

# TASARIMDA DİJİTALLEŞEN DÖNEMİN ANİMASYON SİNEMASINA ETKİSİ

Serra ERDEM  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye  
serra.erdem@hbv.edu.tr  
<https://orcid.org/0000-0002-6689-1913>

<i>Atıf</i>	Erdem, S. (2024). Tasarımda Dijitalleşen Dönemin Animasyon Sinemasına Etkisi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (2), 507-518.
-------------	--

## ÖZ

Dijitalleşme olgusu özellikle 20. yüzyılın son çeyreğinde sanatın her alanında kendini göstermeye başlayan, dijital çağın bir getirisi olarak sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak gelişen ve zaman geçtikçe içi içe giren iki sanat dalı tasarım ve sinema da dijitalleşen bu dönemden doğrudan etkilenmekte ve paralel gelişmeler göstermektedirler. 21. yüzyıla gelindiğinde ise geleneksel tasarım süreçlerinin kendisini geliştiren teknoloji ve dijitalleşme ile birlikte bambaşka bir boyuta taşınması ile birlikte, tasarımı kendi bünyesinde barındıran sinemanın da bu gelişim ile birlikte bambaşka bir boyuta taşındığı görülmektedir. Tasarımda gelişmekte olan dijitalleşme olgusunun filmlerin çekim, üretim, dağıtım, gösterim aşamalarına kadar olan bütün süreçlerini değiştirdiğini gözlemlemekteyiz. Bu çalışma, süreç içerisinde gelişen tasarım teknolojisinin ve dijitalleşme olgusunun animasyon sineması üzerindeki etkilerini, bu alanda öncül örnekler üzerinden incelemeyi ve teknoloji ve dijitalleşmenin tasarım sürecine nasıl uyarlandığını ve animasyon sineması üzerindeki etkilerini değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Seçilen örnekler üzerinden yapılan değerlendirmeler, tasarım sürecinde dijitalleşmenin nasıl kullanıldığını ve bu kullanımın animasyon sinemasındaki yansımalarını ortaya koyacaktır. Sonuç olarak, tasarımda dijitalleşmenin etkileriyle ilgili bir analiz sunulurken, animasyon sinemasında meydana gelen değişikliklerle ilişkilendirilecektir.

*Anahtar Kelimeler: Tasarım, Sinema, Dijitalleşme, Animasyon, Teknoloji.*

## THE EFFECT OF DIGITALIZED ERA IN DESIGN TO ANIMATION CINEMA

### ABSTRACT

The phenomenon of digitalisation is frequently encountered as a result of the digital age, which started to manifest itself in every field of art, especially in the last quarter of the 20th century. Design and cinema, two branches of art that develop on technological developments and become intertwined as time passes, are directly affected by this digitalised period and showed parallel developments. When it comes to the 21st century, it is seen that traditional design processes have carried themselves to a completely different dimension with the developing technology and digitalisation, and cinema, which incorporates design within itself, has moved to a completely different dimension with this development. We observe that the digitalisation phenomenon developing in design has changed all the processes of films from shooting, production, distribution and screening. This study aims to examine the effects of design technology and

digitalisation phenomenon on animation cinema through pioneering examples in this field and to evaluate how technology and digitalisation are adapted to the design process and their effects on animation cinema. The evaluations made through the selected examples will reveal how digitalisation is used in the design process and the reflections of this use in animation cinema. As a result, an analysis of the effects of digitalisation in design will be presented and related to the changes in animation cinema.

**Keywords:** *Design, Cinema, Digitalization, Animation, Technology.*

## GİRİŞ

İnsanoğlu geçmişten günümüze kendini ifade etme ihtiyacı için değişik yollara başvurmuştur. Bu biçimlerin erken tarihli kanıtları milattan önceki dönemlerde karşımıza çıkmaktadır. İspanya’da bulunan Alta Mira mağarası, Fransa’da bulunan Lascaux mağarası paleolitik dönem duvar resimlemelerine ev sahipliği yapar. Çoğu sanat tarihçisi, arkeolog, davranışbilimci, toplumbilimci, tasarımcı bu resimlerin yapılış amaçları ile ilgili farklı yorumlarda bulunmuş olsalar da kesin olan tek şey bu resimlemelerin insanın kendini ifade etme ihtiyacından ortaya çıktığıdır ve bu ifade biçimi yazıdan önce resimlemeler ile kendini göstermiş olduğudur. Bu resimlemeler uygarlıkların gelişimi ile doğru orantılı olarak değişime uğramış, ama özünde insanın kendini ifade etme ihtiyacı olarak medeniyetlere hizmet etmiştir. Farklı yer ve biçimlerde gelişerek kendini gösteren bu ifade biçimi milattan önceki yıllardan hatta yüzyıllardan içinde bulunduğumuz 21. yüzyıla kadar gelişerek gelmiştir. Bu ifade biçimlerini bünyesinde barındıran görsel sanatlar içerisinde resim ve heykel ile başlayan denemeler, fotoğraf makinesinin icadı gibi buluşlar ile birleşerek, görsel sanatlar alanında bir devrim, yeni bir tarihsel başlangıç yaratmıştır. Örneğin, 19. yüzyıl boyunca fotoğrafçılar, fotoğraflarının temeli için sanatsal bir etki olarak ressamların kompozisyon tekniklerini kullanmışlardır. Bireyler, eylemlerini anlık olarak belgelemek amacıyla teknolojiyi geliştirdikten sonra, fotoğraf, sanatla ilişkilendirilen yeni bir ifade biçimi olarak önem kazanmıştır. 19. yüzyılın ikinci yarısında hızlanan fotoğraf çalışmalarını hareketli görüntüyü yaratma çabaları hızlanmış, bu çabaların sonucu olarak sinema sanatı doğmuş, hatta kendi içinde farklı türlere ayrılacak kadar ilerleyen teknoloji ile birlikte gelişim göstermiştir. Özellikle 19. yüzyılın son çeyreğinde karşımıza çıkan durağan görüntüleri hareketli görüntülere evirme çabaları hızlanmıştır. Bu çabalar sinema sanatını doğurmuş ve kendi içerisinde farklı türlere ayrılan sinema alanlarından bir tanesi de animasyon sineması olarak karşımıza çıkmıştır. Animasyon sinemasına geçmeden önce animasyonun ne olduğu, nasıl bir gelişim süreci geçirdiği ile ilgili bilgi vermek yerinde olacaktır.

