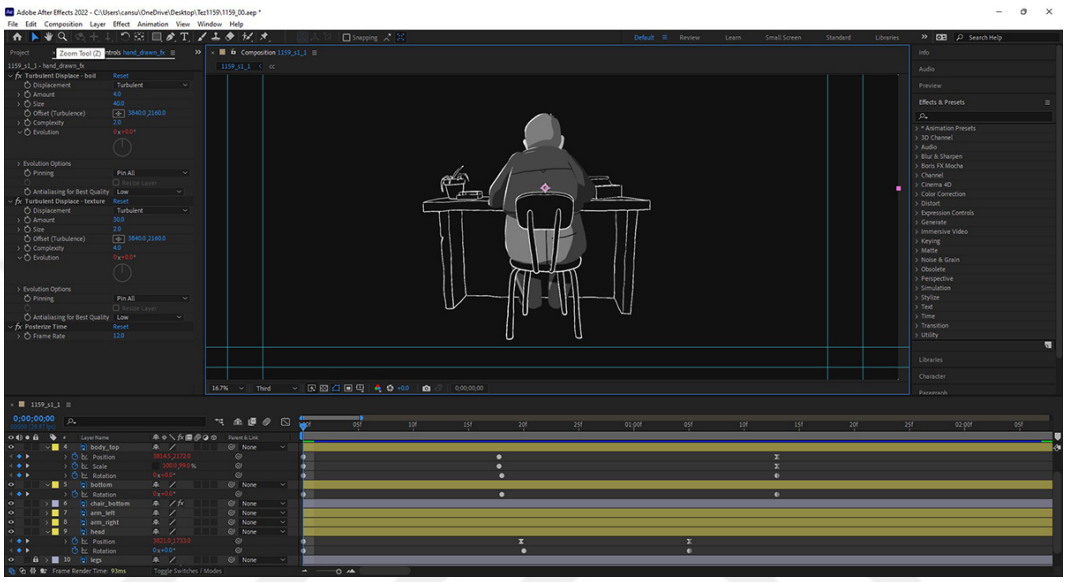
Görsel 70. *On İkiye Bir Var* filminden sahneler

Sahne kompozisyonları oluşturulurken ana karakter kompozisyonun odak noktası olacak şekilde konumlandırılmış, bu yaklaşım kamera hareketleriyle desteklenmiştir.

Filmin genelinde yansıtılmak istenen karamsar hava nedeniyle belirgin kamera hareketlerinden kaçınılmış, kameranın kullanılan objelere yakınlaştırılması yoluyla durağan etkinin kırılması hedeflenmiştir.

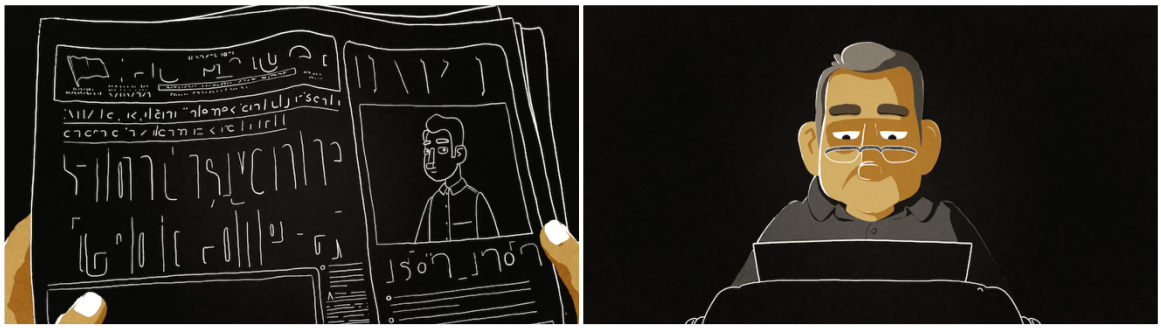
3.5. Canlandırma

Uygulama projesinin canlandırma aşaması Adobe After Effects yazılımı yardımıyla dijital ortamda iki boyutlu olarak gerçekleştirilmiştir. Karakter animasyonlarında, karakteri oluşturan her bir parça için ana kareler belirlenmiş ve pozlanmıştır (bkz. Görsel 71).



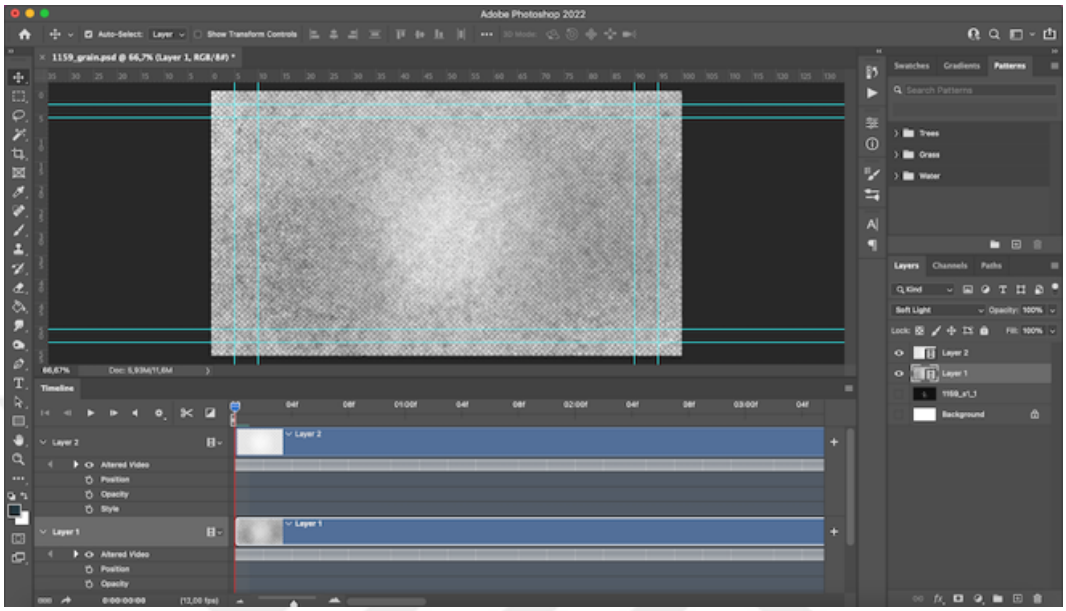
Görsel 71. *On İkiye Bir Var* filminden canlandırma uygulaması

