

**T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**TÜRKİYE'DE YETİŞKİN ANİMASYONU VE KÖTÜ KEDİ  
ŞERAFETTİN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Umut BAYRAK**

**Görsel Sanatlar Ana Bilim Dalı  
Görsel Sanatlar Programı**

**EYLÜL, 2022**



**T.C.**  
**İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**TÜRKİYE'DE YETİŞKİN ANİMASYONU VE KÖTÜ KEDI**  
**ŞERAFETTİN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Umut BAYRAK**  
**(Y1912.240012)**

**Görsel Sanatlar Ana Bilim Dalı**  
**Görsel Sanatlar Programı**

**Tez Danışman: Dr. Öğr. Üyesi GÜNEŞ OKTAY**

**EYLÜL, 2022**



## ONAY FORMU



## ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Türkiye’de Yetişkin Animasyonu ve Kötü Kedi Şerafettin” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça ’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (.../.../2022)

Umut BAYRAK





## ÖNSÖZ

Tez çalışması sürecimde her ihtiyaç duyduğumda yardımcı olan kıymetli hocam Dr. Öğr. Üyesi Güneş OKTAY ile uzun çalışma saatlerim boyunca benden desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen güç kaynağım değerli aileme teşekkürlerimi iletirim.

Eylül 2022

Umut BAYRAK



# TÜRKİYE’DE YETİŞKİN ANİMASYONU VE KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN

## ÖZET

Günümüzde dünya genelinde görsel ve işitsel alanın önemli bir bölümünü oluşturan animasyon sektörü, televizyon, sinema, dijital platformlar ve sosyal medyanın vazgeçilmezi konumuna gelmiştir. Özellikle Amerika Birleşik Devletleri ve Japonya’nın animasyon sektörü ile ilgili liderliği bilinirken, son yıllar Doğu Asya ve Avrupa’da da önemli yapımlar gerçekleştirilmektedir. Ülkemizde ise son yıllarda bazı gayretli çalışmaların olduğu gözlemlenmektedir. Özellikle TRT Çocuk kanalının yayın hayatına başlaması ile sektör cezbedici bir duruma gelmiştir. Bu doğrultuda çalışmanın amacı geliştirmekte olan animasyon sektörünün geldiği son nokta ve yapılan yeni akım çalışmalar ile animasyonun sadece çocuklara yönelik olmadığı vurgulanarak yetişkinlere yönelik animasyon örnekleri üzerinden farklarını ortaya koymak olarak ifade edilmektedir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen bulgulardan en önemlisi esasen «**Animasyon sadece çocuklar için midir?**» sorusunun cevabı olarak nitelendirilebilecek olan bir «**hayır**» ile ifade edilmektedir. Animasyon yalnızca çocuklar için değil yetişkinlere de yöneliktir. Yetişkin animasyonları içerik ve karakter tasarımı bakımından çocuk animasyonlarına oranla daha kapsamlı yapılmaktadır.

Çalışmanın konusunu oluşturan yetişkin animasyonu ile ilgili de yine dünyada birçok kült yapım sıralanabilmektedir. Ülkemizde ise son on yıl değerlendirildiğinde önemli gelişmelerin olduğu görülmektedir. Bu anlamda yetişkin animasyonunun ülkemizdeki en önemli örneği Kötü Kedi Şerafettin olarak kabul edilmektedir. Kötü Kötü Kedi Şerafettin çizgi romandan canlandırma sinemasına uyarlanan bir film olma özelliği taşımaktadır ve bu anlamda Türkiye’de bir ilktir.

**Anahtar Kelimeler:** izgi Film, Animasyon, Yetiřkin Animasyon, Kt Kedi  
řerafettin

# **ADULT ANIMATION IN TURKEY AND THE BAD CAT SERAFETTIN**

## **ABSTRACT**

Today, the animation industry, which is a major part of the visual and auditory space around the world, has become the essential of television, cinema, digital platforms and social media. While notably the leadership of the United States and Japan in the animation industry has been known, important productions have been made in East Asia and Europe over the past years. In our country, some efforts have been observed in recent years. The industry has become tempting, especially when the TRT Child Channel starts broadcasting. In this respect, the aim of the study is to show the difference between the emerging animation industry and the new current studies and animation not only for children, and the examples of animations for adults. Most important of the findings obtained for this purpose is, “**is animation for children only?**” it is expressed by a “**no**” which can be described as the answer to the question. Animation is not only for children, but also for adults. Adult animations are more comprehensive in terms of content and character design than in child animations.

It is also possible to list many cults in the world about adult animation that is the subject of the study. In our country, significant developments have been seen when the last decade has been evaluated. In this sense, the most important example of adult animation in our country is considered The Bad Cat Serafettin. The Bad Cat Serafettin is a film adapted from comic book to animation cinema and is a first in Turkey.

**Keywords:** Cartoon Film, Animation, Adult Animation, The Bad Cat Serafettin



# İÇİNDEKİLER

## Sayfa

ONUR SÖZÜ .....	i
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT .....	vii
İÇİNDEKİLER .....	ix
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xv
<b>I. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
A. Araştırmanın Problemi.....	3
B. Araştırmanın Amacı.....	4
C. Araştırmanın Önemi .....	4
D. Araştırmanın Yöntemi .....	4
<b>II. ANİMASYONUN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ .....</b>	<b>5</b>
A. Animasyonun Tanımı ve Tarihçesi.....	5
B. Animasyonun Öncüleri .....	13
1. James Stuart Blackton.....	13
2. Emile Cohl .....	13
3. Winsor McCay .....	14
4. John Randolph Bray ve Earl Hurd.....	15
5. Pat Sullivan .....	15
6. Max, Lou ve Dave Fleischer (Fleischer Kardeşler).....	15

7. Walt Disney.....	16
C. Animasyon Teknikleri .....	20
1. Sel Animasyon .....	21
2. Rotoskop .....	22
3. Stop Motion.....	23
4. Bilgisayar Destekli Animasyonlar .....	24
<b>III. TÜRKİYE’DE ANİMASYON .....</b>	<b>27</b>
A. Türkiye’de Animasyonun Tarihsel Gelişimi .....	28
1. 1930 – 1980 Arası Yıllar.....	28
2. 1980 – 2000 Arası Yıllar.....	31
3. 2000’li Yıllardan Günümüze Animasyon .....	32
<b>IV. ANİMASYON FİLM TÜRLERİ .....</b>	<b>33</b>
A. Çocuk Animasyonu.....	33
B. Yetişkin Animasyonu .....	36
1. Yetişkin Animasyon Türleri.....	39
a. Animasyon Durum Komedi (Sitcom Animasyon).....	39
b. Dram Animasyonu.....	45
c. Korku Animasyonu.....	47
2. Dünya’da Yetişkin Animasyonu .....	52
a. Amerika Birleşik Devletlerinde Yetişkin Animasyonu.....	54
b. Arjantin’ de Yetişkin Animasyonu .....	55
c. Şili’de Yetişkin Animasyonu.....	56
d. Kanada’da Yetişkin Animasyonu .....	56
e. Rusya’da Yetişkin Animasyonu .....	56
f. Çin’de Yetişkin Animasyonu .....	56
g. Hong Kong’ta Yetişkin Animasyonu .....	57



h. Kore’de Yetişkin Animasyonu .....	57
i. Filipinler’de Yetişkin Animasyonu .....	57
j. Avrupa’da Yetişkin Animasyonu .....	57
k. Japonya’da Yetişkin Animasyonu .....	58
<b>V. TÜRKİYE’DE YETİŞKİN ANIMASYONU .....</b>	<b>61</b>
A. Grafi 2000 ile İlk Yerli Yetişkin Animasyon Serisi .....	61
B. İlk Yerli Animasyon kanalı TRT Çocuk .....	62
<b>VI. KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN ÖRNEĞİ .....</b>	<b>65</b>
A. Çizgi Romandan Sinemaya Geçiş .....	65
B. Çizgi Romanda Kötü Kedi Şerafettin .....	66
C. Sinemada Kötü Kedi Şerafettin .....	68
1. Konusu ve Yapım Süreci .....	68
2. Karakter İncelemesi .....	74
D. Kedi Fritz ve Kötü Kedi Şerafettin Benzerlikleri .....	84
<b>VII. SONUÇ .....</b>	<b>89</b>
<b>VIII. KAYNAKÇA .....</b>	<b>93</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>105</b>



## KISALTMALAR LİSTESİ

<b>2D</b>	: Two-Dimensional
<b>3D</b>	: Three-Dimensional
<b>ABC</b>	: American Broadcasting Company
<b>ABD</b>	: Amerika Birleşik Devletleri
<b>CBS</b>	: Columbia Brodcasting System
<b>IMDb</b>	: Internet Movie Database
<b>KKŞ</b>	: Kötü Kedi Şerafettin
<b>MeTV</b>	: Memorable Entertainment Television
<b>MPAA</b>	: Amerika Sinema Filmleri Birliği
<b>MPPDA</b>	: Amerika Sinema Filmi Yapımcıları ve Distribütörleri
<b>NBC</b>	: National Broadcasting Company
<b>TRT</b>	: Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu
<b>USD</b>	: United States Dollar



## ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Hareketli Sekiz Bacaklı Domuz Betimlemesi .....	6
Şekil 2. Büyülü Fener .....	7
Şekil 3. Thaumatrope .....	8
Şekil 4. Phenakistoscope .....	9
Şekil 5. Zoetrope .....	10
Şekil 6. Flipbook .....	11
Şekil 7. Praxinoscope .....	12
Şekil 8. “Küçük Nemo” Filmi Görseli .....	14
Şekil 9. Mickey Mouse Karakteri .....	16
Şekil 10. 1995 İle 2019 Yılları Arasında Yapılan Animasyon Üretimlerinin Yöntemlerine Göre Dağılımları .....	20
Şekil 11. Sel Animasyon Görseli .....	21
Şekil 12. 1918 yılı Max Fleischer'ın Rotoskopu Çizimi .....	22
Şekil 13. Cinemovie Stop Motion Sahnesi .....	23
Şekil 14. İlk Üç Boyutlu Animasyon Filmi “Toy Story” (Oyuncak Hikayesi), Bilgisayar Destekli Animasyon Örneği .....	24
Şekil 15. Tonguç Yaşar “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” Filminden Bir Görsel .....	30
Şekil 16. Çocuk ve Yetişkin Animasyonunda Karakterlerin Görsel Farklılıkları .....	35
Şekil 17. The Flintstones Animasyon Durum Komedişi .....	41
Şekil 18. The Simpsons Animasyon Durum Komedişi .....	42
Şekil 19. South Park Animasyon Durum Komedişi .....	44