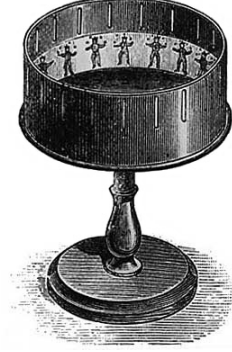
## ANİMASYON SİNEMASININ KISA TARİHİ

Animasyon, diğer adıyla canlandırma birkaç resmin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesiyle elde edilen hareketli görüntüdür. İlk animasyonlar birkaç kâğıda istenen resimlerin çizilmesi ve kâğıtların hızlıca geçirilmesi veya bir çemberin içine konup döndürülmesi ile yapılıyordu (Wikipedia, 2021). Bilinen ilk animasyon aletlerinden biri Fenakistiskop (Phenakistoscope)’tur. Belçikalı Joseph Plateau tarafından 1832 yılında icat edilmiştir. Fenakistiskop, merkeze yerleştirilmiş bağımsız hareket eden ve üzerinde birbirini takip eden görüntüler olduğu bir diskten oluşmaktadır. İzleyicinin göreceği yönde diskin üzerine görüntüler çiziliyor ya da resmediliyordu; her görüntü fenakistiskopun dışında ince bir alana yerleştiriliyordu. Bir aynanın önüne oturan izleyici diski döndürüyor ve delikten yansıyan görüntüler kesintisiz bir hareket izlenimi uyandırıyor. 1834 yılında William George Horner tarafından icat edilen zoetrope, bir mil üzerinde dönen bir silindirdi. Bu silindirin içinde uzun şerit şeklinde bir kâğıda çizilmiş görüntüler yer almaktaydı. Dönme sırasında içeri bakıldığında görüntüler hareket ediyor gibi algılanırdı. Praksinoskop (Praxinoscope) zoetrope’ a benzer, ancak silindirin içinde boşluk yoktur bunun yerine aletin ortasına aynalar yerleştirilmiştir. Silindir dönerken izleyiciler aynalara bakarak yansıyan görüntüleri izler. Flipbook, dairesel olan fenakistiskop, zoetrope ve praksinoskopun aksine doğrusaldır. Her sayfasında sıralı resimlerin ya da fotoğrafların olduğu mini kitaptır. Sayfalar baştan sona hızlı bir şekilde

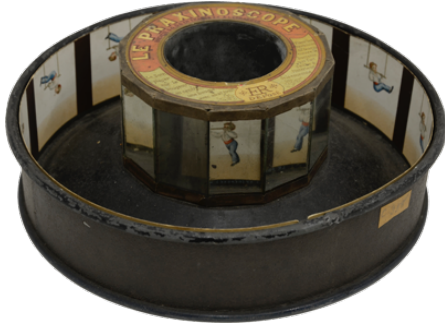
açıldığında canlandırma hareketi ortaya çıkar. John Barnes Linet, aynı zamanda kinetograph ve flick book olarak bilinen flipbook'u 1868 yılında icat etmiştir (Furniss, 2006: 126-127).



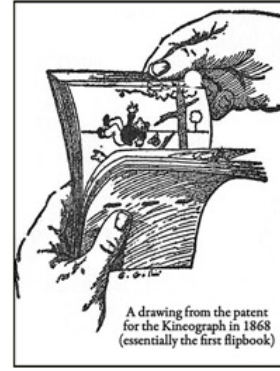
Şekil 1. Phenakistoscope (Victoria Museum, 2021).



Şekil 2. Zoetrope (Crowquill Studio, 2021).



Şekil 3. Praxinoscope (History of Science Museum, 2021).



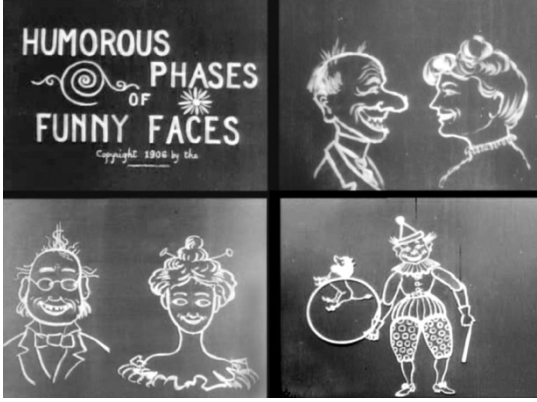
Şekil 4. Flipbook (Fliptomaniya, 2021).

