

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**BİR METNİN İKİ BOYUTLU ANİMASYONA UYARLANMASINDA
KARAKTERLERDEKİ ETKİN TASARIM KRİTERLERİNİN BELİRLENMESİ**

Enformatik Anabilim Dalı

Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım Programı

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sema COŞKUN

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Bülent Onur Turan

HAZİRAN 2022

Sema COŞKUN tarafından hazırlanan Bir Metnin İki Boyutlu Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterlerinin Belirlenmesi adlı bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

.....
Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından Anabilim Dalında
..... tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: _____

Üye : _____

Üye : _____

Üye : _____

Üye : _____

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kılavuzuna uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel etik kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- ücret karşılığı başka kişilere yazdırmadığımı (dikte etme dışında), uygulamalarımı yaptırmadığımı,
- ve bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

....



BİR METNİN 2B ANİMASYONA UYARLANMASINDA KARAKTERLERDEKİ ETKİN TASARIM KRİTERLERİNİN BELİRLENMESİ

ÖZET

Bu çalışmada metinleri animasyona çevirirken karakter tasarımında dikkat edilmesi gereken etkin kriterlerin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda iki boyutlu tasarımlara ait metin ve görsel medya kıyaslaması kitaplardan uyarlanmış animasyon filmler kullanılarak yapılmıştır.

Çalışmada ilk olarak bir metnin animasyona uyarlanmasında farklı tasarım unsurlarının kullanımına odaklanılmıştır. Animasyon film yapım süreci kısaca açıklanmış ve ağırlıklı olarak yapım öncesi sürece değinilmiştir. Yapılan literatür taramasından çıkan bulgularla bir metnin iki boyutlu animasyona uyarlanmasında karakterlerde kullanıldığında etkin olduğu görülen unsurlar belirlenmiş, bu kriterlerle “Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosu oluşturulmuştur.

Çalışmada uyarlama animasyonlar; masal-animasyon, roman-animasyon, resimli kitap-animasyon ve çizgi roman-animasyon uyarlamaları olarak dört başlığa ayrılmıştır. Bu başlıklar altında incelenen başarı kazanmış örnek yapımlar, oluşturulan tablodaki kriterlere göre değerlendirilmiştir. Bu yöntemle metin-animasyon uyarlamalarında bu kriterlerin ne ölçüde kullanıldığı gösterilmiştir. İçerik analizleriyle bir nevi tablonun güvenilirliği ispatlanmaya çalışılmıştır.

Araştırmadan çıkan veri seti dikkate alınarak örnek özgün bir animasyon film projesi olan “Kardeşlik Manifestosu” çalışması üretilmiştir. Bu animasyondaki tasarımın söz konusu kriterlere uygunluğunun gösterimi için de yine çalışmada oluşturulan tablodan faydalanılmıştır. Değerlendirmelerin doğruluk payını artırmak için animasyon alanında uzman üç akademisyenle röportaj gerçekleştirilmiştir.

Birebir gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerde sekiz soru sorulmuştur. Sorular araştırma süresince yanıt aranan soruları ve “Kardeşlik Manifestosu” animasyonun incelemesini içermektedir. Üç uzmanın incelemesinden çıkan sonuç, projenin kendi içinde güzel tasarlandığı, tutarlı ve inandırıcı olduğu yönündedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Hikaye, Uyarlama, 2B, Karakter, Tasarım Kriterleri



DETERMINING EFFECTIVE CRITERIA IN CHARACTERS DESIGN WHEN ADAPTING A TEXT TO 2D ANIMATION

ABSTRACT

The aim of this study is to determine the effective character design criteria to be followed when adapting story texts in animations. In this regard, the texts and visual media of 2D designs were compared using animated films made from books.

To this end, the research mainly focused on the film-making process. From the use of different design elements to adjusting a text to an animation. The production process of animation films was briefly explained and the pre-production process in particular was examined. The key findings from the literature identified elements that have been shown to be effective in character designs when modifying a text in a 2D animation. This table is called: “The Effective Character Design Criteria When Adapting a Text into 2D Animation”.

In the study, custom animations of books are categorized into four titles: fairytale animation, novel animation, picture book animation, and comic book animation adaptations. The successful productions examined under these titles were assessed on the basis of the criteria table. This method showed to what extent these criteria have been used in text adjustments in animations.

As a result of the data set obtained, the original animation project "Brotherhood Manifesto" was produced. In order to demonstrate that the design meets the above criteria, here the table “The Effective Character Design Criteria When Adapting a Text into 2D Animation” has been used again.

Subsequently, in order to increase the reliability of the assessments, three experts academics in animation were interviewed. Eight questions were asked in the one-on-one in-depth interviews. The questions include those examined during the survey and questions for the analysis of the designed animation "Brotherhood Manifesto". The conclusion of the research of the three experts is that the project itself is well-designed, consistent and credible.

Keywords: Animation, Story Text, Adaptation, 2D, Character, Design Criteria



ÖNSÖZ

Tez çalışmasını yönlendiren danışmanım Doç. Dr. Bülent Onur Turan'a, yazım hatalarını itinayla düzelten kardeşim Berfin Rojin Coşkun'a, genel düzenlemeleri yapan Deniz Canca'ya, tez formatını aktaran Toprak Demir'e; araştırma için röportaj gerçekleştirdiğim Doç. Dr. Müjgan Yıldırım, Dr. Öğr. Üyesi Özlem Uzun Hazneci ve Dr. Öğr. Üyesi Emre Zengineken'e teşekkür ederim. En çok da araştırma süresince desteğini esirgemeyen aileme teşekkür ederim.



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET	v
ABSTRACT	vii
ÖNSÖZ	ix
İÇİNDEKİLER	xi
KISALTMALAR	xiii
ÇİZELGE LİSTESİ	xv
ŞEKİL LİSTESİ	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1 Çalışmanın Amacı	2
1.2 Problem Tanımı	3
1.3 Çalışmanın Yöntemi.....	5
2. ANİMASYON FİLM YAPIM SÜRECİ	7
2.1 Yapım Öncesi	7
2.1.1 Senaryo.....	8
2.1.2 Görsel senaryo taslağı (Storyboard).....	9
2.1.3 Karakterin kişiliğı	11
2.1.4 Konsept tasarımı	12
2.1.4.1 Form ve siluet.....	13
2.1.4.2 Renk	14
2.1.4.3 Üslup	17
2.1.4.4 Arka plan/ mekan	18
2.1.5 Ses Tasarımı	19
2.1.5.1 Ses efektleri.....	19
2.1.5.2 Dialog	20
2.1.5.3 Müzik	22
2.2 Yapım	24
2.3 Yapım Sonrası	28
2.4 Metnin 2B Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri.....	28
3. METNİN ANİMASYONA ÇEVİRİLMESİ	31
3.1 Masal- Animasyon Uyarlamaları	31
3.2 Roman- Animasyon Uyarlamaları.....	37
3.3 Resimli Kitap- Animasyon Uyarlamaları.....	43
3.4 Çizgi Roman- Animasyon Uyarlamaları	45
3.5 Türkiye'deki Metin- Animasyon Uyarlamaları.....	49
4. METNİN 2B ANİMASYONA ÇEVİRİLMESİ: KARDEŞLİK MANİFESTOSU ÖRNEĞİ	55
4.1 Senaryo	56
4.2 Konsept Tasarımı	59
4.3 Görsel Senaryo Taslağı (Storyboard).....	59
4.4 Kardeşlik Manifestosu Resimli Kitap Örneğı	60

4.5 Kardeşlik Manifestosu Animasyon Örneği	63
4.5.1 Ses tasarımı	64
4.5.2 Ek tasarımlar	64
4.6 Kardeşlik Manifestosu'nun Tasarım Kriterleri Tablosunda İncelenmesi.....	65
5. RÖPORTAJ	69
5.1 Uzman 1.....	69
5.2 Uzman 2.....	75
5.3 Uzman 3.....	78
6. BULGULAR	85
7. TARTIŞMA	91
8. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	95
KAYNAKLAR.....	99
ÖZGEÇMİŞ.....	103



KISALTMALAR

2B	: İki boyutlu
3B	: Üç boyutlu
TDK	: Türk Dil Kurumu





ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

- Çizelge 6.1:** Örnek yapımlar ve özgün proje ‘‘Kardeşlik Manifestosu’’nun karakter tasarımı kriterlerine uygunluk çizelgesi..... 87
- Çizelge 6.2:** Uzmanların değerlendirmesi: ‘‘Kardeşlik Manifestosu’’nu tasarımı kriterlerine uygunluk çizelgesi..... 88





ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1: Sevimli Hayalet Casper animasyonunun görsel senaryo taslağı (1956)... 10	10
Şekil 2.2: Süper Kahramanlar animasyonun görsel senaryo taslağı (2006). 10	10
Şekil 2.3: Miki Fare, Sünger Bob ve Maleficent animasyon karakterlerinin form ve silüetleri. 14	14
Şekil 2.4: Değer. 15	15
Şekil 2.5: Ton sınıflar: sıcak tonlar ve soğuk tonlar. 15	15
Şekil 2.6: En Sevdiğim Komşularım (1999) ve Gumball (2011-2019) animasyonları. 16	16
Şekil 2.7: Persepolis animasyon filmi (2007). 16	16
Şekil 2.8: Kırmızı Kaplumbağa animasyon filmi (2016). 19	19
Şekil 2.9: Tokyo Tanrıları animasyon filmi (2003). 21	21
Şekil 2.10: Baba ve Kızı animasyon filmi (2000). 22	22
Şekil 2.11: Sihirbaz animasyon filmi (2010). 23	23
Şekil 2.12: Skhizein animasyon filmi (2008). 24	24
Şekil 2.13: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosu. 30	30
Şekil 3.1: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Pamuk Prenses ve Kötü Kraliçe karakterlerinin incelenmesi. 35	35
Şekil 3.2: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Sophie ve Kötülükler Cadısı karakterlerinin incelenmesi. 41	41
Şekil 3.3: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Vashti ve Öğretmen karakterlerinin incelenmesi 44	44
Şekil 3.4: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Tilki ve Kurt karakterlerinin incelenmesi. 48	48
Şekil 3.5: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Fil Necati ve Akbaba Kürşat karakterlerinin incelenmesi. 51	51
Şekil 4.1: Kardeşlik Manifestosu karakter tasarımı. 59	59
Şekil 4.2: Kardeşlik Manifestosu görsel senaryo taslağı. 60	60
Şekil 4.3: Kardeşlik Manifestosu resimli kitabından kareler. 61	61
Şekil 4.4: Kardeşlik Manifestosu 5. sahnenin mekan tasarımı. 63	63
Şekil 4.5: Kardeşlik Manifestosu 1. sahnenin çizgi testi (Büyüğü). 63	63
Şekil 4.6: Kardeşlik Manifestosu dudak hareketlerinin çizimi. 64	64
Şekil 4.7: Kardeşlik Manifestosu başlangıç jeneriği. 64	64
Şekil 4.8: Kardeşlik Manifestosu bitiş jeneriği. 65	65
Şekil 4.9: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Büyüğü ve Küçüğü karakterlerinin incelenmesi 66	66



1. GİRİŞ

Edebi eserlerin filme uyarlanması 1865 yılında Jules Verne'nin yazdığı “Ay’a Yolculuk” adlı kitabın uyarlanmasıyla başlamıştır. Film ayrıca sinemanın ilk bilim kurgu filmi olma özelliğini de taşımaktadır. Dönemin ünlü Fransız sihirbazı ve yönetmeni olan George Melies, “Ay’a Yolculuk” filmini 1902 yılında yayınlamıştır. Bu siyah-beyaz film art arda gelen video karelerinin hareketlendirilmesiyle oluşturulmuştur. Herhangi bir diyalog içermeyen filmde animasyonda kullanılan stop-motion tekniğine benzer bir yöntem kullanılmıştır (Özbanazı, 2004). O günden bugüne edebi eserlerden beyaz perdeye birçok film uyarlanmıştır.

İnsanlığın başlangıcından bu yana hikâye anlatımının birçok biçimde aktarıldığı görülmektedir. İlk toplumlarda kültürün bir parçası olan sözlü anlatım geleneğiyle kulaktan kulağa masallar aktarılmıştır. Bu masallar ilk çıktıkları tarihlerden itibaren zamanla değişim göstermişlerdir. Toplamların yazıyı benimsediği dönemlerde masallar, sözlü anlatımdan yazılı anlatıma geçiş yapmıştır. Yaklaşık 200 yıllık bir masal olan “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” sözlü anlatısı Grimm Kardeşler tarafından ufak oynamalarla yazılı bir esere dönüştürülmüştür. 1937 yılında ise Walt Disney’in değişiklikler yaptığı eser, bu kez animasyon film olarak beyaz perdeye aktarılmıştır (Akçay, 2020). Uyarlama serüveni öncülerinden biri olan Disney’in kurduğu şirket, hâlen yazılı eserleri sinemaya uyarlamaktadır. Birçok ülkede farklı animasyon stüdyoları adından söz ettiren pek çok uyarlama film üretmeye devam etmektedir (Akyürek, 2017). Türkiye’de “Karagöz ve Hacivat”, “Keloğlan Masalları”, “Nasrettin Hoca’nın Fıkraları” gibi pek çok geleneksel hikâye uyarlamasından 2016 tarihli “Kötü Kedi Şerafettin” gibi üç boyutlu animasyon filmlerine kadar başarılı uyarlama örnekleri dikkat çekmektedir (Savaş, 2018).

“Okuma deneyimini film izleme deneyimiymiş gibi görürüz.- Ama gerçekte olan bu değildir - okumak ne budur ne de böyle bir şeydir” (Mendelsund, 2015).

Bir hikâyenin yazılı olarak anlatımı ile beyaz perdede aktarılması arasında büyük farklılıklar vardır. Birinde metin okuyarak zihinde canlandırılır. Diğerinde ise önceden canlandırılmış görüntüler izlenir. Yazılı eserlerde canlandırılan görsel, yazarın

betimleme gücü ve okuyucunun hayal gücüne bağlıdır. Filmde ise yönetmen ve tasarımcıların hayal gücü izleyiciye sunulur. Bir hikâye kitabının okunmasında süre sıkıntısı yoktur: Uzun cümleler, açıklamalar, dipnotlar eklenebilir. Oysa bir filmde her şey kısa bir süre içinde izleyiciyi sıkmadan aktarılmalıdır. “Sinema eğlence aracı olarak izleyicilere öyküler anlatmakta, edebiyat da sinemaya bu öyküleri sağlamaktadır. Başka bir deyişle yazılı eserlerin çoğu, sinema için hazır malzeme olanağı sunmaktadır” (Kayadevir, 2019). Bundan dolayı dünyada ve ülkemizde yazılı edebiyatın animasyon filme uyarlaması sıkça yapılmaktadır.

1.1 Çalışmanın Amacı

Animasyon filmlerde yaratılan evrenler gerçek değildir. İzleyici de bunun farkındadır. Ancak bu hayali evreni izlerken hikâyeye inanmaktadır. İzleyicinin o evren hakkında tek referansı yaşadığı dünyadır. Dolayısıyla bu dünyaya uygun fizik kurallarını inandırıcı bulmaktadır. Öyle ki sokakta bir tavşan iki ayağı üstünde yürüse dahi bu adımların bir insaninkine benzemesi inandırıcılığı artırmaktadır. Çünkü insan hafızasında iki ayak üzerinde yürüyen canlı olarak referans yine insandır. Bu ve benzeri durumlarda inandırıcılık için kişilik teorileri, hareket teorileri, renk teorileri, duyu ve bilişsel teoriler gibi çeşitli analizlerden faydalanılmaktadır. Bu teorilerin içerdiği kriterlere göre animasyon film tasarlandığında izleyicinin geri dönüşünün pozitif olması beklenir. Bu kriterler; renk, form, silüet, abartı, üslup, ses, mekan gibi unsurlardır ki bunların animasyona doğrudan etkisi vardır (Furht, 2009). Ancak başarılı animasyon filmlerin bu unsurlara ne kadar uyduğu da ayrı bir öneme sahiptir ve bu araştırmanın bir diğer inceleme konusu olmuştur.

Buna göre bu araştırmanın temel sorusu,

- Bir metni iki boyutlu animasyona uyarlarken karakterlerde etkin olan tasarım kriterleri nelerdir?
- olarak belirlenmiştir. Bu soruya ilişkin incelemede çalışmanın alt sorusu,
- Animasyon film tasarımında karakterlerde öne çıkan tasarım unsurları beğeni kazanmış animasyon film yapımlarında ne şekilde kullanılmıştır?

şeklinde ifade edilmiş ve bu soruya yanıt aranmıştır.

Araştırmanın ana konusu olan bir metni animasyona çevirirken dikkat edilmesi gereken kriterler çerçevesinde ortaya atılan iddia; form, renk, ses, hareket gibi

unsurların insan psikolojisinde duygusal etki yarattığıdır. Bu bağlamda bir animasyon film tasarımına duygusal etki kriterleri yansıtıldığında beklenen etki, tutarlılığın ve dolayısıyla inandırıcılığın artması yönündedir. Buradaki tutarlılık ve inandırıcılığın da filmin başarısını artıracığı beklenir. Çalışma böylece bu yaklaşıma da referans sağlamış olacaktır.

Bu kapsamda çalışmanın bütününde cevap aranacak diğer sorularsa şöyledir:

- Metin-animasyon uyarlamaları arasındaki ilişki nasıldır?
- İnandırıcı karakterler nasıl tasarlanır?
- İyi ve kötü karakterler arasındaki tasarım farkları nelerdir?
- Karakterin kişiliğine göre tasarlanan unsurların birbiriyle uyumu var mıdır?

1.2 Problem Tanımı

Bir metnin animasyona çevrilmesi, çocuklar ve yetişkinlerin ilgi ve beğenisini toplarken aynı metnin farklı bir versiyonu beklenen etkiyi yaratmayabilir. Bunun sebepleri arasında kullanılan görsel teknik, tasarım, animasyon, seslendirme ile ilgili bir eksiklik olabilir. Tasarım kriterlerinin hatalı olduğu açıkken dahi izleyicinin beğenisini toplayan yapımlar da mevcuttur. Tasarım kriterlerine veya animasyon kurallarına uymamasına rağmen beğeni toplayan yapımların ortak özelliği genellikle tutarlılıktır. Seyirci, sunulan alternatif dünyayı kendi içinde tutarlı ise kabul eder ve bu durum filmin izlenirliğini ve başarısını doğrudan etkiler (Zengineken, 2020).

Buna örnek olarak Türkiye menşei “Kral Şakir” animasyon dizisi gösterilebilir. Bu dizideki tasarımın pek yenilikçi olmamasına karşın senaryo ile tutarlı olduğu görülmektedir. Karakter çizimi, renklendirilmesi ve mekan tasarımları açısından sıra dışı bir şey yoktur. Karakterlerin hareketlendirilmesi animasyonun temel kurallarını çoğu zaman yansıtmamaktadır. Ancak olumsuz gibi gözükse de bu özelliklere rağmen bu yapımlar kendi içinde tutarlıdır. Başarısının karakterlerden ve diyalogların seyircide yarattığı alışlagelmiş hissiyattan kaynaklandığı düşünülmektedir. Yapımda yetişkin ve çocuk izleyiciler çevrelerinden duydukları konuşmalara benzer diyaloglar duyarlar. Tasarlanan karakterler ise genellikle aileleri ve kendileriyle bağdaştırabilecekleri biçimdedir. Örneğin her şeyi kontrol altında tutan domestik anne karakteriyle “Kadriye”, birçok kişiye tanıdık gelmektedir. Hikâyedeki olaylar ve diyalogların güncel ve esprili bir biçimde aktarılması “Kral Şakir” animasyon dizisini ülkenin en

bilinen ve sevilen yerli animasyon yapımlarından biri yapmaktadır. Ülkede birçok çocuk “Kral Şakir”i beğenerek takip etmektedir. Dizinin bölümlerinden yapılan çizgi romanlar, ismiyle çıkardığı tekstil ürünleri, kırtasiye araç gereçleri gibi yan ürünler çocuk izleyiciler tarafından rağbet görmüş, dizinin yapımcıları 2019 yılında sadece lisans gelirinden yaklaşık 60 milyon TL kazanç sağlamıştır (Yılmaz, 2020).

Canlı çekim filmlerde olduğu gibi animasyon filmlerinde de büyük bütçeler söz konusudur. Animasyon film yapımının kimi durumlarda normal filmlerden daha maliyetli olduğu görülmektedir. Büyük yatırım gerektirebilen animasyon filmlerden bir o kadar büyük hasılatlar elde edilebilir. Tüm zamanların global olarak en çok hasılat elde eden animasyonlarından biri olan 2005 yapımı “Avatar: Son Havabükücü”, yaklaşık 3 milyon USD kazanç sağlamıştır (Boxofficemojo, 2021).

Masal, hikâye, roman, çizgi roman veya resimli kitap... Bu kitapların beyaz perdeye uyarlanması için farklı yöntemler uygulanmaktadır. Çizgi romanlar ve resimli kitaplarda karakterlerin ve/veya mekanların çizimleri mevcut olduğundan orijinal çizimlerden faydalanılmaktadır. Örneğin DC şirketinin “Timely Comics” dergisinde yayınladığı “Süperman” çizgi romanının kostüm tasarımı uyarlama filmlerinde de aynı şekilde kullanılmıştır. Masal, hikâye ve romanlarda ise genellikle hikâyeye bir görsel eşlik etmediğinden hikâyenin görselini tasarlatmak gerekir.

Animasyon film tasarımı, gerçek çekim bir filme göre daha geniş bir tasarım alanı yaratmaktadır. Gelişen iki boyut, üç boyut ve diğer görsel efekt teknolojileri neredeyse her türlü tasarım fikrini uygulanabilir kılmaktadır. Animasyon film üretiminde birçok birimden insan çalışmaktadır. Bunlar senarist, tasarımcı, animatör, yönetmen, müzisyen, seslendirme, kurgucu vb. kişilerdir. Bu kadar çok kişinin bir arada çalışması ve farklı alanlardaki işlerin bir arada yürütülmesi planlama gerektirir. Bu yüzden her noktanın animasyon film için planlanması gerekir. Bu planlamaya “animasyon film yapım süreci” denmektedir.

Animasyon film üretiminde anlatılmak istenen hikâyeyi tutarlı ve inandırıcı bir biçimde aktarmak gerekir. Animasyon gerçek bir dünya olmasa dahi gerçek dünyaya alternatif bir evren olduğundan burada her şeyin sıfırdan tasarlanması gerekir. Her şeyin sıfırdan tasarlanma durumu animasyon film ve canlı çekim film arasındaki en büyük farktır (Zengineken, 2020).

1.3 Çalışmanın Yöntemi

“Bir metni iki boyutlu animasyona uyarlarken karakterlerde etkin olan tasarım kriterleri nelerdir?” şeklinde ifade edilen araştırmanın ana sorusuna yanıt bulmak için ilk olarak bir metnin animasyona uyarlanması farklı tasarım unsurlarının kullanımına odaklanılmıştır. Yapılan literatür taramasından çıkan bulgulardan bir metnin iki boyutlu animasyona uyarlanması hususunda karakterlerde kullanıldığında etkin olduğu görülen unsurlar belirlenmiştir. Belirlenen kriterlerle “Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanması Karakterlerde Etkin Tasarım Kriterleri” tablosu oluşturulmuştur.

Animasyon film sektörü geniş bir araştırma evrenini kapsamaktadır. Farklı tür, teknik, boyut vb. unsurlardan meydana gelen animasyon filmlerde herhangi bir sınırlamaya gidilmeden inceleme yapmak elde edilecek bulgularda yanılmalara neden olacaktır. Dolayısıyla araştırmanın sınırları kapsamında incelenecek eserler için birtakım sınırlılıklar getirilmiştir. Bu sınırlılıklar;

- Seçilen metin-animasyon uyarlamalarının iki boyut animasyon yönteminde gerçekleştirilmesi,
- Metin türüne göre seçilen başlıklar için birer kitap-animasyon uyarlaması incelenmesi,
- Araştırmada beğeni almış projelerin değerlendirilip örneklendirilmesi,
- Dizi, uzun metraj veya kısa metraj animasyon filmi gibi bir sınırlamaya gidilmemesidir.

“Animasyon film tasarımında karakterlerde öne çıkan tasarım unsurları beğeni kazanmış animasyon film yapımlarında ne şekilde kullanılmıştır?” şeklinde ifade edilen araştırmanın alt sorusunu yanıtlamak üzere araştırma için farklı tür metinlerden uyarlanmış yapımlar, çalışmanın ana sorusu için oluşturulan tablo kapsamında değerlendirilmiştir. Uyarlamalar; masal-animasyon, roman-animasyon, çizgi roman-animasyon ve resimli kitap-animasyon uyarlamaları olarak dört bölüme ayrılmıştır. Seçilen yapımlara ilişkin bilgiler tabloya yansıtılmış ve tablo yardımıyla çalışmaların içerik analizi yapılmıştır. Bu yöntemle metin-animasyon uyarlamalarında tasarım açısından bir metnin iki boyutlu animasyona uyarlanması hususunda karakterlerde etkin olduğu görülen kriterlerin yapımlarda ne ölçüde uygulandığı ortaya konmuştur.

Çalışmanın devamında, araştırmanın ana sorusuna ilişkin bulgular doğrultusunda örnek bir proje olarak “Kardeşlik Manifestosu” tasarlanmıştır. Bu projeye özgün, metne tutarlı ve tasarım açısından inandırıcı bir animasyon film tasarlanmak istenmiştir. Üretilen film, “Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Etkin Kriterler” tablosunda da değerlendirilerek çalışmanın söz konusu kriterlere uygunluğu ortaya konmuştur.

Projenin öncesinde yapılan film analizleriyle oluşturulan tablonun güvenilirliği ve sonrasında yapılan örnek projenin tutarlılığı saptanmıştır. Ardından örnek yapımlar ve özgün proje “Kardeşlik Manifestosu”nun karakter tasarımı kriterlerine uygunluk tablosunda kıyaslanmıştır. Burada beğeni toplamış filmlerin ve tasarlanan projenin birbirleriyle olan benzerlikleri, farklılıkları ve tasarım kriterlerine ne ölçüde uygun oldukları gözden geçirilmiştir.

Çalışmanın sonunda alanında uzman üç akademisyenle birebir online röportajlar gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde akademisyenler animasyon film yapımıyla ilgili genel bilgiler vermiş ve örnek proje “Kardeşlik Manifestosu”nun değerlendirilmesi yapmışlardır.

2. ANİMASYON FİLM YAPIM SÜRECİ

Gerçekte var olmayan bir hikâyeyi görselleştirmek uzun ve karmaşık bir durumdur. Canlı çekim sinema filmi, dizi, 2B animasyon veya 3B animasyon olsun, her bir ürün birbirinden farklı yöntemlerle ortaya çıksa da film yapım süreçleri genellikle aynı sıralamada ilerler. Film yapım süreci üç ana başlıktan oluşur: yapım öncesi (preproduction), yapım (production) ve yapım sonrası (post production) (Üstünipek, 2012). Bu ana başlıklar da kendi içinde bölümlere ayrılır. Onlar da yine kendi içinde daha küçük bölümlere ayrılır.

Yapım öncesi, yapım aşaması ve yapım sonrası başlıkları her film için geçerli olsa da kullanılan tekniğe göre içerdiği bölümler farklılık gösterir. Animasyon stüdyoları, animasyon film üretiminde kendilerine özgü film yapım süreçleri geliştirirler. Bu süreçlerin planlanması stüdyodan stüdyoya farklılıklar gösterse de genel ilerleyiş çok benzerdir (Lee, 2021). Bu çalışma genel film yapım sürecini anlamaya yardımcı olabilir ancak asıl incelenmek istenen iki boyutlu animasyon filmler olduğundan konu özelleştirilecek ve iki boyutlu animasyon film yapım süreci incelenecektir.

Tez boyunca takip edilen yapım süreci genellikle geleneksel yöntemle yapılmış iki boyutlu animasyon filmler için geçerlidir. Burada yapım öncesi süreçte senaryo, görsel senaryo taslağı (storyboard), konsept tasarımı, ses tasarımı incelenecektir. Yapım sürecinde animasyonun 12 ilkesi açıklanacaktır. Yapım sonrası süreç detaylandırılmayacaktır çünkü tezin temelini oluşturan 2B animasyon yapım sürecini sadeleştirerek sunmak, değinilmek istenen bilgilerin işlenmesini daha anlaşılır kılacaktır. Metnin görsel olarak uyarlanmasına odaklanıldığından yapım öncesi süreç diğer başlıklara göre daha detaylı incelenmiştir.

2.1 Yapım Öncesi

Bir animasyon film yapımında sürecin tümüyle planlanması önemlidir. Planlı ilerlemek film yapımını işlevselleştirir. Bu da büyük ölçüde zaman ve para tasarrufu sağlar. Animasyon filmin planlanması yapım öncesi süreçle başlar. Tez içinde yapım

öncesi süreç beş bölüme ayrılmıştır: senaryo, görsel senaryo taslağı (storyboard), karakterin kişiliğı, konsept tasarımı ve ses tasarımı.

2.1.1 Senaryo

“İyi bir senaryo ile iyi bir yönetmen bir başyapıt üretebilir; aynı senaryo ile vasat bir yönetmen kabul edilir bir film üretebilir. Ama kötü bir senaryoyla iyi bir yönetmen bile muhtemelen iyi bir film yapamaz” (Akira Kurosawa (1910-1998)).

Bir animasyon filminin ilk ve en önemli aşamalarından biri senaryodur. Filme başlamadan önce -bütün filmlerde olduğu gibi- sağlam bir hikâye gerekir. Bu hikâye, filmi yapılmak üzere senaryoya dönüştürülür. Senaryolar uzun metraj, orta metraj, kısa metraj filme göre ufak farklılıklar gösterebilir. Ayrıca filmin türü, kullanılan teknik, hedef kitlesi gibi pek çok konu da senaryoyu etkiler. Senaryoda filme dair her şey açıkça ifade edilir: karakterlerin buldukları mekanlar, hareketler, sözler, vb. Bu bağlamda sırasıyla tüm bilgiler açık bir dille yazılır. Senaryolar film projesinde yer alanlar dışında kimse tarafından okunmaz. Senaryo, filmde çalışacak olanların filmi tamamıyla canlandırabilmeleri için yazılmıştır. Bir edebi eserde olduğu gibi okuyana duygu ve düşüncüyü hissettirmeyi değil, filmi zihinde canlandırmayı amaçlar. Senaryoların uluslararası kabul edilmiş bir işleyiş biçimi vardır. Buna senaryo evreleri denir ve özet, geliştirim, ayırlama, çekim senaryosu olarak sınıflandırılır (Akyürek, 1995).

- Özet (sinopsis / sinematografik konu / suje): Filmin özeti yalın bir dille ifade edilir. Genellikle 5 sayfayı geçmeyecek şekilde yazılır. İşleyiş, filmin adı, film süresi, kullanılan teknik, hedef kitlesi, projenin amacı, karakterler, mekanlar, kostümler, filmin geçtiğı zaman, görsel öğeler, ses öğeleri, kullanılacak araç ve gereçler, yasal / etik konular, bütçe ve önerilen programlar da yine bu bölümde planlanır.
- Geliştirim (tretman / taslak / iskelet / şema): Filmin özetinden daha ayrıntılıdır. Genellikle 40-50 sayfayı geçmeyecek şekilde yazılır.
- Ayırlama (sinematografik öykü): Senaryonun yazım evresi bu bölümde biter. Her şey detaylı bir biçimde işlenir. Film bölümü, sahne, çekim ve ayırım (sequence) yazılır.
- Çekim Senaryosu (çevirim senaryosu): Yönetmen yalnız başına veya senaristle birlikte çalışmanın son evrelerini oluşturur. Dikkat edilmesi gereken tüm noktalar belirlenir.

Senaryo, büyük ölçüde diyaloglardan oluşur (Akyürek, 1995). Canlı çekim filmlerde diyalog büyük önem kazanırken animasyon filmlerde diyalog kısmen daha az önemlidir. Ağırlıklı olarak genel izleyici grubunu hedef alan animasyon filmlerde karmaşık ve zorlayıcı diyaloglardan kaçınmak gerekebilir. Ayrıca animasyonda önemli olan canlandırmadır. Animasyon bir canlandırma sanatıdır. Burada duygu ve düşünceler karakterlerin hareketlendirilmesi jest ve mimiklerin gösterimiyle verilir. Bunu yaparken tasarımcılar büyük ölçüde abartıya başvurur. Gerçek çekim filmlerde olduğu gibi diyaloglara yüklenilmez. “En iyi animasyon diyaloga gerek duymadan, görsel yaratıcılığın hayal gücünü yakaladığı, bir taklit eylem biçimi ile elde edilendir” (White, 1986). Bu çalışmada amaç, metnin görselleştirilmesi olduğu için senaryonun nasıl yazıldığıyla ilgili bir bilgi verilmeden senaryo bölümü burada sonlandırılmıştır.

“Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosunda yapımların senaryolarını eklemek yerine konuları özetlenecektir.

2.1.2 Görsel senaryo taslağı (Storyboard)

Görsel senaryo taslağı, resimli taslak, storyboard; en yalın tanımıyla senaryonun görselleştirilmesidir. “Görsel senaryo taslağı, çizgi film ve animasyondan farklıdır. Yönetmenin belirlediği plan ve açılara göre çizilir. Bu yüzden görsel senaryo taslağı çizeri, yönetmenin üslubunu iyi bilmeli ve öyküye hakim olmalıdır. Film dilinin bilinmesi sahnelerin sinematografik çizilmesini sağlayacaktır. Böylece yönetmenin zihnindeki en yakın kareye ulaşılmış olacaktır” (Aytekin, 2010).

