



T.C.

ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Plastik Sanatlar Anabilim Dalı/Grafik Tasarımı

**DİJİTAL TASARIMDAN ANİMASYONA  
SİNEMATİK DÜZENLEME**

**Sultan RIYADH SHAHEED AL-BAHELI**

Yüksek Lisans Tezi

Danışman

Doç. Dr. Fırat ARAPOĞLU

İstanbul, 2024

# DİJİTAL TASARIM DAN ANİMASYONA SİNEMATİK DÜZENLEME

Sultan RIYADH SHAHEED AL-BAHELI

Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı/Grafik Tasarım

Yüksek Lisans Tezi

ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

2024

Sultan AL-BAHELİ" tarafından hazırlanmış ve ..... tarihinde sunulmuş "DİJİTAL TASARIMDAN ANİMASYONA SİNEMATİK DÜZENLEME" başlıklı tez Plastik Sanatlar Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak **oy birliği** ile kabul edilmiştir.

---

Akademik Ünvan Adı SOYADI  
Danışman

Tez Savunma Sınavı Jüri Üyeleri:

Akademik Ünvan Adı SOYADI

Bölüm,  
Üniversite

Akademik Ünvan Adı SOYADI

Bölüm,  
Üniversite

Akademik Ünvan Adı SOYADI

Bölüm,  
Üniversite

Akademik Ünvan Adı SOYADI

Bölüm,  
Üniversite

Akademik Ünvan Adı SOYADI

Bölüm,  
Üniversite

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

Tezin Lisansüstü Eğitim Enstitüsüne teslim tarihi: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

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

Sultan RIYADH SHAHEED AL-BAHELI

İmzası



## ÖZET

# DİJİTAL TASARIMDAN ANİMASYONA SİNEMATİK DÜZENLEME

RIYADH SHAHEED AL-BAHELI, Sultan

Yüksek Lisans, Plastik Sanatlar, Altınbaş Üniversitesi,

Danışman: Doç. Dr. Fırat ARAPOĞLU

Tarih: 06/2024

Sayfa: 72

Bu Araştırma "Dijital Tasarımdan Animasyona Sinematik Montaj" konusunu ele alarak Dijital devrim sayesinde animasyon endüstrisinde gerçekleşen dönüşüme dair kapsamlı bir genel bakış sunmaktadır. Araştırma, dijital tasarımın tarihini ve sanat ekolleri üzerindeki etkisini ve bu gelişmenin filmler kalitesini nasıl artırdığını ve prodüksiyon aşamalarını nasıl azalttığını incelemektedir.

Bu araştırma, dijital devrimin sinema ve animasyon dünyasına köklü değişiklikler getirdiğini, bu yenilikçi ve gelişen endüstri için umut verici ve heyecan verici bir geleceğin habercisi olduğunu göstermektedir.

Bu araştırma, dijital tasarımın nasıl dönüştüğüne ve animasyon endüstrisi üzerindeki etkisine odaklanarak Sinematik Montaj konusunu güncel teknolojik gelişmeler bağlamında incelemektedir. Araştırmanın giriş bölümü, dijital tasarımın tarihine ve sanat ekollerinin bunu nasıl şekillendirerek sinema ve animasyon dünyasında bir devrime yol açtığına dair genel bir bakış sunmaktadır.

Film endüstrisindeki değişimleri anlamayı ve dijital tasarım bağlamında Sinematik montaj kavramını tanımlamayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın esas önemi, dijital tasarımın animasyon endüstrisinde nasıl bir devrim yarattığını keşfetmek ve teknolojik gelişmeler sayesinde filmlerin kalitesinin artırılmasına ve prodüksiyon aşamalarının azaltılmasına katkıda bulunan faktörleri belirlemektir. Araştırma, WIDDERŞINS, NAPO ve ALike gibi ikonik filmleri analiz etmekte ve bu filmlerin yenilikçi ve derin sinematik deneyimler yaratmak için dijital tasarım tekniklerini nasıl kullandığını göstermektedir. Araştırma aynı zamanda dijital tasarımın filmlerin

kalitesini artırmadaki ve animasyon endüstrisinde muazzam ilerlemeler sağlamadaki etkisini vurgulayan bulgular ve sonuçlar üzerine odaklanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Tasarım, Sinema, Animasyon, Montaj, Dijital.



## **ABSTRACT**

### **CINEMATIC EDITING FROM DIGITAL DESIGN TO ANIMATION**

RIYADH SHAHEED AL-BAHELI, Sultan

M.A., Plastic Art Department, Altınbaş University,

Supervisor: Assoc Prof. Dr. Fırat ARAPOĞLU

Date: /062024

Pages: 72

This research deals with the topic "film montage from digital design to animation", providing a comprehensive look at the transformations of the animation industry thanks to the digital revolution. The research reviews the history of digital design and its impact on art schools, and how this development has contributed to improving the quality of films and shortening production stages.

This study shows that the digital revolution has brought radical changes to the world of cinema and animation, foreshadowing a promising and exciting future for this innovative and developing industry.

This research reviews the topic of film editing in the context of modern technological developments, focusing on how digital design has transformed and influenced the animation industry. The introduction gives an overview of the history of digital design and how art schools influenced its formation, revolutionizing the world of cinema and animation.

It aims to understand the transformations in the film industry and to define the concept of film montage in the context of digital design.

The main importance of the research lies in exploring how digital design has brought about radical changes in the animation industry, and identifying factors that contribute to improving the quality of films and shortening production stages thanks to technological development.

It deals with the analysis of the feature films "WIDDERSHINS", "NAPO" and "ALIKE" showing how these films took advantage of digital design techniques to create innovative and deep cinematic experiences. The research also focuses on the results and conclusions,

highlighting the impact of digital design in improving the quality of films and achieving tremendous developments in the animation industry.

**Keywords:** Design, Cinema, Animation, Montage, Digital.





# İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
<b>ÖZET</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>ŞEKİL LİSTESİ</b> .....	<b>x</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1 ARAŞTIRMANIN PROBLEM DURUMU .....	1
1.2 ARAŞTIRMA AMAÇLARI .....	3
1.3 TERİMLERİ TANIMLAMA .....	3
1.4 ARAŞTIRMA METODOLOJİSİ .....	11
<b>2. DİJİTAL TASARIMIN TARİHİ VE SANAT EKOLLERİNDEN ETKİLENMESİ</b> .....	<b>12</b>
2.1 YIRMİNCİ YÜZYILDA SANAT EKOLLERİNİN DEVRİMİ VE DEVRİMİN TASARIMCILAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ .....	15
2.2 WEB SİTELERİNDE VE UYGULAMALARDA DİJİTAL TASARIMIN EVRİMİ .....	20
<b>3. ANİMASYON MONTAJINDA DİJİTAL TASARIMIN ETKİSİ</b> .....	<b>24</b>
3.1 ANİMASYONUN ALICI HAYAL GÜCÜNE VE BİRÇOK FİKİR YARATMA ÖZGÜRLÜĞÜNE ETKİSİNİ ANALİZ ETMEK .....	27
3.2 SİNEMATİK MONTAJ YÖNTEMLERİNİN ÇİZGİ FİLMLERE ETKİSİ .....	29
3.3 ANİMASYON FİMLERİNDE MONTAJIN ÖNEMİ .....	35
<b>4. ÖRNEKLEM ANALİZİ</b> .....	<b>40</b>
4.1 WIDDERSHINS .....	40
4.2 NAPO .....	47
4.3 ALİKE-BENZER .....	54
<b>5. SONUÇLAR</b> .....	<b>60</b>
<b>REFERANSLAR</b> .....	<b>63</b>

## ŞEKİL LİSTESİ

	<b><u>Sayfa</u></b>
Şekil 4.1: Widdershins Filmi.....	40
Şekil 4.2: Widdershins Filmi.....	43
Şekil 4.3: Widdershins Filmi.....	45
Şekil 4.4: Napo Filmi. ....	47
Şekil 4.5: Napo Filmi. ....	50
Şekil 4.6: Napo Filmi. ....	51
Şekil 4.7: Napo Filmi. ....	53
Şekil 4.8: Alike Filmi. ....	54
Şekil 4.9: Alike Filmi. ....	56
Şekil 4.10: Alike Filmi. ....	57
Şekil 4.11: Alike Filmi. ....	59

# 1. GİRİŞ

Başlangıcından bu yana animasyon endüstrisi, teknolojik gelişmelerin prodüksiyon ve sergileme yöntemlerini değişime uğratması ve sinema sanatına yeni ufuklar açmasıyla köklü dönüşümler geçirmiştir. Bu dönüşümlerin belki de en dikkat çekici olanlarından biri, film ve animasyon endüstrisinin dijital devrimin gelişiyile tanık olduğu süreçtir, çünkü dijital devrim bu köklü endüstrinin tüm yönlerinde nitelikli değişime neden olmuştur.

Bu teknolojiler, fotoğrafları geliştirme ve basım laboratuvarları, renk ve yoğunluk düzeltme ekipmanları, kimyasal rötuş ve optik film montajı ekipmanları gibi geleneksel sinemayla ilişkili birçok meslek ve kurumun çökmesine yol açmıştır.

Bu teknolojiler animasyon filmlerinin yapım aşamalarını önemli ölçüde kısaltmış ve yapım maliyetleri üzerinde baskı oluşturmuştur.

Sonuç olarak, geleneksel sinema teknisyenleri iş için yeni ufuklar aramaya zorlanmış ve dijital araçlara dayalı yeni bir aşamaya geçmiştir.

Dijital devrim, sunum ve ifade, prodüksiyon ve montaj araçları da dahil olmak üzere benzeri görülmemiş yeni araçlar ve imkanlar sağlayarak sinema endüstrisinde nitelikli bir dönüşüm gerçekleştirmiştir ve bu asil sektörde de köklü değişimlere yol açmıştır.

Dijital devrim film endüstrisini önemli ölçüde etkilemiş, ifade alanını genişleten, filmlerin kalitesini artıran, prodüksiyon ve gösterim kolaylığını sağlayan benzeri görülmemiş yeni araçlar ve olanaklar sunarak bu köklü endüstride nitelikli dönüşüme yol açmıştır.

Dijital devrim, filmlerin kalitesini artıran, izleyicinin deneyimini zenginleştiren ve ifade kapsamını genişleten benzeri görülmemiş yeni araçlar ve kabiliyetler sağlayarak animasyon endüstrisinde nitelikli dönüşüme yol açmıştır. Dijital devrimin gelecekte film ve animasyon endüstrisinin gelişiminde önemli bir rol oynamaya devam edeceğine şüphe yoktur.

## 1.1 ARAŞTIRMANIN PROBLEM DURUMU

Yaşadığımız dijitalleşme çağında interaktif deneyimler, kullanıcı deneyimini geliştiren ve kullanıcıyı içerikle daha ilgili ve etkileşimli hale getiren dijital tasarımın ana bileşenlerinden biri haline gelmiştir. Bu bağlamda hareketli çizimler (animasyon), tasarıma canlılık ve

etkileşimlilik katan en belirgin unsurlardan biri sayılmaktadır. Sinema filmlerinde, web sitelerinde ve mobil uygulamalarda, tasarımın kalitesini artıran ve kullanıcı deneyimini iyileştiren, basit formlardan karmaşık hareketli çizimler ilerleyen şekilde animasyon kullanımının giderek arttığını gözlemledik.

Günümüz dijital çağında tasarım her zamankinden daha önemli hale gelmiştir. Dijital tasarım, reklamcılık, oyunlar, filmler ve başka alanlarda büyük bir ilerleme yaratmıştır. Zira, birçok sektör ve uygulamada yer edinen çizim yapmak, fotoğraflamak ve web sitelerini çeşitli şekillerde tasarlamak için kullanımının yanında sosyal medyada görsel reklamlarının en önemli unsuru addedilmektedir.

Montaj, sanatsal ve duygusal bir etki yaratacak şekilde çekimlerin veya unsurların nasıl düzenleneceği ve koordine edileceği konusunda derin bir anlayışa dayanan bir sanat ve teknik olup bu çalışmada araştırmacı, "hareketli çizimlerin sinematik montajı"nın gelişmesindeki dijital tasarımın rolü ve etkisini ele almaktadır. Bu sanat, özellikle dijital tasarımın ilk aşamaları özgün ve eşsiz olur ise, hareketli çizimlerle birleştirildiğinde muhteşem sonuçlara yol açabilir.

Mevcut çalışma, bu teknolojinin kullanıcı deneyimini iyileştirmek için nasıl kullanılabileceğine odaklanarak, hareketli çizimlerin montajını birden fazla dijital bağlamdaki etkisini incelemektedir. Bu hedefi başarmak için, hareketli çizimlerde montajın dijital olarak nasıl kullanılabileceğinin anlaşılması adına bir dizi güncel çalışma ve örnek analiz edilecektir.

Modern çağlar, dijital tasarım alanında yenilikler ve teknolojik gelişmenin hızıyla karakterizedir. Bu çerçevedeki hareketli çizimlerin rolü, o hadisenin desteklemesinde katkıda bulunan temel faktörlerden biri olmasıdır. Dijital tasarımı ve hareketli çizimleri ele alan birçok çalışma yapılmasına karşın, bunlardan çok azı, garantili içerik iletilmesinde hareketli çizimleri yaratıcı ve sofistike biçimde oluşturmak için, sinematik montajın etkisini ve tasarımdan hareket ettirerek canlandırma aşamasına kadar olan görüntü inşasıyla ilişkisini kavramaya odaklanmıştır.

Ayrıca, eğitimden alışverişe ile eğlenceden sosyal iletişime kadar hayatımızın her alanında dijital tasarım kullanımının artmasıyla birlikte, yararlı sonuçları olan kullanıcı deneyimlerini

gerçekleştirebilecek en iyi yöntemleri arařtırmak zaruri hale gelmiřtir. Bu bağlamda mevcut alıřma, hareketli izimler montajının zerindeki dijital tasarım etkisi hakkında derinlemesine bir anlayıřı sunmaya ve halihazırda yapılmıř arařtırmalardaki bořluęu doldurmaya alıřmaktadır.

Dijital tasarım alanındaki nemli deęiřimler ve kullanıcı deneyimlerini iyileřtirmeye ynelik devam eden ihtiya gz nne alındıęında, bu alıřma, hareketli izimler montajının bu hedefe ulařmada etkili bir faktr olarak rolne ıřık tutmak iin hazırlanmıřtır. Buna dayanarak arařtırmacı, yrttę alıřma odaęını ařaęıdaki soru ile belirlemiřtir.

## **1.2 ARAřTIRMA AMALARI**

- a. Dijital bağlamda montaj ve hareketli izimler arasındaki iliřkiyi anlama. Hareketli izimler montajında kullanılan teknik ve yntemler hakkında bilgi edinmek. Montajın hareketli izimlerin kalitesini ve ekicilięini nasıl artırabileceęini analiz etmek.
- b. Hareketli izimler sinematik montajının geliřtirilmesindeki dijital tasarımın etkisini deęerlendirerek ařaęıdakileri yapmak. ontajı desteklemek iin tasarımın kullanıldıęı rnekleri ve durumları incelemek. Hareketli izimler montajının zerindeki dijital teknolojiler etkisini analiz etmek.
- c. Hareketli izimler montajında kullanılan ara ve yazılımları arařtırmak. Gncel araları ve mkemmel tasarımlar yaratmada etkinlik derecelerini deęerlendirmek. Tasarım kalitesini artırabilecek yeni teknolojiler ve yaklařımlar aramak.
- . inematik montajdaki dijital tasarım uygulamaları hakkında ařaęıdaki yntemlerle bilgi edinmek. Hareketli izimler montajında dijital teknolojilerin etkisini incelemek, Etkileřimli deneyimlerin geliřtirilmesinde dijital montajın etkinlięini deęerlendirmek.

## **1.3 TERİMLERİ TANIMLAMA**

a. Montaj: Harfi harfine evirilerde montaj, (Fransızca Montage kelimesinden tretilmiř) bir nesneyi bařka bir nesne ile birleřtirme anlamına gelir ki, belirli anlamı olan bir mesaja dnyecekleri řekilde ekimleri seme, dzenleme ve ekrandaki srelerini belirleme sanatıdır. Montajı gerekleřtiren montaj sorumlusu (Monteur) iřini yaparken, deneyimine,

sanatsal hissine, genel kültürüne ve keserek, yapıştırarak, yeniden düzenleyerek ve zamanlayarak seyirciye hitap edecek bilinçli mesaj içeren bir drama dönüşecek şekilde aşına görünen sahneleri yeniden üretebilme yeteneğine dayanmaktadır. Günler geçtikçe hızlanan teknolojik ilerlemelerle birlikte, montaj sorumlusunun görevi, önemi açısından herhangi bir dram eseri yönetmeni ve senaristin görevinin önemine paralel gelecek kadar giderek daha fazla öne çıkmaktadır[1].

Montaj, bir filmde alınmış birbirinden bağımsız ve tek konulu bir hareketli görüntüler dizisini birleştirerek, bağlantılı bir hareketli görüntüler dizisi oluşturmak için kullanılan bir kurgu tekniğidir. Bu Teknik, yönetmen, yazar, ses ve görüntü teknisyenlerin, çekimlerin parçaları bütünsel bir şekilde kesip birleştirerek seçilen çekimleri ustalık ve hassasiyetle inşa edebilmeleri için filmdeki hareketli görüntülerin bazı kısımlarının kesilmesi esasına dayanmaktadır[2].

Başka bir tanımlamayla, belirli anlamı olan bir mesaja dönüşebilecekleri şekilde sahneleri seçme, düzenleme ve ekranda kalma sürelerini ayarlama sanatıdır.

Montaj sorumlusu (Monteur) işini yaparken, deneyimine, sanatsal hissine, genel kültürüne ve keserek, yapıştırarak, yeniden düzenleyerek ve zamanlayarak seyirciye hitap edecek bilinçli mesaj içeren bir drama dönüşeceği şekilde aşına görünen sahneleri yeniden üretebilme yeteneğine dayanmaktadır.

Günler geçtikçe hızlanan teknolojik ilerlemelerle birlikte, montaj sorumlusunun görevi, önemi açısından herhangi bir dram eseri yönetmeni ve senaristin görev önemine paralel gelecek kadar giderek daha fazla öne çıkmaktadır.

Montaj kelimesi, İngilizcede Edit (editleme) kelimesine karşılık gelse de Fransızca montage kelimesinden türetilmiş olup Arapçada, birleştirme “tavlif” ya da düzenleme “terkip” fiillerine karşılık olarak tutabiliriz.

Montaj veya Video Editing, herhangi bir televizyon veya sinematik prodüksiyon projesinin temel taşı olup, özetle, önceden çekilmiş çekimleri yeniden düzenleme, gereksiz çekim parçaları ve fazlalıkları çıkarma ve cihazlar aracılığıyla özel efektleri ekleme aşamaları içeren süreç olarak tanımlanabilir[3].

Görüntüler dizisi inşasının tamamlanması için görüntülerin oluşturulmasına öncülük etmeliyiz ki bu, bir görüntüden diğerine atlayarak veya geçiş yaparak her bir görüntüyü bütünün bir parçası haline getirerek yapılır, zira bunu yaparken görüntülerin temas noktalarında boşluklar ortaya çıktıkça, zamansal-mekânsal hareketin sürekliliğini devam ettirebilecek unsurlarla doldurulmaları gerekir[4].

Montaj, "Filmin görüntü ve ses olarak, hassas bir senkronizasyonda ve içerdiği hadiseler ve izleyiciyi ele geçirme açısından filmin dayandığı yaratıcı ve sanatsal bir biçimde tamamlanması için, tüm bağlanma yerlerinden sinematik çekimleri birbirine bağlama sanatı" olarak ifade edilebilir.

Bu noktadan yola çıkarak montaj, birçok sahneyi yan yana yapıştırmayı içeren teknik bir süreç olarak düşünülebilir. Montaj teriminin estetik anlamı ise, anlatıyı sıralayıp anlatı düzenini, ardından ritmini ve anlamını ayarlayacak şekilde sahneleri ve sekansları birbirine bağlamak anlamına gelir. Eğer sinema birleştirme sanatı ise o zaman montaj, yönetmenin kendisi tarafından değil de montaj sorumlusu veya yetkili teknisyen tarafından tam o birleştirme aşamasında devreye sokulur. Montaj sorumlusu, sanki her çekim bir kelime, montaj da (öbür çekimler) öbür cümlelerle bağlanarak- başından son çekimin bitimine dek olan filmin tüm gövdesini oluşturan cümle olarak çekimleri, görüntülerden oluşun ve anlam taşıyan bir bağlamı oluşturacak hale getirmeye mecbur olarak bulur kendisini. Bu aşamada Montaj sorumlusu, filmin ham görsel malzemesinin montajını yapar, başka deyişle, bize içerik, şekil, hareket ve çekicilik açısından tam bir görüntü sunacakları biçimde birleşik hale getirmek için dağınık parçaları yapıştırır. Montaj formülü, filmin, hadisler vuku bulma sırasının kriterini dikkate alan mantıksal ve ahlaki bir tutarlılığa göre inşa edilmiş bağdaşık bir doku elde etmesi adına, filmimiz için uygun görmediğimiz çekimleri silip kestikten ve filmimiz için gerekli bulduğumuz (çekimleri) yapıştırdıktan sonra filmin nihai malzemesini oluşturmayı amaçlar. Yani, montaj sorumlusu, filmin dağınık tüm birimlerini (çekimlerini) birbirine bağlayan montajı yaparak film tutarlılığı ve bağdaşıklığının unsurlarını gerçekleştirmeye çalışır[5].

