



TÜRKİYE’DE SEKTÖREL ANLAMDA ANİMASYONUN DURUMU

Mehmet Atılay Hüsnüoğlu

YÜKSEK LİSANS TEZİ

UYGULAMALI SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

AĞUSTOS, 2019

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren(....) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı: Mehmet Atılay

Soyadı: Hüsnüoğlu

Bölümü: Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı

İmza:

Teslim tarihi: 26/08/2019

TEZİN

Türkçe Adı: Türkiye’de Sektörel Anlamda Animasyonun Durumu

İngilizce Adı: The Sectoral Situation of Animation in Turkey

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Mehmet Atılay Hüsnuođlu

02/08/2019

JÜRİ ONAY SAYFASI

Mehmet Atılay Hüsnüoğlu tarafından hazırlanan “Türkiye’de Sektörel Anlamda Animasyonun Durumu” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından Oy Birliği / Oy Çokluğu ile Gazi Üniversitesi Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Dr. Öğrt Üyesi Tutku Dilem ALPASLAN

(Grafik Tasarım Bölümü, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)



Başkan: Doç. Dr. Gülgün BANGİR ALPAN

(Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)



Üye: Doç. Ayşegül TÜRK

(Görsel Sanatlar Bölümü, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)



Tez Savunma Tarihi: 02/08/2019

Bu tezin Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü



Canım aileme

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde, değerli bilgilerini benimle paylaşan, kendisine ne zaman danışsam bana kıymetli zamanını ayırıp sabırla ve büyük bir ilgiyle bana faydalı olabilmek için elinden gelenden fazlasını sunan her sorun yaşadığımda yanına çekinmeden gidebildiğim, güler yüzünü ve samimiyetini benden esirgemeyen ve gelecekteki mesleki hayatımda da bana verdiği değerli bilgilerden faydalanacağımı düşündüğüm kıymetli ve danışman hoca statüsünü hakkıyla yerine getiren Yrd. Doç. Dr. Tutku Dilem Alpaslan'a teşekkürü bir borç biliyor ve şükranlarımı sunuyorum. Yine, çalışmamda bana destek olan canım ailem, Yaprak Hüsnüoğlu, Emel Hüsnüoğlu, Mükerrrem Hüsnüoğlu ve emeği geçen, bana katlanan arkadaşlarım Gökçenur Yeşilyurt, Onur Bakar, Mustafa Buğra Sözeri, Işık Doğan, Orhan Umut Gökcek, Şeyma Kavak Gökcek, Seyit Ali Kamanlı, Hakan Yılmaz, Olcay Mancılıkçılar, Beril Karancı, Kemal Demirpolat, Serkan Pekçetin, Ömer Akyol, Ayşegül Akyol, Emirhan Es, Arda Kılıç, Burak Özcan, Emine Arık, Selim Kaltakkıran, Burçin Haydaş, Yasir Yazıcı, Berker Daş, Giray Bayburtlu, Çağrı Kibar, Sevtap Er, Meliz Oral, Kadir Çakan, Gamze Çakan ve değerli hocam Doçent Armağan Gökçearsan'a, Pelennor Çayırları Savaşında hayatını kaybeden Rohan Süvarilerine, Denethor Oğlu Faramir'e, Maia Olorin'e, Geralt of rivia' ya sonsuz kere teşekkür ederim.

Mehmet Atılay Hüsnüoğlu

TÜRKİYE’DE SEKTÖREL ANLAMDA ANİMASYONUN DURUMU

(Yüksek Lisans Tezi)

Mehmet Atılay Hüsnüoğlu

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Ağustos 2019

ÖZ

Bu araştırma, Türkiye’de sektörel anlamda animasyonun durumunu ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu amaç doğrultusunda, alanında yetkin 11 kişiye, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile, Türkiye’de animasyonun teknik açıdan durumu nasıldır? Türkiye’de animasyon kimliği var mıdır? Türkiye’de ki animasyon eğitimi veren kurumların durumu nasıldır? Animasyon alanında karşılaşılan zorluklar nelerdir? Devletin animasyon sektörüne desteği nasıldır? Soruları sorulmuştur. Elde edilen bulgular gruplanarak sonuçlar elde edilmiştir. Elde edilen sonuçlar, Animasyon film alanında uzmanlaşmış yönetmen bulunmaması, şirketlerin maddi sıkıntılarının, animasyon kalitesini etkilemesi, animasyon eğitimi veren üniversitelerin, animasyon sektörü ile bağlarının bulunmaması, animasyon alanındaki Türkçe kaynak sıkıntısı, yazılımların pahalı olması, çalışma şartlarındaki zorluklar ve devlet desteklerinin yetersiz olması, olarak özetlenebilir.

Anahtar Kelimeler :Animasyon, Animasyon Alanları, Animasyon Endüstrisi

Sayfa Adedi : xiv +83

Danışman :Dr. Öğr. Üyesi Tutku Dilem Alpaslan

STATE OF THE MEANING OF ANIMATION SECTOR IN TURKEY
(M.S. Thesis)

Mehmet Atılay Hüsnuoğlu

**GAZI UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL
SCIENCES**

August 2019

ABSTRACT

This study provides information on the use in various fields of animation, have tried to determine the authority of the 11 people with the problems of the sector by making interviews in these areas, working areas, the situation in terms of technical animation in Turkey is how you can talk about the animation identity in Turkey we, that animation training in Turkey What can you say about institutions, what are the difficulties in animation, what is the support of the state to the animation industry, could you tell us about your animation adventure, questions you asked if you have ideas that you think I would have jumped or that you want to add, that you would contribute to my thesis. The development of animation series sector in Turkey has gained a great acceleration along with TRT children's channel. With this development, there has been a large increase in the number of channels broadcasting cartoons. The development of animation technique has benefited the advertising sector in terms of cost. While these developments were experienced in the film and advertising sector, the big publishing companies in the game industry opened their own stores and started selling games on the internet, giving independent game developers the opportunity to announce their games to the world. In this way, the development of the game industry sector in Turkey simultaneously with the animated series has gained momentum. In line with this information, the focus of the questions is on line series, advertising and game industry employees.

Key Words : Animation, Fields of Animation, Animation Industry,

Page Number : 83+xiv

Supervisor : Asst. Prof. Dr. Tutku Dilem Alpaslan

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLolar LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
KISALTMALAR LİSTESİ	xiv
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2.Araştırmanın Amacı	4
1.3.Araştırmanın Önemi.....	4
1.4.Varsayımlar	4
1.5.Sınırlılıklar	5
1.6.Tanımlar	5

BÖLÜM 2	6
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	6
2.1.Animasyon (Canlandırma) Kavramı	6
2.2. Animasyonun Ortaya Çıkışı ve Gelişimi	7
2.3. Animasyon Teknikleri	12
2.3.1. Geleneksel Animasyon.....	13
2.3.2. Stop-motion Animasyon.....	14
2.3.3. Bilgisayarlı Animasyon	16
2.4. Diğer Animasyon Teknikleri.....	17
2.5. Animasyonun Kullanım Alanları	18
2.6. Animasyon Sektöründe Öncü Ülkeler	19
2.6.1. Amerika Birleşik Devletleri (ABD)	22
2.6.2. Kanada.....	23
2.6.3. Fransa	24
2.6.4. Birleşik Krallık.....	25
2.6.5. Almanya.....	26
2.6.6. Japonya.....	26
2.6.7.Türkiye’de Animasyon	27
BÖLÜM 3	32
YÖNTEM	32
3.1.Araştırmanın Modeli	32
3.2.Çalışma Grubu	32
3.3.Verilerin Toplanması.....	33
3.4.Verilerin Analizi.....	34

BÖLÜM 4	35
BULGULAR.....	35
4.1. Türkiye’de Animasyonun Teknik Açidan Durumu nasıldır?	35
4.2. Türkiye’de Animasyon Kimliği var mıdır?	42
4.3. Türkiye’de Animasyon Eğitimi Veren Kurumların durumu nasıldır?	50
4.4. Animasyon Alanında Karşılaşılan Zorluklar Nelerdir?	55
4.5. Devletin Animasyon Sektörüne Desteği Nasıldır?	61
4.6. Katılımcıların animasyon serüvenleri nasıldır?.....	65
4.7. Size yöneltilmiş soruların dışında, alana yönelik herhangi bir katkınız var mıdır?	73
BÖLÜM V	77
SONUÇ	75
KAYNAKLAR.....	77
ÖZGEÇMİŞ	83

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>En Yüksek Hasılatlı İlk 5 Animasyon Film</i>	23
Tablo 2. <i>Türkiye’de Animasyon Eğitimi Veren Kurumlar</i>	31



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.Magic lantern (sihirli fener)	8
Şekil 2.Praxinoscope	9
Şekil 3.Zeotrope	9
Şekil 4.Reynoud'un Optik Tiyatrosu	10
Şekil 5.Steamboat Willie, ...	11
Şekil 6.The Skeleton Dance, ...	11
Şekil 7.Animasyon Teknikleri.....	13
Şekil 8.Rotoskop Tekniği İle Yapılmış Geleneksel Animasyon Örneği,.....	14
Şekil 9.Çamur Animasyon Örneği Tavuklar Firarda Adlı Animasyon Filminden Bir Kare.	15
Şekil 10.Brickfilm Animasyon Örneği Lego Fun Adlı Animasyondan Bir Kare.	16
Şekil 11.2D ve 3D Animasyon Örnekleri.	17
Şekil 12.Animasyonun Kullanım Alanlarından Örnekler, Kaynak,.....	21
Şekil 13.Animasyonun sektöründe öne çıkan bölgeler, ...	22
Şekil 14.Dünyaca Ünlü Kanada Yapımı Caillou.....	24
Şekil 15.Fransız Yapımı Animasyon Film Orman Çetesi'nin Afişi	25
Şekil 16.Alman Yapımı Animasyon Film Küçük Şövalye Trenk'ten Bir Kare.....	26
Şekil 17.Ünlü Japon Animasyon Karakteri Doremon.....	27
Şekil 18.Karagöz ve Hacivat, ...	28
Şekil 19.Evvel Zaman İçinde	29

<i>Şekil 20.</i> Keloğlan	30
<i>Şekil 21.</i> Pepee	30
<i>Şekil 22.</i> Kötü Kedi Şerafettin	31



KISALTMALAR LİSTESİ

2D	2 Boyutlu
3D	3 Boyutlu
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
AJA	The Association of Japanese Animations
BEBKA	Bursa, Eskişehir, Bilecik Kalkınma Ajansı
DVD	Digital Versatile Disc (Çok Amaçlı Sayısal Disk)
GPA	German Producers Alliance.
MYO	Meslek Yüksek Okulu
ODTÜ	Ortadoğu Teknik Üniversitesi
TDK	Türk Dil Kurumu
TRT	Türkiye Radyo ve Televizyonu
UNCTAD	Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı

BÖLÜM 1

GİRİŞ

1.1.Problem Durumu

“Grafik Tasarım, güzel sanatların estetik ilkeleriyle (denge, ritim, orantı, birlik vb.); yazı ve görüntü öğelerinin (fotoğraf, illüstrasyon, karikatür vb.) birbirini tamamlayan bir uyum içinde organize edilerek, ileti içeren bir bilginin amaçlanan doğrultuda ilgili kitlelere uygun medya aracılığıyla yalın ve anlaşılır biçimde iletilmesini sağlayan görsel bir anlatım dilidir (Varol, 2013, s.22).”

Becer’e göre; grafik, optik algılamaya bağlı olarak üretilen grafik ürünlerin, çeşitli medya ortamlarında ilgili kitle ile etkileşime girebilmesi için görsel iletişim kanalını kullanan bir alandır (Becer, 1997, s.28). Grafik tasarım, plastik sanatların içinde yer almasına rağmen, işlevsellik ve uygulanış bakımından diğer sanatlardan farklıdır. Soyut olmasına rağmen kitlelere diğer sanat dallarından daha çok hitap eder. Bu tanıma en iyi örnek; reklamlar ve web siteleridir. Hemen hemen her reklamda ve web sitelerinde animasyon sanatı sıkça kullanılmaktadır.

Animasyon; grafiklerin belli bir senaryoya bağlı kalarak canlandırılması işlemidir. Günümüz sinemasının en vazgeçilmez öğelerinden biri olan "Animasyon" bir başka deyişle Canlandırma Sineması", resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir. “Animasyonun yaratıcılarından Norman McLaren, animasyonu; hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlamıştır. McLaren'e göre; her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden animasyon, kareler arasında yer alan, görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır. (Aydın, 1989, s.28).

Animasyonun Türkçede’ki karşılığı canlandırma olarak tanımlanmıştır. Birbiri ardına sıralanmış ve aralarında görsel bütünlük bulunan görüntü dizesi, animasyon olgusunu meydana getirir. Sıralanan resimlerin arasındaki zaman diliminin birbirine olan uyumluluğu sayesinde devinen bir görüntü hissine varırız. Bu göz yanılsaması sayesinde

animasyon kavramı ortaya çıkmıştır. Saniyede 24 kare resimden az olan animasyonların gözde takılmaya yol açması nedeniyle, animasyonda tıpkı sinema ve televizyonda olduğu gibi 24 kare veya fazlası kullanılmaktadır.

Animasyonun ilk örnekleri resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar şeklinde 19. yüzyılın başlarında görülür. Bunlardan en eskisi, “Thaumatrope” adı verilen oldukça basit bir oyuncaktır. Bu oyuncak, iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir diskettir ve ipler parmakların arasında çevrildiği zaman bu iki resim birbirinin ardı sıra, gözün önünden geçerek hareket eden tekbir resimmiş hissi yaratmaktadır (Parkinson, 1995, s.7).

Animasyon sinemanın başlangıcından itibaren onunla birliktedir, bir başka deyişle varlığı 1800'lerin sonuna dayanır. O zamanlarda stop-motion/ duraklı çekim yöntemi kullanılmaktadır ve bu yöntemde çekim sırasında kamera durdurulmakta, filme alınan nesne eklenmekte ya da uzaklaştırılmakta ve daha sonra çekim devam ettirilmektedir. 1907'de J. Stuart Blackstone, stop-motion tekniğini kullanarak “Humorous Phases of Funny Faces” adlı animasyon filmini yapmıştır. Bu tarihten itibaren bu teknikle birkaç tane daha animasyon çekilmiştir. Ancak 1914 yılı animasyon tarihinde bir dönüm noktasıdır. Earl Hurd 1914 'te cell selüloz animasyonunu kullanmaya başlamıştır. Bu yöntemde kareler tek tek çizilerek çizgi testinden geçirilir. Daha sonra ara kareler çizilerek temize çekilir (Şenler, 2005).

1928- 1938 yılları arasında çizgi film bir sinema eğlence aracı olarak gelişim gösterir. Animasyonun 10 yıl gibi kısa bir sürede sinemaya taşınarak sesli filmlerin üretilmeye başlamasıyla, Walt Disney yapımı filmler öne çıkar. Masal kahramanlarının sinemadaki yerini, animasyonlar almıştır: Bu filmler arasında 1928 “Micky Mouse”, “Donald Duck”, “Silly Symphonies” ve ilk sesli çizgi film “Steamboat Willie” sayılabilir. Renkli ve kısa filmler dalında Oscar kazanan ilk film “Flower sand Trees” ve ilk uzun metrajlı film olan “Snow White and the Seven Dwarfs” bu dönemin diğer filmlerindendir (Tezcan, 1990, s.4).

Animasyonun ticari başarısı ile birlikte, “plastik obje ve kukla animasyonu” gibi yeni animasyon teknikleri gelişmiştir. “Bu grubun en yaygın tekniklerinden olan Puppet (kukla) animasyonda ise, tipler kukla olarak hazırlanır. Senaryo ve storyboard çalışmasından sonra kuklaların hareket edeceği dekorlar hazırlanır. Bu çalışmaların bitiminde çekim kamera önünde veya altında her kare için kuklalara değişik hareketler verilerek gerçekleştirilir. Kuklaların milimetrik hareketlerinin istenilenden fazla veya az olması, filmin ritmini ve temposunu bozacağı için sabır ve titizlik gerektiren bir yöntemdir. Kuklaların takılıp çıkartılabilen değişik yüz ifadelerini gösteren başları ile elleri, kolları, bacakları ve ayakları bulunur. Kukla animasyonda kuklalar yaklaşık 15 cm büyüklüğündedir ve genellikle; ahşap, tel, kil ve plastikten yapılır (Şenler, 2005).

Günümüzde yaygın olarak kullanılan belli başlı animasyon teknikleri; 2D, 3D, stop motion ve cut-out olarak sınıflandırılmaktadır. Bu animasyon türleri kendi aralarında gerek teknik olarak, gerekse görsel olarak farklılıklar göstermektedirler. 3D'nin gelişimi kendisiyle birlikte aynı zamanda özel efekt teknolojisinin gelişimini de getirmiştir. Çünkü filmlerde özel efekt ile 3D iç içe geçmiş durumda kullanılmaktadır. Balaban (2007, s.96)' a göre

Efektlerin kullanılmasının en büyük nedeni filmlerde kullanılan 3D görüntülerin inandırıcılığını artırmak için onları tamamlayan bir etken olmalarıdır. 3D'nin filmlerde reklamlarda veya başka alanlarda başarılı kullanımının gereği onların film içinde gerçeklikten ayırt edilememelerinde yatmaktadır. Bir 3D ne kadar gerçeklikten ayırt edilemiyorsa o ölçüde başarılı kabul edilir.

Üç boyutlu animasyon tekniği günümüzde birçok alanda faaliyet göstermektedir. Sinema endüstrisinin yanı sıra bilgisayar ve video oyunları, mimari ve endüstri alanlarında yaygın olarak kullanılmaktadır. Grafik tasarım alanında ise reklam filmlerinde, web sitelerinde hatta açık hava ve yönlendirme grafiklerinde sıklıkla animasyon kullanılmaktadır.

Ülkemizde son yıllarda vizyona giren animasyonlarla birlikte animasyon filmlerinin çocuklar için olduğu konusundaki kesin yargı az da olsa değişmiş olsa da yetişkinlerin animasyona duydukları önyargının varlığı, Türk animasyonunun gelişimini olumsuz etkilemiştir. Animasyonun sadece çocuklara yönelik olduğunun düşünülmesi Türk animasyonunun gelişimini olumsuz etkilemiştir. Türkiye'de bilgisayar destekli animasyonun gelişmemesi, yalnızca çizgisel ya da 3 boyutlu animasyon filmlerini değil, filmlerdeki görsel efektlerin ve Türkiye'de yapılan oyunların da kalitesini etkilemiştir.

Çocuklara yönelik yapılan animasyonların büyük ilgi görmesi ve elde edilen ticari başarılar animasyona olan talebin artmasını ve sektörün gelişimini sağlamıştır. Günümüzde yalnızca eğlence amaçlı değil, eğitim amaçlı da animasyondan yararlanılmaktadır.

Yaygınlaşan internet ve gelişen teknoloji Türkiye'de animasyonu ihtiyaç haline getirmiştir. Türkiye de çok sayıda mobil ve bilgisayar oyunu yapan şirket bulunmaktadır. Animasyon kullanılmayan oyunların beklenen etkiyi vermemesi, oyun sektöründe de animasyonun önemini belli etmektedir.

Animasyon ile ilgili, "animasyonun eğitim için kullanımı, 3 boyutlu animasyon yapımı, bilimsel çalışmalarda animasyon kullanımının faydaları" gibi akademik çalışmalar bulunmakla beraber, ülkemizde animasyonun sorunlarını konu alan, görüşme tekniği kullanılarak sektördeki durumu ortaya koyan akademik bir çalışma bulunmamaktadır.

Türkiye de yeni bir sektör olan animasyonun ve bu meslek türüyle uğraşan, bu konuda eğitim alan insanların eğitimsel ya da sektörel sorunlarının irdelenmesinin, ülkemizdeki animasyon sanatının ilerlemesine olumlu yönde etki edeceğini düşünülmektedir.

1.2.Araştırmanın Amacı

Bu araştırma sektörel açıdan animasyonun durumunu ortaya koymayı amaçlamış, ve bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

Türkiye’de animasyon sektöründe;

- Türkiye’de animasyonun teknik açıdan durumu nasıldır?
- Türkiye’de animasyon kimliği var mıdır?
- Türkiye’de animasyon eğitimi veren kurumların durumu nasıldır?
- Animasyon alanında karşılaşılan zorluklar nelerdir?
- Devletin animasyon sektörüne desteği nasıldır?
- Katılımcıların animasyon serüvenleri nasıldır?
- Katılımcılara yöneltilmiş soruların dışında, alana yönelik herhangi bir katkıları var mıdır?

1.3.Araştırmanın Önemi

Bu araştırmanın;

- Türkiye’de animasyon sektörünün durumu üzerine düşünme, tartışma, yeni araştırma olanakları yaratması açısından,
- Türkiye’de animasyon sektörüne karşı devletin tutumunun ortaya konması açısından,
- Eğitim kurumlarında yer alan animasyon bölümlerinin yeniden yapılanmalarına katkı sağlaması açısından,
- Sektörün ihtiyaçlarının ve durumunun ortaya konması ve bu yöndeki olası sorunlara ışık tutması açısından, önemli olduğu düşünülmüştür.

1.4.Varsayımlar

1. Görüşme yapılan, animasyon alanında uzman kişilerin sorulara verdikleri cevapların doğru, içten ve samimi olduğu kabul edilir. Bu varsayım, değerlendirme çalışmasında ilgili tarafların görüşleri alınarak değerlendirme tamam olur, mantığına dayandırılmıştır.

Kısıtlı kaynağın olduğu bu çalışmada konusunda başarılı kişilerle görüşme yapılarak bilgiye ulaşmaya çalışılmıştır.

2. Animasyonla uğraşan ve somut bir ürünü olan kişilerin animasyon konusunda bilgili oldukları varsayılmıştır. Bu varsayım, görüşme yapılan kişilerin animasyonda bilgili olup olmadıklarını somut verilerle ispat etme mantığına dayandırılmıştır. Animasyon konusunda yayınlanmış ya da kabul görmüş çalışmaları olan kişiler başarılı kabul edilirler.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma, sektörde çalışan, alanında başarılı oldukları düşünülen, görüşme talebine olumlu karşılık veren 11 animasyon sanatçısı ile yapılacak görüşmelerle sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Animasyon: Grafiklere ya da karakterlere belli bir senaryoya bağlı kalarak, devamlı çizimlerle canlanmış hissi verilmesidir (Aydın, 1989, s.28).

Stop Motion: Güneş (2009)'e göre, kukla ve animasyon sanatının buluşmasıyla ortaya çıkmıştır. Stop motion, yönetmenin kuklalara kamera karşısında hareket vererek, canlılanmış hissi vermesidir.

Efekt: Bilgisayar destekli grafik alanında, anlatımı desteklemek için kullanılan görsel hile (Aran, 2009).

Animasyon Sektörü: Cansız modelleri belirli kurallar dahilinde, bilgisayar destekli ya da geleneksel yöntemlerle hareketlendirerek, maddi gelir elde eden şirketlerin oluşturduğu sektördür.

BÖLÜM 2

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde, animasyon kavramı, animasyonun ortaya çıkışı ve gelişimi, animasyonda kullanılan teknikler, animasyon konusunda öncü ülkeler, animasyonun kullanım alanları ve Türkiye’de animasyon gibi başlıklar altında araştırma konusunun kavramsal çerçevesi hakkında bilgiler verilmiştir.

2.1.Animasyon (Canlandırma) Kavramı

Animasyon, Türkçe sözlükte; “tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi” olarak tanımlanmakta ve kelimenin eş anlamlısı olarak “canlandırma” sözcüğü kullanılmaktadır (TDK, 2018). İlgili alan yazında da animasyon veya canlandırma sözcüğünün sözlük anlamına benzer biçimde ancak çeşitli özelliklerine vurgu yapılarak tanımlandığı görülmektedir. Buna göre, Sezgin (1990, s.192) animasyonu “yaşam içinde devinen tüm canlıların veya nesnelerin anlık görüntülerinin çizim aşamasından sonra teknolojik işlemlerden geçirilerek devinen imajlara dönüşmesi işlemi” olarak tanımlamıştır.

İlgaz (1997, s.27), yapmış olduğu tanımda animasyonu “ayrı ayrı tasarlanan çizim, görsel, resim veya illüstrasyonun, tek tek sahnelenerek filme alınması ve hareket yanılsaması yaratacak hızla birbirini takip eder şekilde gösterimi” olarak açıklamıştır. Mayer ve Moreno (2002, s. 4) ise animasyonu, “çizim veya resim haline getirilmiş nesnelerin hareketlerinden oluşan hareketli resimler” olarak açıklamışlar ve animasyon tanımında üç önemli ögenin öne çıktığını belirtmişlerdir. Bu öğeler; (I) animasyonun görsel bir sunum olduğu, (II) bariz bir hareket içerdiği ve (III) çizim veya farklı bir teknik kullanımı yoluyla yapay olarak oluşturulduğudur.

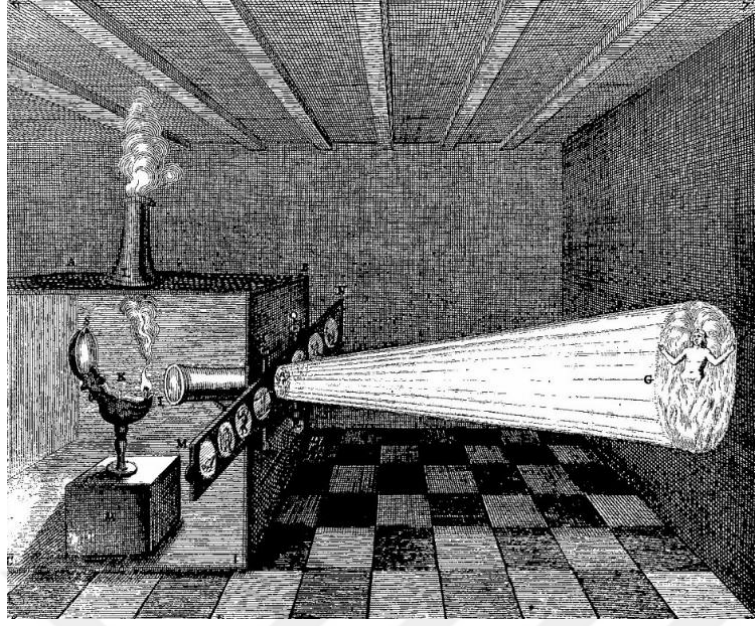
Yapılan tanımlardan yola çıkarak animasyonu; nesne, çizim vb. anlık görüntülerin, farklı yöntemler kullanarak, hareket duygusu içerecek biçimde birbirini takip eden imajlara dönüştürülerek düzenlenmesi ve sunumu olarak tanımlamak mümkündür. Dolayısıyla animasyon, durağan görüntülere hareket kazandırma temeline dayandığı için animatörün canlandıracağı hareketi çözümlemesi, çözümlediği hareketi çizmesi, renklendirmesi ve zamanı etkin kullanarak birleştirmesi gibi çeşitli bilgi ve becerileri içine almakta (Alabay, 2003) ve “hareketlendirme sanatı” olarak nitelendirilmektedir (Özön, 2000, s.49).