İlk görsel senaryo taslağı 1939'da “Rüzgar Gibi Geçti” filminde kullanılmıştır. Günümüzde kullanılan kalıpla aynı olmasa da çok benzer bir teknikte yapılmış, hikâyedeki her plan bir kağıda basit bir biçimde çizilip sırasıyla bir panoda gösterilmiştir. Bu yöntemle hikâyenin akıcılığı, düzeni gibi konular yapım aşamasına geçilmeden çözümlenmiş, aynı anda birçok kişinin üzerinde tartışmasına olanak sağlanmış, planlar tek tek yapıştırılabilir olduğundan rahatça yer değiştirmeler ve çıkartmalar yapılabilmektedir. Bu da animasyon film yapımcılarına büyük zaman ve para tasarrufu sağlamıştır (Sherman, 2022). Burada kullanılan görsel senaryo taslağı “Sevimli Hayalet Casper” animasyonu ile benzer bir biçimde üretilmiştir (Şekil 2.1).

Günümüzde ise görsel senaryo taslağı birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Reklam, televizyon programları, tiyatro sahneleri, grafik roman, çizgi roman ve sinema

filmlerinde kullanılmaktadır (Altunoğlu, 2016). Görsel senaryo taslakları yönetmen ve yapımcıların isteğine göre detaylandırılıp sadeleştirilebilmektedir (Şekil 2.2).



Şekil 2.1: Sevimli Hayalet Casper animasyonunun görsel senaryo taslağı (1956).



Şekil 2.2: Süper Kahramanlar animasyonunun görsel senaryo taslağı (2006).

Animatik, görsel senaryo taslağının dijital formatta hareketlendirilmiş biçimidir. Burada sahnelerin ve seslerin süreleri ayarlanmaktadır (Altunoğlu, 2016). Şekil 3'teki detaylandırılmış görsel senaryo taslağı, animatikle benzerlik göstermektedir. Taslak, karakter ve mekan çizimleri dışında sahne, zaman, aksiyon, dialog vb. bilgileri de içermektedir. Animatikte de detaylandırılmış görsel senaryo taslağında olduğu gibi efektler, basit bir biçimde kamera ve karakter hareketleri gösterilmektedir. Buradaki temel fark animatikte dijital ortamda “video” sekansı şeklinde “görselin hareketlendirilmesi ve ses” içeren bir çıktı alınmasıdır. Filmin anlaşılması için bu yöntem önemlidir. Animatik, görsel senaryo taslağının zihinde canlandırılmasından daha gerçekçi bir biçimde animasyon filmin alabileceği son hali göstermektedir.

2.1.3 Karakterin kişiliği

En büyük animasyon stüdyo şirketi kurucularından biri olan Walt Disney, her zaman filmdeki karakterlere kişilik kazandırmak gerektiğini vurgulamıştır. Kişilik kazandırmak onun için o kadar önemli olmuştur ki çalıştığı tasarımcı ve animatörlere özel eğitimler aldırıştır. Ders verenler arasında mimar Frank Lloyd Wright ve ressam Jean Charlot gibi tanınan isimler vardır. Dersler çizim bilgisi, anatomi, hareket, duygu/mimik analizleri, renk teorisi gibi genel ve teknik resim eğitimleri içermiştir (Pierce, 2019).

Doğaçlama tiyatrunun kurucusu olan Jhonstone, kişilikle bağlantılı olarak statüyü tanımlarken duruş, bakış ve hareket ederken kullanılan alanın önemini vurgulamıştır. Örneğin yüksek statülü birinin duruşuyla daha fazla alan kapladığını, dik durduğunu ve çevresindeki insanların direkt olarak gözüne baktığını belirtmiştir. Tam tersi düşük statüde birinin ise daha az alan kapladığını; içine kapanık, kimi zaman kambur bir duruş sergilediğini ve insanlarla göz temasından kaçındığını vurgulamıştır (Furht, 2009).

Yukarıdaki paragrafta olduğu gibi animasyon film yapımcıları, tiyatrocular ve psikiyatristlerin merak ettikleri konulardan biri de fiziksel görüntü ve kişiliklerin birbiriyle bağlantısı olup olmadığıdır. Bu bağlantıyı anlayabilmek için zaman zaman örnek kişilik modelleri geliştirilmiştir. Animasyon filmde karakter tasarımının psikolojiyle ilgisi olmadığı düşünülebilir. Ancak birçok insanın kişinin fiziksel görüntüsünden karakteri hakkında bir ön yargıya varabildiği düşünüldüğünde bunun çok da olasılık dışı olmadığı görülür. Örneğin otobüsteki üçlü koltukta ortada oturan bir kişinin sağ tarafında fit, ütülü takım elbisesiyle bakımlı biri; sol tarafında şişman, salaş giyimli, saç başı dağınık biri varken hangisinin bilgisayar masaüstünün daha düzenli olduğu sorulduğunda büyük ihtimalle sağda oturan kişiyi seçer. Bu ön yargının doğru olup olmadığı hayali sahne ve karakterlerle yanıtlanamaz. Ancak ön yargılar, gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi izleten animasyon filmlerin çok işine yarayabilir. Animasyon biraz da ön yargılardan beslenmektedir. Stereotip karakterlerden, klişelerden sıkça faydalanılır. Çoğu yapımda kötüler çirkin, iyiler güzel, bilgeler yaşlı ve sakallıdır.

Bu çalışmada, kişilik modellerinden en çok atıf yapılanı olan Sheldon'un kişilik modeli kullanılacaktır. "Sheldon iskelet ve beden oranlarının değerlendirilmesi ve ölçümlendirilmesi için beden yapıları farklı insanlar ve bunların çeşitli acılardan çekilmiş fotoğraflarından yola çıkmıştır" (Hazar, 2006).

Sheldon'un kişilik modeli:

1. “Endomorf (şişman): Bu vücut tipindeki kişilerin fiziği yuvarlak, kasları gevşek, saçları seyrek ve cildi düzgündür” (Hazar, 2006). Viseronotik kişiliğe sahip bu bireyler cana yakın, arkadaş canlısıdır; keyfine, konforuna ve yemeğe düşkünlerdir (Furht, 2009).
2. “Mezomorf (kaslı): Bu vücut tipindeki kişiler dayanıklı, atletik; omuzları ve kasları iyi gelişmiş kişilerdir” (Hazar, 2006). Somatotonik kişiliğe sahip bu bireyler fiziksel egzersizi seven, dominant, yüksek sesli, iddialı ve empati yeteneği düşük kişilerdir (Furht, 2009).
3. “Ektomorf (zayıflık): Bu tipte olanlar ince, uzun ve iyi gelişmemiş kas yapısına sahiplerdir” (Hazar, 2006). Serebrotonik kişiliğe sahip bu bireyler içe dönük, sessiz, çekingen, acıya karşı aşırı hassas ve uyku problemleri olan tiplerdir (Furht, 2009).

Yukarıdaki kişilik modelleri incelendiğinde sevecen, cana yakın, iyi niyetli ve saf kişiliklerin daha tombul olduğu gözlemlenmiştir. Bu durum dairesel formları pozitif karakter tiplerinde kullanmanın doğru tercih olabileceğini göstermektedir. Tam tersi özelliklere sahip içe dönük, çekingen ve negatif bireylerin ise zayıf, kemikli ve köşeli çizilebileceği görülmektedir. Otoriter, saygın ve sorumluluk sahibi bireylerde ise üçgen formu, atletik ve düzgün bir vücut çizimi daha doğru bir tercih olacaktır. Bu ve bu gibi durumlar form ve silüet başlığı altında daha detaylı incelenmiştir.

2.1.4 Konsept tasarımı

Literatüre bakıldığında sanatçı ve tasarımcıların becerilerini geliştirebilmesi için birçok kaynak olduğu görülmektedir. Ancak konsept tasarımında işin temel adımlarının ne olduğu veya süreçte kullanılan yöntemler tam anlamıyla işlenmemektedir. Bu konuda henüz bir fikir birliği yoktur (Rassa, 2018). Animasyonda hangi teknik kullanılacak olursa olsun önce her şeyin tasarlanıp çizilmesi gerekir.

Konsept tasarımı hikâyenin görselleştirilmesidir. Sanat yönetmenlerinin isteği doğrultusunda tasarımcılar karakter, mekan, obje ve ek donanımları tasarlanmaktadır. Ayrıca bu tasarımlar yapılırken hikâyeye tutarlı ve özgün bir stil de yaratılmalıdır (Erdoğan ve diğ. 2012). Konsept tasarımında istenen stili oluşturabilmek için farklı başlıklar altında araştırmalar yapılmaktadır. Bu araştırmada yapılmak istenen çalışmaya göre form, silüet, renk ve üslup başlıkları seçilmiştir. Bu başlıkların seçilme

nedeni inceleme açısından daha net cevaplanabilir olmaları ve üzerinde önceden yapılmış araştırmalar bulunmasıdır.

2.1.4.1 Form ve silüet

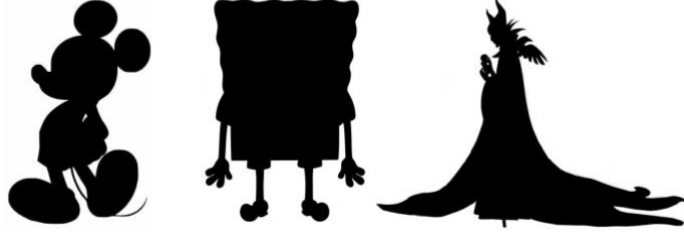
Bir hikâyenin görselleştirilmesinde formlar kullanılır. Kullanılan formlar dairesel, köşeli, kübik, kare gibi biçimlerdedir. Formların etkisi büyük ölçüde bebek yüzüyle doğru orantılıdır. Bebek yüzü dairesel formlardan oluştuğundan -küçük burun, küçük çene, kocaman gözler- insanın zihninde olumlu kodlar oluşturur. Yapılan araştırmalarda dairesel formların bebek yüzünde olduğu gibi pozitif bir etki bıraktığı belirlenmiştir. Dairesel form kullanımı masumiyet, dürüstlük, anlaşılabilirlik, şirinlik gibi duygular uyandırmaktadır (Lorenz ve Generale, 1950). Bu yüzden dairesel formlar sıklıkla iyi karakterlerin tasarımında kullanılmaktadır.

Öte yandan keskin kenarlı şekiller daha çok cansız varlıkları ve nesnelere simgeler. İnsan zihninde zorluk, katılık, soğukluk gibi çağrışımlar yapar (Dehn ve van Mulken, 2000). Bu yüzden kötü karakterler genellikle daha sivri ve biçimsiz çizilir. Üçgen formlar burada doğru bir örnektir. Üçgen formlar insanda hareket, saldırganlık, enerji ve tehlike duygularını uyandırmaktadır. Ancak üçgen formu başarıyı da simgeler. Karşı tarafa sağlam ve güçlü imajı verir. Karakter tasarımı yaparken bu duruma göre hareket edilebilmektedir. Başarılı karakterler de bu formlarda çizilmektedir (Özden ve Ülgen, 2015).

Kare formlar ise sert çizgileri sayesinde sağlam, dürüst, düzenli, dayanıklı ve güvenilir mesajı vermektedir. Üçgene göre daha dengededirler çünkü karede yatay ve dikey çizgiler kullanılmıştır. “Yine de kare şeklini tasarımda kullanırken dikkat etmek gerekir. Yanlış renk seçimi donuk ve hayal gücünden yoksun bir izlenim verir” (Kavasoglu, 2018). Formların uygulanması sadece karakterlerin tasarımı için değil; yazı karakteri, mekan ve logo tasarımlarında da uygulanmaktadır.

Karakter tasarımında formlarının en büyük yardımcısı silüettir. Silüet; karaktere ait renk, çizgi ve dokuların tümü kaldırıldığında kalan görüntüdür. Bir nevi karakterin siyah bir gölgesidir. İyi tasarlanmış bir karakterin silüetine bakıldığında hangi karakter olduğu ve nasıl bir poz verdiğinin anlaşılması gerekir. Form ve silüetin bir arada doğru kullanımı izleyicinin karaktere inanmasını artırmaktadır. Bu da metnin doğru aktarılmasını sağlamaktadır (Özden ve Ülgen, 2015).

Form ve silüete sınırsız örnek verilebilir. Burada form ve silüet tasarımı konusunda en bilindik örnekler olarak ‘‘Miki Fare’’nin dairesel form ve silüeti, ‘‘Sünger Bob’’un kare form ve silüeti, ‘‘Maleficent’’in üçgen form ve silüeti gösterilebilir (Şekil 2.3).



Şekil 2.3: Miki Fare, Sünger Bob ve Maleficent animasyon karakterlerinin form ve silüetleri.

‘‘Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri’’ tablosunda incelen karakterlerin formları daire, üçgen veya kare şeklinde; karakterlerin silüetleri ise karakteri tanımlar veya tanımlamaz şeklinde değerlendirilecektir.

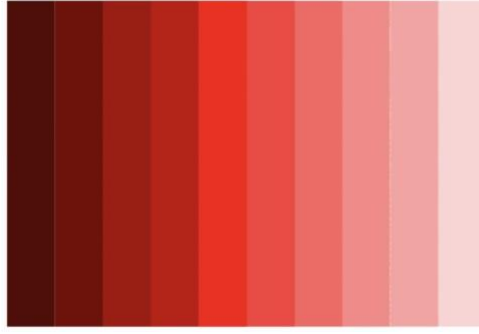
2.1.4.2 Renk

Canlı çekim bir filme kıyasla animasyon filmlerde seçilebilecek renk sayısı daha fazladır. Renk seçimi yaparken gerçek dünyayla bağlantılı veya tamamıyla gerçek dışı renklendirmeler söz konusu olabilmektedir. Animasyon filmlerde renk seçimi de izleyiciye hikâye hakkında bilgi vermektedir. 1898 yılında Munsell, ‘‘Munsell Renk Sistemi’’ni geliştirmiştir. Bu sistemle renklerin nitelendirilmesi ve renkler arasındaki rasyonel ilişkinin açıklanması kolaylaşmıştır. Munsell, rengin karakterini üç maddeyle açıklamıştır. Bunlar ton, değer ve rengin niteliğidir (Per, 2012).

‘‘Ton: Ana renklerin birbirleriyle karışması sonucu ortaya çıkan yeni renklerdir (Bozkurt, 2016).’’

‘‘Değer: Bir renk tonunun açıklık ve koyuluk derecesidir’’ (TDK) (Şekil 2.4).

‘‘Rengin niteliği: Bir rengin doygunluk derecesidir. Bir tonda pigment yoğunluğundan kaynaklanan parlaklıktır’’ (Bozkurt, 2016).



Şekil 2.4: Değer.

Dalga boyuna göre düzenlenmiş iki ton sınıfı vardır: sıcak ve soğuk tonlar (Şekil 2.5). Sıcak ton sınıfında kırmızı, sarı, turuncu ve yeşil renkleri bulunmaktadır. Soğuk ton sınıfındaysa mavi, lacivert, mor ve yeşil renkleri bulunmaktadır (Ahlat, 2018).



Şekil 2.5: Ton sınıflar: sıcak tonlar ve soğuk tonlar.

Rengin psikolojik etkilerini değerlendirmek zor olsa da sıcak tonların kalp atışını hızlandırdığı ve insan zihninde uyarıcı etkileri olduğu gözlemlenmiştir. Bu uyarıcı etki; sevgi, aşk ve samimiyet gibi olumlu duyguları harekete geçirebilir. Ancak öfke ve tehlike gibi olumsuz duyguları da tetikleyebilir. Soğuk renkler ise tam tersine dinginleştirici etkiye sahiptir. Bu dinginleştirici etki; huzur, rahatlık ve bilgelik gibi olumlu etkiler uyandırabilir. Fakat bunun yanında sıkıcılık, soğukluk ve katılık gibi olumsuz etkilere sebep olabilir (Crozier, 1999). Burada sıcak veya soğuk ton seçimi animasyon filmde tasarlanmak istenen duyguya göre değerlendirilmelidir.

Genel kanı renk tonlarının duygular üzerinde etkisi olduğudur. Oysa değer ve kromanın duygular üzerinde renk tonundan daha fazla etkiye sahip olduğu görülmüştür. İnsanlar yaşlandıkça daha koyu görmeye başlarlar. Bu yüzden açık renklerin kullanımı yaşlı bir izleyici grubu için daha doğrudur (Crozier, 1999). 1999

yapımı Japon animasyon filmi “En Sevdiğim Komşularım”, açık ton kullanımına güzel bir örnektir (Şekil 2.6). Genel izleyici kitlesine uygun olan film, özellikle yetişkin izleyiciler tarafından beğeni toplamaktadır. Kalabalık ailelerin başına gelebilecek olayları esprili bir dille aktaran film, sade ve yalın çizim tarzına sahiptir. Bugünün çocukları ise gelişmiş bir teknolojinin içinde büyüdükleri için çok daha fazla renkle tanışmıştır. Bu da onları yeniliğe ve farklı renkler denemeye açık hale getirmiştir (Rider, 2009). Burada örnek olarak 2011- 2019 yapımı animasyon dizisi “Gumball” verilebilir (Şekil 2.6). Bu animasyon dizisi farklı renk, doku, efekt ve teknik birleşimleriyle yeni nesile hitap etmektedir.



Şekil 2.6: En Sevdiğim Komşularım (1999) ve Gumball (2011-2019) animasyonları. Renkler için birçok gruplandırma yapılabilir. Bu gruplandırmalardan biri de kromatik olma durumudur. Kromatik renkler siyah, beyaz ve gri dışındaki renkleri içerirken akromatik renkler yalnız siyah, beyaz ve gri renklerini içermektedir (Ahlat, 2018). Bu bağlamda akromatik renk kullanımına örnek olarak çizgi romandan uyarlanan “Persepolis” animasyon filmi verilebilir (Şekil 2.7). Eserin yazarı, Fransa’da yaşayan İran asıllı Marjane Satrapi’dir. 2007 yapımı olan bu Fransız filminde, İran’daki İslami rejimin bir çocuk üzerinden etkisi aktarılmıştır. Çizgi romandan uyarlanan animasyon filmin tasarımı kitapla birebir örtüşmektedir. Çizimdeki sadelik yapılan animasyona yansıtılmıştır. Hikâyede değişen şartlar ve rejimin oluşturduğu zıtlıklar ise akromatik renk seçimiyle doğru bir biçimde vurgulanmıştır.



Şekil 2.7: Persepolis animasyon filmi (2007).

“Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosunda incelenen karakterin rengi bölümünde sıcak veya koyu ton sınıfı, açık veya koyu renk değeri şeklinde değerlendirilecektir.

2.1.4.3 Üslup

Bir metni animasyona çevirirken tasarım kriterlerinden biri de üsluptur. Kullanılacak üslup, projenin maliyetini, görüntüsünü ve gerçekliğe olan mesafesini belirler. Karakter tasarımına eklenecek her türlü detay animasyon süresini uzatmakta, bu da maliyeti artırmaktadır. Bu yüzden düşük bütçeli projelerde detaylandırma daha az kullanılır. Örneğin bir karakterin çiçek desenli bir elbiseli durumu, düz renkli bir elbiseli durumuyla kıyaslandığına çizim, renklendirme, hareketlendirme, vb. aşamalarda farklılıklar oluşturacaktır. Çiçek desenli kıyafetin kullanımı, her aşamayı zorlaştırıp maliyeti artıracaktır.

Karakter tasarımında üslup beşe ayrılır (Özden, Ülgen, 2015):

- Logo Üslup: Okul öncesi çocuklar için tasarlanmış animasyonlarda tercih edilir. Sevimli ve basit tasarımlardır. Genellikle reklam logoları ve vektörel karakterlerde kullanılmaktadır.
- Basit Üslup: İlkokul çocukların animasyon dizilerinde kullanılır. Logo üsluptan biraz daha karmaşık olsa da hâlâ basit bir tasarımdır.
- Alışılmış Üslup: Çizgi filmlerde en çok kullanılan üsluptur. Bu yöntemde karakterlere daha fazla yüz ifadesi verilir. Bedensel hareketler ve tasarım detayları artırılır. Nickelodeon, Walt Disney ve Cartoon Network şirketlerinin yapımlarında sıklıkla tercih ettikleri yöntemdir.
- Karmaşık Üslup: Üç boyutlu animasyon filmlerde kullanılır. Burada daha gerçekçi form, hareket ve tasarımlar tercih edilir. Pixar ve Dreamworks stüdyoları bu üslubu tercih etmektedir.
- Gerçekçi Üslup: Ağırlıklı olarak oyun sektöründe kullanılır. Yapılan animasyonlarda hareket yakalama (motion capture) ve foto gerçekçilik gibi en son teknolojiden faydalanır. Bu yöntemde amaç gerçeğe en yakın animasyonu elde etmektir.

“Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosunda incelenen animasyonun üslubu; logo, basit, alışılmış, karmaşık, gerçekçi üsluplarından biri seçilerek değerlendirilecektir.

2.1.4.4 Arka plan/ mekan

Bir animasyon filmde karakterler detaylı bir biçimde tasarlandıktan sonra karakterlerle orantılı mekan veya arka plan tasarlanır. Mimarlar, mekan tasarımında temel ölçüt olarak insanı kullanırlar. Yapılan tasarımlarda insan boyutuna uygunluk, yapıt veya iç mimarideki ergonomi dikkate alınmaktadır. Bu kural animasyon film tasarımında da geçerlidir. Burada insan yerine tasarlanan karakterler ölçüt olarak kullanılır (Ürtekin, 2018). Animasyon eğitimi alan öğrenciler ve animasyon sektöründeki çalışanların çoğu mekan tasarımını hayalden çizmekte zorlanmaktadır. Üç boyut modellemeler, çekilen fotoğraf ve videolar, hatta hazır Google görselleri bile animatörlerin imdadına yetişmektedir. Çok güçlü referanslar kullanılsa dahi arka plan tasarımında bilinmesi gereken önemli bilgiler vardır.

“İyi bir arka planda resmin bir parçası eksikmiş gibi görünür, karakter bunu tamamlar” (Fowler, 2002).

Fowler, yayınladığı “Animation Background Layout from Student to Professional” kitabında baştan sona geleneksel bir animasyonun arka plan sürecini açıklamıştır. Her stüdyoda süreç ayrı işlese de genel anlamada benzerlikler söz konusudur. Fowler, animasyonda kullanılan arka plan/ mekan tasarımında takip edilmesi gereken noktaları şöyle açıklamıştır: perspektif ve ışık-gölge bilgisi, kamera çekim ve açıları, kamera hareketleri, kompozisyon ve çerçeveleme, öğelerin yerleşimi, destek materyaller.

Mekan tasarımı çok geniş bir konudur. İlk animasyon film yapımlarında genel amaç karakterlerin hareketinin ön plana çıkması olduğu için mekanın daha geride kaldığı görülmektedir. Walt Disney bile defalarca aynı mekanları filmlerinde kullanmıştır (Dundes, 2019). Günümüz 3-D teknolojisi, animasyon filmlerde mekan tasarımını neredeyse kusursuzlaştırmıştır. Bu da animasyon filmlerde mekanın önemini eskiye göre giderek artırmıştır.

Animasyon filmde mekan tasarımı senaryoya uygun bir biçimde tasarlanır. Renk, doku, form, üslup gibi etkiler karakter tasarımında olduğu gibi mekan tasarımında da geçerlidir. Animasyon filmde kullanılan mekan en çok kamera açılarını etkiler. Burada kullanılan tekniğe göre açılarda kısıtlamaya gidilebilir. İki boyut animasyonda fazla açı kullanımı zorluk çıkarabileceği için üç boyut veya stop-motion animasyona göre daha az kamera açısı tercih edilir. Ya da yeni teknoloji yöntemleriyle üç boyut tasarımlardan iki boyut çıktılar alınarak kamera açıları yine de zenginleştirilebilir.

2016 yılında yayınlanan Hollandalı animatör Michaël Dudok de Wit tarafından yazılıp yönetilen “Kırmızı Kaplumbağa” animasyon filmi mekan tasarımı açısından iyi bir örnektir (Şekil 2.8). Bu film, denizde geçirdiği bir kaza sonucu bir adada mahsur kalan adamın kırmızı kaplumbağayla yeni bir hayat kurmasını konu almaktadır. Diyalog içermeyen bu uzun metraj animasyon filmin en önemli unsurlarından biri yapılan mekan tasarımıdır. Bu animasyon film neredeyse gerçek çekim film izleniyor etkisi yaratmaktadır. Buna rağmen kullanılan renklerin sıcaklığı ve çizgilerdeki yalnlık izleyiciye canlandırma film olduğunu unutturmamaktadır.



Şekil 2.8: Kırmızı Kaplumbağa animasyon filmi (2016).

2.1.5 Ses Tasarımı

Gün içinde her türlü ses duyulmaktadır: aile üyelerinin konuşması, salonda açık olan televizyon, bilgisayarda çalan müzik vb. Gerçeğin hayal gücü süzgecinden geçerek bir eser haline aldığı animasyonlarda işitsel yanın da çok iyi tasarlanması gerekir. Bir filmin işitsel evrenini oluşturan üç bileşen vardır: ses efektleri, diyalog ve müzik (Sergi, 2005). Bunların hepsini birden kullanma zorunluluğu olmasa da bu bileşenler genellikle bir arada kullanılır.

2.1.5.1 Ses efektleri

Ses efektleri filmde diyalog ve müzik dışında kalan sesler bütünüdür. Oldukça geniş olan ses efektleri kavramının içeriği aşağıdaki gibi özetlenmiştir.

Ses efekti kavramını elde edilmiş biçimlerine, anlatıdaki rollerine veya yüklendikleri işlevlere göre birden çok farklı alan / tanım / rol / işlev içinde ele alabilmek mümkündür. Dolayısıyla bu kavramın niteliğinin daha iyi anlaşılabilmesi için kendi içindeki alt ayrımların neler olduğunun bilinmesi gerekir. Örneğin gerçek dünyanın yansımalarını veren sesler (ayak sesi, kapı kapanışı sesi, arabaların çarpışma sesi, bomba patlayışı sesi, vb.); fantastik yansımaları veren sesler (King Kong'un sesi, Şeytan'ın sesi vb.) veya sembolik/metaforik anlamlarla yüklü olan sesler gibi ayrımlar oluşturabilmek mümkündür. Bir başka ayrım, yüklenen işlevler

üzerinden olabilmektedir. Söz gelimi “yer belirleyen” efektler vardır. Buna, kuş seslerinin bir bahçeyi veya vapur düdüklarının denizi çağrıştırması ya da kesintisiz otomobil klaksonlarının yoğun bir trafiği göstermesi gibi sesler örnek olarak verilebilir (Sözen, 2013).

2.1.5.2 Diyalog

Filmler görsel ve işitsel unsurları bir arada bulundurur. Burada diyalog önemli bir yer kazanmaktadır (Sözen, 2013). Canlı çekim bir film ile animasyon filmin ses tasarımında temel fark diyaloglardadır. Genellikle canlı çekim bir filmde karakteri oynayan oyuncular yine oynadığı karakteri seslendirir. Ancak animasyon filmlerde bu mümkün değildir. Diyalogları seslendirmek için seslendirme sanatçıları gerekmektedir.

Animasyon filmdeki karakterlerin kişilik kazanmasında seçilecek seslendirme sanatçısı önemlidir. Seslendirme sanatçıların seçmeden önce canlandırılacak olan karakterin analizi yapılmalıdır. 2003 yapımı Japon yönetmen Satoshi Kon'un anime filmi “Tokyo Tanrıları”, karakterlerin seslendirilmesine güzel bir örnektir (Şekil 2.9). Animasyon, üç evsizin sokaklarda beraber yaşamasını eğlenceli bir biçimde aktarır. Burada ana karakterler orta yaşta bir adam, genç bir kız ve anne olmak isteyen Hanna adında trans bir kadındır. Hanna filmin en önemli karakteridir. Seslendirmesi Yoshiaki Umegaki tarafından çok inandırıcı bir biçimde yapılmıştır. Karakterin kaba saba fiziksel görüntüsüne sinirlendiğinde kullandığı tok erkek sesi uymaktadır. Günlük hayatta tizleştirerek kullandığı sesi ise zarif kıyafetleri ve sevgi dolu iç dünyasıyla uyum içerisinde. “Tasarlanmak istenen karaktere göre ses niteliklerinin kararlaştırılması gerekir. Karakterlerin ses nitelikleri ses rengi, ritmi ve duyumsamasına göre incelenir” (Sözen, 2013).

Kadın seslerinde inceden kalın sese doğru sıralama; soprano, mezzo soprano ve alto şeklindedir. Soprano en ince kadın sesidir. Ergenlik dönemi öncesi tüm çocuk seslerini de kapsar. Mezzo soprano orta kalınlıktaki kadın sesidir. Alto ise zengin bir ses rengidir. Kadın sesleri içerisinde en az rastlanılan sestir. Erkek seslerinde inceden kalın sese doğru sıralama; tenor, bariton ve bas şeklindedir. Tenor en ince erkek sesidir. Bariton en çok rastlanan erkek sesidir. Ağır bir ses tonudur. Bas ise en kalın erkek sesidir. Erkek sesleri arasında en az rastlanan sestir. Araştırmalarda ince sese sahip kadınların erkeklere çekici, kadınsı ve genç görüldüğü saptanmıştır. Bu yüzden erkeklerin ince sesli kadınlardan hoşlanma oranı kalın sesli kadınlara göre daha

fazladır. Tam tersine, erkeklerin sesinin kalın olması ise güçlü ve güven duygusunu artırdığından kadınlar için daha çekici olduğu gözlemlenmiştir (Baydağ, 2017).

Diyaloglarda ses ritmi de önemlidir. Buradaki ritim, müzikteki ritimle benzer özelliktedir. Bir karakter hızlı, yavaş veya normal bir hızda konuşabilir. Konuşurken bazı kelimeleri daha yüksek veya alçak ses tonuyla vurgulayabilir (Sözen, 2013). Kimi durumlarda monoton bir akışla konuşması bile gerekebilir. Ritim yine karakterin kişilik özelliği veya o anki duygu durumuna göre verilmektedir. Öyle ki 1996 Japon yapımı Pokemon çizgi dizisindeki “Pikachu” karakteri tüm duygu ve düşüncelerini sadece “Pika” kelimesini farklı vurgulayarak dile getirir. O anki sinirini, neşesini, utangaçlığını -karakterin hissiyatı her neyse- en küçük izleyici bile anlamaktadır.

Sesin duyumsaması ise sesin karşı tarafta yarattığı etkidir (Sözen, 2013). Buna göre karakter hakkında fikir edinilir. “Tokyo Tanrıları” filmindeki Hanna karakterine tekrar bakıldığında ses rengini kimi durumlarda kalın, kimi durumlarda ise incelterek kullandığı görülür. Karakterin ses ritmi genellikle hızlı ve vurguları fazladır. Bu durum Hanna karakterine dışa dönük, kontrolsüz, heyecanlı ve cana yakın bir karakter izlenimi vermektedir. Bu izlenimler karakterin özelliklerini destekler. Hanna karakterinin duyumsamadaki izlenimleri ile karakterin kişilik tasarımında verilmek istenen bilgiler uyumludur.



Şekil 2.9: Tokyo Tanrıları animasyon filmi (2003).

Yukarıdaki bilimsel açıklamaları bilmekte fayda olsa da herhangi bir ses eğitimi almadan net bir analiz mümkün değildir. Bu yüzden burada en doğru seçim sesle ilgili genel bir nitelendirme olacaktır.

“Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosunda karakterlerin sesleri ince, orta, kalın olarak üçe; ses ritmi yavaş,

normal, hızlı ve monoton olarak dörde ayrılacaktır. Sesin duyumsaması ise karşı tarafta yaratığı etkiye göre bir kelimeyle belirtilecektir.

2.1.5.3 Müzik

Müziğin insanlar üzerindeki etkisi az çok herkes tarafından bilinmektedir. “Müziği oluşturan seslerin dizilişlerindeki uyum, ritim, tempo her bireyde yaşantıları oranında farklı duygular hissettirir. Bu açıdan özeldir ve herkese farklı ulaşır. Hayatın her alanında müziğin bıraktığı etkiler görülmektedir. Müzik dinleme eylemi duygu durumunu da değiştirebilmektedir” (Karakoç, 2021). Kötü hissedince hüzünlü müzikler dinlendiği takdirde bu duygu desteklenir veya daha iyi hissetmek için neşeli müzikler seçildiğinde bir süre sonra daha iyi hissedilir. Müziğin duyguları bu kadar hızlı değiştirme özelliği animasyon filmlerde de sıkça kullanılmaktadır.

Animasyon filmlerde müzik kullanımına iyi bir örnek 2000 Michaël Dudok de Wit tarafından yazılıp yönetilen ödüllü film “Baba ve Kızı”dır (Şekil 2.10). Diyalog içermeyen bu filmde kullanılan müzik, karakterlerin duygu durum ve davranışlarına göre sürekli değişir. Normand Roger ve Denis L. Chartrand’ın aranje ettiği müzik animasyon filmle uyumludur. Film bir baba ve kızın ilişkisini konu alır. Aralarındaki bağ izleyiciye yıllarca yaptıkları bisiklet yolculuklarından kesitlerle anlatılır. Burada seyirci, kız çocuğunun küçüklüğünden başlayıp ölümüne kadar babasıyla yaptığı bisiklet yolculuğunu izler. Bir baba ve kız arasında yaşam boyunca yaşanan duygular sade bir senaryo ile aktarılır. Bu sadeliğe karmaşadan uzak çizim tarzı ve nötr renkler eşlik eder. Burada kullanılan müziğin de etkisiyle baba ve kızın yolculuğu artık seyircinin de dahil olduğu hoş bir hatıraya dönüşür.