Tanımladığımız tanımla montaj sanatı, sinemanın ilk döneminde bilinmemekteydi ve bu bilgisizlik, özellikle de filmlerin tek çekimle filme alınarak ilkel haliyle sunulduğu o evrede, dünya sineması ilk öncülerine maddi, manevi ve sanatsal olarak pahalıya mal olmuştur. Aynı

zamanda bu teknik eksiklik, filmleri o büyülu sanatsal dokunuştan/montajdan mahrum bırakmıştır.

Montaj teknolojisinin ortaya çıkması ve sinema modernliğine ve gelişim hızına ayak uydurarak gelişmesi ile beraber Yedinci Sanat, özellikle uzun metrajlı iddialı filmlerin sinematik montajının, sonradan olan montaj odasındaki birleştirme aşamasında belirlenmesi yerine, hazırlık ve filme alma aşamasında belirlenmesinin başladığı "geniş ekranın" ortaya çıkmasıyla birlikte, bahsi geçen yeni teknikten yararlanmayı başarmıştır. Bu bakımdan montajın iki kolundan bahsedilebilir: Ortaya çıkışı ve gelişimi açısından eski sayılan görüntü montajıyla ilgili kol ve ortaya çıkışı yeni sayılan ses montajıyla ilgili kol. Ses efektleri, görsel efektler ve harici yanılsama efektleri ise film dünyasına yeni girmiş sayılmaktadır.

Sergei Mikhailovich Eisenstein'a göre montaj, "Tek bir çekimin canlı bir sinematik birim haline gelmesini sağlayan araç olup ham çekimlere anlam veren canlı prensiptir". Orson Welles ise montajı, çeşitli çekimleri düzenleyerek ile gereksiz iç görüntüleri ortadan kaldırarak öğeleri bir parça haline getiren uygulamalı eylem veya fiziksel fiil olarak tanımlar.

Montaj, tam anlamıyla filme alınan çekimleri kesme, yapıştırma ve birleştirme işlemi olmayıp, filmin sanatsal bütünselliğini sağlamanın yanı sıra fikir, anlam, duyum, his, ritim ve hareket oluşturulması açısından filmin farklı parçacıklarını bir araya getirme işlemidir[6].

Bu aşamada, izleyicinin bir hareketten veya karakterden diğerine aniden geçişi hissetmemesi için çekimler arasındaki bağlantının oynadığı önemli rolü hatırlamak gerekir ki, bağlantı türleri ile ilgili olarak aşağıdaki çeşitler tanımlanabilir:

Bakış yoluyla bağlantı kurma: Oyuncu ile ilk çekimdeki izlenen şeyden ikinci çekimde izlenen şeye geçmek.

Yön yoluyla bağlantı kurma: İlk çekimde bir köprüden geçen bir araba görürüz ve ardından ikinci çekimde aynı yönde hareket eden bir taksiye binen karakterin farkına varırız.

Fiziksel hareket yoluyla bağlantı kurma: Birisinin kapıyı açtıktan sonra dönüp kapıyı arkasından kapatma eylemi gibi bir hareketin başlangıcını, ilk çekimden ikincisine kadar takip etmemiz.



Kamera ekseni yoluyla bağlantı kurma: Aynı olayı, kamera konumunu deęiřtirmeden bazen uzaktan bazen de yakından çekilir.

Alandan alana geçerek bağlantı kurma: İzleyici, sohbet eden iki kişiyi filme alan kameranın hareketini takip eder; kimin dięerine baktığına veya söz alan kişiye göre bazen sağdan bazen de soldan geçiş yapar.

Ses yoluyla bağlantı kurma: Örneğin bir çekimde traktör sesini duyarız, ardından ikinci çekimde de aynı sesi duymaya devam ederiz.

Renk yoluyla bağlantı kurma: ikisi arasında bağlantının renk ögesinin olduđu bir çekimden başka çekime geçmek.

Söz ve görüntü yoluyla bağlantı kurma: Örneğin, bir kişi bir şey hakkında konuşması, ardından bir sonraki çekimde o şeyi gördüğümüz veya duyduğumuz bağlantı çeşididir.

b. Hareketli çizimlerin tanımı ve türleri: Dillerde Hareketli Çizimler (Animation- Cartoon)

Marie Tebriz Jorno, hareketli çizimleri Fransızcadan türetilen İngilizce kelimesi olan Cartoon (Çizgi film) olarak tanımlar. Cartoon kelimesi başlarda çizilen kasete, daha sonraları çizgi filmlere atıfta bulunmak için kullanılmış olup Cartoon çizimleri karikatüristler tarafından çizilir[7]. Kevin Jackson, animasyon (Animation) veya hareketli çizimler terimini, hayat dolu anlamına gelen Latince animatus kelimesinden ve hava- nefes- ruh - akıl anlamına gelen Yunanca anima kelimesinden türetilmiş bir kelime olarak tanımlar. Animasyon (Animation) kelimesinin geçmişte kullanılan anlamı ise; hayat, canlılık, belirsizlik ve benzerleri bir nesneye verme fiilidir. Al-Ghani Sözlüğü, animasyonu, karakterlerin kâğıda çizilip diyalogdaki karakterleri ifade eden seslerle birlikte kaydedilmesine dayanan çocuklara yönelik sinematik çalışmalardan biri olarak tanımlar.

c. Terim olarak Hareketli Çizimler (Animasyon): Animasyon filmlerinin dünyadaki en önemli yönetmenlerinden, Kanada animasyon film yapımcılarının öncülerinden ve sinema sektöründeki usta kişilerden olan Norman McLaren, animasyonu şöyle tanımlar: Geleneksel anlamda doğrudan kaydedilmeyen bir hareket yanılması sağlamak için kare kare olarak oluşturulan filmler olup, animasyon sadece hareketli çizimler olmayarak çizilmiş hareketlerin de sanatıdır. Ayrıca, iki kare arasında olup bitenler, tek bir kare içinde olup

bitenlerden daha önemli olduğuna vurgular. Dünyanın en önemli animasyon teorisyeni ve tarihçisi Donald Crafton ise, animasyonu, bir sinema filminde sıralı halde gösterildiğinde çizimlerin veya konuların kontrollü bir hareket yanılması yaratacak şekilde tertip edildiği hareketli çizimlerin bir türü olarak tanımlar. Bir okulda filozof olan Munster Borg, animasyonu, mekân, zaman ve nedensellik olan dış dünya formlarının üstünden geldiği ve hadiseler dikkat, hafıza, hayal gücü ve eylemler olan iç dünya formlarına göre ayarlandığı hareketli çizimlerle insani bir hikâye anlatma süreci olarak tanımlar ve anlatı örgüsünün dış görünüşle tamamen birleşmesiyle o hadiselerin dünyadan tam izole edilmiş duruma ulaşacağını da anlatır. Sinematik eleştirmen Timothy Corrigan, animasyonu, ekrandaki cansız biçimlere hayat vermenin bir yolu olarak tanımlamıştır ve bu canlanmanın ya bağımsız resimler çizerek ya da konumunda hafif değişiklikler yaparak bir nesneyi art arda fotoğraflayarak elde edildiğini de söylemiştir. Birleşik Krallık'taki Exeter Üniversitesi'nde Sinematik çalışmalar profesörü olan Susan Hayward da animasyonu tanımlamış ve animasyon ile çizgi film terimleri arasındaki farkın ne olduğunu ortaya koymuştur ki, çizgi filmin kelime olarak kısa animasyon filmleri tanımlamak için genel olarak kullanıldığını anlatmıştır. Ayrıca, çizgi film ile hareketli çizimler veya uzun animasyon filmleri terimlerinin birbirinden belirgin bir şekilde ayırmak adına, animasyon varlığının gerçekleşmesi, geleneksel olarak cansız statik nesnelerin betimlenerek sağlandığını söylebildiğine değinir. Burada araştırmacı, animasyon kelimesinin bulunduğu her yerde çizgi film anlamını verdiği, tersi de doğru olduğuna işaret etmek ister[8].

Animasyon Türleri: Animasyonun pek çok türü vardır, ancak çoğu beş ana kategorilerinden birine tabidir. Her tür, sanatçının yaratıcılık için tercih ettiği yöntemle ilgili olarak artıları ve eksileri ile karakterize edilir. Farklı animasyon türlerini bilmek, sanatçıların animasyon alanındaki kariyerlerini seçmelerine yardımcı olmaktadır. Animasyonun beş türü şunlardır[9].

Geleneksel animasyon (Traditional Animation).

2 Boyutlu animasyon (2D Animation).

3 Boyutlu animasyon (3D Animation).

Hareketli Grafikler (Motion Graphics).

Duraklı çekimler (Stop Motion).

a. Geleneksel animasyon (Traditional Animation): Geleneksel animasyon, hücreli hareketli çizimler olarak bilinir ve bu tür animasyon, hareketli bir sahne oluşturmak için animatörün her kareyi manuel olarak çizmesini gerektirir. Bu çizimler genellikle, sanatçıların kâğıdın üst katmanından önceki çizimi görmelerine olanak tanıyan bir ışıklı masa üzerinde çizilir. Bu tür animasyon kullanan tanınmış şirketlerden biri de Disney'dir. Geleneksel animasyon, özel tabletleri olan bilgisayarlar kullanarak da yapılmakta olup geleneksel animasyonun bilinen dezavantajlarından biri çok uzun bir süreç olmasıdır.

b. Boyutlu animasyon (2D Animation): 2 Boyutlu animasyon, Flash'ta kullanılan benzer vektör tabanlı hareketli çizimleri ifade eder. 2 Boyutlu animasyona olan rağbetin arttığını gözlemleyebiliriz, bunun nedeni de oluşturulmasında kullanılan teknolojinin kolaylığından kaynaklanır. Sanatçılar bu çizimleri her ne kadar kare kare şeklinde oluşturma seçenekleri olsa da vektör tabanlı animasyon, sanatçılara, karakterleri sürekli olarak yeniden çizmek yerine, karakterler için platformlar oluşturma ve vücudun bir kısımlarını aynı anda hareket ettirme seçeneği sunar. Bu animasyon türü, hareketli çizimler sanatına yeni başlayanlara daha fazla esneklik sağlama avantajına sahiptir, çünkü bu tür sayesinde çizim becerilerine çok büyük ölçüde dayanmak zorunda kalmazlar[10].

c. 3 Boyutlu animasyon (3D Animation): 3 Boyutlu animasyona bilgisayarla hareketli çizimler de denir ve şu anda en yaygın animasyon türüdür. 3 Boyutlu animasyonun süreci geleneksel türdekinden çok farklıdır ancak, her ikisi de sanatçıdan hareketli çizimlerde olan aynı hareket ve oluşturma ilkelerinin paylaşımını gerektirir. 3 Boyutlu animasyonun çizimle daha az ilgisi var olup programdaki (yazılımdaki) bir karakterin hareket ettirilmesiyle daha çok alakalıdır. Bu tür animasyon, gerçekçi hareketli çizimler oluşturmak için fiziğe dayanmalıdır. Ayrıca, animatör, anahtar kareler veya belirli hareketler oluşturarak gerisini bilgisayar tarafından doldurulmasına izin verebilir. CGI, trend olan animasyon filmlerin tümü ve çok fazla görsel efekt gerektiren canlı hadiseler dizilerinin bazıları için standart olmuştur. Bunun nedeni, detaylara ve gerçekçiliğe verilen büyük önemdir; bu sebeple de NYFA, hevesli animatörlere mesleki becerilerini geliştirmek için ihtiyaç duydukları eğitimi sunarak 3 Boyutlu animasyon ve görsel efektlere odaklanmıştır[11], hareketli Grafikler (Motion Graphics): Bu sanatsal model, çizim öğeleri, şekilleri ve metni

aktarmadaki olanağa odaklanır. Aynı zamanda bu süreç, televizyon gösterilerinde, açıklayıcı video kliplerinde ve hareketli logolarda da yaygın olarak kullanılır. Diğer animasyon türleri için gerekli olan beceri seti, vücut hareketi veya yüz ifadeleri taklit etmeye gerek olmadığından animasyonun bu türü için geçerli değildir. Reklamlar, ağırlıklı olarak animasyona dayanır ve bu sayede birçok kariyer fırsatı sunar. Özellikle reklam sektöründe çalışanlar, multimedya projeleri hazırlayanlar ve hatta film başlıklarını açılışlarını tasarlayanlar için After Effects gibi yazılımları kullanmak, genellikle daha iyi çalışmaya sonucu verir.

d. Duraklı Çekim (Stop Motion): Duraklı çekimin hareketli çizimleri ile geleneksel animasyonun hareketli çizimleri arasında benzerlik var olup bunun nedeni, ikisinde de hareketi sergilemek için biraz farklılık gösteren hareketsiz görüntüler dizisinin varlığıdır. Öbür yandan duraklı çekim, fotoğrafçılığı kullanır ve gerçek nesnelere yakalar. Sanatçı, duraklı çekim aracılığıyla bir nesnenin veya sahnenin fotoğrafını çeker ve başka bir fotoğraf çekmeden önce nesnelere biraz hareket ettirir, ardından sanatçı, sahne tamamlanana kadar bu işlemi tekrarlar ve her bir görüntüyü yapacağı animasyonda bir kare olarak kullanır. Bu animasyon türü, çizimler içeren bir animasyon flipbook'una benzer. Duraklı çekim çizimleri doğal ve ilgi çekici hareketli çizimlerden sayılır, fakat hem yoğun emek gerektirir hem de hazırlanması için beceri ve uzun zaman isteyebilir. Ayrıca geleneksel animasyon, tam bir yaratıcı özgürlüğüne sahip olmak isteyen sanatçılar için harika bir seçim olabilmesiyle birlikte çok yüksek bir beceri seviyesi gerektirir ve hareketli çizimlerin türü ne olursa olsun genellikle 3 boyutlu hareketli çizimlerle değiştirilir. Sanatçı, kendisine en uygun olan animasyon türünü seçmek için her birinin avantajlarını ve dezavantajlarını göz önünde bulundurmalıdır[12].

#### e. Dijital Tasarım

a. Dijital Tasarım (Digital Design): Dijital bilgisayarlar (Digital computers), elektronik hesap makineleri (Electronic calculators), dijital iletişim ekipmanları ve elektronik dijital ekipman gerektiren diğer birçok uygulamanın tasarımında kullanılan dijital elektronik devrelerin konusunda uzmanlaşmış bir bilim dalıdır[13].

b. Tasarım teorileri: Birçok tasarımcı, göze uygun kare bir tasarımı elde etmek ve tasarımdaki önemli unsurları doğru alanlara yerleştirmek için tasarım unsurları dağılım teorilerine başvurur. Aşağıda, tasarımda en önemli iki teoriyi sunacağız[14].

c. Altın Oran (Golden Ratio): Estetik bir görünüm ve görsel bir dengenin sağlanması için, amaçlanan biçimdeki unsurların ve uzunlukların belirli matematiksel değerlerle dağıtılmasıyla elde edilen orandır. Bu oran, çizgi, daire, kare, dikdörtgen gibi herhangi bir şekle uygulanabilir. Aşağıda, altın oran katsayısının düz bir çizgiye nasıl uygulanacağına dair bir örnek verilmiştir. Buradaki oran, çizgi toplam uzunluğunun daha büyük kenara bölünmesinin sonucudur = daha büyük kenarın daha küçük olana bölünmesinin sonucu, bu da 1.618 'e eşittir.

C. Tipografi (Typography): Tipografi, yalnızca ürünün veya reklamın temel bilgilerini taşıdığı için değil, aynı zamanda, yazı tipinin boyutu, türü ve şekli, müşterinin veya alıcının gözüne ve düşüncesine etki ederek görsel bir çağrışıma yol açtığından, metin mesajı olmadan önce görsel bir mesaj olarak kabul edildiği için tasarımın en önemli parçası sayılır.

#### **1.4 ARAŞTIRMA METODOLOJİSİ**

Bu çalışmada filmlerin izlendiği YouTube (2015, ALIKE) (WIDDERSHINS, 2018) (2021, Napo) detaylı analiz için benimsenmiş ve araştırma konusu ile ilişkilerinin kapsamı ile film kurgusu ve dijital tasarımın bu filmleri ne ölçüde etkilediği incelenmiştir.

## 2. DİJİTAL TASARIMIN TARİHİ VE SANAT EKOLLERİNDEN ETKİLENMESİ

Yaşamla başa çıkmada insan bilinci şekillendirilmesi süreci, içinde yaşadığımız toplumun devamlılığını sağlamak amacıyla yaşamla iletişim kurma veya kalıcılığı sağlama gereksinimlerin niteliği yanı sıra, insanın sahip olduğu ve yaşamın ayrıntılarıyla baş ederken kullanmaya ve uyarlamaya çalıştığı çok sayıda kavramın kristalize edilmesinde temel bir dayanak olmuştur. Bir yanda insan, diğer yanda yaşam arasındaki bu dinamik ve olumlu etkileşim, insanın gelişmesiyle birlikte gelişen ve insanoğlunun hem yaşamı hem de hayatın sosyal, kültürel, endüstriyel, bilimsel ve ticari dönüşümlerini daha iyi anlayarak kurduğu tüm entelektüel ve felsefi önermelerden etkilenen birçok bilim, teknoloji ve insanı uygulamaların ortaya çıkmasını sağlamıştır, zira insanın etrafını saran şeyler kendisini doğrudan belli etmez olup ortaya çıkabilmesi için iş ve faaliyete, esas olarak insani ihtiyaçlar tarafından yönlendirilen sanayi ve ticarete ve faydalarla hayırlar bakımından bol olan doğaya ihtiyaç duymasıyla birlikte devamlılığa ve iletişim eylemi alma-verme açısından dengeli şekilde gerçekleştirilmesine de ihtiyacı vardır. Bu nedenle ister ilkel ister gelişmiş olsun tasarım gibi bir bilime gereksinim duyulmuştur, çünkü insanın oluşturduğu ya da meydana getirdiği her şeyin üretimi sürdürülebilmesi için basit üretim sistemlerine gerek duymuştur ve hayat, hedeflerine ulaşmak adına çalıştığı ve çabaladığı sürece insana istediğini bahşeder[15].

Dijital tasarımın tarihsel olarak incelenmesinin önemi, geçirdiği teknolojik gelişmeyi bilmenin yanı sıra, sanatsal eğilimler ve yöntemler ile bunların gelişimini, bu endüstrinin büyüme mekanizmasını ve dijital tasarımların gelişim aşamalarını ortaya çıkarmaktır, buna rağmen bu, kuşkusuz olarak dijital tasarımın kilometre taşlarının eksik bir envanteri olacaktır. Dijital sanatlar, yirminci yüzyılın son yarısında gerçekleşen teknik gelişmeyle ortaya çıkan çağdaş sanatlardan addedilir. Üretim için dijital tasarımın kullandığı temel malzemesi, çizim programları aracılığıyla çizim ve düzenleme yapılarak bilgisayar ve ona bağlı aksesuar aygıtlara dayanır. Dijital sanat, çağa ayak uydurmanın ve düşünce rönesansının bir sonucudur ve dijital tasarım, dili duygu ve yaratıcılık olan belirli bir mesajı iletmek için sanatçının sanatsal bir araç olarak bilgisayar gibi dijital medyaları kullandığı sanatsal yaratıcılık ile bilimsel yaratıcılıktan oluşan bir tür harmandır, ayrıca dijital

teknolojiyi profesyonel yöntemlerle kullanıp yaratıcılık kavramının billurlaşmasında önemli bir unsur haline getirerek sanatsal çalışmaları ve uygulamaları kapsayan geniş bir terimdir.

Yetmişli yıllardan bu yana dijital sanat, modern kitle iletişiminin önde gelen araçlarından biri olarak ele alınmıştır. Teknoloji gelişmesi ve çeşitli dijital tasarım programlarının bulunmasıyla birlikte dijital sanat, görsel sanatların en çağdaş türlerinden biri haline gelmiştir ve gelişmesi teknolojinin gelişmesiyle eş zamanlı olarak gerçekleşmiştir. Dijital tasarımın tarihi, teknoloji ve sanat arasındaki örtüşmenin boyutunu doğal olarak göstermektedir çünkü çağlar boyunca sanat, çağın gelişmeleriyle senkronize olarak hareket etmiş ve onun parametrelerinden etkilenmiştir[16].