Her ne kadar Edison 1894'te Kinéoscope ile 35 mm. filmi kullanması ile hareketli görüntünün temelini oluşturmuş, Lumière Kardeşler, Cinematographe adını verdikleri icat ile 1895 yılında ilk film gösterimini yapmış olsalar da, tüm bu icatlar animasyon sinemasının doğuşunu sağlayan esinlenmelerin çıkış noktası olmuştur.

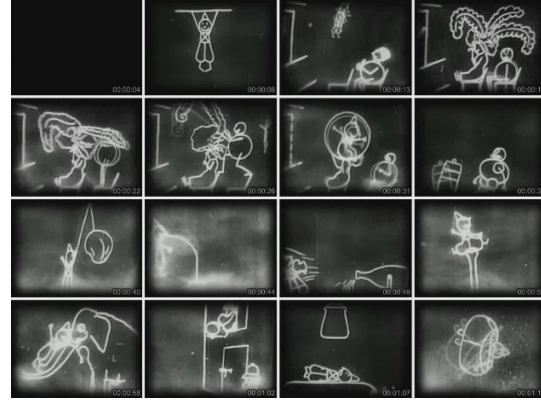
İlk olarak 19. yüzyılda phenakistoscope, flipbook ve zoetrope gibi optik oyuncaklar yolu ile farkına varılan hareketli görüntü ve canlandırma sanatı, sonraki yıllarda icat edilen fotoğraf makinesi ve çeşitli sinema aygıtlarının icat edilmesiyle gelişerek günümüze kadar gelmiş ve halkların temel eğlence ve bilgi edinme kaynağı olmuştur. Sinema aygıtlarının gelişmesi ile yönetmenler ve yönetmenlerin işlenen konuları yorumlamaları ile sinema sanat haline gelir. Çeşitli filmlerin üretilmesi ile de sinema sanatını. İçinde farklı film türleri oluşmuştur. Canlandırma diğer bilinen adıyla animasyon sanatı da sinema sanatı ve gelişen teknoloji ile paralel bir şekilde gelişmiş ve kendi içinde farklı animasyon türlerine ayrılarak bir sanat haline gelmiştir (Göktepe, 2015: 39-40).

*“Sinema filmlerinin çekimi için kameraların ve gösterimi için yansıtma (Projection) cihazlarının gelişmeye başladığı süreçte; bu bilgilerden yararlanan Stuart Blackton, Emile Cohl gibi sanatçılar siyah beyaz kısa*

canlandırmalar yapmışlardır.” (Türker, 2011: 230). “Canlandırma sinemasında hareket duygusunu verebilmek için farklı tekniklerde denemeler yapılmıştır. İlk yapılan canlandırma, stop-motion olarak bilinen kameranın durdurulup, filmde oynatılması istenen nesnenin hareket ettirilmesiyle oluşan duraklı çekim ya da günümüzdeki adıyla tek kare animasyon tekniğidir. 1907 yılında J. Stuart Blackston’un yarattığı “Humorous Phases of Funny Faces” stop-motion tekniği kullanılarak yapılmış ilk animasyon filmi olarak bilinmektedir.” (Kınam, 2020: 155-156). Emile Cohl tarafından 1908 yılında elle çizilerek oluşturulan animasyon filmi *Fantasmagorie* ilk çizgi film olarak kabul edilmektedir.



Şekil 5. Humorous Phases of Funny Faces  
(Fudge Animation, 2021).



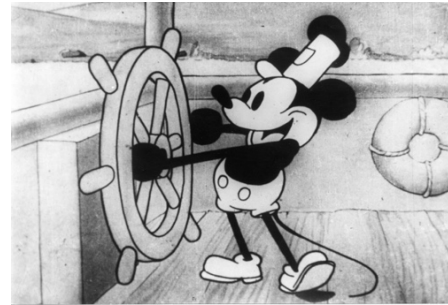
Şekil 6. Fantasmagorie (Pinterest, 2021).

Winsor McCay’ın 1914’te yapmış olduğu “*Gertie The Dinosaur*” filmi 5000 çizimden oluşmaktadır.

Canlandırma filmlerine gösterilen ilgi ve heyecan sonucunda Amerika’da 1900’lü yılların başlarında birçok canlandırma şirketi kurulmuş, Dinky Doodle’in maceraları gibi seri filmler yapılmıştır. 1920’de yapılan Kedi Felik (Felix the Cat) karakteri Otto Messmer tarafından yaratıldı ve canlandırması yapıldı. O yıllarda çok popüler olan Felix ilk “star” canlandırma karakteriydi. Felix’i tahtından indirecek olan yeni yıldız 1930’lu yıllarda sadece Amerika’da değil tüm dünyada insanların gönlünde taht kuracaktı. Bu yıldız Walt Disney stüdyolarında doğan ve gelişen Mickey Mouse’dur (Türker, 2011: 231).



Şekil 7. Felix the Cat  
(National Film and Sound Archive Australia, 2021).



Şekil 8. Mickey Mouse (CNN, 2021).