Şekil 2.10: Baba ve Kızı animasyon filmi (2000).

Fransız asıllı Sylvian Chomet'in 2010 yapımı uzun metraj animasyon filmi "Sihirbaz", müzikleriyle de övgü toplayan yapımlardan biridir (Şekil 2.11). Animasyonun genel akışına uyumlu olan müzik pek fazla diyalog içermeyen filmin ağırlaşmasını önlemektedir. Bu film; kullanılan renkler, hareketler, karakter tasarımı, arka plan ve fon müziği ile oldukça iyi tasarlanmıştır. Tüm bunlar izleyicide farklı bir döneme ait dünyada olduğu hissiyatı yaratır. Animasyon filmlere sözsüz müzik dışında sözlü müzikler de eklenmektedir. "Sihirbaz" filmi her iki müzik çeşidini de içermektedir. Filmde şişman bir kadının opera söylemesi, izlemesi keyifli sahnelerden biridir. Kadının sesi, opera söylerken yaptığı ağız hareketleri ve kilosunun getirdiği abartılı hareketler uyum içindedir. Bu sahne o kadar akıcı yapılmıştır ki seyircide bir animasyon film değil, gerçek bir opera sanatçısı izleniyor hissiyatı yaratmaktadır.

Bir karakterin şarkı söylemesi, konuşturulmasından daha zordur. Şarkı söylerken ağız hareketleri normalden daha abartılıdır. Bu yüzden ses-ağız senkronizasyonu normal konuşmaya göre daha çabuk bozulabilmektedir. Burada kullanılan jest ve mimikler de yine şarkıyla uyumlu olmalıdır. Karakterlerinin şarkı söylemesine önem veren stüdyolardan biri Disney'dir. Literatürde Disney'in animasyon filmlerinde karakterlerine şarkı söyletmesi ve bunun olmazsa olmaz bir hale gelmesi de bu film grubunu "Disney Müzikalleri" olarak tanımlanır duruma getirmiştir (Tüzün, 2016).



Şekil 2.11: Sihirbaz animasyon filmi (2010).

"Sihirbaz" filmine geri dönülecek olursa, bu filmdeki opera sahnesi ile Disney müzikallerinin şarkı sahneleri kıyaslandığında Chomet'in sahnesinin daha doğal olduğu görülmektedir. Disney'de tiyatral jest ve mimikler kullanılırken Chomet'in yapımında her şey daha doğaldır. Disney'in yaratmak istediği müzikal, Chomet'in yaratmak istediği doğallık olduğundan performans her iki yapımda da doğru

sahnelemiştir. Animasyon bir filmde sese dair ne eklenmek isteniyorsa izleyiciye verilmek istenen etki düşünölmeli ve buna göre bir yöntem seçilmelidir.

Animasyon filmlerde ses tasarımı, filmin izleyici üzerindeki etkisini artıracaktır. Kimi durumlarda doğru ses kullanımı tasarımdaki diğör eksiklikleri bile giderir. Buna iyi örneklerden biri Jérémy Clapin'in 2008 yapımı "Skhizein" kısa animasyon filmidir (Şekil 2.12). Konsept tasarımı ve canlandırmada fazla göze çarpmayan yapım, iyi bir senaryo ve ses tasarımına sahiptir. Filmde, Henry adlı karaktere meteor çarpar. Bunun sonucunda Henry kendi bedeninden 91 cm uzaklaşır. Burada izleyiciye karakterin psikoloğa anlattığı düşüncelerinin derin anlamı yüklenir. Nicolas Martin'in bestelediği hüznönlü müzik, karakterin hüznüyle bütünleşir. Karakterin yalnız yaşadığı evde duyulan ses efektleri izleyiciyi de o yalnızlığın içine çeker. Bir süre sonra tüm bu seslerin etkisiyle izleyici, Henry karakteriyle benzer hissetmeye başlar.



Şekil 2.12: Skhizein animasyon filmi (2008).

2.2 Yapım

Animasyon film yapım aşaması kullanılan tekniğö göre farklılık gösterir. İki boyut animasyon, üç boyut animasyon, stop-motion, rotoskop gibi birçok teknik barındıran animasyonların temelinde aynı prensipler kullanılsa da yapım süreçlerinde farklılıklar olabilmektedir (Lee, 2021).

Animasyon filmlerin yapım aşaması, kullanılan animasyon tekniğö göre farklılıklar içerse de bazı temel kurallar aynıdır. Bu kurallardan biri animasyon -canlandırma, hareketlendirme- kurallarıdır. Animasyon filmdeki hareketler gerçek dünyada karşılaşılan hareket kurallarıyla benzerlik taşımalıdır. Abartı ve farklılıklara gidilse dahi inandırıcılık açısından hareketler fizik kurallarına uygun olmalıdır (Pierce, 2019).

Bir kedinin hareketi hangi animasyon tekniđi olursa olsun gerek bir kedinin hareketlerine benzerlikler gstermelidir. Bu kedi iki ayak stnde yrtlecekse yarı insan, yarı kedi hareketleri iermelidir. Burada hareket gerek dnyayla bađlantısını koparmamalıdır. Eđer hareketin bađlantısı fizik kurallarından tamamıyla koparsa yapılan canlandırma inandırıcılıđını yitirecektir. “Animasyon filmdeki insan karakterinin hareketi ve konuřmasının gereki olması hayali bir karakter veya hayvandan daha nemlidir. nk seyirci, izim veya animasyonla ilgili bir bilgiye sahip olmasa da farklı insan yzlerine ařınadır. İnsan formundaki bir karakterdeki hataları abucak algılar. Gzlerin biraz byk veya ayrık izilmesi bile ona artık bařka bir karaktermiř izlenimi verebilir” (Pierce, 2019).

izgi filmlerde gereki karakterler yapılabilmesi iin anatomiye iyi bilmek gerekir. Bunu ğrenmek iin hem canlı model alıřmaları hem de gnlk hayatta karřılařılan insan ve hayvanların hareketlerini gzlemlemek nemlidir. Karakterlerin nasıl yrdklerini, konuřurken ellerini nasıl hareket ettirdiklerini, sabit durduklarında nasıl poz aldıklarını bilmek gerekir. Gerek hayattan referanslar alınsa da karikatrize bir karakterin hareketleri daha ok sanatının hnerine kalmaktadır (Pierce, 2019).

İlk animasyon rneklerinde karakterler ađırlıklı olarak dairesel formlardan veya basit geometrik řekillerden oluřmaktadır. Bu, hareketlerin daha hızlı verilmesini sađlamaktadır. “Pamuk Prenses ve Yedi Cceler” filminde Disney daha gereki hareketler istemiřtir. Ccelerin hareketleri incelendiđinde sakalların hareketinin elbiselerden daha organik olduđu grlmektedir. Elbisenin ađırlıđı, materyali ve bedenle bađlantısı sakala gre daha farklıdır. Bu gibi lmlerin dođru yapılması hareketi daha gereki kılmaktadır (Pierce, 2019).

Frank Thomas ve Ollie Johnston, Walt Disney animasyon stdyolarında alıřırken animasyon iin hareket parametreleri oluřturmuřlardır. 1981 yılında yayınladıkları “Hayatın İllzyonu” kitabı temel animasyon kurallarını iermektedir. Kitap, inandırıcı bir animasyon yapabilmek iin bilinmesi gereken on iki kural -kendi isimlendirmeleri ile, animasyonun 12 ilkesi- hakkındadır. Hl geerliliđini koruyan bu kitap, derslerde okutulmakta ve animasyon đrencileri ve animasyonla ilgilenenlerin bařucu kitabı hline gelmektedir. Kitabın pek ok Trke evirisi mevcuttur. Henz tam anlamıyla benimsenmiř bir evirisi olmadıđından animasyonun bu 12 ilkesini yeniden aıklanmiřtır.

Animasyonun 12 ilkesi:

1. Sıkışma ve Esneme: Sıkışma ve esnemenin amacı cisimlere fazladan esneklik hissi vermektir. Bu esneklik verilirken cismin hacminin değişmemesine dikkat edilmelidir. Örneğin bir top yere çarparken yüksekliği azaltılırken genişliği -üç boyutlu derinliği- de uygun şekilde artmalıdır.
2. Beklenti: İzleyiciyi bir eyleme hazırlamak ve eylemin daha gerçekçi görünmesini sağlamak için kullanılan eylemden önceki süreçtir. Zıplayacak bir karakterin önce dizlerini bükmesinde olduğu gibi fizik ağırlıklı veya bir odada birinin içeriye girmek üzere olduğunu bilen bir karakterin kapıya bakması gibi daha az fiziksel olan eylemlerin kullanılmasıdır.
3. Sahneleme: İzleyicinin dikkatini çekmek ve bir sahnede neyin en önemli olduğunu netleştirmek için doğru açı, ışık ve kompozisyon kullanımıdır. Bu ilkenin özü, ilgili olana odaklanmaya devam etmek ve gereksiz ayrıntılardan kaçınmaktır.
4. Doğrudan ve Kareden Kareye: Bunlar, çizim sürecine iki farklı yaklaşımdır. Doğrudan çizim ilk kareden başlayıp sonraki sahnelerin sırayla çizimidir. Kareden kareye çizim ise birkaç ana kare çizildikten sonra aradaki karelerin tamamlandığı çizimdir. Doğrudan çizim dinamik sahneler için daha iyiyken kareden kareye çizim duygusal sahnelerde daha çok tercih edilir. Ancak genellikle iki tekniğin bir kombinasyonu kullanılır.
5. Devamlılık: Bu ilke fizikteki eylemsizlik ilkesini esas almaktadır. Tamamlama ve örtüşme olarak birbiriyle yakından ilişkili iki ayrı başlığa ayrılmaktadır. Tamamlama, bir karaktere gevşek bir şekilde bağlı olan kısımların karakter hareket ettikten bir süre sonra hareket etmesi ve durduktan bir süre sonra durmasını işaret eder. Örtüşme ise bedenin farklı kısımlarının farklı zamanlamalarla hareket etmesidir ki örnek olarak yürürken ayaklar, kollar ve başın birbirine göre gecikmeli hareket etmesi gösterilebilir. Bunlara ek olarak hareketli tutma da ayrı bir öneme sahiptir ve canlıların hareketsiz olduğu anlarda canlı olduklarını göstermek için kullanılan göz kırpması, nefes alma veya küçük pozisyon değişimleriyle sağlanır.
6. Hızlanma ve Yavaşlama: Gerçek dünyadaki canlıların ve nesnelerin hareketinin hızlanması ve yavaşlaması için zaman gerekir. Bu nedenle bir eylemin başlangıcına ve sonuna yakın kısımlarda daha fazla resim çizilirken daha hızlı hareket olan kısımlar için daha az resim çizilir.
7. Yay: Çoğu doğal eylem, daha kıvrımlı bir yol izleme eğilimindedir. Bu nedenle animasyon, daha fazla gerçekçilik barındıran “yayları” izleyerek bu ilkeye bağlı kalmalıdır. Buna örnek olarak hareket eden bir kol veya ileriye fırlatılan bir top

gösterilebilir. Yay hareketinin kullanılmadığı yerler tipik olarak düz çizgiler halinde hareket eden mekanik cisimlerdir.

8. İkincil Hareket: Ana harekete eklenen destekleyici hareketler olarak tanımlanan ikincil hareketler, sahnelere daha fazla canlılık vermek için kullanılır. Yürürken bir karakterin kravatını düzeltmesi veya ıslık çalması bunlara örnektir. Dikkatin özellikle ana eyleme verilmesi gereken durumlarda ise ikincil hareketler azaltılır.
9. Zamanlama: Animasyonda zamanlama çok önemlidir. Aynı eylemi farklı hızlarda çizmek, verilmek istenen etkiyi tümüyle değiştirebilir. Tamamen fiziksel bir açıdan bakıldığında aynı itme etkisiyle hafif bir cisim ağır bir cisme göre daha fazla hız kazanmalıdır. Duygusal boyutta ise bir karakteri hızlı yürütmek ona heyecanlı veya mutlu, yavaş yürütmek ise yorgun veya üzgün hissi verebilir.
10. Abartı: Abartı, seçilen özellikleri çok belirgin hâle getirir. Klasik abartılarla gerçeğe bağlı kalınarak bazı özellikler uç noktalarda kullanırken gerçek dışı abartılarla doğa üstü hareketler kullanılabilir. Bunlar, karakterin şaşkınlıktan ağzının yere düşmesi veya korkudan kalbinin yerinden çıkması gibi durumlardır. Abartı kullanılırken belirli bir düzeyde kısıtlama uygulamak önemlidir. Bir sahne birkaç öge içeriyorsa izleyicinin kafasını karıştırmaktan kaçınmak için bu öğeler arasında bir denge sağlanmalıdır.
11. Boyutlu Çizim: Çizimde üç boyutlu uzaydaki formları dikkatle kullanmak, onlara hacim ve ağırlık vermek, ışık ve gölgedeki gibi dengeleri korumak çok önemlidir. Bu, karakterlere canlılık ve derinlik katmakta da büyük rol oynar.
12. Çekicilik: Animasyon karakterlerde -film oyuncularında olduğu gibi- çekicilik, karakterin kişiliğini destekler biçimde ve seyircinin ilgisini çekecek şekilde tasarlanmalıdır. Çekici olmak için sempatik olmak şart değildir, kötü karakterler de çekici olabilir. Animasyonda karaktere çekici olması amacıyla karmaşık veya okunması zor ifadeler değil, basit ve anlaşılır eklentiler uygulanmalıdır.

Animasyonun 12 ilkesi, hareketlendirme ve canlandırmaya ait her konuda geçerlidir. Bir animasyon filmi izleyip animasyonun 12 ilkesine uygun olup olmadığını incelemek zaman alır. Ayrıca maddeleri video görüntüler olmadan teker teker yazıyla anlatmak yetersiz kalmaktadır. Hareketlendirmenin video görüntülerle açıklanması daha anlaşılır olmaktadır.

“Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosunda karakterin canlandırılması bölümü, animasyonun 12 ilkesine genel olarak uygun olup olmadığı şeklinde değerlendirilecektir.

2.3 Yapım Sonrası

Yapım sonrası aşamada animasyon film son bir kez gözden geçirilir. Burada renk ve kompozisyon düzenlemeleri, ses öğelerinin eklenmesi, alt yazılar yazılması, bitiş ve başlangıç jenerikleri gibi son düzenlemeler yapılır. Bunlar tamamlandıktan sonra filmin uygun formatta çıktısı alınıp dağıtımına verilir. Reklam, pazarlama ve dağıtım bu kısımda gerçekleşir (Üstünipek, 2012).

Animasyon filmler genellikle ticari amaçlı yapılmaktadır. Film ne kadar çok kişiye ulaşırsa o kadar kâr elde edilir. Kişisel projelerde yayım, sosyal medya veya festivallerle yapılabilir. Büyük bütçeli projeler ise ağırlıklı olarak televizyon, online platformlar veya beyaz perdeyi tercih eder. Her ne için olursa olsun bir şekilde filmi seyirciyle buluşturmak gerekecektir. Burada önemli konulardan biri de reklamdır.

İlk animasyon filmlerden biri olan “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”, Disney’in çok iyi reklam yapmasıyla da gişenin büyük bölümünü toplamıştır. Disney henüz film bitmeden gazete ve dergilerde filmle ilgili yorumlar yayınlamıştır. Animasyon stüdyosundan çok sayıda bilgi reklam amaçlı basına sızdırılmıştır. Filmin yayınlandığı sinema salonu önünde “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” kostümüyle gezen figüranlar hikâyenin kahramanlarıyla fotoğraf çekimi imkanı sağlamıştır (Wright, 1997). Bu ve benzeri stratejilerle filmin günümüzde dahi en çok izlenen filmler arasına girmesi sağlanmıştır.

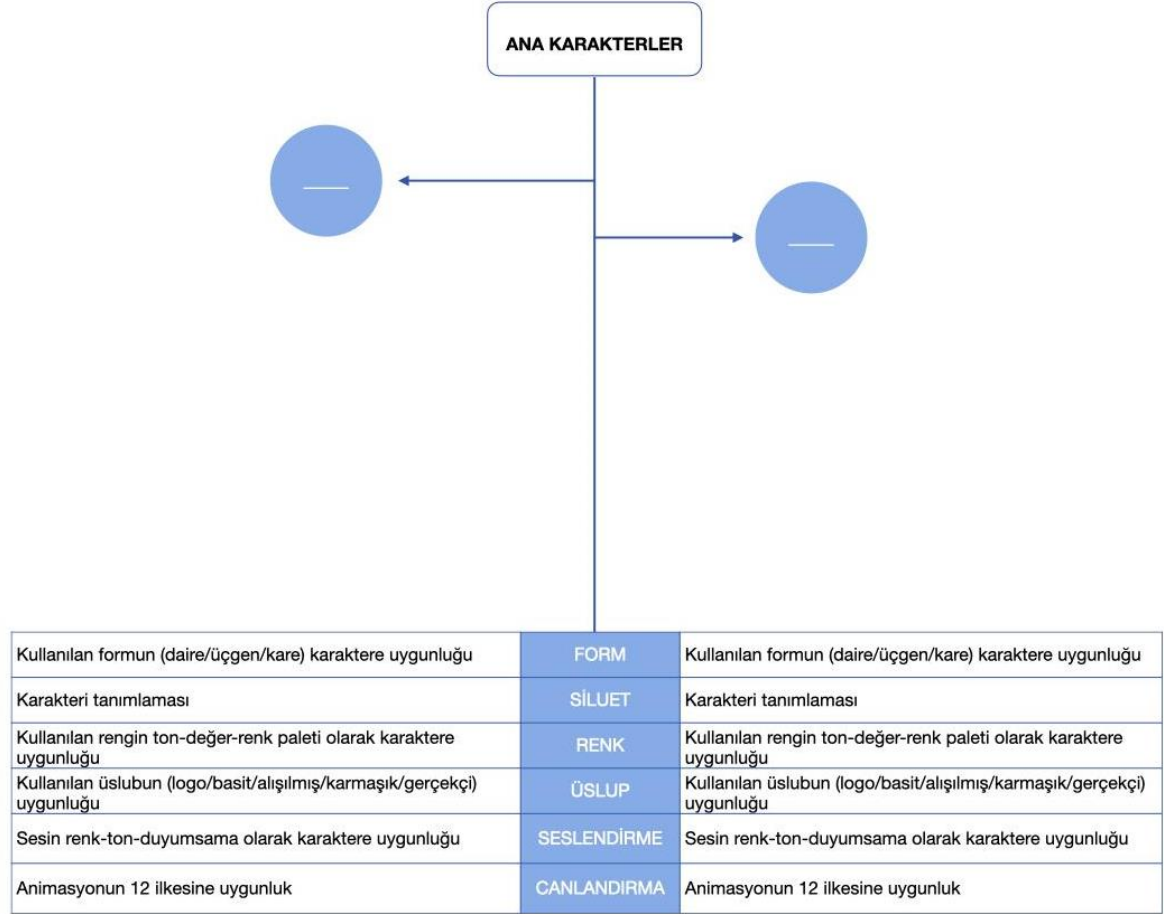
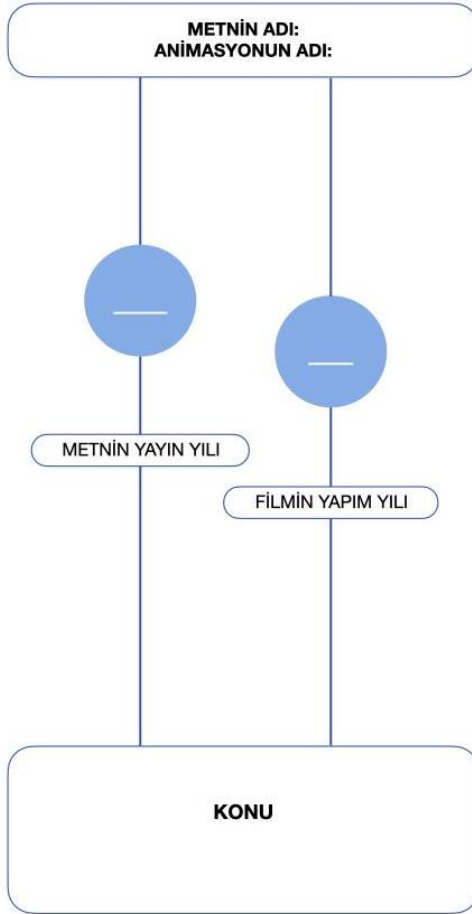
Bu çalışma, bir metnin iki boyutlu animasyona uyarlanmasında etkin kriterlerin belirlenmesine yönelik olduğundan ilerleyişte kopukluk olmaması amacıyla yapım sonrası aşaması daha fazla detaylandırılmayacaktır.

2.4 Metnin 2B Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri

Animasyon film yapımı, yukarıda da görüldüğü gibi çok farklı unsurların bir araya gelmesiyle gerçekleşmektedir. Burada filmin senaryosu, görseli oluşturan yapılar veya seslerin tasarlanması gibi farklı unsurların tutarlı ve inandırıcı bir animasyon filmin ortaya çıkması için en doğru şekilde kullanılması amaçlanır. Söz konusu unsurlardan

literatür taramasında öne çıkanlar bir düzenleme ile aşağıdaki tabloda bir araya getirilmiştir (Şekil 2.13). Tablo, yapılan literatür taramasında görülen ana başlıkların bir özetidir.





Şekil 2.13: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosu.

3. METNİN ANİMASYONA ÇEVİRİLMESİ

“Animasyon, edebi metinleri gerçekliğin sınırlamalarından bağımsız, yazılı kaynağının zihinlerde oluşturduğu görüntüleri ekrana yansıtabilmek için sonsuz bir imkan sunarak metnin uyarlanmasında ideal bir ortam olduğunu göstermektedir” (Akyürek, 2017).

Bu bölüme kadar bir metni animasyon filme uyarlamak için kullanılabilen referanslar verilmiştir. Bunun yanında bir metnin animasyona uyarlanmasında öne çıkan unsurlara ilişkin özgün bir tablo oluşturulmuştur. Bu bölümde ise tablonun kullanımı gerçekleştirilecektir.

Bir metnin animasyona uyarlanması konusunu inceleyebilmek için beğeni toplamış iki boyutlu animasyon film uyarlamaları seçilmiştir. Kitaplardan animasyon filme uyarlamalar, kitapların türüne göre dört bölümde incelenmiştir. Bunlar; masal-animasyon, roman-animasyon, resimli kitap-animasyon ve çizgi roman-animasyon uyarlamalarıdır. Her başlık için beğeni toplamış ve kitabı olan bir animasyon film yapımı seçilmiştir. Masal-animasyon uyarlaması için “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”, roman-animasyon uyarlaması için “Yürüyen Şato”, resimli kitap-animasyon uyarlaması için “Nokta”, çizgi roman-animasyon uyarlaması için “Büyük Kötü Tilki ve Diğer Masallar” animasyon filmleri seçilmiştir. Ülkemizden bir örnek olarak “Kral Şakir” isimli yapım listeye dahil edilmiştir. “Metnin 2B Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosu yardımıyla seçilen filmlerin içerik analizi yapılmış, bu yöntemle inandırıcı tasarımlar yapmak için literatürden elde edilen bulgular doğrultusunda yapımların tasarım unsurlarıyla tutarlılığı ölçülmüştür.

3.1 Masal- Animasyon Uyarlamaları

Masalların çok sayıda animasyon film ve dizi uyarlaması mevcuttur. Bunun temel nedeni masalların güzel ve fantastik öğeler barındırmasından ziyade ücretsiz kullanımudur. Ülkelerin farklı kanunları olsa da genel anlamda kabul gören yasa, yazarın ölümünden 70 yıl sonra eserinin kamu malı sayılmasıdır. Bu nedenle çoğu

hikâye ve masalın kullanımında telif ücreti gerekmemektedir (Hellerman, 2018). Üretilen film ve dizilerin en önemsenen getirisi para olduğundan başı ve sonu hazır masallar daha uygun fiyatlara senaryolaştırılmaktadır.

İlk masal-animasyon uyarlamasıyla büyük sükse yapan Walt Disney stüdyoları, onlarca masal-animasyon film uyarlamasını kendi tarzında perdeye aktarmıştır. Disney, animasyon film tarihinin de başlangıcını yapanlardandır. Yaklaşık 200 yıllık bir masal olan “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” sözlü anlatısı Grimm Kardeşler tarafından ufak değişikliklerle yazılı bir esere dönüştürülmüştür. 1937 yılına gelindiğinde ise Walt Disney’in yeniden düzenlediği eser bu kez animasyon film olarak beyaz perdeye aktarılmıştır (Akçay, 2020).

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

Los Angeles’ın küçük bir kasabasında, Fox Panama adlı büyük bir sinema salonu vardı. Bu bölge çiftlikler ve sanat okullarıyla doluydu. Bir gün seyirciler Carole Lombard ve Fredrich March’in yeni romantik komedi filminin gizli ön gösterimine davet edildi. Ama seyirci bu salonda Disney’in ‘Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler’ filmiyle karşılaştı. Çizgi film başlar başlamaz seyircilerin üçte biri salondan ayrıldı. Filmin sonuna kadar kalan seyirciler ise genelde pozitif yorumlarda bulundu. Sonrasında filmde birkaç düzenleme daha yapıldı ve animasyon film tarihi böylece başlamış oldu (Pierce, 2019).

Disney’in “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” filmi ile Grimm Kardeşlerin “Küçük Pamuk Prenses” yazılı eseri aynı masaldır. Masalın bu iki kullanımında hikâye akışı benzerdir. Aralarındaki farklar büyük ölçüde iki metnin geçtiği dönem farkından kaynaklanmaktadır. Grimm Kardeşler, eseri 1812’de yayınlamıştır. Disney’in filmi ise 1937’de yayınlanmıştır. 1930’ların buhran ve umutsuzluk döneminde Disney’in politik düşüncesi sosyalist Amerika yönündedir. Bu yüzden Grimm Kardeşler’in masalından senaryolaştırdığı eserde her şey tozpembedir. Filmde Pamuk Prenses sürekli şarkılar söyleyerek dans eder. Cücelerle birlik içinde, hiç şikayet etmeden çalışır. Pamuk Prenses’e ev işlerinde çevresindeki bütün hayvanlar yardım eder. Oysa masalda cücelerin evi zaten düzenli ve tertemizdir. Burada beyaz örtülü yemek masasından ve bembeyaz çarşaflardan söz edilir. Hatta her şey o kadar düzenlidir ki cüceler filmdeki gibi “Kim temizledi bu evi?” diye değil, “Kim dağıttı bu evi?” diye Pamuk Prenses’i arar. Masalda Pamuk Prenses, cücelerin yanında yaşamak istiyorsa temizlik ve yemek yapmalıdır. Ancak bu şartla cüceler onu eve kabul edip hiçbir şeyini eksik etmeme sözü verir. Bu bir bakıma Grimm Kardeşler’in masalının geçtiği Orta Çağ Avrupa’sının kadınlar hakkındaki düşüncelerini yansıtmaktadır. Oysa filmde

romantik komedi filmlerinde sıkça karşılaşılan ilk görüşte aşk unsurları kullanılır. Aşıkların karşısına film süresince engeller çıksa da sonunda sonsuz aşkın gücüyle tüm engeller aşılr (Wright, 1997).

Filmdeki hikâyede bir prens, Pamuk Prenses'in yaşadığı sarayın önünden geçerken birinin şarkı söylediğini duyar. Bu güzel sesin sahibini merak edip bahçeye girer. Onun hizmetçi olduğunu düşünse de Pamuk Prenses'i görür görmez aşık olur. Aşk engel tanımaz. Prens film süresince aşkını arar durur. En sonunda onun öldüğünü öğrenir ve tabutunun yanına gider. Tabutun etrafı çiçeklerle donatılmıştır. Cüceler ve ormandaki hayvanlar tabutun başında ağlarken Prens beyaz atından iner ve diz çöker. Pamuk Prenses'e bir öpücük vererek onu sonsuz uykusundan uyandırır. Oysaki Grimm Kardeşlerin masalında bu durum pek de romantize edilmemiştir. Kitapta Prens askerleriyle yoldan geçerken tepedeki cam tabutun içinde Pamuk Prenses'i fark eder. Cücelerden evine götürmek için tabutla beraber Pamuk Prenses'i satın alır. Tabut yolda fazla sallanır ve elma Pamuk Prenses'in midesinden ağzına gelir. Askerlerden biri elma parçasını ağzından çıkarır ve Pamuk Prenses uyanır. Bir başka versiyonunda tabutun düşmesiyle elma parçası prensesin ağzından dışarı fırlar ve böylece uyanır (Wright, 1997).

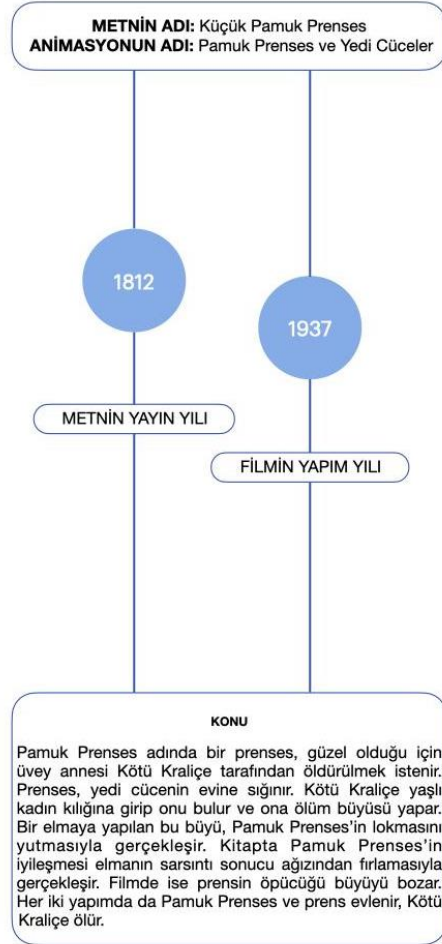
Filmde karakterlerin karakterize edilmesi durumu da kitaptan çok farklıdır. Filmde cücelerin her birine karakter düşünülmüştür. Ancak masalda böyle bir şey söz konusu değildir. Kötü Kraliçe karakteri kitapta kıskançlıktan Pamuk Prenses'in ciğerlerini istediğini vurgularken filmde kötü biri olduğu için kalbini istediği izlenimi verilmektedir. Filmde Pamuk Prenses karakteri bir kahraman gibidir: Tüm canlılar onu sever, etrafında dolanır. Her işi o yapar. Hep mutludur; şarkı söyler, dans eder. Bir anne gibi cüceleri kollar ve prensini sessizce bekler. Oysa kitapta cücelerin temizliğini yapsa da o hâlâ küçük bir kızdır. Pamuk Prenses kapıyı kimseye açmaması için iki kez uyarılır. Bu uyarılara rağmen dayanamayıp kapıyı açar ve yaşlı kadından (Kötü Kraliçe) alışveriş yapar. Önce saçına bir toka alıp ölür. Cücelerin tokayı saçından çıkarmasıyla iyileşir. Sonra saç için bir tarak alıp ölür. Cücelerin tarağı saçından çıkarmasıyla iyileşir. En sonunda ise yaşlı kadının uzattığı elmanın yarısını yer ve ölür. İlk iki zehirlenme kısmı filmde yoktur. Elma sahnesinde ise elma kitaptaki gibi bölünmüş değil, bir bütün olarak Pamuk Prenses'in eline verilmiştir. Yine elma sahnesinde Adem ve Havva'nın büyük günahına gönderme vardır. Romantizm öğeleri filmde sıklıkla kullanılır (Wright, 1997).

... “Bir kız dünyaya geldi; kar gibi beyaz tenli, kan gibi kırmızı yanaklı ve abanoz kadar siyah saçlıydı. Bu yüzden ona Pamuk Prenses adı verildi”... (Grimm Kardeşler, 1812)

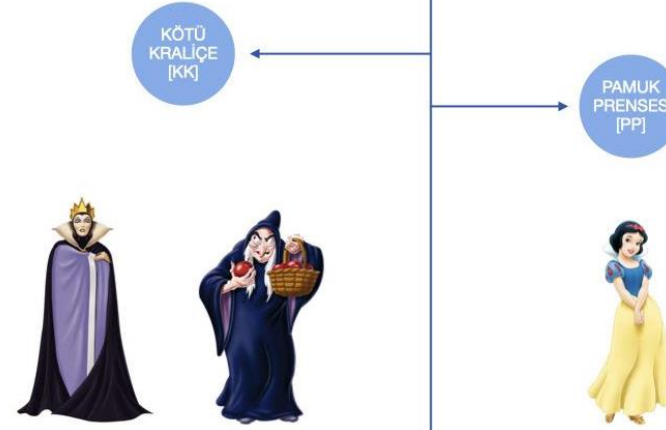
Masaldan alınan bu cümlede Pamuk Prenses karakterinin tasviri daha sert ve vahşidir: kan kırmızı dudaklar, kar beyaz bir ten, abanoza benzetilen simsiyah saçlar... “Oysa filmde her şey daha naiftir: Dudakları kan kırmızısı değil, gül kırmızısı gibi narin; teni beyaz ama kar gibi soğuk değil, pamuklar gibi sıcak ve yumuşaktır” (Wright, 1997).