Dijital sanat terimi ilk olarak 1980 yılında yere yerleştirilen bir kâğıda büyük ve çeşitli çizimler çizebilen akıllı bir robotu programlamak için mühendisler tarafından kullanılan ressam AARON'un programını tanımlamak için kullanılmıştır ve bu olay, sözü geçen o yeni sanat türünü değerlendirmek ve geliştirmek için tasarımcıların dikkatini çekmiştir.

Bununla birlikte, bilgisayar aracılığıyla sanat eseri üretmeye yönelik ilk girişimler, bir grup çeşitli sanatsal şekillerin çizilmesine olanak tanıyan bir algoritmayı tasarlayan Alman sanatçı Frieder Nake tarafından 1965 yılında gerçekleştirilmiş olup o yıllarda bunu tanımlayan bir terimin olmamasına karşın bu girişim, dijital sanatın ilk çizimi olmuştur.

Altmışlı yılların sonunda, bilgisayar aracılığıyla yapılan sanatı keşfetmek adına birkaç müze tarafından sergiler düzenlenmiştir. Bunun ardından, hareketli grafikler gibi birkaç sanata dayanan çeşitli medya kuruluşlarının tarafından kullanılması veya dijital sanatın Disney filmlerinde yer edinmesi veyahut hatta dijital pazarlamada kullanılmasıyla birlikte muazzam ölçüde gelişmiştir[17].

Grafik tasarım bir alan olarak nispeten yeni bir geçmişe sahip olduğunu gözlemliyoruz. Halbuki, Lascaux mağaralarından Roma'daki Trajan Sütunu'na, Orta Çağ'ın tezhipli el yazmalarından göz kamaştırıcı Ginza ışıklarına kadar, grafik tasarımı andıran faaliyetlerin insanlık tarihinin tamamına yayıldığını görebiliriz. Yirminci ve yirmi birinci yüzyıllarda görsel iletişim alanlarında meydana gelen büyük sıçrayışla birlikte, reklamcılık, grafik tasarım ve güzel sanatlar arasında bazen farklılıklar bulabiliriz. Tüm bunlara rağmen, hepsi aynı unsurları, teorileri, ilkeleri, uygulamaları, dilleri ve ara sıra aynı müşteriye bile

paylaşırlar. Reklam sanatındaki nihai amaç mal ve hizmet satmak olarak bilinir. Grafik tasarımın özünü ise "bilgiyi organize etmek, fikirleri biçimlendirmek ve insan deneyimini belgeleyen sanatsal gerçekliklere ifade ve duygu havası kazandırmak" olarak bulabiliriz.

Milat sonrası dördüncü yüzyıl ila yedinci yüzyıl arasında ve Tang Hanedanlığı döneminde (618-906) ağaçlar baskı ve tekstil işleri için kullanılmıştır. Budist metinleri oymak ve kutsal kitapları çoğaltmak için ağaç gövdeleri kesilirdi ki bunlar, insanlığın bugüne kadar bildiği en eski basılı kitaplardır. Song Hanedanlığı (960-1279) döneminde de kitaplar harf hareketli matbaa türleri kullanılarak daha geniş ölçekte üretilmiştir, bu da basın matbaacılığı yapan Johann Gutenberg'in yayınevini 1450 yılında Avrupa'da kitapların daha da geniş ölçekte basılmasını üstlenene kadar devam etmiştir. Grafik tasarımın bu olgusu hümanist ya da kadim stil olarak adlandırılır[18].

On dokuzuncu yüzyıl sonlarında Avrupa'da, özellikle Birleşik Krallık'ta, grafik tasarımın güzel sanatlardan ayrılmasına katkıda bulunan bir hareket ortaya çıkmıştır. Aynı dönemde, Piet Mondrian'ın, günümüzde internet ağında reklam, baskı ve tasarım işlerinde kullanılan Izgara sisteminin kullanımını ortaya koymasıyla itibar kazanarak grafik tasarımın babası olarak tanınmıştır.

Grafik tasarımı 1849 yılında İngiltere'deki eğitim sistemine girmiştir. Bunun gerçekleşmesi, tasarım ve sanat ürünleriyle ilgili dergisi ve hem tasarım hem de teknolojinin bir kutlaması olarak sayılan Büyük Sergi'nin organize etmesiyle grafik tasarımın önemini İngiliz hükümeti dikkatine sunabilen Henry cool sayesinde olmuştur.

William Morris tarafından kurulan Kilmuscote yayınevi, grafik tasarım konusuna adanmış, tarihsel bir nitelik taşıyan ve on dokuzuncu yüzyıldaki grafik tasarımın bayağı maddiyatını yansıtan birçok kitap yayınlamıştır. Morris'in çoğunlukla zenginlere yönelik yayınları, tasarım ve diğer sanat dalları arasındaki ayrıma katkıda bulunmuştur. Ayrıca, yirminci yüzyılın başında modern sanatın doğrudan ve tasarımın dolaylı olarak geliştirilmesine yardımcı olmuştur.



## 2.1 YİRMİNCİ YÜZYILDA SANAT EKOLLERİNİN DEVRİMİ VE DEVRİMİN TASARIMCILAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Yirmi birinci yüzyılın başında dünyadaki teknoloji, sanatsal süreci değiştirerek büyük bir rol oynamış, tasarım yapısal organizasyonu ele alınmasının biçimi de değişmiş ve bilgisayarların ortaya çıkmasıyla dijitalleşme hakim olmuştur. Bilgisayarların kullanımıyla tasarım süreci elektronik bir forma dönüşerek bu alanda köklü bir dönüşümün gerçekleşmesine yol açmıştır<sup>1</sup>. Böylece teknoloji, sanat ve tasarım alanlarında giderek daha fazla önem kazanmış ve yaratmış olduğu etkinin etkinliğini ispat eden ürünler ve sanat eserler sayesinde çağımızdaki etkisi açıkça belirginleşmiştir. Sanat eserlerinin tüm alanlarındaki üretim süreci geleneksel bir şekilde ve manuel eylemler ile gerçekleştirildikten sonra bilgisayar teknolojisi, sanat eserlerini dijital bir mekanizmaya tabi tutarak onları bambaşka bir şekilde göstermiştir, böylece günümüzde sanatsal fikrin dijitalleşmesi veya dijital sanat olarak bilinen kavram ortaya çıkmıştır. Fikirler teknolojiyi geliştirdiği ve teknoloji fikirleri etkilediğinden bu dönüşüm teknoloji ve sanat eserleri lehine sayılan çok fazla şey katmıştır. Bununla beraber, dijital programlamanın sunduğu olanaklarla sanatçı ve tasarımcının bağlantılı olduğu sanat biçiminin otomatik yöntemlere dönüşmesi ile karakterize edilen bir dünyaya girmek kolay olmamıştır. Günümüz dünyasında belirgin olan bu teknik başarılar, yazının ortaya çıkışı, sanayi devrimi, matbaa icadı ve bilgisayarın ve ona bağlı ileri teknolojilerin ortaya çıkmasından sonraki bilgi ve iletişim devriminde de olduğu gibi, teşkil ettiği büyük sıçramalar sayesinde olumlu bir şekilde anılmaktadır. Genel olarak yaşamın, özel olarak da sanatın çeşitli düzeylerinde temsil edilen bu niteliksel dönüşümlerin önemli bir etkisi olmuş olup çizim oluşturma, görüntülerde değiştirme, silme ve ekleme yapma ve sanat eseri yaratmada sanatçı ve tasarımcıların izledikleri mekanizma aracılığıyla dijital teknoloji tesirine katkıda bulunmuştur. Teknolojinin görsel bilginin çalışması, yaratılması, üretilmesi ve yayılması üzerindeki etkisi ile meydana gelen eylem yoluyla bu büyük dönüşümü fark etmek ve algılamak bazen zordur, çünkü ((o teknolojinin gerçek çalışma şekli birçok kimse için hala bir gizemdir)). Tasarım araçları ve sanat yönetmenliğindeki gelişmeler, sanat alanında ve dijital grafik tasarımı dünyasında eşî benzeri görülmemiş bir şekilde gerçekleşerek tasarım endüstrisi dönüşümüne etkili bir şekilde katkıda bulunmuş, (tasarımcının eskiden somut fiziksel bir biçimde yaptığı işlerin çoğu kısaltılmasına yol açmış)[19], ve o işleri sanal bir dünyada üretilen, görselleştirilmiş,

görsel olarak algılanabilir, eterik bir bileşene dönüştürmüştür. Teknolojinin meydana getirdiği ve geçmişte sanat eseri oluşturulmasında yardımcı bir faktör olarak yer alan bu ilintilik, günümüzde yönelim sürecini değiştirerek fikrin yaratılması ve ortaya konma biçimiyle ilişkili bir ana bileşen haline gelmiştir ve onun için sanatın dijitalleşmesi, yazılımlarda toplanan yönetici araçların azaltılma sürecine izin vererek bireysel yönetimi özgürce çalışması ve sanatsal eserini nasıl göstereceğine karar vermesinin önünü açmıştır. Bu, eserin tüm kurumlarını kapsayacak ve tüm sanatsal, estetik ve işlevsel zevklere uyacak şekilde, teknik eylemle bir sanat eseri oluşturmak için dijital yaratımın olanaklarından yararlanarak yapılır. Sanatsal ürünlerin gerekliliklerinden biri de özellikle tasarım alanında, toplumsal amaçlara hizmet etmeye yönelik olması olup bunun toplumların yaşamındaki önemi ve rolü, her zevke hitap edecek sanatsal ürünlerden toplum ihtiyaçları sağlanmasında yatmaktadır. Teknoloji erken gelişimi savunma ve uzay havacılığı ile ilişkilendirilirse de modern dijital grafikler (grafik tasarım, animasyon, film yapımı ve İnternet dahil olmak üzere çok çeşitli kullanım alanlarında) temsil edilmektedir. Bununla birlikte, farklı gelenek ve göreneklere sahip toplumların yaşamındaki hızlı gelişmelere bakıldığında sanatsal eylem sahnesinde dikkat çeken hadise, programların dijital teknik sunumunun standartlaştırılmış kullanımı ile temsil edilen ve sanatçılarla tasarımcılar tarafından benimsenerek eserler oluşturulmasında kullanılan ortak bir dilin ortaya çıkmasıdır. Teknolojinin günümüzde en öndeki yere yerleşmesi ve sanatla grafik tasarım alanlarında dijital sanat olarak bilinen kavramın ortaya çıkmasına neden olan hadise budur.

Leonardo da Vinci ve Johannes Vermeer, bir resim için sanatsal işlerin oluşturulmasında uygun boyutları gösteren ön eskizlerin yapılmasını hızlandırmak ve buna gereken zamanı kısaltmak için ilkel fotoğraf makinesini ve benzer başka cihazları kullanmışlardır. Eugene Delacroix, Edgardina, Thomas Eckhardt ve diğerleri gibi on dokuzuncu yüzyıl sanatçıları, eserlerin ön eskizlerini cisimleştirmek için kamerayı bir kaynak olarak kullanmışlardır. Çağdaş sanatçılar ise, resim oluşumunun bir taslağını ortaya çıkarmak adına yapılacak resmin ana ve alt çizgilerini resmin tuval yüzeyine düşürmek için tepegöz (overhead) veya fener cihazları aracılığıyla görüntüyü resim yüzeyine aktarma tekniğini kullanmışlardır. Günümüzde donanım ve yazılım araçları, tasarımcıların onları daha sezgisel ve doğal bir şekilde kullanabilecekleri bir aşamaya ulaşarak gelişmiştir; dijital çizim tabletleri daha hassas ve kullanımıyla birlikte yönetimi de daha kolay hale gelmiştir, bilgisayarı kullanarak

çizim yapma hissi doğal çizim yapma hissine yaklaşmıştır. Ayrıca, dijital çizim kalemlerine eklenebilen ve bu teknolojilerin sanat eseri estetiğine lehine olduğunu daha fazla hissettiren kalem uçları üretilmiştir. Böylece bu teknikler, giderek tasarımsal sanat eserleri estetiğine lehine katkı sağlar haline gelmiştir[20].

Böylelikle sanat terimi, güzellik, estetik ifade ve yaratıcılık sıfatı taşıyan ve sanatçının ilham aldığı çevresindeki nesnelere gözlemlemesi yoluyla ürettiği her şeyle eş anlamlı hale gelmiştir, aynı zamanda tek bir birey veyahut bir eserin ürünü ve amacı fikri altında birleşen bir grup birey tarafından gerçekleştirilen her insani eylemi için bir gerekçe olmuştur. Sanatın tasarımdan hiçbir farkı yoktur, çünkü her ikisinin de anlamı estetik ifadede yatar ve ikisi de belirli bir hedefe ulaşmak için tek bir sabit kalıpta ilerler, çünkü tasarım sanatı kolektif sanatı ile bireysel sanatı birbirine bağlayan halka sayılır ve estetik bir uzlaştırıcıdır, zira sanat, sanat eseri olarak temsil edilerek bir mesajı iletmeyi amaçlar ki izleyici, mesaj içeriğini ve yorumlarını idrak etmek için onu alır. Sanat, sanat eserinde yer alan ayrıntıları sanatçı niteliklerine göre düzenlemeyi ve organize etmeyi amaçlayan sürecin kendisidir, tasarım ise, unsurlar organizasyonu, düzenlenmesi ve koordinasyonu sürecinin özüdür. Çağımızdaki görsel sanat aralığının günlük yaşamın tüm faaliyetlerini ve gerekliliklerini kapsayacak şekilde belirgin olarak oldukça genişlediği, birçok bireysel fonksiyonda karşımıza çıkmaya başladığı ve ihtiyacın çeşitliliği ile çeşitlendiği gözlemlenebilir, bununla birlikte sanat kelimesi, kuaförlük işleri ve yemek yapma gibi eylemlere kullanılır hale gelmiş oldu, hatta insani fiillerle ortaya çıkan her ürün sanat sıfatını taşımaya başlamıştır. Aynı zamanda bu sıfat, benzersizlik özelliği taşıyan ve bir bireyden kaynaklanabileceği gibi kolektif de olabilen insan becerisine işaret eden niteliklerden biri sayılır, çünkü sanat, görsel bir ham malzeme veya ham malzeme koleksiyonu kullanılarak, sanatçının düşünce ve felsefesini yansıtmak şeklinde formüle edilip güzel görünerek, belirli bir fikrin rahatlık ve zevk verecek şekilde ifade edilmesidir[21]. Tasarım ve tasarımcının ulaşmaya çalıştığı estetik amaçla uyum içinde işlevsel ve yararlı bir amacı yerine getiren uygulamalı ve aynı zamanda güzel sanatlardan birini temsil ettiği için tasarım sanatının özellikle araştırma alanımızdaki en önemlilerinden biri olduğu sanatsal kavramların gelişmesi ve genişlemesiyle birlikte, insanın varlığını güçlendiren ve arzularını zenginleştiren ihtiyaçları karşılayarak duyuları ve fikirleri arasındaki dengeyi ve doğru ilişkileri yeniden kuran pratik ve yaratıcı çözümlere bulmaya dayandığı için tasarım sanatının karakterize edildiği doğası sayesinde önemli bir faktör

haline gelmesine ve sanatlar arasında geniş bir yer kaplamasına yol açmıştır. Dünya, teknoloji rolünün ortaya çıkması ve sanat eseri üretme alanına girmesiyle, sanatların icra anlayışını değişime uğratan ve sanat işlerin yürütülmesinde geleneksel yöntemlere dayanan sanatlardan dijital kavramına dayanan sanatlara dönüşümü tetikleyen gelişmelerden geçmiştir, bunun yanında sözü geçen teknoloji, imgelerin üretilmesinde etkili, hızlı ve ekonomik bir araç haline gelen bilgisayara ve imgelerin üretilmesinde ve işlenmesinde meydana getirdiği özelliklere dayandığında[22], özellikle görsel sanatlar endüstrisi alanında, sanatçı ve tasarımcı için yardımcı ve destekleyici bir unsur haline gelmiştir. Bilgisayar ve yazılımların özellikle grafik tasarım alanında kullanılmaya başlanması, birçok tasarımcı bu teknolojiyi benimseyerek geleneksel tasarımcılardan dijital tasarımcılara dönüşmesine yol açmış ve dijital tasarım endüstrisi dünyasına girişlerin önünü açmıştır. Dijital teknoloji, tasarım, imgeler ve çizimler üretmesinde ve oluşturmasında bilgisayara dayandıklarından ötürü, birçok sanatçı, tasarımcı ve sanat erbabının takdirini toplayan güzel sanatlardan biri addedilen dijital çizim yöntemi olan yeni bir sanatsal ifade biçimi yaratmıştır. Bu durum, bu sanat türüne ilgi duyanların sayısında bir artışa yol açmış, buna programların sayısındaki artış ve sanat ile tasarım dünyasında özel bir ize sahip haline gelen yaratıcılık kapasiteleri sayesinde bu programlarda meydana gelen gelişmeler eşlik etmiştir, zira bilgisayar kullanarak çizim yapmak, tasarımcıya bir sanatsal kompozisyonu çizme veya bir araya getirme ve çalışırken birden fazla versiyonu kaydetme imkanını verdiği için çoğu geleneksel çizim yönteminden daha toleranslıdır. Bu ilgi özellikle son yıllarda belirginleşmiş olup sanatçıları ve tasarımcıları geleneksel çizimi terk edip dijital çizimi benimseyecekleri kadar tesir etmiştir, bazıları ise geleneksel çizimden yararlanarak geleneksel sanatı dijital sanatla (dijital çizim) birleştirmeye çalıştı, çünkü programlar tasarımcıya (ayrıt edici bir tasarım elde etmek için fazla şey gerektirmediğinden dijital çizimde kullanılan araçları sağlamada kolaylık) sunmuştur ve bu, sözü geçen araçların olgunlaşmasında tecelli ederek bu araçların daha hassas, kullanıma daha çok dostane ve bir ilham kaynağına dönüşmesine yol açmıştır. Hem sanat hem de tasarım, konunun kendisini ve sanatsal konunun nasıl sunulacağını bulmak amacıyla tasarım ilkelerini kullanır, bir sanat eseri de güzelleşme sağlamak ve görsel zevk vermek için yapılmış olan estetik hedefdir[23]. Bir tasarımcı belirli bir sorunla karşı karşıya kaldığında, çabaladığı hedefe ulaşmasına yardımcı olabilecek seçenekleri kendisine sağlayabilecek belirli spesifikasyonlar dahilinde çalışmalıdır, zira hem tasarımcı hem de

sanatçı, medya araçlarıyla izleyici tarafından algılanabilen görsel çözümler ya da tasarımsal eserin yönetici maddelerini kullanarak endüstriyel çözümler bulabilir.

Dijital devrim ve bilgi devrimi, mimarlık ve iç mekan tasarımını etkilemiş olup bunlara bağlı tüm alanlarda muazzam bir gelişmeyi beraberinde getirmiştir. Bu gelişme, çağ teknolojisi ritmini tercüme eden ve gelişmiş iç mekan tasarımının sonsuz hedeflerini yansıtan yeni nesil tasarımları sunarak gözlemlenebilir ölçüde hızlanan tasarım fikrine de yansımıştır ve bunlar, geleneksel yerinde hareketsiz duran teorilere karşı kayıtsızdır, hatta aksine tam bir dönüşüm yoluna, aşına ve basmakalıp olan her şeyi değiştirmeye ve klişe alışıl gelmiş geleneklerden kurtulmaya doğru ilerlemektedir. Bu durum, dijital tasarım teknolojisinin ortaya çıkmasına ve dijital teknolojilerin tasarımsal sürecinin tüm aşamalarına dahil olmasına yol açmıştır[24].

Dijital Sanat Ekolleri: Modern dijital tasarım sanatı, tasarım fikrine göre üç ana ekole ayrılmıştır[25].

a. Gerçekçi Dijital Sanat Ekolü: Tasarım; gül, ev, kişi, at ve başka benzer unsurlar gibi gerçekte var olan şekilleri temsil eder. Sanatçı burada herhangi hayali etkiler eklemeyen, gerçek ve somut bir perspektifi veya bir kısmını ifade etmek için gerçekçi olmaya gayret eder.

Bu ekol, gerçeklikten kopyalayarak tasarlama anlamına gelen simülasyonu kapsar ve ev, ağaç, bilgisayar gibi aşına gerçek nesnelere simüle eder. Başka deyişle gerçekçi görüntüler kullanmayı ve bunları gerçeği veya bir kısmını temsil etmek için çeşitli yöntemlerle birleştirmeyi kapsar.

b. Hayali Dijital Sanat Ekolü: Hayali sanat ekolündeki sanatçı gerçekçi bir perspektife bağlı kalmayarak gördüğü çeşitli ve çelişkili etkileri ve örtüşmeleri ekleyebilir ve oluşturabilir. Geleneksel sanatın sürrealist ekolüne benzer, fakat sanatçı hayalini ifade etmek için araç olarak bilgisayar kullanılır.