2.2. Animasyonun Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

Animasyonun tarihi ile ilgili kaynaklar incelendiğinde animasyon tarihinin başlangıcı olarak kabul gören yaygın düşünce, insanoğlunun binlerce yıl önce mağara duvarlarında hareket izlenimi vererek oluşturduğu çizimlerdir. Özellikle, Almira ve Lascaux mağara duvarlarına hareket duygusu verilecek biçimde toplam 8 ayak çizilerek oluşturulan koşan hayvan figürleri animasyonun ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir. Ayrıca, Yunan ve Romalı heykeltıraşların yapmış oldukları Tanrı ve sporcu heykellerinde hareket izlenimi vermeleri birer animasyon oluşturma çabası olarak görülmektedir (Hünerli, 2000, s.6).

Binlerce yıl öncesinde mağara duvarları ile başlayan, antik dönemde heykeller ile devam eden animasyon girişimleri günümüze kadar geçen binlerce yıl içerisinde toplumsal ve teknolojik gelişmelere paralel olarak büyük bir değişim ve gelişim göstermiştir. Ancak animasyonun kendisini göstermesi daha çok 19. ve 20. yüzyıllarda fotoğraf ve sinema alanının gelişmesi ile olmuş ve hem sanatsal hem de sektörel sinemanın bir dalı olarak günümüze kadar ulaşmıştır (Kaba, 1992, s.1-10).

Animasyon gelişim tarihi içerisindeki önemli kilometre taşlarından ilki 1640 yılında Cizvit papazı Athanasius Kircher’in yapmış olduğu ve Magic Lantern yani sihirli fener olarak adlandırdığı basit alettir. Bu alet, bugünkü sinema projeksiyonlarına benzer bir çalışma prensibi ile cam, ayna veya mercek üzerine boyanmış figürlerin güneş ya da mum gibi bir ışık kaynağı aracılığıyla bir duvara yansıtılmasını sağlayan bir kutu şeklinde oluşturulmuştur (Göktepe, 2015, s.11; Kaba, 1992, s.6-9) (Şekil 1).

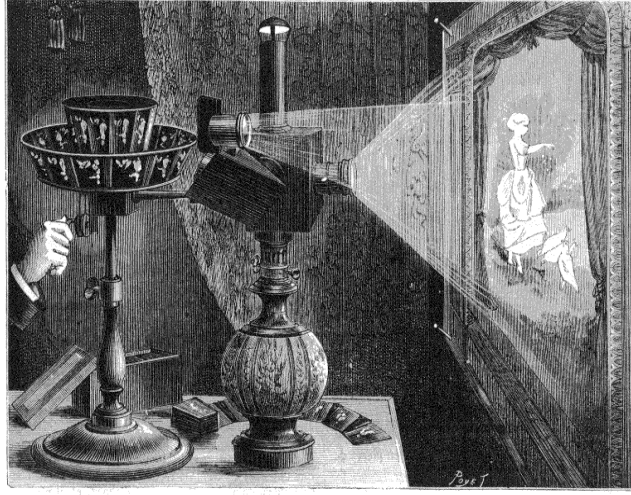


Şekil 1.Magic lantern (sihirli fener)

https://web.stanford.edu/group/kircher/cgi-bin/site/?attachment_id=555 sayfasından erişilmiştir.

17. ve 18. yüzyıllarda çeşitli gelişmeler yaşanmış olmakla birlikte animasyon tarihi içerisinde önemli gelişmelerden birisi 1832 yılında, Belçikalı fizikçi Plateau tarafından geliştirilmiş olan Praxinoscope isimli alet olmuştur (Sherman, 2003, s.3). Praxinoscope, bir kulba takılı daire şeklinde çentikli bir diskin döndürülmesi prensibine dayanmış ve disk üzerinde yer alan kareler alt döndürülürken izlendiğinde animasyon elde edilmiştir (Fox ve Waite, 1984, s.12) (Şekil 2 ve 3).

1834 yılında, Praxinoscope'a benzer biçimde iç kısma çizilmiş olan figürlerin döndürülmesi ve hareketlendirilmesi prensibine dayalı olarak İngiliz William George Horner tarafından geliştirilmiş olan ve zeotrope veya wheel of life yani hayat çemberi adı verilen alet yine animasyonun bu yıllardaki gelişiminde önemli bir kilometre taşı oluşturmuştur. Hatta dünya çapında bir ün kazanmıştır (Luts, 2014, s.16-17). Ancak, silindirik olması ve bu nedenle resimlerin olduğundan dar algılanması Zeotrope için bir eksiklik olarak görülmüş ve yeni arayışlara devam edilmiştir (Kahraman, 2013, s.20) (Şekil 2 ve 3).



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

Şekil 2.Praxinoscope

<https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope> sayfasından erişilmiştir.



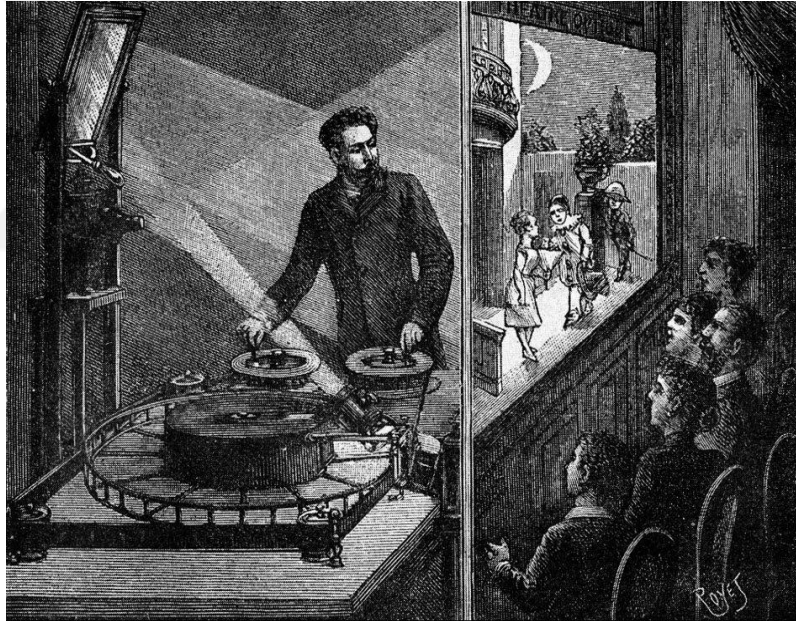
Şekil 3.Zeotrope

<https://ltc.uow.edu.au/science/pictures/-zeotrope%202.jpg> sayfasından erişilmiştir.

19. yüzyılın ikinci yarısında animasyon tarihindeki en önemli gelişme ise Reynoud'un Optik Tiyatrosu olmuştur. Paris'te bir tiyatro işleten Emile Reynaud zamanına kadar gelmiş olan gelişmeleri kullanarak hareket prensiplerini yeni bir forma adapte etmiş ve Praksinoskop adlı bir alet icat etmiştir. Selüloide çizilen resimleri ayna prensibini kullanarak tiyatroya yansıtabilmiş ve bunları kitlelere izletebilmiştir (Abisel, 2014, s.9).

Praksinoskop'un, zamanına kadar kullanılan farklı aletlerden en önemli avantajları resimlerin doğrudan bir aynaya yansıtılması, aynadan görünen resmin oldukça net görülebilmesi ve yansıtma gizli bir şekilde yapıldığı için işin mutfağının izleyici tarafından görülmemesi olmuştur. Dolayısıyla Reynoud hem kurgu animasyonun ilk adımlarını atmış hem de kameranın keşfinin ilk tohumlarını ekmiştir (Savaş, 2015, s.13) (Şekil 4).

Büyülü Fener, Praxinoscope ve Zoetrope gibi hareket yanılsaması sağlayan basit animasyon aletlerinin ardından film makarasının icadı ve yaygınlaşması ile birlikte çeşitli ülkelerde film şeritleri kullanılarak resimleme, hareketlendirme ve bunlara duygu yükleme çalışmalarına başlanmıştır. Ancak ilk animasyon filmi olarak kabul edilen gelişme, skeç tekniğine uygun kesintisiz hareketler içermesinden dolayı; James Stuart Blackton tarafından yaklaşık 3000 çizim yapılarak 1906 yılında ortaya konan "Humorous Phases of Funny Faces" yani "Komik yüzlerin mizahi yönleri" adlı filmidir (William, 2001, s.15).



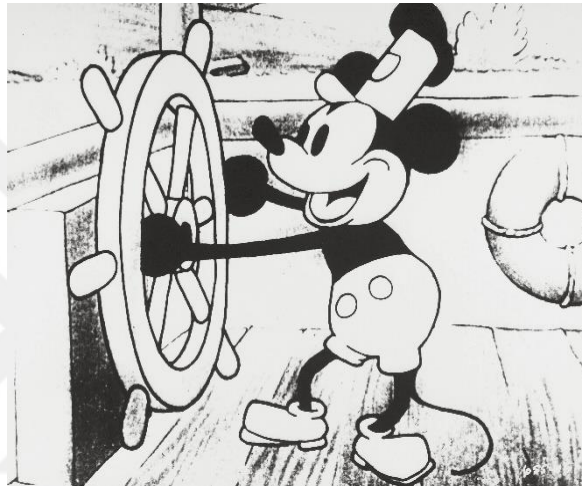
Şekil 4.Reynoud'un Optik Tiyatrosu

<http://diaprojection.i.d.f.unblog.fr/files/2011/01/reynaud03.jpg> sayfasından erişilmiştir.

Ayrıca, Winsor McCay tarafından yaklaşık 10000 çizim yapılarak 1914'te çizilen "Gertie the Dinosaur" yani Dinazor Gertie kısa filmler içerisinde önemli bir gelişme meydana getirmiştir (Türker, 2011, s.230). 1920'li yıllarda Avusturyalı Pat Sullivan'ın "Felix The Cat" adlı çizimleri ile animasyon teknikleri hızlanmıştır (Hünerli, 2005, s.16).

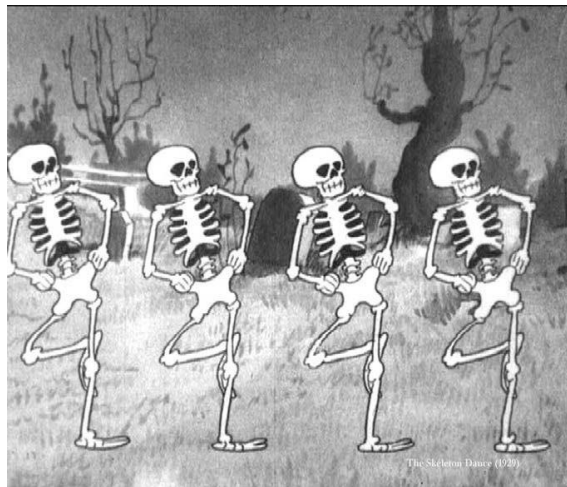
1928’de Walt Disney tarafından üretilen Steamboat Willie ve The Skeleton Dance (İskelet Dansı) ile ilk defa ses ile animasyon birleştirilmiştir (Sherman, 2003, s. 4). İzleyen yıllarda da Walt Disney canlandırma sanatında çitayı oldukça yükselterek işin kurallarını keşfetmiş ve ortaya koymuştur (Abisel, 2014, s.17-18) (Şekil 5 ve 6).

Sesin animasyonla birleştirilmesi animasyon tarihinde önemli bir dönüm noktası meydana getirmiştir. Böylece, bu zaman kadar gelmiş olan bilgiç bir üslupta ve doğaüstü çağrışımlı sözcüklerle dil kullanımı, üreticilerin kendilerini sihirbaz olarak tanıtmaları ve sanatın temelini oluşturan illüzyon algısı sona ermiştir (Samancı, 2004, s.7-9).



Şekil 5.Steamboat Willie,

[http://disney.wikia.com/wiki/Steamboat Willie](http://disney.wikia.com/wiki/Steamboat_Willie) sayfasından erişilmiştir.



Şekil 6.The Skeleton Dance,

<http://www.wonderandcompany.com/-tis-season-watch-skeleton-dance/> sayfasından erişilmiştir.

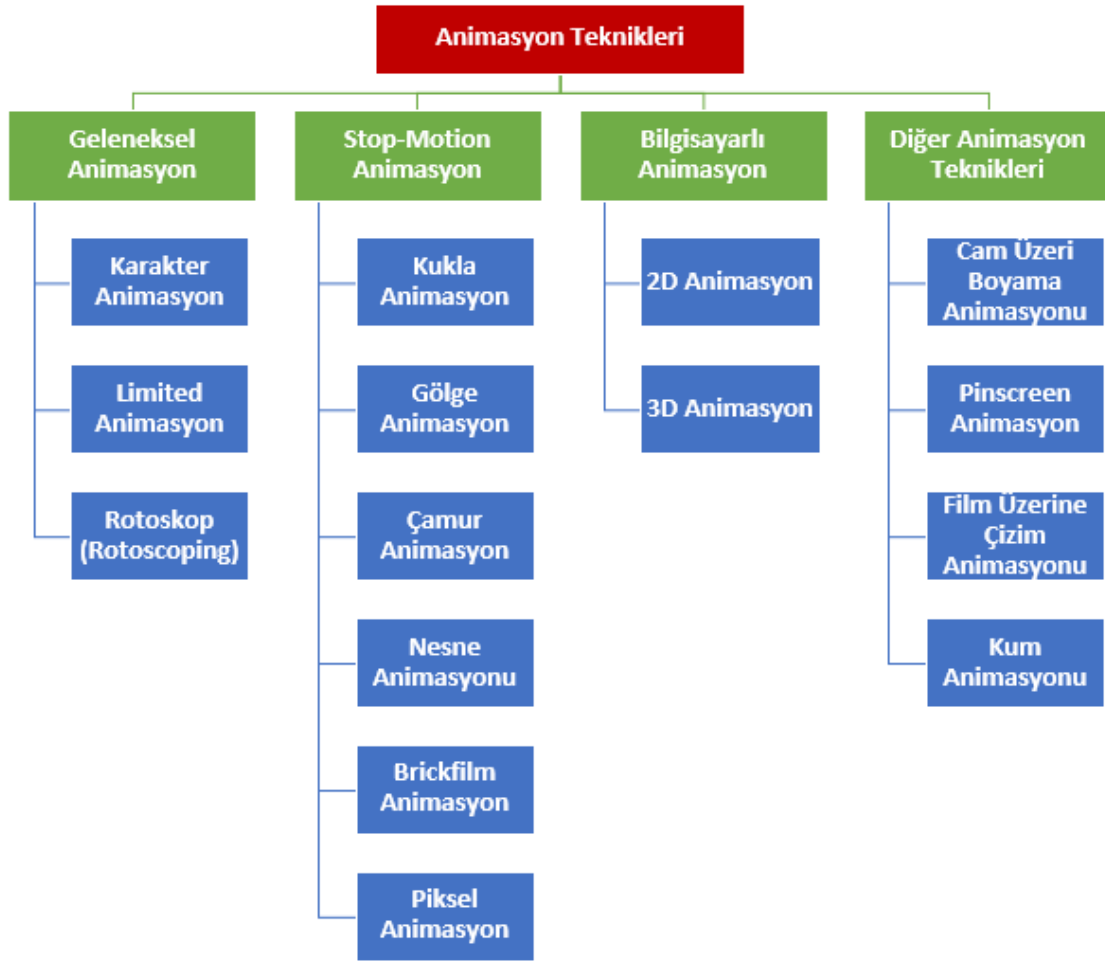
İzleyen yıllarda, popüler m zik tonları yapımlarda yer almıř ve toplumun ilgisinin  ekilmesinde avantajlar saėlanmıřtır. Bu yıllarda Bugs Bunny, Duffy Duck, Droopy Dof gibi karakterler animasyon tarihinin unutulmazları arasında yer almıřtır. 1937 yılında Disney tarafından  retilen Snow White and The Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi C celer) ise d nyanın ilk uzun metrajlı animasyon filmi olarak tarihe not d ř lm řt r (William, 2001, s.20).

1930'lu yıllardan sonra uzun bir s re mevcut y ntem ve teknikler kullanılarak farklı canlandırma filmleri yapılmıřtır. Ancak 1970'lerden bařlayarak bilgisayar destekli 3 boyutlu  retim imkanları geliřtirilmiřtir. B ylece, canlandırma filmlerinde bilgisayar efektlerinin kullanılmasına bařlanmıř ve 1995 yılında ilk 3 boyutlu film olan Toy Story  retilmiřtir (History of Animation, 2018).

G n m ze kadar ge en s re i erisinde 3 boyutlu canlandırma i in  retilmiř bilgisayar programları ve dijital modelleme ara ları; canlandırma, obje modelleme, ıřık, kaplama ve y ksek kalitede  ıktı alma gibi  zelliklerin daha kaliteli ve kolay bir bi imde yapılabilmesini saėlamıřtır (G ktepe, 2015, s.60-65).

2.3. Animasyon Teknikleri

Animasyon teknikleri; geleneksel animasyon, stop-motion animasyon, bilgisayarlı animasyon ve diėer animasyon teknikleri olmak  zere bařlıca d rt gruba ayrılmaktadır. Ayrıca, bu bařlıca gruplar altında  eřitli alt t rler yer almaktadır (Kahraman, 2013, s.69) (řekil 7).



Şekil 7. Animasyon Teknikleri

2.3.1. Geleneksel Animasyon

Klasik animasyon, cel animasyon veya elle çizilen animasyon olarak da adlandırılan geleneksel animasyon; her bir karenin el ile tek tek çizilerek tasarlanmasını içeren bir tekniktir. Bu nedenle tekniğe, geleneksel animasyon tekniği adı verilmiştir. Bu teknikte asetat yaprakları üzerine 12-24 arasında farklı çizim yapılarak animasyonlar oluşturulmaktadır (Benice, 2000, s.25).

Geleneksel animasyon; (a) karakter ve (b) limited animasyon ile (c) rotoskop adı verilen üç alt türe ayrılmaktadır. Bunlardan karakter animasyon, derinliğin, tasarımın ve hareket estetiğinin dikkatle kullanılması sonucu ortaya çıkan güçlü bir tekniktir. Bu nedenle nesneler derinliğe sahiptir ve hareketlerde ahenk ve yoğun tasarım mevcuttur (Wellins, 2005, s.348). Limited animasyon, düşük bütçeli prodüksiyonlarda klasik animasyon tekniğine uygun olarak kısa yollar kullanılarak yapılan ve yaygın olarak kullanılan bir

tekniktir (Sherman, 2003, s.5). Rotoskop ise canlı hareketin izlendiği ve gerçek çekim görüntülerinin üzerinden hareket referansları alınarak yapılan film tekniğidir (Wellins, 2005, s. 352) (Şekil 8).



Şekil 8. Rotoskop Tekniği İle Yapılmış Geleneksel Animasyon Örneği,

<http://www.brattleblog.brattlefilm.org/2015/09/11/history-of-the-rotoscoping-technique-2-3231/> sayfasından erişilmiştir.

2.3.2. Stop-motion Animasyon

Stop-motion animasyon, hareketlenebilir her nesnenin birbirini izleyen kareler şeklinde fotoğraflanıp birbirini tamamlayacak şekilde kurgulanması yoluyla yapılmaktadır. Böylece, durağan nesnelere hareket izlenimi verilmektedir (Yıldız, 2005, s.1).

Stop-motion animasyon tekniği; (a) kukla, (b) gölge, (c) çamur, (d) nesne, (e) brickfilm ve (f) piksel animasyon olmak üzere 6 alt tekniğe sahiptir. Bunlar arasında yer alan kukla veya diğer adı ile puppet animasyonda kendi ayakları üzerinde durabilecek ve her açıdan çekim yapılabilecek kuklalar kullanılmaktadır. “Muppet Show” bu türün en bilinen örneklerini arasında yer almaktadır (Benice, 2000, s.26).

Gölge animasyonda yine kuklalar kullanılmakta ancak bu defa animasyon gölgeler ile oluşturulmaktadır (Şenler, 1995, s.106). Çamur animasyonda karakterler, çamur ya da plastilin denilen plastik hamurlardan oluşturulmakta ve hareket bunlar ile sağlanmaktadır. Tavuklar Firarda (Chicken Run) adlı animasyon film bu türün en tipik örneklerinden biridir (Tezcan, 1990, s.15) (Şekil 9).



Şekil 9.Çamur Animasyon Örneği Tavuklar Firarda Adlı Animasyon Filminden Bir Kare.

<http://www.digitalspy.com/movies/news/a855693/chicken-run-2-sequel-aardman-release-date-plot/> sayfasından 21.07.2018 tarihinde erişilmiştir.

Stop-motion animasyon türlerinden biri olan nesne animasyon, oyuncaklar, bloklar gibi tam olarak şekillendirilemeyen katı yapıdaki nesnelerin animasyon hareketlerini kapsamaktadır. Dolayısıyla çevrede görülebilecek üç boyutlu her obje bu teknikte malzeme olarak kullanılabilir (Benice, 2000, s.27).

Brickfilm animasyon LEGO veya benzeri oyuncaklar kullanılarak yapılan bir stopmotion animasyon türüdür (Şekil 10). Piksel animasyon ise animasyon filminde çerçeve olarak canlı aktörlerin kullanıldığı bir stop motion tekniğidir. Gerçek insan karakterlerinin tek tek kareler halinde hareket ettirilerek filme aktarılması olması sebebi ile film tekniklerine en yakın olanıdır (Tezcan, 1990, s.16).



Şekil 10. Brickfilm Animasyon Örneği Lego Fun Adlı Animasyondan Bir Kare.

<http://brickfilms.com/brickfilm-lego-fun/> sayfasından 21.07.2018 tarihinde erişilmiştir.

2.3.3. Bilgisayarlı Animasyon

Bilgisayarlı animasyon, kare kare oluşturulan durağan görüntülerin bilgisayar programları kullanılarak hareketlendirilmesi ile oluşturulan animasyon türüdür. Dolayısıyla geleneksel animasyondan farklı olarak bilgisayar, tablet, elektronik kalem, klavye ve fare gibi teknolojik araçlar kullanılarak yapılmaktadır (Ursavaş, 1997, s.15).

Bilgisayarlı animasyon, (a) 2 boyutlu (2D) animasyon ve (b) 3 boyutlu (3D) animasyon olmak üzere iki alt türe ayrılmaktadır. 2D animasyonda iki boyut vardır. 3. boyut olan derinlik yoktur. Bu yönüyle geleneksel animasyonun bilgisayarda hazırlanmış biçimini yansıtmaktadır (Demircioğlu, 1994, s.44).

2D animasyon; analog bilgisayar animasyon (düşük çözünürlükte ve elektronik görünümlü animasyon tekniği), flash animasyon (Adobe Flash vb. programlar kullanılarak yapılan animasyon tekniği) ve onion skinning (bir kerede birkaç hareketin üst üste görülmesini sağlayan teknik) gibi teknikleri içine almaktadır (Kahraman, 2013, s.84-87) (Şekil 2.9).

3D animasyon ise 2D animasyona derinlik eklenmesi ile oluşturulmaktadır. Dolayısıyla dijital modelleme mevcuttur. 3D animasyon; cell gölgelendirme animasyonu (el çizimine benzetmek için gölge kullanımını içeren teknik), morph target yani şekil hedef animasyonu (yüz animasyonu yapma tekniği), hareket yakalama animasyonu (aktörün üzerine yerleştirilen algılayıcılar sayesinde aktörün yaptığı tüm hareketlerin kaydedilmesini içeren

teknik) ve iskelet animasyonu (bilgisayarda oluşturulan karakter içine iskelet sistemi eklenerek uygulanır) gibi teknikleri kapsamaktadır (Kahraman, 2013, s.88-93) (Şekil 11).



Şekil 11.2D ve 3D Animasyon Örnekleri.

<https://tmrresearchblog.com/continued-technological-advancements-shape-3d-animations-future/> sayfasından erişilmiştir.

2.4. Diğer Animasyon Teknikleri

Diğer animasyon teknikleri olarak cam üzerine boyama animasyonu, pinscreen animasyon, film üzerine çizim animasyonu, kum animasyonu ve çizoyanat tekniklerini vermek mümkündür. Cam üzerine boyama animasyonu, cam levhalar üzerine yavaş kuruyan yağlı boyalarla yapılan resimlerden üretilen animasyon tekniğidir.

Pinscreen animasyon yukarı ve aşağı hareket edebilen yüzlerce çivi ile yapılmaktadır. Bu teknikte çivilerin kapladığı ekran yandan aydınlatılarak çivilerin gölgelendirilmesi sağlanmakta, oluşan yüzeyde çiviler hareket ettirilerek animasyon gerçekleştirilmektedir (Kahraman, 2013, s.95).

Film üzerine çizim animasyonu film pelürü üzerine kazıma veya boyama ile yapılan animasyon tekniğidir. Kum animasyonunda sanatçılar alttan ışıklı bir yüzeyde ellerini kullanarak kumdan düzenlemeler yaparlar. Bu düzenlemeler filme aktarılır (Taylor, 1999, s.64).

Çizoyanat ise fotoğraf ve illüstrasyon gibi çeşitli görüntülerin art arda sıralanmasıyla oluşturulan ve sayfalar hızla çevrildiğinde hareket ediyormuş izlenimi veren bir tür mini kitaptır. Yurtdışında yaygın olarak “flip book” kelimesi ile ifade edilen bu teknikte

algılama için sadece el ve parmaklar yardımıyla sayfaların çevrilmesi hareketi yeterli olmakta, herhangi bir farklı alete ihtiyaç duyulmamaktadır. Ancak kişinin elini kullanarak sürece kendisi de dahil olması onu sinema ve animasyon izleme eyleminden farklılaştırmakta ve pasif izleyicilikten kurtarmaktadır (Gökçearslan, 2016, s.91-96).

Çizyoynat tekniğinin temeli Peter Mark Roget'in 1825 yılında ortaya koyduğu "Görme Sürekliliği" teorisine dayanmaktadır. Bu teoriye göre insan gözü bir imgeyi görür, bir sonraki imgeye ilk imgeden kalan ardıl bir imge taşır ve böylece belirgin bir süreklilik yaratır. Dolayısıyla bu şekilde hareket algılanır (Wells, 1998, s.11-12).