Yazılımın sunduğu olanaklar değerlendirilerek cel etkisine yakın bir etki elde edebilmek amacıyla çeşitli filtre ve katmanlardan yararlanılmıştır. Program içerisinde oluşturulan renk ayarı katmanı ile sıcak bir ton elde edilmiştir (bkz. Görsel 72).



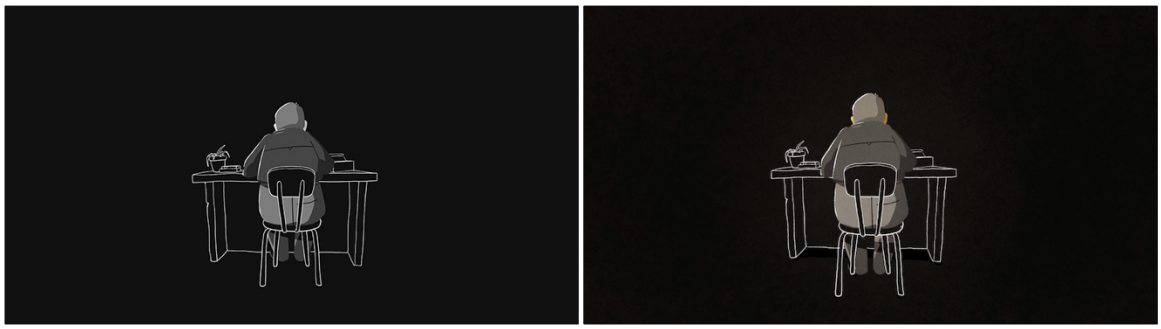
Görsel 72. *On İkiye Bir Var* filminden sahneler

Bu etkiyi desteklemek amacıyla uygulamanın genelinde kullanılan doku Adobe Photoshop yazılımı yardımıyla cel tekniği temel alınarak hazırlanmıştır (bkz. Görsel 73).



Görsel 73. *On İkiye Bir Var* filmi için grain efekti uygulaması

Burada gerçekleştirilen uygulamalar uygun formatta çıkış alınarak ana projeye eklenmiştir (bkz. Görsel 74).