Şekil 20. “Ateş Böceklerinin Mezarı” (1988) Filminden Bir Sahne. ....	46
Şekil 21. “Mary and Max” Film Görseli.....	47
Şekil 22. Huygens'in İlk Korku Animasyon Eskizleri .....	48
Şekil 23. Frankenweenie Korku Animasyon Filmi.....	49
Şekil 24. Dünya Genelinde Animasyon Üretimlerinin Farklı ve Öne Çıkan Bölgelere Göre Dağılımı.....	53
Şekil 25. Tüm Animasyon Üretimlerinin Dünyadaki Değeri (Milyar USD).....	53
Şekil 26. 2011 – 2020 Japonya'daki Animasyon Endüstrisinin Yurt İçi Satış Geliri	59
Şekil 27. Çizgi Romanda Kötü Kedi Şerafettin Karakteri.....	67
Şekil 28. Kötü Kedi Şerafettin Sinema Filmi Afişleri .....	68
Şekil 29. “Kötü Kedi Şerafettin” Sinema Filminden Bir Sahne .....	70
Şekil 30. “Kötü Kedi Şerafettin” Sinema Filminden Bir Sahne .....	70
Şekil 31. Kötü Kedi Şerafettin Filmi Mekan Modellemeleri.....	71
Şekil 32. Kötü Kedi Şerafettin Filmi Mekan .....	72
Şekil 33. Kötü Kedi Şerafettin Karakteri.....	75
Şekil 34. Kötü Kedi Şerafettin Filminde “Tonguç” Karakteri.....	77
Şekil 35. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Tacettin” Karakteri.....	78
Şekil 36. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Misket” Karakteri.....	79
Şekil 37. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Misket” Karakteri.....	79
Şekil 38. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Rıza” Karakteri .....	80
Şekil 39. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Martı Rıfkı” Karakteri.....	81
Şekil 40. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Hasene” Karakteri .....	81
Şekil 41. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Şemistan” Karakteri .....	82
Şekil 42. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Cemil” Karakteri .....	83
Şekil 43. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Çizer” Karakteri .....	83
Şekil 44. Kedi Fritz (Fritz The Cat) Çizgi Romanı.....	85

Şekil 45. Kedi Fritz Çizgi Romanından Bir Önemli Sahne..... 86





## I. GİRİŞ

Geçmişten günümüze insanların kendilerini ifade etmek üzere çeşitli semboller kullandığı bilinmektedir. Bunların en büyük örnekleri mağara duvarlarına çizilmiş olan görsellerdir. Zamanla insanların kendilerini ifade edebilmek için kullandıkları bu semboller, tarihi süreç içinde yaşanan gelişim ile birer sanat eseri, estetik ve görsel bir yapı olarak kabul edilmektedir. Özellikle orta çağda dönemin sanatçıları kendilerini ve ruh hallerini daha iyi ifade eden düşüncenin temsili veya görsel olarak sanat yapıtları oluşturmuşlardır. İçinde bulunulan söz konusu bu dönemde insanlar herhangi bir olguyu veya düşünceyi temsil etmenin yanı sıra çeşitli sanat akımları ile oldukça geniş bir yelpazede eserler ortaya koymuşlardır.

Tarihi süreç içinde ilerleyen dönemlerde görseller ile teknolojiyi bir arada kullanarak fotoğraf sanatının temellerini atan insanlar, art arda çekilen fotoğrafların arka arkaya izlenmesi ile oraya çıkan hareketleri gözlemleyerek teknolojik gelişmelerin de yardımıyla fotoğraf ve resim sanatının akımlarını daha da genişleterek durağan resimlerden ve fotoğraflardan hareketli resim ve fotoğrafların oluşturmaya başladığı çizgi film, animasyon ve sinema türlerinin meydana gelmesine ortam hazırlamışlardır.

Özellikle çalışmanın konusunu oluşturan animasyonun temeli teknolojik araçlar ile atılmıştır. Söz konusu dönemde el ile kontrolü mümkün olan bu teknolojik aletler, resimlerin hareket etmesini sağlayan ve insanlar üzerinde dönemin koşulları göz önünde bulundurulduğunda inanılmaz bir etki bırakan görsellerin ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Örnek vermek gerekirse; dönemin Disney çalışmaları animasyon alanının zemini oldukça güçlendirmiş ve bu dönemden sonra animasyon bir devrim içinde gelişimini sürdürmüştür. Dünyanın hemen hemen her yerine etki etmiş olan animasyon sanatı, bu tarihten itibaren kendi içinde de çeşitlilikler göstermeye başlamıştır. 2D, 3D veya stop motion bu dönemde ortaya çıkmış olan animasyon türleridir.

Sinema ile de bütünleşmesini gerçekleştiren animasyon, sadece animasyon filmlerinde değil, sinema filmlerinde de kendisine önemli bir yer bulmuştur. Dönem sinemasının örnekleri incelendiğinde bilgisayar efektleri henüz çok gelişme göstermemiş olduğundan bazı efektler film şeritleri üzerine kare kare çizilerek animasyon hareketlerinin elde edilmesine aracılık etmiştir. Sinema ile animasyonun her kesime ulaşması kolaylaşmış olmakla birlikte televizyonun ortaya çıkması ile de daha popüler bir noktaya gelmiştir. Televizyonda yer alan animasyon dizi ve filmleri kısa süre içinde yayılarak hemen hemen her ülkede kendisine yer bulmuştur.

Türkiye’de animasyonun gelişimi incelendiğinde ise temeli çok öncelere dayansa da animasyon özellikle 2000 yılından sonra yaygınlaşma başlamıştır. Çeşitli filmlerde karakter olarak ya da bazı gündüz kuşağı dizilen maskotları olarak karşımıza çıkmışlardır. Buna ek olarak bir dönem ana haber bültenlerin sonunda özellikle siyasilere hicvedildiği karikatür animasyonlar da ortaya çıkmıştır. İlk yerli animasyon kanalı olarak kabul edilebilecek olan TRT Çocuk ile gelişimini sürdüren animasyon sektörü, yeni örneklerin üretimini sürdürmüştür. Ülkede animasyonun kendisine daha sağlam temellere dayanan bir konum elde etmesi ile birçok yerli yapım animasyon dizi ve filmleri çekilmiş olup, sektöre oldukça önemli katkı sunulmuştur. Bu doğrultuda ifade etmek gerekirse özellikle animasyon filmleri, çeşitli tür ve konularda birer öykü barındıran ve her kesime hitap edebilme özelliği ile özgün bir sanat olarak karşımıza çıkmaktadır. Uluslararası pazarların yanı sıra Türkiye’de de çocukların yanında yetişkinlere de hitap eden birçok animasyon filmi bulunmaktadır.

Çalışma beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde animasyonun kavramsal çerçevesi içinde animasyonun öncüleri, animasyon teknikleri konuları ana hatları ile değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda Sel Animasyon, Rotoskop, Stop Motion teknikleri değerlendirilmiştir. İkinci bölümde Türkiye’de animasyon konusu incelenmiş olup, animasyonun Türkiye’deki tarihsel gelişimi Cumhuriyet’in ilk dönemlerinden günümüze kadar geniş bir değerlendirmede gerçekleştirilmiştir. Üçüncü bölümde animasyon film türleri konuları ana hatları ile incelenmiş olup, çocuk animasyonu ve yetişkin animasyonu konuları ifade edilmiştir. Bu doğrultuda yetişkin animasyonun alt bölümleri olarak kabul edilen animasyon durum komedisi (Sitcom Animasyon), dram animasyonu ve korku

animasyonu türleri incelenmiştir. Bunun yanı sıra bu bölümde dünyada yetişkin animasyonu konusu da örnekleri ile değerlendirilmiştir. Dördüncü bölümde Türkiye’de yetişkin animasyonu konusu ana hatları ile incelenmiştir. Beşinci bölümde ise Türkiye’de yetişkin animasyonunun önemli bir örneği olan Kötü Kedi Şerafettin filmi konusu, yapım süreci ve karakter incelemesi kapsamında incelenmiş olup, uluslararası bir yapım olan Fritz The Cat animasyon filmi ile karşılaştırması yapılarak benzerlikleri değerlendirilmiştir.

### **A. Araştırmanın Problemi**

Animasyon gerçek yaşamda hareketi olmayan nesnelerin hareketli oldukları yansımasını meydana getirecek biçimde düzenlenen görüntüler, hareketler ve canlandırmalar olarak ifade edilmektedir. Genel anlamda hareketsiz görüntülerin hareketli olarak canlandırılması animasyon olarak ifade edilmektedir.

Animasyonun tarihsel gelişimi dikkate alındığında sadece çocuklara özgü olarak ifade edilemeyeceğini, yetişkinlere yönelik animasyonun da günümüzde ön planda olduğu görülebilecektir. Bu doğrultuda yetişkin animasyonu, yetişkinlere ve hatta gençlere yönelik bir animasyon türü olarak nitelendirilebilmektedir. Bu tür animasyon filmlerinin veya dizilerinin “yetişkin olarak” nitelendirilebilmesi için müstehcen sahneler, argo kullanımı sansürlenmemiş şiddet görüntüleri veya kara mizah barındırması da nedenler arasında gösterilebilmektedir.

Tarihi süreç içinde dünya genelinde birçok ülkede yetişkin animasyonu oldukça önemli bir konumda bulunmuştur. Çalışmada bu ülkelerdeki yetişkin animasyonu örnekleri ayrıntılı olarak işlenmektedir. Dünya genelindeki ülkelerin yanı sıra Türkiye’de de önemli animasyon örnekleri verilmiş olup, yetişkin animasyonu ile ilgili önemli çalışmaların başında gelen “Kötü Kedi Şerafettin” animasyon filmi çalışmanın temelini oluşturmaktadır.

Animasyon kavramının yalnızca çocuklar için oluşturulduğu algısının doğruluğunun değerlendirilmesi ile dünyada ve Türkiye’de örnekleri bulunan yetişkin animasyonlarının incelenip, yerli yapım yetişkin animasyon filmi olan Kötü Kedi Şerafettin’in konu ve karakter bakımından ele alınarak konuya olan etkisi gözlemlenmektedir.

## **B. Araştırmanın Amacı**

Çalışmanın genel amacı Türkiye’de yetişkin animasyonunun gelişiminin incelenmesidir. Buna ek olarak animasyonun sadece çocuklar için değil yetişkinlere de yönelik olabileceğinin örnekler ile ifadesidir. Yetişkin animasyonlarının mekan, konu ve karakter işleyişi bakımından daha derin bir anlatıya sahip olması çalışmanın gerçekleştirilmesinde öncü rol oynamıştır.

Konunun çok daha iyi anlaşılabilmesi için animasyon, animasyon teknikleri, animasyonun dünya genelindeki öncü isimleri ve çalışmalarının ana hatları ile değerlendirmeleri gerçekleştirilmiş olup, animasyon türleri ve dünyadaki önemli örnekleri hakkında bilgiler paylaşılmıştır. Bunun yanı sıra Türkiye’de animasyon sektörünün geliştiği gözlemlenirken yetişkinlere yönelik animasyon örnekleri üzerine akademik bir çalışmanın bulunmadığı görülmüştür.

## **C. Araştırmanın Önemi**

Çalışma Türkiye’de animasyonun sadece çocuklara yönelik bir «çizgi film» algısından çıkarılıp, yetişkinlere yönelik de olabileceğini ifade etmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın temelini oluşturan ülkemizdeki en önemli örneklerden birisi olarak ifade edilebilecek olan “Kötü Kedi Şerafettin” filminin, çekildiği dönemde ülkenin en büyük animasyon stüdyosunda hazırlanması ve Bülent Üstün gibi bir çizerin elinden çıkarak sinemaya uyarlanması ve Kötü Kedi Şerafettin örneğinin çizgi romandan canlandırmaya geçişte önemli argüman olması araştırmanın önemini ortaya koymaktadır.

## **D. Araştırmanın Yöntemi**

Çalışmada genel tarama ve derleme yöntemi kullanılmış olup, çalışmanın konusu ile ilgili kaynaklar taranmış ve incelenerek çalışma oluşturulmuştur. Çalışmada konu ile ilgili yazılı kaynakları kütüphane arşivlerinden, ulusal tez merkezinden ve indekslerde taranan dergilerden elde edilmiştir.