2.5. Animasyonun Kullanım Alanları

Animasyonun kullanım alanları düşünüldüğünde ilk olarak akla film ve çizgi film sektörü gelmektedir. Ancak animasyon günümüzde sahip olduğu dikkat çekicilik, zihinde kalıcılığı arttırma, bilgisayar ortamında üretilebilme, kolay ihraç edilebilme, tekrarlanabilir olma ve uzun dönemde maliyet avantajı sağlama gibi nedenlerden dolayı pek çok alanda kullanılır hale gelmiştir. Animasyonun başlıca kullanım alanlarını aşağıdaki gibi maddeleştirmek mümkündür (BEBKA, 2017, s.25; Çakır, 1999, s.99; Kahraman, 2013, s.56-60) (Şekil 2.10):

- Kısa ve uzun metrajlı filmler
- Diziler ve TV programları
- Reklam sektörü
- Eğitim ve öğretim
- Bilimsel araştırma ve sunumlar
- Mühendislik çalışmaları
- Mimari görselleştirmeler
- Teknik simülasyonlar
- Bilgisayar oyunları
- Tanıtım
- İnteraktif medya
- Müzik klipleri
- Medikal sunumlar

Kısa ve uzun metrajlı filmler ile diziler ve TV programları bir kenara bırakıldığında animasyon kullanımının günümüzde oldukça yaygın bir hale geldiği alanların başında reklam sektörü gelmektedir. Bugün sahip olduğu dizayn, ses, görüntü, renk ve eğlence imkanlarından dolayı animasyon tekniği hem reklam yapım şirketleri hem de reklam verenler açısından ilgi duyulan bir alan haline gelmiştir. Bugün animasyon reklamlardan yalnızca çocuk reklamları ile sınırlandırılmayacak kadar geniş bir perspektifte faydalanılmakta ve üretilen reklamlar sahip oldukları animasyon teknikleri ile her kesimin ilgisini cezbetmektedir (Baykut, 2015, s.34-35). Örneğin, Garanti Bankası'nın 2011 yılında yayınladığı reklam filmi büyük beğeni toplamıştır (Şekil 2.10).

Animasyonlar ayrıca, derse ilginin çekilmesi, aktif öğrenme yöntemlerinin uygulamaya konulması, yüksek maliyet ve güvenlik gerektiren deney vb. hazırlık zorluklarının ortadan kaldırılması ve verimin arttırılması gibi nedenlerle eğitim ve öğretim faaliyetlerinde ve bilimsel araştırma ve sunumlarda son yıllarda sıkça kullanılmaktadır (Genç, 2013, s.48; Pekdağ, 2010, s.82) (Şekil 2.10).

Bunun yanında animasyon mühendislik ve mimarlık alanlarında hazırlanan projelerin sunum aşamasında yaygın olarak kullanılmaktadır. Animasyonlardan mimarlıkta özellikle; bir zaman diliminde belirlenen parametrelere göre biçim değişikliklerinin oluşturulması, form oluşturma, belirlenen rotalarda hareketlendirilen kütle parçalarının oluşturduğu kompozisyonun istenilen bir noktada durdurularak seçimi ve istenilen bir aralıkta durdurularak mekanın belirli bir görünümünün seçilmesi gibi amaçlarla faydalanılmaktadır (Akipek ve İnceoğlu, 2007, s.242).

2.6. Animasyon Sektöründe Öncü Ülkeler

Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı (UNCTAD) tarafından 2010 yılından hazırlanmış olan “Yaratıcı Endüstriler” adlı raporda animasyon sektörü dünyanın en hızlı büyüyen sektörleri arasında belirtilmektedir. Ayrıca animasyon sektörünün küresel bir ekonomi haline gelmek isteyen veya bunu sürdürme kararında olan ülkelerin özellikle yatırım yaptığı sektörler arasında yer aldığına vurgu yapılmaktadır (UNCTAD, 2010).

Animasyon sektöründe; 2010 yılında 122,2 milyar dolar olan pazar hacmi, 2013 yılında 150 milyar dolara, 2016 yılında ise yaklaşık 250 milyar dolara çıkmıştır. 2011-2016 yılları arasında yıllık olarak yaklaşık %13'lük bir büyüme yaşanmıştır. Bugün animasyon sektöründe ABD, Kanada, Fransa, Birleşik Krallık, Almanya ve Japonya küresel çapta öne

ıkan lkeler olarak dikkat ekmektedir. Blgesel olarak ise sırasıyla Kuzey Amerika, Asya, Avrupa ve diğerk lkeler animasyon sektrnde ne ıkmaktadırlar. Animasyon stdyolarının %32'si Kuzey Amerika'da yani ABD ve Kanada'da, %28'i Asya'da, %24' Avrupa'da ve %16'sı diğerk lkelerde bulunmaktadır (BEBKA, 2017, s.38) (Şekil 13).





Şekil 12. Animasyonun Kullanım Alanlarından Örnekler,

<http://www.trtcocuk.net.tr/rafadantayfa>,

<https://www.foxmovies.com/movies/ferdinand>,

https://www.garanti.com.tr/tr/garanti_hakkinda/kurumsaliletisim/videolarimiz/reklam-filmlerimiz.page,

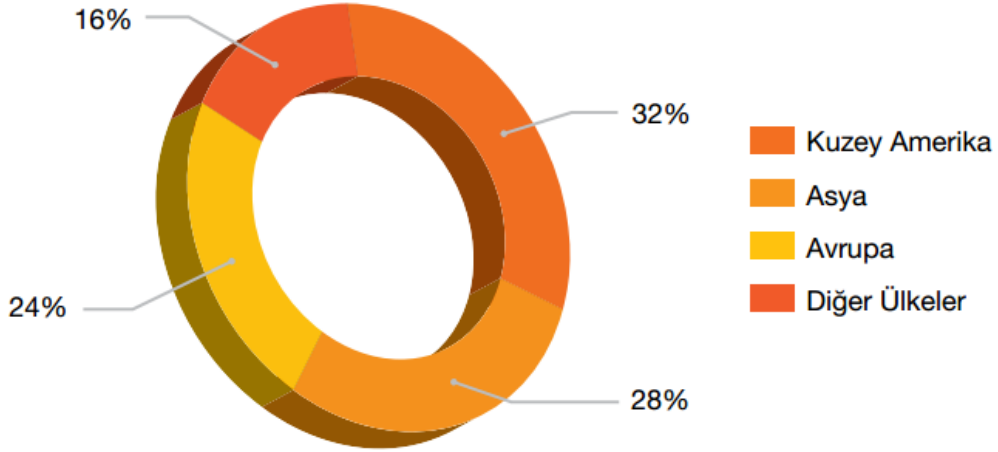
<https://www.youtube.com/watch?v=hotvvBVhxxQ>,

<http://www.vitaminegitim.com/ortaokul/detay/bilimsel-arastirmalarda-degiskenler?i=TRF0703AN001>

<http://www.tr3d.com/galeri/malatya-besler-mimari-animasyon.html>

sayfalarından

erişilmiştir.



Şekil 13. Animasyonun sektöründe öne çıkan bölgeler,

BEBKA (Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı Raporu, 2017, s. 38).

2.6.1. Amerika Birleşik Devletleri (ABD)

Amerika Birleşik Devletleri (ABD); film ve animasyon endüstrisinin doğmasında, gelişmesinde ve dünya genelinde yaygınlaşmasında tarihin her döneminde çok önemli bir yere ve etkiye sahip olmuştur. Dolayısıyla ABD bugün animasyon sektörünün dünyada öncüsü ve lideri konumundadır. Öyle ki bugün ABD sahip olduğu birikimin yanında animasyon şirketleri ve yayıncı kuruluşları, nitelikli işgücü, gelişmiş teknolojisi ve önde gelen okulları ile dünya animasyon sektörünü yönlendirici bir yere sahiptir (BEBKA, 2017, s. 38-40).

2014 yılı istatistiklerine göre ABD'nin animasyon yıllık pazar hacminin 20 milyar dolar olduğu tahmin edilmektedir. Dünyada en yüksek hasılat elde eden yirmi animasyon filminin tamamına yakınının ABD yapımı olduğu bilinmektedir. Ayrıca, ABD'de 64.400 multimedya sanatçısı ile animatörün çalıştığı ve bir animatörün yıllık olarak \$50.000'dan fazla kazandığı belirtilmektedir. Tablo 2.12'de 2018 yılı Temmuz ayı itibarı ile Dünya çapında en yüksek hasılatı sahip ilk 5 filmin tamamının ABD yapımı olduğu görülmektedir (NTV, 2018).

Tablo 1

En Yüksek Hasılatlı İlk 5 Animasyon Film

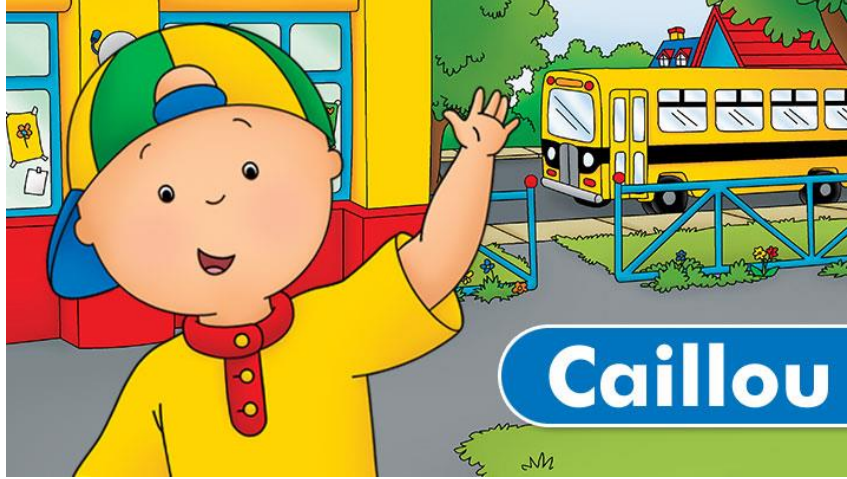
Sıra	Adı	Yapım Yılı	Toplam Hasılat (\$)	Açılış Haftası Hasılatı (\$)
1	Finding Dori (Kayıp Balık Dori)	2016	486,295,561	135,060,273
2	Shrek 2	2004	441,226,247	108,037,878
3	Incredibles 2 (İnanılmaz Aile 2)	2018	439,729,514	182,687,905
4	The Lion King (Aslan Kral)	1994	422,783,777	40,888,194
5	Toy Story 3 (Oyuncak Hikayesi 3)	2010	415,004,880	110,307,189

Kaynak: NTV, (2018). <https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/toy-story-ayni-basariyi-tekrarlayabilecek-mi-tum-zamanlarin-en-yuksek-hasilatli,-H--vDfipkaaQDjMHVTmA/JpMr1GjcOEiwoCYxz0jFIg#JpMr1GjcOEiwoCYxz0jFIg> sayfasından erişilmiştir.

2.6.2. Kanada

Kanada; Nelvana, Studio B Productions, Cookie Jar, The National Film Board of Canada, Decode Entertainment ve Bordel Entertainment gibi dünyanın en değerli animasyon stüdyo ve kuruluşlarını bünyesinden barındıran ülkelerden birisi olması nedeniyle animasyon ve film endüstrisinin en önemli ülkelerinden birisi olarak kabul edilmektedir (Şekil 14). Kanada’da; TV çizgi diziler, uzun metrajlı filmler, ticari TV yapımlar ve oyun, görsel efekt ve diğer üretim hizmetleri gibi pek çok ürün ortaya konulmakta ve animasyon endüstrisinde işgücü gelirleri, 40.000 ABD dolarının üzerinde seyretmektedir (BEBKA, 2017, s. 41-42). ,

Kanada’da ayrıca vergi indirimi uygulaması, animasyon endüstrisinin gelişmesine önemli katkılarda bulunmuştur. Uygulanan vergi indirimi politikası ile animasyon sektöründeki nitelikli işgücü giderlerinin dörtte birlik bölümüne katkı yapılmakta ve toplam maliyetler yaklaşık olarak %15 azaltılmaktadır (BEBKA, 2017, s. 49).



Şekil 14.Dünyaca Ünlü Kanada Yapımı Caillou

<http://en.caillou.com/about> sayfasından erişilmiştir.

2.6.3. Fransa

Animasyon sektörü, her ne kadar kendi tarzı ile gelişim göstermiş olsa da Avrupa’da ABD ve Kanada seviyesine ulaşamamıştır. Maliyet, bütçe ve zaman gibi unsurlar nedeniyle Avrupa’da uzun metrajlı animasyon filmlerinden çok televizyon izleyicilerine yönelik animasyon yapımlarına ağırlık verilmektedir (PrNewsWire, 2018).

Animasyon alanında Dünya animasyon pazarında ilk beş ülkeden biri sayılan ve Avrupa’da ilk sırada yer alan ülke Fransa’dır. Yaklaşık 90 yıllık animasyon geçmişine sahip olan ülkede sanatsal içerikli ve kendine özgü önemli animasyonlara imza atılmaktadır. Faaliyet gösteren şirketlerin genel faaliyet alanları; TV odaklı çizgi diziler, uzun ve kısa metrajlı animasyon filmler, görsel efekt ve reklamlar olarak öne çıkmaktadır. Sparx Animation Studios, Ellipse Programme, Tele Images Kids, Les Armateurs ve Folimage bazı önemli Fransız animasyon stüdyolarıdır (Council of Europe, s. 24). Şekil 15’te 2017 yılı Fransız yapımı bir animasyon film olan Orman Çetesi (Les as de la jungle) filminin afişi görülmektedir.

Fransa, animasyon yapımcılarına yönelik olarak etkili ve oldukça geniş bir fonlama sistemine sahiptir. 2014 yılında Centre National du Cinema et de l’image Anime tarafından verilen doğrudan destek tutarı, yaklaşık 45.000.000 Euro’dur. Bu kapsamda animasyon stüdyoları; vergi teşviklerinden, doğrudan verilen fonlardan ve zorunlu doğrudan yatırımlardan yararlanabilmekte, genel ve özel olmak üzere bölgesel ve ulusal çeşitli fon

yapılarından, devletten ve yayıncı kuruluşlardan destek alabilmektedir (BEBKA, 2017, s. 44).



Şekil 15. Fransız Yapımı Animasyon Film Orman Çetesi'nin Afişi

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-250871/sayfasından> erişilmiştir.

2.6.4. Birleşik Krallık

Avrupa animasyon endüstrinde önemli bir konuma sahip olan ülkelerden birisi de Birleşik Krallık'tır. Birleşik Krallık'ta sektörün pazar hacmi, yaklaşık 300 milyon pound olarak tahmin edilmekte olup post-production, endüstri, DVD, kitap, ve oyun sektörü ile yakından ilişkilidir. Başta reklam sektörü olmak üzere uzun metrajlı film ve televizyon için üretilen animasyon yapımları sektörün en önemli faaliyet alanlarını meydana getirmektedir (Kenny ve Broughton, 2011).

Birleşik Krallık'ta animasyon yapım bütçelerine genel olarak co-production şirketleri, yerli ve yabancı yayıncı kuruluşlar, hükümet ve sektörel satıcılar katkı sağlamaktadır. 2013 yılında sektöre yönelik vergi teşvik uygulaması başlatılmış ve sadece İskoçya'da sektöre 2015 yılında 2 milyon pound kaynak ayrılmıştır (Murtagh ve Murphy, 2015).

2.6.5. Almanya

Almanya, özellikle son yıllarda yapmış olduğu önemli atılım Avrupa'nın önemli animasyon ülkelerinden birisi haline gelmiştir. Dwarves Animation, Ambient Entertainment, Akkord Film, B-Water Studios, Chimney, Caligari Film, Constantin Film, Freebird Pictures, Fish Blowing Bubbles, Moviebrats Studios ve M4E gibi önemli film stüdyoları ile yıllık olarak yaklaşık 300 milyon Euro'luk pazar değerine ulaşılmıştır. Bu gelişimde ayrıca Almanya Film ve Medya Fonları'nın önemli katkısı olmuştur (GPA, 2016). Şekil 2.14'te 2016 yılı Alman yapımı "Küçük Şövalye Trenk (Der kleine Ritter Trenk)" animasyon filminden bir kare yer almaktadır



Şekil 16.Alman Yapımı Animasyon Film Küçük Şövalye Trenk'ten Bir Kare

<http://cineuropa.org/en/film/303027/> sayfasından erişilmiştir.

2.6.6. Japonya

Japonya, Güney Kore ve Tayvan gibi ülkeler, son yıllarda dünya animasyon endüstrisinde oldukça etkin ve kritik bir rol oynayan Asya ülkeleri olarak gösterilmektedir. Günümüzde ABD animasyon yapımlarının yaklaşık %90'ı Asya'da yapılmaktadır (BEBKA, 2017, s. 47).

Asya ülkeleri arasında animasyon konusunda en öne çıkmış olan ülke ise Japonya'dır. Ülkede 1917 yılında başladığı kabul edilen animasyon özellikle 1990'lı yıllarda bir anda manga ve anime gibi popüler kültür ürünleriyle tüm dünyada adından söz ettirmeye başlamıştır. Manga, fantastik öğeler ve bilim kurgu gibi temalardan oluşan Japon çizgi roman türüdür. Japonca'da manga "gelişigüzel resim" anlamına gelmektedir. Animeler ise

animasyon anlamına gelmekte ve Japonya’da, üretilen bütün animasyon çalışmalarını kapsamaktadır. Büyük gözleri ve ilginç saç modelleri olan gençler; etrafa lazer ışınları saçan dev robotlar, havalı figürleri olan ninjalar ve sevimli küçük canavarlar çeşitli anime örnekleridir (Şekil 17). Bugün her dakika yaklaşık 600 anime videosu internet üzerinden indirilmekte; bu sayı haftada altı milyon kopyaya ulaşmaktadır (Taş Alicenap, 2014, s. 34-39).



Şekil 17.Ünlü Japon Animasyon Karakteri Doremon

[http://doraemon.wikia.com/wiki/Doraemon_\(2005_anime\)](http://doraemon.wikia.com/wiki/Doraemon_(2005_anime)) sayfasından erişilmiştir.

2016 yılında Japon animasyon sektörü 17,7 milyar dolarlık hacmi ile büyük bir rekora imza atmıştır. Bu rekor 4 yıl üst üste gelen artıştan sonra gelmiştir ve bugün farklı ülkeler ile yapılan 6639 kontrat sonucunda televizyonlarda 356 TV animasyon programı yayınlanmaktadır (AJA, 2018).

2.6.7.Türkiye’de Animasyon

Dünyadaki gelişimin yanında Türkiye’de ise animasyonun tarihi Anadolu’da bir eğlence sanatı olarak gölge oyunları ile başlamaktadır. Beyaz perde üzerinde yer alan figürlerin arkadan ışık verilerek yansıtılması temeline dayanan gölge oyunları portatif kurulum ve

taşınabilir sahne ekipmanına sahip olması sebebiyle göçebe kültürün bir iletişim ve eğlence aracı olarak gelenekselleştirilmiştir. Gölge oyunlarından en önemlileri ise Karagöz ve Hacivat'tır (Köşker: 2005, s. 39) (Şekil 18).



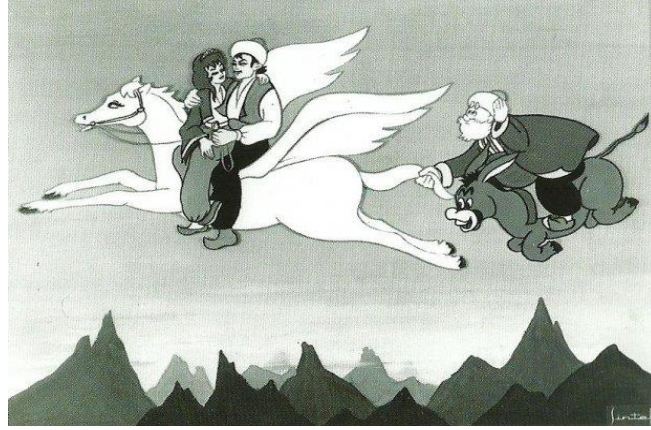
Şekil 18. Karagöz ve Hacivat,

<http://www.bursanindegerleri.com/kulturel-degerler/hacivat-karagoz/> erişilmiştir.

sayfasından

Gölge oyunları gibi köklü bir geçmişe sahip olmasına rağmen Türkiye’de canlandırma, Cumhuriyet’in ilk yıllarına kadar dünyadaki gelişmelere paralel bir dönüşüm sağlayamamıştır (Hünerli, 2002, s.58). Bu yıllarda karikatüristlerin çalışmaları animasyonun gelişiminde söz sahibi olmuştur. 1930 yılında Cemal Nadir Güler tarafından ortaya çıkarılmış olan “Amca bey” adlı yerli çizgi roman bant karakteri, kendi adını taşıyan derginin 69 sayısında basılmış ve Keloğlan, Nasreddin Hoca, Hacivat- Karagöz gibi benimsenmiş ve bilinir hale gelmiştir (Alpin, 2006, s.43-44).

1940’larda Eflatun Nuri Erkoç’un film şeridi üzerine mürekkep kullanarak çizdiği “Dolmuş ve Şoförü” adlı film bilinen ilk Türk animasyonu olarak kabul edilmektedir. Ancak, Türkiye’de profesyonel anlamda gerçekleştirilen ilk çizgi film 1952 yılında Yüksel Ünsal’ın yönetiminde yapılan ve “Nasrettin hoca- Gülderen Sultan- Keloğlan” isimli üç geleneksel hikayeyi konu edinen “Evvel Zaman İçinde filmi olmuştur. Bu film uzun süre canlandırma tarihinin başlangıcı olarak bilinmiştir (Hünerli, 2002, s.31) (Şekil 19).



Şekil 19.Evvel Zaman İçinde

<http://www.novicinema.com/2016/10/yesilcamn-kayp-cizgi-filmi-evvel-zaman.html>. Sayfasından erişilmiştir.

Sonraki yıllarda Türkiye’de canlandırmanın gelişim adımları ise 1960’lı ve 1970’li yıllarda sinema salonları için el çizimi olarak üretilen reklam filmleri, TRT’nin çocuklar için yabancı kaynaklı canlandırma filmleri göstermeye başlaması (Çeviker, 1995: 111), 2000’li yıllarda reklam ve medya sektörünün canlandırma sanatıyla yeniden ilgilenmeye başlaması, yerli animasyon şirketlerinin kurulması ve TRT Çocuk kanalının kurulması gibi gelişmeler olmuştur (Ürkmez, 2017: 98).

2000’lerde Türkiye’de bir ilk olarak TRT Çocuk kanalının kurulması Türkiye’de animasyon sektörüne ciddi bir canlılık getirmiş ve Türk canlandırma sineması için çok önemli bir kilometre taşı olmuştur. Bu yıllarda, Türkiye’nin ilk 3 boyutlu canlandırma film serisi olan Keloğlan TRT Çocuk kanalının siparişi üzerine yapılmıştır. Hikayenin kökleri yine geleneksel bir hikayeye dayanmaktadır (Ürkmez, 2017: 100) (Şekil 20).



Şekil 20.Keloğlan

İlk defa 2008 yılında yayınlanan “Pepee” TRT Çocuk’da yayınlanmış ve büyük başarı göstermiştir. Pepee, “Türkiye’nin ilk milli çizgi film kahramanı” ünvanına sahiptir (Savaş, 2018, s. 88)



Şekil 21.Pepee

<https://www.trtcocuk.net.tr/pepee> sayfasından erişilmiştir.

Ayrıca, 2000’li yıllarda çeşitli uzun metrajlı filmler de yapılmıştır. Bunlardan bazılarını Kayıp Armağan (2009), Allah’ın Sadık Kulu: Barla (2011), Ayas (2013), Evliya Çelebi: Ölümsüzlük Suyu (2014) ve Uzay Kuvvetleri 2911 (2015) olarak belirtmek mümkündür. 40’ı canlandırma sanatçısı olmak üzere toplam 120 kişilik bir ekibin yaklaşık 4 yıllık bir çalışma ile çizgi roman sayfalarından beyaz perdeye aktardıkları ve 2016 yılında 200’ün üzerinde sinema salonunda vizyona giren “Kötü Kedi Şerafettin” ise 2016 tarihinde 3 boyutlu canlandırmada dünya standartlarında yerli bir yapım olarak ortaya çıkmıştır (Savaş, 2018, s. 143-144) (Şekil 22).



Şekil 22.Kötü Kedi Şerafettin

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-235435/sayfasından erişilmiştir>.

Tablo 2

Türkiye’de Animasyon Eğitimi Veren Kurumlar

Bulunduğu İl	Üniversitenin Adı	Bölümün Adı	Eğitim Süresi
Eskişehir	Anadolu Üniversitesi	Çizgi Film Animasyon	4
İstanbul	Marmara Üniversitesi	Canlandırma Film	4
Kütahya	Dumlupınar Üniversitesi	Çizgi Film (Animasyon)	4
İzmir	Dokuz Eylül Üniversitesi	Canlandırma Filmi Tasarım ve Yönetimi	4
İzmir	Yaşar Üniversitesi	Animasyon	4
İstanbul	Maltepe Üniversitesi	Çizgi Film Animasyon	4
Ankara	Başkent Üniversitesi	Çizgi Film Animasyon	4
İstanbul	Bahçeşehir Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	4
İstanbul	Plato M.Y.O.	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Önlisans	2
Aydın	Adnan Menderes Üniversitesi Söke M.Y.O.	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Önlisans	2
Erzincan	Erzincan Üniversitesi Kemaliye Hacı Ali Akın M.Y.O.	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Önlisans	2
Hatay	Mustafa Kemal Üniversitesi Kırıkhan M.Y.O.	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Önlisans	2
Yozgat	Bozok Üniversitesi M.Y.O.	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Önlisans	2
Kırşehir	Ahi Evran Üniversitesi Mucur M.Y.O.	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Önlisans	2
Adana	Çukurova Üniversitesi Karaisalı M.Y.O.	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Önlisans	2

Kaynak:<https://serdara.com/canlandirma-animasyon-egitimi>) sayfasından erişilmiştir.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde “Türkiye’de Sektörel Açıdan Animasyonun Durumu” konulu araştırmanın yöntemlerine değinilmiştir ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır.