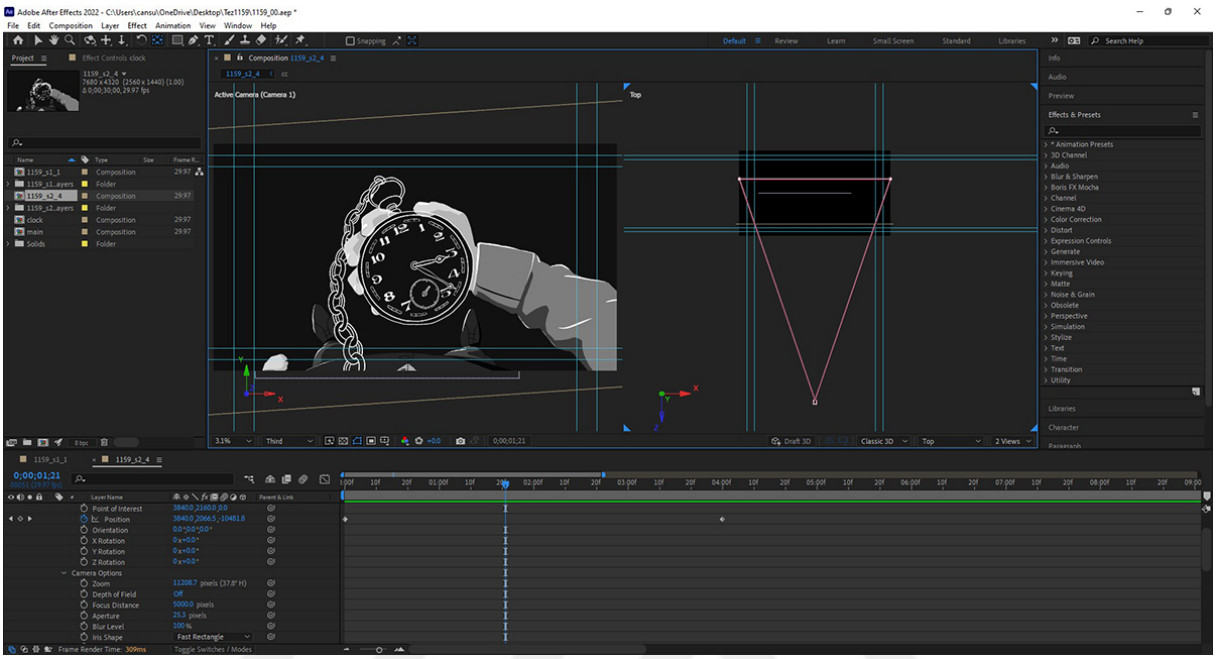


Görsel 74. *On İkiye Bir Var* filminden efekt uygulaması

Karakterler ve sahnelerde yer alacak diğer elemanlar Adobe Photoshop kullanılarak hazırlanan çalışma dosyalarında konumlarına yerleştirilmiş, sahneler hazır hâlde Adobe After Effects'te oluşturulan proje dosyasına aktarılmıştır.

Karakterlerı dışında, kullanılan efektler, sahne geçişleri ve kamera hareketleri Adobe After Effects yazılımında yer alan özellikler yardımıyla gerçekleştirilmiştir.

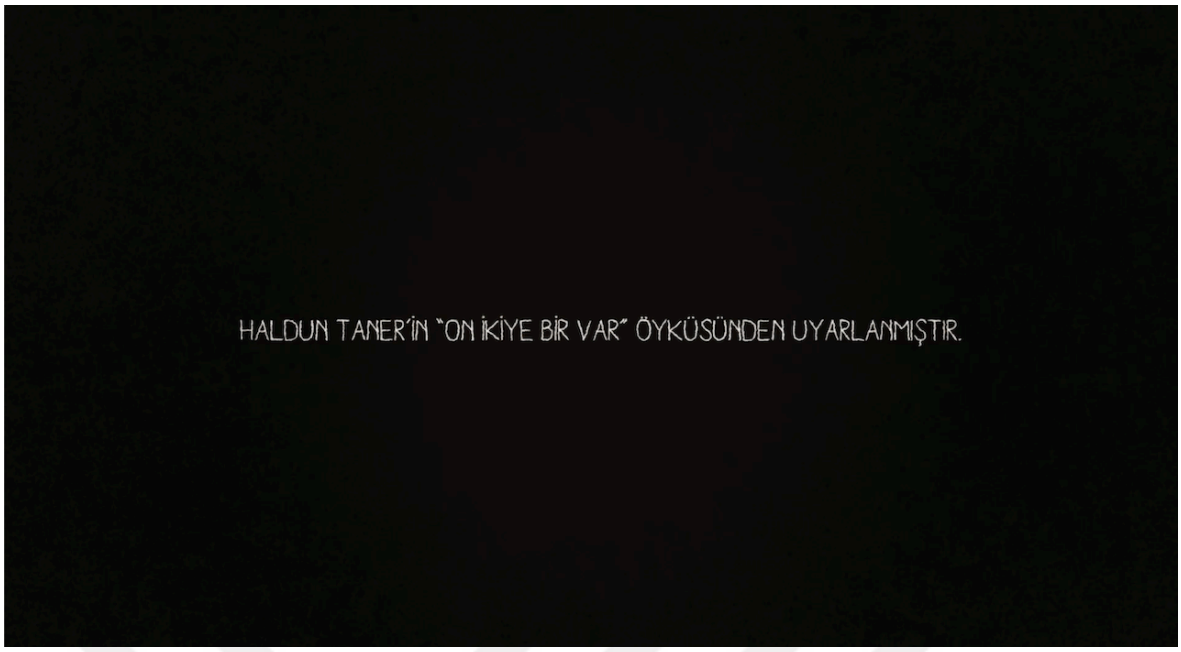
Kamera hareketi gerektiren sahnelerde, oluşturulan kamera katmanı kullanılmış, üç boyut özelliğiyle z ekseninde sıralanan katmanlar aracılığıyla derinlik etkisi elde edilmiştir (bkz. Görsel 75).



Görsel 75. *On İkiye Bir Var* filminde Adobe After Effects kamera kullanımı

Her bir sahne ayrı bir kompozisyon olarak oluşturulmuş, böylece gerekli durumlarda müdahale etmesi kolay bir çalışma düzeni sağlanmıştır.

Filmin başında ve sonun yer alan tipografi tasarımında genel konseptle uygun bir yaklaşım benimsenmiştir. Elde yazılmış etkisi veren bir font kullanımı tercih edilmiş, bu sayede mekân ve obje tasarımlarında kullanılan çizgisel dille bağ kurulmak istenmiştir (bkz. Görsel 76). Sahnelerin tamamında uygulanan efektler yine aynı amaçla tipografi tasarımında da kullanılmıştır.



Görsel 76. *On İkiye Bir Var* filminde tipografi tasarımı örneği

3.6. Kurgu ve Ses Tasarımı

Canlandırma aşamasının tamamlanmasının ardından her bir sahne, hazırlanan storyboarda uygun şekilde bir araya getirilmiştir.