Örnek olarak çalışma içinde yer alan animasyonlar ile ilgili internet kaynaklarına da başvurulmuştur. Konu ile ilgili animasyon filmleri incelenmiş röportajlar okunmuştur.

## II. ANİMASYONUN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

### A. Animasyonun Tanımı ve Tarihçesi

Tarihi süreç içinde insanlar sosyal bir varlık olmaları nedeniyle hep bir iletişim halinde olma isteği ve kendilerini ifade etme gereksinimi içinde bulunmuşlardır. İlk çağlarda mağaraların duvarlarına işledikleri görseller ile orta çağdan itibaren ise sanatsal aktivitelerde anlatmak istedikleri olgu ve düşünceleri günümüzde teknolojinin de yardımıyla çeşitli metotlarla aktarmaktadırlar. Bu metotlardan bir tanesi de animasyon olarak kabul edilebilmektedir. *Animasyon, gerçekte hareketi bulunmayan görüntü ya da nesnelere hareketli veya canlı oldukları yanılsamasını oluşturacak şekilde düzenlenen görüntüler olarak ifade edilebilir* (Hünerli, 2000: 546). *Animasyon, teknik olarak incelendiğinde ise sayısal veya analog durağan resimlerin art arda sıralanmasıyla oluşturulan ve hareket yanılsaması oluşturan işlemdir* (Kırık ve Kozan, 2015: 294-295). Bir başka ifadeyle animasyon hareketsiz görüntüleri hareketliymiş gibi oluşturma işlemidir. *Çizgi filmleri de içine alacak şekilde el veya bilgisayar yardımıyla görselleştirme metoduyla oluşturulan ürünlere animasyon denilmektedir* (Akkaya, 2011: 3). Genel bir ifade ile *animasyon önceleri resimlerin arka arkaya dizilmesi ile hareketlendirilen sonrasında ise bilgisayar ortamına taşınan birçok yeni teknik ile devam eden ve söz konusu durağan nesnelere hareketlendirilmesi işlemi olarak ifade edilen metottur* (Yılmaz, 2019: 3).

Animasyonun temelini tek tek kareler biçiminde filme çekilen görüntülerin bir süreklilik içinde gösterilmesi ilkesi oluşturmaktadır. Önceki bölümde de ifade edildiği üzere hareketsiz nesnelere hareketliymiş gibi yanılsama kazandırma tekniği animasyonun en temel unsurudur (Akkaya, 2011: 3). Geçmişten günümüze tarihi süreç içinde incelendiğinde animasyon eski çağlardan bugüne mağaralardan ve devinimsel görsellerin ardından optik oyuncaklarla ilerlemiştir. Diğer tüm sanat dalları gibi animasyonda teknolojinin getirdiği gelişim ve bu gelişime bağlı olarak devam eden değişim süreçlerine uyum sağlayarak oldukça ilerlemiştir. *Teknolojinin olanakları sorunsuzca kullanılsa dâhi animasyon,*

*tasarımcılardan animasyon sanatçlarına kadar bir ekip işi olarak sürdürülmektedir* (Erkan, 2021: 3-5).

Animasyon belirli bir hedefi neticelendirmeye yönelik binlerce yıllık geçmişi bulunan bir yeniçağ sanatı olarak ifade edilebilir. Animasyon düşüncesinin ise doğada gözlemlenen hareketli nesnelerin meraklı insanlarca önceleri mağara duvarına kaydedilerek başladığı bilinmektedir (Kozan, 2015: 6-7). Sonrasında ise nesnelerin çizgilerle canlandırılarak ya da stop motion tekniğinde olduğu gibi küçük hareketlerle cansız nesnelerin canlandırılması şeklinde ortaya çıkmaktadır. Tüm bunların yanı sıra *günümüzde üç boyutlu metot ile önce “story board”ları çizilip takiben bilgisayar ortamında programlar aracılığıyla modellendikten sonra bilgisayar ortamında da canlandırılmaktadır* (Öztütüncü, 2018: 4).

İnsanlar ilk günlerinden itibaren nesnelere resmetme gayreti içinde bulunmuşlardır. *Doğal yaşamda hareketli olan nesnelere mağara duvarlarına hareketsiz olarak resmedilmiştir* (Öztütüncü, 2018: 5). Sonraları ise Altamira Mağarasında örnekleri görülen hareket kazandırma çabası içinde olunan görsellere de rastlanmıştır.

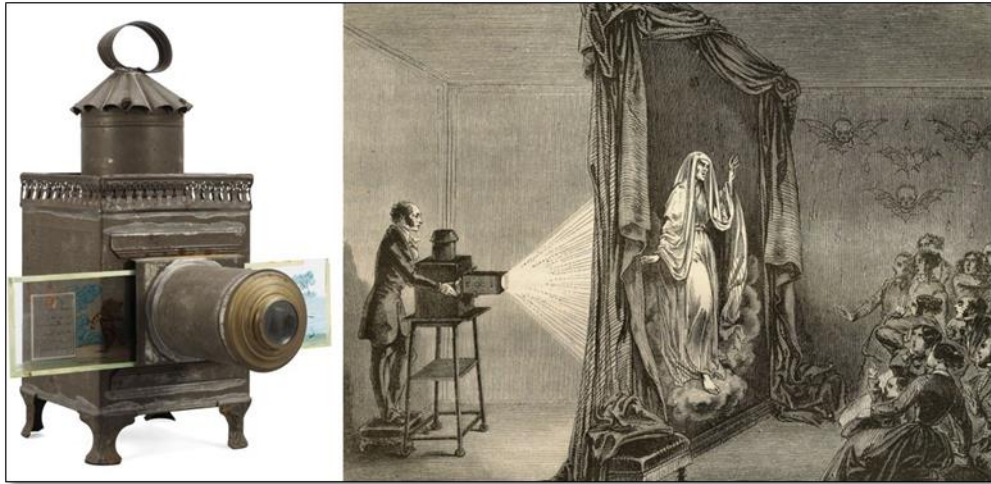


Şekil 1. Hareketli Sekiz Bacaklı Domuz Betimlemesi

Kaynak: [https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-cavernicola-encendio-chispa-cine-cuevas-altamira-201707060235\\_noticia.html](https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-cavernicola-encendio-chispa-cine-cuevas-altamira-201707060235_noticia.html) (Erişim: 05.04.2021 19:20)

İnsanlar tarihin ilk anlarından itibaren doğada bulunan canlıların hareketlerini gözlemlemiş ve büyük çabalar ile duvarlar üzerine resmetmeye çalışmışlardır. Bazı hayvan resimlerinin üst üste çizilmesiyle hareket yansıması verilmeye çalışıldığı görülmektedir. Bu süreçlerden evrilip günümüze gelen *animasyon, hareketi gerçekmiş gibi yansıtan optik aletlerden bilgisayar düzenine kadar gelmiştir* (Öztütüncü, 2018: 5). Bu doğrultuda kameranın icadından önce hareketlilik algısı vererek söz konusu bu aletlerin başlıcalarını incelemek yararlı olacaktır.

- **Büyülü Fener (Magic Lantern):** Günümüzde kullanılan slayt makinesi ve projeksiyon sistemlerinin öncüsü olarak kabul edilen “Büyülü Fener”, 17. Yüzyılda Cizvit rahibi Athannsius Kirchner tarafından icat edilmiştir. Teknik olarak çalışma prensibi camın üzerine boyanmış resimlerin ışık vasıtasıyla perde veya duvara yansıtılması olarak ifade edilebilir. *“Büyülü Fener” söz konusu dönemlerde özellikle eğitim amaçlı olarak veya sahnelerdeki illüzyon oyunlarının sergilenmesi amacıyla kullanılmaktadır* (Göktepe, 2015: 11-12).



Şekil 2. Büyülü Fener

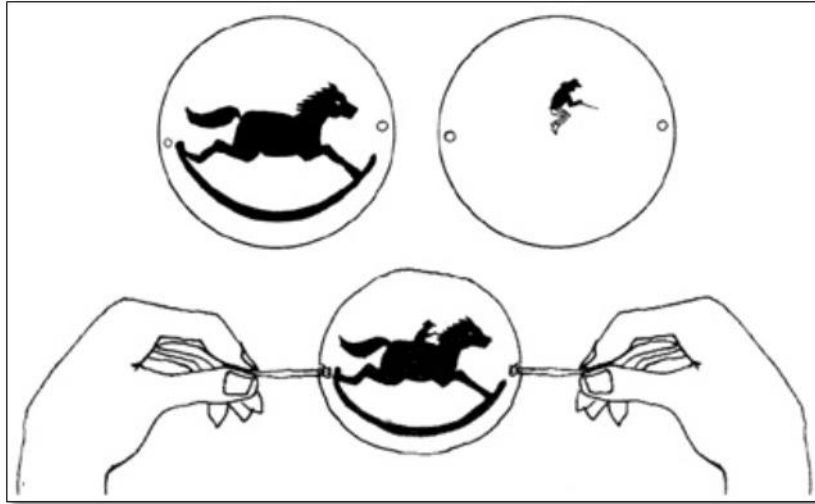
Kaynak: (Göktepe, 2015: 12)

“Büyülü Fener”in keşfinin sinemanın doğumuna yol açtığı bilinmektedir. *Ardışık görüntüler üzerine kurulu olan “Büyülü Fener”, sinemanın olduğu gibi animasyonunda temel keşiflerinden birisi olarak kabul edilmektedir* (Smith, 2003: 21).

Gaspar Schoott tarafından “Büyülü Fener”in yatay düzlemde görüntüleri yansıtma modelini dairesel bir platforma taşıyarak çok daha hızlı bir biçimde yansıtılmasını sağlamıştır. 1736 yılında ise Hollandalı Pieter Van Musschenbroek, yel değirmenlerini tasvir ettiği resimde etkiyi bir üst seviyeye çıkararak hareket yanılması verdiği de bilinmektedir (Kozan, 2015: 35). “Büyülü Fener” hızla geliştirilirken 17. Yüzyılın sonunda Johannes Zahn, üzerine cam slaytların yapıştırıldığı ve hareket yanılması verebilen bir döner disk ile gösteri gerçekleştirmiştir (Türker, 2011: 228). Johannes Zahn’ın geliştirdiği bu metot ile eğlence sektörü önemli bir aşama kaydetmiş ve bu metot ile tiyatro sahnelerinde uzun zaman boyunca gösterilerin gerçekleştirilmesine olanak sağlamıştır (Öztütüncü, 2018: 10).