Disney'in Mickey ile yaptığı ve adını duyurduğu ilk film "Steamboat Willie" olmuştur. Film o kadar sevilmiş ki kısa zamanda liste başına oturmuş ve sinema sektörüne damgasını vurmuştur. İşte Disney'in başarılı öyküsü de bu şekilde başlamıştır. 1934 yılında sınırları zorlamak adına Disney, ilk uzun metrajlı filminin çalışmalarına başlamıştır. 3 yıl süren çalışmanın sonunda 1937 Aralık ayında "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filmi tamamlanmış ve en yüksek hasılat yapan film haline gelmiştir. Bunu "Pinocchio" (1940), "Fantasia" (1940), "Dumbo" (1941) ve "Bambi" (1942) izlemiştir (Perspective Dergisi, 2023).

## ANİMASYON SİNEMASI'NDA DİJİTALLEŞME

Ülo Pikkov, *Animasophy Theoretical Writings on the Animated Film* (2010) adlı kitabında animasyon filmini bir kategori veya animasyon türü olarak tanımlamakta ve canlandırma kategorilerini ve kullanılan materyallere bağlı olarak gelişen animasyon tekniklerini, en genel düzeyde, 2 boyutlu (2D) ve üç boyutlu (3D) olmak üzere iki türde incelemektedir. 2D animasyon, sırayla elle çizilmiş animasyon, kesikler veya silüetler, kum animasyonu, doğrudan animasyon (doğrudan film üzerine çizilen animasyon filmler) vb. teknikleri içerir. 3D animasyon, model veya kukla animasyonu, 3D bilgisayar animasyonu, pikselleştirme, hızlandırılmış vb. gibi tekniklerden oluşur. Bu türlerin çeşitli kombinasyonları sıklıkla kullanıldığından ve sürekli olarak yeni teknik çözümler geliştirildiğinden, bu kesinlikle kapsamlı bir animasyon teknikleri listesi değildir. Bu liste teknik değil, görsel yönlerden kaynaklanmaktadır, çünkü modern animasyon filmlerinin büyük çoğunluğu, daha küçük veya daha büyük ölçüde bilgisayar görüntüsü kullanır ve bu nedenle bilgisayar animasyonu olarak etiketlenebilir. Bilgisayar animasyonlarının gelişiminde de en önemli nokta gelişen teknolojiler ve dijitalleşmedir. Bu noktada dijitalin ne olduğuna değinilmelidir.

Türkçe'ye sayısal olarak geçen dijital sözcüğü, Latince kökenlidir ve Latince'de parmak anlamına gelen digitus'dan gelmektedir. Dijital'in İngilizce kelime kökü Digit (Digital) ise ise 0'dan 9'a kadar olan tam sayıları ifade etmektedir. Yani dijital dediğimizde aklımıza sayı ve sayma işlemleri ile ilgili algoritmalar gelmelidir. Bu algoritmalar ise bilgisayarın çalışma sistemi olan "ikili sayı sistemi"nin temelleri üzerine kuruludur. Ve sadece 0 ve 1 rakamlarından oluşur (Şentürk & Zengin, 2016: 186).

Kısaca ifade etmek gerekirse dijital modern bilgisayarların bilgiyi işleme biçimidir. İçerik olarak basit olmasına rağmen uygulaması karmaşık olan dijital işleme, görseller de dahil olmak üzere tüm bilgileri 0'lara ve 1'lere indirgemektedir. "Bilgisayar animasyonda görüntü, filmde olduğu gibi bir nesne olmaktan çok, sürekli sinyalin bir zaman parçasını oluşturur. Bu durumda dönüşümün sözdizimi oluşturulabilir. Analog görüntü işleme yöntemleri bu tür dönüşümler için uygun bir araç oluşturabilmektedirler. Bilgisayarda görüntüler veri tabanında buldukları için bir kimse binlerce sahneden oluşmuş, aralarında ne kesme ne erime olmadan, her görüntünün bir diğerine dönüşümü ile bir sinema gerçekleştirebilir." (Sofuoğlu, 1995: 142).

Bilgisayar Destekli Canlandırma, İngilizce'de 'computer-generated imagery'den Türkçe'ye çevrilmiş bir kavram olmakla birlikte kısaltma olarak CGI kullanılmaktadır. CGI, filmler, televizyon programları, reklamlar, videolar, bilgisayar oyunları, eğitim materyalleri, simülörler veya sanat yapmak gibi daha birçok alana katkıda bulunmak için bilgisayar ortamında yapılan uygulamaların genel kavramıdır. Bilgisayar destekli canlandırma, iki boyutlu (2D) ve üç boyutlu (3D) canlandırma olarak iki başlıkta toplanmaktadır. Ancak, iki uygulama şekli de bilgisayar ortamında gerçekleştirildiği için birbirleri ile ilişkili tekniklerdir. Animatörler, kendi tarzlarına uygun buldukları ya da çalışmanın yapısına bağlı kalarak her iki teknikten de faydalanmaktadırlar (Arı, 2015: 32).