Gerçekte var olmayan hayali dokunuşları ve imgelerde iç içe geçmeleri barındıran hayali unsurların tasarlanması ve oluşturulmasıyla ilgilenir ve bunu yaparken yaratıcı düşünce ve inovasyona dayanır. Bu Ekol, bazıları tarafından "Dijital Ekol" veya dijital sanat ekolü olarak adlandırılır.

c.. Dijital Dışavurumcu Sanat Ekolü: Dışavurumcu sanat ekolünde öğeler gerçeklikten alınır, ancak gerçeklere ne kadar uyacağına bakılmaksızın sanatçı duygularına göre tasarlanır ve bu, tasarımdaki çizgilerde, renklerde veya şekillerin boyutları arasındaki orantılarda büyük değişiklikler uygulanarak yapılır.

Doğadan öğeler ve nesnelere alındığı ve renkleri, şekilleri veya boyutları değiştirilerek deforme edildiği ekoldür. Buradaki deforme kelimesi, vandalizm anlamına gelmez, daha ziyade nesne gerçek yüzünü çarpıtılması anlamına gelir.

Dijital eseri oluşturmasına gelince, aşağıdaki yöntemlerden birini izler[26]:

a. Sıfır Yöntemi:

Tasarım programlarından birinde yeni dosya açıp geometrik ve organik şekiller, renkler, fırçalar, filtreler ve başka sanatsal yaratma araçları kullanılarak başka bir yerden kopyalanmadan veya kesilmeden öğelerin oluşturulduğu yöntemdir.

b. Akümülyasyon Yöntemi:

Bir grup görüntüyü bir araya getirmeye ve aralarında ilişkiler kurarak tek bir kompozisyonu oluşturmaya dayanan, kolajlanmış görüntülere köklü değişiklik uygulamadan kolaja yakın bir yöntemdir.

c.. Sıfır ve Akümülyasyon arasındaki ortak yöntem:

Görüntülerin kişisel isteklere göre toplanması, biçimlendirilmesi ve modifiye edilmesi anlamına gelir. Birinci ve üçüncü yöntemler ikinci yöntemden daha iyi addedilmektedir.

## **2.2 WEB SİTELERİNDE VE UYGULAMALARDA DİJİTAL TASARIMIN EVRİMİ**

Günümüzün çağı, her alanda bilgi patlaması ve hızla artmasının yaşandığı çağ olmasıyla karakterize edilir; bilgi o kadar hızlı yayılıyor durumda ki, herhangi bir yer ve zamanda herkese ulaşabilir hale gelmiştir. Bu çağda, bilgiye sahip olma, bilgiyi organize etme ve dağıtma mücadelesi, servet ve diğer kaynaklar için verilen mücadeleden daha fazla olmuştur. Her konuda bilime dayanan ve doğaçlamayla rastlantısallığa izin vermeyen değişen bir dünyada, doğru zamanda doğru bilgiye sahip olanlar aynı zamanda güç ve kontrol

unsurlarına sahip olanlardır. Yirmi birinci yüzyılda teknoloji alanında yaşanan bilimsel ve bilgisel devrim, her bireyin kendi uzmanlık alanında, yaptığı işle ilgili programlardan yararlanmak için acele etmesini zorunlu kılmıştır. Çizim için uygulamalı programlar insan hayatının tüm yönlerini kapsamıştır. Karşılaştırma yapıldığında, diğer alanlarda teknolojinin genel olarak kullanımı sınırlı olarak kalır. Teknolojinin görsel sanatlar, tasarım ve çizimde kullanımının önemiyle birlikte birçok olumlu yönü vardır; bunlardan en önemlisi, modern teknoloji kullanıcılarına sunulan görsel çözümlerin çokluğu ile yenilik ve yaratıcılık ufkunun genişlemesidir. Günümüzde küreselleşme zorlukları, insan yaşamının değişen parametreleri nedeniyle büyük boyutlara ulaşmıştır ve mesele artık onları kabullenmek ya da reddetmek ile ilgili olmayıp ulusların çeşitli alanlardaki gelişiminin bir ölçüsü haline gelen bilimsel gelişmeler ve sürekli teknolojik başarılar nedeniyle bu zorluklarla nasıl yüzleşileceğidir. Bu gelişmeler tüm alanları kapsamıştır ve tasarım da bunlara dahildir, hatta teknolojik ve bilişsel alan açısından en çok etkilenen konu olmuştur[27].

Küresel dijital devrim, iletişim teknolojisinde, kültürel yaklaşımlarda ve bilgi sistemlerinde devasa bir dönüşümü ifade ederek ve sanatların dijital, medya ve başka programlarında iletişim ve bilgi teknolojileri istihdamına geniş trendlere yol açarak yeni bir uygarlık çağına geçişin başlangıcını beraberinde getirmiştir. Bu yeni trend, grafiksel ve görsel yazılım teknolojisi gelişmesinin olguların oluşturulması ile başlayan ve görsel dil ile görüntü ve ses dosyaları için yeni işlevler tanımlayan bir iletişim ağı oluşturulması ile sona eren bir grup veriye haiz olmadan dijital sanatlar için bir gelecek açılmasında uygulamalarını ve programlarını kurmaz olup bu dijital sanatlar gerçekten de dijital çağın özünü yansıtmaktadır. Böylece dijital sanatlar, maddi ve bilişsel uygarlığın özünü ifade eden dijital imge geliştirilmesi ve üretilmesinde diğer bilimlerin sonuçlarının birçoğunu istihdam eden bir bilim dalına daha yakın hale gelmiştir.

Tabletlerde dijital sanat: Tabletlerde bulunabilen ve kullanıcıya sanatını yaratması için birçok seçenek ve olanak sunan bir sürü uygulamadan aşağıdaki programları sayabiliriz[28]:

Artrage: Bu uygulama, kâğıt rengi, pano çerçevesi boyutları ve tebeşir, kalem, sulu boya, yağlı boya, karakalem ve pastel gibi kullanılan malzeme türleri dahil olmak üzere çok sayıda seçenek içerir. Bu uygulama, doğrudan ekran üzerinde çizim yaparak, fırçaları ölçeklendirmeyi kolaylaştırarak, geniş bir renk yelpazesine çalışarak ve kolay renk

kariřtırma ve harmanlama saęlayarak gerek hayattaki izim yapma hissini verir. Farklı unsurları ve teknikleri entegre etmek kolay burada. Bununla birlikte, kontrolünün zor olması ve üzerinde alıřırken pano boyutlarının deęiřmesi dezavantajlarındandır.

ArtStudio: Bu uygulama, panel ereve boyutları iin birden fazla seeneęe ve 20'ye kadar eřitli firalara yer vermektedir. Buna ek olarak, bu uygulama üst üste baęımsız katmanlar üzerinde alıřma avantajına sahiptir ve sanatıya yaratıcılık iin daha fazla alan saęlayan birok filtre ve efekt ierir. Bu uygulama ayrıca kullanıcının en iyi sonuçları almasını saęlamak iin birok eęitim dersi ierir. Bu uygulama dosyaları Photoshop ve bilgisayardaki dięer izim programlarında kolayca aılabilmesi önemli bir avantajdır. Photoshop dosyalarını tanır ve Photoshop ile dięer popöler programlarda aılabilen dosyalar hazırlar. Auryñ Ink gibi gereki bir izim yapma hissini veren bazı uygulamalar da mevcuttur. Suluboya izimlerine benzer izimler ortaya ıkarmak iin tasarlanmıřtır. Suluboya efektleri elde etmek iin en iyi yazılımdır ve sonuçları gerek suluboya izimiyle yakından eřleřir. Ayrıca sanatıya fira ucu řeklini kontrol etme imkânı verir, su ve renk miktarı ayarlanabilmesine, doku deęiřtirilebilmesine ve hatta kâğıdın yüzey türleri ve ölekleri deęiřtirilebilmesine olanak tanır.

Brushes: Sanatıya daha fazla olanak saęlayan Brushes gibi bařka mükemmel ve hızlı uygulamalar da mevcuttur. Bu uygulama basit ve düzenli bir araç ubuęuna sahip, renk yelpazesıyla alıřmak ve renkleri aęrıřtırmak kolay, hızlı tepkili ve dokunmaya duyarlıdır.

Tablet řirketleri, dijital izim yapmayı gerek hayattaki izim yapmaya benzer bir deneyim haline getirmek ve iki tür arasındaki bořluęu doldurmak hedefiyle, günümüzde tablet cihazları iin aksesuar olarak satılan fira ve kalem gibi eřitli araçlar üretmeye alıřmakta. Bazı sanatılar, hareket halindeyken veya hızlı bir izim yapmak istediklerinde eskiz defterlerini kenara bırakıp bir tablet veya akıllı telefonla deęiřtirdiler. Bu seenek, araçlar mevcudiyeti sorunu özmüřtür, zira sanatının ihtiyacı duyduęu bir tek cihazı, parmaęı ve elleridir. Bir dięer avantajı ise sanatının ayrıca bir ışık kaynaęına ihtiyaç duymamasıdır. Geceleri dıřarıda izim yapmak gerekten sıkıntılı, oysa tabletlerle bu tarz sorun yařanmayacak ünkü tabletteki ekran, görmek iin harici bir ışıęa ihtiyaç duyan kâğıt izim defterinden farklı olarak ışık yaymaktadır.



Dijital donanım ve yazılımın en büyük avantajı sanatçı için çok temiz ve düzenli çalışma ortamı sağlamasıdır. Programlar, Fırça türleri temin etmek, renkleri karıştırabilmek ve gerçekçilikten izlenimciliğe kadar tüm tarzlarda çalışabilmek ve hatta suluboya gibi farklı malzemelerin etkisini elde etmeye kadar, sanatçıya gerçek bir stüdyo hissini vermeye odaklar.

Resimlerin sergilenme yöntemleriyle ilgili ise, eserlerin basılıp duvara asılması ve hatta internette sanal sergiler düzenlenmesi gibi olanakların var olmasının yanı sıra yeni fikirler ve imkanlar seyirciyi hayrete düşürmeye başlamış durumdadır[29].

Günümüzde, modern müzeler iPad, Galaxy ve diğerleri gibi tabletlerle üretilen sanat eserlerini sergilemek için özel galerileri tahsis etmiştir. Örneğin, Danimarka'daki Louisiana Modern Sanat Müzesi 2011 yazında sanatçı David Hockney'in iPad ile çizdiği çizimlerin sergilendiği "I Draw on iPad" başlıklı bir sergi düzenlemiştir.

Apple Newton: Ipad'ler ve iPhone'lar, eserler sergilendiği yaklaşık 20 iPad salon duvarına asılmıştır. Sergiye, resimler yapılırken çalışma aşamalarını açıklayan video klipleri yayınlayan projektörler eşlik etmiştir. Bu, dijital sanata ve onun geleneksel sanatla ilişkisine, cihazlar ve uygulamalar gibi çağımızda ortaya çıkan mevcut teknik olanakların neler olduğuna ve kullanıcıya ne gibi fırsatlar sunmuş ve sunmaya devam ettiğine hızlı bir bakıştır. Bu teknolojiler ve uygulamalar yeni bir sanat ve yaratıcılık formu meydana getirebilir ve aynı zamanda geleneksel sanat severler için bir kaygı kaynağıdır. Fakat, her iki düzeyde de gelişim çarkının nasıl ilerlediğine ile sanatçıların ve teknoloji uzmanlarının bize neler sunduklarına bakalım.

### 3. ANIMASYON MONTAJINDA DİJİTAL TASARIMIN ETKİSİ

Animasyon filmlerin süregelen başarısı, büyük yapım şirketlerini, efsanevi karakterlerin veya paranormal aktivitelerin kullanılması gibi gerçeğe epey yakınlaşan veya doğal sahneleri daha da fantastik hale getiren kurgusal karakterleri veya durumları tasvir edebilmek için, yenilikçi teknolojileri bulmaya sürekli olarak aramaya teşvik etmektedir. Bilgisayar yazılımlarının gelişimi ve işlemcilerin hızı, animasyon film yönetmenlerinin en iyi üretim ve sunum yöntemlerini arama hırsını yükseltmesine katkıda bulunmuş iken bilgisayar yazılımların gelişimi ve işlemcilerin hızı, o animasyon film sanatçılarının en iyi üretim ve sunum yöntemlerini arama hırsını yükseltmesine katkıda bulunmuştur. Modern çağda yazılım ve multimedya alanındaki teknolojik gelişme, hareket ettirme süreci yürütülmesi gibi animasyon sanatçıları uzun zamandır rahatsız eden zorlukların parçalandığı bir kaya olmuştur ki geçmişte animatörler, modern teknoloji patlaması çağında gelişen bilgisayar teknolojisi ve yazılımın ortaya çıkışına kadar eskilerde selüloit ve ardından animasyonlu jel üzerinde hareket ettirme süreciyle mücadele etmişlerdir. Bununla birlikte teknolojik gelişme, bu alanda bulunan bazı programlar ve bolca multimedya araçlarını kullanarak doğrudan animasyon filmlerin doğasını ve uygulama ile sunumdaki farklı teknik ve programları doğrudan etkilemiştir ve 2 ile 3 Boyutlu animasyon filmlerin yapımında kullanılan programları çoğaltmıştır. Bu çalışmada, en önemlilerinden biri olarak kabul edilen bu güzel sanatın yaratılmasındaki en mühim programlardan biri olan Moh programı hakkında bilgi edineceğiz[30].

Genel olarak çok çeşitli alanlarda, özel olarak da animasyon alanında piyasaya yayılmış yazılım ve multimedya alanındaki teknolojik gelişimin heyecanlanmaya ve ilgiyle takip etmeye davet eden bir durum olduğuna şüphe yoktur ki seyirci kitleleri zihninde stereotipik bir imajın oluşmasına katkıda bulunmuştur. Bu teknolojik gelişmeler, animasyon filmleri ve dizileri aracılığıyla çağdaş yaşamımızda dünyanın her bölgesine ve köşesine yaratıcılığı yaygınlaştıran animasyon sanatı yoluyla görsel sanatlarda yaratıcılık alanında büyük önem taşımaktadır. Bu engin yaygınlık ve çeşitli biçimlerdeki birçok araç ve teknolojiler tarafından işgal edilen geniş taban nedeniyle, 2 Boyutlu ve 3 Boyutlu animasyonlar üreten birçok program geliştirilmiştir. Örneğin; 3D Max (3 Boyutlu Max), Maya vb. gibi 3 Boyutlu animasyon üretimi sahnesinde haklı olarak yer edinmiş bazı önemli programlardan

bahsedebiliriz ki bu programlar, kalpleri ve zihinleri büyüleyen sanat eserleri üretiminde tasarımın becerisi, hareket ettirme gücü ve kesinliği ile bu imkanların ve özelliklerin programa nasıl uyarlanacağı açısından, gerçekliğe benzeyen animasyon filmleri üreterek seyirciyi şaşırtan ve hayrete düşüren stereoskopik filmler üretir. 2 Boyutlu animasyon programlarına gelince, bunlar arasında çeşitli versiyonlarıyla Toon Boom ve Flash bulunmaktadır, bu programlar 2 boyutlu animasyon filmlerinin üretiminde çok başarılı olmuştur ve bu teknolojide piyasadaki en seçkin programlardır. Sözü geçen teknoloji, öncülleri arasında bize en yakın olanı olup zaman ve mekan açısından hadisenin tam olarak kaydedilmesini sağlarken eş zamanlı olarak montajla da ilgilenilmesine olanak sağlar. Bu teknoloji iki ana türe ayrılır: bir yanda canlı aksiyon, diğer yanda animasyon ve üç boyutlu dünyalar. Hareketli çizim genellikle sanal gerçeklik ve etkileşimli ortamların gelişimi için öne çıkan araç konumunda olur[31].

Belirli deneyimleri inceleme: Sinemadan yirmi yıl önce Francis Ford Coppola, 1984 yılında One from the heart adlı ilk elektronik müzikal filmini çektiğinde devrimin geleceğini öngörmüştür[32]. Bu tarihten önce sinema elektronik araçları iki biçimde kullanılırdı: birincisi/ bilgisayarı kullanarak animasyon filmleri üretmek ve ikincisi/ belgesel, dokümanter ve pedagojik filmlerini bilgisayar aracılığıyla oluşturulmuş illüstrasyon yoluyla pekiştirmek. O tarihe kadar, geleneksel sinema klasik araçlarına, stüdyo sistemine, seri üretime ve sermaye kontrolüne isyan eden bazı sanatçılar tarafından devam eden girişimler olmuştur ve amaçları daha ucuz ve basit teknik araçları ve gerçeklikten kaynaklanan ve onu stimüle eden, izleyicileri büyüleyen ve onları tuhaf, kurgusal ve gerçek dışı dünyalara, bilinç ve hayal dünyalarının iç içe geçtiği gerçek dışı veya düz anlatı yapılarına götüren yeni özgün formlar ve temalar yaratan çağdaş deneysel anlatı sanatsal yaklaşımları arayıp bulmaktı. Aslında aradıkları şey, geleneksel sinema biçimlerinden kurtulmuş ve bizlere "gölge, ışık ve etkili kompozisyonun başrolde olduğu deneysel bir sinema ritüellerini sunan" muhteşem görsel yöntemdir. Bu bağlamda, Jean-Luc Godard, Jean Epstein, Jean-Marie, -ve günümüzde- Alain René ve Bazoulin'in film işlerini sayabiliriz. Bu sanatçılar bizlere geleneksel film yapısını bozan eserleri sergilemişlerdir ve şiirin görsel-işitsel bir bilgi akışı gibi aktığı, şekillerin ve çekimlerin birbiriyle çarpıştığı, birbirini davet ettiği veya netleştirdiği filmler yarattılar. Bilgisayar teknolojisinin devreye girmesi, anlatı sinemasının adım adım ilerlemesini ve çarpıcı sahneler ve arka planlar oluşturmak adına yüksek özgürlük

derecelere ulaşmasını gerçekleştirmiştir, ayrıca, Jurassic park, Roger Rabbit, The Mortal Instruments, Star Wars ve başka aksiyon ve özellikle bilimkurgu filmlerinde olduğu gibi aktörleri imkansız olmasa bile zor ve tehlikeli durumlara sokma imkanını sağlamıştır. "Oyuncak Hikayesi" filmi, tamamen bilgisayar teknolojisiyle yapılan ilk animasyon filmi olarak sinema tarihinde bir "dönüm noktası" teşkil etmektedir ve ardından "Dinozor" gibi bu alanda birçok film onu takip etmiştir. Aslında bu tarz filmlerde, bilgisayar teknolojileri yokluğunda, anlatı sineması ile bilgisayarı kullanarak hareket ettirilen sinema arasında bir kavram ve terim örtüşmesine, daha doğrusu bir rol alışverişine ve tamamlayıcılığa tanık olmaktadır[33].

Örneğin, (Maske) filmi? Kahraman (Carrey) maske taktığında kazandığı insanüstü yetenekler ya da geçirdiği sanatsal ve fizyolojik dönüşümler, geleneksel animasyon yöntemleriyle yapılsaydı inandırıcı olmazdı ve yetişkin dünyasına ait olamazdı. Bununla beraber, sinemadaki teknoloji sayesinde bazıları sinema perdesinde yıldız aktörlere tekrar hayat verme olasılığını öngörmüştür, bazıları ise örneğin Marilyn Monroe veya James Bond'un yeni filmlerini yapma olasılığını veya bunları tek bir filmde, gerçeklikten ve dekorasyondan yoksun ve aynı zamanda çizgi film değil uzun metrajlı film karakterini koruyan bir filmde birleştirme olasılığını hayal etmiştir. Final Fantasy filminde aslında olan tam da budur, filmdeki her şeyin fiziksel bir varlığı yoktur, her şey Japon sanatçı (Hironobu Sakaguchi) hayaline dayanarak dijital teknoloji araçları kullanılarak bilgisayarlar aracılığıyla üretilmiş veya yaratılmıştır, filmdeki tek gerçek ya da somut şey filmdeki büyük yıldız aktörlerin (Donald Sutherland, Alec Baldwin, James Wannerton ve başkalarının) sesleridir[34].