3.1.Araştırmanın Modeli

Araştırmada nitel yöntem kullanılmıştır. Kaynakların yetersizliği ve görüşme talebine olumlu dönüş yapan, konusunda yetkin kişilerin görüşleri ile doğrudan alakalı olduğu için görüşme tekniği ile hazırlanmıştır. “Röportaj (görüşme), sözlü iletişim yoluyla veri toplama (soruşturma) tekniğidir. Görüşme, çoğunlukla yüz yüze yapılmakta ise de, telefon ve akıllı telefon gibi cihazlarla da olabilir” (Karasar, 1999, s.165).

Bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. “Bu tür görüşme tekniği ile yapılacak tüm görüşmelerde kullanılmak üzere sorular hazırlanır. Bu sorular görüşülecek olan kişilere aynı sırayla sorulur, ancak görüşülen kişinin görüşme sırasında soruları istediği genişlikte yanıtlamasına izin verilir” (Yıldırım ve Şimşek, 2003).

3.2.Çalışma Grubu

Görüşme teklifine olumlu dönüş sağlayan kişiler Ankara, İstanbul ve Eskişehir illerinde bulunmaktadır. Çalışma grubunu oluşturan kişiler, sektörel durumun iyi ortaya konulabilmesi kaygısı ile, hem animasyon sanatçıları hem de animasyon eğitimcileri ile oluşturulmuştur. Örneklemimizi bu illerdeki animasyon sanatçıları oluşturmuştur.

Görüşmeye katılan animasyon alanında yetkin 11 kişinin özellikleri aşağıdaki gibidir. Bu yetkinlik, animasyonun herhangi bir alanında yayınlanmış çalışmaları olan kişileri ifade eder.

- Doçent Armağan Gökçearslan, Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü lisans ve yüksek lisans düzeyinde animasyon ile ilgili dersleri yürütüyor olup, akademik alanda konu ile ilgili çalışmaları vardır.
- Orhan Umut Gökçek ve Şeyma Kavak Gökçek'e, Odtü Teknokentte, Hayali Animasyon şirketinin kurucuları olan, sayısız kısa animasyon film çalışmaları ve ödülleri bulunan. Kısa film yarışmalarınca birçok defa ödüllendirilen sektör çalışanlarıdır.
- Hakan Yılmaz, cutout, sel animasyon ve 3d karakter animasyonu sanatçısı olup, Türkiye'de kurulmuş ilk animasyon şirketlerinden birinde yönetici pozisyonlarında çalışmıştır.
- Beril Karancı, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Bölümünden mezun olan, yetenekli bir 2d animasyon sanatçısıdır.
- Kemal Demirpolat, Özgüncan Gümrah ve Hatice Mutlu'nun, oyun sektörü, arayüz ve karakter animasyonlarında dikkate değer tecrübeleri bulunmaktadır.
- Olcay Mancılıkçılar ve Emrecan Üçbaş bilinen TRT çocuk çizgi dizilerinde karakter animatörü olarak uzun süre çalışmışlardır. Şu sıralarda ise, Türkiye'nin en bilinen oyun şirketlerinde karakter animatörlüğü yapmaktadırlar.
- Onur Bakar, oyun sektörü için animasyon ve illüstrasyonlar yapmaktadır. Ayrıca, çizgi roman konusunda çalışmaları vardır.

3.3.Verilerin Toplanması

Araştırmanın temel dayanağı olan veriler, görüşme tekniğiyle elde edilmiştir. Görüşme için daha çok kişiye, mail, telefon veya yüz yüze ulaşılmış, sorular olumlu dönüş yapanlara uygulanabilmiştir. Görüşme için hazırlanan sorular uzman görüşüne sunulmuş ve geliştirilmiştir. Animasyonla ilgili yerli ve yabancı literatür tarandıktan sonra, çok daha kapsamlı sorular hazırlanmıştır fakat, görüşme yapılan kişilerin zaman kaygısı göz önünde bulundurularak sorularda sınırlılığa gidilmiştir. Görüşmeden sonra elde edilen bulgular, kişilerin kendi fikirleri olmakla birlikte mutlak doğru kabul edilemez fakat elde edilen cevaplardan genel bir yargıya ulaşılabilir.

Türkiye’de animasyonun teknik açıdan durumu nasıldır, Türkiye’de animasyon kimliği var mıdır, Türkiye’de animasyon eğitimi veren kurumların durumu nasıldır, animasyon alanında karşılaşılan zorluklar nelerdir, devletin animasyon sektörüne desteği nasıldır, katılımcıların animasyon serüvenleri nasıldır, size yöneltilmiş soruların dışında, alana yönelik herhangi bir katkınız var mıdır soruları, 7 kişiye yüz yüze, 4 kişiye de e-mail yoluyla olmak üzere 11 kişiye sorulmuştur. Yüz yüze görüşülen kişilerden veriler, ses kayıt yolu ile, diğer kişilerden ise e-mail yolu ile elde edilmiştir.

3.4.Verilerin Analizi

Görüşme gerçekleştirilen 11 kişiye yöneltilen 7 adet soruya verilen cevaplar, amaçlarda yer alan sorular doğrultusunda içerik analizi yapılarak bulgulanmış, katılımcı görüşleri, kendi adları altında gruplanarak verilmiştir.

Görüşmeler, 7 kişi ile yüz yüze yapılmıştır. Görüşülen kişilerden kendilerine sorularak ses kaydı alınıp, bu ses kayıtları birebir yazıya geçirilmiştir sonrasında benzer ifadeler gruplanıp bulgulanmıştır. Geri kalan kişilere ise sorular e-mail yolu ile gönderilip, gelen cevaplar üzerinden bulgular elde edilmiştir.

BÖLÜM 4

BULGULAR

Bulgular, alt amaçlar doğrultusunda başlıklandırılmıştır. Her bir başlığın altında, konu ile ilgili katılımcı görüşlerine yer verilmiştir.

4.1. Türkiye’de Animasyonun Teknik Açıdan Durumu nasıldır?

4.1.1. Orhan Umut Gökçek

Bence teknik açıdan, bireysel olarak düşündüğümüzde çok ileride olan insanlar var. Bu insanlar dünya standartlarında. Çok iyi tekniğe sahip stüdyolarda var. Bireysel yetenekli insan oranında stüdyo yok.

Teknik açıdan gayet yeterli olduğumuzu düşünüyorum. Teknik animasyon üretmeye çok engel bir durum değil. Biz üretimde sıkıntı çekiyoruz. Aslında biraz da tekniği nasıl tanımladığımıza bağlı. Bir animasyon üretmek için yeterli donanıma sahip çok insan var. Ama teknik olarak sorunca iyi polishlenmiş iyi görselleri olan bir animasyon geliyor gözümüzün önüne ama tam olarak öyle değil.

Her anlamda teknik açıdan yeterli insanlar var. Biraz film yapma işinde tıkanıyoruz galiba. Animasyon yönetmenliği ya da genel olarak yönetmenlik. Belki buralarda teknik olarak yetersiziz. Bu işin görsel olarak tekniğine gayet hakimiz ama, bir animasyon yönetmenliği eğer bir teknik iş ise o konuda yetersiziz. Yönetmenlik ile animasyon yönetmenliği çok farklı şeylerdir. Animasyon yönetmeni gerçekten animasyon için yetişmesi gereken bir insan. Yönetmenden devşirme ya da animatörden devşirme oluyor genelde. Bizde

yönetmen olup da animasyon film yapan insanlar var. Belki bu anlamada birazcık sıkıntı var ama yönetmenliğin de teknik bir değerlendirmesi yok ki. Olabilir tabi bir animatörden yönetmen de çıkabilir. Animasyon yönetmenlerinde de normal film yönetmeni çıkıyor. Ama aslında çok farklı işler.

Ama toparlamam gerekirse her anlamda bir film üretmek için yeterli tekniğe sahip insanımız var. Belki organizasyon eksiklerimiz var. Ürün açısından bariz bir yetersizlik var. Teknik var ürün yok orda demek ki bir sıkıntı var. Belki de senin asıl konun oraya dikkat çekmek.

Teknikten önce ilk eksik para. Amerika da, İyi filmlerin üretildiği yerlerde para sorunu yoktur sanıyorum.

4.1.2. Şeyma Kavak Gökçek

3 boyutlu tercih ediliyor animasyon sektöründe genelde. Türkiye’de bu rüzgarın içinde. Çünkü sel animasyon yapmak daha zor. Uzun eğitimler istiyor. Sanki alaylı olup da 3 boyuta meyil edenler daha kolay adapte oluyormuş gibi. Okulda eğitim almayanlar için 3 boyut daha fazla imkân sunuyormuş gibi geliyor bana.

Sektör olarak baktığımda da reklam ve sinema arasında çok büyük fark var. Zaten uzun metraj sinema filmi yapmak çok zor. Mesela ona kıyasla kısa filmler falan da daha kaliteli. Muhtemelen herkes bahsediyordur Anima’nın varlığından. Anima Türkiye’de kaliteli iş yapan şirketlerin başında geliyor.

4.1.3. Beril Karancı:

Daha Anadolu Üniversitesinden yeni mezun olduğum için, iş ortamıyla ilgili bir deneyim sahibi değilim. Fakat teknik konusunda, hem kendi bölümümden hem de ülkede yapılan işleri izlediğim zaman seviyelerinde büyük bir uçurum olduğu gözüme çarpıyor. Bu da verilen temel animasyon eğitiminde bir bütünlük olmadığının göstergesi. Kendi dönemimdeki proje gruplarının bir kısmı profesyonel seviye iş çıkarıp festivallerde ödül alırken, başka bir grup ise çizgi film projelerini bitirecek yeterli donanıma sahip olmadıklarını iddia ediyor. Bu durum şu an çeşitli çizgi film, reklam filmi ve animasyon filmi yapan stüdyolar için de geçerli. Aradığınız zaman her seviyeden iş bulmanız olası.

4.1.4. Emrecañ Üçbař

Türkiye animasyon film yapımı kapsamında teknik yeterliliğe sahip bir ülkedir. Green-Blue Box (yeřil perde) , dijital çizimlerde kullanılan tablet çeřitleri, kurgu ya da efekt yapımlarında Disney ya da Pixar'ın da kullandığı ölçüdeki bilgisayar ve server imkanları, son teknoloji olarak Yurtdışı piyasasıyla neredeyse eşit düzeyde sağlanmaktadır. Bildiğiniz gibi Anadolu Üniversitesi'nde greenbox ve gerçekçi 3 boyutlu animasyon reklam filmlerinin yapımlarına 2015'ten beri başlanmıştır.

2018 yılında Türkiye'deki çizgi-dizi ve 3 boyutlu animasyonun henüz gelişme aşamasında olduğunu söyleyebiliriz. İspanya, Japonya, Fransa, Kanada ve Amerika gibi ülkelerin kendi stilleri olmasına rağmen Türkiye'nin bu gibi kendi tarzını yaratmasının yanı sıra kaliteli animasyon üretiminin dahi henüz gelişmemiş olması üzücü. Animasyon sanatçısından karakter tasarımcısına oldukça kaliteli ve yetenekli sanatçı barındıran Türkiye'nin animasyon konusunda neden bu kadar geriden geldiği halen bir tez konusudur.

4.1.5. Hakan Yılmaz

Ben sadece filmlerden dizilerden takip edebiliyorum. Televizyonda izlediğim birkaç güzel dizi var. Rafadan tayfa var bir tane. Mesela orada bildiğim kadarıyla küçük bir ekip var. Önceki keloğlanların anlatımı o kadar iyi değildi. Sadece animasyon olarak konuşmuyorum. O yüzden de iyi projelendirmiş bir yapım olarak görüyorum. Birkaç tane iyi örnek var. Çok kötüler de var. Çok daha fazla iyi iş olması gerekiyor. Ben Şerafettin'i görünce rahatladım. Belli bir noktaya gelmiş ülkemiz dedim.

Şerafettin'i yaptılar çok güzel bir film oldu. Teknik olarak yalnız en önemli şeyler benim gördüğüm. Disney animation studio production diye bir şey var bunu hala Türkiye'de beceremiyoruz. Bu çok büyük problem. Her şey böyle yapılmış olmak için yapılıyor gibi bir problem var. Ezbere yapılıyormuş biri. Yabancılar çalışırken inanılmaz ilteratif çalışıyorlar. Senaryo birçok defa değişiyor. Olabilecek en komik şeyler bulunmaya çalışılıyor. Storyboard yapılırken aynı şekilde. Ama arka planda şey sürekli değişiyor. Hani bir şeyi yazdık bu değiştirilemez diye bir şey söz konusu bile değil. Adam tamamen olayın karlılığına bakıyor. Vermek istediği duyguyu maksimumda vermek adamın amacı. Özellikle pilot bölümlerde, yoğun bir tempo var. Uyumuyorlar çok fazla. Bizdeki stüdyolar o dönemde inanılmaz kayıplar veriyorlardı. En çok duyduğum laf şuydu, “parayı çöpe atıyorsunuz”. 50 kişiyle 10 kişinin yapabileceği filmi çıkartıyor. Bu para istafı. Para istafını

nasıl telafi ediyor, az maaş vererek. İnsanlar sadece çorba içerek animasyona başlıyorlar. Böyle dönemler geçti. Son dönemlerde uzaktan takip ediyorum ama çok fazla şey değişmemiş gibi geliyor bana. Patronların işi yönetme mantığı için konuşuyorum.

4.1.6. Hatice Mutlu

Gerçekçi olmasa da bir akıcılığı olması gerekiyor abartılı yapıyorsan o abartının içinde bir akıcılık olması gerekiyor. baktığın zaman animasyon sana mantıklı gelmeli, göze batmayan akıcı bir şekilde animasyon aynı tarzda başlayıp bitmeli. Gerçekçi olmayan abartılı hareketlerin zaten animasyon da olması gerekiyor. TRT animasyonları için konuşmak gerekirse birkaç tane örnek izlemiştim bir aralar. İsimleri hatırlamasam da içlerinden iyi örnekler de var fakat kötü örnekler daha çok aklımda kalmış. Gerçek görüntünün üzerine animasyon koymuşlar ışık tutmamış renkler olmamış bu tarz biraz riskli. Aceleyle yapıldığı çok belli oluyor dolayısıyla para odaklı yapılmış diyorsunuz. Mekan tasarımı ve ışık animasyonun ruhuna hitap edecek şekilde olmalı belki de çok alakasız yerlere çekmişler. Görüntü zaten çok iyi değil. Kötü görüntünün üzerine bir de parlak karakterler koyunca çok sırtmış. Yurtdışında senaryolarda çok güzel oluyor. Animasyonları güzel, karakterler güzel, renderlar güzel o ayrı bir konu fakat saçma sapan bir senaryo olursa sen ne kadar güzel görsel hazırlarsan hazırla insanlar sıkılır izlerken.

4.1.7. Kemal Demirpolat

Sadece animasyon olarak değil de genel olarak kalite çok düşük olduğu için animasyonlar da etkileniyor. Animasyonla çok kötü creative direction çok kötü. O yüzden hepsi snowball effect olarak gidiyor ve kötü ürün çıkmasına neden oluyor. Neden ürün kötü tam olarak bilmiyorum. Büyük şirketlerde işler nasıl yürüyor bilmiyorum. Anladığım kadarıyla insanlar çalışmakta zorlanıyorlar. Büyük şirketler de uzun süreli insanlarla çalışmıyorlar. Ya da ellerinde tutamıyorlar. İnsanlar başka yerlerde çalışmaya başlıyorlar. Oturmuş bir kemik kadrosu olmadığı için oturmuş bir tarzları da yok aslında.

ARGE gibi bir şey bu aslında. Sen daha önce yapılmamış bir ürün yapmaya çalışıyorsun. Bu pahalı bir şey. Bunun maliyeti çok daha fazla. Senin bir adama örnek gösterip bunun gibi bir şey istiyorum demenle kendi tarzını yansıtır özgür ol demen farklı şeyler. Özgün yapıtların çıkması için daha çok zaman gerekir. Arada inanılmaz bir zaman farkı var. Adam çabuk olanı istiyor tabi ki. İş bitsin aradan çıksın istiyor. Arada rekabet de daha az.

New York'ta değiliz sonuçta. Yapılan iş daha az yaratıcılık isteyen bir iş ve otomatik bir hale dönüşüyor zamanla. Daha düşük pay bir iş dolayısıyla daha az yaratıcı işler çıkıyor.

Bazı animasyon filmlerinin makaleleri çıkar. Nasıl yaptıklarını nasıl başladıklarını anlatan. Neyi denediklerini anlatan. Uzun uzun anlatılan makaleler bunlar. Çünkü daha önce denenmemiş daha önce yapılamamış şeyleri yapmışlar ya da başarmışlar. Moana diye bir film var adada geçen bir animasyon. Örneğin o filmde su ile ilgili çok sahne var ve su fiziği için çok geliştirme yapılmış. Başka bir film örneği vereyim. Brave'de de saç fiziğini çok kullandılar. Frozen su ve buz üzerinden gitti. Her seferinde üstüne koyuyorlar. Daha önce yapılmış bir şey yapmıyorlar. Muhtemelen bunu için zaman ve kaynakları da var.

4.1.8. Olcay Mancılıkçılar

Türkiye'de animatörleri özellikle okullu olanlar en klasik yöntemlerle öğrendiği için, animasyonu internette öğrenen ve online okullardan öğrenen insanlara göre bir tık üstteler. Çizim yapabilmek, hem teknik açıdan hem de kalite açısından fayda sağlıyor. Ama tabi çizimi çok iyi olup da animasyonu kötü olan insanlar olabilir. Çünkü sel animasyonda 12 fps gibi bir frame aralığında çizim yapılıyor. Orada bütün hatalar örtbas ediliyor çünkü atlaya atlaya ilerleyen bir animasyondan bahsediyoruz. İş 3d ye gelince akıcılık arttığından dolayı bütün hatalar ortaya çıkmaya başlıyor. Orada birazcık daha gözü iyi olan biraz daha tecrübeli olan yeteneği daha iyi olan insanlar başarılı oluyor. Tabi animasyondaki başarının en büyük etkeni o projenin başındaki süpervizörlerin kalitesi. Türkiye'de de öyle yetenekli çok insan yok. Mesela şuan Türkiye de yapılmış en kaliteli iş, sinema sektöründe, kötü kedi Şerafettin ki en kaliteli iş yapan stüdyolardan bir tanesi de anima. Onlar bile filmi yaparken, Arslan Elver süpervizörlüğünde yaptılar. Kendisi en son frame store da çalışıyordu. Animasyon yönetmenliğini kendisi yaptı. Yani yurt dışında çalışan insanlardan yardım alarak o kaliteye ulaşmaya çalıştılar ki bence gayet başarılı oldu.

4.1.9. Onur Bakar

Yanlış anlaşılma sebebiyet vermemek için öncelikle tanım yapmanın iyi bir seçim olacağı kanatindeyim. Benim ve arkadaşlarımdan fazlaca yaşadığı bir sorun olarak animasyon için tatil köylerinde, otellerde turistleri eğlendirmek için küçük bir topluluk tarafından sergilenen gösteriden bahsetmiyoruz. Animasyon, sinema gibi bütün sanat

dallarını içinde barındıran bir platformun alt dalıdır. En görsel sanat biçimi denilebilir. Benim sinemada ilk gittiğim film bir animasyondur. Aslan Kral. O anda aşık olmuştum izleyen herkes gibi. O güne kadar izlediğim diğer çizgi filmler gibi değildi. Hala kesin favorimdir yılda bir açıp izliyorum. Bugün ise bu sektörün içinde hayatımı kazanmaya çalışıyorum. Aradan geçen yıllarda bizim için herhangi bir şey değişmiş değil. Emin bir şekilde ülkemiz için hala oturmamış bir sektör olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Tabiki günümüz izleyici kitlesinin beklediği ve görmek istediği animasyon için konuşuyorum. Yoksa birkaç yüz yıllık bir geçmişe sahip Hacivat Karagöz oyunu dönem için en sevilen eğlencelerden biriydi ve zamanın şartları, imkanlarına göre bunun bir animasyon gösterisi olduğunu söyleyebiliriz. Bu kadar eskiyiz aslında. Fakat bilimsel açıdan tam sorunun cevabını vermem gerekirse, teknik, izlenen yolun yöntemin adıysa, sektör ise aynı işi yapan topluluktur. Peki sonuç? Malesef mevcut olarak sayımız çok az. Hem bu işle uğraşan kişi hem de bunu bir ürüne dönüştüren şirket olarak. Dolayısı ile izlenilen bir yöntem yok. Bilgisayar oyunları gibi çizgi romanlar gibi animasyonda da henüz sektör olabilmiş değiliz.

Ülkemizde parmakla gösterebileceğim işlerin sayısı ise yine çok az. Şerafettin ve Evliya Çelebinin başı çektiği güzel 3D işler var ama yine bu ikisini sadece ortalamanın üzerinde veya iyi bir örnek olarak gösterebilirim. Bunların yanında, “uzay kuvvetleri 2911” gibi başkaları adına utandığımız emek verilmemiş filmlerimiz de var.

4.1.10. Özgünca Gümrah

Ülkemizde animasyon hala gelişmekte olan ve önünde yol bulunan bir sektördür. İş gücü anlamında çok başarılı animatörler yetismeye başlamıştır. Ancak sektörde bulunan sermaye yetersizliğinden dolayı üretilen işler ne yazık ki Dünya standartlarının altında kalmaktadır. Ancak gerek donanımsal yeterlilikler gerek ise iş gücü yeterliliği eğer iyi bir sermaye desteği bulabilirse ülkemizden çıkacak animasyon işlerinin de Dünya standartlarına gelmesini rahatça sağlayabilecek kapasitededir.

Ülkemizde ne yazık ki yeterli sermaye desteği bulunmadığından dolayı animasyonlar devlet veya özel yayın organlarına sipariş şeklinde bir ürün satımı olarak yapılmaktadır. Bu nedenle üretilen animasyonlar istenilen sipariş kriterleriyle sınırlı kalmak zorundadır. Bu kriterlerin içerisinde de firmaları en çok zorlayan konu zaman ve bütçe sıkıntısıdır. Zira firmalar sipariş, yani bir noktada iş alabilmek için maliyetleri minimumda tutarken aynı

zamanda işleri olabildiğince en kısa sürede çıkarmaya gayret etmektedirler. Bu nedenle de çıkan işler ne yazık ki başarılı sonuçlar doğurmamaktadır. Bundan dolayıdır ki ülkemizde çıkan animasyon projeleri potansiyellerinin çok altında işler olarak kalmaktadırlar.

4.1.11. Armağan Gökçearslan

TRT Çocuk ile başladı aslında bu işler. Pepe, Keloğlan, Rafadan Tayfa. Şimdi kıyaslama yaparsak eski ile bir de diğer ülkelerle kıyaslayabiliriz. İki türlü kıyaslama yapabiliriz yani. Bir Türkiye'nin eski dönemi ile bir de dünyada ne durumda animasyon? Eskiye göre çaba ve girişim var. Hepsi bence bir daha girişim. Öyle değerlendirmek lazım. Bu yüzden de çok eksiğine rağmen bu girişimleri olumlu buluyorum. Ama dünya ile kıyaslandığında tabii bir Amerika gerçeği var Pixar ve Walt Disney'in yaptıkları çok güzel filmler var. Onlarla kıyasladığımda teknik anlamda çözümlenememiş sorunlar olduğunu da görüyorum. Ben böyle bir kıyaslama yapabilirim, ama bu sorunlarında ilerde çözüleceğine inanıyorum.

Sorusuna, yanıt veren kişilerin tamamına yakını, çok yetenekli insanların olduğunu fakat film üretiminde zorlukların yaşandığını belirtiyorlar, bu kişilerden bir kısmı bu sorunu, animasyon sürecini organize edecek bir süpervizör ya da animasyon yönetmeni eksikliğine bağlarken bir diğer kısmı da stüdyolardaki yetersizliğine bağlıyor.

Yapılan animasyonların teknik açıdan eksik olduğunu belirten Şeyma Kavak Gökçek, Orhan Umut Gökçek Hatice Mutlu, Kemal Demirpolat, Özgüner Gümrah ve Hakan Yılmaz ise bu durumun normal olduğunu çünkü stüdyoların kısa sürede dizi bölümü üretmeye odaklandıklarını, acele yapılan animasyonların da tarzı etkilediğini söylüyorlar. Ayrıca Şeyma Kavak Gökçek, para kazanma kaygısının animasyon stüdyolarını reklam projelerine yönlendirdiğini ve bu durumun animasyon üretimini etkilediğini belirtiyor.

Beril Karancı, ülkemizde hem çok iyi hem çok kötü örneklerin olduğunu söylerken, Hatice Mutlu ise animasyonlarda akıcılık problemleri olduğundan bahsediyor. Hakan Yılmaz ise Hatice Mutlu gibi akıcılık sorunundan bahsederken bunun nedeni olarak senaryoların kötü olduğunu ve senaryonun duruma göre değişebileceğini fakat ülkemizde en başında yazılan senaryonun hiçbir şekilde değiştirilmediğini bu durumun da akıcılık sorunlarını beraberinde getirdiğini belirtiyor.

Onur Bakar ve Kemal Demirpolat ise animasyonun teknik açıdan yetersiz oluşunu, animasyonun ülkemizde halen sektör olarak görülmemesine bağlıyorlar.

4.2. Türkiye’de Animasyon Kimliği var mıdır?

4.2.1. Orhan Umut Gökçek

Yani mantıken edemeyiz. Ama Türklere ait birçok kimlikten söz edebiliriz. Ben bu konuyla geçmişte de ilgilendim. Bizim ciddi anlamda bir karikatür kimliğimiz var. Çizgi roman kimliğimiz de var. Hatta karikatür kimliğimiz üst düzey. Fransızların kimliği, karikatür ve çizgi roman kimliğini bir arada konuşursak Amerikalıların, İtalyanların... Yanlarına kendimizden söz ettireceğimiz kadar bir karikatür ve çizgi roman kimliğimiz var ama tabi animasyona dönüşmedi. Belki ilerde dönüşür. Bu anlamda baktığımızda Şerafettin fena bir örnek değil. İyi bir örnek. Ben Şerafettin’i ilk soru için de ikinci soru için de örnek olarak verebilirim. Çünkü zaten elimizdeki eli yüzü düzgün tek animasyon filmi ve bence kimliği olan bir yapıt direkt çizgi roman ve karikatürden beslendiği için.

Osmanlıdan beri karikatür ve çizgi roman kültürümüz var fakat animasyon kimliğine dönüştüremiyoruz çünkü animasyon alanında gelişemiyoruz. Animasyon daha maddi daha maliyetli bir alan olduğu için, animasyon üretimi biraz garantici gidiyor. Çocuklara özgü animasyonlar falan derken kendi kimliğinden beslenen, her kesimden insanın izleyeceği bir animasyon çıkmıyor. Sadece Şerafettin çıktı o da baya zorluklarla çıktı. Dediğim gibi çıkış noktamız, bizde olan çizgi roman ve karikatür kimliği olmalı diye düşünüyorum.