Bu sayede istenilen görüntü, ses, efekt, animasyon her ne ise yapılması olanaklı hale gelmektedir. Artık gerçek görüntülerin sınırından çıkıp, düş dünyamızın istediği her şey ulaşılabilir olmuştur. James Monaco'nun da *Bir Film Nasıl Okunur?* kitabında belirttiği üzere, görüntüler, sesler ve metinler bir kez sayısallaştırıldığında, her şey olanaklıdır. İletişim aracımızın bizim için yapmasını istediklerimiz ile bunların işleyişlerinin kapasitesi arasındaki mücadele sona ermiştir. *"Dijital ortamlarda oluşturulan animasyonlar, animatör ve çizerlere geleneksel yöntemlere kıyasla önemli kolaylıklar sunmaktadır. Aynı zamanda animasyon endüstrisinin altın çağına dijital animasyonlarla başladığını söylemek mümkündür."* (Çakmak & Karoğlu, 2020: 519). 1980'lerde dijitalleşme ve teknolojideki hızlı gelişmeler, bu alana bağlı olarak gelişen tasarım ve sinema alanlarında büyük gelişmelerin ve değişimlerin görülmesine sebep olmuştur. Özellikle bilgisayar teknolojilerinde kullanılan bu yeni gelişmeler animasyon alanına ve animasyon sinemasına bambaşka bir boyut kazandırmıştır. Daha önce de bahsedildiği üzere animasyon sinemasını 2D ve 3D olarak irdelemek mümkündür.

Teknik açıdan animasyonlar geleneksel, stop-motion ve bilgisayar tabanlı olarak 2 ve 3 boyutlu olarak oluşturulurlar. Günümüzde ise en sık kullanılmakta olan yöntem bilgisayar tabanlı dijital animasyonlardır. Bilgisayar destekli tasarım günümüzde animasyonda dahil bir çok alanda boy göstermeye devam eden en önemli araçlardandır. Bilgisayar desteğinin animasyona getirdiği yenilik ise geliştirilen yazılım teknolojileri sayesinde tasarımların geleneksel yönde olduğu gibi artık tek tek elde hazırlanması şeklinde değil, yazılım ürünleri ile tasarlanması şeklindedir. Yapılacak animasyonun üç boyutlu bir şekilde sanal ortamlarda hayat bulup geliştirilmesi, çeşitli efektlerle süslenmesi ve bir bütün olarak baştan sona bilgisayar ortamında oluşturulması, değişimin en büyük göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır (Karaçeper, 2018: 77).

Walt Disney'in desteğiyle 1980'li yılların ortasında dijital animasyon endüstrisine giren Pixar, 90'lı yıllara girildiğinde uzun metraj bilgisayarlı animasyon filmlerinin yapımında önemli bir dönüm noktası olmuştur. Şenler'in (2005) belirttiği gibi, Pixar'ın bu alanda devrim niteliğindeki projeleri, animasyon endüstrisinde büyük bir etki yaratmıştır. Aydın ve Gülçür'ün (2018) çalışması da bu noktayı desteklemekte, özellikle Pixar'ın uzun metraj bilgisayar destekli animasyon yapımlarıyla Amerikan film endüstrisinde lider konuma yükseldiğini vurgulamaktadır. Dolayısıyla, Pixar'ın dijital animasyon endüstrisine katkıları, bu alanda devrimin anahtar oyuncularından biri olarak kabul edilmektedir. Disney ve Pixar tarafından 1995 yılında üretilen *Toy Story (Oyuncak Hikayesi)* tamamen bilgisayar ortamında tasarlanmış ilk 3D uzun metraj animasyon filmidir.



Şekil 9. Animatör Pete Docter (Time, 2021).



Şekil 10. Yönetmen John Lasseter, Joe Ranft, Pete Docter ve Andrew Stanton ile birlikte (Time, 2021).

“Bendazzi'nin de belirtmiş olduğu üzere Toy Story ticari bir hit olmuş ve bilgisayar animasyonu estetiğinin yayılmasına da yardımcı olmuştur.” (Bendazzi, 2017: 16). Toy Story'nin yönetmeni John Lasseter, Toy Story ile belirlenen öncelikler son 20 yıldır devam ettiğini söylemiştir. Toy Story'den bu yana dünya çapında 250'den fazla bilgisayar animasyon filmi yayınlanmıştır (Time, 2021).



Şekil 11. Toy Story, 1995 (Pera Müzesi, 2021).

“Toy Story, 2005 yılında Kongre Kütüphanesi tarafından “kültürel, tarihi ve estetik olarak önemli” filmler arasına seçilerek ABD Ulusal Film Arşivi'nde muhafaza edilmesine karar verilmiştir.” (Wikipedia, 2021). Konusu Andy adında oyuncaklarını çok seven bir çocuğun, onların yanında olmadığı zaman canlanmaları ve aralarında geçen olayları ele alan Toy Story izleyici tarafından çok beğenilmiş, bunun üzerine Pixar bu filmin seri olarak üretimine karar vermiştir. 1995 yılındaki filmden sonra sırasıyla Toy Story 2 (1999), Toy Story 3 (2010), ve son olarak Toy Story 4 (2019) filmleri hayata geçirilmiştir.

“Toy Story filminin başarısından sonra Pixar yine Disney ile 1998 yılı ortak yapımı olan “A Bug's Life” (Bir Böceğin Yaşamı) adlı filmi hayata geçirmiştir. A Bug's Life için, Lasseter ve ekibi CGI'a çok uygun sert dış iskeletli karakterler seçmişlerdir. A Bug's Life kalabalık sahneler, yapraklar arasından parlayan güneş ışığı ve böceğin bakış açısından dünyanın inandırıcı bir çağrışımına sahiptir.” (Bendazzi, 2017: 19-20).