O seslerden bile daha sonra vazgeçilebilir, zira dijital devrim devam ettikçe ne doğulu ne de batılı, arada özelliklere sahip sanal aktörler olacak mükemmel gerçek yıldız aktörler tamamen dijital cihazlar ve teknolojileri kullanarak elde edeceğiz. Peki o halde kısıtlama, sansür veya pahalı sermaye olmadan bize her şeyi sağladığı sürece bu teknolojiyi kullanmamıza engel olan nedir? Çağdaş sinema dijital teknolojisi, yönetmenin ekranda göstermek istediği her şeyi kontrol edebilmesi için en üst düzeyde özgürlük sağlamıştır, hatta ana akım sinemasında hayal bile edilemeyecek temaları, konuları, bilim kurgu, zor fantezi, artan şiddet, alışılmadık sadizm, grafik seks sahneleri vb. içeren temaları ele alabilir. İşte burada dijital bilgisayar tarafından oluşturulan hayali sanal aktörleri istihdam edebilir ki bu,

suçlama ve ithamları ya da medyadaki imajlarını umursamayacak aktörler anlamına geliyor ve bu şekilde şiddet ile seks sahneleriyle ilgili izleyiciler ve eleştirmenler tarafından aktörlerin insan olmadıklarını fark ettiklerinde daha etkileyici hale gelebilir. Bu dijital teknoloji ile sinema hayal dünyasına daha çok yaklaşmakta ve algılar da akla gelen her şeyi sanatsal olarak kabul edilebilir bir şekilde söylemek ve sergilemek için neredeyse mutlak bir özgürlüğün olduğu roman ve masal yazma dünyasına giderek daha yaklaşılmaktadır. Elbette geleneksel dijital sinema yok olmayacak, yıldız sistemi de yok olmayacak, büyük film şirketleri ve geniş sinema laboratuvarları da yok olmayacak, lakin dijital sinema denilen yeni bir sinema türünün önünü açacaklardır. Ancak sonuçta, dijital araç ve tekniklerden, teknik ve görsel bilimsel başarılarından daha önemli bir unsur mevcut, bu başarılar anlam ve güzellik katan unsurdur. Burada kastettiğim, deneyim ve hayal gücünün karışımını insanlar için keyifli bilgiye dönüştürebilme vizyonuna ve yeteneğine haiz olan sanatçıdır[35].

### **3.1 ANİMASYONUN ALICI HAYAL GÜCÜNE VE BİRÇOK FİKİR YARATMA ÖZGÜRLÜĞÜNE ETKİSİNİ ANALİZ ETMEK**

Fikir, duyuşsal algılama yoluyla aldığımız bilgi ile uzun süreli bellekte depolanan bilgi arasındaki etkileşimden kaynaklanan zihinsel bir eylemdir. Duyusal algılama yoluyla bir ileti ya da işaret aldığımızda, bunu gözlemlenen olgu hakkındaki önceki bilgilerimizle karşılaştırarak önceki bilgilerimizi onaylar, değiştirir ya da tamamen terk ederiz. Sinema ise, görüntüde görünmeyen şeylere ve fikirlere gönderme yapan bir göstergedir, yani alıcı zihninde görüntüde görünmeyen fikirler ve kavramlar doğurabilen küçük bir aksesuar gibi karmaşık bir anlamsal boyuta sahiptir. Bunu, Mustafa Akkad'ın Ömer el Muhtar filminde fark etmiştik, çocuğun taşıdığı gözlük, görüntüde görünen ikonik boyutun ötesinde düşünsel bir boyuta sahiptir. Buna başka örnek, Eisenstein'in öldürülen işçilerin görüntüsünü kesilmekte olan bir boğa ile ilişkilendirdiği montaj bağları aracılığıyla üretilen karmaşık anlamlarda da görülür[36].

Çizgi filmler, çocuklara hitap etmek için durağan çizimlerin hareket ettirilmesine dayanan fikir ve anlamları somutlaştıran programları ifade eder ve ister konuşmalar şeklinde isterse de pürüzsüz geçiş için heyecan verici ve güzel melodiler şeklinde olsun diyalog veya yorum yoluyla çocukların en sevdiği stili kullanarak, çizilmiş görüntü ve hareket ile duyguların ve hislerin derinliğini gösteren bir sesle bütünleştirilmiş sahneler sunar. Çizgi filmler bir

çocuğun kişiliği şekillenmesinde önemli bir rol oynar ve onun derinliklerinde özel bir yere sahiptirler, bunun nedeni de hadiselerin hayali bir ortamda, düşlediği büyülü dünyalardan ya da çekici masallardan ruhunun arzuladığı, güzel bir kalıp içinde sunulmalarıdır. Bu sayede bu çizgi filmlerin cazibesine kapılır, ona bağlanır ve gösterileceği zamanı hevesle bekler. Çizgi filmler çocukların tutumlarını, alışkanlıklarını, kültürlerini ve davranış şekillerini olumlu ya da olumsuz yönde değiştirebilir, zira çocuklar çizgi filmleri, hayal gücünün serbest bırakıldığı ve oyun hayatının bir uzantısı olarak görürler. Çocukların bu tür programlara olan düşkünlüğünün nedeni, ses, görüntü ve hareketi bir araya getirmesi ve izleyici dikkatini çekme kabiliyetine sahip olması gibi birçok avantajından kaynaklanır, aynı zamanda izleyiciyi, televizyonu açması dışında hiçbir çaba sarf etmeden, kimi zaman eğlenceli, kimi zaman da kültürel ve sosyal bilgiler içeren hayali sahnelerle bereketli bir dünyaya yolculuğa çıkarır olması o avantajlardan biridir[37].

Çizgi filmler çocukların kişilikleri oluşmasına ve inşa edilmesine katkıda bulunur çünkü çocuğa arzuladığı yerlerde hadiseleri geçen çekici hikayeler veya heyecan verici masallar şeklinde bilgi sağlar. Çizgi filmlerin cazibesi de unsurlarını insanların, hayvanların ve bitkilerin gerçekliğinden alan ve ifade özgürlüğü ile karakterize edilen canlı hareketinden gelir. Çizgi filmler ayrıca, bilgi, kavram ve değerleri sıralı ve hikayeleştirilmiş bir şekilde aktaran en önemli organize çevresel unsur olduğu için çocuğun kişiliği üzerinde büyük bir etkiye sahip olup Çizgi filmin ne kadar kısa olursa etkisi de o kadar güçlü ve şiddetli olması önemli bir bilgidir. Bilimsel çalışmalar, her on bin çocuktan beşinin çizgi film karakterlerini ve izlediklerini taklit ettiğini gösterir ve genellikle bu çocuklar, çocuklarını önemsemeyen ve onlara doğru bilgileri vermenin iyi bir yolu olarak izledikleri içerikleri takip etmeye istekli olmayan ailelerden olur. Çizgi filmlerin çocukların bilişsel, duygusal ve davranışsal yönleri üzerindeki büyük etkisi göz önüne alındığında, Çizgi filmlerin çocukların bilimsel kavramları edinmeleri üzerindeki etkisini incelemek çok önemli bir eğitimsel ve kültürel gereklilik haline getirmiştir. Çocuklarda bilimsel kavramların oluşması ve gelişmesi, tüm eğitim aşamalarında öğretim genel hedeflerinden biri olup kavramların öğretilmesi, belirli bir uygun yöntem ve çocuklarda bilimsel kavramların doğru oluşmasının güvenliğini sağlamak gerektirir[38].

Çizgi film/Animasyon programları, çocuklar zihinlerine eğitimsel, ahlaki, kültürel ve sosyal kavramların aşılmasında önemli bir araçtır çünkü bilgiyi çekici bir dramatik formda ve

heyecan verici masallar ve maceralar içeren ilginç hikayeler şeklinde sunar ve hareketin, zamanın ve yaşamın tüm yasalarına meydan okuyan yaratıkların ve hareketlerin olduğu heyecan verici ve gürültülü dünyalar yaratır. Birçok araştırma, televizyonda animasyonun ortaya çıkmasına neden olan bir dizi faktör olduğunu göstermektedir; bunlardan en önemlisi, çocukların animasyona yönelik artan talepleri ve reklam verenlerin çocuk ve yetişkin müşterilerine ulaşmak için animasyondan yararlanma yoluna gitmeleridir. Öte yandan, birçok araştırma çizgi filmlerin çocukları bilgilendirmede kullanılan önemli kaynaklardan biri olduğunu öne sürmektedir; çocukların haftada ortalama 25-72 çizgi filmi izlediği tahmin edilmektedir. Çizgi film programları, okul eğitimi çerçevesi dışında çocuklar zihinlerini ve ruhlarını şekillendirmede önemli ve etkin unsurlardan biri olarak görülmekte ve çocuklar bunları tartışmadan veya onlara itiraz etmeden oldukları gibi kabul etmektedir. Çizgi filmler Japonya, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere, Fransa ve Kore gibi farklı ülkelerden ithal edilmesiyle birlikte Arap ülkelerinin yabancı ülkelere ithal ettiği en önemli materyal ve öğelerden biri olarak addedilmektedir, araştırmalar ayrıca ithal veya yabancı materyallere sıkça maruz kalmanın özellikle çocuklar arasında taklit ve mimik eğilimlerini artırdığını göstermektedir[39].

### **3.2 SİNEMATİK MONTAJ YÖNTEMLERİNİN ÇİZGİ FİLMLERE ETKİSİ**

Kurgu, bir filmde drama, mizah veya gerilim yaratmak için kullanılacak bir tür ilerleyişi göstermek için birlikte düzenlenen bir dizi kısa sahneden ibarettir. “Montaj” terimi, “bir araya getirmek” anlamına gelen Fransızca kelimedenden gelmektedir. Bu teknik, Sovyet film yapımcıları tarafından 1928 yılı civarında geliştirildi ve o zamandan beri kullanılmaktadır. Montaj, çekimleri yoğunlaştırmak ve bir hikâye anlatmak üzere kullanılan bir video düzenleme türüdür. Montaj genellikle izleyiciye bir konu hakkında estetik açıdan hoş bir şekilde bilgi sağlamak üzere düzenlenen birden fazla çekim içerir. Montaj, filmlerde ve televizyon programlarında sahneler arasında geçiş yapmak ve gösterilen belirli bir noktayı vurgulamak için kullanılır ve genel olarak montaj, birbiriyle ilişkili birçok bilgiyi veya hadiseyi tek tek göstermeksizin hızlı ve etkili bir şekilde sunmak için kullanılır. Mesela montaj, her çerçevenin geçen bir saati veyahut günü temsil ederek bir olayın zaman içinde nasıl geliştiğini göstermek için kullanılabilir ya da bir karakterin aldığı bazı kararlar açısından önceki ve sonraki hayatının kliplerini hızlı bir şekilde sergileyerek eylemlerin sonuçlarını vurgulamak için de kullanılabilir[40].

Montaj her zaman bir tür anlatı sekansı ve kademeli ilerlemeyi elde etmeye çalışır, bu kademeli ilerleme, çekimlerin kendi aralarında sıkı bir organizasyon ve koordinasyon içinde birleştirme süreçlerinden başlayarak oluşturulur.

Aşağıdakiler de dahil olmak üzere birçok montaj türü vardır:

- a. Ardışık veya Kronolojik Montaj: Mantığı gereği, başlangıç, orta ve son açısından anlatı söylemine sadık kalır. Örneğin, kahve yapma işleminin baştan sona kadar tasvir edilmesi.
- b. Paralel Montaj: Bu tür ile zaman ve mekân açısından birbirinden uzakta olan iki olayı sergileyerek değinir.
- c. Rotasyonel Montaj: Eisenstein'ın "Potemkin Zırhlısı" filmi gibi aynı anda iki olaya değinir.
- d. Gerekli olanlar Montajı: Örneğin, savaş veya aşk gibi aynı eylemi merkeze alan sahneleri tasvir eder.
- e. Silme yoluyla Montaj: Tuvalet girip çıkma gibi bazı sahnelerin tamamını filme alınmayıp olay dizisinin belli bir zaman dilimini silerek yapılır.
- f. Analitik Montaj: Bir olayı veya konuyu, izleyicinin bütünsel bir bakış açısına sahip olmasını sağlayacak şekilde birden fazla yöne ayırıştırarak yapılır.
- g. Kompozisyonel Montaj: Bir dizi çekimi birleştirerek anlam oluşturmaya dayanır.

Montaj, filmsel tutarlılık ve bütünlük unsurunu yaratmak için filmin tüm ayrı sahneleri birbirine bağlayan bileşik bir doku oluşturur. Filmin ayrı birimleri birbirine bağlanması sonucunda elde edilen tutarlılık, çekimler, fikirler, hisler ve duygu düzeyinde bağlantının ve bütünlüğün sağlanmasına yol açar. Bu başarmak, bu alanda çok bilgili bir uzman gerektirir, çünkü montaj yalnızca çekimleri birbirine bağlama ve birleştirme süreci değildir, daha ziyade montajcı, ayrı birimleri izleyicide meydana gelen değişikliklere ayak uyduran bir anlam, mana ve uygun bağlam taşıyan bir çerçeve içinde sentezleyebilmelidir, zira filmin manevi bütünlüğünü sağlayan da budur[41].

Sinematik montaj, film yapımındaki bir başka gelişmeye de katkıda bulunmuştur; o da çekim boyutları olup Sinema başlangıcında filmler tamamen geniş çekimle çekilirdi ve önünde olup



biten her şey gösterilirdi, ancak montaj, kameranın ve çekimin yalnızca bir yerden diğerine değil, bir açıdan diğerine, daha yakına ve daha uzağa hareket etmesini sağlamıştır. İşte bu noktada kamera sadece hikâye aktarımına değil, hikâye anlatımına da katkıda bulunmaya başlamıştır. Sinematik montaj filmler süresinin uzamasında da katkıda bulunmuştur; Film süresi, tek bir ham film makarasının süresi olan 12 veya 15 dakikayı geçmeyen dakikalar iken montaj sayesinde birbirine bağlanan birden fazla makaradan film yapmak mümkün hale gelmiştir[42].

Sinematik montaj, insan zekasını taklit ederek, animasyon ve görsel efektleri geliştirerek ve film yapımcılarının hikâye anlatımını izleyici tercihlerine göre uyarlamasına olanak tanıyarak sinema filmleri yapımında bir devrim yaratmaktadır. Bu teknolojik çığır, eşi benzeri görülmemiş bir yaratıcılık ve yenilikçiliğin önünü açarak yeni bir geleceğin yolunu da açmaktadır, bununla birlikte yapay zekâ destekli bu araçlar, film yapımcılarının gerçekçi karakterler ve karmaşık senaryolar yaratmasını sağlamaktadır ki yapay zekanın sinemaya entegrasyonu, film deneyimlerinde ve etkileşimlerinde devrim yaratma potansiyeline sahiptir.

Aynı zamanda sinematik montaj, sinematik deneyimleri sağlamak için animasyon filmleri ile görsel efektleri üretmenin çeşitli yönlerine büyük ölçüde değişiklik yapabilme gücüne sahiptir.

Sinematik montaj yöntemleri, makine öğrenimi algoritmalarından yararlanarak izleyiciler için daha gerçekçi ve sürükleyici deneyimleri yaratabilecek yeni animasyon ve görsel efekt teknikleri geliştirmek için kullanılmaktadır. Bununla birlikte, film yapımcıları yapay zeka algoritmalarından yararlanarak fotogerçekçi görüntüler oluşturabilir, karmaşık dijital ortamlar yaratabilir, gerçek dünyadaki olguları daha doğru ve verimli bir şekilde simüle edebilir, izleyicilerin yeni ve sürükleyici yollarla ilgisini çekecek sanal gerçeklik ve interaktif filmler gibi yenilikçi sinema deneyimleri yaratabilir. Aynı zamanda bu algoritmalar film yapımcılarına, izleyicilerin eylemlerine ve tercihlerine yanıt veren dinamik ve uyarlanabilir anlatılar oluşturabilmelerine imkân verebilir[43].

Sinematik Montaj Yöntemleri[44]:

a. Paralel Montaj: Amerikan film endüstrisi öncülerinin oluşturdukları bir montaj tekniği olup heyecan ve beklentiyi arttırmak amacıyla düşünsel bir bağdan yararlanarak dramatik bir etki yaratmak için aynı anda meydana gelen ve mekanları farklı olan iki olayın bir araya getirilmesidir.

b. Zihinsel Montaj: Görsel bir mantığa ve psikolojik etkiyi en çarpıcı şekilde olmasını sağlayabilecek her şeyin yaratılması dahilinde, olay bağlamından bağımsız olarak çekimleri kesen bir tekniğe dayanır. Başka bir deyişle, ardışık iki çekim birbiriyle çelişir ve bu çelişki izleyici zihninde kadrajın dışında başka bir görüntüye delalet eden üçüncü bir çekim doğurur.

Film yapımı dünyasında en önemli metot ve yöntemlerden biri olarak kabul edilir çünkü izleyiciyi esere bağlayan entelektüel bir faktör içerir ve sahneleri de izleyici duygularıyla bağlantılı olur. Bu montaj türü, halkların belirli sembollerini, hatta kültürlerini ve fikirlerini kullanarak izleyici duygularını canlandırmayı amaçlar. Bu montaj türü, olayı olduğu gibi aktarmaktan çok, toplum üzerindeki etkisine odaklanır. Ayrıca bu montaj türü, belirli bir izleyici grubunu etkilemeyen ancak biraz daha geniş kapsamlı olabilecek belirli sahneler oluşturmak için de kullanılabilir.

Zihinsel montajın birçok örneği vardır ve hiçbir yüksek profilli sinema eseri bu tür bir sahneden yoksun olmaz, öyle ki Kuleşov efekti olarak adlandırılan bazı örnekler vardır. Örneğin Kuleşov'un kısa filminde, aktör Ivan Mosjoukin'in tek bir çekimi üç ek sahneyle birleştiriliyor: birincisi bir çorba kasesi, ikincisi tabutta bir kız ve üçüncüsü kanepede yatan bir kadın sahnesidir.

"Montaj" hakkında pek çok kavram ve bu konuyla ilgili pek çok sanatsal anlayış ve teori vardır. Bunlardan en öne çıkanı, montaj teorisini ve sunum yöntemini sinematik ve sanatsal açıdan açıklayan "beş montaj teorisi" olarak adlandırılan teoridir.

Kuleşov efekti, bu yöntemle üç farklı fikri tek bir ifadede iletmeyi amaçlamıştır ve bu söz konusu fikirlerin zihinsel montaj yöntemi aracılığıyla izleyiciye iletterek gerçekleştirilir. İlk sahne açlığı (çorba), ikinci sahne üzüntüyü (tabut), üçüncü sahne arzuyu (kadın) temsil eder. Kuleşov, sahnelerin geri kalanıyla tezat oluşturan tek bir sahne aracılığıyla duyguları

hareketlendirme konusunda uzmanlaştı, bu nedenle teknik Kuleşov efekti olarak tanınmıştır[45].

c. Metrik Montaj: Kesme biçiminin esas olarak çekim uzunluğuna ve sahneyi en üst düzeye çıkarmak için bu kesmenin tekrarlanmasına bağlı olduğu bir stil. Bu tarz hikâye olaylarının anlatımına dayanır, bu nedenle filmin en can alıcı noktasına ulaşırsanız, gizem ve gerilim filmleri için uygun olan bu stili kullanabilirsiniz. Yani, kaygı ve gerilimi yükselten çok sayıda sahnenin yapıldığı yöntemdir. Bu tarz filmlerle ilgileniyorsanız, Metrik montaj bu durum için çok uygundur. Metrik montaja en uygun örnekler, filmlerinin çoğunda bu türü sıklıkla kullanan Alfred Hitchcock'un filmleridir.

d. Ritmik Montaj: İzleyicinin duysal ve görsel hissini bütünleştirir ve sahneyi tamamlamak için çekimlerle iç içe geçen bir tür müzikle birlikte yapılır. Video editörünün müziği sanatsal ve yaratıcı bir şekilde görüntülere uydurması zorunludur.

Ritmik montaj, çekimlerde süreklilik yaratmayı ve izleyiciyi filmin atmosferine dahil etmeyi amaçlar. Sanat eserlerinde iş birliği önemlidir, film yapımı birçok sanatı aynı anda bir araya getirir. Örneğin Ritmik montajda yönetmen, editör, besteci ve müzik kompozitörü görüntüyü oluşturma, görselleştirme ile bağlantılı tek bir sanatsal eser için birlikte çalışırlar.

e. Tonal Montaj: Bu montaj yöntemi, kesme yönteminin sahne duygusal değerini çekim süresi hesaplamalarından uzaklaştırarak derinleştirdiği, müzik ilavesiyle iki veya daha fazla çekimden oluşan çekimin duygusal anlamına dayanır. Tonal montaj, zihinsel montajda olduğu gibi duygusal ve entelektüel yöne yönelir. Tonal montaj ile zihinsel montaj arasında ayırım yapamayanların olduğu gibi, ikisi arasında büyük bir karşılıklı bağımlılık olduğu için birçok sahnede ve örnekte ikisini birlikte kullananlar da vardır.