- **Thaumatrope:** Büyülü ip anlamına da gelen “Thaumatrope”, 1825 yılında John Ayrton Paris tarafından icat edilmiştir. Faden’in (2011) çalışmasında ifade edildiği gibi;

*Doktor John Ayrton Paris’in görme kusuru olanları gözlemlemek için kullandığı bu alet her iki yanında birer çizimin yer aldığı yanlardan iplikler ile tutturulmuş küçük daire biçiminde disk ve bu diskin el ile döndürülmesi ile hareket yanılması meydana getirdiği ifade edilebilir*



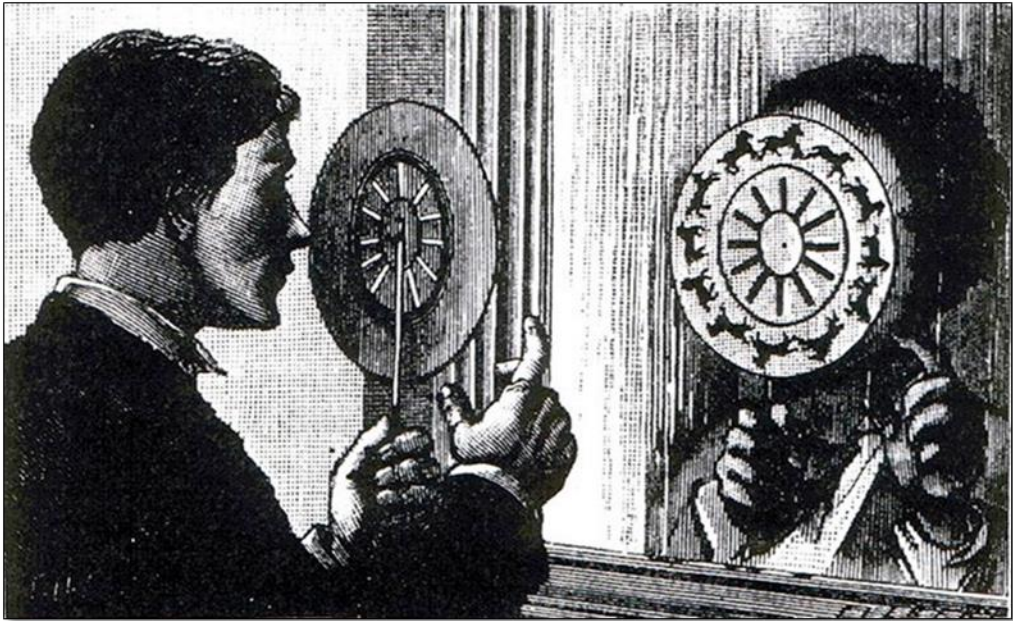
Şekil 3. Thaumatrope

Kaynak: <https://www.bilimset.com/product-page/thaumatrope-setleri-basit-kesirler> (Erişim: 11.04.2021 18:00)



Söz konusu dönemin çocuklarının oyuncacı durumuna evirilen “Thaumatrope”, felsefi oyuncak olarak da adlandırılmıştır. *Felsefe ve oyuncacığın birlikte kullanılması olağan bir durum olarak felsefi oyuncaklar bilimsel çalışmalarda ve duyguların geliştirilmesinde kullanılmıştır* (Kılıç, 2008: 185-185).

- **Phenakistoscope:** Yunanca’da göz aldatmacası anlamına gelen “phenakistoscope” 1831 yılında Belçikalı Joseph Plateu tarafından icat edilmiştir. Günümüzdeki çizgi film ve animasyonun başlangıç noktası kabul edilen “phenakistoscope” iki boyutlu şekilde çalışmaktadır. “Phenakistoscope” en yalın ifade ile bir diskin merkezi çevresine eşit bir biçimde çizilen görüntülerden oluşmaktadır. *Alet bir aynanın önüne yerleştirilerek izleyicinin yalnızca bir kareyi görmesi sağlanmaktadır. Sonrasında ise yuvarlak ve iki boyutlu olan disk döndürülür ve sıra sıra çizilmiş olan karelerdeki görüntü sanki hareket ediyormuş gibi görünmektedir* ( Taylor, 2012: 94).



Şekil 4. Phenakistoscope

Kaynak: <https://aykutcevik.wordpress.com/2019/12/09/hareketli-goruntunun-tarihi/> (Erişim: 11.04.2021 18:00)

“Phenakistiscope”, 19. yüzyıl içinde popülaritesini oldukça arttırmış olan bir eğlence aleti olarak karşımıza çıkmaktadır. *Popülaritesinin en önemli nedeni*

ise bir köpeğin koşmasını, bir atın atlayışını veya akrobatın hareketlerini defalarca izlemeye olanak vermesi olarak ifade edilebilir (Hünerli, 2005: 11). “Phénakistiscope” bir duvara ya da perdeye yansıtılmamıştır ancak buna rağmen üretim bandına girmeyi başarmıştır. Döneminde görüntü üretimi esnasında kullanılan görseller, fotoğraf değil sanatçıların el çiziminden oluşmaktaydı. *Hareket belirten bu çizimler, animasyonun başlangıcının sinemadan önce gerçekleştiğinin kanıtı olarak kabul edilmektedir* (Doğramacı, 2011: 13).

- **Zoetrope:** “Zoetrope” de durağan resimleri hareket halindeymiş gibi gösteren bir alet olarak ifade edilebilir. Üstü açık, silindir şeklinde olan ve iç kısmında bir silindir daha bulunan aletin iç kısmındaki silindire sırası ile farklı resimlerin eklenmesi ve dış kısımdaki silindire pencereler açılması ile oluşmaktadır. İç kısımda bulunan ikinci silindir belirli bir hızda hareket ettirildiğinde kafes görevini gören dış silindirdeki aletin içinde olan resimlerdeki nesnelerin hareket halinde olduğu görülmektedir. *İlk “Zoetrope” 180 yılında Çinliler tarafından kullanılmıştır. Yunan dilinde ise “hayat çemberi” anlamına gelmektedir* (Göktepe, 2015: 14).



Şekil 5. Zoetrope

Kaynak: (Göktepe, 2015: 15)

Çinlilerin “fantazileri görünür kılan boru” adını taktıkları “Zoetrope” modern olarak 1834 yılında İngiltere’de William George Horner tarafından icat edilmiştir. 1860’lı yıllardan itibaren ise Amerika Birleşik Devletleri’nde popüler hale gelmiştir (O’Hara, 2011: 5). *Merkezinden destekli ve bir desteğin dönmesi için tasarlanmış olan bir tambur olarak ifade edilen “Zoetrope”* (Kılıç, 2008: 188) keşfi ile Horner, birden fazla izleyici için aynaya gereksinim duymadan hareketli görüntüler oluşturan ilk kişi olarak kabul edilmektedir.

- **Flipbook:** İlk olarak 1868 yılında John Barnes Linnet tarafından icat edilen Flipbook, çizgi film ve animasyonun temel prensiplerinin kullanılması metodu ile çalışmaktadır. Art arda defter yaprakları sırasına benzer şekilde sıralanan çizim veya görsellerden oluşmaktadır. Geleneksel karton çizgi film yapım tekniğinin temelini oluşturan bu sistemin günümüzde de halen kırtasiyelerde, alışveriş mağazalarında satılmakta olduğu görülmektedir (Göktepe, 2015: 16)



Şekil 6. Flipbook

Kaynak: <https://www.pinterest.co.uk/pin/573575702538049992/> (Erişim: 12.04.2021 23:20)

*Sinema ve animasyondan bağımsız olarak basit icatlar arasında gösterilen “flipbook”, kamera veya merceğe gereksinim duymadan sadece el ile oluşturulabilmektedir (Erkan, 2021: 16). Okullardaki öğrencilerin defterlerinin kenarına çizdiği resimleri defter yapraklarını el ile hızlı bir şekilde döndürmesi ile de oluşabilmektedir (Williams, 2001: 15).*

- **Praxinoscope:** Fransız Emile Reynaud tarafından 1880 yılında icat edilmiştir. “Zoetrope”un daha basit ve gelişmiş bir versiyonu olarak da kabul edilmektedir. Praxinoscope parçalı aynalar ve resim bandından oluşmaktadır. Dairesel bir zemin üzerine resim bandı ve bu resim bandının orta kısmının üzerine de 10 köşeli parçalı ayna grubunun yerleştirilmesi ile oluşmaktadır. Söz konusu parçalı ayna sayısı ile resim bandındaki resim sayısı aynı olmak durumundadır. *Düzenek hızlı bir şekilde döndürüldüğünde aynaya yansıyan resimlerin hızlı geçişi ile hareket görüntüsü yansıması oluşturmaktadır (Göktepe, 2015: 16).*



Şekil 7. Praxinoscope

Kaynak: <https://chroniclesofanimation.wordpress.com/2013/03/12/charles-emile-reynaud-the-praxinoscope/> (Erişim: 18.04.2021 22:20)

Yukarıdaki bölümlerde ifade edilen tüm aletleri içinde buldukları dönemlerde insanlar ürkütücü olarak görebiliyorlardı.

*Mucizevi icatlar olarak görülen bu aletler herkeste büyük hayranlık uyanmasına neden olmaktadır. Bu hayranlık doğrultusunda birçok yeni teknik ve animasyon teknikleri de gelişme olanağı bulmuştur* (Erkan, 2021: 18).

## **B. Animasyonun Öncüleri**

Animasyonun tarihi gelişimi incelendiğinde sinemanın doğuşu ile animasyon da geliştiği görülmektedir. Sinemanın hareketli büyüüne kendini kaptıran dönemin sanatçıları bu alanla ilgili çeşitli çalışmalar yaparak karikatür karakterlerini hareketlendirip, canlandırma sinemasını yani animasyonun temelini oluşturmuşlardır. Animasyon sektörü ile ilgili ilk çalışmaları yapan sanatçılar ise dönemlerinin ünlü karikatüristleri olarak ön plana çıkmaktadırlar.

### **1. James Stuart Blackton**

James Stuart Blackton Melies'in izinden giderek canlandırma sinemasına büyük katkılarda bulunmuştur. 1900 yılında yaptığı "Büyülü Çizim" (The Enchanted Drawing) filmi içerisinde animasyon ilkelerini taşısa da ilk animasyon örneği olarak kabul edilmemiştir. 1906 yılında ise yaptığı "Gülünç Yüzlerin Mizahi Durumları" (Humorous Phase of Funny Faces) adlı film, tarihteki ilk animasyon film örneği olarak kabul edilmektedir. Blackton, söz konusu bu animasyon filmi ile stop-motion animasyon tarzını kullanmış ve kendinden sonra gelecek birçok sanatçıya yol göstermiştir (Balaban, 2007: 34).

### **2. Emile Cohl**

Sinemanın öncülerinden biri olarak kabul edilen Emile Cohl 17 Ağustos 1908 yılında "Fantasmagorie" filmi ile ilk geleneksel (elle çizim) animasyon film örneğini gerçekleştirmiştir. Cohl, önceleri Andre Gill ile karikatür çalışmaları yapmış, yirmi yıl boyunca karikatür ile ilgilenen sanatçı önce bir film şirketinde senaristlik daha sonra ise Blackton'un çalışmalarından etkilenerek ilk filmi olan "Fantasmagorie" için çalışmalara başlamıştır. İki yıl boyunca ön hazırlık yaparak filmin taslaklarını tamamlamış olan sanatçı, iki bin çizim ve üç dakikadan oluşan filmi, tek resimli çevrim işlemini olduğu gibi uygulayarak ilk ilkel canlı resim filmini gerçekleştirmiştir. Tek çevrimli film tekniğini kullanarak kahramanlarına bağımsız bir devinim kazandırmaya çalışmıştır. Cohl resimleri filme çekmeden

önce, saydam olmayan kartonlara çizmiştir (Hünerli, 2005: 15). 1908-1910 yılları arasında yetmişten fazla film üretmiştir. Cohl filmlerinde yalın bir çizgi kullanmaktadır. Nesnelerin birbirine dönüşmesine izin vererek ve mantık neden sonuç ilişkisine dayanmayan bir yapı kurmuştur (Balaban, 2007: 35).