Yine aynı yıl vizyona giren Eric Darnell ve Tim Johnson'ın yönetmenliğini yaptığı “Antz” (Karıncalar) 3D animasyon filmi, ikinci uzun metrajlı 3D animasyon filmidir. Filmin yapım sürecinde PDI (Pasific Data Images) şirketinin geliştirdiği yazılımlar büyük rol oynamıştır. Özellikle anatomi tabanlı yazılımın ürettiği çok detaylı modellerin yaratılması ve bu modellerin yüzey opsiyonlarının birbiriyle uyumlu ışıklandırılmasını sağlayan sistemlerin çözüm üretmesi filmdeki güçlü etkiyi sağlayabilmiştir (Kınık ve Kozan, 2015: 304). A Bug's Life (Disney / PIXAR) ve Antz (DreamWorks / PDI) arasındaki karşılaştırmalar kaçınılmazdır, çünkü bunlar şimdiye kadar yapılmış ikinci ve üçüncü bilgisayar animasyonlu filmlerdir ve rakip stüdyolar tarafından yaratılmışlardır. Yine de konu bakımından birbirleriyle benzer özellikler göstermektedirler. Her iki hikâyeye de karınca kolonilerinde geçmektedir ve her ikisi de koloniyi kurtaran ve birbirini bulan bir Prenses ve saf bir karakter üzerine kuruludur (Animation World Magazine, 2021).

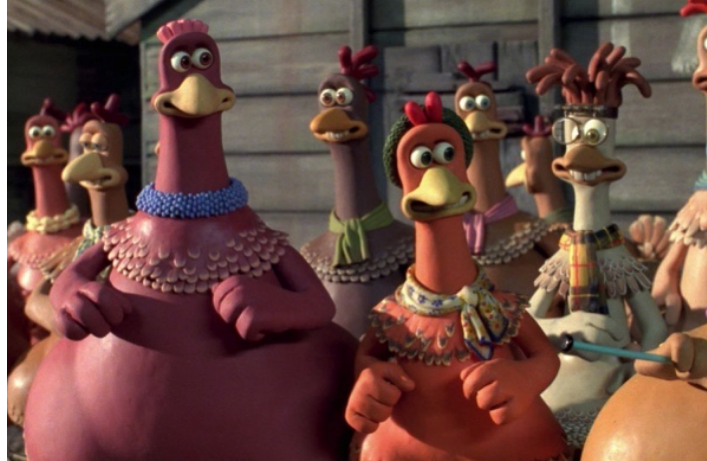
Yine de Antz filmi A Bug's Life filmi karşısında istemiş olduğu başarıyı gösterememiştir.



Şekil 12. A Bug's Life, 1998 (USA TODAY, 2021). Şekil 13. Antz, 1998 (BBC, 2021).

2000'li yıllar, tamamen bilgisayar animasyonu kullanılarak 3 boyutlu olarak üretilen filmlerin çoğalmaya başladığı yıllardır. Ancak her tezin bir anti-tezi olduğu gibi, bilgisayar animasyonu ve/veya CGI destekli imgelerin yaratıldığı teknikleri kullanmayı seçmeyen Oscar ödüllü İngiliz yönetmen Nick Park 2000'li yıllarda stop-motion tekniğiyle üretilen son animasyon filmlerinden biri olan ilk uzun metraj denemesini Chicken Run (Tavuklar Firarda) ile yapmıştır. Film kısaca yumurtadan kesilene kadar çiftliklerinde mutlu yaşayan tavukların yavaş yavaş kesilmeye başlamasıyla çiftlikten kaçma hikayesini konu alır.

Filmin yapımcı şirketi olan Aardman şirketinin yetkilileri bilgisayarla üretilmiş imgelerle (CGI) film yapısına karşıdılar. Karşı oluşlarının nedeni, üç boyutlu cisimlerle çalışmanın yaratılan film karakterini daha iyi canlandırdığına inanmalarıdır. Filmin kahramanının maketi sanal bir görüntüden daha fazla olanaklar sunmaktadır. Örneğin yüz ifadesini değiştirmek için maketin kaşını biraz kaldırmak yetmekte ve gerçek bir görüntü yakalanmaktadır. Oysa, bilgisayarda üretilmiş bir imgede böylesine gerçek bir görüntü elde etme olanağı yoktur. Tavuklar Firarda'nın yönetmenliğine Park'ın getirilmesinin ana gerekçesi de onun, bilgisayarla üretilmiş imgelerle değil, maketlerle (ve dolayısıyla stop-motion tekniğiyle) çalışan bir yönetmen oluşudur (Şenyapılı, 2003: 97).



Şekil 14. Chicken Run, 2000 (European Film Awards, 2021).



2000’li yıllarda animasyon filmlerindeki artış neticesinde Oscar ödülleri En İyi Canlandırma (animasyon) Filmi dalında ödüller vermeye başlamıştır.