Lakin yönetmen Ingmar Bergman aynı fikirde değildir. Kurgunun müzik gibi olduğunu, duyguları ancak montajla uyumlu hale getirilebileceğini söylüyor ve eğer montaja müzik ve müzikal öğeler eklenirse, sahnenin nasıl düşünce ve duygu dolu olacağını de sorguluyor.

f. Üsttitreli Montaj: Bu dört türün- entelektüel, metrik, ritmik ve tonal- hız, fikirler ve duyguları mükemmel bir şekilde harmanlayan bir kombinasyonudur. Üsttitreli montaj, katliamları ve zorlukları tasvir eden birçok sahnesinin olmasıyla bazı zamanlarda tartışmaları tetiklemeye hedefler. Üsttitreli montaj o tür sahneleri somutlaştırmaya

yakındır, çünkü katliam sonucu izleyicinin öfkesi olmalıdır. Üsttitledirli montajın pek çok örneği vardır, ancak montaj teorisinin bir bütün olarak (zihinsel, metrik, ritmik ve tonal dört türünün hepsiyle) en iyi örneklerinden biri şudur: Bu sahne, montaj teorisi film yapımı üzerindeki etkisinin en iyi örneklerinden biridir çünkü sahne, anlatıyı korurken montaj teorisinin tüm yöntemlerini harika bir fikirle birleştiriyor. Ayrıca, yönetmenlik ve montaj süreci boyunca sahnedeki olayları destekleyen bir duygu da içerir.

g. Harmonik Montaj: Metrik, ritmik ve tonal montajlarının bir kombinasyonu olup amacı izleyicide belirli bir tepki uyandırmaktır.

h. Sıralı Montaj: İzleyiciye olayın zaman ve mekan içinde sürekli ve tutarlı olduğu izlenimini veren bir montaj yöntemi, klasik kesim olarak da bilinir[46].

i. Sinematik Montajın Yaygın Teknikleri[47].

Animasyonlar: Hareketli çizimler ve multimedya çizimleri montaj tekniklerinin önemli bir parçasıdır. Animasyon, detaylandırmak ve filme görsel boyutlar eklemek için hayali sahneler ve efektler oluşturmak için kullanılabilir. Animasyon teknikleri, karmaşık kavramları açıklamak veya eşsiz hayali dünyaları yaratmak için kullanılabilir.

Hızlı kesim tekniği: Film montajı, tipik olarak hızlı bir sıralamayla ilerleyen birlikte kesilmiş birçok çekimle karakterize edilir. Bu süre, hikâyenin seyirciyi kaybolmuş ya da yanlış anlamış olduğunu hissettirmeden ilerlemesini sağlar.

Diyalogsuz teknik: Birçok montajda tekniği anlatma-göster felsefesini benimsemiştir. Karakterlerin bir sahnede nasıl hissettiklerini anlatmaları genellikle başarılı bir şey değildir, bunun yerine bir o hislerini montajda göstermek çok etkili olabilir.

Sesli anlatım tekniği: Becerikli bir seslendirme, önemli bilgileri izleyiciye açık ve ince bir şekilde iletebilir. Cisimlendirilmemiş montaj sırasında neler olduğunu anlatarak daha fazla bağlam sağlayabilir.

Süper teknik: Bu teknikteki montaj, karakterler ve hikâye hakkındaki bilgileri ve güncellemeleri hızlı bir şekilde iletmek için ekrana metin yükler, bu teknik genellikle film sonunda gerçekleşir.

Müzik tekniği: Montaj, hareketi, hızla gelişen olayları ve karakterlerin film boyunca hissettikleri duyguları vurgulamak için müzik kullanır.

### 3.3 ANİMASYON FİMLERİNDE MONTAJIN ÖNEMİ

- a. Hikaye anlatımında yardımcı olur: Montaj, bir filmin hikayesini net ve özlü bir şekilde anlatmaya yardımcı olabilir.
- b. Heyecan ve gerilim katar: Montaj, hızlı kesim gibi teknikleri kullanarak bir filme heyecan ve gerilim katabilir.
- c. Duyguları güçlendirir: Montaj, yakın çekim ve müzik gibi teknikleri kullanarak izleyici duygularını daha hissedilebilir hale getirebilir.
- d. Sinematik montaj, animasyon endüstrisinde aşağıdakiler dahil olmak üzere çeşitli hedefleri gerçekleştirir[48].
- e. Zamanı hızlandırma: Sinematik montaj ister bir gün ister bir hafta ister bir ay veya bir yıl olsun, hareketi izleyiciye mantıklı bir şekilde aktarmak ve hikâyeye sadık kalmak için zamanı hızlandırma yeteneğine sahiptir.
- f. Bir seferde çok fazla bilgi aktarmak: Bazen bir hikâyede aktarılması gereken önemli ayrıntılar vardır ama yönetmen bunları açıklamak için çok fazla zaman harcamak istemez. Montaj bu süreci hızlandırabilir ve izleyici dikkatini birkaç saniye içinde çekebilir.
- g. Gerilimi artırmak: Birçok montajın filmin yaklaşık üçte ikisinde ve genellikle hikâye doruk noktasından hemen sonra gerçekleştiğini fark etmişsinizdir. Montaj, film sona ulaşırken izleyicinin bir karaktere veya hikâyeye olan ilgisini yenileyebilir ve yeniden canlandırabilir.
- h. Bunun yerine karşılaştırma ve zıtlık: Sinematik montajı bazen film başında yer alır. İki karakterin günlük ya da rutin hayatlarını karşılaştıran bir montaj, birbirlerine göre statülerini ve dolayısıyla güç seviyelerini belirleyebilir.
- i. Karakteri ortaya çıkarmak: Sinematik montaj, bir karakterin nasıl değiştiğini ortaya çıkarmanın bir yolu olabilir; bir gece uyuşturucu halüsinasyonunun hızlı etkilerinden altı

ay boyunca hastalığın etkilerine kadar. Montaj, izleyicinin bir karakterin fiziksel ve zihinsel durumundaki dramatik değişimi hızlı bir şekilde anlamasına yardımcı olabilir.

- j. Birçok olay örgüsünü birleştirmek: Her hikâyeyi baştan sona göstermek için her zaman vakit olmayabilir, montaj ise hikayeleri birleştirmenin ve her karakterin hak ettiğini almasını sağlamanın etkili bir yoludur.
- k. Çekimleri bağlamak: Montajcı, animatörler tarafından çizilmiş veya hareket ettirilmiş çekimleri birbirine bağlar.
- l. Ritim oluşturma: Montaj, film hızını kontrol etmek ve genel ritmi belirlemek için kullanılır.
- m. Duyguları etkileme: Montaj, izleyicide mutluluk, üzüntü veyahut korku gibi farklı duygular yaratmak için kullanılır.
- n. Hataların Giderilmesi: Montaj, çekimlerdeki herhangi bir hatayı veya kusuru gidermek için kullanılır.

Animasyon filmlerinde kullanılan montaj teknikler[49]:

- a. Kesme: Doğrudan bir çekimden diğerine geçmek.
- b. Erime: Bir çekimden diğerine pürüzsüzce geçmek.
- c. Geçiş Çekimleri: Ana çekimleri birbirine bağlamak için kısa çekimleri kullanmak.
- d. Efektler: Kamuflej ve opaklık gibi görsel efektlerin kullanılması.

Montajın ayırt edici rolünü gösteren animasyon film örnekleri:

- a. Prens Mononoke (1997): Bu film, hızlı bir ritmi oluşturmak ve filme heyecan katmak için montaj tekniği kullanmıştır.
- b. Oyuncak Hikayesi (1995): Bu film, filmin hikayesini net ve özlü bir şekilde anlatmak için montaj tekniğini kullanmıştır.
- c. Kayıp Balık Nemo (2003): Bu film, izleyicide mutluluk, üzüntü ve korku gibi farklı duygular yaratmak için montaj tekniğini kullanmıştır.

d. Süper Kahramanlar (2004): Bu film, animatörler tarafından hareket ettirilen çekimleri birbirine bağlamak için montaj tekniğini kullanmıştır.

Animasyon yapımında dijital tasarım temsilleri:

Dijital tasarım, modern animasyon filmlerinin ana bileşenlerindedir.

Dijital tasarım, karakterler, arka planlar, animasyonlar ve özel efektler oluşturmak için kullanılır.

Aşağıda animasyon filmlerindeki dijital tasarım temsillerine örnekler verilmiştir:

- a. Karakterler: Maya ve Blender gibi 3 boyutlu programlar kullanarak Karakterler tasarlanır
- b. Arka planlar: Photoshop ve Illustrator gibi 2 boyutlu yazılımları kullanarak arka planlar tasarlanır.
- c. Animasyon: Maya ve Blender gibi animasyon yazılımları Karakter ve kamera hareketleri oluşturmak için kullanılır.
- d. Özel efektler: Houdini ve Nuke gibi özel efekt programları patlama, duman ve ateş gibi efektler oluşturmak için kullanılır[50].

Dijital tasarımın ayırt edici temsillerini gösteren animasyon film örnekleri[51]:

- a. Prenses Mononoke (1997): Bu film, gerçekçi karakterler ve arka planlar oluşturmak için CGI teknolojisini (bilgisayar tabanlı görüntü) kullanmıştır.
- b. Oyuncak hikayesi (1995): Bu film, CGI teknolojisini kullanarak oluşturulan ilk tam animasyon filmidir.
- c. Kayıp Balık Nemo (2003): Bu film, gerçekçi bir sualtı dünyası oluşturmak için CGI teknolojisini kullanmıştır.
- d. Süper Kahramanlar (2004): Bu film, karakterler ve gerçekçi hareketleri oluşturmak için CGI teknolojisini kullanmıştır.

Animasyon montajında dijital tasarımın etkisini analiz etme ve değerlendirme

Animasyon sektörü, dijital tasarımın ortaya çıkmasıyla muazzam bir devrim geçirmiştir. Dijital yazılımlar kullanımını sınırsız yaratıcı olanaklara yol açmış ve üretim süreci doğruluğunu ve verimliliğini artırmaya yardımcı olmuştur. Animasyon montajında Dijital tasarımın etkisini aşağıda belirtilenler aracılığıyla analiz edilir ve değerlendirilir[52]:

- a. Animasyon montajında kullanılan dijital araçları ve programları tanımlamak.
- b. Animasyon montajında dijital tasarımı kullanmanın avantaj ve dezavantajlarını analiz etmek.
- c. Dijital tasarımın üretim süreci verimliliğine etkisini değerlendirmek.
- d. Animasyon montajında dijital tasarım kullanımının karşılaştığı zorlukları belirlemek.

Dijital Tasarım Araçları ve Yazılımları:

Animasyon montajında kullanılan dijital araçlar ve yazılımlar çeşitlidir ve şunları içerir:

- a. Vektör grafik yazılımı: Adobe Illustrator ve Inkscape gibi.
- b. Piksel grafik yazılımı: Adobe Photoshop ve GIMP gibi.
- c. 2 Boyutlu animasyon yazılımı: Adobe Animate ve Toon Boom Harmony gibi.
- d. 3 Boyutlu animasyon yazılımı: Maya ve Blender gibi
- e. Montaj programları: Final Cut Pro ve Adobe Premiere Pro gibi

Dijital tasarım kullanımı avantajları:

- a. Sınırsız yaratıcı olanaklar: Dijital programlar, sanatçıların yaratıcı fikirlerini kısıtlama olmaksızın gerçekleştirmelerini sağlar.
- b. Yüksek doğruluk ve verimlilik: Dijital programlar, üretim süreci doğruluğunu ve verimliliğini artırmaya yardımcı olur.
- c. Değiştirme ve Modifikasyon kolaylığı: Grafikler ve animasyonlar, dijital yazılımlar kullanılarak kolayca modifiye edilebilir ve değiştirilebilir.



- d. Sanatçılar arasında işbirliği: Dijital yazılımlar, sanatçıların projeler üzerinde kolayca işbirliği yapmalarına olanak tanır.

Dijital tasarım kullanımının dezavantajları:

- a. Dijital programları öğrenmek: Dijital programları kullanmayı öğrenmek zaman ve çaba gerektirebilir.
- b. Programlar maliyeti: Bazı dijital programların maliyeti yüksek olabilir.
- c. Yaratıcılığı etkilemek: Dijital programlara güvenmek yaratıcılığı kısıtlayabilir.

Dijital tasarımın üretim süreci verimliliğine etkisi:

Dijital tasarımın kullanımı, üretim süreci verimliliğini büyük ölçüde artırmıştır. Dijital programlar aşağıdaki konularda yardımcı olmuştur:

- a. Animasyon üretmek için gereken süreyi azaltmak.
- b. Animasyon kalitesini arttırmak.
- c. Üretim maliyetini düşürmek.

Dijital tasarımın kullanımında karşılaşılan zorluklar

Dijital tasarımın kullanımı, aşağıdakiler de dahil olmak üzere bazı zorluklarla karşı karşıyadır:

- a. Dijital programları öğrenmek: Dijital programları kullanmayı öğrenmek zaman ve çaba gerektirebilir.
- b. Programlar maliyeti: Bazı dijital programların maliyeti yüksek olabilir.
- c. Güçlü bilgisayarlara duyulan ihtiyaç: Bazı dijital programların çalışması için güçlü bilgisayarlar gerekir.

Dijital tasarım, animasyon alanı gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. Dijital Programlar, üretim süreci verimliliğini arttırmaya yardımcı olmuştur ve yaratıcılık için yeni yollar açmıştır[53].

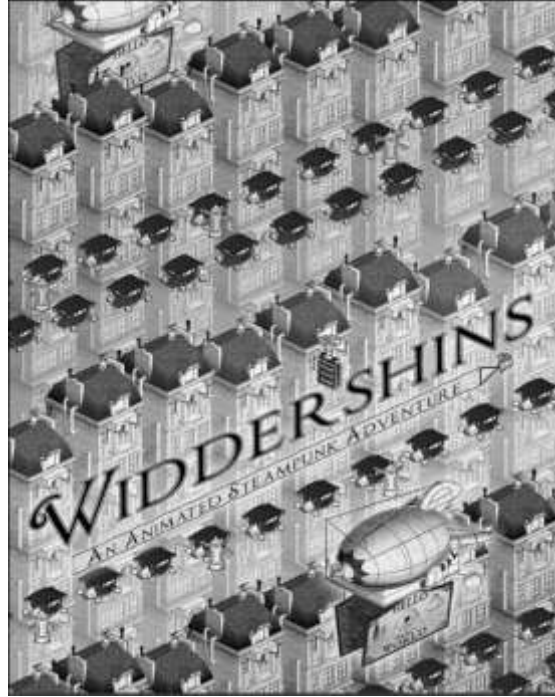
## 4. ÖRNEKLEM ANALİZİ

Üç kısa metrajlı film olan araştırma örneği, filmlerin önemli film kurgu yöntemlerine yer verdiği ve filmlerin izleyicilere dokunaklı bir şekilde sunulduğu araştırma konusu ile bağlantısı üzerinden ele alındı. Örnekler ayrıca tamamen şekil ve karakter endüstrilerinde ve karakterlerin filmin temasına göre yaşadığı dünyada dijital tasarıma dayanıyordu ve filmler birçok ödül kazandı ve film hikayeleri de resim, sanat ve yaratıcılıkla ilgiliydi ve ayrıca filmin görüntüleri de dijital tasarıma dayanıyordu. İzleyiciyi cezbeden ve hikayeye etkileşime girmesini sağlayan, aktarılacak duygu ve fikirleri harika bir şekilde aktaran estetik görüntüler oluşturan renkler ve yaratıcı formlarla dolu.[54]

Filmler şunlardır:

- a. ALIKE 2015
- b. WIDDERSHINS 2018
- c. NAPO 2021

### 4.1 WIDDERSHINS



Şekil 4.1: Widdershins Filmi.

Film Özeti: Film, robot hizmetçisinin tavsiyelerinin aksine, özgürlüğüne düşkün bir kadının peşinden gittiğinde kaosa sürüklenen şımarık bir adamın robotik hayatını anlatır.

Simon P. Biggs yönetmenlik ve senaryo yazarlığı görevlerini üstlenmişti ve Brian Cox - Jam Grey eserin yıldızları arasındaydı. Ayrıca Film (BAFTA Ödülleri 2018) (Dinard İngiliz Film Festivali) de dahil olmak üzere birçok ödül kazanmıştır.

Oyuncu Kadrosu ve Ekip

Müzik:

Giles Lamb

Görüntü yönetmenliği yapan

Simon P. Biggs

Editörlüğünü Yapan

Simon P. Biggs

Prodüksiyon Tasarımı yapan

Scott Morriss

Sanat Bölümü

Martin McGhee ... karakter heykeltıraşı

Hjnalka Szántó ... cg modelleyici

Ses Departmanı

Philip Feenan ... ses mikseri

Animasyon Bölümü

Simon P. Biggs ... animatör

Scott Burgoyne ... yardımcı animatör

Film Analizi: Her iki yöntem de birbirini tamamlayana kadar çatışmaya katkıda bulunan yapılan hatalardan sıkıntı çekmiş en güvenilir hizmetkârı olan robot tarafından emredildiği gibi özgür bir kadın olan Lucy'ye karşı aşırı bir hoşnutsuzluk geliştiren ve düzeni seven kibirli bir adam olan Thomas'ın hikayesini tasvir eden görsellik açısından çarpıcı bir animasyon filmidir.

Anlatı, Thomas'ın mekanik yaşamının mükemmel yakın bir şekilde temsil ettiği hareketli dizilerin yaratıcı ve keşfedici unsurlarıyla harika biçimde temsil edilen bir tür büyüleyici ve alışılmadık ortamda gerçekleşir. Atmosfer, mücavir alanın her köşesinde tertip edilen tam düzen ve kontrolü tasvir eden rafine ve sade renklerden oluşan bir boya kutusuyla sunulur. Grafik tasarım kullanılarak Thomas'ın Viktorya dönemindeki yaşam tarzı ön plana çıkarılmış, bu da anakonda, modern atmosferi ve neredeyse mükemmel uzaydaki düzeni yansıtan bir üslup ile yapılmıştır.

Bununla birlikte, Lucy adında hayat dolu ve enerjik bir sosyal varlığa katılmak, ışığı, rengi ve enerjiyi Thomas'a eşit olarak yeniden dağıtarak organize bir ortamı canlandırır. Hikayesi farklı animasyon stilleriyle doludur. Birçoğu ışıltılı ve renklidir, fakat bazıları daha ağırbaşlı ve düzenlidir. Uyumlu biçimde Lucy'nin görünüşleri, Thomas ile ilintili cilalı ve denetlenmiş görüntülerle tezat oluşturan cesur ve yaşam enerjisi yüksek animasyonlarla temsil edilir.

Thomas, Lucy'nin sıcaklığına ve yaşam coşkusuna giderek daha fazla âşık olmaya başladıkça, filmin görsel tarzı da onun farklı algılarını yansıtmaya başlar ve bir tarzdan diğerine geçebilir. Yapı ve diyalogdan akıcı ve parlak bir hale dönüşen görseller ve renkler, Thomas'ın rutin bir sürecin ardından ortaya koyduğu duygusal anlatının bir yansıması gibi görünür. Filmdeki karakterlerin görünüşleri çarpıcı ve özenle hazırlanmış, çünkü doğa olarak kökten farklı olan Thomas ve Lucy filmde aynı zamanda karakterleri görsel olarak da farklı. Thomas, zihninin berraklığını simgeleyen temiz, basit ama cilalı çizgilerle tasvir edilmiş iken Lucy'nin maceracı ve neşeli iç doğasını temsil eden daha özenli tasarımında kafasından çıkan belirgin spiraller gibi yeni özelliklere daha fazla vurgu yapılıyor.

Thomas ve Lucy ve Widderşins arasındaki etkileşimin filmde hünerli ve şefkatli biçimde ele alınması kişisel gelişimle arkadaşlık konuları ve eşlik eden beklenmedik olayları ortaya çıkarır. Animasyon omurgası, animasyon karakterlerinin ayrıntılarına ve etkileyici doğasına

ilgi uyandırır ve ardından büyüleyici görsel hikâye anlatımı ve her yaştan izleyiciye hitap eden bir hikâye anlatımı deneyimi ile inşa edilen hikâyenin duygusal takdirini derinleştirir.