Başta uzun metraj animasyon filmlerin tutmayacağı düşünülmüş ancak buhran döneminde olan Amerika’ya biraz fantastik öge ve gerçek dışılığın çok absürtleştirilmeden romantizmle birleştirilmesi iyi gelmiştir. Hatta film Amerika sınırlarını aşmış tüm dünyada en çok izlenen filmler arasına girmiştir. ‘Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler’ filmi, 5-14 yaş çocukların film izleme oranını iki kat artırmıştır. Yetişkin izleyiciler de unutulmamıştır. Prensesin etrafındaki bütün canlılar çift konumlandırılmıştır. Bu, daha romantik ve sıcak bir ortam yaratılmasını sağlamıştır. Sondaki öpüşme sahnesiyle filmin yetişkin izleyiciler için de yapıldığı vurgulanmıştır. Bir süre sonra animasyon filmlerin televizyona taşınmasıyla uyarlama masallardan gelen şiddet, dehşet ve müstehcen sahnelerin yeniden kurgulanması gerektiği görülmüş ve animasyon filmler daha çok çocuk izleyicileri hedef alır olmuştur (Wright, 1997).

Büyük beğeni toplayan ve en eski animasyon film yapımı olan “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” uyarlama filminin, “Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri”nda incelenmesi aşağıda verilmiştir (Şekil 3.1). Burada Pamuk Prenses ve Kötü Kraliçe incelenmiştir. Bu karakterlerin seçilme nedeni animasyon filmlerde iyi karakter ve kötü karakter arasındaki ayrımı saptamaktır.



ANA KARAKTERLER



Üçgen formun kullanımı kötü karakter tasarım kriterlerine uygundur.	FORM	Dairesel formun kullanımı iyi karakter tasarım kriterlerine uygundur.
Karakterin silüeti karakteri tanımlar.	SİLÜET	Karakterin silüeti karakterleri tanımlar
Baskın renkler ve koyu değerlerin kullanımı tasarım kriterlerine uygundur.	RENK	Canlı renkler ve tonların kullanımı tasarım kriterlerine uygundur.
Alışılmış üslubun kullanımı tasarım kriterlerine uygundur.	ÜSLUP	Alışılmış üslubun kullanımı tasarım kriterlerine uygundur.
Orta kalınlıkta ve ince ses rengi / değişken ritim / kötü ve korkutucu duyumsama tasarım kriterlerine uygundur.	SESLENDİRME	İnce ses rengi / normal ritim / neşeli ve sevecen duyumsama tasarım kriterlerine uygundur.
Animasyonun 12 ilkesine uygundur.	CANLANDIRMA	Animasyonun 12 ilkesine uygundur.

Şekil 3.1: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Pamuk Prenses ve Kötü Kraliçe karakterlerinin incelenmesi.

Yukarıdaki tabloda ‘‘Pamuk Prenses’’ ve ‘‘Kötü Kraliçe’’ karakterleri incelenmiştir. Tablo değerlendirildiğinde iki karakterin tam anlamıyla zıt tasarlandığı görülmektedir. Bu animasyon filmde iyi ve kötü ayrımı keskin çizgilerle yapılmıştır. Pamuk Prenses’in iyiliği, saflığı ve masumiyeti dairesel formlar kullanılarak verilmiştir. Ses renginin ince, ritminin normal, duyumsamasının neşeli ve sevecen olması karakterin kişiliğini desteklemiştir. Renk seçiminde kullanılan canlı renk ve tonlar da Pamuk Prenses karakterinin kişiliğiyle uymaktadır.

‘‘Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler’’ animasyon filminde Kötü Kraliçe şekil değiştirerek yaşlı kadın kılığına girer. Kötü Kraliçe ve yaşlı kadın karakterlerinin ikisinde de üçgen form kullanılmıştır. Bu, Kötü Kraliçe’nin kötü ve lider bir karakter yapısına sahip olduğunu vurgulamaktadır. Kötü Kraliçe’nin sesi Pamuk Prenses’e göre daha kalın seçilmiştir. Kılık değiştirdiğinde ise sesi yaşlı bir kadına uygun şekilde tizleştirilmiştir. Ses ritminin duygu durumuna göre sürekli değişmesi karakterin nevrotik, kötü ve tehlikeli kişiliğini destekler niteliktedir. Kötü Kraliçe’nin renklendirmesinde ise koyu değerler baskın olarak kullanılmıştır.

Tabloda ‘‘Pamuk Prenses’’ ve ‘‘Kötü Kraliçe’’ için aynı renk paletinin kullanıldığı görülmüştür. Ancak karakterler incelendiğinde renklerin kullanım miktarlarında farklılıklar olduğu saptanmıştır. Pamuk Prenses’te siyah renk, sadece saçının küçük bir alanında kullanılmıştır. Kötü Kraliçe’de ise siyah renk çok daha fazla görülür. Sarı renk Pamuk Prenses’in uzun eteğinde oldukça geniş bir alanı kapsarken Kötü Kraliçe’nin sadece tacı ve kolyesi sarıdır. Aynı renk paletinin farklı miktarlarda kullanımı, filmde görsel olarak bir denge yaratmıştır. Burada bulguların, renk seçimi kadar rengin kullanıldığı alanın genişliğinin de önemli olduğudur. Aynı renklerin daha az ya da daha çok kullanılması karakterlerin kişiliğindeki iyi ve kötü algısını değiştirmektedir. Öyle ki Pamuk Prenses’in eteğindeki sarı renk neşeli ve sevecen dururken Kötü Kraliçe’nin altın taç ve kolyesindeki sarı renk tehditkar ve gösterişli durmaktadır.

‘‘Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler’’ animasyon filmindeki karakter tasarımı mekan tasarımına göre daha sadedir. İç mekanların yoğun olarak kullanıldığı filmde ana mekanlar şato ve yedi cücenin evidir. Bu mekanların çizimi, içinde yaşayan karakterlerin kişilikleriyle uyum içerisindedir. Pamuk Prenses cücelerinin evinde yaşamaktadır. Kötü Kraliçe ise şatoda yaşamaktadır. ‘‘Şatonun yapısı incelendiğinde yapının göğe doğru yükselen bir formunun olduğu ilk planda göze çarpmaktadır.

Gotik'e özgü sivri çatılar ve kaburgalı tonozlar kullanılmıştır'' (Ürtekin, 2018). Burada kullanılan üçgen ve sivri formlar, malzeme ve yapının yüksekliği Kötü Kraliçe'yle uyum içerisindedir. Bu mekan seyircide güçlü ve soğuk bir duygu yaratmaktadır. ''Diğer yandan yedi cücelerin evinin çatısı samanla yapılmış kalın saz kaplamadır. Ormanda bir taş evde yaşayan yedi cücelerin evi, yapının izlerini barındıran süslü bir üsluba sahiptir'' (Ürtekin, 2018). Bu durum da yedi cücenin evine mütevazı ve sıcak bir hava katmaktadır. Mekan, cücelerin sevgi dolu karakterlerine uymaktadır.

''Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'' filmi literatür taramasıyla örtüşmektedir. Burada form, renk, silüet, animasyonun 12 ilkesi ve mekan tasarımları birbiriyle tutarlıdır. Bu durum animasyonun inandırıcılığını artırmaktadır. Literatür taramasından elde edilen bulgular ile filmin tasarımı birbirini doğrular niteliktedir.

3.2 Roman- Animasyon Uyarlamaları

İlk roman-film uyarlaması 1902 yılında yapılmıştır. Film, George Melies tarafından Jules Verne'nin aynı adlı ''Ay'a Yolculuk'' kitabından uyarlanmıştır. Fransa'da başlayan roman-film uyarlama akımını İtalyan ve Amerikalı yönetmenler takip etmiştir. Günümüzde de sıkça kullanılan roman-film uyarlamaları izleyicilerin ilgisini çekmektedir. Bu sayede gişede büyük başarılar elde edilmektedir (Akyürek, 2017). Ayrıca uyarlama eserlerin kitapları da filminden sonra ilgi görmektedir. Bu bağlamda uyarlama filmler, uyarlandıkları kitapların satışlarını olumlu etkilemektedir (Kayadevir, 2019).

Roman-animasyon uyarlamalarında ise en çarpıcı örneklerin Studio Ghibli'den çıktığı söylenebilir. Amerika'da kurulan Walt Disney Animasyon Stüdyosu gibi Japonya'da kurulan Studio Ghibli de kitap- animasyon film uyarlamaları yapmıştır. Ghibli, Disney gibi kendine has bir görsel, karakter tasarımı, hikâye anlatımı tarzı benimsemiş ve büyük başarılar elde etmiştir. Aralarındaki en büyük fark, Ghibli'nin Disney'in aksine daha az bilinen eserleri tercih etmesidir. Ghibli'nin ilk roman-animasyon uyarlaması, 1967'de yayınlanan ''Ateş Böceklerinin Mezarı''dır (Akyürek, 2017). Film, Akiyuki Nosaka'nın aynı adlı ödüllü kitabından uyarlanmıştır. Uyarlama stüdyonun kurucularından biri olan Isao Takahata tarafından beyaz perdeye taşınmıştır. Dünyanın en çok kazanç sağlayan animeleri listesinin dördüncü sırasında Studio Ghibli'nin ''Yürüyen Şato'' filmi yer almaktadır (Boxofficemojo, 2021). Bu bölümde incelenecek olan ve beyaz perdeye yine stüdyonun kurucularından biri olan Hayao

Miyazaki tarafından aktarılan ‘‘Yürüyen Şato’’ filmi ise Diana Whyne Jones’un üçlü serinden birinin uyarlamasıdır. Serinin diğer iki kitabı ‘‘Uçan Şato’’ ve ‘‘Sihirli Ev’’dir.

Yürüyen Şato

Hayao Miyazaki, ‘‘Yürüyen Şato’’ roman-animasyon uyarlamasında diğer uyarlamalarında olduğu gibi kitaptaki ana fikir ve genel işleyişe sadık kalmıştır. Burada sanatçı kendi stüdyo tasarım prensiplerine uygun uyarlamalar üretmiştir. Bu filmin yapımında 2B ve 3B teknikleri bir arada kullanılmıştır. Karakterlerde 2B tekniği kullanılırken mekan tasarımında 3B tekniğinden faydalanmıştır (Sarban, 2011).

Roman ve animasyon film, İngiltere’nin Galler bölgesinde geçmektedir. Binalar, kıyafetler ve objeler eski Galler’i kısmen yansıtmaktadır. Ancak animasyon filmde tercih edilen renkler ve çizim tarzı, bu Galler’in Ghibli’nin Galler’i olduğunu göstermektedir. Animasyon filmde karakterler ruhsal anlamda değişime uğradıklarında fiziksel olarak da değişime uğramaktadır. Bu görsel dönüşüm Sophie karakteri dahil neredeyse her karaktere yansımıştır. Filmin sonunda karakterler fiziksel ve ruhsal anlamda dönüşüme uğramıştır (Akyürek, 2017). Yazılı eserde de değişimler söz konusudur ancak animasyon filmdeki kadar sık değildir. Filmde özellikle Sophie karakteri, duygu durumuna göre anlık fiziksel değişimleri yaşamaktadır. Bu fiziksel değişimler Sophie’nin farklı yaşlardaki görüntülerini içerir. Animasyonun sunduğu teknik imkanlar bu dönüşümü gerçek hayatta mümkün olmayan şekilde görselleştirme imkanı sağlar. Bu durum filmde olumlu bir etki bıraksa da kitapta yoktur.

‘‘Yürüyen Şato’’ hikâyesinin karakter tasarımına bakıldığında yazılı eserdeki tasvirlerle animasyon filmi arasında farklar olduğu görülmektedir. Hayao Miyazaki, yazarın imgelediği karakterlerin üstüne kendi imgelemine de eklemiştir. Bunu yaparken stüdyonun sanat ve tasarım anlayışına uygun karakterler tasarlamıştır. Örneğin ‘‘Yürüyen Şato’’ kitabından alınan

‘‘Gri elbise Sophie’ye yakışmıyordu... Üstelik saçları kızılımsı çilek rengine çaldığından...’’ (Jones, 1986).

cümleleri Sophie’nin dış görünüşü hakkında bilgi vermektedir. ‘‘Sihirli Ev’’ kitabında Sophie yaşlılık sihrinden kurtulmuştur. Bu bölümdeki Sophie tasviri ise

“Kızılımsı sarı saçlarını ve mavi-yeşil gözlerini mükemmel bir biçimde ortaya koyan tavus kuşu mavisi, sade bir elbise giymişti” (Jones, 2008).

Muhtemelen bu animasyon filmin yapımcıları serinin üç kitabını da okumuştur. Yine muhtemeldir ki animasyon filmde Sophie'nin giydiği mavi renk elbise “Sihirli Ev” kitabındaki bu tasvirten etkilenerek tasarlanmıştır. Sophie'nin karakteri kitapta çok sade ve ilgi çekmeyen bir kız olarak tasvir edilmiştir. Gri elbise bu durumu yansıtmaktadır. Sophie'nin kızıl saçlı ve mavi gözlü olması ise ender bulunan karakterini vurgular niteliktedir. Animasyon filmde ise aksine Sophie karakterinin uzun, koyu kahverengi örgülü saçları; kahverengi iri gözleri ve kalın kaşları vardır.

Yürüyen Şato' filmindeki savaş, politik içeriklidir ve ABD'nin Irak'ı işgali ile benzerlikler taşımaktadır. Güçlü adamların yaptıkları herkesi etkiler ve hiç kimse taraf olma sorumluluğundan kaçamaz. Miyazaki, 2005 Haziran ayında ABD gazetesi Newsweek'e röportaj vermiş ve bu konudaki görüşlerini söylemiştir: Aslında ülkeniz Irak'a karşı savaşa yeni başladı ve ben bu konuda aşırı öfkeliyim. Bu nedenle ödülle ilgili ('Ruhların Kaçışı' filmine verilen Oscar ödülü) birtakım tereddütlerim oldu. 'Yürüyen Şato'ya da yeni başladım ve bu film tamamen Irak'taki savaştan etkilenerek çekiliyor (Sarban, 2011)

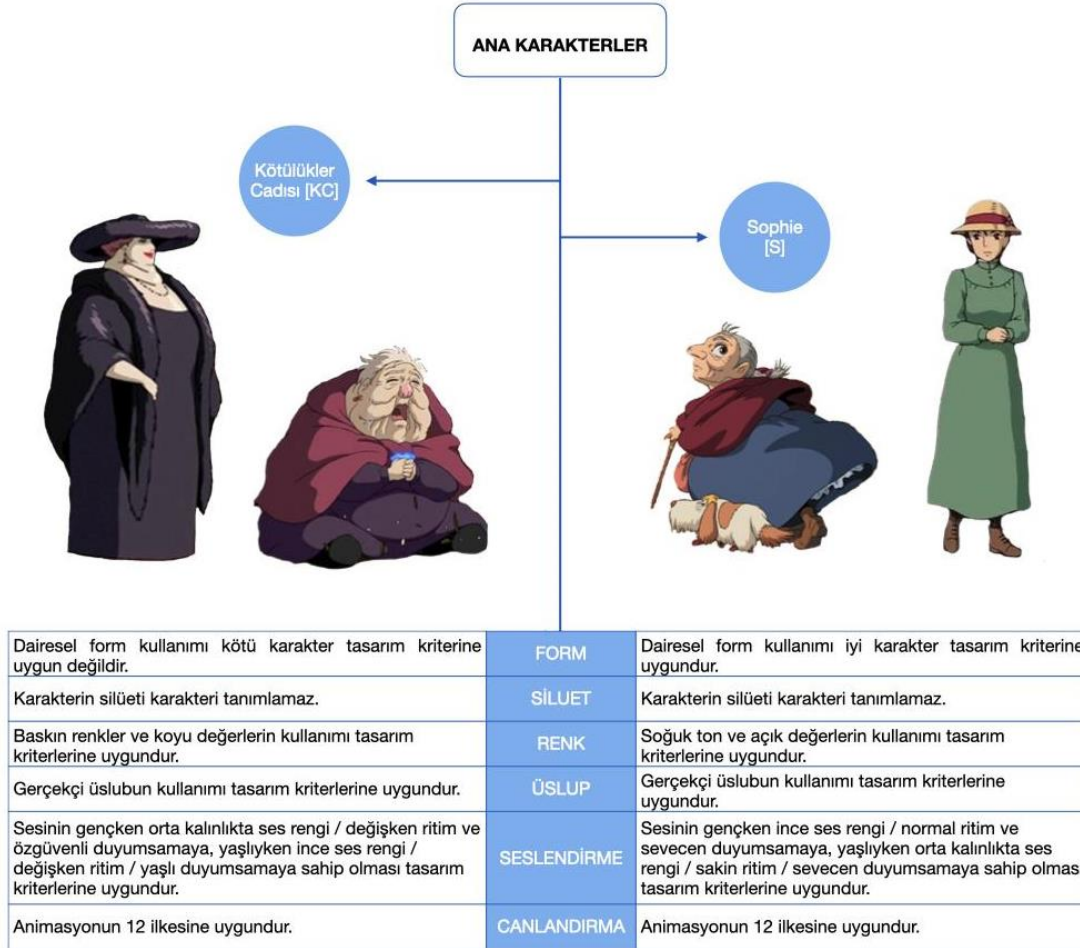
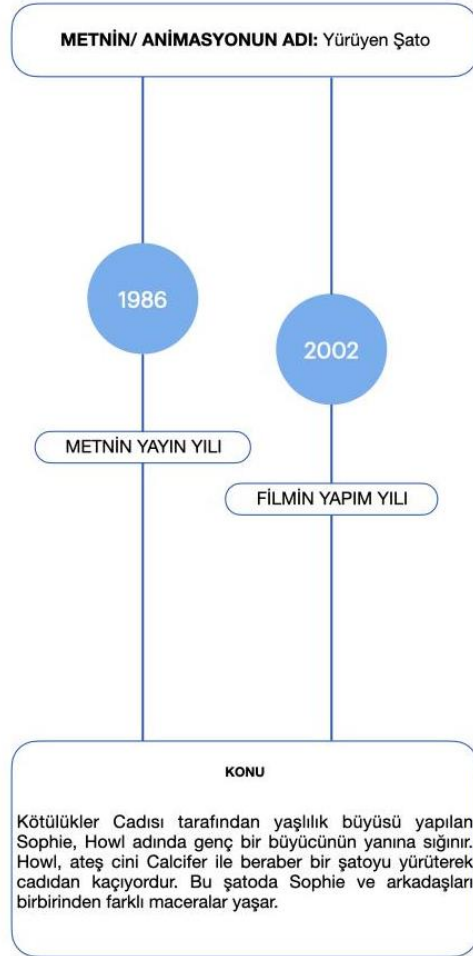
Bu açıklamada Miyazaki, “Yürüyen Şato” animasyon filmini Irak'taki savaştan etkilenerek çektiğini söylemektedir. Bu durum animasyon filmdeki Sophie karakterinin tasarlanmasında kullanılan uzun, koyu kahverengi örgü saçları; kahverengi iri gözleri ve kalın kaşları açıklar niteliktedir. Bu fiziksel görünüm alışlagelmiş bir Orta Doğu görüntüsüdür. Miyazaki burada Galler üzerinden Irak'ı göstermiştir. Sophie karakteri için seçilen renkler, filmde verilmek istenen mesajla daha uyumludur. Burada fiziksel görünümün önemli olmadığı fikri daha iyi yansıtılmaktadır. Kızıl saçlı ve mavi gözlü bir kız, kahverengi saçlı ve kahverengi gözlü bir kıza göre daha dikkat çekici bulunabilir. Filmde Sophie'nin karakter tasarımı kitaptakine göre daha nötrdür. Bu da karakteri perdeye yansıtmakta daha doğru bir seçim gibi gözükmektedir. “Yürüyen Şato” kitabı ve filmde karakterler için seçilen renkler, vurgulanmak istenen yönlerin vurgulanması yönünden doğru seçimlerdir. Burada hangisinin daha başarılı bir Sophie tasarladığını söylemek zordur.

Aşağıdaki paragraf yine Yürüyen Şato kitabından alınmıştır. Burada Kötülükler Cadısı'nın tasviri ayrıntılı bir biçimde yazılmıştır.

Sophie'nin o güne kadar gördüğü en şık müşteri içeri süzüldü. Samur kürkü, dirseklerinden sarkan koyu siyah elbisesinin her yanında elmaslar parlıyordu... Şapkası -elmaslar- pembe,

mavi, yeşil ışıltılar aksettirsin diye boyanmış ama yine de siyah görünen gerçek deve kuşu tüyüydü bu... Kestane rengi saçları onu genç gösteriyordu (Jones, 1986).

Kötülükler Cadısı'nın kitaptaki tasviri olan samur kürklü, dirseklerden sarkan koyu siyah elbise ve kestane rengi saçlar animasyon filmde de aynen kullanılmıştır. Ancak metinde geçen abartılı elmaslar animasyon filmdeki karakter tasarımında yoktur. Burada karakterin yalnızca ufak bir kolye ve küpesi vardır. Abartı için takı yerine parlak bir makyaj tercih edilmiştir. Elmasların animasyon filmde çıkarılma sebebi muhtemelen animasyonu hareketlendirirken karşılaşılabilecek zorluklardır. Bir karakter veya mekanın kitapta tasvir ederken ya da tek plan resmini çizerken sınırsız özellik eklenebilir. Animasyon filmlerde ise alabildiğine sade bir biçimde aynı özellikleri aktarmak akılcıdır. Özellikle iki boyut ve geleneksel tekniklerle animasyon film yapılıyorsa her özellik fazladan zaman ve para demektir (Pierce, 2019). Abartılı elmaslar olmasa da animasyon filmdeki cadı karakteri aynı kitaptaki gibi zengin ve asil durmaktadır. Aşağıdaki tabloda Kötülükler Cadısı ve Sophie'nin karakter tasarımı incelenmiştir. Tablo yardımıyla iyi ve kötü karakter arasındaki tasarım farkı saptanmaya çalışılmıştır (Şekil 3.2).



Şekil 3.2: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Sophie ve Kötülükler Cadısı karakterlerinin incelenmesi.

Şekil 3.2 incelendiğinde “Sophie” ve “Kötülükler Cadısı”nın benzer özellikler taşıdığı görülmektedir. Her iki karakterin seslendirilmesinin genç ve yaşlı tasarımlarında farklı ses renkleri kullanılmıştır. Burada iki karakterin yaşlılık ve gençliklerinde zıt ses renkleri seçilmiştir. Bu durum karakterlerin gençten yaşlıya veya yaşlıdan gence geçişindeki inandırıcılığı artırmıştır. Kullanılan müzik ve ses efektleri filmde sıcak ve fantastik bir dönem etkisi yaratmıştır. Renk seçiminde Sophie karakterinin özgür düşüncesi ve içe dönük olması durumu mavi renk elbise seçimiyle desteklenmiştir. Kötülükler Cadısı’nın karakterinde ise siyah renk tercih edilmiştir. Bu tercih şişman ve asil olmaya çalışan Kötülükler Cadısı’yla uyumludur.

Film özellikle animasyon bakımından zengindir ve animasyonun 12 ilkesine tamamıyla uymaktadır. Bu durum özellikle Kötülükler Cadısı’nın Sophie’ye yaşlılık büyü yapmasından sonra görülmektedir. Burada Sophie yaşlanmıştır ve üç bölmeli bir aynaya bakmaktadır. Burada hareketlendirme, jest ve mimikler o kadar gerçekçi yapılmıştır ki izleyicide iki boyut hayalî bir karakter değil de gerçek bir insan izleniyor hissi uyandırmaktadır. Bu filmin en başarılı sahnelerinden biridir. Alev biçiminde olan ateş cini Calcifer’in animasyonu, savaşta karga kılığına giren Howl’un animasyonu, şatonun yürütülmesi vb. filmin animasyona dair neredeyse her şeyi içerdiğinin göstergeleridir.

“Yürüyen Şato” filminin mekan tasarımına bakıldığında iç ve dış mekan kullanımı görülmektedir. Filmde Sophie’nin sığındığı şato dışarıdan heybetli bir çöp yuvası gibi gözükmektedir. İçeriden ise küçük, sıcak bir yuva hissiyatı vermektedir. Yürüyen Şato Howl’un evidir. Şato dışarıdan harabe ve yıkık görünse de içeriden sağlamdır. Howl ise aksine dışarıdan güçlü ve güzel görünür ancak içi yıkık ve harabedir. Yürüyen Şato bir mekan tasarımı olsa da izleyicide canlı bir varlık hissiyatı uyandırır. Bu şatonun tasarımı yine filmin güçlü yanlarındandır. Şato, karakterlerle verilmek istenen mesajla bağdaşmaktadır. Burada dış güzelliğin değil iç güzelliğin önemli olduğu vurgulanmaktadır. Bu bağlamda animasyon film tasarımı, metnin hikâyesiyle tutarlıdır. Bu da “Yürüyen Şato” filmini inandırıcı ve başarılı kılmaktadır.

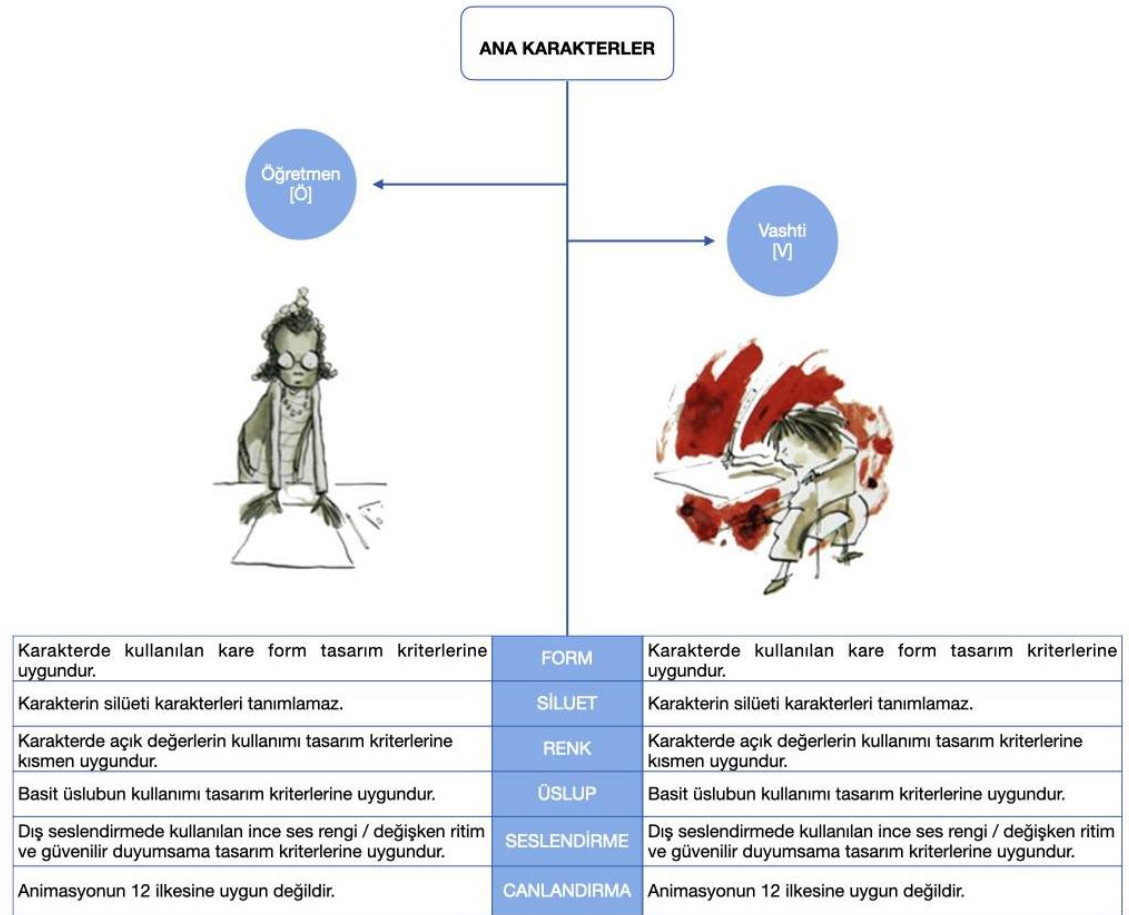
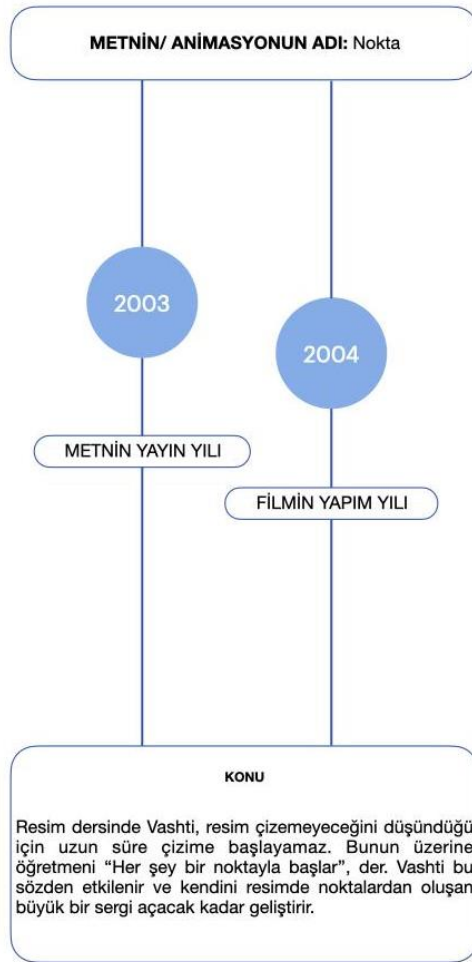
3.3 Resimli Kitap- Animasyon Uyarlamaları

Resimli kitaplar ağırlıklı olarak okul öncesi dönem ve okuma yazmaya yeni başlayan çocuklar için yapılmaktadır. Bu tür kitapların okunması çocukların okuma alışkanlığını geliştirmektedir. Resimli kitaplar okunurken çocukların dağılan ilgisi görsellerle tekrar toplanır. “Çocukta yaratıcılığın ortaya çıkıp gelişmesi, sanatsal ve düşünsel farkındalığın oluşabilmesi için çocuğun erken yaşlardan başlayarak resimli çocuk kitaplarıyla etkileşim halinde olması gerekmektedir” (Külük, 2013). Bu bölümde incelenecek resimli kitap- animasyon uyarlaması, ünlü çocuk kitabı yazarı Peter H. Reynolds’un ödüllü “Nokta” kitabıdır.

Nokta

Reynolds’un “Nokta” kitabı, 3-5 yaş grubu çocuklar için tasarlanmıştır. Kitapta resim çizemeyeceğini düşünen Vashti, öğretmeni tarafından resim yapmaya cesaretlendirilir. Her şey bir noktayla başlar ve gelişir. Bu yöntem Vashti’yle birlikte kitabı okuyan çocuğu da resme teşvik eder. Burada ana fikir insanın her şeyi yapabileceği ve önemli olanın -küçük bir nokta dahi olsa- başlamak olduğudur. Resimli kitaptaki görseller, sade çizimler ve sulu boya renklendirmesi içermektedir. Bu görseller animasyon filmde aynen aktarılmıştır. Ayrıca animasyon filmde yok denecek kadar az hareketlendirilme yapılarak kitap okunuyor hissi korunmuştur. “Nokta” resimli kitabı ve animasyon filmi birbiriyle hemen hemen aynıdır. Renklendirme sulu boya tekniğiyle yapıldığı için renk değerleri çok açıktır. Çizim tarzı olarak basit ve az çizgilerden oluşan çizimler kullanılmıştır. Bu tarz, çocukların yaptığı çizimlerle benzer niteliktedir. Burada her şey çok sade olsa da görsel açıdan ilgi çekicidir. Kitap ve animasyon filmdeki sadelik çocuklara “Ben de yapabilirim!” motivasyonunu sağlamaktadır.

Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Vashti ve Öğretmen karakterlerinin incelenmiştir (Şekil 3.2).



Şekil 3.3: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Vashti ve Öğretmen karakterlerinin incelenmesi.

Tablo incelendiğinde “Vashti” ve “Öğretmen” karakterlerinin aynı forma sahip olduğu görülmektedir. “Nokta” animasyonunun seslendirmesinde kadın sesinin kullanılması daha sevecen bir etki yaratmıştır. “Nokta” animasyon filminde kullanılan fon müzik ise basit hareketlendirme ve görsel içeren yapımın izlenmesini keyifli kılmaktadır.

“Nokta” animasyon filminde çok sayıda renk tonu kullanıldığı gözlemlenmiştir. Ayrıca karakter renklendirmesi yerine mekan renklendirmesine gidilmiştir. Burada mekan ve noktalarda kullanılan renkler, olaylar ve sahneleri ilgi çekici hâle getirmiştir. “Nokta” animasyon filminde açık değerler kullanılmıştır. Bu filmin 3-5 yaş grubu için üretildiği düşünüldüğünde tutarlı bir tercih yapılmıştır. Bu tercih, yapımı daha çocuksu göstermektedir.

“Nokta” animasyon filmi, animasyonun 12 ilkesine uymamaktadır. Burada basit bir hareketlendirme söz konusudur ve kullanılan hareketlendirme filmin sade hikâyesi, çizim ve renklendirilmesine bakıldığında kendi içinde tutarlıdır.

3.4 Çizgi Roman- Animasyon Uyarlamaları

Çizgi roman, diğer adıyla grafik romanlar; birbiri ardına sıralanmış imajların, yazılı metinlerin bir bilgiyi iletmek veya izleyicide estetik bir etki yaratmak amacıyla üretilmesidir. Japonların ünlü “Anime” filmleri Japon grafik romanlarından meydana gelmiştir. Bu Japon grafik romanlarına “Manga” denilmektedir (Sarban, 2011). Mangalar çizgi romanlarla benzer niteliktedir ancak farklı bileşenler içermektedir. Bundan dolayı bu bölümde Mangalar incelenmeyecektir.