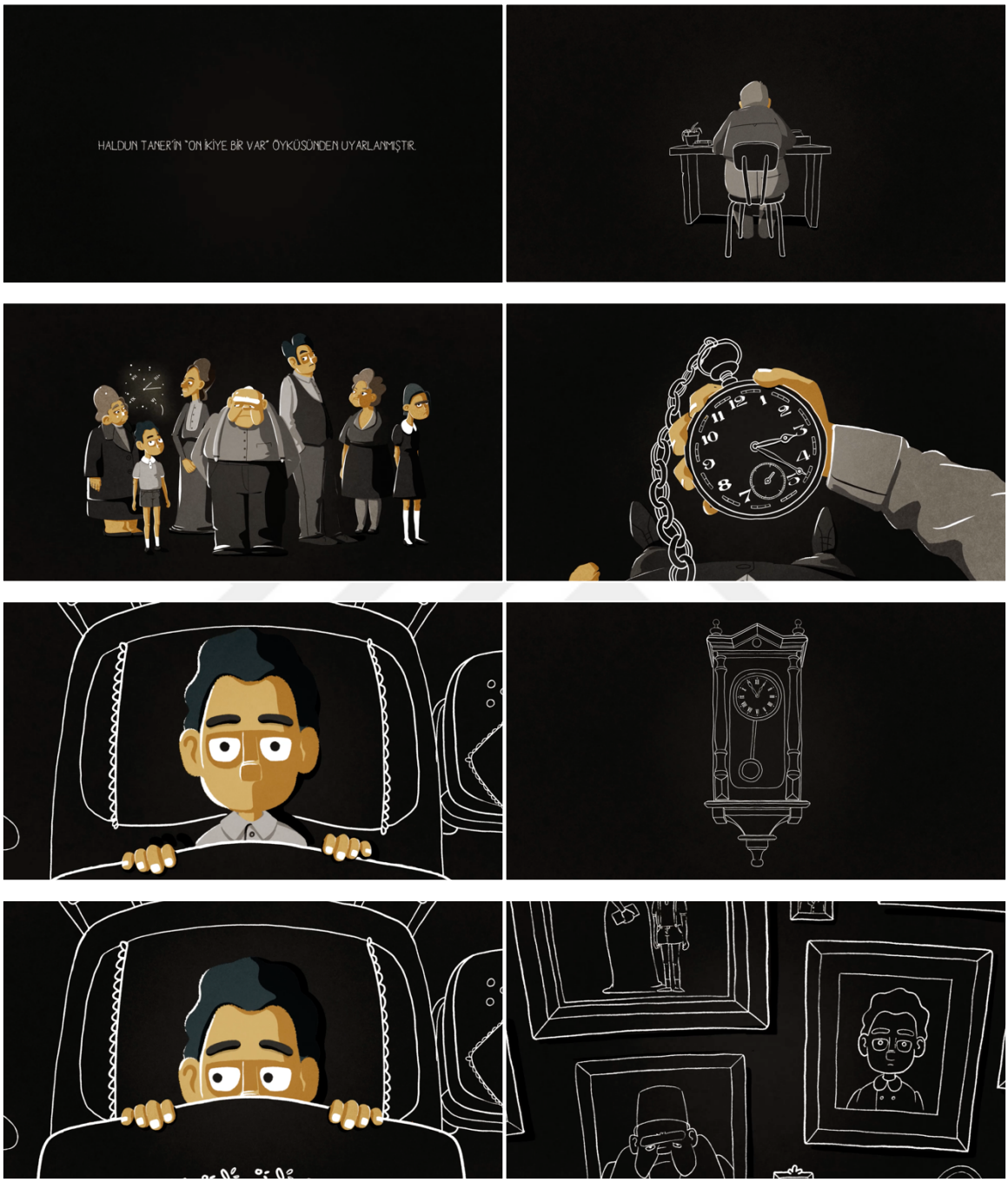
Kullanılan müzik ve sesler, konsept ve anlatıyla bir bütünlük oluşturacak biçimde ele alınmıştır. Filmde, kaynak metinden farklı olarak diyaloglara ve mekânlara yer verilmemesi ses kullanımının önemini artırmıştır. Karakterin yaşadığı sıkışmışlık hissinin, sürekli tekrar eden ve giderek yükselen saat sesleri yardımıyla izleyiciye aktarılması hedeflenmiştir. Filmde görsel olarak yer verilmeyen mekânlar, yine ses kullanımı yoluyla izleyiciye aktarılmıştır. Kaynak metinde yer verilen saat seslerine filmde de yer verilmiş, böylece anlatıyla güçlü bir bağlantı kurulması amaçlanmıştır.

3.7. Sonlandırma

Tez çalışması kapsamında yapılan araştırmalar ve örnek incelemeleri doğrultusunda bir uygulama çalışması gerçekleştirilmiştir.