Fransa Belçika akımını ben çok seviyorum. Gelişimlerini de öyle. Adamlar çizgi roman ve karikatürde baya iyiyken, örnek verecek olursak Redkit’ler Asterix’ler tentenler falan... Bunları baya animasyonlarını besleyecek şekilde kullandılar. Amerika’nın animasyonları pazarlamasının temelinde kapitalizm yatıyor. Fransızlar nasıl yaptılar bilmiyorum ama bizim için biraz zor gibi. Tüm Dünyaya işlerini tanıtabilmen için önce iyi işlerin çıkması lazım. Amerika mesela Alaattin’in filmini yapıyor. Tüm dünya o bölgenin kültürünü o film üzerinden tanıyor. Herkes aslında bir şeyler üretmeye çalışıyor ama akılda kalan yine Amerikan kökenli şirketlerin ellerinden çıkmış işler oluyor. Yani mesela robotlar da uzaylılar da Amerikalıların tekelindeymiş gibi.

Animasyon kimliği derken, biraz da alternatif görsele sahip işler geliyor aklıma. Ama biraz kültürden kültüre değişir. Amerika’da da bizim en dominant tarz dediğimiz ana akım animasyon tarzı, pixar, dreamworks hep birbirine benziyor zaten. Orda da mesela bunlara çok alternatif işler yapılabilir. Kimlik dediğimiz de illa bir minyatürü alıp onu 3 boyutlu hale getirip anlatmak mı ona pek benim değilim. Ama bir kimliğin olması lazım bu da

kültürle geleneklerle şekillenebilir. Şerafettin'e baktığında aslında üniversal bir şeyler yapma eğilimi de var ama bakıyorum mesela Bülent Üstün'ün çizgisi gerçekten Oğuz Aral ekolünden gelen bir çizgi. Adamın ciddi bir üslubu da var. Günümüze kadar getirdiği hikâyesiyle, her şeyiyle ilginç bir karakter de var. Onu sinemaya uyarlarken biraz bağlı kalıyor biraz kalamıyor. İşte o denge tartışılabilir. Bana biraz olumlu geliyor ama öbür taraftan Amerikan tarzı olmuş da denebilir. Ya da işte bu biraz kendi tarzında yapılmış denebilir bilemiyorum ama Şerafettin'in bizim karikatür geleneklerimizden beslendiği doğru.

4.2.2. Şeyma Kavak Gökçek

Ben aslında Türk animasyon kimliği olduğunu düşünmüyorum. Fransa'nın var mesela. Fransa'nın varsa neden Türkiye'nin olmasın. Biraz daha firmaların tarzlarına evriliyormuş gibi geliyor bana. Firmaların kültürü olur. Disney tarzı var. Sylvain Chomet in tarzı onun tarzı. Kimlikten söz edilecek ise firmalar üzerinden ya da insanlar üzerinden bir kimlikten bahsetmek daha doğru olur. Türkiye'de bir firma Vikingleri anlatacak olsa, bunda bir Türk öğesi bulamazsın. Aslında Fırıldak Ailesi orta dünya filminde, böyle bir durumda saçma sapan bir şey çıkıyor işte ortaya. Kitleyi genişletmek istemişler, farklı bir şey koyalım ortaya demişler. Viking karakterleri ile bir film yapsan nasıl Türk kültüründen bahsedebilirsin bilemiyorum

Fransız filmleri deyince benim aklıma uzun ince ve bıyıklı adamlar geliyor. Bu adamları koyunca Fransız diyorsun ama bir Fransız da Vikinglerden bahseden bir film yaptığında o adamları oraya koymaması lazım. Yani burada bu kimlik biraz firma ve anlatılan hikâye ile bütünleşmeli. Firmaların neden kimliği olabilir diyorum? Artık kullandıkları yöntemler çok ayrılmaya başladı. Atıyorum pixar animasyonlarında yeni bir teknik uyguluyor. Ve o teknik bir süre sonra onun kimliği haline geliyor. Sylvain Chomet animasyonlarına baktığında, adamın bir anlatı tarzı var. Bunlar birleşince bir kimlik oluşturuyor. Başka bir şey anlattığında o kimliği göremeyebiliyorsun. O yüzden o kimlik dediğimiz şey ne Türk ne Fransız diye ayrılacak bir şey. Dediğim gibi firmaya ya da kişilere özel bir şey. Ghibli 2 boyutlu filmler yapıyor. Hepsi birbirine tarz olarak benziyor. Ama 3 boyutlu bir film yapacak ve o kimliği orada görebilecek miyiz bilemiyorum. Yani tekniği değiştirdiğinde o kimlik kalacak mı bilemiyorum.

Tercih ettiğin teknik, orada ki seçimler, anlattığın hikâye. Biraz o bütün oluşturuyor gibi geliyor bana. Örneğin Küçük Prens filmi. Bu filme bakıp da kimse bu Fransız filmi demez.

Ben aslında Türkiye'ye özgü bir kimliğin oluşması gerektiğini düşünmüyorum. Firmaların bir tarzı olabilir. Hayali Animasyonun bir tarzı olabilir ve o şirketin filmleri birbirine benzer. Bu tarzı oluşturur zaten. Bir filmde kullandıkları karakterleri diğer filmlerde kullanıyorlar ve hiç sıırtmıyor. Birçok stüdyo yapıyor artık bunu. Yani ben çok Türk animasyon kimliğinden bahsetmenin doğru olduğunu düşünmüyorum. Bence kimlik sorunu yok çünkü dediğim gibi firmaların kimlikleri olması lazım. Bir kültürü pazarlarsın ve dünyanın ilgisini çekebilir. Nasıl Vikingler ilgi çekiciyse. Ama bu muhtemelen anlatıyla mümkün olacak şeyler. Yani senaryoyla karakterlerle hikâyeyle mümkün gibi geliyor bana. Görsel olarak şöyle bir tarzımız var demek, ekrana simit çay koymaktan öteye geçmiyor. Ya da bıyıklı adamlar koymaktan öteye geçmeyecek gibi geliyor.

Ben cutout animasyonda minyatür kullanılmasını uygun buluyorum ama bu dünyanın ilgisini çeker mi emin değilim. Yani animasyon olarak bunun bir tüketile bilirliliği var mı bilemiyorum. Yine de ilgi çekebilir ama dünya bu tarafa mı gidiyor dersin bence gitmiyor.

O martıların yukarıda mangal yapması, çay simit muhabbetleri, bakkalın görünmesi... Bunlar bana hiç kimlik yaratmak adına doğru hamlelermiş gibi gelmiyor. Değer yaratmaya çalışmak, aramak, inovatif bir şeyler yapmak direkt zaman alan bir şey. Zaman da eşittir para tabi. O yüzden para şart.

Yapan kişi, 2 dakikalık filmi istediği tarzda yapabilir. Türkiye'de kısa filmlerde birisi böyle arayışlara gidebiliyorsa sorun gerçekten para olabilir. Kısa filmde çıkıyorsa bu doğrudan para demek oluyor olabilir. Birde riskli oluyor tabi. Hep tercih edilen şeyin dışında bir şey yapmak.

4.2.3. Beril Karancı

Kesinlikle rekabet ortamı gerekiyor. Amerika ve Japonya gibi animasyon devlerinde yaşanan durum bu. Bakıyorsunuz bir animasyon filmi çıkıyor, bir çizgi film dizisi ilgi görüyor, yeni bir anlayış yaratıyor ya da birinin hayatını etkiliyor, sonrasında tabii ki içerik yaratıcıları da “acaba bunun üzerine daha yeni ne yapabiliriz, eskinin ötesine nasıl geçebiliriz?” diye yeni “en iyi” animasyonu yaratma yarışına giriyorlar. En sonunda bu süreç organikleşiyor. Türkiye'de de pek çok iş çıkıyor, ama belki de hem kendimizin, hem de bu işi yapan meslektaşlarımızın başarısını daha göz önünde bulundurmuyoruz, bu

haliyle bir kimlik oluşmuyor. İlk başta çevremizdekileri animasyon filmlerine özendirmeyi bilmemiz gerektiğini düşünüyorum.

4.2.4. Emrecan Üçbaş

Animasyon elbette yalnızca hareketten ve senaryodan oluşmamaktadır yalnız bu durum Türkiye animasyon tarihinde tamamen anlaşılabilmiş bir durum da değildir. Türkiye'de üretilmiş animasyon dizilerinden bahsetmek gerekirse, animasyonun sadece hikayesine yani senaryo kısmına ağırlık verildiğini söyleyebiliriz. Senaristlerin uğraşları malesef animasyonlarla örtüşmüyor. Sıkıştırılmış zaman ve bütçeler malesef buna izin veremez halde.

Şu an Çizgi film-Animasyon bölümü Türkiye'de sadece 3 üniversitede var. Bunları çeşitlendirerek ve çoğaltarak başlanılabilir. Mezun olanlar biran önce sektöre atılıyor ve iş yetiştirmek üzerine kurulu olan bu piyasadan aynı hızla silinebiliyorlar. Animasyon stüdyolarında gerek animasyon dersleri gerek ileriye yönelik iş kurabilme imkânı verilebilmesi, yetenekli insanlar için bir ön hazırlık olabilir.

İspanya, Fransa, Kanada, Amerika, Hindistan ve Japonya ülkelerinin çalışma standartlarını, prensiplerini örnek alabiliriz. Yalnız her ülkenin ayrı bir stili olduğundan bizim de apayrı bir stilimizin olduğunu unutmamalıyız.

Türk unsurlarımızı biraz olsun arkamızda bırakıp animasyon prensiplerine ve daha iyi nasıl yaparız odaklanmamız bizim sanat kapsamındaki görüşümüzü ve ufkumuzu genişletecektir. Disney ya da Pixar gibi verilen örneklerle bir Türkiye'den bir animasyon stüdyosu da neden eklenmesin?

4.2.5. Hakan Yılmaz

Aslında Türk çizgisi var mı diye sormak lazım. Levent Cantek diye bir arkadaş vardı yıllar önce tanışmıştım. Çizgi roman araştırmacısı kendisi. Bana bir gün dediği şeyi hiç unutmam. Biz kültür olarak Osmanlıdan geliyoruz. Bizde neden superman batman yok? Çünkü padişahdan daha güçlü daha büyük bir adam olamaz sonuçta. Kara murat vardır o da onun fedaisidir demişti. Böyle bir kültürden geldiğiniz zaman çizginizi geliştiremiyorsunuz. Minyatür sanatı var. Neden minyatür çünkü perspektif olarak çizmek günahmış o yüzden padişah en büyük vezir biraz küçük askerler en küçük. Kültür öyle

geliyor. Sen bu durumda Avrupa'dan çok geriden geliyorsun. 1920ler 30'lar galiba ilk Türk çizgisi onlara baktığın zaman da Amerika'nın eski magazin reklamlarından alıntı olduğunu görüyorsun. Bu şekilde başlamış. Sonra iyi Türk çizerlerin Fransızlardan arakladıklarını görüyoruz. Ama kendine çizgi tarzı oturtmuş insanlar da var. Problem bence orada. Animasyonda da aynı şey var. Biz beğendiğimiz bir şeylerden hoşlandıklarımızdan sentez çıkarmaya çalışıyoruz. Bence bu yapılacak yapıyor da biraz. Şerafettin çok güzel bir film çünkü Bülent Üstün'ün kendi çizgisiydi. Biraz oturdu o. İçinden çok minik minik tarzlar çıkacak. 2. 3. Filmi yapsalar oturacak ve daha iyi anlayacağız. İnsan belli bir yaşa gelene kadar çizgisini oturtamayabilir. Bence animasyonda da öyle bir şey var.

Para dönecek sektörde insanlar aynı şeyi defalarca yapacaklar. Bir tarz oluşturacaklar. Sorun bu aslında.

1998 – 1999 yıllarıydı galiba. İngiltere'den BBC olabilir, bir ekip geldi. Türkiye'den ekip bulmaya çalıştılar minyatür animasyon için. Yaptılar gönderdiler hatta. Mustafa Şahin işin başındaydı. Bölüm bitirebildiler mi gönderebildiler mi emin değilim ama böyle bir istek oldu. Bizden de 1990ların başında Ninja kaplumbağa istemişlerdi. Ben çok heyecanlanmıştım. Yapacaktık ama 40 kişi içinde 2 kişi yaparız dedik. Diğerleri pek emin olmadı çünkü film gelince gördük. Fazla geldi insanlara sonra şirketi kapattılar.

4.2.6. Hatice Mutlu

Olmadığını düşünüyorum aslında. Şerafettin özelinde konuşmak gerekirse, bir uyarlama olduğu için onun çizgi roman tarzı vardır ama onu animasyona geçirdiğinde O tarz çok yansımamış gibi duruyor. Bu birkaç sefer de böyle olabilir ama ikinci üçüncü seferde daha oturmuş bir tarz elde edecekler ama bir Türkiye tarzı göremedim. Özel bir tarzdan söz edemiyorum. görsel tarz deyince önce Japonya aklıma geliyor Fransa aklıma geliyor ama Türkiye'ye özgü bir tarz olduğunu söylemek mümkün değil.

4.2.7. Kemal Demirpolat

Kötü örnekleri gördüğüm zaman ön yargısal olarak bu Türk yapımı dediğim oluyor. Ama kötü örnekler kimlik olamaz tabi. Animasyon kimliği oluşmasının zamanı değilmiş gibi ama. Onun öncesinde birtakım şeyler de oturmalı. Animasyon kimliği belki de sonraki

seviye olmalı. Kültürümüzden birkaç bir şeyi piyasaya çıkartıp bunları parasallaştıracak seviyede olmadığımızı düşünüyorum. Besin piramidi gibi düşünüyorum ben bunu. Daha aşağılardayız bence bu konuda. Aşağılardayız derken de sanat algısı, bilinçli sanat tüketicisi olmak gibi. Halkın ekonomik durumuyla da alakalı ama ondan sonrası da var.

Aşağı yukarı Avrupa'da herkesin bir kimliği var, Doğu Avrupa ülkelerini saymazsak eğer. Oralari çok bilmiyorum. Polonya'da Ukrayna'da bildiğim birkaç stüdyo var. Onlar da ilginç. Rusya'da çok ilginç bu konuda. Gelişmişlik seviyesine göre tabi artıyor bu oran. Afrika'yı bilmiyorum ama gerçekten. Nasıl oluşmuş bu kimlikler ya da biz neler yapmalıyız bilmiyorum gerçekten. Çok zor bir soru. Bu noktada animasyonun temelinden bakmak lazım. Çizgi roman kültürümüz de var hatta çizgi roman konusunda gelişmiş bir ülke olduğumuzu düşünüyorum. Bunu yansımaları görebilmemiz lazım aslında ve bu neden yok bilemiyorum. Çizgi romanların animated bir halinin olması lazım ama muhtemelen bunun platformlarda bir karşılığı yok para konusunda.

4.2.8. Olcay Mancılıkçılar

Fransızların bir tarzı var mesela. Filmlerine baktığınızda bu Fransız filmi diyebiliyoruz. Türkiye'de henüz belirgin özellik taşıyan bir teknik yok. Onun olabilmesi için uzun yıllar geriliyor. Uzun yıllar boyunca kısa filmler yapılacak ve başarılı işler çıkacak ve insanlar o işleri taklit edecekler. Ama o işler de yapılırken özgün bir teknikle yapılmalı. Bir filmi taklit etmeye çalışırsanız ya da tekniğini beğenip o film gibi bir iş yapmaya çalışırsanız, o film gibi bir iş çıkar zaten ortaya. Onun için bir tarz belirlemek gerekiyor. Sadece animasyon olarak değil görsel olarak da. Kullanılan renkler kullanılan atmosfer... Bence henüz Türkiye'de böyle bir şeyden bahsedemeyiz.

4.2.9. Onur Bakar

Bu sorunun cevabı da yine olumsuz. Oluşmuş bir sektör olmayınca bir kimlik kazanmak da yine çok zor, hatta imkansız. Evet bir bakıma kendimizi ifade ediyoruz ama nasıl? Şöyle açıklayayım;

Benim animasyon adı altında en çok ilgilendiğim ve zaman harcadığım alan çizgi roman sanatı. Bu perspektiften cevap vermek daha açıklayıcı olacaktır şöyle ki: Çizgi roman bile kendi altında pek çok dala ayrılıyor. Örneğin en batıdaki Amerika'dan uzak doğuya kadar

elimize alıp okuyacağımız çizgi romanların takip ettiği farklı ekoller, kurallar ve hikaye anlatım tekniği açısından farklılıkları var. Amerika'nın Comics, Fransa - Belçika'nın Frankofon, İtalya'nın Furnetti ve Japonya'nın Manga dediği çizgi romanlar gibi şu an dünyada başı çeken bu dört ekolün örneklerini inceleyip okuyoruz. Farklılık ise çizimlerde değil yukarıda söylediğim gibi hikayeyi anlatım biçimlerinde. Biz ise bu ekollerin herbirinin teknikleriyle kendi hikayelerimizi anlattık bu güne kadar. Sezgin Burak'ın çizdiği Tarkan benim kesin favorimdir ve Furnetti ekolüne bir örnektir. Bugün hala filmlerini gördüğüm zaman kanalı değiştiremiyorum çizgi romanların hatrına. Yani kendi oluşturduğumuz bir kimlik veya ekolden söz edemiyoruz hem çizgi roman için hem de animasyon için. (Lütfen minyatür sanatı demeyin.) Bu durumda bireysel bir avantaj doğuyor. Şöyle ki; Rakip ve rekabetin az olması dolayısıyla ortalama yapabileceğiniz bir iş sonunda kolayca öne çıkabilirsiniz. Yani bireysel veya küçük bir takım çalışmasıyla ön plana çıkmak çok kolay.

Japonya'nın ikinci dünya savaşından sonra sinema sektörü için aldığı bir karar var. Özellikle bu dönemde Japonya'da filmlere alternatif bir hikâye anlatımı sunabilen animasyon oldukça popüler oldu. Amerika'da filmler ve şovlar için oldukça büyük bütçeler mevcut iken, Japonya'da küçük bir piyasa ve bütçe, yer ve aktör eksikliği sektörün gelişmesinde büyük bir engeldi. Onlarda tabiri caizse animasyona yüklendiler. Bugün animelerin popülerliğini bilmeyen yok. Milyar dolarlık bir pazar artık. Görüldüğü üzere imkânsızlıklar büyük fırsatlara çevrilebiliyor. Klişe olacak ama beslenebileceğimiz uzun bir tarih arşivimiz var. Bunu sadece tarihi çok sevdiğim için söylüyorum. Olması olmaması önemli değil. Bilim kurgu alanında da eserler üretecek yazarlarımız yok mu? Hepsi var ve çoğu bir yerlerde projelerini hayata geçirmek için bir birikim ve zaman yaratma peşinde. Keşke Kültür Bakanlığı bu alanda gözlerimizi yaşartacak bir çalışma gösterse. Suçu kimseye atmak istemiyorum fakat kitlesel bir hareket başlatacak güç olmayınca bireysel çalışmalarla bir şeyler denenmeye devam edilecek.

4.2.10. Özgüncañ Gümrah

Ne yazık ki ülkemize özgü bir animasyon kimliği tam olarak oturmamıştır. Bunun nedeni ise zamansal ve bütçesel sıkıntıların yanı sıra henüz yeterince ilerleme kaydedememiş olmamızdan kaynaklanmaktadır. Şu an için sektörde daha çok zaten oturmuş tarzlar ve kimlikler üzerinden gidilen animasyon projeleri çıkmaktadır. Bana göre bütçe sıkıntısı

olmayan, zamana rahatça yayılabilen ve bununla birlikte temel amacın bu arayış olacağı animasyon projelerine başlandığında ancak bir kimlik yakalanabilir.

Konu kendi animasyon kimliğimize geldiğinde bana göre en çok yararlanmamız gereken kaynak özellikle İslamiyet öncesindeki sanat tarihimiz ve sanat eserlerimiz oluşturmaktadır. Bu konu ile ilgili animasyon projeleri çıkmış veya proje olarak kalmış olup en azından bir başlangıç yaratmıştır.

4.2.11. Armağan Gökçearsan

Aslında az önce bahsettiğim Keloğlan bizim kimliğimizden. Bizim aslında birçok efsanelerimiz, masallarımız var ama biz bu metinleri çok fazla kullanmıyoruz. Keloğlan bence iyi bir girişti. Kendi masallarımız kendisi hikâyelerimizden bahsetmeliyiz diye düşünüyorum. Bu bir süreç. Bu süreç iyi değerlendirilirse çok iyi şeyler çıkabilir. Ancak henüz oturmuş bir kimliğimiz olduğunu düşünmüyorum. Bir tarzımız yok. Amerika'nın yaptığı gibi Fransızların yaptığı gibi bir tanesi oturtamadık henüz. Biraz çabalama içindeyiz. Umarım ilerde kendi özümüze döneriz. Kimlik ancak bu şekilde ortaya çıkar.

Türkiye'de animasyon kimliğinden söz edebilir miyiz? Sorusuna, cevap veren kişilerin tamamı, oturmuş bir kimliğimizin olmadığı konusunda hemfikirler.

Orhan Umur Gökçek ve Kemal Demirpolat, animasyon kimliğimizin olmadığını fakat ciddi anlamda karikatür kimliğimizin olduğunu, animasyona dönüşemediğini belirtiyor. Hakan Yılmaz ve Olcay Mancılıkıçlar ise animasyon kimliğimizin oluşması için önce Türk çizgisinin oturması gerektiğini, şu ana kadar beğendiklerimiz her şeyi sentezlediğimizi, bu şekilde animasyon kimliğinin oluşamayacağını söylüyorlar. Onur Bakar ise, Dünya'da farklı ülkelerden çizgi roman örneklerine baktığımızda çizgisel farklılıklar kadar hikaye anlatımında da farklılıklar olduğunu, kimliklerin oluşumunda hikaye anlatımının çok önemli olduğunu ve bizim kendimize özel bir hikaye anlatımımızın olmadığını söylüyor.

Kemal Demirpolat, Emrecan Üçbaş, Özgüncan Gümrah, Şeyma Kavak Gökçek ve Orhan Umut Gökçek'e göre kimliğin oluşmamasındaki bir diğer sorun da animasyonlarımızın parasallaştırılamaması. Filmlerimizi Dünya'da duyuramadığımız için yeterince kopya satamadığımızı dolayısıyla filmlerin devamlarının gelmediğini söylüyorlar. Bu konu ile ilgili Hakan Yılmaz ise sektörde para dönmediği için insanların animasyonun bir dalında uzmanlaşmadığını söylüyor. Şeyma Kavak Gökçek ise, kimliğin mutlaka önemli

olduğunu fakat o kimliğin animasyon dilinde bir karşılığı olması gerektiğini, tüketilebilir olması gerektiğini söylüyor.

Armağan Gökçearsan, kimlik oluşturmak için kendi masallarımızdan ve mitolojimizden beslenmemiz gerektiğini söylerken, Şeyma Kavak Gökçek kimlik konusunun, ülkeler üzerinden değil de, animasyon stüdyoları üzerinden konuşulmasının daha doğru olduğunu, ülkelerin değil, firmaların farklı tarzlarının olabileceğini, zamanla da bu tarzların animasyon kimlikleri haline gelebileceğini belirtiyor.

4.3. Türkiye’de Animasyon Eğitimi Veren Kurumların durumu nasıldır?

4.3.1. Orhan Umut Gökçek

Eskişehir’de ki imkânlar baya iyi. Motion capture stüdyosu kuruldu öğrenciler kullanabiliyor. Baya iyi teknik konularda. Syntic laboratuvarı var. Stop motion yapmak istersen kil stüdyosu var. Ses stüdyosu var.

Örneğin; Eskişehir’de var İstanbul’da var ama Ankara’da bir animasyon okulu yok. Birkaç tane küçük girişim var ama bölüm olduğunu bilmiyorum. Bunun için de mesleki açıdan iyi insanların yetişmesi lazım. Hem akademik olarak hem de sektördeki ortalamanın üzerindeki insanları buluşturup, vizyonu olan, manifestosu olan oluşumlar yapmak lazım. Akademi aslında bilgiyi aktarmaya yarıyor. Bunun için de yazı çok kullanılıyor. Böyle insanlara da ihtiyaç var kuşkusuz ama bir taraftan da dünya nereye gidiyor bilen, sektörde çalışmış insanlar, eski kafalı bir adam, her şeyin bir arada olması lazım. Hocaların sektördeki insanlara ne yapalım diye sormaması lazım. Hatta sektöre okulların yön vermesi lazım.

TRT çocuğun birçok işi Ankara’dan çıkıyordu. Ankara’da iyi stüdyolar da vardı ama okulda olmalı. Örneğin pepe Eskişehir’de yapılıyordu. Eğitimle üretimin, iş hayatıyla akademik hayatın iç içe olduğu ve gerçekten vizyonu olan okullar. Bir okul vizyon sahibi nasıl yapılır gerçekten bilmiyorum ama, gobelins diye bir okul var Fransa’da. Bu okul bir sürü film üretiyor her sene. Animasyon ürünü çıkarmaya yönelik bir okul. Yavaş yavaş bir şeyler oluyor ama festivallerle, devlet destekleriyle, okullarla sinema salonlarıyla. Hepsi bir bütün aslında. Hepsini aynı anda geliştirmek lazım. Sadece devlet desteğiyle olmuyor.

Para basarak yapmaya çalışmak değil de, bir kültür yaratarak yapmak lazım. Avrupa’da köylerde bile sanata duyarlı sergilere katılan insanlar var.

4.3.2. Şeyma Kavak Gökçek

O konuda fikrim yok aslında. Gerçekten Eskişehir dışında çok bir bilgim yok. Sel animasyon daha değerli gibi bir hava var. Animasyon adına okullarda hiç bir şey geliştirilmiyor. Böyle bir teknik var ve bizde üzerine şöyle bir şey koyalım gibi bir araştırma olduğunu hiç duymadım. Bunun yeri bence okullardır. Okullardan yeteri kadar da ürün çıkmıyor.

4.3.3. Beril Karancı

Artık pek çok özel üniversite de bünyesinde animasyon bölümü kuruyor. Okulların elbette bir şekilde bağlantısı oluyor sektörle, örneğin sektörden birisi gelip okulda workshop yapabiliyor, ya da Anima’dan geldikleri zaman okulumuzda öğrencilerin portfolyolarını incelemişlerdi. Fakat bence bu etkileşim daha sık gerçekleşmeli, çünkü hala öğrenciler hazır hissetmediklerini dile getiriyorlar ve okuldan çıktıktan sonra birkaç ay stüdyoya alışma süreci de oluyor. Belki okul, anlaşmalı bir animasyon stüdyosunda, öğrencileri iki dönemlik staja yollayabilir.