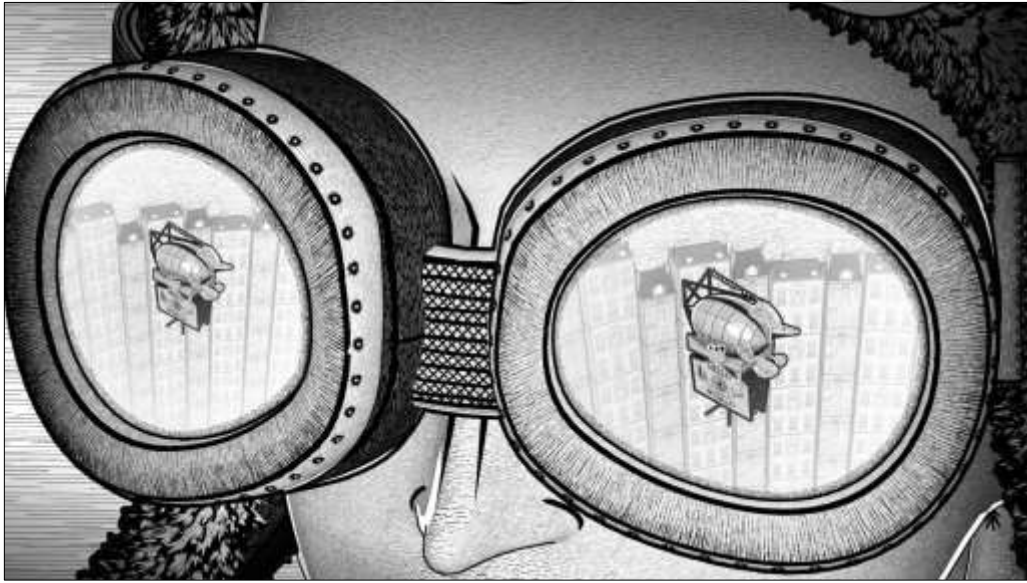
Genel anlamda baktığımızda bu film, bu film, sevginin dönüştürücü gücü ve insanların birbirleriyle nasıl dost, sevgili veya yabancı olarak bağlantı kurdukları hakkında içten ve iyi düşünülmüş bir animasyondur. Çizimler, renk paletleri ve temel tasarımlar olarak çeşitlendirilmiş arasında bir filmin bu tekniği, sizi birbirinden farklı iki dünyanın var olduğu bir yere götürüyor - ancak bundan bağımsız olarak- hayatın karmaşıklığına dair derin bir içgörü edinecek ve neşe ile başarımın yalnızca beklenmeyeni kucaklamaya hazır olduğunuzda nasıl elde edilebileceğini öğreneceksiniz.

Widdershins'deki karakterler:

Erkek: Konforlu ve tamamıyla otomatik bir hayat yaşayan zengin bir erkektir.

Kadın: Erkeğin hayatına girip onu alt üst eden özgür ruhlu bir kadındır.

Hizmetçi Robot: Erkeğin gündelik yaşamını yönetmekten sorumlu bir robottur.



Şekil 4.2: Widdershins Filmi.

Widdershins'in Eleştirel Analizi:

Ek Bilgi:

Film süresi: 11 dakika.

Prodüksiyon yılı: 2018.

Tür: Bilim Kurgu, Animasyon.

Dil: İngilizce.

Teknik Analiz: Bu senaryoda hem tasarım hem de çizim animasyonun çok önemli iki unsuru olarak addedilir, yanı derinlikler ve duygularla hikâye tamamının geliştiği yöntemdir. Filmin görselleri üslubu, tarihsel olarak kadim manuel el çiziminin daha modern dijital sanat ile çarpıcı bir karışımıdır, bu sayede karakterlerin doğasını ve hissiyatını yansıtabilen inanılır ve tamamıyla apaçık bir ortam ortaya çıkar.

Thomas'ın hayatındaki yalnızlık sembolizmi, zarif çizgiler, dakik şekiller ve bir grup sessiz renk içeren kusursuz Kübizm perspektifi içerisinde ifade edilir. Estetiği seçme yöntemi aslında onun doğruluğunun ve kontrolünün bir açıklamasıdır ve her şeyin doğru olması ve belli bir şekilde doğal biçimde düzenlenmesi gerektiğine işaret eder. Ayarlar olağanüstü biçimde özenlidir ve gelişmiş çözümleri olan lüks nesnelere doldurulmuş güzel yapıları gösterirken aynı zamanda hikâye kahramanın zengin ve kültürlü yaşam tarzını da yansıtır.

Ancak Lucy'nin durumunda bu, dini temalardan film endüstrisine ve grafik üslubuna yönelik bilim odaklı bir yaklaşıma geçişin dönüm noktası oldu. Thomas'ın dünyasını genişleten böylesi bir canlılık ve dinamizmle, görseller hızlıca en dinamik kompozisyonlar yanı sıra karakteri en iyi ifade edebilen animasyonlara daha yakın bir yuva bulmaya başlar ve bunların hepsi geniş bir renk spektrumu ve çeşitli tonlardan teşekkül edilir. Bundan ziyade, Lucy gibi, karakterin seçilen formu da dalgalı hatlar içerir ve hareketi, tazeliğine ve coşkusuna hitap eden bir renk çeşniyle aktarır[55].

Widderşins'in animasyonları düzenli olarak hayat canlılığı yansıtarak karakterlerin ve duyguların yolculuğunu yazmaya fırsat sunar. İster farklı duygularını yaşamaya başladığında Thomas'ın yüzü aşamalı değişmesinin şekli, ister Thomas ve Lucy ve Widderşins etrafında yer alan kedi fare oyunu da ikisi de canlı animasyonlar kullanılarak sorunsuzca sunulur.

Filmin atmosferi özellikle ilginç, çünkü düzenli bir kişi olan Thomas ve enerjisi başka herhangi bir kimsede bir kıvılcımı yakabilen Lucy arasındaki ikilemi tasvir edilir. Thomas'ın

alışkın olduğu şekliyle eskiden aldatıcı renkler olan müziği kademeli olarak parlak tonlara ve canlı renklere dönüşür ve böylece hayatın öngörülemezliğine karşı savunmasız hale gelir.

Widdershins'in çizim tarzı akıcı hareketler, ifade edici mimikler ve detaylara gösterilen özenle karakterize edilir. Her kare, animasyon ekibinin işçiliğini ve sanatsal vizyonunu sergileyen bir sanat eseridir. El çizimi animasyon, karakterlere özgünlük ve sıcaklık katarak duygusal yolculuklarını izleyiciler için ilişkilendirilebilir ve ilgi çekici hale getirir.

Kısaca, Widdershins, anlatının heyecanlı ve hüzünlü duygu durumunu inşa etmenin yanı sıra esas olarak karakter gelişimine odaklanan mimarlık ve resim yoluyla farklı hikayeler tasvir eder. Animasyonlar ve görseller aracılığıyla anlatılan ve artan hikayeler Widdershins izleyicilerine sevginin ve insani dokunuşun tüm kısıtlamalara ve yapay sınırlamalara üstün geldiği büyüleyici ve davetkar bir dünyayı görmelerine imkân sağlıyor.



Şekil 4.3: Widdershins Filmi.

Yönetmenlik açısından analiz: Widdershins'in Yönetmenlik açısından aşağıdakiler de dahil olmak üzere birçok olumlu noktası vardır:

- Anlatı: Filmin hikayesi açık ve anlaşılması kolay bir şekilde anlatılır.
- Karakterler: Filmin karakterleri iyi gelişmiştir, bu da onları izleyicilere çekici kılmaktadır.
- Ritim: Film hızlı ve heyecan verici bir ritme sahiptir ve izleyicileri film boyunca dikkatle izleme durumunda bırakır.

Widderşins, sanatsal tarzı ve yönetmenliği açısından bir sanat başyapıtı olarak kabul edilir.

Sinematik montaj açısından analiz: Sinematik montajı, Widderşins filminde önemli bir rol oynar ve aşağıdakilere yardımcı olur:

- a. Hikâye anlatımı: Montaj, filmdeki çeşitli sahneleri birbirine bağlamak ve hikâyeyi açık ve anlaşılması kolay bir şekilde anlatmak için kullanılır.
- b. Ritim oluşturma: Montaj, film için hızlı ve heyecan verici bir ritim oluşturmak için kullanılarak izleyicileri her zaman dikkatle izleme durumunda bırakır.
- c. Duyguları vurgulamak: Montaj, karakterlerin duygularını ve hislerini vurgulamak için kullanılır.

Kullanılan Montaj Teknikleri:

Widderşins filmi, aşağıdakiler de dahil olmak üzere birçok montaj tekniğini kullanır:

- a. Kesim: Kesim tekniği, çeşitli sahneleri birbirine bağlamak ve olayları birbirine bağlamak için filmde sıklıkla kullanılır.
- b. Erime: Erime tekniği, sahneler arasında pürüzsüz bir geçiş sağlamak için kullanılır.
- c. Hızlı çekimler: Hızlı çekimler heyecan ve gerilim hissi yaratmak için kullanılır.
- d. Uzun çekimler: Uzun çekimler sakinlik ve dinginlik hissi yaratmak için kullanılır.



## 4.2 NAPO



Şekil 4.4: Napo Filmi.

Film Özeti: Büyükbabasının hastalığını anlayamayan Jon, eski bir fotoğraf albümüne rastlar. Bu fotoğraflar onun hayal gücünü yönlendiriyor ve büyükbabasının anılarını, aralarındaki ilişkiyi bir hatıra tarihine dönüştüren çizimlere dönüştürüyor.

Film Analizi: Bu taşınabilir film, seyirciye, büyükbabasının durumunu anlamaya çalışan Jon'la birlikte bir yol yürüme şansı sunuyor ki bu zor bir görev. Yüzü düşünceli bir ifadeye bürünmüş olan Jon, büyükbabasının fotoğrafının bulunduğu eski bir aile albümünü eline alır. Sayfalar arasında gezinirken, her fotoğraf boşlukları dolduran ve yeni bir bilinç oluşturmaya başlayan birden fazla olayı ve anekdotu vurguluyor.

Fotoğraf albümü Jon'un hayal gücünü ateşledi ve büyükbabasının hayatını illüstrasyonlarda da yeniden yorumlamaya başladı. Çizimin her sayfası büyükbabanın hikayesini anlatıyor ve böylece yaşlı adamın anılarını ilişkilendirilebilir, tanınabilir görsel anlara dönüştürüyor. Bu buluş yöntemi sayesinde sadece büyükbabasının geçmişini öğrenmekle kalmaz, aynı zamanda büyükbabasının zihninin erişilemez derinliklerine de keskin bir bakış atmış olur.

John albümü keşfettikçe, büyükbabasının bulunmaması gereken kısımlarıyla karşılaşır - aşkın ilk evreleri, hayatın engelleri, mutluluklar ve zaferler. Artık çizimler farklı yaşlardaki insanlar arasında bir bağlantıdır ve John kesinlikle büyükbabasının deneyimlerini ve hayatının önemli bir parçası olan zorlukları hissedecektir.

Hafıza ve hayal gücü bir bakıma John ve büyükbabasının ilişkisi üzerinden geçmiş ve şimdiki yıllarla iç içe geçmiş bir aile tarihi olarak ortaya çıkar. Filmde, aile bağının önemi ve hikâye anlatıcılığının yüzyıllardır süregelen gücünü çok net bir şekilde tasvir ediliyor.

Analitik bir bakış açısıyla, film aşağıdaki gibi çeşitli şekillerde ve tarzlarda üretilmiştir:

- a. Uygun fiyatlı konut geliştirme projesinin artılarını ve eksilerini ele almıştır.
- b. Bu yaklaşımın düşük gelirli bireylerin konut ihtiyaçlarını karşılamak için ideal olmasının nedenleri sunmuştur.
- c. Üslup: NAPO, gerçekçilik ve fantezinin bir karışımını içeren kendine özgü bir sanatsal tekniğe itibar eder.
- d. Sahneler acımasız bir erime ile canlandırılırken, bağlantılı ve hayali illüstrasyonlar hikâyenin duygusal tarafını oluşturur.

Müzik: Filmdeki müzik temasının, ilgili duygunun yanı sıra üzüntü ve umut duygularının oluşmasına yardımcı olduğuna şüphe yoktur.

Ses: Film diyalogsuz, sadece doğal seslerle çekilmiş; ancak olan biteni anlatma işlevi gören müzikler içeriyor.

Konular: Bu film aşk, aile, hafıza, hastalık gibi konulara odaklanmıştır.

Mesaj: Film, ebeveynler ve çocukları söz konusu olduğunda ilişki kurma ihtiyacına dair stilize bir hatırlatma işlevi görebilir. Aynı zamanda Alzheimer hastalığına yakalananların ve yakınlarının karşılaştığı sorunlar için de aynı şeyi yapar.

Görsellik açısından, canlı sahneleri ve animasyonu birleştiren ve John'un duygularını gösteren bir senaryo kullanır. Bu animasyondaki görseller kesinlikle çarpıcıdır ve anlatılan hikâyenin ana unsurları olan nostalji ve duygularla doludur. Renk, doku ve kompozisyon aracılığıyla izleyiciler üzerindeki duygusal etkiyi en üst düzeye çıkarmak amacıyla daha zengin bir etki yaratmanın bir yolunu buldular.

Kısacası, 'Hafıza' başlıklı şiir, aile, hafıza ve hikâye anlatımının dönüşümü temalarının en özgün ifadesidir. Hatırlama sürecinin ailelerin yeniden rayına oturtulmasında oynayabileceği role işaret ediyor. Bu, teselli ve hayatın yüklerinin daha iyi anlaşılması şeklinde olabilir.

Hikâye, karakterler ve ilişkileri:

Hikâye: Film, John ve büyükbabası arasındaki ilişkiye ve John'un hafıza kaybından mustarip büyükbabasıyla iletişim kurmak için sanatı nasıl kullandığına odaklanır.

"Napo" filmi John adında bir çocuk ve Alzheimer hastalığından yakınan büyükbabası hakkında. John, çizimleri aracılığıyla büyükbabasıyla bağlantı kurmaya çalışarak ortak anılarını yeniden inşa etmelerine ve yeni bir bağ oluşturmalarına yardımcı olur.



**Şekil 4.5:** Napo Film.

Teknik Analiz: Yepyeni tasarım, boya, renk ve kurgu aracılığıyla kişisel ve aile bağlantıları hakkında bilgi veren, görsel olarak sizi film boyunca hayran bırakacak sinematik bir zevktir. Film, hastalığı sırasında büyükbabasını utandıran ve sonunda büyükannesinin albümünü karıştırarak yeni bir yol bulan John'u izler.

Tasarım açısından film, John'un derin duygusal doğasını göstermenin bir yolu olarak görsel tarzların bir karışımını birlikte uygulayabilir. Hayatındaki duygularını ve hislerini görselleştirmek için illüstrasyonlar kullanmak, hikâyeyi anlatırken objektif ve sempatik bir yaklaşımın uygulanmasına imkân sunmuştur. Bir zamanlar referans olarak resimler çizebilir, ancak zaman içinde büyükbabasının anılarıyla yaşamaya başladıkça bunlar değişebilir ve yeniden şekillenebilir.

Bazı özel efektler de renkler aracılığıyla filmin havasını ve atmosferini değiştirmeye katkıda bulunur. Filmde yer alan güncel olaylar hakkında izleyiciye bilgi veren pek çok görsel unsur vardır: Örneğin varlıklı insanlar parlak, canlı renklerle, üzüntü ya da iç gözlem ise daha koyu renklerle gösterilebilir. John'un duygusal yolculuğu ile ilişkili bir renk şeması olabilir ve algılarına ve duygularına bağlı olarak değişebilir.

Filmin görünürlüğüne katkıda bulunan bir kurgu tekniğinin (Montaj) kullanıldığı beklenmelidir. Montaj, anlar arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmak için kullanılabilir ve anlar

hakkındaki anlatıyı geçmiş ile bugünün iç içe geçtiği daha önemli ve akıcı olmasını sağlar. Bu görsel yaklaşım zaman yanılması yaratarak John'un yolculuğuna katılan izleyicilerde hafıza ve tefekkür duygusu sağlamaya yardımcı olur. Bu teknik, izleyicileri John ile birlikte kendi hayatlarının hatırladıkları bir yolculuğa çıkarıyor.

Napo'da sanatın (tasarım, çizim, renk ve kurgu) kullanımını hikâye anlatma sürecinin o kadar merkezinde yer aldı ki, katılımcılar kendilerini John'un Ziyaretine ve yaşam vizyonuna eşlik etmeye davet eden görsel deneyime tamamen dahil oldular. Aile bağları ve hafızanın gücü, bu tür sanatsal unsurların kullanımıyla dinamik bir şekilde algılanacak ve film, çarpıcı bir yetenekle izleyicilere çok kişisel bir düzeyde hitap edecek.



Şekil 4.6: Napo Filmi.

Karakterler:

John: büyükbabasını seven küçük bir çocuk.

Büyükbaba: Alzheimer hastalığından mustarip yaşlı bir adam.

İlişkiler:

John ve dedesi arasındaki ilişki filmin odak noktasıdır. Bu ilişki, John'un büyükbabasının hatıralarını geri kazanmasına yardım etme yolculuğu boyunca gelişir.

Ödüller:

Film, 2021 'de Slovenya'da düzenlenen Anifilm Uluslararası Animasyon Festivali'nde En İyi Kısa Film ödülünü kazanmıştır.

Film, 2021 BFI Londra Uluslararası Film Festivali'nde En İyi Animasyon Kısa Film ödülünü kazanmıştır.

Çalışma Ekibi:

Yönetmen • Gustavo Ribeiro

Film Müziği • Francisco Okabe

Ses Tasarımı • Kelvin Souza ve Leonardo Lima

Yapımcılar • Thais Peixe ve Gustavo Ribeiro

Senaryo Yazarları • Gabriela Antonia Rosa ve Gustavo Ribeiro

Hikâye Konsepti • Daniel Freire, Gabriela Antonia Rosa, Gustavo Ribeiro

Prodüksiyon Tasarımı • Rayner Alencar ve Giovani Kososki

Baş Yapımcı • Thais Peixe

İcra Direktörleri • Bruna Bastos ve Thais Peixe

Yönetmen Yardımcıları • Renan Dos Passos ve Bruna Bastos

İş Sahibi Sorumlusu • Giovani Kososki

3 Boyutlu Animasyon Süpervizörü • Hannry Pschera, Christian Weckl, Felipe Iglesias ve Gustavo Ribeiro

3 Boyut Ekibi • Bruna Bastos, Heloisa Duda, Luan Francisco, Giovani Kososki, Gustavo Ribeiro, Renan Dos Passos ve Thais Peixe

Editörler • Victor Spadotto ve Gustavo Ribeiro

Yönetmenlik Açısından Analiz:

Yönetmen Vizyonu: Yönetmen, dokunaklı bir hikâye aracılığıyla iletişim, sevgi ve hafıza kaybı temalarını keşfetmeyi amaçlar.

Kamera açıları: Film, John ve büyükbabası arasındaki ilişkiyi güçlendirmek için yakın çekimler ve filmin çevresini göstermek için geniş çekimler gibi farklı duygular yaratmak için çeşitli kamera açıları kullanır.

Filmin geçtiği ortam: Film, John ve büyükbabasının evinde geçer ve samimi ve sıcak bir atmosfer yaratır.



Şekil 4.7: Napo Film.

Montaj Analizi:

Montaj Türleri: Film, aşağıdakiler de dahil olmak üzere montaj tekniklerinin bir kombinasyonunu kullanır:

Paralel montaj: Hadiseler arasında paralellik hissi yaratarak aynı anda birden fazla sahneyi sergiler.

Çapraz kesme: Farklı sahneler arasında hızlı geçişler yaparak heyecan veya gerilim duygusu yaratır.

Erime: Bir sahne yavaşça diğerinin içinde eriyerek pürüzsüz bir geçiş hissi yaratır.

Filmde montajın varlığı: Montaj, filmin hikayesini anlatmada ve izleyicilerin duygularını uyandırmada önemli bir rol oynar.

### 4.3 ALİKE-BENZER



**Şekil 4.8:** Alike Filmi.

Film Özeti: Yoğun bir hayatta Copi, oğlu Paste'ye doğru yolu öğretmeye çalışan bir babadır. Fakat, doğru yol nedir ki?



Film Analizi: ALIKE (Benzer) filmi, bir baba ve oğlunun, nüfusun rutin ve gelenek ilkelerine göre hareket ettiği bir dünyada iletişim kurmaya çalıştıkları İspanyolca bir kısa animasyon filmidir. Bu filmde seyirci, iki ana karakter olan baba Copi ve oğul Paste arasındaki ilişkinin ortasına yerleştirilir. Baba olan Copi, normdan asla sapmayan günlük bir monotonluğa sıkışmış gibi görünen bir ofis çalışanı iken, oğlu da tıpkı babası gibi bir hayat yaşayan bir öğrenci olarak tasvir edilir.

Paste için hayat, yaşadığı bölgede çizim kabiliyetiyle ünlü bir sanat delisi olduğunu keşfetmesiyle değişir. Paste'de renk ve yaratıcılık uygunlukla ilişkilendirilir, ancak ona karşı çıkan, çalışma ve normal bir yaşam arzusunu üstlenen babadır. İlişkileri zaman içinde duygularla köpürür ve babanın tavrı daha öfkeli ve sınanmış hale gelir.