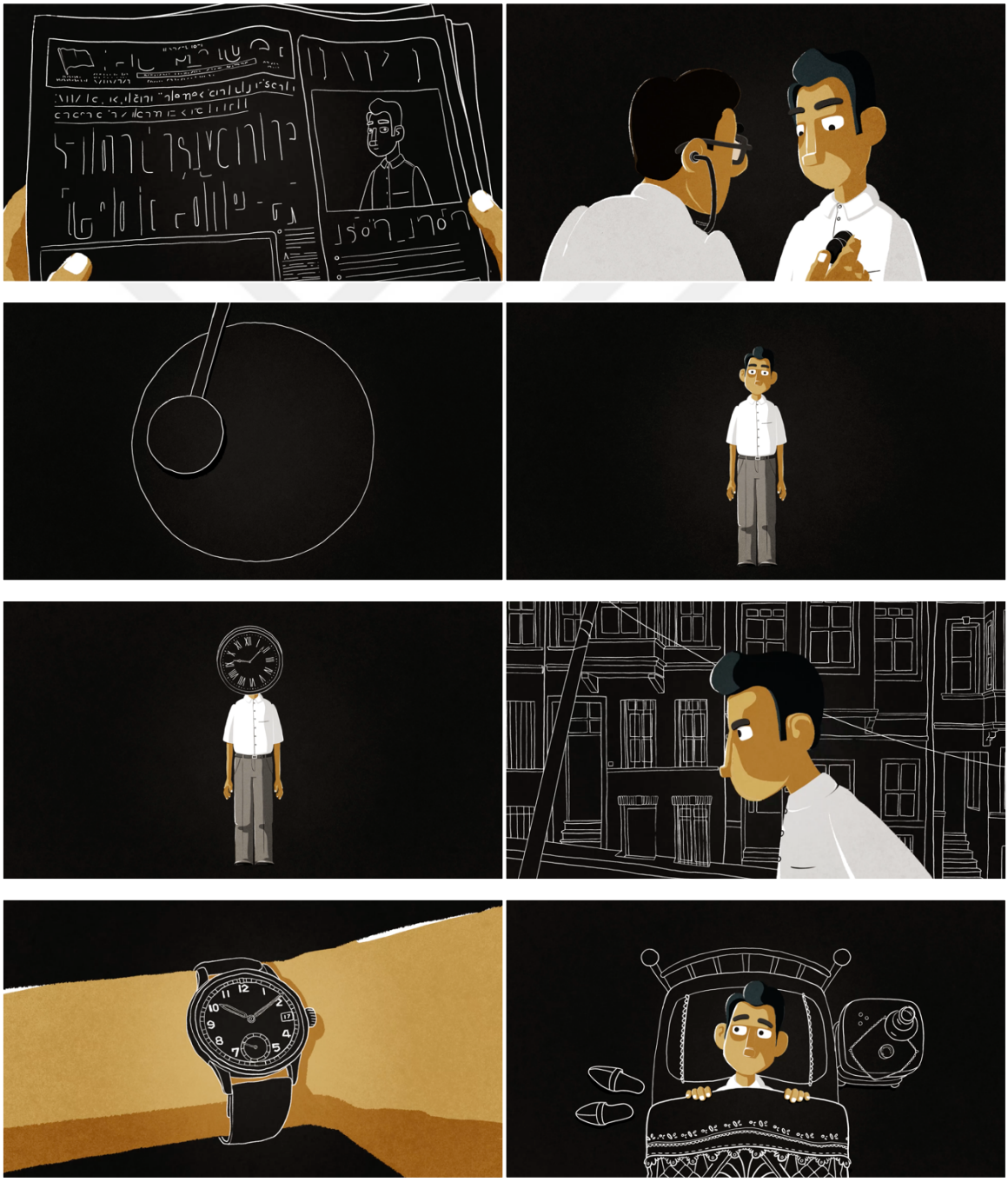
Uygulama sürecinde örnek incelemelerinden edinilen bilgiler doğrultusunda çizgi, renk, kompozisyon gibi grafik tasarım unsurlarının yanı sıra canlandırma biçimi ve ses gibi unsurlar hikâyeyi destekleyecek şekilde kullanılmıştır. Her bir görsel unsur

bu doğrultuda değerlendirilmiş, izleyiciye aktarılmak istenen duygu göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır (bkz. Görsel 77).