4.3.4. Emre Can Üçbaş

Tam anlamıyla olduğunu söyleyemeyiz. Sadece üniversiteler tarafından teknopark gibi kuruluşlara ev sahipliği yapılıyor ve bazı animasyon şirketleri de bu teknoparklarda çalışabiliyorlar. Örnek verecek olursak okullar, stüdyolara öğrencilerini çaldırmak istemiyorlar. Herkesin kendine göre haklı sebepleri var tabi.

4.3.5. Hakan Yılmaz

Bilgim yok aslında Eskişehir’e bir kere gittim onda da arkadaşım vardı onun odasında takıldık. Yanda hocaya baktık. Sadece duyduğum şey, çoğu insanın eskisi gibi çizgi çizmediği. Daha fazla bilgisayar destekli animasyona ilgi duyulduğu yönünde. Onun dışında okulların endüstri ile bağları çok önemli bir şey. Bilim ve teknolojiyi hala yurtdışından alıyoruz. Animasyonda da var öyle bir şey var örneğin trafiker olacak.

Animasyonların koordinasyonunu sağlayacak gibi bir şey. Animatör yetiştiriyorsun ama bir animasyon stüdyosunun içinde sadece animatör olmaz. Pr yapan insanlar. Dünya çapında çizgi film yapabiliyor musun hayır. Senaryonun Avrupa'da Amerika'da Afrika'da nasıl tepki alacağını ölçülmesi gerekiyor. Araştırılması gerekiyor. Bununla ilgili insanlar yetismeli. Sektörle bir arada çalışması lazım okulların. Söylüyorum ama belki de yapıyorlar bilemiyorum ama böyle olması lazım. Gittiğimde sormuştum bunları yapıyor musunuz diye.

4.3.6. Hatice Mutlu

Üniversitelerden bahsedecek olursak eğitimin iyi seviyelerde olduğunu düşünmüyorum ben. Birinin üniversite ders verebilmesi için doktora yapmış olması gerekiyor fakat o ders veren insanların büyük kısmının sektörle bağlantısı yok yani iş anlamında tecrübeleri yok doktorası olanlarda zaten sektörün içinde bulunmamış kişiler. Şöyle bir durum var doktora yapmak için sektörden biraz uzaklaşman gerekiyor bu seferde sektörden yeniliklerden uzak kalıyorsun birçok gelişen teknolojiyi takip edemiyorsun biraz kısırlaşıyorsun sektörden uzaklaştığın zaman. Çünkü doktora önem veriyorsun. Birini yapan da diğeri yok, diğeri yapan da öteki yok gibi bir kısır döngüye varıyor iş.

Hocalarımı anlamaya çalışıyorum Türkiye'de oyun sektörü için animasyon sektörü için bir şey yapmaya çalışıyorlar ama çoğu zaman ben olsam daha iyi eğitim verirdim dediğim oldu. Teknik olarak yetersiz hocalarım oldu. Bilemiyorum sonuçta animasyon bölümünde yüksek lisans yaptım.

4.3.7. Kemal Demirpolat

Bildiğim kadarıyla öğrenciler pek memnun değiller. Hacettepe'de kardeşimin okulunda animasyon dersleri var. Bir dönemde basit bir frame to frame animasyon bile yapmıyorlar. Onlara verilen dönemlik ödevler, bizim seçmeli dersimizin bir haftalık ödevi gibi bir şeydi.

Çalışmıyor kimse. Böyle bir sıkıntı var benim gözlemlediğim bu. Bizim okulda böyle değildi bu. Bir ürün çıkmadan sen bir dersi geçebiliyorsun. Bu bizim için imkânsız bir şey. Yaratıcılık konusunda eğitim alıyorsun. Bu eğitimlerin sert ve disiplinli olması gerekiyor bence.

Ayrıca, sektör çok farklı bir şey. İş zaten zor birde Türkiye’de daha zor. Hem yaratıcılık gerektiren bir iş yapıyorsun hem de zamana karşı yarışıyorsun. Benim çalıştığım yerin sahipleriyle konuştuğumda da aynı şeyleri duyuyorum. Yeni mezun çocuklarla konuştuklarında, sektörle ilgili hiçbir bilgilerinin olmadıklarını fark etmişler.

4.3.8. Olcay Mancılıkılar

Alaylı olan adam, ben bu işi kendim tercih ettim sen üniversite okumak için gitmişsin. Belki kendi tercihin bile olmayabilir ailen seni yönlendirmiş gibi düşünüyor. Eğer sadece 3d animasyon öğrenmek istiyorsanız çok kaliteli online okullar var. Animation mentor var. I animate var bluesky ın okulu. Buralardan eğitim alırsanız çok başarılı olabilirsiniz. Artık çok fazla sel animasyon yapan stüdyo yok. Dolayısıyla sel animatörler iş bulamıyorlar. Belki kimi şirketler her ihtimale karşı bünyelerinde bulunduruyorlardır. Benim şirketim olsa ben alamam. Çünkü döneminin geçtiğini düşünüyorum. Ya sel yapan bir stüdyo olacaksın kaliteli işlerin olacak sürekli iş alacaksın, ancak o zaman. Seviyorsan hobi olarak yaparsın şuan sektörün gerçekleri bu şekilde.

4.3.9. Onur Bakar

Son zamanlarda daha fazla animasyon bölümleri açılmaya başladı veya bu bölümü destekleyen departmanlar. Fakat oluşmuş büyük bir bilgi havuzu yok. Türkçe kaynak yeterli değil. Bu işi gerçekten yapmak isteyenler dışında sektör içinde kalmayı düşünenlerin sayısının da yine çok az olduğunu düşünüyorum. Bunun aslında eğitimle değil de kişinin geleceğini biraz garantiye almak istemesiyle alakası var. Garanti para kazanacağını düşündüğü sektörlerle yönelmesi kendi suçu değil.

4.3.10. Özgüncan Gümrah

Özellikle Anadolu Üniversitesi bu konuda hem öncü olmakla birlikte hem de eğitim kalitesi anlamında liderdir. Kurumdan çıkan animatörler sektörde fark yaratabilecek potansiyele sahip olarak çıkmaktadırlar. Ancak elbette ki ilerlemeleri kendi kişisel gelişimlerine verdikleri önemle doğru orantılı olmaktadır. Yine de kurum eğitmen bünyesinde Dünya’da kendini kanıtlamış animatörler barındırmaktadır.

Sektörde alaylılar olduğu gibi mezunlar da bulunmaktadır ve elbette ki mezunlar sektöre atılırken bir kaç adım önde başlamaktadırlar. Bu nedenle okullarda yetişen bireylerin sektöre çok kaliteli ve ciddi bir iş gücü sağladığından bahsedebiliriz.

4.3.11. Armağan Gökçearslan

Şimdi burası grafik bölümü olduğu için, çocuklar grafik tasarımcı olarak mezun olacaklar. Ama animasyonda bilsinler istiyorum. Grafik tasarımcı olarak çalışırken bile bazen ihtiyaç duyulabilir.

Ben sadece animasyon öğretiyorum. Flip book yaptırıyorum ilk dönem. Animasyon tarihi anlatıyorum, daha sonra mayaya geçiyorum. Üç boyutlu animasyon için. Ben eğitimi verirken, çocuklar mezun olduktan sonra animasyon sektöründe çalışacaklar gibi bir amacım yok. Bir reklam ajansı için çalışırken de, illa karakter animasyonu değil, reklamların büyük çoğunluğu zaten animasyon. Kinetik Tipografi de animasyon. Öğrencilerime After Effects anlatıyorum, Premiere anlatıyorum. Reklam ajanslarında animasyon ihtiyacına cevap versinler eksikleri olmasın amacıyla ben öğretiyorum.

Armağan Gökçearslan, animasyon eğitimi verirken öğrencilerini, grafik ajanslarındaki animasyon ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde yetiştirdiğini ve bu yüzden öğrencilerine temel animasyon eğitimi verdiğini belirtiyor.

Orhan Umut Gökçek ve Özgüncan Gümrah’a göre, Anadolu Üniversitesi’ndeki imkânlar yeteri kadar iyi. Mutlu’ya göre, “imkânlar yeterli fakat verilen eğitim yeteri kadar iyi değil. Bu durumun nedeni ise, Üniversitelerde eğitim vermek için doktora yapılması gerekiyor. Doktora süreci zor ve zaman alan bir süreç. Dolayısıyla doktora öğrencileri sektörden ister istemez uzaklaşıyorlar ve yenilikleri takip edemiyorlar.”

Kemal Demirpolat ve Şeyma Kavak Gökçek ise, animasyon bölümlerindeki sorunun, öğrencilerin yeteri kadar çalışmaması ve sene sonunda ortaya ürün çıkmaması olduğunu söylüyorlar.

Onur Bakar, animasyon bölümlerinin açılmaya başlandığını fakat sorunun, animasyonla ilgili bilgi havuzunun olmaması ve Türkçe kaynak eksikliği olduğunu söylüyor.

Hakan Yılmaz, stüdyolarda sadece animatörlerin olmadığını fakat okullarda sadece animatör yetiştirmeye yönelik çalışmalar olduğunu söylüyor. Hakan Yılmaz’a göre, senaryoların yurtdışında nasıl tepki alacağının ölçülmesiyle ilgili eğitimler de verilmeli.

Hakan Yılmaz, okulları, eskisi kadar çizim eğitimi verilmediği, daha çok bilgisayar destekli animasyon eğitimi verildiği yönünde eleştirirken, Olcay Mancılıkçılar ise, artık sel animasyon yapan stüdyoların olmadığını, öğrencilerin sektörde yer bulmaları için mutlaka 3d animasyona yönelmeleri gerektiğini, bu yüzden okullarda 3d animasyona ağırlık verildiğini belirtiyor. Ayrıca Mancılıkçılar, 3 boyutlu animasyon öğrenmek isteyenlerin rahatlıkla internet üzerinden eğitim veren web sitelerinden eğitim alabileceklerini söylüyor.

Emre Can Üçbaş, Hakan Yılmaz ve Beril Karancı'ya göre okulların, sektörle bir arada çalışması ve okulların bu çalışmaya yön vermesi gerekiyor. Orhan Umut Gökçek'e göre ise, hem akademik anlamda hem de sektörel anlamda ortalamanın üzerindeki insanları buluşturup, vizyonu olan, manifestosu olan oluşumlar yapmak gerekiyor.

4.4. Animasyon Alanında Karşılaşılan Zorluklar Nelerdir?

4.4.1. Orhan Umut Gökçek

Animasyon sektörü de diğer sektörlerden çok farklı değil. Animasyon tamam yeni yeni gelişen bir sektör diyoruz ama aslında 100 yıllık bir geçmişi var. Aslında çok daha eski. Bu zamanda bir animatörün yaptığı işin neredeyse aynısı 100 yıl önce de yapılıyordu. Ondan önce mağara duvarlarına yapılan çizimle anlatıları varsayarsak; 100 yıldır neredeyse aynı yapılıyor bu iş ve biz burada yeni yeni giriyoruz bu işe. Bu şekilde düşündüğün zaman bizim dünyadan ne kadar geri kaldığımız görünüyor.

Bizim köylerimizle şehirlerimiz çok kopuk. Birkaç tane sanatı ucundan yakalamış şehir var. Onların diğer şehirlerle arası açık zaten, köylere falan arası daha çok açık. Belki başka ülkelerde hep birlikte kalkınıyor şehirler. Bizde şehirde sanatsal faaliyet olunca seviniyoruz. Dolayısıyla sanat bir kültüre dönüşemiyor. Bu durumda da animatör de ben nasıl olsa iş bulurum diyemiyor. Aslında her meslekte öyle bir mühendis de ben nasıl olsa iş bulurum diyemiyor ama bu durum animatörler için daha fazla diğer sektörlerle göre.

Dublaj konusunda hiç sıkıntı yaşamıyoruz. Aslında Dünya'da bu işi en iyi yapan ülkelerden biriyiz. 100 200 liraya ses sanatçılarına dublaj yaptırabiliyorsun. Dublaj konusunda kaliteli işler çıkartıyoruz.

Programlar pahalı tabi. Amerika'da nasıl yapıyorlar bu işi. Patreondan para kazanıyorlar, Twitch den para kazanıyorlar. Yeni yeni sektörler oluştu. İnsanlar kendilerini bir şekilde

pazarlıyorlar. Disney de çalışmış adam, şuanda kendisine bir kariyer çizmiş. Ney? Online kurs satıyor. Gözümüzün önünde geri kalmışlığımız tescilleniyor. Patreon dünyasından geri kalıyoruz, kickstarter dünyasından geri kalıyoruz.

4.4.2.Şeyma Kavak Gökçek

Para, teknik imkân, Türkçe kaynak eksikliği. Aslında bu eksiklik ülkemizde eğitimin her alanında var. Türkçe kaynağın olmamasına birinin el atması lazım. Böyle bir sektör var diyorsak eğer, Türkçe kaynakta olmalı. Bu soruna el atacak kişiler de okullar aslında. Zorluk olarak bunlardan bahsedebilirim. Animasyonu öğrenmek yeni bir şey araştırmak... Bunlar hep zaman alacak işler. O zamanda zaten para demek. Hadi bilgisayarlar bir şekilde idare ediyor. Programların geneli öğrencilere bedava oluyor. Bu şekilde idare edebiliyorsun.

Müşterilerden bahsetmek gerekirse, animasyonu bilmiyorlar. Filmin ne olduğunu bilmiyorlar ve bilmeyen kişiler, fazlaca müdahale ediyorlar. En zor kısmı sanırım burası. Çalıştığın kurum, iş yaptığın kişilerin işi bilmediği halde karışıyor olma durumu. Sıkıntı bu. Süreci anlatıyorsun, anlıyorlar da fakat nereye nasıl karışacağını da bilmiyor. Bir şey söylemiş olmak için bir şey söyleyen insanlar var. Dahil olmak istiyor bir şekilde. Bu her yerde oluyor. “Şurası şöyle mi olsa?” işten sorumlu adam geliyor. Bir şekilde sorumlu olmuş, aklına geleni söylüyor. Kurumlarla çalışmanın en zor tarafı bu. Kurumda bilen birileri yok ki olması da zor ama bilenlere de bırakmıyorlar. Adamlar süreci anlatıyorsun. Şu noktaya kadar karışabilirsiniz ama bir noktadan sonra karışamazsınız diyoruz kibarca. Ama karışılıyor. Genelde görsel oluyor. Şunun şurası böyle olsa, bu renk olsa, çanta farklı olsa gibi animasyonun akışını seyrini etkilemeyecek yorumlar. Bazen doğru eleştiriler de geliyor. Çoğunlukla kurumları tanıttığımız için, bu yanlış bir anlatım farklı algılara neden olabilir deniyor bazen. Onları çıkarıyorum.

4.4.3. Beril Karancı

En büyük sorunlar sanırım sektörde, yeni başlayan maaşlarının yeterli olmaması. Böyle olunca aileler çocuklarının çizgi film eğitimi almasına pek yanaşmıyorlar, hareketlilik azalıyor. Oysaki bence şu an yeniliklere çok açık bir meslekteyiz, kendi özgün sesimizin kolaylıkla duyurabilecek fırsatımız var. Teçhizat ve program konusunda maliyeti yüksek bir meslek olmasına karşın, yurt dışına ihracı görsel olmasından ötürü oldukça mümkün.

Sanıyorum bir şeylerin iyileştirilmesinde sektörece risk alıp sadece biraz daha cesur olmamız gerekiyor.

4.4.4. Emrecañ Üçbaş

Türkiye'de bu alanda iş bulmanın zor olmasının yanısıra, çalışılan stüdyolardaki şartların da zor olduđu bir gerçektir. Deadline kısalığı, maaşların zamanında yatırılmaması ve hatta bir kaç ay sonra yatırılması, motivasyon çalışmalarının olmayışı, animatöre ya da diğersanatçılara verilen değerin gereğinden az olması çalışanların karşılaştığı zorluklardan bir kağı.

Ülkemizde yine seslendirme ve dublaj mesleklerinde çok yetenekli sanatçılar var. Yalnız sorun şu ki bu sanatçılar bir kaç yaş grubunu aynı anda yapmak zorundalar. Bu konuda kaliteli iş çıkmaması, işin devamını engellemektedir, bu da sektör adına çalışan gerekli odaklanmayı sağlayamamaktadır.

Bazı programlar bütçeyi baya aşmakta, yalnız uzun vadeli düşünüp lisanslı program kullanmak gereklidir, bu durum işverenlere program desteğı ve özel danışma hakkı sağlamaktadır.

4.4.5. Hakan Yılmaz

Ben animatör olarak da çalıştım. Birkaç küçük projede yönetmen olarak da çalıştım. İkisinin de ayrı ayrı zorluğu var. Animatör olduğunuz zaman bir kere kendiniz iyi yaptığınızı düşünüyorsunuz ama rotadan çıkabiliyorsunuz. Filmin rotasından sapabiliyorsunuz. Yönetmenlikte de insanlar çalışmıyor çalıştıramayınca da oturup kendin çiziyorsun. O yüzden genel olarak personel şefliği ve insan kaynakları gibi bir birim oturmamıştı. 100 kişi olsa bile orada patrona bağlısın ve yönetmen var ikisine de başka dert anlatmak zorundasın.

4.4.6. Hatice Mutlu

Bizimkisi çok esnek. Esnek olması güzel mi bilmiyorum. Bazen keşke saat 9:00 akşam 6:00 çalışan bir yerde çalışsaydım diyorum esnek derken hafta sonu da geliyorsun çalışıyorsun bazen böyle şeylerde oluyor esneklik aslında iki tarafı da esneklik toplamda

Daha fazla çalışıyor olabilirim bir aydaki çalışmayı toplasan normal bir insandan daha çok çalışmış olabilirim sabah geç geliyorum akşamda çok geç çıkıyorum mesela şuan yaptığımız işi hemen bitirelim diyorlar muhtemelen gece gündüz çalışmak zorunda kalacağız.

Karşılaştığım zorluk olarak iş bulma sıkıntısı Ankara özelinde var üç boyut modelleme ile uğraşırsan, Askeri simülasyon şirketleri var oralarda iş bulabilirsin basit düzeyde animasyon da yaparlar. O iş bana biraz mutsuz geliyor tamam tasarım yapıyorsun güzel işler çıkartıyorsun zevkli olabiliyor ama bir amacı yokmuş gibi hissediyorum oyunda bir ürün çıkıyor ortaya.

4.4.7. Kemal Demirpolat

En büyük zorluk alanım olmayan bir işe girişimdi. Her işin gelişim süreci farklı. 3d programların animasyon ara yüzü farklı, 2d programlarındaki farklı, oyun motorlarının ki farklı, photoshop, unity, after effects. Hepsi farklı. Bunları yaparken de sadece internet ve ben vardık. Diğer insanların yaptıklarına bakarak çözmeye çalıştım. Kendi kendime kalmak o konuda sıkıntılıydı.

Benim normalde yaptığım, okulda yaptığım animasyonlar daha bir hikâye anlatımına yönelikti. Bir hikâye anlatman gerekiyor. Oyuna geldiğinde ise iş o şekilde olmuyor. Oyunda animasyon bir şeyi anlatmaktan ziyade bir şeyin feed back i olmaya evrimleşmiş durumda. Bir şey anlatacak vaktin yok oyunlarda. Hemen bir şey yapıp, bir şeyi görüp ya da izletip geçmen lazım. Asla karşıdakini bekletmemen lazım. Böyle bir durum var. Asla oturup izlenecek bir şey değil oyun animasyonu. Filmlerde görsel güzellik varken hikâye varken, oyunlarda ise feedback için var animasyon sahneleri. Mobile sektöründe öyle en azından. Her şey hızlanmaya başladı. Hızlanmaktan kastım da sadeleşmek değil süre olarak hemen çabucak bitmesi gerekiyor. Eskiden daha uzun uzun giriş animasyonu yapıldı. Şuan sadece çat diye geçiyor animasyonlar. Çünkü insanların oyunları oynadıkları süreler kısıtlı. İş arasında, yemek arasında, otobüslerde oynanıyor oyunlar. İnsanlara animasyon gösterip, oyun oynaması gereken zamandan çalamazsın.

Kaynak sıkıntısı inanılmaz var. Türkçe içerik yapan yok. Yurt dışında olan Türkler çok başarılılar ama doğal olarak onlar da İngilizce içerik üretiyorlar. Dolayısıyla Türkiye için bir geri dönüşü yok.

Ayrıca ülkemizde yapılan güzel şeylerin yapım aşamaları paylaşılmıyor. O konuda sıkıntımız var. Yurt dışında bir sürü animasyon ödülü almış animatörlerin blogları var. Her gün ne kadar çalıştıklarını, nasıl başardıklarını, animasyonu yaparken ne düşündüklerine kadar paylaşıyorlar. Ne yiyip içtiklerini bile paylaşıyorlar. Hatta yemek tarifi paylaşanlar bile var. İnsanlar çok daha paylaşımcı.

Şuan buradan çıksam bir daha böyle bir iş bulamam sanırım Türkiye’de. Çok zor gerçekten. Yapılan işler düşük kalitede ve istenen işler bir şeyler anlatsın yeter ve bir saatte bitsin şeklinde. Bende her creative alan için çok zor şuan. Bir kişiden istenen şey birçok dalda bilgi sahibi olması. Bir alanda uzmanlaşmamamızın nedeni bu.

4.4.8. Olcay Mancılıkçılar

Bizden günde 100 frame animasyon yapmamız isteniyordu. Bizim genelde yaptığımız animasyonlar 12 fps oluyordu. Bölümün dakikasını kişi sayısına böldüklerinde ortalama 100 frame çıkıyordu. Yani 8 10 saniye arası bitmiş animasyon çıkarmamız gerekiyordu. Aslında sorun bu değildi. 100 frame i yapamayan arkadaşların da yetiştiremediği yerleri biz yapıyorduk. Ay sonunda gelen revizeler de üstüne eklenince bölüm yetiştirme sıkıntısı çıkıyordu. Ondan doğan gecikmeler maaşlara yansıyor, bu durumda tepki çekiyordu. 100 frame aslında çok makul bir rakam. Biz bu durumdan şikâyetçi değildik. Bizim sorunumuz maaşların gecikmesi ve gelen revizeleri o revizenin muhatabının çözmediği oluşuydu. Benim, başkalarının hatalarını düzelttiğim çok oldu. Başlarda yapıyorduk. Sonrasında yapmamaya karar verdik. Adam basıp gidiyor çünkü 5 de sonra bize geliyorlar bunun yetişmesi lazım diyorlar. Yetişmezse maaşlar gecikecek. O zaman mecbursun yapmaya. Bende o şirketten ayrılmaya en doğru zamanda karar vermişim. Ben ayrıldıktan sonra maaş gecikmeleri 1 ay daha ertelenmeye başlamış. Dava açanlar olmuş.

Oyuncular geliyordu. Bilinen tiyatro oyuncuları gelip seslendirmeleri bizim küçük bir ses stüdyomuz vardı orada yapıyorlardı. Önden zaten bir sonraki bölümün seslendirmesi yapılıyordu. Seslendirmeler bittiği gibi hemen storyboard çiziliyor. Onlar da bitince biz animatörlere eşit sayıda sahne dağıtılıyordu.

4.4.9. Onur Bakar

İş bulma konusunda yukarıdaki söylediklerim kadar karamsarım yine. Bahsettiğim gibi bu işi yapan kişi veya şirket sayısı az olunca herkesin başvurduğu yerlerde şansınızı aramak zorundasınız. Fakat buna nazaran çok daha ileri seviyede reklamcılık sektörü var. Orada iş bulmanın veya ilerlemenin animasyona göre çok daha kolay olduğunu düşünüyorum. Tabii ki iyi bir animatör veya çizerseniz çalışacağınız alana kendiniz karar verebilirsiniz. Fakat sektöre sahip ülkelerde mesleki dallara ayrılmış birkaç işi bizde aynı anda yapmanızı bekleyen yerler çok fazla karşınıza çıkıyor. Rig, animasyon ve modellemeyi aynı anda çok iyi düzeyde bilmenizi bekliyor pek çok firma. Öncelikle dertleri en az giderle maksimum iş gücü almak olunca hayallerinize bir bir veda ediyorsunuz.

4.4.10. Özgüncan Gümrah

Bütçe yetersizlikleri ve zamanlama problemleri en büyük zorlukları oluşturmaktadır. Bu hem firmalar için hem de istihdam ettikleri personeller için, dolayısıyla sektör için en büyük handikaptır. Sektördeki sermaye yetersizlikleri yetersiz arz oluşturmaktadır. Bu nedenle oldukça yüksek potansiyele sahip animatörler sektör içerisinde yer alamamakta ve iş bulmada zorlanmaktadır. Bununla birlikte firmalar da kalifiye eleman bulma konusunda yine aynı sebepten zorlanmaktadırlar. Zira ellerindeki bütçeler o kalitedeki elemanları finanse etmekte zorlanmalarına neden olmaktadır.

4.4.11.Armağan Gökçearslan

En çok ben teknik zorluklarla karşılaştım. Benim yaptığım filmler hayal gücümü istediğim şekilde yansıtamadı. Hep teknik sorunlarla karşılaştım. Maya o kadar geniş bir program ki ve bunun eğitimini yeteri kadar almadım. Doktoramı yaparken hep kendi olanaklarımla, kendi imkânlarımla çok kısa bir ders aldım. Altı ay. Onun dışında internetten eğitimler izleyerek bu noktaya geldim ama tabii ki bu dönemin olanaklarıyla o dönemin olanakları karşılaştırılmaz. O dönemlerde eğitimler çok kısıtlıydı. Şu an bir sürü ve bedava dersler var. Benim doktoramı yaptığım yıllarda böyle bir imkân olsaydı, doktora tezimde daha farklı bir şey yapardım. Benim en büyük sorunum teknik sorunlardı. Onun dışında eksik bir şey yoktu.

Şimdi bir de Motion Capture var hareket yakalamak yani. O aletler buralarda yok. Pixarda mühendisler çalışıyor. Bırakın mayayı adamların kendi yazılımları var. Onların imkânları bizlerde yok. O yüzden de bizim en büyük eksiğimiz teknoloji ve teknik olanaklar.