### 3. Winsor McCay

Winsoe McCay, Amerika’da karikatür çizimleri ile ilgilenen bir sanatçı olarak ön plana çıkmıştır. Hem siyasi içerikli hem de resimli öyküler anlatan karikatür çalışmaları gerçekleştiren McCay, aynı zamanda hareketli eskizlerle izleyiciyi eğlendiren bir vodvil sanatçısıdır. McCay 1911 yılında yine kendisine ait olan resimli öykülerden biri olan “Küçük Nemo” (Little Nemo) dizisinin çizgi filmini yapmıştır. Filmde resimli öykü dizisinin karakterlerini kullanmıştır. Bu film ayrıca ilk renkli animasyon filmi olarak da bilinmektedir (Medin, 2017: 5).



Şekil 8. “Küçük Nemo” Filmi Görseli

Kaynak: <https://hyperallergic.com/129119/faster-than-sound-color-in-the-age-of-silent-film/> (Erişim: 22.04.2021 15:20)

1914 yılında yaptığı “Dinozor Gertie” (Dinosaur Gertie) filmi ise ilk karakter canlandırması yapılan animasyon filmi olarak bilinmektedir. McCay filmlerinde gerçekçiliği ön planda tutmaktadır. İnsanların, objelerin ve hayvanların formları gerçeğe yakın işlenmiştir.

Winsor McCay, animasyonu bir sanat olarak gören ve bu fikri ortaya atan ilk kişi olarak ifade edilebilir. McCay 1918 yılında yaptığı “The Sinking of the Lusitania” filmi yapılan en uzun animasyon olma özelliğini taşımaktadır.

#### **4. John Randolph Bray ve Earl Hurd**

Amerikalı ünlü karikatürist ve animatör olan John Randolph Bray, gerçekleştirdiği çalışmalarla animasyon endüstrisinin ticari potansiyelini ortaya çıkarmıştır. Bray, büyük emek isteyen animasyon sektörü için kullanılan yoğun iş gücü ve zamanı erkenden fark ederek, bu sorunların önüne geçmek için bir çözüm aramaya başlamıştır. Meslektaşlarının aksine Bray, animasyon sektörünün ticari yönüne önem vermiş ve bu nedenle üretim hızını arttırmaya yarayan araştırmalar gerçekleştirmiştir.

1914 yılında bir diğer animatör sanatçısı Earl Hurd ise John Rondolph Bray ile Bray Stüdyolarını kurmuşlardır. Hurd ve Bray 1914 yılında animasyonun temel yöntemlerinden biri olan sel animasyon tekniğini bulmuşlardır. Bu teknik sayesinde animasyon üretim hızı yarı yarıya artmış kullanılan emek ve efor ise yarı yarıya azalmıştır (Göktepe, 2015: 48).

#### **5. Pat Sullivan**

Avustralya'lı film yapımcısı ve karikatürist olan Pat Sullivan, ilk animasyon karakteri olarak kabul edilen Felix'i 1919 yılında tasarlamıştır. Felix the Cat adı ile yayınlanan dizi beş dakikalık bölümlerden oluşmaktadır. O dönem sinemasında henüz ses olmadığı için Felix sessiz animasyon olarak yayınlanmıştır.

#### **6. Max, Lou ve Dave Fleischer (Fleischer Kardeşler)**

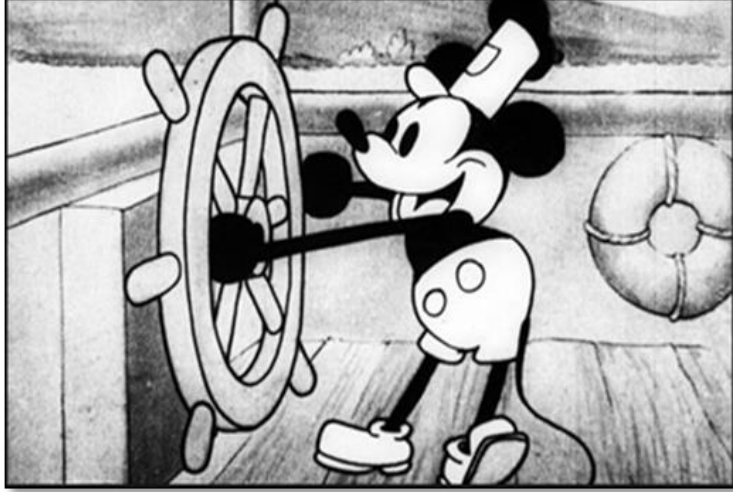
Avustralyalı çizgi roman ressamı olan Max Fleischer animasyon çalışmalarına 1921 yılında başlamıştır. "Mürekkep Hokkasından Çıkma" (Out of the Inkwell) ilk animasyon çalışmasıdır. Fleischer öykülerini anlatırken Amerikan toplumunun sorunlarını sarkastik bir dil ile ele almaktadır. Amerikan toplumun gözü pek ve atılgan olduğu taktirde kendine bir yer edinebilir düşüncesini eleştirmektedir (Balaban, 2007: 40).

Fleischer kardeşlerin başarılarını yakaladıkları asıl animasyon dizisi ise gemici Temel Reis (Popeye)'dir (Hünerli, 2005: 18). Amerikan sinemasını ve Hollywood yıldızlarını eleştirmek amacı ile tasarladıkları bir diğer karakter ise Betty Boop'dur. Betty Boop karakteri dünya çapında tanınmıştır. Bu karakter Holywood sinemasının yarattığı cinsellik saçan yıldızların bir yansımasıdır.

Max Fleischer'in animasyon dünyasına katmış olduđu en büyük yenilik ise elle çizimde oluşacak hataların önüne geçmek maksadıyla icat ettikleri hareket takibi (rotoskop) tekniğidir. Patentini aldıkları bu icat animasyonda yeni bir dönüm noktası olmuştur.

## 7. Walt Disney

1901 yılında Illinois Chicago'da dünyaya gelen Walter Ellas Disney, animasyonun en büyük öncülerinden birisi olarak kabul edilmektedir. 1920'li yıllarda Kansas City de karikatürist olarak çalışan Disney çalıştığı reklam ajansı ile animasyon yaşamına girmiştir. 1923 yılında Kansas City'den Hollywood'a geçerek ilk animasyon stüdyosunu kurmuştur. O yıl Disney ilk animasyon işi olan "Alice Çizgi Film Dünyasında" (Alice in Cartoonland) dizisini yayınlamıştır.



Şekil 9. Mickey Mouse Karakteri

Kaynak: [https://www.akmmall.com/?product\\_id=90295927\\_34](https://www.akmmall.com/?product_id=90295927_34) (Erişim: 17.05.2021 18:20)

Karikatürist olan Disney daha sonra kendisi gibi usta bir animatör olan Ub Iwerks ile Walt Disney'in meşhur karakteri Mickey Mouse'u yaratmıştır. Mickey Mouse'un üretiminden sonra Iwerks ve Disney, insansı hayvan formunda birçok karakter tasarlamıştır. Bu karakterlerin birçoğu ise derin karakter yapıları ile Amerikan toplumunda bir düşünce ya da insan yapısını temsil etmektedir.

Disney, animasyon yapımlarında birçok konuda öncü olmuştur. İlk sesli animasyon, ilk tam renkli animasyon ve ilk uzun metraj animasyon filmi bunların birkaç örneğidir. Gerçekçiliğe oldukça fazla önem veren Disney abartının her



türlüsünden kaçınmaya çalışarak çalışmalarında daha gerçekçi bir tutum sergilemişlerdir. Gerçekçiliği sağlamak için derinlik ve hareket yumuşaklığına önem verilmiştir. Disney karakterlerini tasarlariken çizilen karakterler için belirli bir ağırlık merkezi oluşturup, karakterleri fizik yasalarına uygun olarak tasarlamışlardır. Karakterlere daha fazla derinlik katmak için renklendirme işlemlerinde sulu boyadan, yağlı boyaya geçiş yapmışlardır. Bu sayede daha dokulu ve tok tonlar elde ederek daha gerçekçi karakterlere ulaşmışlardır. Disney, genel olarak her zaman *çocuklar için film yapmadığını, yaşı altı da olsa altmış altıda olsa herkesin içindeki çocuk için film yaptığını* ifade etmektedir (Chen, 2021: 17).

Walt Disney Stüdyoları yaptıkları animasyonlarla izleyicilerin beğenilerini toplasa da çizimlerinde ve animasyonlarında birtakım teknik sıkıntılar ve kısıtlamalar olduğunu düşündükleri için henüz tam istedikleri noktaya ulaşamamışlardır. Bu sebepten ötürü, Los Angeles’da bulunan “Don Graham of the Chouinard Art Institute” de animatörlerin kendilerini geliştirmeleri için sınıflar kurularak eğitimler aldırılmıştır. Animasyon çizimi üzerine kurulan bu sınıflarda animatörler birbirleri ile etkileşime geçerek fikirlerini paylaşmışlar, animatörler karakter animasyonu üzerine çeşitli denemeler ve araştırmalar yapmışlardır. Bu sınıflardaki animatörlerin birbiri ile yaptıkları beyin fırtınası sonucu günümüzde bile hala kabul gören ve Disney’in animasyon dünyasına kattığı prensipler burada ortaya çıkmıştır. Disney Stüdyolarında çalışan animasyon sanatçıları Frank Thomas ve Ollie Johnston, 1981 yılında yayınladıkları “The Illusion of Disney Animation” (Disneyin Animasyon İlizyonu) adlı kitaplarında “Animasyonun 12 Prensibi” olarak anılan bu prensiplerden bahsetmişlerdir. Bunlar kısaca şu şekilde sıralanabilmektedir:

- **Squash and Stretch (Sıkmak ve Germek):** Söz konusu bu ilke, nesnelerin kendi hız, ivme ağırlık ve kitlelerini vurgulamak için uzamalarını ya da daralmalarını ifade etmektedir. Animasyon karakterlerinde de kullanılan bu teknik, karakterlere daha dinamik ve estetik bir hareket sunmaktadır.
- **Anticipation (Hareketi Tahmin Etme):** Hareketi Tahmin Etme ilkesinde karakterin, izleyiciye bir sonraki sahnede olacak

hareketi, bir önceki sahnede aldığı poz ile ipucu olarak vermesi olarak ifade edilebilir.