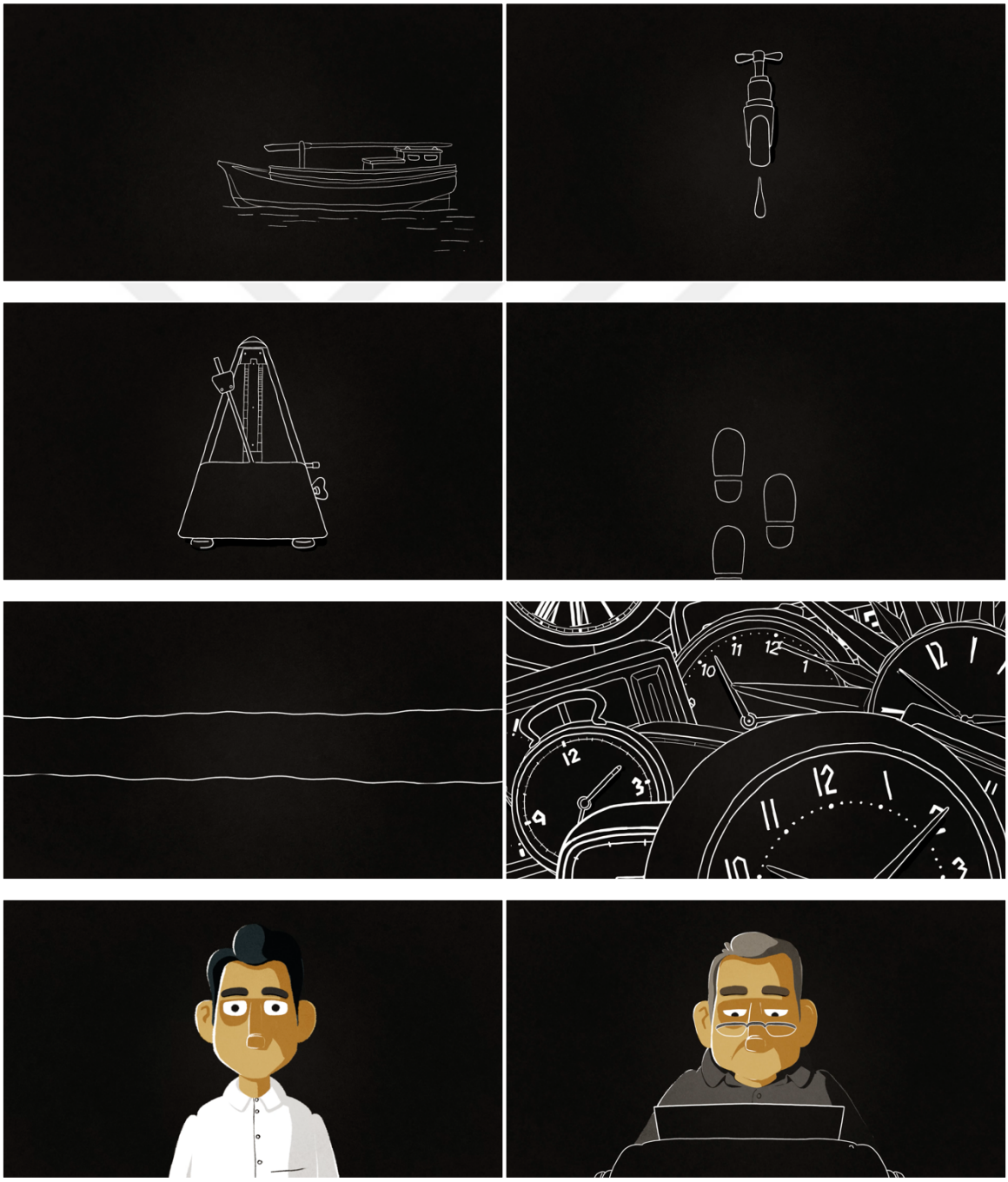
Görsel 77. *On İkiye Bir Var* uygulama çalışması

Sahne geçişleri saat imgesiyle bağlantılı kullanılmış, bu sayede dinamik bir etki yakalanırken hikâyeyle kurulan bağ güçlendirilmiştir. Uygulamanın konsept tasarım, canlandırma, kurgu ve ses tasarımı aşamalarında alınan yorumlar doğrultusunda renk paleti ve kimi sahnelerde değişikliklere gidilmiştir. Yapılan değişiklikler doğrultusunda hikâyenin izleyiciye aktarılamaması gibi olası sorunların önüne geçilmesi ve daha etkili bir anlatım sağlanması hedeflenmiştir. (bkz. Görsel 79).



Görsel 78. *On İkiye Bir Var* uygulama çalışması

Senaryonun oluşturulması sırasında üretim sürecinde karşılaşılabilecek zorluklar gözetilerek hikâye bir sadık uyarlama örneği olacak şekilde ele alınmış; böylece hikâyenin ana hatlarıyla korunması sağlanırken, uygulama sırasında güçlük çıkarabilecek ya da hikâyeye doğrudan katkısı olmayan kısımlar filme dâhil edilmemiştir. Benzer bir yaklaşımla mekân kullanımı gerektiren sahnelerde sembolik bir anlatım tercih edilmiştir (bkz. Görsel 80).



Görsel 79. *On İkiye Bir Var* uygulama çalışması

Uygulamanın tamamlanmasının ardından film, Adobe After Effects üzerinden Adobe Encoder'a aktarılarak .mp4 formatında 1920x1080 piksel ebatlarında çıkış alınarak sonuçlandırılmıştır.

SONUÇ

Tez çalışması kapsamında yapılan araştırmalar sonucunda sinema ya da televizyon gibi görsel mecralara uyarlanan edebiyat metinlerinin daha geniş kitlelere ulaşarak bilinirliklerini artırdığı görülmüştür. Uyarlamalar sayesinde edebiyat yapıtları popülerliklerini artırırken, hali hazırda belli bir kitleye sahip yapıtların gişe başarısına olan etkileri sayesinde uyarlama yapımlar büyük stüdyolar tarafından tercih edilmiştir.

Sinemayla paralel bir gelişim gösteren canlandırma alanında da edebiyat metinlerinin önemli bir kaynak olduğu görülmüştür. Canlandırmanın bir sektör hâline gelmesinde önemli bir payı olan Disney kuruluşundan bu yana birçok masalı sinemaya uyarlamış, dünya genelinde bilinirliğe sahip olmalarını sağlamıştır. Disney tarafından uyarlanan yapımlar dışında özellikle fantastik unsurlar içeren çok sayıda halk masalı ve mitolojik anlatı yine canlandırma teknikleri yardımıyla geniş kitlelere ulaşmıştır. Günümüzde klasik eserlerin yanı sıra birçok güncel metin canlandırma aracılığıyla sinemaya aktarılmaya devam etmektedir.

Bu tez çalışması kapsamında canlandırma tekniklerinin gelişim süreçleri ve uyarlama alanında kullanımları incelenmiş, güncel bir uyarlama önerisi getirilmiştir. Bu doğrultuda farklı dönem ve coğrafyalarda üretilmiş canlandırma yapımlar incelenmiş, incelenen yapımlar kullandıkları görsel dil ve anlatım biçimleri açısından ve kaynak metinle kurdukları bağ yönünden ele alınmıştır. İncelemeler sonucunda oluşturulan görsel dilin yalnızca sanatsal kaygılarla oluşturulmadığı, ışık, renk, kompozisyon ve diğer temel tasarım unsurlarının anlatıyı destekleyecek şekilde uygulandığı görülmüştür.