Yönetmenliğini Andrew Adamson ve Vicky Jensen’un yaptığı 3D animasyon türündeki Shrek filmi 2001 yılında Amerikan merkezli Dreamworks şirketi tarafından yaklaşık 60 milyon dolarlık bir bütçeyle vizyona sokulmuştur. Film, William Steig’in 1990’da yazdığı Shrek isimli kitabından esinlenerek yapılmıştır. Senaristleri Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman ve Roger S.H. Schulman’dır. Shrek, vizyona girdiği 2001 yılında ‘En İyi Uzun Metrajlı Animasyon’ dalında BAFTA ödülünün sahibi olurken 2002 yılında aynı dalda akademi ödülünü ve en iyi uyarlama senaryo dalında BAFTA ödülünü kazanmıştır. Bunların yanında 35 farklı ödül ve 60 farklı adaylık kazanmıştır. Dünya çapında 484 milyon doları aşan bir gişe hasılatı ile uzun yıllar zirvedeki yerini korumuştur (Çon, 2018).

Yeşil bir devin, şatoda hapsedilmiş prensesi kurtarmasını farklı bir yorum ile aktaran ve peri masallarında gördüğümüz karakterlerin farklı yorumlanmasıyla oluşturulmuş ve büyük başarı kazanmış bu 3D animasyon filmi ileriki yıllarda seri filmleriyle üretilmeye devam etmiştir.



Şekil 15. Shrek, 2001 (Netflix, 2021).



Şekil 16. Shrek Karakterler, 2001 (The Week, 2021).

2003 yılında yine büyük başarı kazanan Disney ve Pixar ortak yapımı Finding Nemo (Kayıp Balık Nemo) filmi karşımıza çıkmaktadır. Yönetmenliğini Andrew Stanton’ın yaptığı film kısaca, meraklı yavru palyaço balığı Nemo’nun okyanusta kaybolmasını ve babasının onu bulmak için geçirdikleri maceraları konu alır. “*Finding Nemo, ilk üç günde 70 milyon dolar hasılat yaparak, o zamana dek bir canlandırma filmi için en iyi açılış rekorunu kırmıştır. Kasım 2003’te ABD ve Kanada’da piyasaya verilen DVD’si de 28 milyon kopya satarak bir başka rekor getirmiştir. 2004’te En İyi Canlandırma (animasyon) Filmi Oscar’ını da kazanmıştır*” (Wikipedia, 2021). Bundan 2 yıl önce Shrek net bir şekilde oluşturduğu mekanları, yeniden yorumlanmış ve bir ağırlığı olan karakterleri ile animasyon sinemasına yepyeni olanaklar sunarken, Finding Nemo tüm bu olanakları bir üst seviyeye taşıyarak tam anlamıyla gerçekleştirmeyi başarmıştır. Yaratılan su altı dünyası, katmanlar, dokular, su altında ışığın yansması ve renkleri hala günümüz animasyon sinemasında yaratılacak düzeyde bir dünyayı izleyiciye sunmuştur. Filmdeki görsel tasarımın birçok detayı, titizlikle her karede yerleştirilmiştir. Bahsedilen bu detaylar, filmin kazandığı ödüllerde temel rol oynamıştır.



Şekil 17. Finding Nemo, 2003

Bunu takip eden yıllarda animasyon sineması gelişen son teknoloji ve dijitalleşmenin etkisinde yaratımlarına devam etmiştir. Animasyon sinema sektörü özellikle 2000'lerden sonra ciddi bir gelişim yaşamıştır. Toy Story (1995), A Bug's Life (1998), Shrek (2001), Nemo (2003) gibi filmlerden sonra Incredibles (2004), Madagascar (2005), Wall E (2008), Up (2009), Brave (2012), Rio (2011), Inside Out (2015), Onward (2020) gibi animasyon filmleri (ve daha niceleri) büyük hasılatlar elde etmiş ve sektörün daha da genişlemesine olanak sağlamıştır.

## SONUÇ

19. yüzyılın son çeyreğindeki optik oyuncaklardan, düş dünyamızın sınırsız yaratım gücünün görselleştirildiği bir çağa kadar gelinmiştir. Teknolojinin gelişmesi ile tüm sanat dallarını etkileyen dijital çağ, teknoloji ve dijitalleşmeye bağlı olarak gelişen tasarım ve sinema alanlarını doğrudan etkisi altına almıştır. Özellikle tasarımda dijitalleşmenin getirmiş olduğu büyük etkileri animasyon sinemasında görmemiz mümkündür.

1990'ların başından beri animasyon sinemasında şahit olduğumuz gelişmeler ve animasyon sinemasının dinamizmi, hareketin büyüleyici gücüyle ne kadar yaratıcılık, düşünce, çaba ve tutku üretilebileceğinin canlı bir örneğidir. Bilgisayar teknolojisi ve dijitalleşme, düş dünyamızın soyut sınırlarını zorlarken, yapım şirketleri, canlandırma film ödülleri gibi gelişmeleri de somut olarak hayatımıza sokmuştur.

1995 yılında tamamen bilgisayar animasyonu kullanılarak yapılan ilk uzun metrajlı animasyon filmi Toy Story ile başlayan bu süreç, bu makalede bahsi geçen filmler, bahsedemediğimiz sayıdaki filmler ile devam etmiş ve etmeye de devam edecektir. *"Bu filmlerin dijital öncesi animasyonlardan önemli farkı, dijitalleşme teknolojisinin olanaklarıyla daha gerçekçi sonuçlara ulaşılmış olmasıdır. Özellikle bilgisayar ortamında dijital kurgu, dijital 2D ve 3D yazılımlar, animasyonların yapımında bir çok kolaylıklar sunmuş, gerçeğe çok yakın sonuçların ortaya çıkmasını sağlamışlardır."* (Zengin, 2018: 851). Dolayısıyla tasarımda dijitalleşen dönemin animasyon sinemasına yansımalarını değerlendirdiğimiz zaman her biri diğerinin önüne geçen filmlerin yapıldığını görmekteyiz. Bu filmlerden her biri bir diğerinden daha heyecanlandırıcı, eğlendirici, düşündürücü, hayal gücümüzü zorlayıcı deneyimler yaşama imkânı sunmaktadır.