- **Staging (Yerleştirme):** Yerleştirme, bir fikrin açık ve net bir şekilde sunulmasıdır. Çok kapsamlı bir ilke olarak kabul edilen yerleştirme, animasyon filminin birçok alanını içine alır. Oyunculuk, zamanlama, kamera, açılar ve sahnelemede uygulanabilmektedir. Bu teknik ile izleyicilerin nereyle ilgilenip, nereye odaklanacağı daha önceden planlanır ve izleyici animatörlerin yönlendirmeleri ile doğru noktaları keşfedebilmektedir.
- **Straight Ahead action And Pose to Pose (Duruş Hareketleri):** Bu prensip üzerinde çalışarak animasyon yapılırken iki farklı yöntemden yararlanılmaktadır. İlk yöntemde başlangıç hareketi çizilmekte, daha sonra devam eden hareketler arka arkaya çizilerek devam edilmektedir. Diğer yöntemde ise ana hareketler tamamlandıktan sonra ara hareketler çizilerek animasyon tamamlanmaktadır.
- **Follow-Through and Overlapping Action (Hareketle Örtüşme Eylem ve Hareketi Tamamlama):** Bu prensipte dikkate alınacak en temel özellik tasarlanan karakterin hareketi ile vücut parçaları ve uzantılarının gövdenin arkasından sürüklenmesi ve gövde durduğunda harekete devam edilmesidir.
- **Slow In and Slow Out (Yavaşlamaya Giriş ve Yavaşlamadan Çıkış):** Neredeyse tüm animasyon hareketlerinde kullanılan bu prensip, hareketin yavaştan başlayarak hızlanması ve tekrar yavaşlayarak durması ile sonuçlanmaktadır. Hareket içinde bir akış oluşmasını sağlayan bu ilke, gerçekçi harekete ulaşmadaki en önemli yöntemlerden biri olarak ifade edilebilir.
- **Arcs (Yay):** Animasyon filmlerindeki mekaniksel hareketi kırarak daha esnek ve elastik görüntü oluşmasını sağlayan bir tekniktir.
- **Secondary Action (Tamamlayıcı İkincil Hareket):** Genellikle “Overlapping Action” prensibi ile karıştırılan bu ilke Thomas ve

Johnston'a göre oldukça farklı ele alınan bir tekniktir. Ek hareketler, karakter animasyonuna daha fazla boyut kazandırmak için ana hareketi destekleyen jestler olarak da görülebilmektedir.

- **Timing (Zamanlama):** Zamanlama animasyonun gerçekçiliğini belirleme de en temel prensiplerden biridir. Hareketin daha organik gözükmesini sağlayarak izleyicinin gözüne daha gerçekçi bir görüntü sunmaktadır. Animasyon filmlerinde zamanlamayı etkileyen en büyük faktör ise kare sayısıdır. Bir sinema filminde 24 kare vardır bir saniyelik bir hareket 24 resim karesi ile tamamlanır. Animasyonda ise bu durumlar daha değişkenlik gösterebilmektedir. Durağan yavaş bir sahnede kare sayıları fazla kullanılarak akış sağlanmaktadır. Olması gerekenden daha az kare kullanılırsa da sahnede kesiklikler oluşacak ve izleyici bundan rahatsızlık duyacaktır. Hareketli bir sahnede ise kare sayıları daha az olmakta ve bu sahnedeki hareketi daha dinamik hale getirilmektedir.
- **Exaggeration (Abartı):** Disney animasyonlarında gerçekçilik ön planda bulunmaktadır; ancak Walter Elias Disney animatörlerden karakterlere abartı özelliğini arttırmalarını isteyerek kısa bir kafa karışıklığına sebep olmuştur. Disney'in animasyon filmlerinde kullandığı gerçekçilik ögesi fiziksel ya da orantısız olarak gerçekçi yapmaktan ziyade, hareketin fikrini ve özünü daha görünür ve gerçekçi kılmak demektir.
- **Solid Drawing (Kaliteli Çizim):** İyi bir animatör aynı zamanda çok iyi bir çizim yeteneğine sahip olmalıdır. Yaptığı çizimleri her açıdan sistematik olarak oluşturması ve karakteri her açıdan ve her pozda formda bozulmalar olmadan kaliteli çizim ile yansıtması gerekmektedir.
- **Appeal (Çekicilik):** Çekicilik başından beri en temel ve en önemli prensiplerden biridir. Çekicilik kavramı ile akla ilk gelen sevimli hayvanlar olsa da buradaki temel olgu aslında izleyicinin animasyondan beklediği tüm görsel güzelliği kapsamaktadır. Çekici

bir kalite, hoş bir tasarım, sadelik ve anlaşılabilirlik söz konusu bu prensibin temellerinden olmaktadır.

Söz konusu bu on iki prensip, animasyon yasalarını baştan yazarak yeni bir düzen oluşturmuştur. Bu sistemi Disney bulmuş olsa da günümüzde neredeyse bütün animasyon sektörü bu prensiplere göre çalışmalar yapmaktadır. Birçok üniversitede animasyon eğitimi alan animatörler, animasyonun on iki temel prensibi üzerine eğitimlerini tamamlamaktadır.

### C. Animasyon Teknikleri

Önceki bölümlerde ifade edilen birçok teknik cihazın animasyonun temelini oluşturması neticesinde içinde bulunduğumuz dönemde birçok animasyon türü ile karşı karşıya bulunmaktayız. İnsanların hareketli görüntülere oluşan ilgisi ile hareketli görüntüyü oluşturan görsellerde sanatçılar açısından farklı diller ve teknikler üretme yöntemi olarak ortaya çıkmıştır. Bunun yanı sıra bilgisayarın keşfi ile insanların hayallerinde yarattığı dünyalar gerçeğe yakın bir şekilde ifade edilmeye başlanmıştır. Bu doğrultuda animasyonu ortaya çıkaran birçok tür günümüzde bulunmaktadır.

	Film Sayısı	Toplam Gelir	Ortalama Gelir	Pazar Payı
1 Reel Çekim Ağırlıklı Animasyon	13,341	\$176,458,338,408	\$13,226,770	78.40%
2 Animasyon Ağırlıklı Reel Çekim	198	\$22,418,725,997	\$113,225,889	9.96%
3 Dijital Animasyon	309	\$22,102,718,50	\$71,529,833	9.82%
4 Sel Animasyon	154	\$3,129,259,031	\$20,319,864	1.39%
5 Stop – Motion Animasyon	36	\$673,396,273	\$18,705,452	0.30%
6 Çoklu Üretim Yöntemleri	22	\$36,024,471	\$1,637,476	0.02%
7 Rotoskop	4	\$8,468,385	\$2,117,096	0.00%

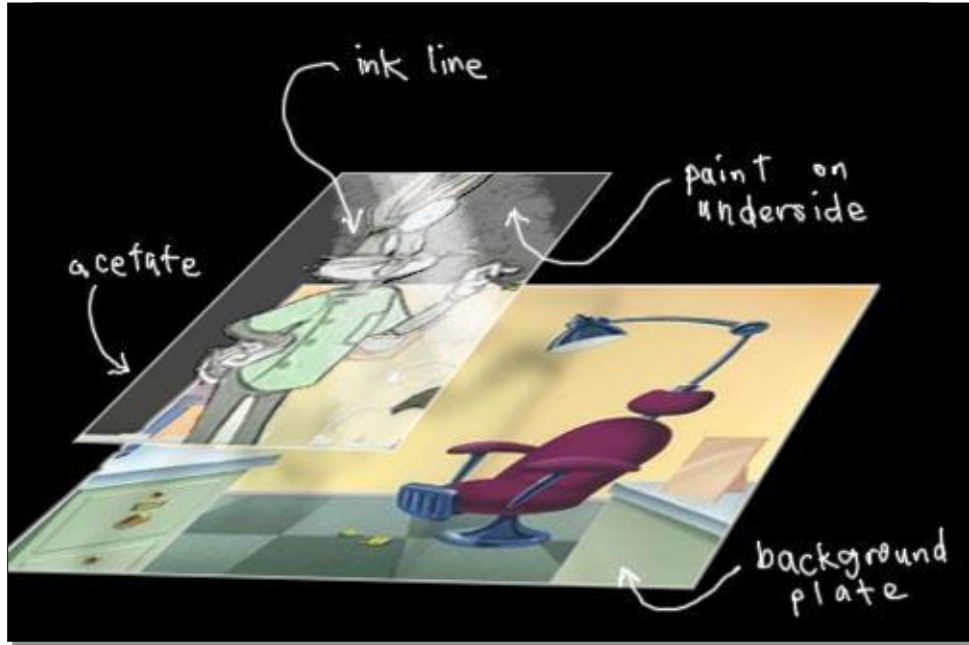
Şekil 10. 1995 İle 2019 Yılları Arasında Yapılan Animasyon Üretimlerinin Yöntemlerine Göre Dağılımları

Kaynak: (Yılmaz,2019:41)

Tablo 1’de de görülebileceği üzere 1995 – 2019 yılları arasında en fazla üretim reel çekim ağırlıklı animasyon türünde gerçekleşmiştir. Bu türü animasyon ağırlıklı reel çekim ve dijital animasyon izlemektedir. Toplam gelirler üzerinden bir değerlendirmek yapılmak istendiğinde ise %9,96 oran ile dijital animasyon önemli oranda sektörden pay almaktadır.

## 1. Sel Animasyon

Söz konusu bu tür bilinen en eski teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Birçok insanın ise çocukluğunda mutlaka bir kez dahi olsa denediği bir metottur. En basit olanında en karmaşık olanına değin animasyonun temeli bu tür ile oluşmuştur. 1930 ve 1940’lı yıllarda bu teknik ile çalışan Hollywood’un yanı sıra günümüzde bu teknik ile çalışan birçok stüdyo da bulunmaktadır. *Geleneksel yöntem olarak da ta bir edilen bu yöntem ile oluşturulmuş animasyonlar arasında Aslan Kral (1994), Mısır Prensi (1988), Akira (1998), Sprited Away (2001) başta gelmektedir* (Erkan, 2021: 19-20). Bir başka ifade ile sel animasyon, ana kareler ile başlamaktadır.



Şekil 11. Sel Animasyon Görseli

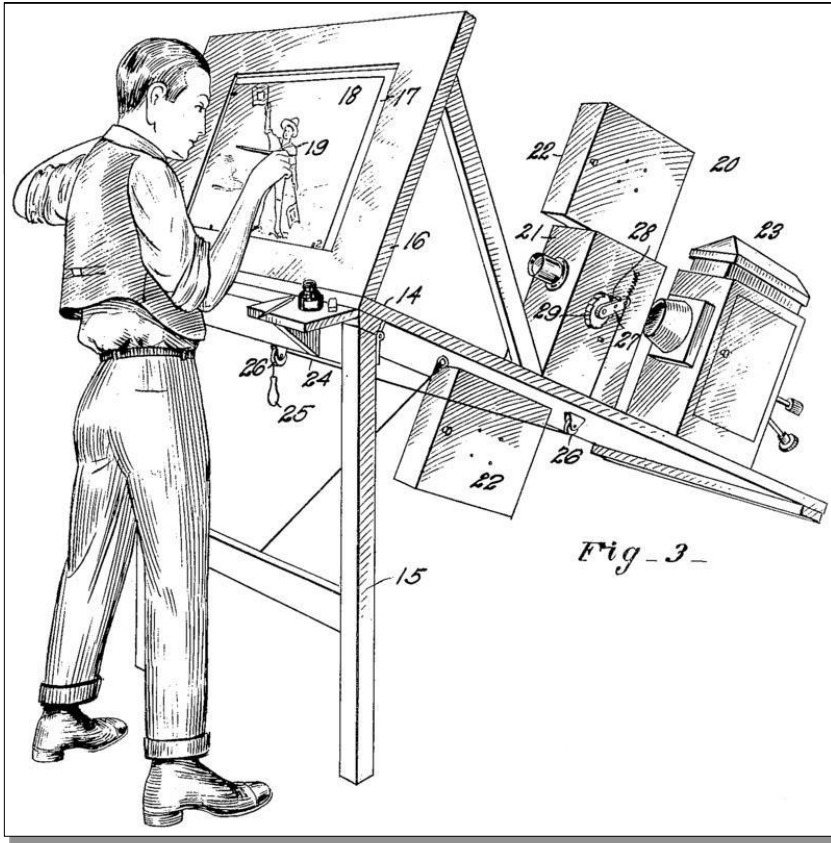
Kaynak: <https://br.pinterest.com/pin/159244536795413134/> (Erişim: 04.05.2021 18:20)

1915 yılında Earl Hurd tarafından ilk kez patenti alınan sel animasyonu, geleneksel olarak mavi kalem ile çizilmektedir. Sonraları tasarımın

tamamlanması için mürekkeple devam edilmiştir. *Ayrı ayrı mürekkeplenmiş çizgi çizimleri ile animasyon masasındaki önceden delinmiş animasyon kâğıdı üzerine hazırlanmaktadır* (Selby, 2013: 131).