“Çizgi roman, resimle metnin birlikteliğinden doğan kendine has dili ve anlatım özellikleriyle öykünün kare ve dikdörtgenler gibi geometrik şekillerde hayat bulmasıdır. Çizgi romanda güncel dilin yanı sıra ünlem cümlelerine, yeni sözcüklere, seslere ve özel simgelere daha çok rastlanır. Resimleme esnasında okuyucunun dikkatini çekebilmek için film çekim tekniklerine de sıkça başvurulur. Çizgisel bantlarda hayat bulan çizgi roman, bir bakıma sinema ve tiyatronun kitap sayfalarına yeniden aktarılmasıdır” (Yağlı, 2018).

Çizgi roman, görsel senaryo taslağıyla benzerlik göstermektedir. Görsel senaryo taslağı ağırlıklı olarak veya sadece diyaloglardan oluşur. Her sahne için farklı plan çizim/leri vardır. Karakterlerin diyaloglarına, düşünceleri veya durumlarına göre her

planda yeni görsel oluşturulur. Burada karakter poz ve hareketleri gösterilir. Ayrıca duygu durumuna göre ifade, jest ve mimikler çizilir. Çizgi romanlar da bir görsel senaryo taslağı gibi hikâyeyi filme yakın bir biçimde canlandırma yetisine sahiptir.

Büyük Kötü Tilki ve diğer masallar

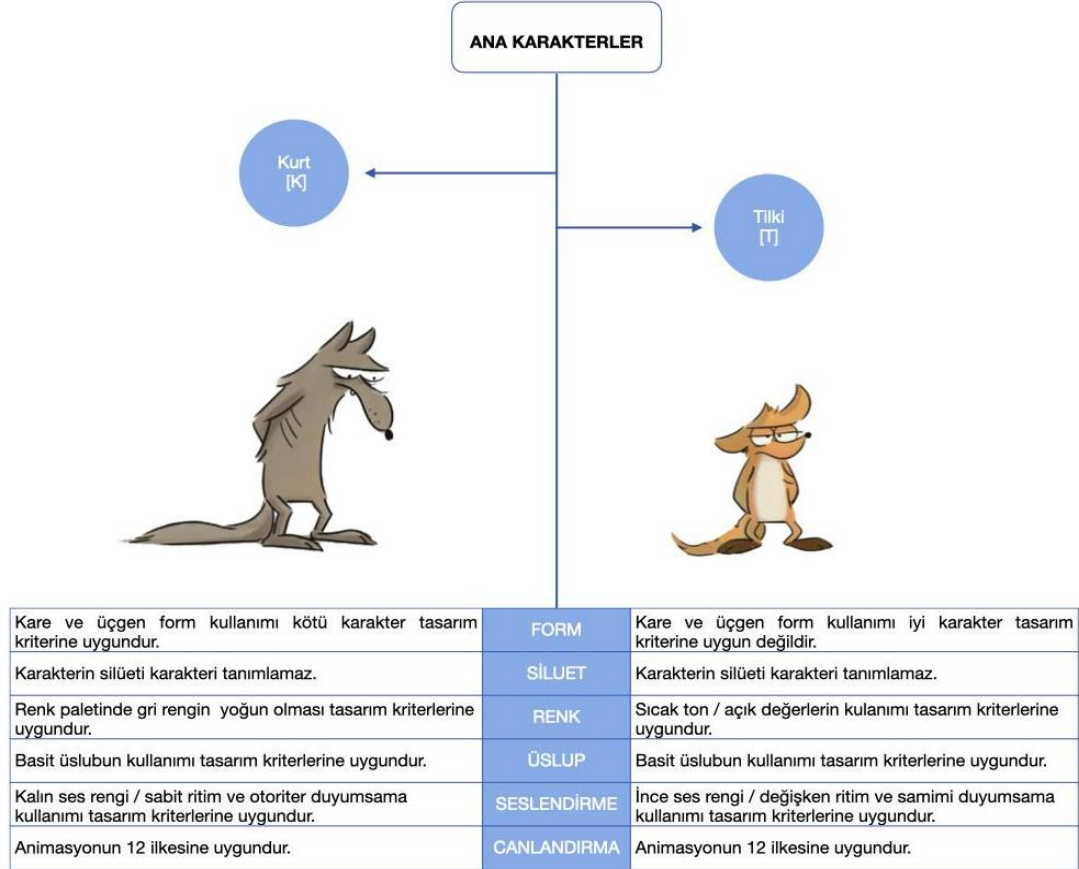
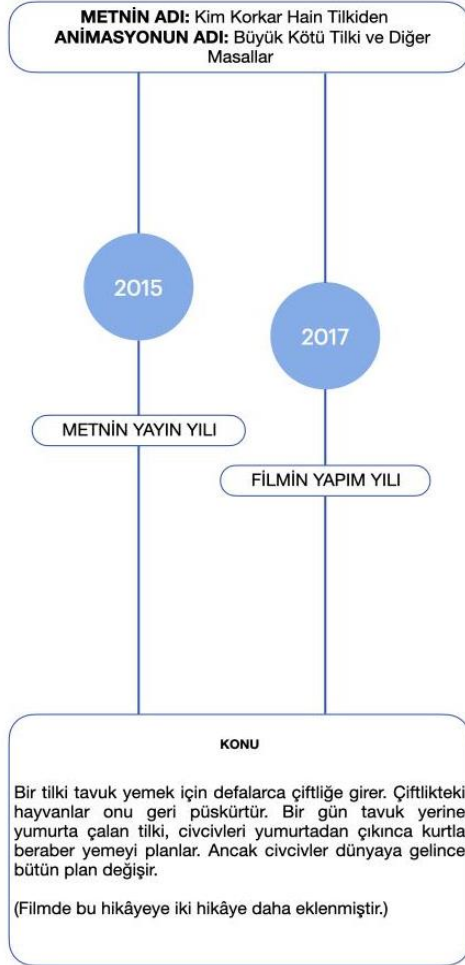
Benjamin Renner tarafından yazılıp çizilen özgün çizgi roman “Kim Korkar Hain Tilkiden”, Fransa’da büyük başarı elde ederek Angoulême Çizgi Roman Festivali’nde gençlik ödülünü kazanmıştır. 2017’de kitap, uzun metrajlı animasyon filmine “Büyük Kötü Tilki ve Diğer Masallar” isminde uyarlanmıştır (Doğan, 2017).

Çizgi romandaki karakterler hayvan olsa da neredeyse bütünüyle insani özellikleri taşımaktadır. Örneğin tilki erkektir ancak civcivlerle vakit geçirdikçe anne özelliklerini yansıtmaya başlar. Civcivler de küçük çocuklar gibidir. Kitap anne çocuk ilişkisini çok güçlü bir biçimde yansıtmaktadır. Dört ayak üstünde yürüyen hayvanlar -tilki, kurt, domuz, tavşan ve köpek- bu kitapta insanlar gibi iki ayak üstünde yürütülmektedir. Burada hayvanlar insanlara ait araç gereçleri ve aksesuarları kullanır. Hikâyedeki kadın karakterler anne tavuklardır. Tavukların uzun kirpikleri vardır ve dairesel formlardır. Diğer karakterler ise erkektir ve uzun, düz çizgilerle çizilmişlerdir. Bu yöntemle cinsiyet ve renk belirtilmeden karakterlerin cinsiyetleri anlaşılır hâle getirilmiştir. Örneğin pembe domuz, pembe olmasına rağmen kirpiksiz gözü ve vücudunun çizgisel olmasıyla erkek karakter olduğu izlenimi vermektedir. Kitaptaki karakterlerin çiziminde açık değer ve ağırlıklı olarak sıcak tonlar kullanılmıştır. Bu durum filmde de korunmuştur. Bu da animasyon filmin hikâyesi ve ana karakterin masumiyetiyle örtüşmektedir.

“Kim Korkar Hain Tilkiden” çizgi romanında hikâye tilkinin yaşamından bir kesit gibidir. Animasyon filmde ise kitaptaki karakterlerin bulunduğu üç farklı hikâye bir tiyatro sahnesinde işlenmiştir. Karakterler, seyirciye bir tiyatro oyunu izlediklerini gösterir. Burada tüm hayvanlar aslında birer oyuncudur. Kitapla filmin ayrıldığı en büyük nokta filmde her şeyin bir tiyatro oyunu olması durumudur. Animasyon filmde üç farklı hikâye, üç perdede sahnelenir. Kitapla aynı hikâyeye sahip olan ikinci perde neredeyse birebir çizgi romanla örtüşmektedir. Buradaki en büyük fark tiyatro sahnesi ve hareketlendirmelerin olmasıdır. Animasyon filmde kullanılan hareketlendirmeler çizimde olduğu gibi abartıdan uzaktır. Basit çizgilerle yapılan çizim ve hareketlendirme, bu çizgi roman-animasyon uyarlamasını sempatik göstermektedir.

Aşağıdaki tabloda iyi ve kötü karakter karşılaştırması yapabilmek için ‘‘Tilki’’ ve ‘‘Kurt’’ karakterleri seçilmiştir (Şekil 3.4).





Şekil 3.4: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Tilki ve Kurt karakterlerinin incelenmesi.

Şekil 3.4 incelendiğinde “Tilki” ve “Kurt” karakterlerinin aynı forma sahip olduğu görülmektedir. Bunun nedeni iki karakterin de erkek olmasıdır. Kitaptaki çizimlerle birebir örtüşen animasyon filmde dişil karakterler dairesel, eril karakterler ise çizgisel görselleştirilmiştir. Burada karakterlerin silüetleri karakterin kim olduğuna dair bir tanım yapmamaktadır. Filmin seslendirmesi, çizim tarzı ve renk seçimi bir kitap okunuyor hissi uyandırmaktadır. Çizgi romanıyla örtüşen filmde kullanılan müzik, ses efektleri ve diyaloglar hikâyeye uygun bir biçimdedir. Tilki’de kullanılan turuncu renk ile Kurt’ta kullanılan gri renk, karakterlerin kişilikleri ve türleriyle uyumludur.

Bu tablodan çıkarılan sonuç, iyi ve kötü karakterlerde kullanılan form ve silüetlerde tam olarak bir ayrıma gidilmese dahi bir tasarımın akılda kalıcı olabileceğidir. Bunda hikâyenin akışı, renk seçimi, kullanılan çizim stilleri, canlandırma ve seslendirmenin de büyük etkisi vardır. Bazı maddelerin daha iyi olması eksik olan maddeleri gizleyebilmektedir. Bir animasyon film izlendiğinde bütün olarak izlenir. Maddeler tek tek irdelenmez. Bütün güzelse animasyon film de seyircide “güzel” algısı uyandırır. Bu bağlamda “Büyük Kötü Tilki ve Diğer Masallar” animasyon filmi kendi içinde tutarlı ve inandırıcıdır.

3.5 Türkiye’deki Metin- Animasyon Uyarlamaları

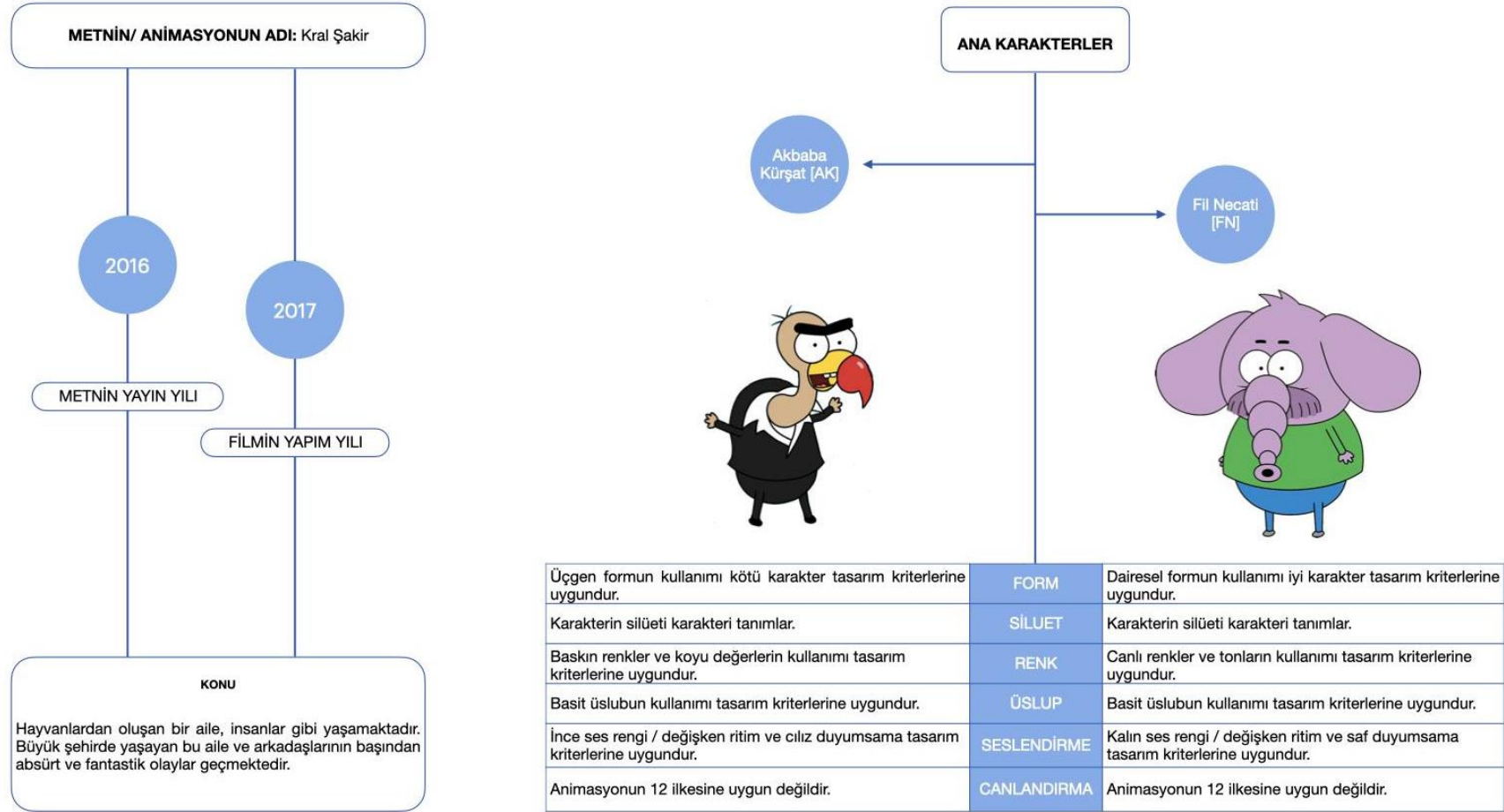
Edebi eserlerden uyarlama alanında ilk çalışmalardan biri Yüksel Ünsal’ın yönetmenliğinde “Evvel Zaman İçinde; Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan” filmi olmuştur. Ancak film laboratuvar işlemleri için gönderildiği Amerika’da kaybolmuştur. Tarihi bir karakter olan Evliya Çelebi’nin hikâyelerinden “Evliya Çelebi” (1989), Nasrettin Hoca masallarından “Hoca ile Hırsız” (1978) Fazıl Hüsnü Dağlarca’nın bir balina ile mandalının dostluğunu anlattığı hikâyesinden “Balina ile Mandalina” (1992) ve Sait Faik’in bir balıkçı ile martının hikâyesini anlattığı hikâyesinden “Topal Martı” (1994) diğer uyarlama Türk kısa animasyon filmlerine örnek gösterilebilir. Sinema sektöründe Türkiye’den pek çok başarılı eser çıkmıştır ve çıkmaktadır. Bu başarı maalesef animasyon sektöründe pek görülmemektedir. 2000’li yıllardan itibaren TRT Çocuk kanalında kimi yazarlarımızın eserleri de (Ömer Seyfettin gibi) kısa animasyon filmlere taşınmıştır. Ayrıca TRT Çocuk kanalının kurulması ile televizyon için yerli animasyon dizileri üretimi artmış, kurulan yeni animasyon stüdyoları ile Türkiye’de üretilen animasyon örnekleri çeşitlenmiştir. Bu noktada edebi kaynakların senaryolaştırılmasındaki eksiklikler yanında bütçe, zaman ve ekip sıkıntısından kaynaklanan teknik yetersizlikler de etkilidir (Akyürek, 2017).

Kral Şakir

Türkiye'deki metin-animasyon uyarlaması başlığı altında incelenebilecek yapımlardan biri de 2016 yılında Grafi2000 firmasının ürettiği “Kral Şakir” animasyon dizisidir. Cartoon Network kanalının yayınlanmakta olan tek yerli yapımı olan dizi, çocukların yanı sıra yetişkin izleyicilerin de ilgisini çekmektedir. Dizi yapımcıları aynı karakterlerin bulunduğu animasyon filmler de yapmıştır. Bunlar, 2018 yapımı “Kral Şakir Oyun Zamanı” ve 2019 yapımı “Kral Şakir Korsanlar Diyarı” filmleridir. Şimdilik “Kral Şakir” animasyonunun iki filmi olsa da devamı gelecek gibi görünmektedir. Bu bölüme kadar kitap-animasyon film uyarlamaları incelenmiştir. “Kral Şakir” örneğinde ise tam tersi bir uygulamaya gidilmiştir. Yapımcılar çizgi dizi bölümlerine konuşma balonu ekleyerek “Kral Şakir” çizgi romanları üretmiştir. Bu çizgi romanlar Türkiye'de en çok satan çocuk kitapları arasındadır. Karakterlerin oyuncak figürleri, yapbozları ve farklı türde oyuncakları da raflarda yer almaktadır (Deniz, 2019).

“Kral Şakir” animasyon dizisinde günümüz şehir hayatındaki aile yaşantısı hayvanlar üzerinden aktarılmaktadır. Burada hayvan karakterler insanlarla neredeyse aynı özellikleri taşımaktadır: İki ayak üstünde yürürler, konuşurlar, insanlar gibi giyinirler, işe giderler, apartman dairelerinde yaşarlar... Yapılan bir araştırmada 5-6 yaş grubundan “Kral Şakir” çizgi dizisiyle ilgili bir çizim yapmaları istenmiş ve çocukların aslında bir aslan olan Şakir'i insan gibi resmettiği görülmüştür. Çocuklar karakterlere verilen insan özelliklerinden dolayı onların birer hayvan olduğunu unutmuslardır. Bu durum çocukların dizideki karakterleri zihninde insan olarak canlandırdığını göstermektedir (Parlakııldız, 2019).

Metin olarak “Kral Şakir” animasyonu incelendiğinde Türkiye'nin geleneksel aile yapısını yansıttığı görülür: Çalışan baba, ev işi yapan anne, zeki kız kardeş, haylaz erkek kardeş gibi... Yapılan espri ve göndermeler tamamıyla yerli ve günceldir. Dizi birçok fantastik ve absürt durum içermektedir. İzleyiciler animasyonu izlerken adeta kendi fikir, tavır ve davranışlarını görürler. Burada karakterler için seçilen hayvanlarda dahi Türkiye'de kullanılan benzetmelerden esinlenilmiştir: Örneğin baba aileyi koruduğu için aslan, dede çok yaşlı olduğu için kaplumbağa, babanın arkadaşı çok yemek yediği için fil olarak tasarlanmıştır. Aşağıdaki tabloda iyi ve kötü karakter tasarımı değerlendirmesi yapabilmek için “Fil Necati” ve “Akbaba Kürşat” karakterleri incelenmiştir (Şekil 3.5).



Şekil 3.5: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Fil Necati ve Akbaba Kürşat karakterlerinin incelenmesi.

Şekil 3.5'ten çıkarılan sonuca göre hareketlendirme, dizinin en büyük yetersizliğidir. Animasyonun en önemli kriterlerinden biri harekettir. Bu yapımda ise hareketlendirmeler, animasyonun 12 ilkesine uymamaktadır. Animasyon film yapım sürecine başlandığında kısıtlı imkan, teknik yetersizlik ve maddi sorunlar olabileceği bilinmektedir. Ancak “Kral Şakir” animasyon projesi yapımcılarının süreçte elde ettiği gelire bakıldığında hareket, anatomi, jest ve mimiklerde düzeltmeler yapılmasının yapımcıları maddi açıdan zorlamayacağı düşünülebilir. Öyle ki dizinin yapımcıları 2019 yılında sadece lisans gelirinden 60 milyon TL kazanç sağlamıştır (Yılmaz, 2020). “Kral Şakir” animasyon dizinde hareketin yanı sıra, karakter pozlarında da sıkıntılar söz konusudur. Burada karakterler her türlü poz ve hareketi robotik bir şekilde gerçekleştirmektedir. Kimi durumlarda karakterlerin coşkulu konuşmasını jest, mimik ve canlandırmalar karşılamamaktadır. Görsel tasarıma dair sıkıntı, “Kral Şakir” animasyon dizisinin sahneleri kullanılarak elde edilen resimli kitaplarda da göze çarpmaktadır. “Resim yönüyle kitapta birtakım eksiklikler görülmektedir. Kitaptaki resimlerin olay ve durumlara göre çizilmemesi kitabın resim-metin ilişkisi yönüyle zayıf olduğunun göstergesidir. Öyle ki kitaptaki bazı kısımlarda resimlerin anlatılan olay ve durumların bütünü ile alakasız olduğu görülmektedir” (Şanal,2020).

Öte yandan “Kral Şakir” animasyon dizisindeki karakterlerin silüetlerinin başarılı olduğu görülmektedir. Bu silüetler karakterleri tanımlar biçimindedir. Renklendirmede ise canlı ve parlak renkler kullanılmıştır. Hem arka plan hem de karakterlerde fazlasıyla baskın renkler kullanılmıştır. Bu durum hikâyenin enerjisiyle uyum sağlamaktadır. Ayrıca karakterlerde kullanılan kalın kontörler sayesinde karakter ve arka plan birbirinden ayrılmaktadır. Akbaba Kürşat'ın renk seçiminde kötü karakter olduğu için -diğer birçok animasyon yapımı gibi- siyah rengi kullanılmıştır. Burada yine kötü olduğu için akbaba hayvanı seçilmiştir. Fil Necati samimi bir kişilik olsa da renklendirmesinde soğuk renkler tercih edilmiştir. Fil Necati'nin absürt renklendirmesi kişiliğiyle uymaktadır. Renklendirmede yüksek değerlerin kullanılması kullanılan soğuk renklere sıcak izlenimi vermiştir.

Karakterlerin seslendirilmesinde doğallığa gidilmiştir. Seçilen sesler, ülkemizde sokaktan herhangi birinde duyulabilecek konuşma üslubu ve tonlarındadır. Kimi durumlarda diyalogların sokak ağzı olduğu söylenebilir. Animasyon dizideki Necati karakterinin ses tonu yüksektir. Necati'nin genellikle yüksek ve sabit ses ritminde

konusması karaktere dışa dönük ve düz bir kişilik kazandırmıştır. Mekan tasarımı olarak çok yönlülüğe gidilmiştir. Arka plan tasarımında perspektif, oran orantı gibi kaygılar gütmeyen yapımda karakterler mekanın içinde değil üstünde duruyor izlenimi vardır.

Sonuç olarak hikâye, tasarım ve kullanılan renkler incelendiğinde “Kral Şakir” animasyon dizisinin kimi yönlerden tutarlı ve inandırıcı bir tasarıma sahip olduğu görülmektedir. Animasyon dizi birkaç açıdan eksik olsa da izleyici tarafından kabul görmüştür ve beğenilmektedir.

“Metnin 2B Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosundan çıkan sonuçlar genel anlamda pozitifdir. Bu tablo üzerinden, yapılan film analizlerinin metin-animasyon uyarlamalarında belirlenen tasarım kriterlerine hangi ölçüde uyduğu ortaya konmuştur. Burada incelenen yapımlar, tabloda yer alan tasarım unsurlarını genellikle sağlamaktadır. Bu durum tablonun güvenilirliğini destekler niteliktedir. Bir sonraki bölümde üretilen özgün animasyon film projesi de bir tabloda değerlendirilecek; beğeni toplamış bu filmlerin ve tasarlanan projenin birbiriyle olan benzerlikleri, farklılıkları ve tasarım kriterlerini ne ölçüde sağladıkları gibi unsurlar tekrar gözden geçirilecektir.



4. METNİN 2B ANİMASYONA ÇEVİRİLMESİ: KARDEŞLİK MANİFESTOSU ÖRNEĞİ

Bir metni animasyona çevirirken dikkat edilmesi gereken kriterler önceki iki bölümde incelenmiştir. Burada ilk olarak animasyon film yapım sürecine değinilmiştir. Bu bağlamda bir animasyon film tasarlanırken bilinmesi gerekenler, literatür taramasında toplanan bilgilerle açıklanmıştır. Literatür taramasından elde edilen bulgular doğrultusunda önceden beğeni toplamış iki boyutlu animasyon filmlerin içerik analizi yapılmıştır. Bu animasyon filmler seçilirken yazılı ve basılı bir eserden uyarlanmış olmasına özen gösterilmiştir. Film içerik analizleri, literatür taraması sonucunda oluşturulan “Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablolarında gerçekleştirilmiştir. Tablolardan hareketle önceden beğeni topladığı için incelenen animasyon filmlerin çoğu durumda literatür taramasında yazılan bilgilerle örtüştüğü saptanmıştır. Bu durum tablonun güvenilirliğini destekler niteliktedir. Tüm bu bilgiler doğrultusunda ve alınan referanslarla özgün bir proje üretilmiştir. Projeye metne tutarlı ve tasarım açısından inandırıcı bir animasyon film tasarlanmak istenmiştir. Özetle projenin öncesinde yapılan film analizleriyle oluşturulan tablonun güvenilirliği ve sonrasında yapılan örnek projeye tutarlılığı saptanmıştır.

Özgün proje “Kardeşlik Manifestosu”nun üretim aşamaları da bu bölümde sırasıyla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu proje bir resimli kitap-animasyon uyarlama örneğidir. İki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk olarak belirlenen beş madde resmedilmiş ve bir resimli kitap üretilmiştir. Sonrasında kitap referans alınarak kısa bir animasyonu yapılmıştır. Oluşturulan “Kardeşlik Manifestosu” Yapımının Ana Karakterleri de “Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosunda değerlendirilmiştir. Bulgular bölümünde örnek yapımlar ve özgün proje “Kardeşlik Manifestosu”nun karakter tasarımı kriterlerine uygunluk tablosunda örnek proje ve diğer film analizleri kıyaslanmıştır. Burada beğeni toplamış filmlerin ve tasarlanan projenin birbiriyle olan benzerlikleri, farklılıkları ve tasarım kriterlerini ne ölçüde sağladıkları gibi unsurlar gözden geçirilmiştir.

4.1 Senaryo

Senaryo bölümünde filmin işleyişi, sinopsisi ve senaryosu sırasıyla –bir kopukluk yaratmamak adına- yorumlanmadan verilecektir. Bu proje küçük çaplı ve ticari amaç gütmeyen bir proje olduğundan fazladan açıklama gerektirecek karmaşık unsular içermemektedir. İnfografik bir metnin 2B animasyona uyarlaması üzerine olan bu proje kısa bir sürede bilgi verme amacı gütmektedir. Bu yüzden sinematografik bir anlatıya sahip değildir.

İşleyiş

Filmin Adı: Kardeşlik Manifestosu

Kullanılan Teknik: 2B animasyon

Süresi: 45 saniye

Hedef Kitle: İlkokul öğrencileri, 5-7 yaş grubu

Projenin Amacı: Kardeşlerin dünyanın her yerinde ortalama aynı davranışları sergilediğini vurgulamak. (Burada evrensel davranışlar da düşünülmektedir.)

Karakterler: Büyüğü (8), Küçüğü (10)

Mekanlar: Banyo, oturma odası, giyinme odası, yatak odası, oyun odası

Kostümler: Basit ev kıyafetleri

Filmin Geçtiği Zaman: Günümüz

Görsel Öğeler: İki boyut animasyon tekniğinde kullanılan görsel öğeler

Ses Öğeleri: Arka plan müziği ve diyaloglar

Kullanılan Araç ve Gereçler: Çizim tableti, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, telefonun ses kayıt özelliği

Yasal / Etik Konular: Dağıtımını yapılmayacak

Bütçe: Yok, bireysel proje

Önerilen Program: 1 ay

Sinopsis

Kardeşlerin birbiriyle olan ilişkisi beş maddelik cümlelerle açıklanmıştır. Bu maddeler:

1. Su ve tuvalet ilk olarak küçüğün kullanımına açıktır.

2. Yeni elbiseler büyüğe, onların geri dönüşümü küçüğe aittir.
3. Dağ gibi birikmiş olsa da oyuncaklar “O” aynı anda istenir.
4. Oyundaki canavarlarla büyük savaşı. Bilmeceleri küçük çözer.
5. Biri uyumak isterken diğeri onu uyanık tutma hakkına sahiptir.

SENARYO

KARDEŞLİK MANİFESTOSU

Sema COŞKUN – 2020

ACILIŞ JENERİĞİ

BEYAZ

EKRAN

(Fonda film müziği çalmaktadır)

Beyaz ekranda “Kardeşlik Manifestosu” yazmaktadır.

BÜYÜĞÜ VE KÜÇÜĞÜ: (Coşkulu) Yazılı olmayan kurallar!
Kardeşlik Manifestosu!

SAHNE 1

İÇ, GÜN, BANYO

(Fonda film müziği çalmaktadır)

Büyüğü, tuvaleti geldiği için banyo kapısı önünde kıvrınmaktadır.

Küçüğü, elinde su bardağını sallayarak banyonun içinde, kapı önünde durmaktadır.

KÜÇÜĞÜ: Su ve tuvalet ilk olarak küçüğün kullanımına açıktır.

SAHNE 2

İÇ, GÜN, OYUN ODASI

(Fonda film müziği çalmaktadır)

Büyüğü, elbise dolabının yanında iç çamaşırını sallamaktadır.

Küçüğü, burnunu kapatarak kıvrınır.

BÜYÜĞÜ: Yeni elbiseler büyüğe, onların geri dönüşümü küçüğe aittir.

SAHNE 3

İÇ, GÜN, GİYİNME ODASI

(Fonda film müziği çalmaktadır)

Büyüğü ve Küçüğü, oyuncak yığını arasında bir oyuncacı çekiştirmektedir.

BÜYÜĞÜ VE KÜÇÜĞÜ: Dağ gibi birikmiş olsa da oyuncaklar
“O” aynı anda istenir.

SAHNE 4

İÇ, GÜN, OTURMA ODASI

(Fonda film müziği çalmaktadır)

Büyüğü, koltukta oyun konsoluyla oynamaktadır.

Küçüğü, koltukta uzanarak parmağını kaldırır.

BÜYÜĞÜ: Oyundaki canavarlarla büyük savaşır.

KÜÇÜĞÜ: Bilmeceleri küçük çözer.

SAHNE 5

İÇ, GÜN, YATAK

ODASI

(Fonda film müziği çalmaktadır)

Yatak odasında ikili ranza vardır.

Büyüğü, ranzanın üst katında yatmaktadır.

Küçüğü, Büyüğü'nün üstünde tepinir ve elinde Mr. Chicken'ı sallar.

KÜÇÜĞÜ: Biri uyumak isterken...

Küçüğü, ranzanın alt katında yatmaktadır.

Büyüğü, elinde Mr. Chicken'ı sallar.

BÜYÜĞÜ: Diğerini onu uyanık tutma hakkına sahiptir.

BİTİŞ JENERİĞİ

BEYAZ

EKRAN

(Fonda film müziğiyle beraber animasyon projesi biter)

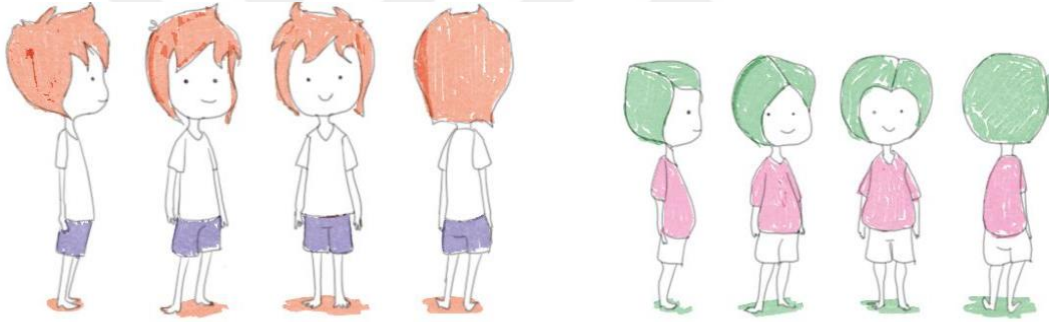
Beyaz ekranda altta verilen bilgiler sırasıyla yazmaktadır:

Animasyon: Sema Coşkun, Büyüğü: Serhat Baran Coşkun, Küçüğü: Mirza Bawer
Coşkun

SON

4.2 Konsept Tasarımı

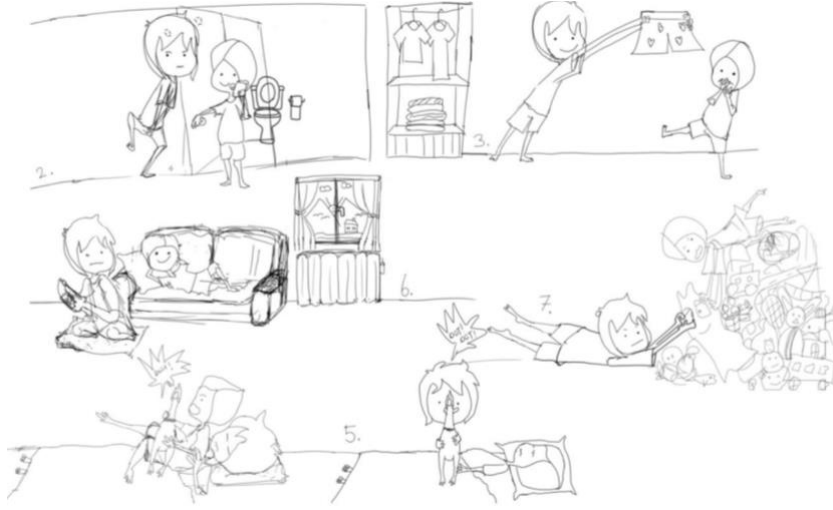
“Kardeşlik Manifestosu” animasyon filmi için yapılan konsept tasarımı resimli kitap ile birebir aynıdır (Şekil 4.1). Karakter çiziminde ince kontur kullanılmıştır. Üretilen proje 5-7 yaş grubuna tasarlandığı için sade, çizgisel ve pastel bir renklendirme yapılmıştır. Renklendirmede açık değer kullanımı suluboya etkisi yaratmıştır. Bu, karakterlerin masumiyetini desteklemek için yapılmıştır. Burada çok fazla renklendirmeye gidilmeyerek sadece karakterlerin belli başlı bölgeleri ve bazı objeler renklendirilmiştir. Bu yöntemle animasyon basit ama ilgi çekici kılınmıştır. Bu proje tasarlanırken Peter H. Reynolds’un “Nokta” resimli kitap-animasyon uyarlaması referans alınmıştır.