Orhan Umut Gökçek, Şeyma Kavak Gökçek, Beril Karancı ve Armağan Gökçearsan'a göre, bilgisayar yazılımlarının pahalı olması büyük bir problem. Bu konu ile ilgili olarak, Şeyma Kavak Gökçek, Kemal Demirpolat ve Armağan Gökçearsana göre en önemli sorunlardan birisi de animasyon ile alakalı Türkçe kaynak sıkıntısı. Şeyma Kavak Gökçek'e göre kaynak sıkıntısı çözmesi gereken yerler eğitim kurumları.

Sorularımı sorduğum kişilerin tamamına yakını, maaşların zamanında yatmadığını ve bu alanda iş bulmanın zor olduğunu belirtiyorlar. Bununla birlikte, Beril Karancı'ya göre maaşların yetersiz olması, ailelerin çocuklarını sektöre yönlendirmemesindeki en büyük etken.

Hatice Mutlu, Emre Can Üçbaş, Kemal Demirpolat ve Olcay Mancılıkçılar, eskek çalışma saatlerinin sadece işveren lehine esnek olduğunu, bunun nedeninin de deadline sürelerinin kısalığı olduğunu söylüyorlar. Buna ek olarak Onur Bakar, firmaların en az giderle en fazla iş gücünü almak istediklerini söylüyor. Ayrıca Bakar'a göre çalışanlardan her konuda uzmanlaşmış olmaları bekleniyor.

Şeyma Kavak Gökçe'e göre animasyon sektöründe çalışmanın zorluklarından birisi de, müşterilerin animasyon sürecine hakim olmamaları ve özellikle devlet kurumlarına iş yaparken, herkesin ayrı bir yere müdahale etmeye çalışması.

Hakan Yılmaz'a göre animasyon yönetmenliğinin zorluğu ise, film süreçlerini kontrol etmeye çalışırken diğer taraftan patronlarla uğraşmak zorunda kalıyor olması. Yılmaz'a göre, teknik sorunların dışındaki sorunların çözümü için, personel şefliği gibi bir birimin olması gerekiyor.

4.5. Devletin Animasyon Sektörüne Desteği Nasıldır?

4.5.1. Orhan Umut Gökçek

Devletin genel olarak sinema sektörüne desteğinin olduğunu düşünüyorum. Fena da değil. Ama sinemaya desteği animasyona göre çok daha fazla. Ama var yok değil. Yetersiz olsa da var.

Ben bir de devlette o kültürel bakış açısı olduğunu sanmıyorum. Ama sinema sektöründe Nuri Bilge kendisini kabul ettirdi. Bir devletin bu tarz sinema adamlarına destek vermemesi söz konusu olmamalı. Belki animasyon için de böyle yapmak lazım. Kendimizi kabul ettirmek lazım. Sonuçta her şey bizde bitiyor. Elimizdeki imkânlarla bir şeyler yapıp kendimizi sektöre kabul ettirmemiz lazım.

Biz de destek aldık. Sinema genel müdürlüğü çok farklı diğer devlet dairelerine kıyasla. Tamam diyorsun bilen adamlar var burada. Ama onlar bile yetersiz kalabiliyorlar. Devlet kurumundan animasyon işi alıyorsun. Gidiyorsun konuştuğun adamlar çok bilgisi olmadan fikri olan adamlar. Çözüm nasıl olmalı bilemiyorum. Tamam destek çok olmalı ama suiistimal de çok fazla. Bu işi bilen adamlarla torpile müsaade etmeyecek adamlar olması lazım. Buradaki adamlar storyboard un ne olduğunu biliyor diyorsun şaşıırıyorsun. Hâlbuki o adamın senden iyi bilmesi lazım. Bir çizimine bakıp bu çocuk bu işi bitirebilir diyebilmeli. Bunları anlamak lazım. Hak edene destek vermek lazım. Ama verirken de uğraştırmamak lazım. Zor iş gerçekten destek vermek.

4.5.2.Şeyma Kavak Gökçek

Kültür bakanlığının bir desteği var, onun dışında bir destek yok bildiğim kadarıyla. O da gerçekten çok güzel bir imkân ama onda da çok az kişiye veriyorlar kısa filmde 20 kişi çok az. Bence daha fazla kişinin desteklenmesi lazım animasyon alanında. Sayının artması lazım.

4.5.3.Beril Karancı

Bu konuda kişisel bir yorum yapamayacağım fakat devletin bölümümüzde pek çok imkân sağlamış olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Yurt dışına Erasmus’a gitmiş öğrencilerin de gözlemleri bu yönde. Oradaki öğrenciler bilgisayar donanımı gibi imkânları kısıtlıyken, burada rektörlük, bilgisayar laboratuvarlarımızı en güncel donanım ve programları takip ederek düzenli olarak yeniliyor.

4.5.4.Emrecaan Üçbaş

Başta Trt çocuk tüm gücüyle sektöre katkı sağlamaktadır. Onu Minika Çocuk takip etmektedir. Cartoon Network bütçe vermemekte fakat tanıtım imkânı sağlamaktadır.

Kültür Bakanlığı ve Bebka da animasyon sektörüne görüldüğünden fazla destek sağlamaktadır. Bebka'nın Fransa'da Annecy Festivalinde stand açması da bunun bir göstergesidir.

4.5.5. Hakan Yılmaz

Eskiden kültür bakanlığının belirli bir şeyi vardı. Biz bir çevre bakanlığına bir de orman bakanlığına film için başvuru yaptık. Başvuru için karşılaştığımız adamlar, resmen para istediler açık açık. Biz vazgeçtik. Gittik hibe ettik. Bana danışman tanıdığım şöyle söyledi. Bakanlıklarda bunlara ayrılmış bütçeler olmaz. Kendi içlerinde müdürlükler olur. Devletin daha büyük işleri ve problemleri var önce onları halletmesi gerekir dedi.

Baktığın zaman bilişim sektörüne nasıl destek olunmuş. Daha yeni yeni oluyor. Biraz destekte geriyiz. Herkes kendi kendine ne yapabilirse yapıyor. Öyle görünüyor yani. Biraz gönül işiymiş gibi.

4.5.6. Hatice Mutlu

Oyun konusunda Sanayi bakanlığı desteklerinin olduğunu biliyorum fakat artık oyuna da vermiyorlarmış diye duydum. Sinema Genel Müdürlüğü'nün animasyona destek verdiğini biliyorum fakat alan tanıdığım olmadı şimdiye kadar ya da ben bilmiyorum. Onun dışında yarışmalarda oluyor oralardan da ödül kazanabiliyorsun.

4.5.7. Olcay Mancılıkçılar

Animasyon sektörüne destek iyi olsaydı, şuan sadece Şerafettin'i değil, başka bir sürü filmi de konuşuyor olurduk. Bilinen animasyon sayısı da sayılı. Yapılan dizi az olmasa da kalitesi sınırlı. Kimse o işe girmek istemiyor. Ben bir yatırımcı olsam, elimde para olsa kesinlikle animasyon sektörüne girmem. Oyun yaparım daha iyi. 2 3 tane projeyle o animasyon stüdyolarının uzun yıllar kazanamayacağı paraları kazanırsın. Destek görünürde var aslında ama nerelere verildiği bilinmiyor. Ortaya çıkan ürün arttığında destekler yerini bulmuş oluyor.

4.5.8.Onur Bakar

Devlet desteğiyle start-up bir firma olarak başlamanız mümkün. Fakat sonrasını düşünmek zorundasınız. Çünkü destek sizi uzun seneler memnun edecek bir meblağ değil. Plan program çok önemli. Hep söylediğim gibi, olmayan bir sektör için iş üretmeye karar vermişsiniz öncelikle büyük bir alkış ve tebriği hakettiniz.

Kamu kuruluşları ile çalışma ise kaçınılmaz son gibi. Büyük hayallerle başlayıp sonrasında bakanlıklara küçük animasyonlar hazırlayarak geçiminizi sağlamak istemiyorsanız çok çalışmalısınız. Devlet desteği almadan da büyük işler yapmak istiyorsanız çok çalışmalısınız. Kısaca çok çalışmalısınız.

4.5.9.Özgüncan Gümrah

Devletin direk animasyon firmalarına özel destekleri konusunda bir bilgi sahibi olmamakla birlikte şu an için yine bir devlet kurumu olan TRT tarafından animasyon stüdyolarına siparişler verilerek projeler satın alınmakta ve bu da animasyon sektörünü yeterli olmasa da var olabilecek kadar ayakta durmasını sağlamaktadır. Devletin desteklerinden ziyade devletin yönlendirmesiyle güçlü özel sektör kurumlarının buna teşvikinin sağlanması çok daha sağlıklı sonuçlar verecektir.

4.5.10.Armağan Gökçearsan

Şimdi bu TRT’de çocuk kanalı çok iyi oldu bence çok önemli bir girişim. En büyük destek bu oldu. Firmalar kuruldu, bazı firmalar animasyonlar yapmaya başladı. Ben bunu bile büyük bir destek olarak görüyorum. Kültür Bakanlığı’nın desteği olduğunu biliyorum. Ama keşke daha çok destek verse. Belki yeteri kadar veriyordur ama bize ulaşamıyor. Walt disney’in Çıkışına baktığımız zaman ilk 30 yıl Amerikan Hükümeti’nin desteği ile ayakta duruyor. Bu çok önemli, çok masraflı bir iş animasyon.

Ben burada tek başımayım biz bir araya gelemiyoruz. Bu sektörde çalışan insanlar birbirini tanımıyorlar. Varolan enerjiyi bir araya getirecek üst bir mekanizma gerekiyor. Sponsordan bahsediyorum. Özel sektör desteklemeli tabii ki oda önemli. Teknik sorunlar ve maddi sorunlar. Bu kadar. Yoksa biz, karikatürde çok başarılıyız, sinemada çok başarılıyız, bu ikisinde iyi isek animasyonda da iyi olmamız gerekir. Ben umutsuz değilim aslında. Olanaklar sağlandığı takdirde biz en iyisini yaparız. Çok geç başladık, bir de adamlar

1900'lerin başında başladılar, biz 2000'lerin başında başladık. Biraz geç kaldık ama geç kalmış olmamız yapamayacağımız anlamına gelmez. Bir girişim var ve insanlar bir şeyler yapmaya çalışıyorlar. Önümüzdeki süreçte, arttırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik bunlarda önemli olacak.

Sorumu cevaplayan kişilerin tamamı Kültür Bakanlığı'nın animasyon kısa film desteği ile ilgili bilgisi var. Onur Bakar, Emre Can Üçbaş ve Özgüncan Gümrah, Kültür Bakanlığının ve BEBKA'nın görüldüğünden fazla destek olduğunu söylemişlerdir. Orhan Umut Gökçek, Kültür Bakanlığı'nın desteğinden faydalandığını fakat sinema desteği ile kıyaslandığında verilen desteği yetersiz bulduğunu belirtirken, Şeyma Kavak Gökçek ise, Kültür Bakanlığı desteğinin çok güzel bir imkân olduğunu ama az kişinin yararlanabildiğini, desteklenen kişi sayısının arttırılması gerektiğini belirtmiştir. Kültür Bakanlığı desteği ile ilgili olarak Armağan Gökçearslan, belki de yeteri kadar verildiğini fakat kendilerine ulaşmadığını, Hatice Mutlu ise, destekten yararlanan kimseyi tanımadığını belirtmiştir.

Hakan Yılmaz'a göre, animasyon ülkemizde gönül işi. Maddi bir beklentiyle yapılacak bir iş değil çünkü destekler yeterli değil. Yılmaz'a göre sektörde herkes yalnız, kendi kendilerine ne yapabilirlerse yapıyorlar.

Olca Mancılıkçılar'a göre, şu ana kadar ülkemizde üretilen elle tutulur bir tane animasyon film olması, animasyona verilen desteğin yetersiz olduğunun ispatı. Mancılıkçılar'a göre, para kazanılmadığı için kimse animasyon film üretmekle uğraşmıyor. Ayrıca Mancılıkçılar, yatırımcı durumunda olduğu takdirde kesinlikle animasyon sektörüne yatırım yapmayacağını söylüyor.

4.6. Katılımcıların animasyon serüvenleri nasıldır?

4.6.1.Orhan Umut Gökçek

Burada konuşmamız gereken aslında belki de şu; aileler çocuklarını meslek seçimlerinde çok yönlendiriyorlar. Biz üniversite öğrencisi adayı olarak bence çok rahat istediğin bölümü seçemiyorsun. Dolayısıyla ben üniversiteye girdikten sonra böyle bir bölümün olduğunu öğrendim. Sonrasında da ilgimi çekti yüksek lisansımı orada yapayım dedim. Önceki bölümüm de o kadar kopuk değil zaten görsel bir işle uğraşıyordum. Ben aslında

işlerin hep görsel tarafında olacağını düşünüyordum. Ondan sonra da yüksek lisans derken bu alanda iş yapmaya başladık.

Kendimi çok fazla tanımlayamıyorum çünkü bu ara arayış içindeyim. Bizde branşlaşmama gibi bir sorun var çünkü çok branşlaştığın zaman iş bulamama sorunun oluşuyor. Bir şeyler daha bileyim derken uzmanlaştığın alan olmayabiliyor. Ben kendimi görselci olarak tanımlıyorum. Aslında art direktör falan gibi ünvanlar hoşuma gidiyor ama zor işler. Görsel algı yaratmak görsel bütünlük yaratmak hoşuma gidiyor. Mesela şimdiki yaptığımız oyunda o işi yapıyorum. Art direktör denebilir. Bu aralar çizgi roman da yapıyorum ama eğer animasyon projesinde yer alırsam art direktör olmak isterim. Art direktörü de, görsel bütünlüğe yön veren insan olarak tanımlıyorum. Ama sanırım yapmak istediğim şey yönetmenlik olurdu.

4.6.2.Şeyma Kavak Gökçek

Endüstri ürünleri tasarımı bölümünden mezunum. Aslında orda başladım. Top sektirme bayrak sallama... Daha çok programı öğrenmek amaçlı küçük animasyonlar yaptık o dönem. Daha sonra bir dersimiz oldu orada da stop motion bir animasyon yaptım. Film yapma cesaretim yoktu nasıl bu sektöre girebilirim bilmiyordum. Bu süreçte eşimle karşılaştım. Onun cesareti bana da güç verdi. Başlarda yaparken dallara ayrılmaya çalıştık. Herkes her işten anlayamıyor sonuçta. Ama animasyon film için 3 kişi çok az o yüzden her işi yine herkesin yapması gerekiyor. Renderları orhan aldı parçacıkları Mehmet yaptı texture boyamayı ben yaptım. Ama öyle projeler geliyor ki bazen bir kişinin yönetmesi gerekiyor o projeyi o yüzden her işi de o yapıyor.

Kırıkkale’de doğdum büyüdüm. Odtü de endüstri ürünleri tasarımı okudum Eskişehir’de yine endüstri ürünleri tasarımı yüksek lisans yaptım. Şimdi de Gazi Üniversitesinde doktora öğrencisiyim. 31 yaşını doldurdum. 31buçuk yaşımdayım. 2012’nin sonunda başladım bu sektöre. Programları biliyorum ama animasyon kaidelerini de o zaman öğrendim.

4.6.3.Beril Karancı

Ben küçüklüğümden beri zaten çizip, kendi hikâyelerimi yazmayı çok severdim. Tabii eskiden bilmiyordum sevdiğim alana yönelik bir bölümün Türkiye’de kurulmuş olduğunu.

Mühendislik istiyordum fakat içinde bulunduğum rekabet çok büyüktü. Bir gün anladım ki, herkesin bir diğerinden farklı olarak yönelimi olduğu bir şey var bu hayatta. Benimki de çizmek, yaratmaktı. Mühendislikten vazgeçerek yetenek sınavları için resim kursuna yazıldım, o sırada Anadolu'daki Çizgi Film bölümünden haberdar oldum ve ilk yılmda bölümü kazanmayı başardım.

4.6.4.Emrecañ Üçbaşı

Anadolu Üniversitesi Animasyon bölümünde Rıdvan Çevik yönetmenliğinde tamamen klasik animasyon tekniğıyle yapılmış iki kısa film çalışmasında bulundum. Yağmur Makamı ve İrfan adında. Hemen ardından Düşyeri Animasyon Stüdyoları'nda Ayas, Pisi, Pepee ve Leliko isimlerinde Trt Çocuk ve Planet Çocuk'ta yayınlanmak üzere çizgi-dizi ve animasyon projeleri yaptık. Trt Çocuk'a kendi projemizi sunmamızla işlerin biraz daha zor olduğunun farkına vardık. Minika Çocuk için yapılan bir kaç projede freelance olarak çalıştım. Şu an bir oyun stüdyosunda, mobil oyun alanında ve çalıştığım şirkete bağılı olarak Youtube'a kaliteli animasyonlar yapmaya çalışıyorum.

4.6.5. Hakan Yılmaz

ODTÜ'de ODTÜ'lü öğrencilerden 8 10 kişi ODTÜ gülmece topluluğunu kurduk. Orada karikatür çizmeye başladık. Güzel resim çizenler güzel hikâye yazarlar toplandık. Yaşım 21 idi o zamanlar. Ben herhalde 2. Sınıftaydım. Bir gün topluluğa gittim herkesin elinde tahta. Şeffaf bir kâğıt, topluluk binasının önünde oturuyorlar. Merak ettim sordum, bir animasyon firması ilan vermiş. Amatör karikatürcüler aranıyor ilanı. Hepsi attı elinden sonra çok zor diye. Biri de teslim edelim dedi. Bende merak ettim bana verin ben teslim edeyim dedim. Bir tanesine de baktım o sahneyi de yapabileceğimi düşündüm. Yurtta kalıyordum gittim çalışma odasına çalıştım onu bitirdim öyle götürdüm. Damla animasyon diye bir yer 1990 yılında. Orada parttime olarak çalıştım. Yaz tatilinde de 2 ay olmak üzere 4 5 ay civarında çalıştım. Damla animasyon Türkiye'de animasyon nasıl yaparız diye düşünmüş ilan vermiş resim ve grafik öğrencilerine. Yaklaşık 40 kişi toplamış. Başlarına da Almanya'da kamera eğitimi almış Bahattin Alkaç diye bir adam var. TRT den mesnevi hikâyeleri diye bir iş almış onu bitirmeye çalışıyorlar. Bu arada sürekli insanlar geliyorlar. Bol bol disney kitapları almışlar İngilizce. Ama okuyan da yok. Çok az kişi var kafayı animasyona takan 40 kişi içinde. Kalanların hepsi muhabbete gelmiş gibiler. 5 ay

sonrasında firma battı birkaç kişi kaldık. Onlar da İstanbul'a gittiler. Bende 91 yılından 95 e kadar animasyondan koptum.

Bir gün damla animasyondan Meral Abla ile karşılaştım Kızılay'da yürürken. Sen çok başarılıydın bak Kızılay'da bir firma var denge animasyon diye. Orada da çok iyi çocuklar var git bir sor seviyorsan dedi. Ki seviyorsan bu işi o kadar önemli ki o dönemde. Bilgisayar tekniği gelişmiş değil. Scanner denilen şey bazı ofislerde var sadece pahalı şeyler. Böyle bir iş yapmak istiyorsan bir stüdyonun imkânlarına ihtiyacın var teknik olarak. O yüzden paldır küldür gittim ben orada da trgt çizgi film yaptırıyor 12 13 kişi var ve keloğlan filmleri üretiliyorlar. Ben portfolyomu hazırlayıp gittim. Yine Bahattin Alkaç oranın yönetmeni. Kendi şirketini kurmuş baktı bana bir, portfolyonun hiç önemi yok becerirsen oturup yaparsan kalırsın yapamazsan gidersin dedi. İlk aldığım tepki buydu. İnsan kaynakları diye bir şey yok küçücük bir ofis insanlar bir araya gelip bir şeyler yapmaya çalışıyorlar. Orada yapamadım birkaç ay içinde ayrıldım. Sonra evde sıkıldım evde animasyon yapamıyorsun çünkü. Kendi kendine çizsen de animasyon yapamıyorsun. Kendi kendine kâğıtları sallayacak değilsin ya. Geri dönmem iyi oldu çünkü belli bir süre sonra Almanya'dan bir firma geldi. Taşeron firma arıyorlarmış. Zdf kanalına bir animasyon yapmak için. Bir tane bölüm gönderdiler. O 20 dakikalık bölümü 2 ay içinde bitirirseniz, projeyi size vereceğiz diye bir teklif vardı. Şirketin ayakta kalması için gece gündüz orada çizdik 10 kişi kadar insanla çalıştım orada. İlk 10 dakikasını istediler ilk başta. Ben yalnız başıma ilk 10 dakikanın 5 dakikasını çizdim. Proje yetişsin diye. Çok yoğun bir tempo gösterdim. Onlarda 3 dakikasını izleyip telefon etmişler projeyi size verdik diye. Yani animasyonda eğitilmiş alaylı lafları geçer. Bana eğitim almış olan ama beceremeyen insanlar da geldi ama eğitim almadan yapan insanlar var sen onlardan birisin. Gerçekten hareket hissin var algın var o şekilde beceriyorsun dediler. Bende elimden geldiği kadar eksik olduğum teknik kısımları okuyarak tamamlamaya çalıştım. 1996 da denge animasyondan ayrıldım. Sonrasında Almanya'daki ekip iletişim kurdular animatöre ihtiyaçları varmış Avusturya'daki bir ekibin. Onlarla başladım caricartoon diye bir firmaya 96 dan 2001 yılına kadar gorax diye bir projenin her şeyini yaptım. Küçük bir ekipti bende tek çizdim. Gorax iyi gitti ama ekonomik krize takıldı. Daha sonra gorax projesinin yönetmeni oldum. O ara çok fazla şey öğrendim. Türkiye'de nasıl işliyor yurt dışında nasıl o aradaki farkı o zamanlar öğrendim. İnsanlar bir kere çok analitik düşünüyorlar, onu anladım.

2000 2002 arası gorax'ın oyununu yaptık o zamanlar flash programıyla yapılıyor. 4 tane oyun yaptık. 2002 yılında halıcı bilgi işlemde çalışıyordum. ODTÜ teknokent'te. İnteraktif cd yapıyorduk öğrenciler için. 2 yıl o şekilde çalıştım. Adapte olamadım ama bu tip yerler animasyon stüdyolarıyla uç yerdeler. Animasyon stüdyoları sanatçılar tarafından yazılım şirketleri mühendisler tarafından yönetilen yerler. Onun için çok fazla dayanamadım işin açığı. İşe de ihtiyacım vardı. Sebit'te de çalıştım 1 yıl. Sonrasında arkadaşlarımla animasyon yapmaya çalıştım ama olmadı. 2000 den 2005 e kadar animasyona dönme çabalarım oldu ama olmadı. Ülkedeki şartlar yüzünden.

Animasyon stüdyoları borçları yüzünden hep battı. Küçük stüdyolar senede 1 2 defa proje alabiliyorlardı. Atıyorum trafik eğitimi çizgi filmi. Temizlik eğitimi çizgi filmi gibi işlerdi hep. Politik şeylere çok girmek istemiyorum ama devletin böyle işlere çok bütçe ayıramadığını. Bu işlere para yaratılmaya çalışıldığını, bağlantıları olan adamlarla iletişim kurmak zorunda olduğunu gördüm. Animasyon stüdyo varsa birisinin de alım satım işleriyle ilgilenmesi gerekiyor. Yoksa yapılabilecek bir şey değil. Türkiye'de reklam sektörü iyi

4.6.6. Hatice Mutlu

Hatice ben ilk önce iki boyutlu animasyon alanında çalışıyordum eskiden. After effects photoshop ama 3d öğrenmeye başlamıştım önce 3dsMax'e başladım sonra maya'ya geçtim. Kendi kendime modeller yapıyordum önce. Özellikle oyun olsun diye başlamadım üç boyutlu alanda çalışmak istiyordum sadece.

İstanbul'da Cnbc-e de çalıştım. Orada iki boyutlu çalışıyordum ekonomi kuşağına grafik yapıyordum ama çok da güzel değildi çünkü orada bir format var ve oradan çıkamıyorsanız bizim çizgimiz bu diyorlardı, biz de ona göre şeyler yapıyorduk tasarım yapma gibi bir lüksümüz yoktu sonra üç boyutlu çalışmak istedim özellikle oyun olsun gibi bir isteğim yoktu oyun firması denk geldi açıkçası. O dönemde Ankara'ya taşındım sohbete de çalıştım. 4 5 farklı oyunda çalıştım.

4.6.7.Kemal Demirpolat

Mezun oldum, iş arıyordum. Biraz çalışayım artık nasıl bir şeymiş çalışmak dedim. Boş boş oturursam oyun oynarım sadece diye düşündüm. Bizim bir multimedya dersimiz vardı

okulda. Facebook grubuna yazmış birisi. Amelos interactive diye bir şirket tasarımcı arıyor gibi bir şeyler. Bende başvurdum mezun olur olmaz. Sonra biraz daha bakınmaya başladım. Sonra gamelooper ı gördüm onlar da oyun motoru yapıyorlar. Oraya staja girdim. Gamelooper a girdim bir ay kadar takıldım orda. Sonrasında amelos' da başladım.

Oyun sektörüne girdiğimde hiç iyi değildim. Hiçbir şey bilmiyordum oyuna dair. Biraz unity biliyordum ama 3d kısmını biliyordum sadece. 3d oyun yapıyorduk derslerde. Çok basit derecede animatör kısmını ve animasyonları birbirine bağlamayı falan biliyordum. Çok basit şeylerini biliyordum. Snake.io nun iconlarını yap dediler onlarla uğraştım. Datalarına baktım. Daha çok creative yap diyorlardı reklam videosu yapıyordum. Reklam vidyolarına creative diyorlar. Neyse sonra yeni insanlar geldiler derken ekip büyüdü. Yeni oyunlar prototipler falan yaptık. Bazılarını iptal ettik.

4.6.8. Olcay Mancılıkçılar

İsmim Olcay Mancılıkçılar. Yaklaşık 7 8 yıldır animasyon sektöründe çalışıyorum. Önceleri animatör olarak çalışıyordum. Şuan hem animatör hem de teknik animatör olarak çalışıyorum. Yani rigging (kemikleme) dediğimiz kısımlarla da ilgileniyorum. Öncesinde bu işe evden öğrenerek başlayanlardı. İnternette video, tutoriallar izledim. Üniversiteden mezun olduktan sonra küçük bir demo hazırlamıştım. İstanbul'da'ki cordoba diye bir şirkete yolladım. İlk animasyon tecrübemi orada kazanmaya başladım. Cille diye bir çizgi film projesi vardı onda çalıştık 2 yıl kadar. Sonrasında bir sürü farklı şirkete geçtim. Cordobadan sonra çalıştığım yerde memo isimli bir projede çalıştım. O da 6 ay sürdü sonra şirket battı. Maaşlarımızı ödeyemediler. Daha doğrusu projeyi satamadılar. Maaşları ödeyemeyince de şirketi kapatmak zorunda kaldılar. Sonrasında niloya diye bir projede çalıştım. O projeden de 6 7 ay sonunda ayrıldım. Çünkü artık çizgi film sektörünün bana göre olmadığını fark etmiştim. Baya bir sıkıttı canımı. Çok kafamdaki gibi olmuyordu. Ben daha çok vücut mekaniği olsun daha çok dövüş combat olan animasyonlara ilgim vardı. Acting çok ilgimi çekmedi açıkçası. Sonrasında da tale worlds e başvurdum bundan 4 yıl önce. Görüşmeye çağırdılar, o günden bu güne orada çalışıyorum.