Yapılan araştırma ve örnek incelemeleri sonucunda edinilen bilgiler doğrultusunda gerçekleştirilen uygulama projesi kapsamında Haldun Taner'in On İkiye Bir var isimli öyküsü ele alınmıştır. Uygulama projesi sonucunda hedeflenen, anlatının etkileyici ve merak uyandırıcı bir görsel dil aracılığıyla izleyiciye aktarılabilmesi ve esere duyulan ilgiye olumlu yönde katkı sağlanmasıdır.

Uygulama kapsamında kaynak metinden hareketle bir uyarlama senaryo oluşturulmuştur. Uyarlama sürecinde kaynak metinde okuyucuya verilmek istenen ana fikrin canlandırma yoluyla izleyiciye aktarılabilmesi amaçlanmıştır. Hikâyenin,

yapıma uygun bir senaryo hâline getirilmesi sürecinde kaynak metnin görsel dünyaya taşınması konusunda kimi güçlüklerle karşılaşılmıştır. Bu güçlüklerin bir kısmı yazılı bir eseri görsel bir dünyaya taşıma çabasının doğal bir sonucu olarak ortaya çıkmış, bir kısmı ise mevcut iş gücü, teknik imkanlar ve yapım süresini kısıtlayan etmenlerden kaynaklanmıştır. Uyarlama sürecindeki bu zorluklar projenin uygulanması sürecinde yapılan kimi tercihlerin sanatsal kaygılarla değil zorunluluklar doğrultusunda şekillenmesine neden olsa da bu güçlükler biçimsel anlamda yeni yaklaşımlar geliştirme konusunda ön açıcı olmuştur. Yine de karşılaşılan ya da karşılaşılması olası güçlüklerin, ortaya konan ürünün sanatsal niteliğini olumsuz yönde etkilememesi adına iyi planlanmış bir üretim planının gerekliliği açıktır.

Uygulama çalışması sonucunda temel görsel tasarım unsurlarının doğru ve etkili kullanımı, anlatıya uygun karakter ve konsept tasarımları ile doğru sahne kompozisyonları, ses efektlerinin etkili kullanımı ve canlandırma tekniklerinin başarılı bir şekilde uygulanması ile izleyicide ilgi uyandırabilecek bir yapımın ortaya konabileceği öngörülmektedir.

KAYNAKLAR

Alıcı, Birgül. (2019). *Türkiye'de Modernleşme ve Animasyon Sineması*. Konya: Eğitim Yayınevi.

Arıcı, Nursal. Dalkılıç, Elif. (2006). Animasyonların Bilgisayar Destekli Öğretime Katkısı: Bir Uygulama Örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*. 14/2. s. 421-430.

BEBKA. (2017). *Animasyon Sektörü Raporu 2017.* Erişim: 24.04.2021. http://online.pubhtml5.com/bvlp/oljp/#p=1

Beckerman, Howard. (2003). *Animation the Whole Story*. New York: Allworth Press.

Bendazzi, Giannalberto. (2003). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. ABD: Indiana University Press.

Blair, Preston. (2018). *Animasyon Yapım Teknikleri* (M. Kılıç, Çev.). İstanbul: Es Yayınları.

Carlson, Wayne E.. (2017). *Computer Graphics and Computer Animation: A Retrospective Overview.* Erişim: 24.04.2021. https://ohiostate.pressbooks.pub/graphicshistory/

Cartmell, Deborah. (2010). Adapting Children's Literature. Cartmell, D., Whelehan I. (Ed.). *Literature on Screen,* s.167-180. ABD: Cambridge University Press.

Corrigan, Timothy. (2010). Literature on Screen, A History: In the Gap. Cartmell, D., Whelehan I. (Ed.). *Literature on Screen*, s.29-43. ABD: Cambridge University Press.

Darüşşafaka Cemiyeti. *Sait Faik Hikâye Armağanı.* Erişim: 13.04.2022. https://www.darussafaka.org/hakkimizda/cemiyet/sait-faik-hikaye-armagani#:~:text=%E2%80%8B1.,-%E2%80%8B1955&text=Sait%20Faik%20Hik%C3%A2ye%20Arma%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%201955,y%C4%B1l%20bu%20arma%C4%9Fan%C4%B1%20vermeyi%20s%C3%BCrd%C3%BCrd%C3%BC.

Demirkan, Tarık. (2021). *Bahar Masalları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. Evren, B., Yıldırım M. (2014). *Türk Sinemasının İlk Uzun Metrajlı Çizgi Filmi Evvel Zaman İçinde.* Adana: Altın Koza.

Çetin Erus, Zeynep. (2005). *Amerikan ve Türk Sinemalarında Uyarlamalar*. İstanbul: Es Yayınları.

Fanning, Jim. (2015). *The Disney Book: A Celebration of the World of Disney.* Londra: DK.

Furniss, Maureen. (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı* (S. Çelenk, N. C. Maral, Çev.). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Giannetti, Louis. (2013). *Understanding Movies*. ABD: Pearson.