Şekil 4.1: Kardeşlik Manifestosu karakter tasarımı.

4.3 Görsel Senaryo Taslağı (Storyboard)

Hikâyede geçen beş maddeye mekan olarak evin odaları düşünülmüştür. Burada her cümle için farklı bir oda ve arka plan tasarlanmıştır. Resimlendirmeye geçilmeden önce eskizler çizilmiştir. Eskizler animasyon projesi farklı açılar ve kamera hareketleri içermediğinden sadeleştirilmiş ve görsel senaryo taslağı yerine kullanılmıştır (Şekil 4.2). Projenin son hâlinde bazı sahneler eskiz çizimiyle birebir örtüşmemektedir. Örneğin eskizde kardeşler ayrı yataklarda yatarken animasyon filmde ranza tercih edilmiştir. Veya kardeşlerden sadece birini koltukta oturtmak yerine ikisi yana yana konumlandırılmıştır. Bu değişimler tasarımları iyileştirmek adına yapılmıştır.



Şekil 4.2: Kardeşlik Manifestosu görsel senaryo taslağı.

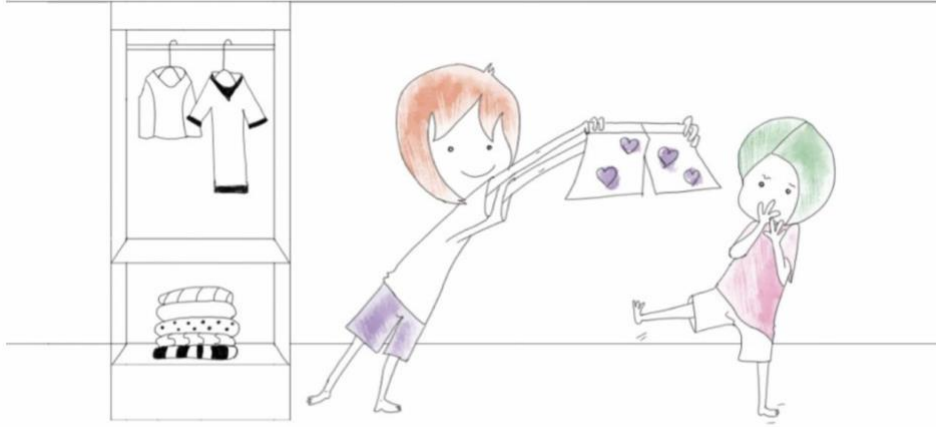
4.4 Kardeşlik Manifestosu Resimli Kitap Örneği

Senaryonun oluşturulması, konsept tasarımı ve görsel senaryo taslağından sonra resimli kitap üretimine geçilmiştir. Burada üretilen projenin küçüklüğü ve metnin infografik bir metin olması nedeniyle tezin başında anlatılan aşamaların hepsinin birebir uygulanması gerekmemiştir. Projenin ana hatlarını oluşturmak için en temel başlıklar uygulanmıştır.

Resimli kitap, yapılan tasarıma göre üretilmiştir. Burada hikâyenin sadeliği göz önünde bulundurularak karakterleri daha görünür kılmak ve cümleleri yalın bir biçimde iletmek için arka planda herhangi bir renklendirmeye gidilmemiştir. Karakterlerde sadece iki bölümün ve sahne için önemli olan objenin renklendirilmesi proje üretimi açısından büyük ölçüde zaman tasarrufu sağlamıştır. Resimli kitapta her cümleye bir resim eklenmiştir. Resimlerin altına devamlılığı sağlamak için küçük fontlarla resmin çizgisine uygun, sahnenin resmedilmesinde esas alınan madde yazılmıştır. Yazı tipi, yazı yazmaya yeni başlayan çocukların büyük ve küçük harf kullanımında zorlanması durumundan esinlenilerek sadece küçük harfler kullanılmıştır. Ayrıca projenin estetiğini ve devamlılığını sağlamak için cümlenin ait olduğu karakteri ifade eden kelime renklendirilmiştir. Kelimelerin renklendirilmesi karakterlerin renklerinden seçilerek yapılmıştır. “Kardeşlik Manifestosu” resimli kitabı aşağıda gösterilmiştir (Şekil 4.3).



su ve tuvalet ilk olarak **küçüğün** kullanımına açıktır!



yeni elbiseler **büyüğe**, onların geri dönüşümü **küçüğe** aittir!

Şekil 4.3: Kardeşlik Manifestosu resimli kitabından kareler.



dağ gibi birikmiş olsa da oyuncaklar "o" aynı anda istenir!



oyundaki canavarlarla büyük savaşır. bilmeceleri küçük çözer!

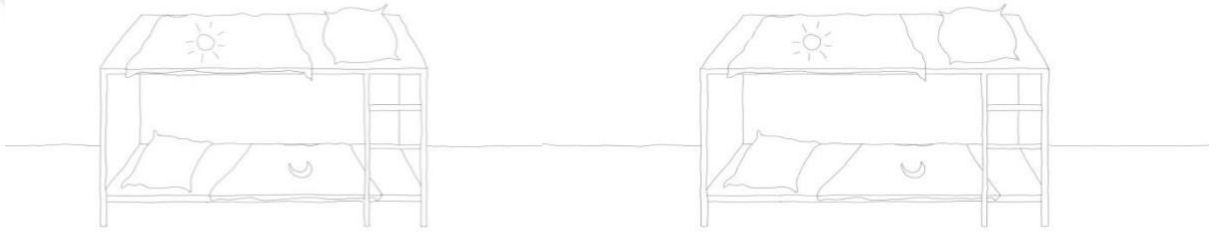


biri uyumak isterken diğeri onu uyanık tutma hakkına sahiptir!

Şekil 4.3 (devam): Kardeşlik Manifestosu resimli kitabından kareler.

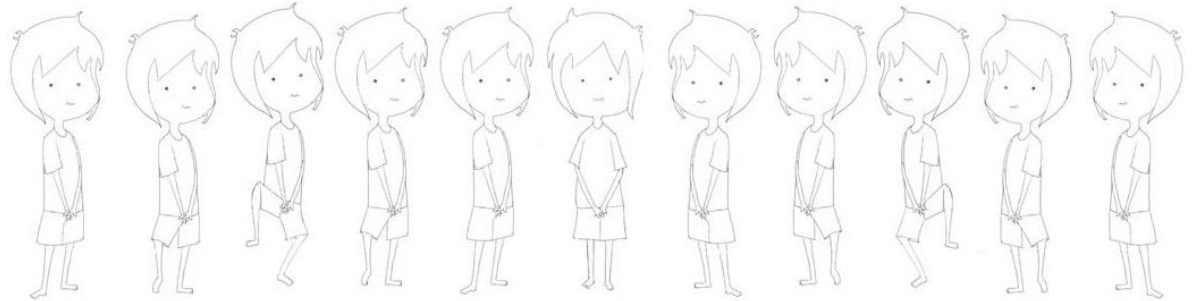
4.5 Kardeşlik Manifestosu Animasyon Örneği

“Kardeşlik Manifestosu” animasyon film yapımına ilk olarak arka planın hareketlendirilmesiyle başlanmıştır. Mekanlar cümlelerin geçtiği odaya göre çizilip tasarlanmıştır. Arka planda kullanılan sahneler iki kez çizilip art arda eklenmiş ve hareket etkisi yaratılmıştır. Bu hareketlendirme animasyonu dinamikleştirmiştir. Animasyonda odağın karakterlere ve söylenenlere verilmesi için arka planda herhangi bir renklendirmeye gidilmemiştir. Devamlılığı sağlamak için karakter tasarımında kullanılan ince kontur mekan tasarımında da kullanılmıştır (Şekil 4.4).



Şekil 4.4: Kardeşlik Manifestosu 5. sahnenin mekan tasarımı.

Karakter animasyonunda ise temel animasyon prensiplerinden yararlanılmıştır. Burada Photoshop'ta kare kare, bodoslama animasyon yöntemi uygulanmıştır. Loop (döngüsel) animasyon yapılarak hareketin devamlılığı sağlanmıştır. Çizgi testleri aşağıdaki gibi çıkarılmıştır (Şekil 4.5).



Şekil 4.5: Kardeşlik Manifestosu 1. sahnenin çizgi testi (Büyüğü).

4.5.1 Ses tasarımı

Ses tasarımında müzik ve diyaloglar bulunmaktadır. Ağız hareketlerini yapabilmek için önce diyaloglar ses kaydına alınmıştır. Seslendirmenin daha inandırıcı olması için kayıt çocuklarla gerçekleştirilmiştir. Burada karakterlerden Büyüğü'nü Serhat Baran Coşkun (10), Küçüğü'nü Mirza Bawer Coşkun (8) seslendirmiştir. Harflere göre Photoshop'ta ağızlar çizilerek After Effects'de ses dalgasına bağlanmıştır. Bu yöntemle basit bir biçimde harflere göre otomatik dudak senkronizasyonu sağlanmıştır (Şekil 4.6).

Animasyonun fonunda çalan müzik ise Berfin Rojin Coşkun (16) tarafından ukulele ile bestelenmiştir. Müzikteki sadelik animasyonun tasarımıyla tutarlıdır. Ayrıca müzik, animasyona bir dinamizm katıp izlenmesini de eğlenceli kılmaktadır.



Şekil 4.6: Kardeşlik Manifestosu dudak hareketlerinin çizimi.

4.5.2 Ek tasarımlar

Arka plan hareketlendirmesinin yapılması, karakter ve mekan animasyonlarının yapılması; renklendirilme, seslendirme, müziğin kaydedilmesi işlemlerinin ardından her şey After Effects programında birleştirilmiştir. Buraya son olarak başlangıç ve bitiş jeneriği eklenmiştir. Buradaki yazılar çift yazılarak ufak bir hareket etkisi yaratılmıştır. Böylece “Kardeşlik Manifestosu” animasyon projesi sonlandırılmıştır (Şekil 4.7) ve (Şekil 4.8).

yazılı olmayan kurallar

kardeşlik manifestosu

Şekil 4.7: Kardeşlik Manifestosu başlangıç jeneriği.

animasyon
sema coşkun

büyüğü
serhat baran coşkun

küçüğü
mirza bawer coşkun

müzik
berfin rojin coşkun

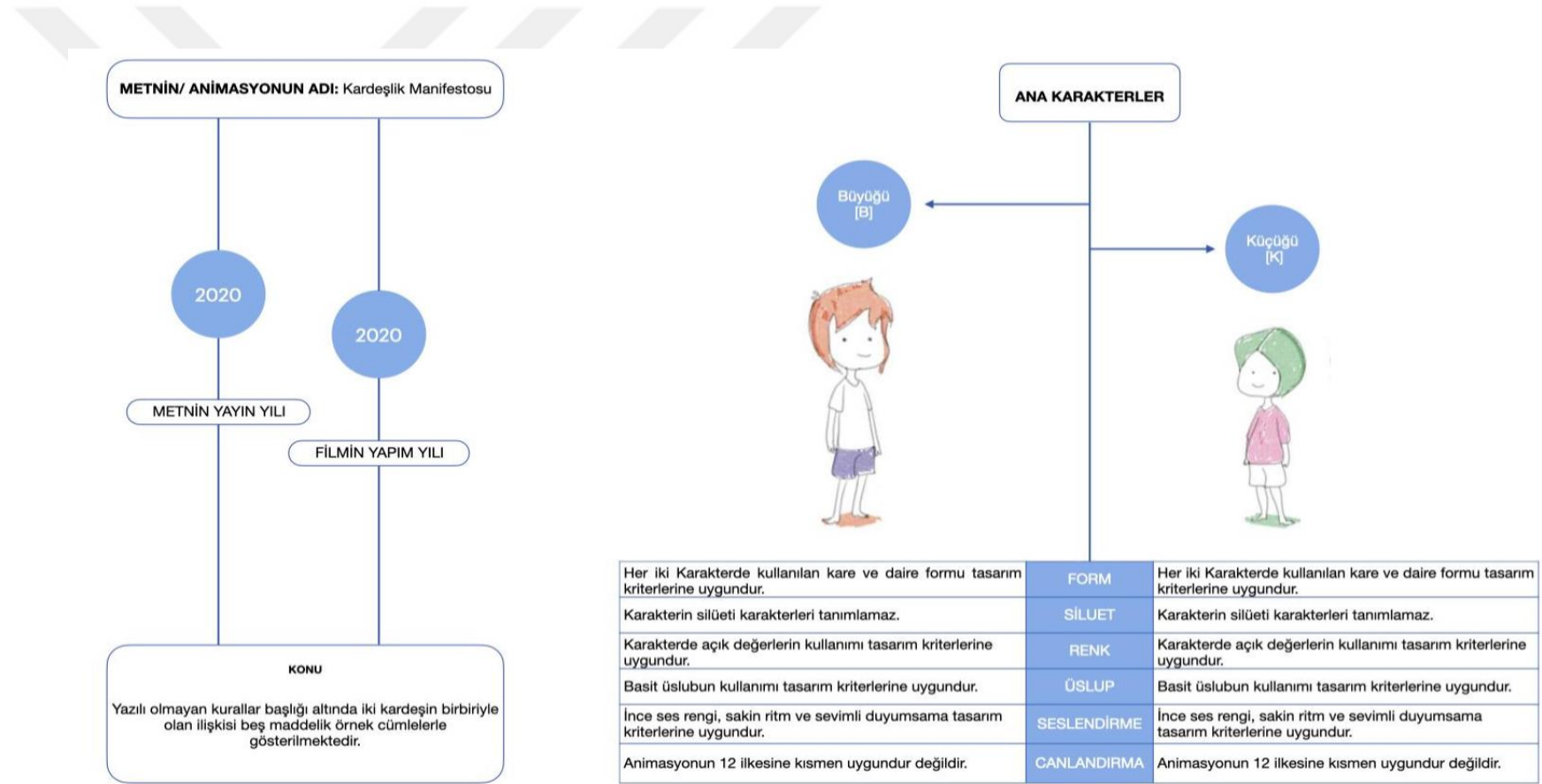
bst 502
sayısal medya atölyesi

2020

Şekil 4.8: Kardeşlik Manifestosu bitiş jeneriği.

4.6 Kardeşlik Manifestosu'nun Tasarım Kriterleri Tablosunda İncelenmesi

İkinci bölümde yapılan literatür taramasına göre “Kardeşlik Manifestosu” resimli kitap ve animasyon filmi üretilmiştir. Üretilen projenin tutarlılığı aşağıda tablo yardımıyla yeniden değerlendirilmiştir (Şekil 4.9).



Şekil 4.9: Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosunda Büyüğü ve Küçüğü karakterlerinin incelenmesi.

Tablodan yola çıkarak “Kardeşlik Manifestosu” animasyon projesiyle ilgi yapılan genel değerlendirme şöyledir: “Kardeşlik Manifestosu” animasyon filmi basit üslupta üretilmiştir. Burada karakter ve mekan çizimleri basittir. Bu basitlik, metnin vermek istediği mesajı daha yalın bir tarzla iletmektedir. Mekan ve karakterlerin hareketlendirilmesi basit tutulmuştur. Bu durum metnin çocuksuluğunu yansıtmış zaman tasarrufu sağlamış ve odağın söylenenlere verilmesini sağlamıştır.

Animasyon filmde olabildiğince az bölge renklendirilmiştir. Burada karakterlerin saç, elbisesi ve sahnede konu olan cisimler renklendirilmiştir. Mekan ve karakterler arasındaki bağlantıyı sağlamak açısından her planda bir obje renklendirilmiştir. Bu renklendirme animasyona bir stil katarken karakterleri ayırt etmeyi ve dikkati dağıtmadan bilgiyi aktarmaya yaramıştır. Renklendirmede sulu boya izlenimi veren açık değerler kullanılmıştır.

Animasyonda fona eklenen ukulele müziği ve çocuk karakterlerin yine çocuklar tarafından seslendirilmesi durumu genel tasarımı desteklemektedir. Bu animasyon filmde kardeşler arasındaki çocukça çekişme, yine çocuksu bir tasarımla aktarılmıştır. “Kardeşlik Manifestosu” animasyon filmi kendi içinde tutarlı ve inandırıcıdır.

Tablonun değerlendirilmesinde en büyük sorun animasyon filmdeki iki karakter arasında net bir ayırımın olmadığı gerçeğidir. Tasarım, renk seçimi ve karakterlerin kişilikleri benzerdir. Bir animasyon projesi süre, amaç ve tasarım bütünlüğüne bakılarak değerlendirilmelidir. Bu animasyon filmin amacı, süresi ve aktarım biçimi düşünüldüğünde karakterler arasında net bir ayırımın olmaması kabul edilebilir bir durumdur.

“Kardeşlik Manifestosunu” metin- animasyon uyarlamasındaki tasarım unsurlarının doğru ve inandırıcı bir şekilde kullanılıp kullanılmadığını değerlendirmek için tek başına tablo yeterli olmayabilir. Bunun için “Metnin 2B animasyona uyarlanmasında karakterlerdeki etkin tasarım kriterleri tablosu”nda incelen diğer animasyon filmlerden “Örnek yapımlar ve “Özgün proje “Kardeşlik Manifestosu”nun karakter tasarımı kriterlerine uygunluk tablosu” oluşturulacaktır. Burada hâlihazırda beğeni almış filmler ve üretilen projenin belirlenen tasarım kriterlerini ne ölçüde karşıladığı incelenecektir. Son olarak da üç uzmanla yapılan röportajlarla proje değerlendirilip bir sonuca varılacaktır.



5. RÖPORTAJ

Röportaj soruları araştırma sürecinde cevaplanmaya çalışılan soruları ve yapılan “Kardeşlik Manifestosu” animasyon proje örneğiyle ilgili soruları içermektedir. Röportajlar, alanında uzman üç akademisyenle online oturumlarda birebir gerçekleştirilmiştir. Röportajlarda isim belirtilmeden, rastgele yapılan bir sıralamayla akademisyenlere “Uzman 1”, “Uzman 2” ve “Uzman 3” rumuzları verilmiştir. Burada akademisyenlere şu sorular sorulmuştur:

1. Animasyon film yapım sürecinde dikkat edilmesi gereken kriterler nelerdir?
2. Bir metnin animasyona çevrilmesinde önemli olan unsurlar nelerdir?
3. Uyarılama bir animasyon filmde kullanılan hikâyenin kayıpları ve kazançları nelerdir?
4. Hikâye anlatımında animasyonun önemi nedir?
5. İnanırdıcı karakterler nasıl tasarlanır?
6. İyi ve kötü karakterler arasındaki tasarım farkları nelerdir?
7. Karakterin kişiliğine göre tasarlanan unsurların birbiriyle olan uyumunun önemi nedir?
8. “Kardeşlik Manifestosu”projesinin genel değerlendirmesini yapar mısınız?

5.1 Uzman 1

1. Animasyon film yapım sürecinde dikkat edilmesi gereken kriterler nelerdir?

Kriterler her yapım için aynı olmayabilir. Her durum için aslında kriterler değişmektedir. Farklı yapımların farklı gereksinimleri olabilir. Buna göre de kriterler değişebilir. Ama tabii ki genel gereksinimler vardır.

Kriterler filmin uzun veya kısa metraj olması, ekipteki kişi sayısı, film yönetmeninin aynı zamanda senarist veya animatör olup olmadığı gibi durumlara göre değişebilmektedir.

İlk olarak yapımın anlatısal olup olmadığı (narrative - non narrative) belirlenmelidir. Eğer yapım anlatısalda klasik yapıda veya anti klasik yapıda olabilir. Klasik yapıda yapılacak bir inceleme için şu sorular sorulabilir:

- a. Üç perde anlatısal yapısına rivayet ediyor mu? Giriş gelişme sonucu var mı?
- b. Bir eksen karakteri var mı?
- c. Bir açmaz var mı? Bu açmazı yaratan bir anti karakter mi? Yoksa bir durum mu? İçsel engel veya fiziksel engel mi?

Yapım, klasik anlatıya sahip olmayabilir. Örneğin parçalı zaman yapısına sahip olabilir; doğrusal akmayabilir. O zaman kriterler tekrar şekillenir.

Klasik yapım dahilinde üç perde anlatımında bir senaryo düşünüldüğünde; bir eksen karakteri, bir anti karakteri ve bu iki karakter arasındaki açmazı işleyen bir olay örgüsü var ise hikâye klasik şekilde işlenebilir. İlk olarak filmin süresine, nerede geçtiğine, hangi zaman diliminde olduğuna karar vermek lazım. Karakterlerin kişiliklerinin yazıyor olması lazım. O kişilik yapısına uygun karakterlerin tasarlanıp tasarlanmadığına bakmak lazım. Form, silüete indirildiğinde o form ve silüetin karakteri doğru yansıtıp yansıtmadığına bakmak lazım. Karakterin içe dönük veya dışa dönük olmasına göre özgün bir vücut dili yaratmak lazım.

Daha sonraki kriterler prodüksiyonla alakalı kriterler. Yapım öncesi ile ilgili kriterler var. İşin konsept tasarımı, tüm mekanların tasarımı; ortak bir görsel dili olmalı. Filmin bir atmosferi olmalı ve bu atmosferin bir sebebi olmalı. Örneğin filmin çok pozitif, pembe tonlarda, umut vadeden bir atmosferi mi var? Renk skalası neden o renk skalasına dahil? Bunların kararının verilmesi ve bunun kriter olarak konulması lazım. En baştan kendi filmimize ait kriterli koymak gerekir ki tutarlı bir yapım elde edilsin.

Animasyon tarafında oyunculuk, zamanlama ve animasyonun 12 prensibi kriterlerinin sağlanması lazım. Bu kriterler esnetilemez, bozulamaz, yıkılmaz gibi düşünülmemeli. Öyle bir yapım ortaya koyulabilir ki bu 12 prensibin bir kısmını veya hiçbirini kullanmamamız gerekir. Çok büyük yapımcılar animasyon örneklerinde bu 12 prensibi olabildiğince kullanmaya çalışıyor olabilir ancak örneğin çok düşük poligonlu, çok parazitli bir yapım söz konusu olduğunda veya karakterler çok kübik, çok köşeli olduğunda başlangıçta belirlenen hareket tarzında sınırlandırma kararları alınabilir ve animasyon bu 12 prensipten kısmen veya tamamen bağımsız olarak tasarlanabilir.

Son olarak yapım sonrası kriterler. Başlangıçta alınan kararlara, oluşturulan kriterlere riayet edilmelidir. Filmin renk skalası, kurgusu, jenerikleri, ses tasarımları, filmin içinde kullanılan yazı karakterleri vb. her şey filmin tasarımıyla uygun bir şekilde tamamlanmalıdır.

2. Bir metnin animasyona çevrilmesinde önemli olan unsurlar nelerdir?

Burada animasyonun senaryolaştırılma süreci çok önemli. Örneğin bir roman veya informatik metni nasıl animasyon haline getiririz diye soracak olursak yapmamız gereken en temel şey bu işi senaryolaştırmaktır. Burada demek istediğim hikâyeyi sahnelere ayırabilmek, görselleştirmek, mizansenlerini yazabilmek. O sahnede ne gerçekleşiyor; karakter, oyuncu ne tür bir hareket yapacak, ne söyleyecek?.. Buna göre diyalog yazmak gerekir. Bu da tabii ki senaristin görevidir. Örneğin bir yapımın romanını okuyup ardından filmini izlediğimizde genellikle bambaşka bir işle karşılaşmış gibi hissediyoruz çünkü herkesin düşünsel yapısı farklı. Tasvirin her zihinde görselleşme yapısı farklı. Bu yüzden de bambaşka bir şeyle karşılaşıyoruz. Metni okurken farklı bir yüz, farklı bir mekan canlandırıyoruz zihnimize ancak yapım ortaya koyulduğunda bu, senaristin ve yönetmenin ortak ürünü olmuş oluyor. Onların yorumu oluyor ve bu da hâliyle bizim yorumumuzdan mutlaka farklı oluyor. Metnin birebir bizim kafamızdaki şekliyle hayata geçirilmesini beklemek hatalı olur.

Sonuç olarak bir metni hayata geçirmeden önce senaryolaştırmak gerekir. Filmi sahnelere ayırmak, çekim senaryosunu oluşturmak, diyalogları yazmak, castı belirlemek -hangi karakter için hangi oyuncu, ne tür bir yüz ne tür bir tavır-, o metnin bize tasvir ettiği atmosferi yaratabilmek üzere sanat yönetmeninin sürece dahil olması gerekir.

3. Uyarılama bir animasyon filmde kullanılan hikâyenin kayıpları ve kazançları nelerdir?

Örneğin Ayn Rand'ın "The Fountainhead" uyarlaması ve Howard Roark karakteri... Romanda kendi yarattığım ortamı, topolojiyi; karakteri, karakterin tavrını filmde hiç görememiştim. Belki başka bir uyarılama yapılırsa çok daha farklı bir ele alış şekli görebilirdim. Farklı yönetmenler, farklı senaristler aynı metinden çok farklı bir sonuca ulaşabiliyor.

Burada kritik konu önermenin göz ardı edilemeyeceği ve romandaki önermeyle yapımdaki önermenin aynı olmadığı gerçeği. Bunun haricindeki şeyler kayıp veya

kazanç olarak nitelendirilebilir mi? Orası biraz göreceli. Tabii ki metin, oradaki tasvirler vs. çok daha kapsamlı. Sonuç olarak biz bu metinleri gerçek çekim film veya animasyon film hâline getirdiğimizde kısaltıyoruz. Dolayısıyla kayıplar mutlaka oluyor. Tasvirleri gösteriyoruz ama yazarın yazdığı tasvir her okurun kafasında farklı bir şey canlandırıyor. Ortam veya karakter... Yapım daraltılmış oluyor. Tek bir tipolojiye indirgemiş oluyoruz. Sanırım kaybı en nesnel olarak bu şekilde değerlendirebilirim.

4. Hikâye anlatımında animasyonun önemi nedir?

Hikâye anlatımında animasyon eşsiz bir mecra. Çünkü animasyon veya bilgisayar tabanlı imgeleme (CGI) ile gerçek çekim bir filmde ulaşılamayacak noktalara ulaşıyor. Bizim gerçek çekim filmde çeşitli kısıtlamalarımız var: Kameranın belirli bir hızı var, belirli bir objektif takabiliyorsun; diyaframı belirli bir oranda küçültebiliyorsun veya açabiliyorsun. Kamera hareketleri sınırlı. Oyuncuların yapabileceği belirli fiziksel durumlar sınırlı. Her ne kadar çeşitli prodüksiyon sistemleri, asma yöntemleri mevcut olsa da bir oyuncunun kendi vücuduyla yapabilecekleri kısıtlı. Eklemleri, fiziksel yapısı... Dolayısıyla biz animasyonda bu sınırları esnetip değiştirebiliyoruz, abartabiliyoruz. Gerçekte var olmayan şekliyle ortaya koyabiliyoruz. Bir yorum olarak ortaya koyabiliyoruz. Örneğin bir düşüncüyü veya durumu fiziksel olarak koşulların el vermediği şekliyle yorumlayıp ortaya koyma şansımız var. Bir eklemi tersine bükme, bir karakteri eritip utancından yerin dibine sokma şansımız var. Bunu gerçek bir insanla yapamayız. Dolayısıyla animasyon eşsiz bir mecra. Hikâye anlatımına çok fazla katkısı var. Ama tabii ki senaryolaştırırken bu kararları vermek lazım. Yapımın tavrına, tarzına göre yine hareket şekline karar veriyor olmak lazım.

5. İnandırıcı karakterler nasıl tasarlanır?

Karakter yazmak zor bir şeydir. Karakterleri üç boyutlu yazmak gerekir. Bunlar; fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik özelliklerdir. Bu özelliklerden bir tanesi dahi eksik olursa o karakter biraz kartonlaşmaya başlıyor. İçi boşalmaya başlıyor. Karakterin fizyolojik özellikleri nasıl görünüyor? Boyu ne kadar? Esmer mi, sarışın mı? Yüzü kemikli mi, yuvarlak mı? Cinsiyeti ne? Cinsiyeti var mı? Cinsiyeti olmayabilir de. Kısaca fiziksel olarak ne görüyorsak o. Psikolojik özellikler ise karakterlerin nasıl bir psikolojiye sahip olduğuyla ilgili: İçe dönük mü? Dışa dönük mü? Yoksa manik depresif bir durumu mu var? Bir öyle bir böyle mi? Kimi zaman çok içe dönük ama bazı koşullar sağlandığında çok dışa dönük, kendisini ifade eden bir tipe mi

dönüşüyor? Dobra bir karakter mi? Ağzına geleni söylüyor mu yoksa bin düşünüp bir mi konuşuyor? Öyleyse bunu neden yapıyor? Bir de sosyolojik özellikler var: Bu karakter bu yaşa gelene kadar nerede yaşamış? Tamamen halkın içinden gelen zorlu bir çevrede mi yoksa daha varlıklı bir çevrede mi büyümüş? Soylu mu? Arkadaş çevresi onu nasıl görüyormuş? Karizmatik bir çocuk olarak mı yoksa daha silik, içine kapanık bir çocuk olarak mı?.. Kimler tarafından fark edilmiş? Dolayısıyla karakterin inandırıcı olması için karakterin sosyolojik olarak toplumun hangi kademesinde olduğu veya arkadaş çevresinin hangi noktasında yer aldığı tespit edilip ona göre bir tipoloji yazılması lazım. Sonra da senaristin o karakterin psikolojisine bürünüp onun gibi düşünmesi ve sorulara o karakter gibi cevaplar veriyor olması lazım. İçine kapanık bir karakterse ona göre cevap veriliyor, ters bir karakterse yine ters cevaplar veriliyor olması lazım. Diyalog tavrı da bu şekilde ortaya koyulabilir. Böylece karakteri daha gerçek, kartonluktan uzak hâle getirmek mümkün.

6. İyi ve kötü karakterler arasındaki tasarım farkları nelerdir?

Genel stereotipik özelliklerden bahsedilecek olursa -aslında bu stereotipik bilgiler nesnelere olan iletişimimize dayanıyor- yuvarlak hatlı karakterler, keskin hatlı karakterlerin aksine izleyiciye daha enerjik, daha canlı, daha sıcak ve daha feminen gelirler. Bunun sebebi ise şöyle açıklanabilir: Masaya bir top ve küp koyduğunu düşün. Masayı hafifçe hareket ettirdiğinde top hemen hareket etmeye başlar. Küpse masaya tutunur ve hemen kaymaz. Veya birine bir top fırlatırsan onu tutmaya çalışır ama sivri köşeli bir şey attığında tutmaz çünkü eline bataabilir. Fiziksel olarak bu basit formlarla olan deneyimlerimize bağlı olarak yine karakterlerin formunu belirliyoruz. Örneğin “İnanılmaz Aile” animasyon filmindeki anne karakteri dairesel formlara sahip: İnce bel, kavisli kalça anne imajını vurguluyor. Kafa yapısı, saç yapısı yine yuvarlak hatlara sahip. Buna karşılık baba karakterinin kocaman geniş bir çenesi var. Bu çene yapısı genellikle güven hissini baba hissiyatını sağlıyor. Dolayısıyla iyi karakterlerin güven vermesi, rahatsız etmemesi için bu formlar esas alınıyor. Örneğin “At” filminde kübik bir karakter olan dede karakteri yine yaşlı, stabil, ayakları yere basan, garantici ve aynı zamanda karşı tarafa güven veren bir karakter. Bu da kullanılan kübik formun karakterle uyumlu olduğunu gösteriyor. Tüm tasarım unsurları aslında bu formlara göre tasarlanıyor. Örneğin bir Landrover’in tipi düşünüldüğünde kullanılan kübik form güven sağlıyor ancak Lamborghini daha sipsivri agresif bir tasarıma sahip. Dolayısıyla iyi ve kötü karakter arasında bu tarz bir form farkı bulunur.