4.6.9. Onur Bakar

Adım Onur Bakar ve sektöre 2010 yılında giriş yaptım ODTÜ ATOM'da. Start-up birkaç firma için oyunlarına çizimler animasyonlar yaparak attım ilk adımlarımı hayallerime.

Yaklaşık bir sene sonrasında okulumu ve projelerimi engellediğini düşündüğüm için ayrıldım. Mezun olunca tekrar döndüm ve tekrar ayrıldım. 2014-16 arasında freelance olarak yurt içine ve dışına iş yaptım. Freelance ayrı bir sabır gerektiren disiplin. İş seçme şansınız yok ve her işte olduğu gibi revizyonlar freelance olduğunuz için biraz daha acımasız. Şuan yine ODTÜ’de bir oyun firması için çalışıyorum. Sektör değiştirmeyi kesinlikle düşünmüyorum ve üretmeye devam edeceğim.

4.6.10. Özgüncañ Gümrah

Öncelikle kariyerime oyun sektörü ile başlamış olup oyunlar içerisinde kullandığımız animasyonlar ilk adımı atmamı sağladı. Bu da ODTÜ Teknokent’in kurmuş olduğu Animasyon Teknolojileri ve Oyun Gelişme Merkezi, kısa adı ile ATOM sayesinde oldu. ATOM ’un gerek oyun gerek ise animasyon sektörüne katkıları bu gün ülkemizde bu sektörün oluşmasında en büyük etkilerden birine sahiptir. Ancak esas animasyon serüvenim TRT’ye animasyon yapan bir firma olan Kelebek Animasyon Stüdyosu ile başladı. Animasyon konusundaki bilgi birikimim orada oluştu ve o stüdyoda piştim diyebilirim. Şu anda da bulunduğum firmada sanat yönetmeni olarak oyun projelerinde animasyon üretmekte, bununla birlikte YouTube için yaptığımız animasyon projelerinde sanat yönetmenliği yapmaktayım.

4.6.11. Armağan Gökçearslan

Hacettepede okurken iki dönem animasyon dersi aldım o zaman bir başlangıç yapmıştım. Daha sonra mastırımı yaparken, benim tez konum Eğitim CD lerinde grafik tasarım sorunlarıydı ve coğrafya dersi için CD tasarlamıştık. O konuyu anlatabilmek için de çeşitli animasyonlar yaptım. Flash programını kullandım, 3d Studio Max programı kullandım. Giriş gibiydi benim için. Daha sonra doktoramda da animasyon yapabileceğimi düşündüm. Çok zevk kaldım bu işten.

Doktoramı yaparken de, Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket başlıklı tezini yaptım ve maya programını kullandım. 5 dakikalık bir film yaptım tezim için. Hatta bu film slovenya film Festivali’nde gösterildi. İlk beşin içine girdim.

Şu anda da animasyon dersi veriyorum. Animasyon bir ekip işi ve çok fazla zaman alıyor. Bir kişinin tek başına yapabileceği bir iş değil büyük bir ekip gerektiriyor. Bu da bizi kısıtlayan etkenler diyebiliriz.

Orhan Umut Gökçek, ailelerin çocuklarını meslek seçimlerinde gereğinden fazla etkilediklerini belirtmiştir ayrıca, Orhan Umut Gökçek ve Şeyma Kavak Gökçek, lisans eğitimi sırasında animasyon ile tanıştıklarını söylemişlerdir. Beril Karancı ise hayalinin kendi hikâyelerini ve senaryolarını yaratmak olduğunu, herkesin kendi eğilimi olduğunu ve kendi eğilimlerini farkettiğinden beri animasyon bölümünde okumak istediğini söylemiştir.

Hakan Yılmaz, ODTÜ de gülmece topluluğunu kurduktan sonra karikatür çizmeye başlayarak animasyona ilk adımı attığını, hemen ardından 1990 yılında Damla Animasyon Stüdyosunda part time işe girdiğini belirtmiştir. İlerleyen yıllarda Damla Animasyon Stüdyosunda Alman ZDF kanalı için animasyon projelerinde animatör olarak, Avusturya'lı bir firma için Gorax projesinde yönetmen olarak çalışmış olup, belirttiğine göre Türkiye'de animasyon firmalarının işleyişi ile yurt dışındaki animasyon firmalarının işleyişi arasındaki farkı bu sayede öğrenmiştir.

Hatice Mutlu, Cnbc-e de 2 boyutlu animasyonlar yaparak sektörde çalışmaya başladığını, daha sonraları 3boyuta olan ilgisini farkedip, zamanla kendisini oyun sektöründe çalışırken bulduğunu söylemiştir. Kemal Demirpolat ise, lisans eğitimi boyunca animasyon eğitimi ve modelleme eğitimi aldığını ve Hatice Mutlu ile benzer bir şekilde kendisini oyun sektöründe bulduğunu belirtmiştir.

Armağan Gökçearslan, lisans eğitimi sırasında animasyon dersi aldığını, animasyona başlangıcının bu şekilde olduğunu söylemiştir. Eğitimi sırasında animasyondan zevk aldığını anlamış olup, doktorasını animasyon alanında yapmıştır. Doktorası sırasında, akademik çalışmaların yanı sıra kısa filmler de ürettiğini, bu filmleri üretmek için gerekli olan yazılım bilgisini ise internetten izlediği eğitim videoları ile edindiğini söylemiştir. Aynı şekilde Olcay Mancılıkıçlar'da üniversiteden mezun olduktan sonra internetten izlediği eğitim videoları sayesinde öğrendikleri ile bir demo hazırladığını, Bu demoyu da animasyon şirketlerine gönderdiğini, bu sayede Cille isminde projede 2 yıl çalıştığını belirtmiştir. Mancılıkıçlar, daha sonra İstanbul'da çeşitli şirketlerde animatör olarak çalışıp, bu sektörün kendisine göre olmadığını anladığını belirtmiştir. Şu anda ise bir oyun şirketinde teknik animatör olarak çalışma hayatını sürdürdüğünü söylemiştir.

Onur Bakar, 2010 yılından beri ODTÜ Teknokent'te bulunan Animasyon Teknolojileri ve Oyun Merkezinde çeşitli firmalara illüstrasyonlar ve animasyonlar yaparak bu sektöre girmiş olup, 2014 2016 yılları arasında yurt dışında birkaç firma için çalıştığını belirtmiştir. Ayrıca Onur Bakar, kesinlikle sektör değiştirmeyi düşünmediğini, bu sektör için üretmeye devam edeceğini belirtmiştir.

4.7. Size yöneltilmiş soruların dışında, alana yönelik herhangi bir katkınız var mıdır?

4.7.1.Hakan Yılmaz

Türkiye içinde çok fazla olmayan bir iş yapıyoruz. Çok ayırık durumdayız. Onun için, en fazla bütçe ayrılmasında, para işlerinde yolu açılması gereken mesleklerden biri diye düşünüyorum. Umarım olur. Ekleme istediğim en önemli şey o. Ülke içinde değil de, bu işi yapmak isteyen dünya çağında düşünmeli diye düşünüyorum. Bunun da çerçevesini iyi çizmek lazım. Bir kere önce senaryo ve hikâyeleştirmeyi öğrenmek gerekiyor. Uluslararası dersler var artık. Onları tavsiye edebilirim. Ben öyle bir ders almayı düşünüyorum. Bir projem var onu yazıyorum aynı sorunda dönüp dolaşıyorum. Ya da birilerinin bunu becerebilmesi gerekiyor ki ben ondan faydalanayım. Bir de bırakmamak gerekiyor. Emek vermek gerekiyor.

4.7.2. Hatice Mutlu

Karşılaştığım zorluk olarak iş bulma sıkıntısı Ankara özelinde var üç boyut modelleme ile uğraşacaksan, Askeri simülasyon şirketleri var oralarda iş bulabilirsin basit düzeyde animasyon da yaparlar. O iş bana biraz mutsuz geliyor tamam tasarım yapıyorsun güzel işler çıkartıyorsun zevkli olabiliyor ama bir amacı yokmuş gibi hissediyorum oyunda bir ürün çıkıyor ortaya

4.7.3.Armağan Gökçearsan

Animasyon dediğim gibi sabır işi. Çok zevkli ama sabır isteyen bir iş. Çok uzun soluklu bir iş. İleride çok daha iyi seviyelere geleceğimize inanıyorum ama biraz desteğe ihtiyacımız var. Üniversitelerinde bu konuda çaba harcaması lazım. Üniversiteler içinde bu durum

maddiyat meselesi. Oturursun tek başına bir afişi yaparsın. Kimseye ihtiyacın yok afiş yaparken ama filmde böyle bir şey yok. O kadar çok meslekten insanın bir araya gelmesi gerekiyor ki bu sektörde elin kolun bağlanıyor. Akademisyen olman pek bir şey değiştirmiyor. Bu, ekip, teknoloji ve para işi. Ciddi işler için bu üçünün bir araya gelmesi şart.

Hatice Mutlu bu soruya, Ankara’da özellikle modelleme ile uğraşan insanlar için iş bulmanın çok zor olduğunu, mevcut işlerin ise mesleki açıdan tatmin etmediği belirterek cevap vermiştir. Hakan Yılmaz ise, çok az yapılan bir iş yaptıklarını ve bu işi yapanların dünya çapında düşünmesi gerektiğini, hikayeleştirme ve senaryolaştırmanın mutlaka öğrenilmesi gerektiğini söylemiştir. Armağan Gökçearsan ise, animasyonun sabır işi, ve çok uzun soluklu bir iş olduğunu, ileride çok iyi seviyelere gelebileceğimizi fakat şimdilik biraz desteğe ihtiyacımızın olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca Armağan Gökçearsan, animasyon üretmek için birçok meslekten insanın bir araya gelmesi gerektiğini söylerken, akademisyen olmanın bir şeyi değiştirmedığını, bu işin ekip, teknoloji ve para işi olduğunu, ciddi işler üretmek için bu üçünün bir araya gelmesinin şart olduğunu belirtmiştir. Aynı şekilde Hakan Yılmaz’da bu meslekle uğraşan insanların çok ayrık olduğunu, devlet desteklerinin artmasını, bütçelerin oluşturulup yetenekli insanların bir araya getirilmesi gerektiğini, ancak mesleğin önünün bu şekilde açılabileceğini belirtmiştir.

BÖLÜM V

SONUÇ

Türkiye’de animasyonun teknik açıdan durumu değerlendirildiğinde, bu alanda çalışan çok yetenekli insanların olduğu, fakat film üretiminde halen sorunların ve zorlukların olduğu ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada görüşmeye katılanların bir kısmı, bu sorunları animasyon sürecini organize edecek bir süpervizör ya da animasyon yönetmeni eksikliğine bağlarken, bir diğer kısmı da stüdyolardaki yetersizliklere dayandırmaktadır.

Bu çalışmadaki alınan yanıtlara göre, ülkemizde üretilen animasyonların teknik açıdan eksik olduğu ve acele yapılan animasyonların da tarzı etkilediği sonucunun yanı sıra, animasyon yapımı öncesi yazılan senaryoların, film bitene kadar hiçbir şekilde değiştirilmemesinin de akıcılık sorunlarını beraberinde getirdiği sonucu ortaya çıkmıştır.

Alınan verilere göre, Türkiye’deki animasyon kimliği için kişilerin tamamının düşüncelerinden, kazanılmış bir kimliğimizin olmadığı yönünde bir sonuca da varılmaktadır. Animasyon kimliğinin, ülkeler üzerinden değil de, animasyon stüdyoları üzerinden konuşulmasının daha doğru olduğu, ülkelerin değil, firmaların farklı tarzlarının olabileceği, zamanla da bu tarzların animasyon kimlikleri haline gelebileceği sonucu ortaya çıkmıştır.

Türkiye’de animasyon eğitimi veren kurumlar sorulduğunda kişilerin tamamı, üniversitelerdeki imkânların yeteri kadar iyi olduğunu belirtmiştir. Animasyon eğitimi veren kurumlardaki akademisyenlerin, zorlu eğitim hayatı sırasında animasyon alanındaki yenilikleri takip edememesinin sektör ile okulların arasındaki bağı kopardığı sonucunun yanı sıra, okullarda sadece animatör yetiştirmeye yönelik çalışmalar olduğu, animasyon stüdyolarında diğer alanlarda çalışacak kişiler yetiştirmeye yönelik bir çalışma olmadığı

sonuçlarına varılmıştır. Ayrıca okullardan bağımsız olarak, internet üzerinden izlenen eğitim videolarının da animasyon eğitiminde büyük rolü olduğu anlaşılmıştır.

Animasyon alanında karşılaşılan zorlukların, bilgisayar yazılımlarının pahalı olması, Türkçe kaynakların yetersizliği ve esnek çalışma saatlerinin her zaman çalışanların aleyhine olması, maaşların zamanında yatırılmaması gibi çalışma şartlarındaki zorluklar olduğu sonucuna varılmıştır. Devletin animasyon sektörüne desteği ile ilgili, Kültür Bakanlığı'nın ve BEBKA'nın animasyon sanatına görüldüğünden fazla destek olduğu, fakat sinema desteği ile kıyaslandığında verilen desteklerin yetersiz olduğu sonucuna ulaşılmış ve desteklenen kişi sayısının artırılması gerektiği ortaya çıkmıştır.

Sanatçıların, animasyona başlama serüveni ele alındığında, kişilerin büyük bir kısmı, lisans eğitimi sırasında animasyon ile tanıştıklarını söylemişlerdir. Diğer bir kısmı ise, üniversiteden sonra 3 boyuta olan ilgisini fark edip, zamanla kendisini oyun sektöründe çalışırken bulduğunu söylemiştir. Animasyon film yapımcılarının neredeyse tamamı, filmleri üretmek için gerekli olan bilgisayar programı bilgilerini internetten izledikleri eğitim videoları ile edindiklerini belirtmişlerdir.

İletişim kurulan kişilerin son olarak eklemek istedikleri, animasyonun çok az yapılan bir iş olduğu ve bu işi yapanların dünya çapında düşünmesi gerektiği, ayrıca hikayeleştirme ve senaryolaştırmanın da animasyon ile birlikte mutlaka öğrenilmesi gerektiğidir. İletişim kurulan kişilerin tamamının ortak görüşü, animasyonun çok uzun soluklu bir iş olduğu, animasyon üretmek için birçok meslekten insanın bir araya gelmesi gerektiği ve bu yüzden desteğe ihtiyaç olduğu yönündedir.

Türkiye'de animasyon sektörünün sorunları;

- Animasyon Film alanında özelleşmiş yönetmen eksikliği
- Şirketlerin maddi sıkıntılarının, animasyon kalitesini etkilemesi
- Animasyon eğitimi veren üniversitelerin, sektörden kopuk olması
- Animasyon alanı ile ilgili Türkçe kaynak sıkıntısı
- Animasyon yapımına ilgi duyan kişilerin, sektör ile geç tanışması
- Bilgisayar destekli animasyon yazılımlarının çok pahalı olması
- Çalışma şartlarındaki zorluklar
- Devlet desteklerinin yetersiz olması, olarak özetlenebilir.

KAYNAKLAR

3D Animasyonun Geleceđi (t.y.) <https://tmresearchblog.com/continued-technological-advancements-shape-3d-animations-future/> adresinden erişilmiştir.

Abisel, N. (2014). *Sessiz sinema* (3. Baskı). İstanbul: De Ki

AJA (2018). *Anime industry report 2017*. The Association of Japanese Animations.

Akipek, F.Ö., İnceođlu, N. (2007). Bilgisayar destekli tasarım ve üretim teknolojilerinin mimarlıktaki kullanımları. *YTÜ Mim. Fak. E-Dergisi*, 2(4), 237-253.

Alabay, N. (2003). *Grafik animasyon sistemleri*. Ankara: Detay.

Alpin, H. (2006). *Çizgi roman ansiklopedisi*. İstanbul: İnkılap.

Animasyonun Tarihi (t.y.).
http://www.softschools.com/timelines/history_of_animation_timeline/251/
adresinden erişilmiştir.

Aran, İ. (2009). *Stop-motion animasyon tekniğinde hareket sorunları ve uygulama çalışmaları*, (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

Aydın, H. (1989). *Kamerasız, senaryosuz sinema ve Norman McLaren* İstanbul, Hil.

Balaban, Y. (2007). *Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: “Mumya” “Küçük Kardeşim” “Matrix” İncelemesi*, (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

Balta Tezcan, G. (1990). *Animasyon üretim tekniklerinin deneysel analizi üzerine bir araştırma.*, (Sanatta yeterlik tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

Baykut, E. (2015). Reklamlarda kullanılan animasyon karakterlerinin tüketici algısı üzerine etkisi. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

- BEBKA (2017). *Animasyon sektörü raporu*. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı: Eskişehir.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve grafik tasarım*, Ankara, Dost.
- Benice, A. (2000). Animation technique. *Anadolu Üniversitesi Art Mag Dergisi*, 16, 25-29.
- Caillou Karakteri (t.y). <http://en.caillou.com/about> adresinden erişilmiştir.
- Canlandırma ve Animasyon Eğitimi (t.y.). <https://serdara.com/canlandirma-animasyon-egitimi> adresinden erişilmiştir.
- Council of Europe (2015). *Mapping the animation industry in Europe*. Strasbourg: European Union.
- Çakır, H. (1999). *Bilgisayar destekli eğitimde grafik animasyon tekniklerinin kullanılması*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Çeviker, T. (1995). *Karikatür üzerine yazılar*. İstanbul: Iris.
- Demircioğlu, N. (1994). *Multimedia kapsamında animasyon*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Disney Club Steamboat Willie Karakteri (t.y.). http://disney.wikia.com/wiki/Steamboat_Willie
- Doraemon Karakteri (2005). [http://doraemon.wikia.com/wiki/Doraemon_\(2005_anime\)](http://doraemon.wikia.com/wiki/Doraemon_(2005_anime)) adresinden erişilmiştir.
- Erkmen, B. (1983). Hazırlanmamış bir grafik sanatlar sözlüğünden bazı alıntılar. *Hürriyet Gösteri*, 31. Sayı, 1983.
- Ferdinand Karakteri (t.y.) <https://www.foxmovies.com/movies/ferdinand>, adresinden erişilmiştir.
- Fox, D., Waite, M. (1984). *Computer animation primer*. McGraw-Hill, Inc.
- Garanti Bankası Animasyonlu Reklam (t.y.) https://www.garanti.com.tr/tr/garanti_hakkinda/kurumsal-iletisim/videolarimiz/reklam-filmlerimiz.page, adresinden erişilmiştir.
- Genç, M. (2013). Animasyonla eğitimin öğretmen adaylarının biyoloji tutumuna etkisi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(7), 47-61.

- Gökçearslan, A. (2016). Çizyoynat. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 36, 90-110.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye'de animasyonun gelişimi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- GPA (2016). *Animation made in Germany*. Ludwigsburg: German Producers Alliance.
- History of Animation (2018).
- Hünerli, S. (2002). Development of animation in Turkey. *Selçuk İletişim*, 2(3), 30-34.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma sineması üzerine*. İstanbul: Es.
- İlgaz, S. (1997). *Çizgi film*. İzmir: Leyla.
- Kaba, F. (1992). *Animasyonun eğitim amaçlı kullanımı*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Kahraman, A. D. (2013). *Canlandırmanın (animasyonun) öğrenci başarılarına ve derse ilişkin tutumlarına etkisi*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Karasar, N. (1999). *Bilimsel araştırma yöntemi* (9. basım). Ankara: Nobel.
- Kenny, R., Broughton, T. (2011). *Securing the future of UK animation*. London: Citeseerx.
- Köşker, N. (2005). *Televizyondaki çizgi filmlerin (animasyon), ilköğretim çağı çocuklarının eğitimi üzerine etkileri*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Kültürel Değerler Hacivat KAragöz (t.y.). <http://www.bursanindegerleri.com/kulturel-degerler/hacivat-karagoz/> adresinden erişilmiştir.
- Lego Filmi (t.y.). <http://brickfilms.com/brickfilm-lego-fun/> adresinden erişilmiştir.
- Luts, E. G. (2014). *Animated cartoons* (3. Publishing). Newyork: Applewood Books.
- Mayer, R. E., Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87-99.
- Mimari Animasyon Çalışması (t.y.). <http://www.tr3d.com/galeri/malatya-besler-mimari-animasyon.htm> adresinden erişilmiştir.
- Murtagh, A., Murphy, C. (2015). That's not all Folks: Developing the Animation Sector. N. Ireland: Honeycomb.

- NTV (2018). <https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/tum-zamanlarin-en-yuksekk-hasilatli-animasyon-filmleri> adresinden erişilmiştir.
- Orman Çetesi Film Afişi (t.y.). <http://www.beyazperde.com/filmler/film-250871/> adresinden erişilmiştir.
- Öğrenci Yurdu Animasyon Tanıtım Filmi (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=hotvvBVhxxQ>, adresinden erişilmiştir.
- Özön, N. (2000). *Sinema, televizyon, video, bilgisayarlı sinema sözlüğü*. İstanbul: Kabalcı.
- Parkinson, D. (1995). *From Scienceto Cinema*, İtalya
- Pekdağ, B. (2010). Kimya öğreniminde alternatif yollar: animasyon, simülasyon, video ve multimedya ile öğrenme. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 7(2), 79-110.
- Power, A. (2015). “Trenk, The Little Knight” <http://cineuropa.org/en/film/303027/> adresinden erişilmiştir.
- PrNewsWire (2018). <http://www.prnewswire.com/news-releases/european-animation-industry-2015-strategies-trends-and-opportunities-300061871.html> adresinden erişilmiştir.
- Praxinoscope Cihazı (t.y.). <https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope> adresinden erişilmiştir.
- Rafadan Tayfa Filmi (t.y.) <http://www.trtcocuk.net.tr/rafadantayfa>, adresinden erişilmiştir.
- Reynaud E (t.y.) “Praksinoskop Aletinin İcadı” <http://diaprojection.i.d.f.unblog.fr/files/2011/01/reynaud03.jpg> adresinden erişilmiştir.
- Rotoscoping Tekniğinin Tarihi (t.y.). <http://www.brattleblog.brattlefilm.org/2015/09/11/history-of-the-rotoscoping-technique-2-3231/> adresinden erişilmiştir.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun önlenemez yükselişi* (1. Basım). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi
- Savaş, C. (2018). *Türkiye’de canlandırma sineması: “Kötü Kedi Şerafettin” örneği*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Savaş, U. (2015). *Canlandırma heykel: heykel ve animasyonun ortak noktaları üzerine bir deneme*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

- Seza, G. (2009). *Fotoğraftan sinemaya hareket imgesi stop-motion kukla sineması*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Sezgin, M. K. (1990). Canlandırma. *Kurgu Dergisi*, 7(7), 191-229.
- Sherman, M. R. (2003). *Hollywood 2D digital animation*. USA: Thompson
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 3, 99-114.
- Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden evrensele Japon anime ve manga sanatı. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 7(7), 31-60.
- Tavuklar Firarda Film Afişi (t.y.)
<http://www.digitalspy.com/movies/news/a855693/chicken-run-2-sequel-aardman-release-date-plot/> adresinden erişilmiştir.
- Taylor, R. (1999). *The encyclopedia of animation techniques*. London: Quatro Publishing.
- TDK (2018). Büyük Türkçe Sözlük.
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts adresinden erişilmiştir.
- Tezcan, G. (1990). *Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma*, (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- The Magic Lantern, (t.y.). https://web.stanford.edu/group/kircher/cgi-bin/site/?attachment_id=555 adresinden erişilmiştir.
- The Skeleton Dance (1929) <http://www.wonderandcompany.com/-tis-season-watch-skeleton-dance/> sayfasından erişilmiştir.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırmanın tarihçesi ve Türk canlandırma sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 227-241.
- UNCTAD (2010). *Creative economy: a feasible development option*. New York: United Nations.
- Ursavaş, A. (1997). *Bilgisayar animasyon ve uygulama alanları*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Ürkmez, B. (2017). *Turkish animation: a contemporary reflection of the karagöz shadow play*. İçinde: Ed. Stefanie Van De Peer, *Animation in the Middle East: Practice and Aesthetics from Baghdad to Casablanca*, New York: Tauris.

Varol, G. (2013).*Yükseköğretim programlarına yansımaları açısından grafik tasarımın günümüzdeki terminoloji sorunu*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

Vitamin Eğitim Bilimsel Araştırmada Değişkenler (t.y)
[http://www.vitaminegitim.com/ortaokul/detay/bilimselarastirmalardadegiskenler?i=](http://www.vitaminegitim.com/ortaokul/detay/bilimselarastirmalardadegiskenler?i=TRF0703AN001)
TRF0703AN001 adresinden erişilmiştir.

Wellins, M. (2005). *Story telling through animation*. New York: Charles River Media

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Londra ve New York: Routledge.

Williams, R. (2001). *The animators survival kit*. New York: Faber and Faber

Yesilcamın Kayıp Çizgi Filmi Evvel Zaman İçinde (t.y).
<http://www.novicinema.com/2016/10/yesilcamn-kayp-cizgi-filmi-evvel-zaman.html>
adresinden erişilmiştir.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2003). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldız, M. B. (2005). *Animasyon amaçlı kukla*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

Zeotrope cihazı (t.y). <https://ltc.uow.edu.au/science/pictures/-zeotrope%202.JPG>
adresinden erişilmiştir.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : Hüsnüoğlu, Mehmet Atılay
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 1.12.1986 – Ankara
Medeni hali : Bekar
Telefon : 05364925091
Faks :
e-mail : mehmetatilay@gmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
		Devam ediyor
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi /	2012
Lisans	Süleyman Demirel Üniversitesi /	2010
Lise	Dr. Şerafettin Tombuloğlu Lisesi	2004

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2018-Halen	Amelos Interactive	Tasarımcı
2013-2014	. Atasarım Mimarlık	Tasarımcı

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

Hobiler

Yüzme, Gitar, Dans



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..