Gültekin Akçay, Zeynep. (2020). Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Masalının Üç Hali: Grimm Kardeşler, Walt Disney ve Ertem Göreç. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7/2, s. 965-988.

Halas, John. (1979). Canlandırma Sineması (A. Sipahioğlu, Çev.). *Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi*. 2/2. s. 256-271.

Hoffer, Thomas W.. (1981). *Animation: A Reference Guide*. ABD: Greenwood Press

Hünerli, Selçuk. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.

Kaba, Fethi. (2012). *Fethi Kaba - Çizgi Film (Animasyon) Bölümü.* Erişim: 01.05.2021. http://www.animasyongastesi.com/fethi-kaba-cizgi-film-animasyon-bolumu/

Kaba, Fethi. (2020). *Hareketlendirme ve Zamanlama Sanatı: Animasyon*. Eskişehir: Nisan Yayınevi.

Kırel, Serpil. (2018). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema.* İstanbul: İthaki.

Laybourne, Kit. (1979). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking From Flip-books to Sound Cartoons*. New York: Crown Publishers.

Lepito, Angela. (2018). Where Animation and Science Meet. *Integrative and Comparative Biology*. 58/6. s. 1279-1282.

Lexico UK Dictionary. Erişim: 08.03.2021. https://www.lexico.com/

Madsen, Roy Paul. (1974). *The Impact of Film*. ABD: Macmillan Publishing.

Nichol, John Pringle. (1857). *A Cyclopædia of the Physical Sciences*. Erişim: 24.04.2021. https://books.google.com.tr/books?id=MCtbAAAAcAAJ&dq=persistence+of+impressions&pg=PA571&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Swathika, Anandan. Yoon, So-Yeon. Uddin, M. Saleh. (2006). *Architectural Animation and Cinematic Interpretation*. ABD: Department of Architectural Studies, University of Missouri Columbia.

Manvell, Roger. (1981). Canlandırma Sineması (M. K. Sezgin, Çev.). *Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi*. 4/4. s. 349-358.

Nosaka, A., Takahata I.. (1994). Takahata and Nosaka: Two Grave Voices in Animation. *Animerica Anime & Manga Monthly*. 2/11. s. 6-11.

Oretsky, Meghan. *Staff Pick Premiere: Human Nature vs. Mother Nature.* Erişim:14.03.2022. https://vimeo.com/blog/post/to-build-a-fire

Özön, Nijat. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Özön, Nijat. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Samancı, Özge. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi.* İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Sim, Şükrü. *Türk Sinema Tarihi*. Erişim: 15.05.2021. http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/ kitap/kok/turksinematarihiu128.pdf

Tatar, Ülkü. *Küçük Prens'in Sinema Yolculuğu.* Erişim: 13.03.2022. http://www.maksatsinema.com/2016/02/kucuk-prensin-sinema-yolculugu.html

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük. Erişim: 16.01.2021. https://sozluk.gov.tr/

Teksoy, Rekin. (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi Birinci Cilt*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Teksoy, Rekin. (2012). *Rekin Teksoy'un Ansiklopedik Sinema Terimleri Sözlüğü* İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Türkmenoğlu, Harun. (2015). Televizyon Reklamlarında Animasyon Kullanımı: Animasyon Ögelerinin Hatırlanma Etkisi. *Akdeniz Sanat Dergisi*. 8/16. s. 51-69.

Ward, Paul. (2005). Distribution and Trade Press Strategies for British Animated Propaganda Cartoons of the First World War Era. *Historical Journal of Film, Radio and Television*. 2/25. s.189-201.

Wells, Paul. (2010). Classic Literature and Animation: All Adaptations Are Equal, But Some Are More Equal Than Others. Cartmell, D., Whelehan I. (Ed.). *Literature on Screen,* s.199-211. ABD: Cambridge University Press.

Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. Londra: Routledge.

Wells, Paul. (1999). 'Thou Art Translated': Analysing Animated Adaption. Cartmell, D., Whelehan I. (Ed.). *Adaptations: From Text to Screen, Screen to Text*, s.199-213. Londra, New York: Routledge.

Whitehead, Mark. (2012). *Animasyon Filmler* (A. Turuskan, Çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Wolfgram Evans, Noell K.. (2011). *Animators of Film and Television*. ABD: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Yücel, Furkan. *Haftanın Kısa Filmi: To Build A Fire*. Erişim: 14.03.2022. https://filmloverss.com/haftanin-kisa-filmi-to-build-a-fire/

Zipes, Jack. (2015). *The Original Folk and Fairy Tales of the Brothers Grimm*. Canada: Princeton University Press.

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

23/09/2022

Cansu ASLAN

Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Edebiyat Metinlerinin Canlandırma Sinemasına Uyarlanması ve Bir uygulama Örneği

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
1/9/2022	125	155640	1/9/2022	%6	1890607773

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (23/09/2022)

Cansu ASLAN

Öğrenci No.: N18236682

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
x			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

Master's Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : Adaptation of Literary Works to Animated Movies and a Case Study

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
1/9/2022	125	155640	1/9/2022	%6	1890607773

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (23/09/2022)

Cansu ASLAN

Student No.: N18236682

Department: Graphic Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
x			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.
Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.
Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren … yıl ertelenmiştir. (1)

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren … ay ertelenmiştir. (2)

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

23/09/2022

Cansu ASLAN

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmaını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarlan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.