Vücut dili farkı da söz konusudur. Örneğin zayıf, sivri çeneli, düşük sivri bir burnu olan; dikey, ince görünümüne sahip karakterleri ele alalım. Bu karakterler genellikle güven telkin etmeyen, rahatsız edici denebilecek bir yapıya sahiptir. “Sevimli Canavarlar” filmindeki Randall Boggs karakteri veya “Simpsons” çizgi dizisindeki Bay Burns karakteri bu tanıma uyar ve içten pazarlıklı karakter yapısına sahiptirler. Buna karşılık Homer Simpson karakteri saf, dairesel fonlu bir karakterdir ve kişiliği formuna uygundur.

7. Karakterin kişiliğine göre tasarlanan unsurların birbiriyle olan uyumunun önemi nedir?

Animasyon film içinde bir karakterin kübik, bir karakterin dairesel formda olması bu karakterleri birbirinden çok ayırıyor gibi görünüyor ancak filmin genel hatları içerisinde tüm karakterlerin uyduğu belirli bir stil yaratmak gerekiyor. Kontörler var mı yok mu? Aynı ışık boyutuna aynı tepki mi veriliyor? Form ve tavır bağlamında yüz şekilleri nasıl değişiyor? İfade ve davranış olarak birbirine yakın tepkiler veriliyor mu?.. Kısaca tasarımın tutarlı olup olmadığına bakılması gerekiyor.

8. “Kardeşlik Manifestosu ”projesinin genel değerlendirmesini yapar mısınız?

Filmin okullu olduğu anlaşılıyor. Animasyonun belirli bir tavrı, tarzı var. Temel olarak bu bir infografik metin ve belirli oranda senaryolaşmış. Senaryolaştırırken öncelikle şöyle denmiş: İki karakter var; bir küçük, bir büyük ve bunların arasındaki ilişki belirli mekanlarda geçiyor. Olaylar belirli objeler veya çeşitli durumlar üzerinden yansıtılıyor. Burada sahne ayırılması yapılmış. Karakterin silüetleri çalışılmış. Belirli bir tarz, tavır benimsenmiş. Filmin tamamında ince kontörler kullanılmış. Renklendirmede pastel tonlarla suluboya gibi bir etki yaratılmış. Bu karakterlerin kardeş oldukları belli çünkü birbirlerine benziyorlar. Sadece proporsiyon olarak farklılar. Dolayısıyla yakın silüetleri var. Bu silüetler yine karakterlerin kardeş olduğu göz önünde bulundurularak biraz farklılaştırılabilirdi.

Seslendirmede iki çocuğun kullanılması hoş olmuş. Ses konusu ayrı bir süreç tabii. Konuşan kişiler çocuk, arada tekledikleri yerler olmuş ve bu çok normal. Çocuklar konuşurken tekler. Ancak bazı yerlerde metin okudukları belli oluyor. Bu durum metni okutarak değil de çocuklara “Şimdi şunu söyle,” diyerek engellenebilirdi. Çocuğun onu yaşayarak vermesi daha iyi olabilirdi. Ses performansında biraz daha iyi bir yönetmenliğe ihtiyaç vardı. Ayrıca çocukların yaşları birbirine çok yakın duruyor:

Küçüğü'nün daha küçük, Büyüğü'nün daha büyük bir çocuk olması daha hoş olabilirdi. Sesler arasındaki fark, yaş farkıyla daha iyi yansıtılabilirdi. Müzikte kullanılan ukulele ise animasyonla uyumlu ve hoş olmuş.

Metin çok kısa bir metin. Belirli kurallar söyleniyor ve bu izleniyor. Dolayısıyla bu animasyon fonksiyonel bir animasyon. Bir fonksiyona hizmet ediyor. Estetik kaygılarla hizmet ediyor ama kurmaca bir filmde daha farklı. Daha informatik bir metni var dolayısıyla bir bilgi aktarma derdi var. O yüzden bizim beklediğimiz, röportaj boyunca konuştuğumuz klasik anlatıdan, standart kurmacadan ayrışıyor. Çünkü burada bir metin anime edilmiş. O görselleştirilmiş. Filmin zamanlaması iyi ancak biraz az kare çizilmiş. Az kare çizilmesi anlaşılabilir çünkü animasyon filmin içine bir tavır olarak yedirilmiş böylece bu bir eksik gibi durmuyor. İzlenen yapımda bir tutarlılık söz konusu. Estetik olarak tatmin edici. Belirli bir senaryolaştırma sürecinden geçmiş. Görsel stil tutarlılığı sağlanmış. Animasyon prensiplerine sadakat var. Ancak yine de sinematografide daha fazla şey kullanılabilirdi. Daha fazla kamera açısı, çekim ölçeği kullanılabilirdi. Planların sayısı artırılıp metin uzatılabilirdi.

5.2 Uzman 2

1. Animasyon film yapım sürecinde dikkat edilmesi gereken kriterler nelerdir?

Biz animasyon film yapım sürecini üç grupta ele alıyoruz. Bunlar; yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası. Bu üç grubun yine kendi içinde ayrı alt başlıkları var. Burada her bir alt başlık altında dikkat edilmesi gereken kriterleri içeriyor. Bence genel olarak bir filme, bir yapım sürecine topyekûn bakacak olursak en önemli kısım içerik ve biçim arasındaki uyum. Burada hikayeyi en iyi yansıtan görsellerin, hareketin, ses kanalının bulunması gerekir. Bunlar dikkat edilmesi gereken en önemli kriterler. Çünkü en temel anlamda film üretiminden bahsedildiğinde iki şeyi kastediyoruz: görüntü ve ses. Görüntünün içerisinde en basitinden bir kadrajlamanın bile -4:4 kare mi çalışıyoruz ya da 21:9 daha geniş ekran mı çalışıyoruz- temel anlamda filmin kendi içeriğiyle yani metinle, senaryoyla, hikâyeyle uyumlu olması gerekir. O yüzden tekrar belirtmek gerekirse biçim ve içerik film yapımında en önemli kriterlerdir.

2. Bir metnin animasyona çevrilmesinde önemli olan unsurlar nelerdir?

Uyarlama metinde ya da sıfırdan bir anlatıyla yeni bir film üretirken bir metinden yola çıkıyoruz. Her iki metin için de durum pek fazla değişmiyor. Bir kitabı filme

uyarlarken de metinden yola çıkıyorsunuz ama bir animasyon film yaparken ön yapım sürecinin içinde bir senaryomuz var, bir metnimiz var. O metinden yola çıkarak görselleştirmeleri yapıyoruz. Burada farklı bir durum olarak bir çizgi romanın filme dönüştürülmesi incelenebilir. Çünkü çizgi romanın içerisinde sadece metin değil, görsel öğeler de var. O görsel öğelerinse yarattığı bir stil var. Belki bir çizgi roman filme dönüştürülürken bu görsel veriden faydalanmak mümkün olabilir. Ama bunun dışında bir uyarlama filmin veya diğer tür metinlerin animasyona çevrilme biçimi aynı.

3. Uyarlama bir animasyon filmde kullanılan hikâyenin kayıpları ve kazançları nelerdir?

Kitap formatındaki bir anlatıyı animasyon filme dönüştürdün. Her ikisi de birer medya. Bir medyadan içeriği aldım ve bu içeriği bir başka medyaya dönüştürdün. Dolayısıyla medyalar arası bir geçiş oldu. Burada kazanç, içeriğinin yeniden üretilerek çoğaltılmış olması oldu. İkinci olarak her medyanın kendi kitlesi var: Roman okuyan kitle ayrı, çizgi roman okuyan kitle ayrı, sinemaya giden kitle ayrı, YouTube'dan belirli videoları izleyen kitle ayrı... Bir medyadan başka bir medyaya dönüşen içerik, o kitle için cazip hâle geliyor. Bu da içeriğin daha fazla insana ulaşmasını sağlıyor. Bu bir kazanç. En büyük kayıp ise örneğin bir kitabı okuduktan sonra onun uyarlama filmini izleyince hayal kırıklığına uğranması gibi durumlar. Bu his hemen hemen herkes için geçerlidir çünkü kitabı okurken kendi hayal gücümüzle bütün bu anlatıyı zihnimizde görselleştiririz. Ama oturup o kitabın filmini izlediğimiz zaman muhtemelen bizim zihnimizde kurduğumuz o görselleştirmenin karşılığını bulamayız. Çünkü o filmde onu üretenlerin zihninden çıkan görselleştirmeler var. Aslında biz burada bir başkasının zihnini izliyoruz. Bu da bizim duruma yabancılaşmamıza sebep oluyor.

4. Hikâye anlatımında animasyonun önemi nedir?

Animasyonun temel ilkeleri diye bahsedilen şey aslında günlük hayatta bizim hareketi anlamlandırma basamaklarımız. Örneğin bir kızın saçının yürüdükçe hareket etmesi, giydiği pelerinin hareketi... Ya da rüzgârda dalgalanan bayrak, birincil hareketler, ikincil hareketler vb. Bunlar günlük hayatta karşımıza çıkan şeyler. Hepimizin gördüğü ve doğal olarak kabul ettiği hareketler. Burada içerik ve biçim açısından animasyonu şekillendirmek önemli. Animasyon illaki gerçekçi olmak zorunda değil. Eğer içerik uygunsuzsa çok farklı yöntemler de izlenebilir. Daha stilize animasyonlar gibi...

5. İnandırıcı karakterler nasıl tasarlanır?

Mesela veteriner olan bir karakter tasarlamak istiyoruz. Veteriner nasıl görünür? Bizim kafamızda imajlar var, idealar var. Bir veterinerin nasıl görüldüğü, bir doktorun nasıl görüldüğü; bu meslek gruplarının iyi veya kötü karakterler olması vesaire... Karakter, kafamızdaki idealara ne kadar yakınsa o kadar inandırıcı geliyor. Buna toplumsal veya uluslararası bakmak mümkün. Örneğin Türk toplumuna göre veteriner prototipi nasıl giyinir: Gözlük mü takar? Önlük mü giyer?..

6. İyi ve kötü karakterler arasındaki tasarım farkları nelerdir?

Siyah ve beyazdan bahsediyorsun bu soruda. Bir karakter ya iyidir ya da kötüdür diyorsun. Ama aslında siyah ve beyazın arasında griler var. Gerçek hayatta bir insan tamamen iyi ya da kötü değildir. Örneğin “Breaking Bad” dizisindeki Walter White karakteri... Bu karakter başta çok iyi bir karakterdi ancak sezonlar geçtikçe o iyi karakterin kötü tarafa geçişini gördük. Adamın ezilmişliğine başta çok hak verip üzüldük zamanla güç ve hırs içerisinde nasıl farklılaştığını izledik. Sezon sezon, uzun uzadıya bir anlatı olduğu zaman bu tür karakter farklılıklarını yansıtmak mümkün. Walter White karakteri hem iyi hem kötü bir karakterdi. Ancak kısa bir animasyon filmde iyi ve kötü gösterilecekse bu tarz geçişleri yapma şansın yok: Karakter ya iyidir ya da kötüdür. Burada soru, zihnimize iyi ve kötüye ait karakterlerin nasıl olduğudur. Bunu yine evrensel ya da bir topluma göre tasarlamak gerekir. İyi kötü ayrımı yine idealar üzerinden yorumlanabilir. Buradan alınan cevaplar doğrultusunda tasarımlar yapılır.

7. Karakterin kişiliğine göre tasarlanan unsurların birbiriyle olan uyumunun önemi nedir?

Biz bir karakteri bütün olarak görüyoruz. Ona ait olan tüm tasarımları; örneğin karakterin fiziksel görüntüsünü, kıyafetlerini, hareketlerini, tavır ve davranışlarını, ifadelerini, mimiklerini, ses tonunu, konuşmasındaki vurgu ve tonlamaları... Bütün bunları aynı anda algılıyoruz ve birlikte değerlendiriyoruz. Tabii ki bu bilinçli değil, algısal olarak yapılan bir şey. Mesela sokakta yürürken biriyle karşılaştın. Zihnin, o sana doğru yürürken ondan aldığı izlenimden bir sonuç çıkarır. Tasarımlarda da durum bundan çok farklı değil. Sonuç olarak bütüncül bir perspektiften bakmak lazım. Her bir unsurun birbiriyle uyum içerisinde olması gerekir.

8. “Kardeşlik Manifestosu ”projesinin genel değerlendirmesini yapar mısınız?

Karakterler tatlı. Proje iki kardeşe seslendirilmiş: Biri daha büyük, diğeri daha küçük. Son kısımdaki cümlede hangi kardeş ne söylüyor diye biraz tereddüt ettim. Küçük kardeşin sesi biraz inceltilibilirdi. Seslendirenler iki kardeş olduğu için konuşma şekilleri, hızı, vurgu ve tonlamaları birbirine çok benzer ve bu durum da ayrımı biraz zorlaştırmış. Müzik animasyonla uyumlu. Karakterlerin tasarımı animasyonla uyumlu. Renk tasarımı iyi bir tercih. Proje için minimal tarz seçimi güzel çünkü kısa bir zamanda basit bir şeyi hızlıca anlatma derdin var. O minimalist yaklaşım mekandan biraz bağımsızlaştırılarak verilmiş. Bu, çalışma için gerekli bir yaklaşım ve güzel de olmuş. Bu sayede odak noktası karakterlere ve onların o an ilişkili oldukları şeye - örneğin yatak, oyuncak vb.- izleyicinin odağını daha fazla verebiliyor. Mekan tasarımı da güzel ve doğru tercihler yapılmış. Negatif olarak bir görüntüde birden fazla hareket olduğu zaman izleyici nereye bakacağını şaşırabilir. Bunun önüne geçmek için animasyonda olan sürekli titreşim biraz hafifletilebilirdi. Ya da kıyafet ve saçlardaki sulu boya hareketleri hafifletilebilirdi. Genel anlamda başarılı bir proje. Bunlar hep küçük detaylar. Olmasa da olur şeyler. Gayet derdini anlatan bir animasyon olmuş. Ses kapatıldığında dahi görüntüden verilmek istenen mesaj algılanıyor.

5.3 Uzman 3

1. Animasyon film yapım sürecinde dikkat edilmesi gereken kriterler nelerdir?

İlk olarak kısa metraj, orta metraj ve uzun metraj animasyon filmlerin farkı bilinmeli. Eğer kısa metraj film kurallarını bilmeden bir kısa metraj animasyon film yapmaya kalkarsak çok büyük hatalar meydana gelebilir. Biz genellikle kısa metraj filmleri uzun metraj bir filmmiş gibi düşünüp yapmaya çalışıyoruz. Bu da en büyük yanlışlardan biri. Bir animasyon film yapım sürecindeki yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalarında yapılması gerekenler önceden karar verilmeli ve ona göre yol alınmalı diye düşünüyorum. Her şeye rağmen bence film yapım sürecinde dikkat edilmesi gereken en önemli kriter senaryo. Günümüzde birçok uzun metraj animasyon film yapılıyor ve bu yapımlar için inanılmaz görsel efektler kullanılıyor. Alan çok geniş, ekranda her şey çok iyi tasarlanmış. Çocuklar için olanlarda da durum aynı: Yapımlar çocukları oldukça cezbediyor. Ancak yine de kendi şahit olduklarımdan ve okul öncesi çocuklarda yapılan deneylerden yola çıkarak senaryonun filmi daha çok ön plana çıkardığını görüyorum. Aynı anda vizyona giren “Madagaskar Penguenleri” ve

“Kutu Cüceleri” animasyon filmlerinde de durum aynıydı. “Madagaskar Penguenleri”nde bir senaryo altyapısı yoktu ve film görsel efekt üzerinden yürüyordu. “Kutu Cüceleri” filminde ise senaryo dahilinde yürüyen ve daha karanlık bir atmosferi olan, aslında çocukların pek ilgisi çekmeyeceği düşünülebilecek bir görselleştirme vardı. Ancak bu filmin senaryosu güçlü olduğu için “Madagaskar Penguenleri” filmini izleyen çocuklar bir süre sonra sıkılıp ayağa kalkmaya ve konuşmaya başlarken “Kutu Cüceleri” filmini izlerken salonda kalıp filmi sonuna kadar izlemişti. Bu, senaryonun dayanılmaz çekiciliği ile yorumlanabilir. Bir filmin en kıymetli kısmı bence senaryo. İyi bir senaryonun, yani çalışan bir formül üzerine oturtulan senaryonun iyi bir film yapabilmek için çok önemli olduğunu düşünüyorum.

2. Bir metnin animasyona çevrilmesinde önemli olan unsurlar nelerdir?

Biz neden film çekiyoruz? Çünkü herkesin bir derdi var ve bunu anlatmak istiyor. Her filmin bir önermesi, farklı bir yolculuğu ve söylemek istediği şeyler var. Yönetmen Akira Kurosava, “Biz kurbağa yağı satıcısıyız.” diyor. Ne demek bu? Kurbağa yağı Doğuluların bildiği bir şey. Kurbağayı kristal bir kabın içerisine koyuyorlar. Kurbağa o kristalde kendini gördükçe korkuyor ve korktukça bir yağ salgılıyor. Sonrasında o toplanan yağlar kurbağa yağı olarak satılıyor. Akira Kurosava da bu yağı seyircilerin film izlerken aldığı hazzı bağıyor. Ve diyor ki: Biz bu yağları kendimize sürerek iyileşiyoruz. Yönetmen izleyicinin beğenisiyle bu yağı üretiyor ve sonrasında ürettiği yağdan besleniyor gibi düşünülebilir.

Metni okurken yönetmenin imgelediği bir görsel yolculuk var. Ardından filmin perdeye aktarılmasıyla izleyicilerin başlattığı kendi yolculukları var. Filmler bu gibi bir sürü yolculuk içerisinden geçiyor. Bu kadar kapsamlı ve karmaşık bir algoritmayı çözmek pek kolay değil. Film üretiminde uygulanması gereken ve daha önceden belirlenmiş yöntemler var. Mesela Vladimir Propp bu tarz bir yöntem denemiş. Propp’un masal prensiplerini ele aldığı “Masalın Biçimbilimi” kitabı, masalarda değişmeyen otuz bir işlev ve yedi eylem alanını içerir. Burada Keloğlan’dan Pamuk Prenses’e evrensel olan bütün masallar incelendiğinde hepsinin birbirinden farklı gözükmesine rağmen aynı yapıya sahip olduğu anlaşılır. Bu yapı, senaryonun bel kemiğini oluşturan yapıdır. Propp, masal aşamalarını şöyle sıralar:

1. Hazırlık Bölümü: Aile üyelerinden biri evden uzaklaşır.
2. Masal kahramanına bir yasak bildirilir.
3. Kahraman bildirilen yasağı mutlaka çiğner.

Senaryoları bu aşamalardan geçirerek temellendirilir. Hikâyenin yapısında en temel olarak serim, düğüm ve çözüm bölümleri vardır. Amerika'daki hikâye yapısında buna eklemeler yapılmıştır. Beş aşamalı yapıda serim, düğüm, engel, şahika ve çözüm bölümleri bulunur. Bu aşamalarda genelde arketip hikâyeler kullanılmaktadır. Arketipler geçmişten günümüze gelen mitolojik, sözlü hikâyelerdir. Bu hikâyelerden bir formül oluşturulur. Hollywood genellikle bu formülleri kullanır. Buna da çalışan formül denir. Film bu formüllere oturtulduğunda senaryonun tutmaması, filmin izlenmesi mümkün değildir. Çünkü bunlar artık kanıtlanmış formüller. Bence bir metnin animasyona çevrilmesi de bu formüller üzerinden yapılmalı.

3. Uyarılama bir animasyon filmde kullanılan hikâyenin kayıpları ve kazançları nelerdir?

Sinemada edebiyatın yeri büyüdükçe edebi eserden sinemaya yani görüntüye uyarladığımız yeni metinler çıkmaya başladı. Uyarlanan metni sinema filmine çevirebilmek içinse teknik kısımlar tasarlandı. Filmlerde kullanılan senaryolar belirli bir teknik yapıya oturtulmaya başlandı. Bu da beraberinde bir sürü tartışma getirdi: Edebi eser sinemaya olduğu gibi mi aktarılmalı yoksa aktarılırken birtakım değişimler geçirebilir mi? Birebir uyarılama mı, dolaylı bir anlatı mı olmalı? Bu soruların bir cevabı yok çünkü içerisinde bir sürü parametre barındırıyor. Bir şair aklındaki sözcüklerini bir araya getirip kağıda yazdığı anda bile yazdığı şey aklıdakinden daha başka bir şeye dönüşmüş oluyor. Şairin o cümlesi artık bir yolculuğa çıkmaya başlıyor. Okuyucu şairin cümlesini okuduğunda o cümleyle yine başka bir yolculuğa çıkıyor. Sinema da bir yolculuk. Yolda olma hâli... Fotoğraf için ne deniyor: Anın kaydedilme, zamanın kesilme biçimi. Bir fotoğraf veya anıyı aynen, olduğu gibi kaydedebilir misin? Bu mümkün değil çünkü burada o anının kaydının içine bir sürü şey giriyor: objektif, onun teknik aksanları; ışık, mekan, karakter, bakış açısı, perspektif vb. Dolayısıyla o kareyi çeken kişi sahneyi nasıl algılıyorsa o şekilde fotoğraflıyor. Aynı fotoğrafı beş kişi çeksin, beşi de farklı kareler elde eder. Dolayısıyla görüntünün yolculuğu sözcüklere göre çok daha uzun, karmaşık ve kapsamlı.

Film yapımına senaryoyla başlanır. Senaryo yazarken önemli olan görsel düşünmek. Sözcüklerle değil, görüntüyle düşünmek. Çünkü senaryo görüntüyle yazılır. Edebi eserlerde ise durum daha farklı. Örneğin Yaşar Kemal bize yedi sayfa boyunca bir kelebeğin nasıl uçtuğunu anlatır, betimler. Bu imgeler zihnimize canlanır. O muhteşem kelebekle uçarız, yolculuğa çıkarız. Ancak bu görüntüyle anlatılmak

istendiğinde kelebeğin uçuşu çok kısa bir süreyle aktarılabilir. Görüntüyle düşünmek ve yazıyla düşünmek çok farklı iki yolculuk. Bu yolculukta senarist kadar yönetmen, görüntü yönetmeni; ışık, karakter tasarımları, sinematografi, seslendirmeler vb. faktörler de yer alıyor. Dolayısıyla sinema, bir yanıyla kolektif bir iştir, bir yanıylaysa yönetmenin işidir. Yönetmenin kafasındakilerdir.

Yazılı bir dilden görsel bir dile geçme süreci sancılı bir süreçtir. Tarih, yazarlar ve yönetmenlerin, senaristlerin davalarıyla doludur. Çünkü bir edebi eserin birebir olarak sinemaya uyarlanma şansı yoktur. Bu iki mecra birbirinden çok farklı. Edebi eserleri sinemaya uyarlarken hem teknik gereklilikler hem de görsel anlatımda ihtiyaç duyulan başka detaylara ihtiyaç vardır. Bazı filmler edebi eserin önüne geçebilecek kadar iyi iken bazıları eserin altında eziliyor. Burada çalışan formülleri doğru uygulayabilmek, izleyiciyle animasyon film arasındaki bağı iyi kurabilmek çok önemli. Senaryo bir matematik ve bir sürü formülü var. Senaryoyu yazarken aslında senarist kedinin fareyle oynadığı gibi seyircisiyle oynamalı. Kedi fareyle oynar ancak onu yemez. Senarist de tıpkı kedi gibi seyircisiyle oynamalı ancak bunu ona fark ettirmemeli. Seyircisiyle o kadar zekice oynamalı ki seyirci kendisiyle oynandığını fark etmesine rağmen oyunun bir parçası olmaktan haz almalı.

Sonuç olarak uyarlama yaparken dikkat edilmesi gereken onlarca prensip var. Bu prensiplere göre filmler yapılıyor. Bu yüzden bir eseri alıp uyarlamak eseri iyi veya kötü yönde başkalaştırıyor.

4. Hikâye anlatımında animasyonun önemi nedir?

Edebi eserler öncelikle gerçek çekim filmlere uyarlandı. Animasyon filmlerdeyse genellikle masallar kullanılıyordu. Çünkü masallar animasyon filmlerle daha iyi yansıtılabiliyordu. Masallardaki gerçek dışı olaylar, fantastik öğeler çizimlerle daha kolay anlatılıyordu. İlk zamanlarda animasyon filmler daha çok çocuklara yönelik yapıldığı için hikâyeler de onlara göre seçiliyordu. Masallardan uyarlamalar da yine bu yüzden daha fazlaydı. Walt Disney'le bu durum üst düzeye ulaştı fakat daha sonra yapımcılar kendi içlerinde dağılmalar yaşadı. Daha fantastik ve imgesel anlatılar ortaya çıkmaya başladı. Günümüzde bu durum kısmen değişmekte. Kimisi animasyon filmlerde daha gerçekçi anlatılar gerektiğini düşünürken kimisi daha imgesel olması gerektiğini düşünüyor.

Uyarlamalarda önce var olan edebi eserler kullanıldı. Sonrasındaysa resimli kitaplar kullanılmaya başlandı. Çünkü görselleri hazır olan kitapları kullanmak bir animasyon film üretimi için daha kolay. Burada şöyle bir handikap oluşuyor: Çok beğenilen bir iş başka bir formata dönüştürüldüğünde beğenilmeyebiliyor. Bu yüzden uyarlama süreci cesaret gerektiriyor. İzleyici bazen alışlagelmişin dışına çıkmak istemeyebiliyor. Bu yüzden seyircinin işi kabul etmesini sağlamak çok önemli.

5. İnandırıcı karakterler nasıl tasarlanır?

3B'a çok büyük bir rağbet var. Okuldaki öğrenciler bile 3B film yapacaklarını söylüyorlar. Oysa yola böyle çıkmak en korkuncu. Burada mimarlıkta da olan biçim içerik tartışması baş gösteriyor: Biçim mi içeriği doğurmalı yoksa içerik mi biçimi doğurmalı? Bana göre içerikten film çıkar. Önünüzde bir senaryo vardır ve bu senaryoya göre filminizin 2B, 3B, stop-motion vb. teknikte yapılacağına karar verirsiniz. En iyi anlatı hangisiyle yapılacaksa ona göre teknik seçilmeli. Biçim içerik ilişkisi bu bağlamda çok önemli.

Animasyon film yapanlar referanslarını doğal olarak kendi yaşadıkları bu evrenden alabiliyorlar. Senaryonun dönemine, hikâyesine, karakterlerin bulunduğu ortama göre tasarımların şekillenmesi gerekiyor. Sanatçı ve tasarımcılar bu şekillendirmeleri yaparken farklı kaynaklardan referans alıyor. Referans alırken yapılan en büyük hata referansla neredeyse birebir tasarımlar yapılması. Tasarımcılar referanslarıyla çok benzeyen yapım ve tasarımlar çıkarmak yerine bunu kendi süzgeçlerinden geçirerek yeniden üretim yapmalı. Yapımın bir öznellik taşıması gerekiyor. Öznellik çok önemli. Her senaryonun, tasarımın, karakterin kendi içinde bir özelliği olmalı. Filmin karakterlerinde, karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerinde, senaryosunda, hareketlendirmesinde, görsel tasarımında öznellik yansıtılmalı.

6. İyi ve kötü karakterler arasındaki tasarım farkları nelerdir?

Biz filmde çatışma istiyoruz. Çatışma olmazsa hikâye olmaz. Bu yüzden hikâyelerde iyi ve kötü karakterler oluyor. Bu karakterlere protagonistler ve antagonistler deniyor ve bu ikili mutlaka hikâyede yer alıyor. İyi karakter ve kötü karakterler çarpışıyor. Ancak artık iyi karakterler tam anlamıyla iyi, kötü karakterler tam anlamıyla kötü tasarlanmıyor. Çünkü gerçek hayatta insanlar tamamıyla iyi veya kötü değil. Sadece siyah ve beyaz yok. İyi karakterlerin de kötü karakterlerin de grilikleri vardır. Mitoloji hikâyelerinde bile durum böyle. Örneğin Aşil kahramanı ölümsüz. Ancak Aşil'in

topuğu onun hassas noktası. Hikâyenin sonunda topuğundan vurularak öldürülüyor. Hayatta herkesin hassas noktaları, zayıflıkları var. Artık filmlerdeki karakterlere insanların kendileriyle bağdaştırabilmeleri için bu zayıflıklar ekleniyor. Gerektiğinde bu zayıflıklar destekleniyor. Hikâyeyi takip etmek için bu tür gereksinimler var.

7. Karakterin kişiliğine göre tasarlanan unsurların birbiriyle olan uyumunun önemi nedir?

Karakter senaryoyla ve tasarım unsurlarıyla uyum içerisinde olmalı: Fiziksel görüntü, üslup, tavır, oyunculuk vb. Senaryoda hikâyenin yansıtılması için nasıl bir kişilik ve tavır isteniyorsa ona göre karakterler tasarlanmalı. Gerçek çekim filmlerde oyuncunun karakteri yorumlaması beklenmedik durumlara yol açabilir ancak animasyon filmde kontrol daha kolay gerçekleştirilebiliyor.

8. “Kardeşlik Manifestosu” projesinin genel değerlendirmesini yapar mısınız?

Animasyon filmde biçim içerik uyumu var. Karakter tasarımında birbirine bu kadar benzeyen iki kardeş yerine daha evrensel bir durum göz önünde bulundurularak farklı kökenli kardeşler çizilebilirdi. Girişteki kardeşlik manifestosu yazısının pembe ve mavi olması cinsiyetçi bir ayırım izlenimi veriyor. Bu tür algılar kırılmalı. Bu yüzden başka renkler seçilebilirdi. Renklendirme yeterli yalnız ilk sahnedeki sarı tuvalet kağıdı ve sarı bardak dikkat dağıtıyor. Aynı renk oldukları için birbirleriyle ilişkili oldukları izlenimini veriyor. Animasyonun canlandırılması, seslendirilmesi ve müziği gayet iyi. Müzikteki o ritim hikâyeyi içine alıyor ve dikkat çekiyor. Karakterlerin seslendirmesi de filmin hitap ettiği yaş grubu düşünüldüğünde gayet uygun olmuş.



6. BULGULAR

Araştırmaya ilk olarak animasyon film yapım süreci ele alınarak başlanmıştır. Animasyon film yapım sürecinin özellikle yapım öncesi aşaması incelenmiş ve animasyon uyarlamalarında karakterlerde kullanıldığında etkin olduğu görülen tasarım unsurları belirlenmiştir. Elde edilen bu bilgiler kullanılarak söz konusu animasyon uyarlamalarında tutarlılığı ve inandırıcılığı olumlu yönde etkilediği kabul edilen kriterler “Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” adı verilen tabloda bir araya getirilmiştir. Tablo, tutarlı ve inandırıcı tasarımlar yapmak için önceden yapılmış analizlerin yer aldığı literatür taramasının bir özetidir. Oluşturulan bu tablo, bir metinden iki boyutlu bir animasyon filme geçişte dikkat edilmesi gereken unsurları belirlenen başlıklar altında sunmaktadır.

Bu çalışmanın ardından beğeni toplayarak başarılı olmuş yapımlardan örnek bir grup oluşturularak metin-animasyon uyarlamalarının belirlenen tasarım kriterleri açısından genel yapısı incelenmiştir. Bu kapsamda metin-animasyon uyarlamaları; masal-animasyon, roman-animasyon, resimli kitap-animasyon ve çizgi roman-animasyon uyarlamaları olarak dört bölüme ayrılmıştır. Bu uyarlamalara ek olarak Türkiye’den de metin-animasyon uyarlamalarına bir örnek eklenmiştir. Her başlık için kitap orjinli bir animasyon film yapımı seçilmiştir. Bu yapımlar; “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”, “Yürüyen Şato”, “Nokta”, “Büyük Kötü Tilki ve Diğer Masallar” ve “Kral Şakir” uyarlamalarıdır.

Seçilen yapımların karakter tasarımlarına yönelik içerik analizi oluşturulan tablo kullanılarak yapılmıştır. Bu yöntemle literatürün işaret ettiği ve inandırıcı tasarımlar yapmak için gereken kriterlerle beğeni toplamış bu yapımlardaki unsurların birbiriyle ne ölçüde örtüştüğü ortaya konmuştur. İncelenen yapımların genel anlamda literatür taramasındaki bilgilere uygun olduğu saptanmıştır. Bu da tutarlılığı ve inandırıcılığı artırdığı belirtilen tasarım kriterlerinin başarı kazanmış yapımlarda kullanıldığını göstermektedir.

Yapılan çalışmada konu ve işleyiş açısından masal ve romanların diğer kitap türlerinden daha fazla kayıp verdiği saptanmıştır. Uyarlanan eserde en fazla eksiltmeye

gidilen türün roman uyarlamaları olduğu görülmektedir. Diğer kitap türlerinde genellikle birebir uyarlamalar yapılmıştır. Bu sorun büyük ölçüde metnin uzunluğundan ve film süresinin sınırlı olmasından kaynaklanmaktadır.

“Bir Metnin İki Boyutlu Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosu karakter tasarımı odaklıdır. Karakter tasarımı analizinde inandırıcılık açısından daha net yanıtlar alabilmek için iyi ve kötü karakterlerin analizleri yapılmıştır.

Karakterlerin kıyaslamalı analizlerinden çıkan bulgular aşağıdaki gibidir.