## 2. Rotoskop

Rotoskop ilk kez 1915 yılında Fleischer kardeşler tarafından meydana getirilmiştir. 1917 yılında ise patenti alınmıştır. Genel olarak canlı hareketli filmin bir çizim tahtasına yerleştirilerek yarı saydam yüzeye yansıtılmasına olanak veren bir cihaz olarak ifade edilebilir.



Şekil 12. 1918 yılı Max Fleischer'in Rotoskopu Çizimi

Kaynak: <https://alltimelouise.wordpress.com/2014/02/04/rotoscoping/>  
(Erişim: 10.05.2021 20:38)

Canlı hareketli filmlerdeki kahramanların hareketlerinin birebir taklidi amacını taşımayan bu teknikte görünümeler oldukça farklılık içinde bulunmaktadır. Görsel efektler için ise oldukça uygun bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarih boyunca etkisini hiçbir zaman kaybetmemiş olan bu teknik ile birçok farklı uygulama kullanılmaktadır. *İlk icat edildiği dönemde çizgi filmler*

üzerinde etkili olsa da içinde bulunduğumuz dönemde video efekt, klip ve benzeri uygulamalarda karşımıza çıkmaktadır (Erkan, 2021: 21).

### 3. Stop Motion

Bilindiği üzere animasyon, hareketsiz nesnelere hareket yanılması sağlanması ile yapılan aktarım ilkesine dayanmaktadır. Stop-motion tekniği ise objelerin duruşlarında ya da yerlerinde yapılan herhangi bir küçük değişimlerin teker teker fotoğraflanıp dizilmesi ile meydana gelen hareket yanılmasıdır. Tercihe göre ise objeler canlı veya cansız olabilmektedir (Hünerli, 2000: 62). Genel olarak ifade etmek gerekirse kamera önünde canlı veya cansız objelerin çerçeveler şeklinde değiştirilerek gerçekleştirilen teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. *Bu teknik arka arkaya dizilen görüntüler ile durağan halde bulunan objelerin tek bir görüntüsünün alınması ve animatörün nesneye hayat vermesi ile onu şekillendirmesini takiben ikinci görüntünün olduğu bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır* (Erkan, 2021: 22).



Şekil 13. Cinemovie Stop Motion Sahnesi

Kaynak: <https://cinemovie.tv/interviews/paranorman-filmmakers-on-choosing-long-process-of-stop-motion-animation> (Erişim: 12.05.2021 19:50)

Bir başka ifade ile stop motion, üç boyutlu objelerin veya insanların kukla gibi hareket ettirilmesi ve fotoğraflanması neticesinde hareket yanılması tekniği olarak da tanımlanmaktadır. Hünerli (2000: 62) ise bu tekniği tanımlarken nesnelere çeşitliliğine vurgu yaparak “nesne canlandırma” ifadesini kullanmayı

tercih etmiştir. Hünenli'ye (2000: 62) göre *nesne canlandırma tekniğinde canlı veya cansız her objenin söz konusu bu teknik ile kullanılabilceđi açıktır*. En genel ifadesi ile ise stop motion tekniđi *hareketsiz objelerin hareket yanılısaması oluşacak bir biçimde hareket ettirilip fotoğraflanarak dizilmesi olarak da tanımlanmaktadır* (Kalyoncu, 2019: 10).

#### 4. Bilgisayar Destekli Animasyonlar

Günümüzde teknolojik gelişmeler ve bunların neticesinde ortaya çıkan deđişimlerle birlikte bilgisayar ortamında elde edilen görüntüler bilgisayar destekli animasyonlar olarak ifade edilebilir. Bu teknik genel olarak iki boyutlu ve üç boyutlu olarak ayrı ayrı ifade edilebilir. İki boyutlu animasyonlarda iki boyutlu biçimlerin x ve y olarak ifade edilen düzlemlerde çeşitli yazılımlar vasıtasıyla hareket ettirilmesi gerekmektedir. *Üç boyutlu animasyonlarda ise yapılan tasarımlar x, y ve z olarak ifade edilen düzlemlerde canlandırılmaktadır* (Kalyoncu: 2019: 11). Bilgisayar destekli animasyonların ortaya çıkışında en önemli nedenler arasında zamansal açıdan daha hızlı oluşu, maddi anlamda harcamalar dengesinde daha basit bir yöntem olarak kabul edilmesi, daha az insan gücü gerektiren ve artan rekabet koşullarında daha hızlı iş üretilmesine olanak sağlaması sıralanabilmektedir.



Şekil 14. İlk Üç Boyutlu Animasyon Filmi “Toy Story” (Oyuncak Hikayesi),  
Bilgisayar Destekli Animasyon Örneđi

Kaynak: <https://g1.globo.com/ro/rondonia/noticia/2019/06/20/toy-story-4-estreia-nos-cinemas-de-porto-velho.ghtml> (Erişim: 15.03.2022 18:50)



Çizgi film, mühendisli faaliyetleri, mimarlık faaliyetleri, sanayi, bilim, eğitim gibi birçok farklı alanda kullanılan bilgisayar destekli animasyonlar, birbirini takip eden birçok etkenin bir araya gelmesi ile oluşmaktadır. Bilgisayar destekli animasyonlarda genel olarak kare kare ve gerçek zamanlı olmak üzere iki farklı yöntem kullanılmaktadır. Kare kare animasyon yönteminde her kare teker teker görselleştirilmektedir ve aktarılmaktadır. Gerçek zamanlı animasyonlarda ise görüntüler doğrudan gösterilecekleri hızda oluşturulmaktadırlar. *İlk yöntemde sinema, televizyon ile reklam filmleri; ikinci yöntemde ise simülasyonlar, gezinti biçimindeki işlerde kullanılmaktadır* (Kalyoncu, 2019: 11).



### III. TÜRKİYE’DE ANİMASYON

Dünyanın en hızlı şekilde büyüyen sektörleri arasında gösterilen animasyon sektörü, Türkiye’de de sürekli bir yükseliş içinde bulunmaktadır. Ülkedeki hızlı ilerlemenin nedenleri incelendiğinde animasyon alanında eğitim veren özel veya kamu kurumlarının fazlalığı, nitelikli işgücü ve işgücü maliyetlerinin gelişmiş diğer ülkelere göre daha az olması, hem Avrupa hem de Asya pazarına yakın olunması, animasyon izleyicisinin fazlalığı, sektörel teşviklerin bulunması, üniversiteler ve sanayi alanındaki işbirlikleri, ülkenin sahip bulunduğu genç nüfus ve ülkenin zengin tarihi ve kültürel bir mirasa sahip olması gibi nedenler gösterilebilmektedir (BEBKA, 2005: 10).

Türkiye’de yerli animasyonların ilerlemesine neden olan en önemli gelişme 2011 yılında radyo ve televizyonların kuruluşu ve yayın hizmetleri hakkındaki kanunun çıkarılması olarak gösterilmektedir. 2011 yılında Türkiye Büyük Millet Meclisi’nde kabul edilen bu kanuna göre;

*“Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtması zorunludur. Çocuk yayınlarının yayınlanma saatleri ve sürelerine yönelik istatistiksel veriler ile üretim yerine ilişkin bilgiler aylık dökümler hâlinde Üst Kurula bildirilir”* (TBMM, 2011).

Söz konusu bu kanunun çıkarılmasını takiben çok sayıda animasyon film stüdyosu kurulmuş ve sayıları artış gösteren çocuklara yönelik kanallarda animasyon film içerikleri artış göstermiştir.

2011 yılında yaşanan bir diğer önemli gelişme ise tamamı “motion capture” yöntemi ile gerçekleştirilmiş uzun metrajlı animasyon olan “Allah’ın Sadık Kulu” filmin uzun bir çalışma neticesinde üretilmesi olayıdır.

2013 yılında gerçekleştirilen bir diğerk animasyon filmi “Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu” Kültür Bakanlığı’nın destekleri ile gösterilmiştir. Film gösterim sayıları düşük olarak gerçekleşse de filmin kalitesi uluslararası standartlara yakın bulunmuştur (Göktepe, 2015: 75).

2015 yılının sonlarında gösterime giren “Kötü Kedi Şerafettin” animasyon filmi ise küçüklerin aksine büyüklere yönelik de gerçekleştirilmiş olup, yetişkin animasyonuna bir örnek teşkil etmektedir.

## **A. Türkiye’de Animasyonun Tarihsel Gelişimi**

Türkiye’de animasyonun tarihi süreç içinde değerlendirildiğinde 1900’lü yılların başına kadar gitmektedir. *Bilindiği üzere 1908 yılına kadar ülkede yayınlanmış herhangi bir görüntü veya film bulunmamaktadır* (BEBKA, 2005: 10). 1908 yılında ilk olarak toplu gösterime uygun salonlarda sinema filmleri ve çeşitli görüntüler gösterilmeye başlanmıştır. 1930’lı yıllardan itibaren ise özellikle başta Disney yapımları olmak üzere birçok animasyon filmi gösterilmiştir. *Ülkede yayınlanan ilk çizgi film ise 1932 yılında Kadıköy Opera Sinemasında gösterime giren “İskelet Dansı” isimli çalışma olmuştur* (Göktepe, 2015: 66).

### **1. 1930 – 1980 Arası Yıllar**

Önceki bölümde de ifade edildiği üzere Türkiye’de ilk çizgi film 1932 yılında “İskelet Dansı” isimli filmidir. Özellikle söz konusu bu yıllarda karikatür sanatçısı Cemal Nadir Güler’in animasyon çalışmaları ile ilgili gayretleri olmuştur. “Amcabey Plajda” çalışması bu dönemde ortaya çıkmıştır (Göktepe, 2015:66). Bunun yanı sıra aynı dönemde “Fertek Rakı”, reklam amacıyla sinemalarda tanıtım animasyonlarının sinemalarda gösterimini sağlamıştır (Balaban, 2007: 75).