Baba ve oğul arasındaki uzlaşmazlık, babanın Paste'yi sosyal normlara ve pratikliğe bağlı bir şekilde disipline etmeye çalışması ve Paste'nin kendi fikirlerine ve yaratıcı yönüne sahip çıkmaya çalışmasıyla büyür. Bu ikilemin sorunlarının daha da kötüleştiğini ve bununla kişisel ve yaşam düzeyinde başa çıkmak zorunda kaldıklarını görürüz.

Sonunda bir dizi tartışmadan sonra baba, oğlunun kendisini tam olarak ifade etmek ve tutkusunu takip etmek için özgür olması gerektiğini ve sonuç olarak ilişkilerinde daha iyi yönde bir değişiklik olması gerektiğini fark eder. Söz konusu film, yaratıcılık ve benzersizliğin herkesin mutluluğunun anahtarı olduğunu ve bu nedenle bizi benzersiz kılan ve bizi diğerlerinden ayıran şeylerle mutlu olmanın önemli olduğunu vurgular.

Yönetmenlik Açısından Analiz:

Yönetmen Vizyonu: Film, eğitim sisteminin ve toplumun çocukların yaratıcılığı üzerindeki etkisine ilişkin endişeleri dile getirir.

Film, fantezi ve gerçeklik arasındaki çatışmayı betimlemek için sembolik bir yaklaşım kullanır; farklı renkler ve şekiller yaratıcılığı temsil ederken, tek tip gri rengi toplumun baskısını temsil ediyor.

Kamera açıları: Özellikle Paste'nin okulda ve işte olduğu sahnelerde baskı ve yalnızlık hissi yaratmak için farklı kamera açıları kullanılır.

Yakın çekim sahneleri, izleyiciyi karakterlerin yüz ifadelerine ve beden diline odaklamak ve duygularına derinlik katmak için kullanılır.

Filme alınan sahnelerin ortamı: Filmdeki ortamlar, kodlanmış toplumun etkisini yansıtan donuk ve tek tip bir görünüm sergileyen evler, binalar ve şehirlerle doğru ve etkileyici bir şekilde tasvir edilmiştir.

Bazı sahnelerde, Copi'nin mekanik dünyasıyla keskin bir tezat oluşturan, yaşam ve olasılıklarla dolu bir dünyayı temsil etmek için yeşil doğa manzaraları kullanılır.



**Şekil 4.9:** Alike Filmi.

Montaj Analizi:

Montaj türleri ve filmdeki varlığı: Paralel montaj: Paste'nin okuldaki hayatı ile babasının işteki hayatını karşılaştırmak için kullanılır ve toplumun nesiller üzerindeki tekrar eden etkisini gösterir.

Örtüşen montaj: Özellikle Paste'nin resim yaptığı sahnelerde rüya ve illüzyon hissi yaratmak için kullanılır.

Ani kesme: Özellikle Paste'nin okul veya iş baskısıyla karşı karşıya kaldığı sahnelerde gerilim ve şok hissi yaratmak için kullanılır.

Eleştirel analiz:

Film, eğitim sistemi ve topluma yönelik güçlü bir eleştiri sunarak, bu kurumların yaratıcılığı nasıl bastırabileceğini ve bireysel büyümeyi nasıl engelleyebileceğini göstermektedir.

Film, hayal gücünün ve yaratıcılığın yaşamdaki önemine ışık tutar ve bireyleri dış baskılar karşısında bile ideallerine ve arzularına bağlı kalmaya teşvik eder.

Film, başarı ve mutluluğun anlamı hakkında sorular ortaya atar ve izleyicileri hayattaki değerlerini ve önceliklerini yeniden değerlendirmeye davet eder.



Şekil 4.10: Alike Filmi.

Teknik Analiz: Film, tasarım ve çizim açısından iki dünya arasında çok belirgin bir karşıtlık kullanıyor: Paste'nin renkli ve müthiş dünyası ile Copi'nin içinde yaşadığı kasvetli ve sefil dünya arasındaki zıtlık. Paste'in dünyası tamamen merakla ilgili ve onun eğlenceli bakış açısını ve sınırsız hayal gücünü yansıtan ilginç karakterler, soluk renkler ve canlı mekanlarla dolu. İkisi arasındaki bu karşıtlığı görmek, kuşkusuz filmin ana temalarının yaratıcılık ve ilişki olduğunu ortaya koyuyor.

Alike Filminin göstermek istediği duygu ve desenlerin renkli bir silüeti. Paste'de yaşayarak, ifade özgürlüğü, bireysellik ve yaratıcılık anlamına gelen renkli renklerin ütopyik dünyasını

keşfederken, gri olan Copi, toplumsal normların katı kısıtlamaları ve rutin ve uygunluğun dehşeti altındaki dünyayı temsil ediyor. Ahmet'in gölgeleri orada bulunan faktörler nedeniyle azalmaya başladığı anda, izleyiciler olarak biz de ihmalin düşüşüne ve genç kızı karakterize eden masumiyet ve sakinliğin yok oluşuna tanık oluyoruz.

Montaj derlemesi aynı zamanda vakit yaratılmasına ve baba ile oğul arasında yeni gelişen ilişkiye de katkıda bulunur.

Nihai analizde, her ikisi de tasarım, çizim, renklendirme ve montajı başarılı bir şekilde kullanarak, itaatkârlığa ve askeri değerlere bağlı kalmaya büyük önem veren bir toplumda görünür ve yaratıcı kalmanın zorluklarına işaret eden duygusal bir hikâyeye ortaya koyar. Hikâyenin görsel sunumu, normlara bağlı bir toplumsal düzenin ardından sanatsal beslenmenin ve özgünlüğün değerini ön plana çıkarır.

Çalışma Ekibi

Yönetmen: Daniel Martínez Lara ve Rafa Cano Méndez

Yapımcı: Daniel Martínez Lara ve Nicolás Matji

Müzik: Oscar Araujo

Yapım Müdürü: Eva Márquez Matías

Seslendiren: Aleix Vila

Ön Prodüksiyon Ekibi:

Daniel Martínez Lara

Rafa Cano Méndez

Abel Tébar

Albert Papaseit

Esteban Errando

Pedro Florido

Miguel Ángel Bellot

Jose Molina

Claudio Espinar

Prodüksiyon Ekibi:

Daniel Martínez Lara

Rafa Cano Méndez

Eva Márquez Matías

Albert Papaseit

Esteban Errando

Abel Tébar



Şekil 4.11: Alike Filmi.

## 5. SONUÇLAR

Animasyon, ilgi çekici ve ikna edici etkileşimli deneyimler oluşturmak için güçlü bir araçtır. Bilgi iletme, hikayeler anlatmak ve sürükleyici etkileşimli ortamlar oluşturmak için kullanılabilirler. Bu bağlamda animasyondan en üst düzeyde yararlanmayı gerçekleştirmek için montaj tekniklerinin etkin bir şekilde kullanılması önemlidir.

Animasyon, ilgi çekici karakterler oluşturmak için güçlü bir araçtır. Tamamen animasyon olan filmler oluşturmak için kullanılabilir veya karma filmler oluşturmak için gerçek çekimlerle kombine edilebilir. Fotoğrafçılık veya sinematografik teknikler kullanılarak elde edilmesi zor olan özel görsel efektler oluşturmak için de kullanılabilirler.

Sinematik montaj, farklı çekimleri bir araya getirerek tutarlı ve ilgi çekici bir hikâye oluşturmak için kullanılan animasyon filmleri yapımında önemli bir tekniktir. Teknoloji geliştikçe, prodüktörlerin ve yönetmenlerin film montajı olanaklarını genişletmelerine olanak tanıyan yeni araçlar ortaya çıktı. Bu araçların en önemlilerinden biri dijital tasarım teknikleri ve animasyondur.

Sinematik montaj sürecinde gelişmiş dijital tasarım tekniklerinin kullanılması. Yönetmen ve montajcıya, görsel efektler ekleyerek, canlı çekimleri animasyonla birleştirerek, renkleri ve ışığı ayarlayarak ve başka ayarlamalar yaparak yaratıcı fikirlerini uygulama konusunda muazzam olanaklar sağlar.

3 Boyutlu animasyon ve yapay zekayı kullanarak hazırlanan animasyon gibi animasyon için yeni teknolojilerin ortaya çıkması. Bu teknikler, yönetmenlerin inanılmaz derecede gerçekçi dünyalar ve karakterler yaratmasına olanak tanıyarak sinemada hikâye anlatımı için yeni olanaklar sunar.

Animasyon çağında montajcının değişen rolü: Sinematik montaj tekniklerinin kullanılmasıyla birlikte montajcının rolü daha önemli hale gelmiştir. Montajcı, animasyon çekimleri ile canlı aksiyon çekimlerini birleştirmekten, ikisi arasında bir uyum ve bütünlük duygusu yaratmaktan sorumludur. Montajcı, bu tekniklerin nasıl çalıştığını anlamak için yüksek teknik becerilere ve bunları filme etkili bir biçimde entegre etmek için yaratıcı becerilere ihtiyaç duyar.

Teknolojik gelişmelerin film montajının geleceği üzerinde büyük bir etkiye sahip olmaya devam etmesi beklenmektedir ve yönetmen ile montajcının yaratıcı fikirlerini daha yenilikçi yollarla hayata geçirmelerine olanak tanıyan yeni tekniklerin ortaya çıkmasını görmek mümkündür. Ayrıca bazı montaj görevlerini otomatikleştirebilen yapay zekâ teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla, montajcının rolleri değişebilir.

Değişen gösterim teknolojileri: Film gösterimi 2 Boyutlu versiyonlardan 3 Boyutlu versiyonlara ve hatta dijital montajla daha hareketli ve heyecan verici sunumlara dönüşmüştür.

Dijital montaj araçları, montajcının tüm sahneleri dijital olarak ön izleyebilmesi ve filmin kalitesini artırmak için hassas teknik işlemler gerçekleştirebilmesi sayesinde film montajı için geniş olanaklar sağlamıştır.

Dijital teknoloji, prodüksiyon ve montaj süreçlerini kolaylaştırarak maliyetleri düşürmüştür ve çalışma hızını artırmıştır.

Dijital tasarım teknikleri filmlerde çarpıcı görsel efektler yaratmak için kullanılabilir. Örneğin, gerçekçi arka planlar oluşturmak veya hayali karakterleri gerçek çekimlere dahil etmek için kullanılabilirler. Ayrıca 2 Boyutlu veya 3 Boyutlu animasyonlu grafikler oluşturmak için de kullanılabilir.

Dijital tasarım ve animasyon teknikleri film montajının olanaklarını büyük ölçüde genişletmiştir. Bu sayede prodüktörlere ve yönetmenlere çarpıcı görsel efektlere ve daha kreatif hikâye ve karakterlere sahip filmleri yaratma imkânı sağlamıştır. Ayrıca, artık pahalı setler inşa etmek veya tüm roller için oyuncu kullanmak gerekmediğinden, daha düşük bütçeli filmleri üretmelerine de olanak sağlamıştır.

Dijital tasarım ve animasyon ile film montajını kullanarak, aşağıdaki gibi çeşitli film türlerini elde etmeye olanak sağlamıştır:

Bilim kurgu filmleri: Star Wars ve Avengers gibi.

Animasyon filmleri: Disney ve Pixar filmleri gibi.

Korku filmleri: "The Lab" ve "The Raven" filmleri gibi.

Komedi filmleri: Mad Max ve Bery Poyter gibi.

Dijital tasarım teknikleri, montajcılarının yaratıcılıklarını serbest bırakmalarına ve geleneksel tasarım teknikleriyle mümkün olmayan çarpıcı görsel efektler yaratmalarına olanak sağlamıştır.

Dijital devrim sadece film endüstrisi ile sınırlı kalmamıştır ve televizyon endüstrisini de büyük ölçüde etkilemiştir. Bu teknolojiler, uydular ve internet gibi yeni televizyon yayın araçlarının ortaya çıkmasına yol açarak izleyicilerin seçeneklerini ve program çeşitliliğini artırmıştır.

Dijital kameralar görüntü kalitesini önemli ölçüde artırmış ve montajcıya daha fazla yaratıcı özgürlük sağlamıştır.

Dijital montaj programlarının gelişmesi, animasyon filmlerin montajı için geniş bir olanak yelpazesi açmıştır; zira montajcı, filmin kalitesini artırmak için ince teknik işlemleri gerçekleştirebilmektedir.

Dijital özel efekt teknikleri, daha önce hiç olmadığı kadar fantastik ve gerçekçi sahnelerin gerçekleştirilmesi için benzeri görülmemiş olanaklar sunmuştur.

Dijital teknolojiler, filmleri yüksek çözünürlükte ve gerçekçilikte izleyebilme olanağını sunarak izleyiciler için sürükleyici bir sinema deneyimi yaratmıştır.

Kullanıcıların keşfetmesine ve etkileşime girmesine olanak tanıyan fantastik filmler gibi yeni etkileşimli ortamlar oluşturmak için animasyon kullanılmıştır.



## REFERANSLAR

---

- [1] Shawqi Hafez, Sawt Köşesi, Al Vatan Omani gazete 2007, sayfasız.
- [2] montage, www.britannica.com sitesinden, Erişim tarihi: 19/11/2023.
- [3] Huda Ahmed, Montaj tanımı, Sinema ve Film Endüstrisi ile Fotoğrafçılık ve Montaj Sanatı, 2014, s.2.
- [4] Dr. Ali Zaid Manhal, Montaj, Diyala Üniversitesi -Güzel Sanatlar Fakültesi- Sinema ve Televizyon Sanatları Bölümü, tarihsiz, s.1.
- [5] Gavin Millar, Montaj Sanatı, çeviren: Ahmed Al-Hadari, Mısır Genel Kitap Kurumu, Kahire, 1987, cilt. 1, s.34.
- [6] Mohamed Fati, Sinematik montaj. Kasete bütünlüğü ve ritmi katan bir teknoloji, Qab Qawsin gazetesi, 2017, <http://www.gabagaosayn.com/content>
- [7] Marie Tebriz Jorno, Sinematik Terimler Sözlüğü, çeviren: Fayez Bashour, Şam: Suriye Kültür Bakanlığı, Sinema Genel Kuruluşu, 2009, s.14.
- [8] Susan Hayward, Sinematik Çalışmalar, Ana Kavramlar, çeviren: Nihad Ibrahim (Kahire, Kavi Merkezi, Çevri baskısı, ilk baskı, 2018, s.50.)
- [9] Animasyon türlerinden, Tüm türlerde ilham arama, Animasyon türlerinden, ekoller, tarihsiz, sayfasız.
- [10] Susan Hayward, Sinematik Çalışmalar, Ana Kavramlar, Önceki kaynak, s.50.
- [11] Aynı kaynak, s.51.
- [12] Justin Cone, Hareketli Grafiklerin Tarihi, Motionographer.com, 12 Şubat 2013.
- [13] Naveed A.Sherwani, Kluwer Akademik yayınları, rd .3 ,s4.
- [14] Dr. Rafid Skaban, Dijital Tasarıma Giriş, Güzel Sanatlar Fakültesi-Babylon Üniversitesi, tarihsiz, s.6.

- 
- [15] John Dewey, Deneyim olarak Sanat, çeviren: Zeki Necib Mahmoud, Kitabın Arapça Çevirisine Giriş, 1963, s4.
- [16] Langer-Susana K. Felsefe Sanatı, London Rutledge. 1959, s201.
- [17] <https://blog.khamsat.com/digital-art-guide/>
- [18] <https://www.baianat.com/en/books/graphic-design/history-of-graphic%20design>
- [19] Jeremy Aynsley, Modern Grafiğin Öncüleri, İngiltere, Yayın Grubu Ltd, 2004, s195
- [20] Scherthreinen- Pindar Phys Sanatçınının Photoshop'ta çizim için paleti- Beyrut, Arap Bilim Evi, 5. baskı, 2005, s.1-2
- [21] Ismail Shawk, Sanat ve Tasarım, Kahire, Yayınlayan: yazar Madinat Nasr, 1999 s16.
- [22] Ismail Shawky, önceki kaynak, s.17.
- [23] Donald Hearn & m.pauline baker, bilgisayar grafikleri, ABD, Englwood cliffs, New Jersey, 1986, s.1
- [24] Naim Abbas, önceki kaynak, s. 501.
- [25] Mahmud Fathi, Dijital Devrim ve Mimarlık, Tasarım ve Uygulamada Kullanılan Teknikler, Altıncı Uluslararası Mimarlık Konferansı, Mühendislik Fakültesi, Assiut Üniversitesi, 2005, s.7.
- [26] Dijital Sanat: Yetenek Teknolojiyle Buluştuğunda. <https://blog.khamsat.com/digital-art-guide>
- [27] Dijital Sanat, Önceki kaynak.
- [28] Karim Eidan Shaye, Irak'ta Ortaokul Düzeyi resim dersi öğretiminde Dijital Teknoloji Kullanımında Sanat Eğitim Dersi Öğretmenlerinin Rolü, Maysan Akademik Çalışmalar Dergisi, Cilt 22, Sayı 46, 2023, s.
- [29] Zeynep Abu Hüseyin, Dijital Sanat, Suudi Aramco Web Sitesi, <https://gafilah.vom/ar>
- [30] Zeynep Ebu Hüseyin, önceki kaynak. 64

- 
- [31] Ali Hassan Abdallah Mohamed, 2 ve 3 Boyutlu Animasyon Filmlerinin Karakter Tasarımında Sanatsal Anatominin Görsel ve Dramatik Değerleri- Doktora Tezi- Güzel Sanatlar Fakültesi, Minya Üniversitesi, 2015, s. 21.
- [32] Ali Hassan Abdullah Mohammed, önceki kaynak, s.13.
- [33] Jan Yeberrachel, Bayrağın ve wetr geleceği: Ithar Abduljalil, Yabancı Kültür, İlk Sayı 2004 , s. 117
- [34] Luis José, Sinema ve İnternet Üzerine Makale, çeviren ve hazırlayan Natek Khalousi, Fanoon Dergisi, ilk sayı, 2001. s.23
- [35] Faris Mahdi Al-Qaisi, Film ve Televizyon Yapımında Dijital Teknoloji, Akademik 47, tarihsiz, 149.
- [36] Fares Mehdi Alkaisi, önceki kaynak. s.150.
- [37] Aynı Kaynak, s. 12.
- [38] Hanna Dawood Aziz ve diğerleri, Okul Öncesi Çocuk, İskenderiye, Manshaa Al Maarif, 2003, s. 23.
- [39] Issa Mohammed Alansari, Kuveyt Televizyonu Çocuk Programlarında Yer Alan Bilgiler, Analitik Araştırma, Eğitim ve Psikolojik Bilimler Dergisi, 2005, s 46-47.
- [40] Manal Raddaoui, Çocuk televizyon programlarını (çizgi filmler) izlemenin Cezayirli çocukların sosyal gerçeklik algısı üzerindeki etkisi, Medya ve İletişim Bilimleri alanında üçüncü aşama doktora derecesi için sunulan tez, 2019, s. 125.
- [41] Sarah Jarallah, Sinematik Montaj kavramı, 2023, s. 5.
- [42] Mohammad Fati, Sinematik Montaj. Önceki kaynak
- [43] Lamia Raafat, Ses ve Görüntü Düzenlemesi. Montaj film yapımına nasıl katkıda bulundu, 2020, s. 32.
- [44] Amir Alomari, Sinemaya bakış, Yapay zeka teknolojisinin film endüstrisi üzerindeki etkisi 2024 s6.

- 
- [45] Mohamed Abdulfattah Taha, Sinema filmlerinde montajın iletişimsel ifade edici rolünün doğası (bir vaka çalışması). Bu tez, Orta Doğu Üniversitesi'nde Yüksek Lisans derecesine hak kazanılmasının tamamlanmasında sunulmuştur, 2016, s. 9.
- [46] Amer Nabil, Montajın beş türü ve Montaj teorisi, tarihsiz. 14.
- [47] Mohamed Abdulfattah Taha, önceki kaynak, s. 10.
- [48] "Hareketli resimlerin montajı", britannica - Erişim tarihi: 21/4/2022.
- [49] Animasyon filmlerinde sinematik montaj: URL- Animasyon filmlerinde sinematik montaj
- [50] Animasyon Filmlerinde Montaj Teknikleri: URL - Animasyon Filmlerinde Montaj Teknikleri
- [51] Animasyon Filmlerinde Montaj Teknikleri: URL -Animasyon Filmlerinde Montaj Teknikleri, önceki kaynak.
- [52] Dijital Tasarımın Animasyon Filmleri Üzerindeki Etkisi: URL Dijital Tasarımın Animasyon Filmleri Üzerindeki Etkisi
- [53] Animasyon Filmi Tasarımı: URL Animasyon Filmi Tasarımı
- [54] <https://www.toonboom.com/products/harmony>
- [55] <https://www.autodesk.com/products/maya/overview>.