## KAYNAKÇA

Animation World Magazine. (2021, 19 Nisan). *A bug's Life: PIXAR Does It Again*, <https://www.awn.com/mag/issue3.9/3.9pages/3.9solomonbug.html>.

- Arı, N. (2015). *Sinematografik Anlatımda Stop Motion Canlandırmanın Bir Tekniği "Pixilation" ile Uygulama Projesi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi.
- BBC. (2021, 20 Nisan). *Antz*, <https://www.bbc.co.uk/programmes/b007bxd2>.
- Bendazzi, G. (2017). *Animation A World History Volume 3*. Routhledge.
- Çakmak, S. & Karoğlu, A. (2020). *Dijital Sanat Bağlamında Animasyon Film Karakter Tasarımları Üzerine Bir İnceleme*. İdil Sanat ve Dil Dergisi, Mart 2020, Sayı: 67.
- Çon, G. B. (2018). *Animasyon Sinemasında Postmodern Anlatı: Shrek Filmi Analizi*. ECİDER – Elektronik Cumhuriyet İletişim Dergisi, Sayı: 1.
- European Film Awards. (2021, 20 Nisan). *Chicken Run*, [https://www.europeanfilmawards.eu/en\\_EN/film/chicken-run.5566](https://www.europeanfilmawards.eu/en_EN/film/chicken-run.5566)
- Furniss, M. (2006). *Animasyon'un Kutsal Kitabı*. Çev. Çelenk, S. & Maral N. C. Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye'de Animasyonun Gelişimi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Karaçeper, S. (2018). *Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler*. Aydın Sanat, Sayı: 8.
- Kınam, B. (2020). *Görsel İletişim Tasarımında Bir İfade Biçimi Olarak Çekoslovak Kukla Animasyonu*. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi Cilt: 6 , Sayı: 1.
- Kınık, A. M. & Kozan, E. (2015). *Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı*. The Journal of Academic Social Science, Yıl: 3, Sayı: 13.
- Monaco, J. (2006). *Bir Film Nasıl Okunur?*. Çev. E. Yılmaz. Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti.
- Netflix. (2021, 20 Nisan). *Shrek*, <https://www.netflix.com/tr-en/title/60020686>.
- Pera Müzesi. (2021, 20 Nisan). *Oyuncak Hikayesi*, <https://www.peramuzesi.org.tr/film/oyuncak-hikayesi/1747/301>.
- Perspective Dergisi. (2021, 16 Nisan). *Sinemanın Animasyon Devi: Disney*, <https://www.perspectivedergisi.com/single-post/2020/10/24/sineman%C4%B1n-animasyon-devi-disney>
- Pikkov, İ. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Talin: Estonian Academy of Arts.
- Sofuoğlu, H. (1995). *Sinemaya Katkıları Açısından Bilgisayar Animasyon*. Anadolu Sanat, Sayı: 3.
- Şentürk, R. & Zengin, F. (2016). *Dijital Sinema Kuramdan Tekniğe*. İnsan Yayınları.
- Şenyapılı, Ö. (2003). *Sinema ve Tasarım*. Boyut Yayınları.

The Week. (2021, 20 Nisan). *The Lost Art of the DVD Menu*, <https://theweek.com/articles/852110/lost-art-dvd-menu>.

The Public Library of Brookline. (2021, 20 Nisan). *After School Movie Finding Nemo*, <https://www.brooklinelibrary.org/events/event/tgif-afterschool-movie-finding-nemo/>.

TIME. (2021, 21 Nisan). *How Toy Story Changed Movie History*, <https://time.com/4118006/20-years-toy-story-pixar/>.

Türker, H. İ. (2011). *Canlandırmanın Tarihçesi ve İlk Türk Canlandırma Sanatı*. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt: 1 Sayı: 2.

USA Today. (2021, 20 Nisan). *How To Watch a Bug's Life*, <https://www.usatoday.com/story/tech/reviewedcom/2019/11/12/how-to-watch-bugs-life-disney-plus/2561307001/>.

Wikipedia. (2021, 14 Nisan). *Animasyon*, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon>.

Wikipedia. (2021, 19 Nisan). *Oyuncak Hikayesi*, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Oyuncak\\_Hik%C3%A2yesi](https://tr.wikipedia.org/wiki/Oyuncak_Hik%C3%A2yesi).

Wikipedia. (2021, 20 Nisan). *Kayıp Balık Nemo*, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Kay%C4%B1p\\_Bal%C4%B1k\\_Nemo](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kay%C4%B1p_Bal%C4%B1k_Nemo).

Zengin, F. (2018). *Dijital Dönüşüm Çağında Dijital Sinemanın Avantajları ve Ortaya Çıkardığı Yeni Sorunlar*. Journal of Social and Humanities Sciences Research, Sayı: 21.