- Kötü karakterler belirlenen tasarım kalıplarına iyi karakterlerden daha fazla uymaktadır.
- Kötü karakterlerin renk seçiminde ağırlıklı olarak siyah, beyaz ya da gri gibi akromatik renkler; iyi karakterlerin renk seçimindeyse kromatik renkler tercih edilmektedir.
- Karakterlerde rengin kullanıldığı alanın genişliği önemlidir. Aynı renklerin daha az ya da çok kullanılması karakterlerin kişiliğindeki iyi ve kötü izlenimini değiştirmektedir.
- Kötü karakterlerin seslendirmesindeki ritim, iyi karakterlere göre daha çok değişmektedir.
- Tasarım açısından kötü karakterler, iyi karakterlere göre daha ayrıntılı tasarlanmıştır.
- Kötü karakterlerin tasarımında daha sert, orantısız form ve çizimler tercih edilirken iyi karakterlerde dairesel, orantılı ve yumuşak geçişler tercih edilmektedir. Bu durum kötü karakterleri çirkin, iyi karakterleri ise güzel göstermektedir.
- Mekan tasarımı karakterlerin kişiliklerine göre yapılmaktadır. Kötü karakterlerin yaşadığı mekanlar daha ürkütücü gözükürken iyi karakterlerin yaşadığı mekanlar daha sevimli gözükmektedir.
- Karakterlerin hareketlendirmesi genellikle filmin üslubuna göre gerçekleştirilmektedir. Örneğin üslup basitse hareket de basit kalmaktadır. Bunun yapılmadığı örneklerde inandırıcılığın azaldığı fark edilmiştir.

Metin-animasyon uyarlamalarındaki diğer maddelerde ise tam bir ayırım elde edilememiştir. Ancak incelenen yapımların genel anlamda literatür taramasındaki analizlerle uyumlu olduğu saptamıştır.

“Bir Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri” tablosu, bu yapısıyla karakter tasarımı sürecinde bir kontrol materyali özelliğine sahiptir. Bu kapsamda üretilen özgün proje “Kardeşlik Manifestosu” da bu tablo ile değerlendirilmiştir. Bu proje infografik bir metinden türeyen resimli kitap-animasyon uyarlaması örneği olarak gerçekleştirilmiştir.

İncelenen yapımlarda etkin kriterlerin ana karakterlerde ne ölçüde görüldüğü her bir yapım için Bölüm 3’te sunulmuştur. Söz konusu bulgular bir özet halinde de çizelgede görülmektedir (Çizelge 6.1). Burada karakterlere ait form, silüet, renk, üslup, seslendirme ve canlandırmanın kriterlere genel olarak uygunluğu; “U” (uygundur), “X” (uygun değildir) ve “-” (kısmen uygundur) olarak gösterilmiştir.

Çizelge 6.1: Örnek yapımlar ve özgün proje “Kardeşlik Manifestosu”nun karakter tasarımı kriterlerine uygunluk çizelgesi.

	Yapım #1	Yapım #2	Yapım #3	Yapım #4	Yapım #5	Özgün proje
Form	U	-	U	-	U	U
Silüet	U	X	X	U	X	X
Renk	U	U	U	U	U	U
Üslup	U	U	U	U	U	U
Seslendirme	U	U	U	U	U	U
Canlandırma	U	U	X	U	-	-

Çizelge 6.1’e bakıldığında renk, üslup ve seslendirme kapsamındaki etkin kriterlerin incelenen tüm yapımlarda kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanında form ve canlandırma kriterlerine uygunluğun bazı yapımlarda bulunmadığı, silüette ise bu kriterlerin daha da az dikkate alındığı söylenebilir. Özgün proje “Kardeşlik Manifestosu”nun da bu genel yaklaşıma uygun yapıda bir tasarıma sahip olduğu görülmektedir. Bunu ispatlamak adına projeye ilgili animasyon alanında uzman üç akademisyenle birebir röportajlar gerçekleştirilmiştir.

Röportajlar sonucunda varılan genel kanı animasyon film yapımında en önemli unsurlardan birinin senaryo olduğudur. Animasyon film tasarımı senaryoya göre yapılmalıdır. Önce içerik sonra biçim şekillendirilmelidir. Bir animasyon filmin

tasarım unsurlarına uyması önemli olsa da hizmet etmek istediği fonksiyona göre daha stilize tasarımlarla farklı yöntemler geliştirilebilir. Bu illaki tasarım hatası demek değildir.

Üç uzmanla yapılan röportajlar doğrultusunda “Kardeşlik Manifestosu” animasyon film projesinin değerlendirilmesi aşağıdaki tabloda gösterilmiştir. Buradaki bulgular bir özet halinde görülmektedir (Çizelge 6.2). Burada karakterlere ait form, silüet, renk, üslup, seslendirme ve canlandırmanın tasarım kriterlerine genel olarak uygunluğu; “U” (uygundur), “X” (uygun değildir) ve “-” (kısmen uygundur) olarak değerlendirilmiştir.

Çizelge 6.2: Uzmanların değerlendirmesi: “Kardeşlik Manifestosu”nun tasarım kriterlerine uygunluk çizelgesi.

	Uzman #1	Uzman #2	Uzman #3
Form	-	U	-
Silüet	-	-	-
Renk	U	U	U
Üslup	U	U	U
Seslendirme	-	-	U
Canlandırma	U	-	U

Çizelge 6.2’den yola çıkılarak karakterlerin formuyla ilgili genel kanı tasarım kriterlerine kısmen uygun olduğudur. Uzman 1 ve Uzman 3, iki karakterin tasarımının birbirine çok benzediğini ve karakterlerden birini daha farklılaştırılması gerektiğini belirtmiştir. Uzman 3 ise karakterlerin kardeş olmasından dolayı benzerliğin sorun olmadığı görüşündedir.

Röportajın gerçekleştirildiği uzmanlar silüet tasarımını oy birliğiyle tasarım kriterlerine kısmen uygun bulurken üslup ve renklendirmeyi tasarıma uygun bulmuşlardır. Burada üslup ve renklendirmenin minimalistliği karakterlerin söylediklerine olan odağı artırmıştır. Ayrıca animasyona bir stil katmıştır.

Karakter seslendirmelerinin iki kardeş tarafından yapılmasını Uzman 1 ve Uzman 2 tarafından kısmen beğenilmiştir. Uzmanlar kardeşlerin yaşlarının birbirine yakın olması ve konuşma tarzlarının benzemesi durumunun sesleri ayırt etmeyi zorlaştırdığını belirtilmiştir. Animasyon projesine eklenen müzik ise oy birliğiyle

tasarıma uygun bulunmuştur. Müziğin ritmi ve sadeliği animasyon tasarımını desteklemiş, projeye bir dinamizm katmıştır.

Projenin canlandırması oy çokluğuyla animasyona uygun bulunmuştur. Animasyonun 12 ilkesine uymayan durumlar olsa dahi projenin hizmet ettiği amaç, projenin stil ve yöntemine göre gayet yeterli ve tasarım açısından uygundur. Burada Uzman 2'nin görüşü arka plandaki hareketlendirmeler ve renklendirmelerin dikkati dağıttığı ve bunlardan sadece birinin seçilmesinin daha doğru bir tercih olabileceği yönündedir.

Sonuç olarak röportajın gerçekleştirildiği üç uzmanın “Kardeşlik Manifestosu” animasyonu ile ilgili genel görüşü projenin metinden animasyona doğru bir biçimde çevrildiği yönündedir. Tasarım kendi içinde tutarlıdır ve animasyon tasarım kriterlerini karşılamaktadır. Uzmanların değerlendirme için seçilen başlıklarda fikir ayrılığına düşmesi doğaldır. Bu durum tasarımın tamamıyla yanlış veya fonksiyona hizmet etmediği anlamını taşımaz. Yapılan değerlendirmelerde infografik bir metinden yola çıkılarak tasarlanan bu animasyon filmde belirlenen başlıklar için yapılan tercihlerin tasarım için genel olarak doğru tercihler olduğu görüşüne varılmıştır. Proje başarılıdır.



7. TARTIŞMA

Bu çalışmada bir metni iki boyutlu animasyona uyarlarken dikkat edilmesi gereken etkin kriterlerin belirlenmesi amaçlanmıştır. Söz konusu kriterler için önce animasyon film yapım sürecine değinilmiştir. Bu bölümde yapılan literatür taraması ve içerik analizinde animasyon film tasarımı açısından en önemli bölümün yapım öncesi süreç olduğu görülmüştür. Yapım öncesi süreçte de ağırlıklı olarak konsept tasarımına değinilmiştir.

Konsept tasarımı, hikayenin görselleştirilmesidir. Sanat yönetmenlerinin isteği doğrultusunda tasarımcılar karakter, mekan, obje ve ek donanımları tasarlamaktadır. Bu tasarımlar yapılırken hikayeye tutarlı ve özgün bir stil de yaratmak gerekir (Erdoğan ve diğ. 2012). Konsept tasarımında istenen stili oluşturabilmek için farklı başlıklar altında araştırmalar yapılmıştır. Bu araştırmada yapılmak istenen çalışmaya göre form, silüet, renk ve üslup başlıkları seçilmiştir. Bu başlıkların seçilme nedeni, inceleme açısından daha net cevaplanabilir olmaları ve üzerinde önceden yapılmış araştırmalar bulunmasıdır. İncelemelerde tutarlı ve inandırıcı bir tasarım için yapılması gerekenler belirlenmeye çalışılmıştır. Bu kapsamda literatür taramasında saptanan bilgiler doğrultusunda önceden yapılmış animasyon film projelerinden örnekler sunulmuştur. Böylece maddelerin daha iyi anlaşılması ve güvenilirliğin artması sağlanmıştır.

Kişiliklerin analizine göre form ve silüet kullanımında çıkan sonuçlar çeşitlidir. Dairesel hatları pozitif karakter tiplerinde kullanmanın doğru olabileceği görülmektedir. Tam tersi özelliklere sahip negatif bireylerin ise kemikli, zayıf ve köşeli çizilebileceği belirtilmektedir. Otoriter, saygın ve sorumluluk sahibi bireylerde ise üçgen form, atletik ve düzgün bir vücut çizimi tercih edilmektedir (Furht, 2009). Burada dikkat edilmesi gereken kötü karakterlerin de genellikle daha sivri ve biçimsiz çizildiği ve üçgen formların burada da doğru bir kullanım olduğudur (Özden ve Ülgen, 2015). “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” filmindeki Kötü Kraliçenin üçgen form ve silüeti veya “Yürüyen Şato” filmindeki Sophie’nin dairesel formu karakterlere uygun olarak seçilen formlara örnek olarak gösterilebilir.

Animasyon filmlerin renk kullanımında oluşturulan renk paletlerinde değere ve rengin niteliğine dikkat edildiği gözlemlenmiştir. Burada oluşturulan renk paletindeki renk tonları çok çeşitli olsa da değer ve rengin niteliğinin film içinde aynı kaldığı görülmüştür. Bu durum görseli bulunan yazılı eserlerde de saptanmıştır. Özellikle okul öncesi ve ilkökul dönemi çocukları için sıklıkla açık değerler kullanıldığı görülmüştür. Bu yüzden kitap boyamaları genellikle sulu boya veya sulu boya efektiyle gerçekleştirilmektedir. 6-9 yaş grubuna yönelik tasarlanan resimli kitap-animasyon uyarlaması “Nokta” ve genel izleyici kitlesini hedef alan çizgi roman-animasyon uyarlaması “Büyük Kötü Tilki ve Diğer Masallar” yapımlarının renklendirmesinde sulu boya kullanılması bu durumun birer yansımasıdır.

Bir başka görüşse insanların yaşlandıkça daha koyu görmeye başlamasından dolayı hedef kitlesi yaşlılar olan filmlerde açık renkler kullanımının akıllıca olabileceği yönündedir (Crozier, 1999). Bu bağlamda “En Sevdiğim Komşularım” filmi açık ton kullanımına güzel bir örnektir. “Bugünün çocukları ise gelişmiş bir teknolojinin içinde büyüdüğü için çok daha fazla renkle tanışmıştır. Bu da onları yeniliğe ve farklı renkler denemeye açık hâle getirmiştir” (Rider, 2009). Buna örnek olarak animasyon dizisi “Gumball” verilebilir. Akromatik renk kullanımı içinse çizgi romandan uyarlanan “Persepolis” animasyon filmi örneklendirilmiştir. Hikayede değişen şartlar ve rejimin oluşturduğu zıtlıklar akromatik renk seçimiyle doğru bir biçimde aktarılmıştır.

“Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”, “Yürüyen Şato”, “Kral Şakir” ve “Büyük Kötü Tilki ve Diğer Masallar” filmlerinin incelemesinde karakterlerin renk seçimi kadar rengin kullanıldığı alanın genişliğinin de önemli olduğu saptanmıştır. Aynı renklerin daha az ya da çok kullanılması karakterlerin kişiliğindeki iyi ve kötü algısını değiştirmektedir. Araştırmada kötü karakterlerde genellikle akromatik renklerin, iyi karakterlerdeyse kromatik renklerin kullanıldığı saptanmıştır.

“İyi bir arka planda resmin bir parçası eksikmiş gibi görünür, karakter bunu tamamlar” (Fowler, 2002). İncelen animasyon filmlerde karakterlerin yaşadıkları mekanla uyum içerisinde olduğu görülmüştür. Örneğin “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” animasyon filmindeki Kötü Kraliçe’nin şatosunun gotik tarzda, sivri ve heybetli olduğu görülmüştür. “Diğer yandan yedi cücelerin evinin çatısı samanla yapılmış kalın saz kaplamadır. Ormanda bir taş evde yaşayan yedi cücelerin evi, yapının izlerini barındıran süslü bir üsluba sahiptir” (Ürtekin, 2018). Karakterlerin

kişiliği ve evlerin yapısı birbirini destekler niteliktedir. “Yürüyen Şato” filmindeyse mekan tasarımı tam tersi bir biçimde gerçekleştirilmiştir. Burada Howl’un evinin dış görünüşü yıkık ve harabedir. Evin içi ise sıcak ve sağlamdır. Howl ise dışarıdan güzel ve sağlam görünmektedir. Ancak içi yıkık ve harabedir. Burada karakterin iç dünyası evin durumunu göstermektedir. Bu durum da animasyon filmde bir denge yaratmaktadır. Özetle karakterler yaşadıkları mekanla tutarlılık göstermektedir. Bu durum ise inandırıcılığı artırmaktadır

Ses tasarımında filmin işitsel evrenini oluşturan üç bileşen açıklanmıştır. Bu bileşenler; ses efektleri, dialog ve müziktir (Sergi, 2005). Diyaloglarda tasarlanmak istenen karaktere göre ses niteliklerinin kararlaştırılması gerekir. Karakterlerin ses nitelikleri ses rengi, ritmi ve duyumsamasına göre incelenir (Sözen, 2013). Yine kötü karakterlerin seslendirmesinde ses kullanımının daha ilgi çekici ve ses ritimlerinin iyi karakterlere kıyasla daha değişken olduğu saptanmıştır. Bu durum “Kral Şakir” animasyon dizisindeki Akbaba Kürşat’ta, “Yürüyen Şato”da Kötülükler Cadısı’nda ve “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” filminde ise Kötü Kraliçe’de görülmektedir.

Müziğin insanlar üzerindeki etkisi az çok herkes tarafından bilinmektedir. “Müziği oluşturan seslerin dizilişlerindeki uyum, ritim, tempo her bireyde yaşantıları oranında farklı duygular hissettirir. Bu açıdan özeldir ve herkese farklı ulaşır. Hayatın her alanında müziğin bıraktığı etkiler görülmektedir. Müzik dinleme eylemi duygu durumunu da değiştirebilmektedir” (Karakoç, 2021). Bu bağlamda “Baba ve Kızı”, “Sihirbaz” ve “Skhizein” animasyon film örneklerinin müzik tasarımı metniyle uyum içerisindedir.

Çalışmanın son kısmında bir resimli kitap-animasyon uyarlama örneği olan “Kardeşlik Manifestosu” animasyon filmi ele alınmıştır. Bulgular bölümündeki Çizelge 6.1 tekrar incelendiğinde renk, üslup ve seslendirme kapsamındaki etkin kriterlerin incelenen tüm yapımlarda kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra form ve canlandırma kriterlerine uygunluğun bazı yapımlarda bulunmadığı, silüette ise bu kriterlerin daha da az dikkate alındığı söylenebilir. Özgün proje “Kardeşlik Manifestosu”nun da genel yaklaşıma uygun bir tasarıma sahip olduğu görülmektedir. Bunu ispatlamak adına projeye ilgili animasyon alanında uzman üç akademisyenle birebir röportajlar gerçekleştirilmiştir.

Yapılan röportajların sonucunda “Kardeşlik Manifestosu” animasyon filminin değerlendirmesi yapılmıştır. Bulgular bölümündeki Çizelge 6.2’ye göre karakterlerin

formuyla ilgili genel kanı tasarım kriterlerine kısmen uygun olduğudur. Röportajın gerçekleştirildiği uzmanlar oy birliğiyle silüet tasarımını tasarım kriterlerine kısmen uygun bulurken karakterlerin tasarımında seçilen üslup ve renklendirmeyi tasarıma uygun bulmuştur. Karakter seslendirmelerinin iki kardeş tarafından yapılması kısmen uygun bulunmuştur. Animasyon projesine eklenen müzik ise oy birliğiyle tasarıma uygun bulunmuştur. Projenin canlandırması oy çokluğuyla animasyona uygun bulunmuştur. Sonuç olarak röportajın gerçekleştirildiği üç uzmanın ‘‘Kardeşlik Manifestosu’’ animasyonu ile ilgili genel görüşü projenin metinden animasyona doğru bir biçimde çevrildiği yönündedir. Tasarım kendi içinde tutarlıdır ve animasyon tasarım kriterlerini karşılamaktadır. Uzmanların değerlendirme için seçilen başlıklarda fikir ayrılığına düşmesi doğaldır. Bu durum tasarımın tamamıyla yanlış veya fonksiyona hizmet etmediği anlamını taşımaz. Proje başarılıdır.

8. SONUÇ VE ÖNERİLER

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte hikâye anlatımı da farklılaşmaktadır. İnsanlığın başlangıcından bu yana hikâye anlatımının birçok biçimde aktarıldığı görülmektedir. İlk toplumlarda kültürün bir parçası olan sözlü anlatım geleneğiyle kulaktan kulağa masallar aktarılmıştır. Bu masallar ilk çıktıkları andan itibaren zamanla değişim göstermişlerdir. Toplamların yazıyı benimsediği dönemlerde masallar, sözlü anlatımdan yazılı anlatıma geçiş yapmıştır. Günümüzde ise hikayeler yazılı anlatımdan çıkıp görsel bir medyaya dönüşmektedir.

Masalların görsel medyaya dönüştürülmesinde en çok kullanılan yöntem animasyondur. Fantastik öğelerle bezenmiş ve hayal gücü gerektiren masalları animasyonun sınırsızlığı uygun bir biçimde desteklemektedir. Bu bağlamda çalışmada bir metni iki boyutlu animasyona uyarlarken dikkat edilmesi gereken etkin kriterler belirlenmiştir. Seçilen bu etkin kriterler; form, silüet, renk, üslup, seslendirme ve canlandırmadır. Bu bölümlerde yapılan literatür taraması ve içerik analizinde animasyon film tasarımı açısından en önemli bölümün yapım öncesi süreç olduğu görülmüştür.

Literatür taramasının ardından örnek bir tablo oluşturulmuştur bu tabloya “Metnin 2B Animasyona Uyarlanmasında Karakterlerdeki Etkin Tasarım Kriterleri Tablosu” adı verilmiştir. Çalışmada uyarlama animasyonlar; masal-animasyon, roman-animasyon, resimli kitap-animasyon ve çizgi roman-animasyon uyarlamaları olarak dört başlığa ayrılmıştır. Bu başlıklar altında incelenen başarı kazanmış örnek yapımlar (“Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”, “Yürüyen Şato”, “Nokta”, “Büyük Kötü Tilki ve Diğer Masallar” ve “Kral Şakir”) oluşturulan tablodaki kriterlere göre değerlendirilmiştir. Bu yöntemle metin-animasyon uyarlamalarında bu kriterlerin ne ölçüde kullanıldığı gösterilmiştir. İçerik analizleriyle bir nevi tablonun güvenilirliği ispatlanmaya çalışılmıştır. Tablolarda animasyon filmlerine ait karakterler incelenmiştir.

Karakterlerin kıyaslamalı analizlerinden çıkan bulgular aşağıdaki gibidir:

- Kötü karakterler belirlenen tasarım kalıplarına iyi karakterlerden daha fazla uymaktadır.
- Kötü karakterlerin renk seçiminde ağırlıklı olarak siyah, beyaz ya da gri gibi akromatik renkler; iyi karakterlerin renk seçimindeyse kromatik renkler tercih edilmektedir.
- Karakterlerde rengin kullanıldığı alanın genişliği önemlidir. Aynı renklerin daha az ya da çok kullanılması karakterlerin kişiliğindeki iyi ve kötü izlenimini değiştirmektedir.
- Kötü karakterlerin seslendirmesindeki ritim, iyi karakterlere göre daha çok değişmektedir.
- Tasarım açısından kötü karakterler, iyi karakterlere göre daha ayrıntılı tasarlanmıştır.
- Kötü karakterlerin tasarımında daha sert, orantısız form ve çizimler tercih edilirken iyi karakterlerde dairesel, orantılı ve yumuşak geçişler tercih edilmektedir. Bu durum kötü karakterleri çirkin, iyi karakterleri ise güzel göstermektedir.
- Mekan tasarımı karakterlerin kişiliklerine göre yapılmaktadır. Kötü karakterlerin yaşadığı mekanlar daha ürkütücü gözükürken iyi karakterlerin yaşadığı mekanlar daha sevimli gözükmektedir.
- Karakterlerin hareketlendirmesi genellikle filmin üslubuna göre gerçekleştirilmektedir. Örneğin üslup basitse hareket de basit kalmaktadır. Bunun yapılmadığı örneklerde inandırıcılığın azaldığı fark edilmiştir.

Edinilen bilgiler doğrultusunda özgün proje “Kardeşlik Manifestosu” tasarlanmıştır. Tasarlanan proje sonrasında alanında üç uzman akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonucunda uzmanlar silüet tasarımını oy birliğiyle tasarım kriterlerine kısmen uygun bulurken üslup ve renklendirmeyi tasarıma uygun bulmuşlardır. Karakter seslendirmeleri oy çokluğuyla yapıma uygun bulunurken eklenen müzik ise oy birliğiyle tasarıma uygun bulunmuştur. Müziğin ritmi ve sadeliği animasyon tasarımını desteklemiş, projeye bir dinamizm katmıştır. Ayrıca projenin canlandırması oy çokluğuyla animasyona uygun bulunmuştur. Animasyonun 12 ilkesine uymayan durumlar olsa dahi projenin hizmet ettiği amaç, projenin stil ve yöntemine göre gayet yeterli ve tasarım açısından uygundur.

Sonuç olarak röportajın gerçekleştirildiği üç uzmanın “Kardeşlik Manifestosu” animasyonu ile ilgili genel görüşü, projenin metinden animasyona doğru bir biçimde çevrildiği yönündedir. Tasarım kendi içinde tutarlıdır ve animasyon tasarım kriterlerini karşılamaktadır.

Üretilen örnek proje ve incelenen animasyonlardan yolla çıkılarak birkaç maddenin tutarlı olması ve güzel bir metin ile ilgi çekici bir yol izlenmiş olması durumunda yapımın genellikle beğenildiği saptanmıştır. Yine de doğru tasarım ve hikâyeye birleşen yapımların daha çok beğeni topladığı görülmüştür. Bir animasyon filmin beğenilmesinde en büyük ölçütün tutarlılık olduğu ve projedeki tutarlılığın da inandırıcılığı artırdığı saptanmıştır. Elde edilen bulguları daha da güçlendirmek, netleştirmek için metinlerden uyarlanan daha fazla sayıda animasyon film incelenebilir. Ayrıca bu tür projelerin bir saha araştırmasıyla desteklenmesinin faydalı olabileceği düşünülmektedir.



KAYNAKLAR

- Abalı, N., Cigal, D. ve Erdoğan, E. (2012).** Üç boyutlu bilgisayar animasyonunun yapım aşamaları. *Bilişim Dergisi*. Erişim adresi <http://www.bilisimdergisi.org.tr/s147/pdf/114-119.pdf>
- Ahlat, Y. (2018, 4 Şubat).** Renk nedir? Renkler nelerdir? *Animasyon Gazetesi*. Erişim adresi <http://www.animasyongastesi.com/animasyonun-12-prensibi- alan-becker/>
- Akçay, Z. G. (2020).** Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalının üç hali: Grimm Kardeşler, Walt Disney ve Ertem Göreç. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7(2), 965-988.
- Akyürek, F. (1995).** Kavram olarak senaryo. *Kurgu Dergisi*, 13, 55-83.
- Akyürek, Y. Ö. (2017).** *Animasyonda “Öznel Karşıtlık” kuramı kapsamında “Kocakarı ile Tilki” uygulama filmi* (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Altunoğlu, Ö. S. (2016).** Storyboard ve animatik: Animasyon ve film yapımı için çok önemli şeyler. Erişim adresi <http://www.serdara.com/storyboard-animatik/>
- Aytekin, M. (2010).** *Senaryo (Ortak ders)*. İstanbul Üniversitesi, Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, İstanbul.
- Baydağ, C. (2017).** *Ses Türleri ve Ses Türlerinin Saptanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Faktörler*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Yayınevi,
- Bozkurt, B. (2016).** Temel sanat eğitimi 9. hafta. Erişim adresi <https://docplayer.biz.tr/196143189-Temel-sanat-egitimi-ogr-gor-burcu-bozkurt.html>.
- Crozier, W. (1999).** The meanings of colour: preferences among hues. *Pigment & Resin Technology*, 28 (1), 6-14.
- Dehn, D. M., & Van Mulken, S. (2000).** The impact of animated interface agents: a review of empirical research. *International Journal of Human-Computer Studies*, 52 (1), 1-22.
- Deniz, A. (2019).** *Yerli yapım çizgi filmlerde toplumsal cinsiyet eşitsizliği* (Yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dundes, L. (2019).** *The psychosocial implications of disney movies*. MDPI-Multidisciplinary Digital Publishing Institute.
- Fowler, M. S. (2002).** *Animation background layout: From student to professional*. Fowler Cartooning Ink Pub.

- Furht, B.** (Ed.). (2009). *Handbook of multimedia for digital entertainment and arts*. Springer.
- Genre** **Keyword:** **Anime** (t.y.). Erişim: 4 Kasım 2021, www.boxofficemojo.com/genre/sg4259246337/
- Grimm** **Masalları** (t.y.). Erişim: 12 Haziran 2022, <https://www.grimmstories.com/language.php?grimm=053&l=tr&r=fr>.
- Hazar, Ç.** (2006). Kişilik ve iletişim tipleri. *Selçuk İletişim*, 4(2), 125-140.
- Jones, D.** (1986). *Yürüyen Şato*. (B. Doğan, Çev.). İstanbul: İtihakı Yayınları.
- Jones, D.** (2008). *Sihirli Ev*. (C. Karamancı, Çev.). İstanbul: Marmara Üniversitesi Yayınları.
- Karakoç, E.** (2021). Pandemi sürecinde müziğin iyileştirici etkileri. *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri*, 7(13), 562-576.
- Kavasoğlu, B.** (2018). Grafik tasarımının logo & amblem & logotype ve kurumsal kimlik tasarımındaki önemi. *İstanbul: 6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu*.
- Kayadevir, R. Y.** (2019). Uyarılma sinema filmleri üzerine bir sorgulama: sinema seyircilerinin okuma pratikleri. *SineFilozofi*, 4, 453-473.
- Köksal, C.** (2015). Animasyonun 12 ilkesi- Alan Becker. *Animasyon Gastesi*. Erişim adresi <http://www.animasyongastesi.com/animasyonun-12-prensibi-alan-becker/>
- Külük, C. Ş.** (2013). Resimli çocuk kitaplarının nitelik sorunsalı ve çocuğun sanat eğitimi sürecindeki yeri: "Delioğlu'nun resimlediği yapıtlar üzerine bir inceleme". *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2 (2), 393-417
- Le Blanc, M. ve Odell, C.** (2009) *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. UK: Kamera Books.
- Lee, J. JH.** (2021). Masterclass: 3D animation production pipeline. centennial college international centre. Erişim adresi <https://www.youtube.com/watch?v=ag0StMbG3dI>.
- Lorenz, K.** (1950). *Ganzheit und Teil in der Tierischen und Menschlichen Gemeinschaft: Studium Generale*. Berlin, Heidelberg: Springer,
- Mendelsund, P.** (2015). *Okurken Ne Görürüz*. (Ö. Gürkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınevi,
- Özbanazı, O.** (2004). *Çağdaş Hollywood bilim kurgu sinemasında görsel etkiler ile yaratılan sinemasal gerçeklik* (Yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özden, Z. ve Ülgen, Ç.** (2015). Canlandırma filmi sürecinde karakter tasarım aşaması. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 1 (14), 23-38.
- Parlak yıldız, I.** (2019). *5-6 Yaş çocuklarının izlediği çizgi filmlerin gerçeklik durumlarının incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

- Per, M.** (2012). Renk teorilerine tarihsel bir bakış. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (8), 17-26.
- Pierce, T. J.** (2019). *The Life and Times of Ward Kimball: Maverick of Disney Animation*. America: University Press of Mississippi.
- Rassa, J.** (2018). *Concept art creation methodologies: visual development of "Rock Boy" (Bachelor Program)*. Finland: South- Eastern Finland University of Applied Sciences.
- Reynolds, P. H.** (2003). *Nokta*. (O. Alpar, Çev.). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Renner, B.** (2015). *Kim Korkar Hain Tilkiden*. (Ş. Doğan, Çev.). Baobab Yayınları, İstanbul.
- Rider, R.** (2009). *Color psychology and graphic design applications* (Honors Program). Liberty University, School of Communication, America.
- Sarban, S.** (2011). *Mangadan animeye: japonya'nın "Yumuşak Güç" silahlarından biri olarak "Sen to Chihiro No Kamikakushi" filminde "Tüketim Nesnesi" sunumu: otomobil örneği* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Savaş, C.** (2018). *Türkiye'de canlandırma sineması: "Kötü Kedi Şerafettin" örneği* (Yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Sergi, G.** (2006). In defence of vulgarity: the place of sound effects in the cinema. *Scope: An Online Journal of Film Studies*, 5, 1-13.
- Sherman, A.** (2021). Bir storyboard nedir. Erişim adresi www.storyboardthat.com/tr/articles/e/storyboard-nedir
- Sözen, M.** (2013). Estetik bir öge olarak sinemada ses tasarımı ve örnek bir film çözümlemesi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume*, 8 (8), 2097-2109.
- Şanal, A.** (2020) Kral şakir serisinden "Mor Bir Fil Gördüm Sanki" adlı çocuk kitabının çocuğa görelilik açısından incelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4 (6), 64-90.
- Thomas, F., Johnston, O., & Thomas, F.** (1995). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion.
- Toker, O.** (2003). Film müzöğü hakkında/about film music. *Sanat Dergisi*, 1 (4), 85-100.
- Top lifetime grosses (t.y.)**. Erişim: 4 Kasım 2021, www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW.
- Tüzün, Z.** (2016). Müzikal tiyatroya giriş. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6 (1), 116-133.
- Ürtekin, Ö.** (2018). *Geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekan kullanımı analizi* (Yüksek lisans tezi). Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Üstünipek, Z.** (2012). *Uzun metraj bir filmin yapım aşamalarının belgelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.

- White, T.** (1986). *The Animator's Workbook* (1. Baskı). Watson-Guption.
- Wright, T.M.** (1997). Romancing the tale: Walt Disney's adaptation of the Grimms' "Snow White". *Journal of Popular Film & Television*, 25 (3), 98.
- Yağlı, A.** (2018). Çizgi romanlarda dil ve kültür aktarımı. *International Social Sciences Studies Journal*, 4 (23), 4345-4351.
- Yılmaz, Ö. B.** (2020). Kral Şakir, lisans geliriyle rakiplerini geride bıraktı. *Ekonomist*. Erişim adresi <http://www.ekonomist.com.tr/ozlem-bay-yilmaz/100-milyon-tlik-lisans-gelirine-ulasti.html>.
- Zengineken, E.** (2020). *Animasyonda görsel dil ve tutarlılık oluşturmak: "Kapı" animasyon filmi* (Sanatta yeterlilik tezi). Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

İnternet Kaynakları

- Url-1** <<https://www.pngwing.com/tr/free-png-ngbhe>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-2** <<https://tr.pinterest.com/pin/801922277391712535/>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-3** <<https://www.silhouette.pics/60106/spongebob-silhouette.php>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-4** ><https://www.silhouette.pics/139455/disney-maleficent-silhouette-clip-art.php>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-5** <<https://www.fanpop.com/clubs/studio-ghibli/images/43662169/title/neighbors-yamadas-wallpaper-wallpaper>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-6** <https://www.nowtv.com/watch/the-amazing-world-of-gumball/aa8053ccd0a94510VgnVCM1000000b43150a_/seasons/4/episodes/13/A5EK7jm4V166HMXQa8qPj>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-7** <<https://www.pinterest.com/adamlang79/the-red-turtle/>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-8** <<https://tr.pinterest.com/pin/662029213944740524/>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-9** <<https://www.cinerituel.com/ozgurlugun-adina-persepolis/>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-10** <<https://www.popgek.com/inceleme/tokyo-godfathers-inceleme.html>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-11** <<https://www.acmefilmworks.com/work/spot/father-and-daughter/>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-12** <<https://twitter.com/maviturta/status/903662570975977473>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022
- Url-13** <<https://www.oscarfavorite.com/2013/12/skhizein.html>>, Erişim Tarihi: 05.05.2022