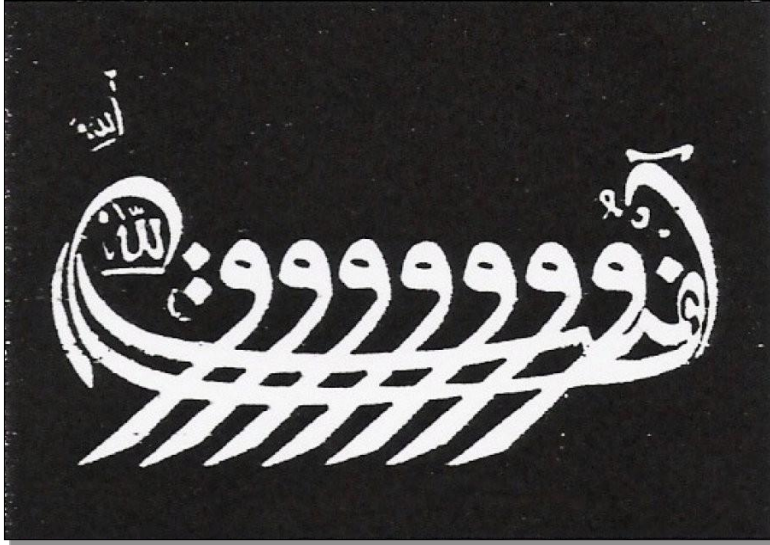
1940’lı yıllar incelendiğinde sinemalarda gösterim öncesi reklam filmlerinin yayınlanmaya başlanması ve bu reklam filmlerinin genellikle animasyonlardan oluşması ile bu yönde taleplerde de artış gözlenmiştir. *“Ülkede ilk profesyonel çizgi film deneyimi ise 1947-1949 yılları arasında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde görevli Vedat Ar’ın verdiği kurslar ile başlamıştır. Vedat Ar’ın öğrencileri ile gerçekleştirdiği “Zeybek Oyunu” isimli çalışma Türkiye’nin ilk*

*animasyon filmi olarak kayıtlara geçmiştir” (Göktepe, 2015: 67). Bu çalışmanın yanı sıra yine bu yıllarda deneysel çalışmalar da karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; “Eflatun Nuri Erkoç “Dolmuş Şoförü” adlı filminde film şeritleri üzerine mürekkep ile çizimler yaparak 37 karelik bir animasyon filmi oluşturmuştur” (Kaba, 2014: 174-175).*

*“1950’li yıllara bakıldığında ise 1951 yılında yapımı gerçekleşen “Evvel Zaman İçinde” Türkiye’de yapılan ilk çizgi film, ilk renkli film ve ilk uzun metrajlı film olarak tarihe geçmiştir. 1947 yılında ülkenin ilk animasyon filmini yapan Vedat Ar, bu yıllarda “Filmar” isimli stüdyoyu kurarak animasyon filmleri üretmeye devam etmiştir. “Filmar” ile aynı zamanlarda kurulan “İstanbul Reklam Ajansı” ise karikatür sanatçıları bünyesinde toplayarak çizgi filmler gerçekleştirmeye başlamıştır. Söz konusu bu ajans dönemin karikatür sanatçıları ile yaptığı çalışmalarla adeta bir okul görevi üstlenmiş olup, birçok yeni animasyoncunun yetişmesine ortam hazırlamıştır” (Göktepe, 2015: 68).*

1960’lı yılların başında sinema reklamlarında animasyonun kullanılması oldukça popüler bir duruma gelmiştir. *Bu dönemde faaliyetlerine başlamış olan Kare Ajans, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin & Benice Animasyon, Nadir Reklam, Radar Reklam ve Karikatür Reklam gibi birçok ajans, ülkede animasyonun bu yolla gelişmesine katkı sunmuşlardır (Yılmaz, 2019: 53) (Hünerli, 2005: 59). Özellikle bu yıllarda karikatür Orhan Büyükdoğan’ın gerçekleştirdiği “İzocam” reklam filmi 2000’li yıllarda dahi reklam kuşaklarında yerini alabilmiştir. Bu anlamda bir başyapıt olarak değerlendirilen reklam filmi, ülkede gerçekleştirilmiş reklam amaçlı çizgi film alanında da bir başyapıt niteliğinde bulunmaktadır. Yine bu yıllarda Oğuz Aral ve Ferruh Doğan gibi karikatürler de “Koca Yusuf” ve “Direklerarası” gibi dönemin önemli çalışmalarına imza atmışlardır. Söz konusu bu çalışmalar karakter ve konu anlamında geleneksel bir yapıda olmalarına rağmen çizgi olarak daha Batılı olarak ifade edilebilir (Kaba, 2014: 178). Bu dönemin en önemli gelişmesi ise televizyonun yayın hayatına başlamış olmasıdır. Önceki dönemlerde sadece sinema salonları için hazırlanan reklam filmleri, televizyon içinde hazırlanmaya başlanmıştır. Bu andan itibaren artan animasyon ve çizgi film talebini karşılayabilmek için ise sinemasal ve estetik niteliği daha zayıf çalışmalar ortaya çıkmak durumunda kalmıştır (Ünver, 2002: 48).*

1970 yılında ortaya çıkan “Evliya Çelebi” ve “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” filmleri oldukça ön plana çıkmış ve “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” filmi Antalya 2. Altın Portakal Şenliğinde ödüle layık görülmüştür. Söz konusu bu film o güne kadar gösterilmiş olan filmlerden oldukça farklıdır. Türk hat sanatçılarının çalışmalarından çıkış yapan söz konusu bu çalışma Türkiye’nin yanı sıra Fransa’dan da bir ödül ile dönmüştür. Özellikle televizyonun ülkeye gelişiyle artan reklam filmi talepleri animasyonun gelişimine büyük katkı sağlamıştır. 1970’li yılların sonuna doğru ise reklam filmleri sinema salonlarından daha çok televizyon için gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Bunda en büyük etken 1973 yılında kurulmuş olan Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu’dur.



Şekil 15. Tonguç Yaşar “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” Filminden Bir Görsel

Kaynak: <https://www.tsa.org.tr/tr/yazi/yazidetay/67/%EF%BF%BDmentu-gemisi-nasil-yurudu> (Erişim: 20.05.2021 21:09)

1978 yılına gelindiğinde Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu’nda (TRT) yabancı kültür ürünü olan çizgi filmlerde yer almaya başlamıştır. Bunun yanı sıra *TRT Türk kültürünü de ön plana çıkarmak ve yerli yapım çizgi filmler üretmek amacıyla Derviş Pasin ve Ateş Benice ile çalışmalara başlamıştır* (Kaba, 2014:179).

1980’li yıllar Türk animasyon sanatçıların yurt dışına açıldığı ve ödüller aldıkları bir dönem olmuştur. Bu dönemde ortaya çıkan “Stereo”, “Tombişin Öyküsü”, “Quick Case” yurt dışındaki çeşitli yarışmalardan ödüller ile

dönmüşlerdir. Bu yıllarda animasyon stüdyolarının TRT ile yaptıkları anlaşmalar ile hem çizgi filmler hem de devlet kurumlarının yaptırdığı eğitici animasyon filmleri gerçekleştirmeye başlamışlardır. “Tomurcuk”, “Servinin Fırçasından”, “Uykudan Önce”, “Deli Dumrul”, “Dede Korkut Masalları”, “Boğaç Han”, “Karıncı Ailesi”, “Evliya Çelebi”, “Süper Cıvıv” gibi çalışmalar bu dönemde ortaya çıkmıştır.

## 2. 1980 – 2000 Arası Yıllar

1990 yılında TRT’de çizgi filmler ile ilgili meydana gelen bir yolsuzluk durumu ile ilgili TRT bu günlerde yapımlardan desteğini geri çekmiştir. Bunun üzerine *TRT ile iş yapan birçok animasyon stüdyosu bu dönemde kapanmak durumunda kalmıştır* (Hünerli, 2000: 65). Eğitim anlamında bir inceleme gerçekleştirilecek olursa ise 1990 yılına kadar ülkedeki Güzel Sanatlar ve İletişim Fakültelerinin birkaçında animasyon ile ilgili dersler olduğu görülmektedir. 1990 yılında kurulan Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü, ilk animasyon bölümü olarak tarihe geçmiştir. Kültür Bakanlığı’nın ve Diyanet İşleri Başkanlığı’nın bu yıllarda yaptırdıkları “Manas Destanı”, “Dedem Korkut”, “Ak Tay”, “Bir Hikâye Bir Ders”, “Bosna Alevler İçinde”, “Küçük Mücahit” ve “Nasreddin Hoca” gibi çizgi filmler ön plana çıkmıştır. 1993 yılının önemli gelişmesi ise bu yıl içinde kurulmuş olan Çizgi Filmciler Derneği’dir. Derneğin kuruluş amacı ülkede çizgi film alanının gelişimine katkı sunmak, çizgi film yapımcılarını bir araya getirmek ve Türk kültürünü çizgi filmler aracılığıyla tanıtmak olarak gerçekleşmiştir. *Ülkedeki animasyon alanının gelişimi ile birçok sanatçı da bu yıllarda yurt dışında projelerde görev almışlardır* (Göktepe, 2015: 72-73).

2000’li yıllar ülke için olumlu gelişmelerin yaşandığı bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yıllarda animasyon ve çizgi filmler ile ilgili kurulan bölümlerde eğitim alanında da önemli gelişmeler yaşanmıştır. 2008 yılında TRT Çocuk yayın hayatına başlamış ve çocuklara yönelik önemli yapımlar gerçekleştirilmiştir. Bugünden sonra yerli yapım animasyonların ve çizgi filmlerin de sayısı oldukça artmıştır. *2009 yılında ise Türkiye’nin ilk üç boyutlu çizgi filmi olan “Keloğlan” TRT Çocuk kanalında yayınlanmaya başlamıştır* (Göktepe, 2015: 74).

### **3. 2000’li Yıllardan Günümüze Animasyon**

Günümüzde yerli yapım animasyonlarla ilgili en önemli gelişme 2011 yılında çıkarılan radyo ve televizyon kuruluşları hakkında çıkarılan kanun olmuştur. Bu kanun ile birçok yeni animasyon stüdyosu kurulmuş ve özellikle çocuk kanallarında yerli yapımların sayısı oldukça artmıştır. 2011 ve 2015 yılları arasında gösterime giren “Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu”, “Allah’ın Sadık Kulu” ve “Kötü Kedi Şerafettin” animasyon filmleri ile “motion capture” yöntemi ile yapılmış bir animasyon filmi ile ilk yetişkin animasyonuna örnekler sergilenmiştir. Bu doğrultuda günümüzde yayınlanan yapımlara örnek vermek gerekirse ise “Pepee”, “Rüyanın Günlüğü”, “Küçük Hezarfen”, “Leylek Kardeş”, “Tel Ali”, “Tilki”, “Köstebekgiller”, “Harika İşler Takımı”, “Nane ile Limon”, “Cille” ve “Dede Korkut” ön plana çıkmaktadır.



## IV. ANİMASYON FİLM TÜRLERİ

### A. Çocuk Animasyonu

Günümüzde çocuklar boş vakitlerini çizgi film izleyerek geçirmektedirler. Televizyonun yanı sıra sosyal medya mecraları, oyuncaklar ve internet ortamı düşünüldüğünde çizgi film karakterleri ile içli dışlı bir pozisyonda bulunmaktadırlar. Çocuk animasyonları dünya üzerinde oldukça gelişmiş bir durumda özellikle çocuklar için de kolay erişilebilir nitelikte bulunmaktadır. İnternetin yanı sıra YouTube gibi sosyal mecra kanalları ve televizyonda yer alan sadece çocuklara yönelik yayınlar gerçekleştiren televizyon kanalları buna en önemli örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

En önemli özelliği çocuklarının sınırsız hayal gücünün gelişimine katkı sağlaması olan çocuk animasyonları, çocukların yaşayarak öğrenmeleri noktasında önemli bir kaynak niteliğinde bulunmaktadır. Bir yandan çocukların sıkılmadan bir etkinlik gerçekleştirmelerini sağlayan söz konusu bu animasyonlar, diğer yandan da öğrenme algısının gelişimine katkı sunmaktadırlar. Bunun yanı sıra çocuk animasyonları okul öncesi dönemde evde geçirilen süre içinde çocukların yeni şarkılar, sayılar, renkler ve şekiller öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Bu kapsamda çocuklar okula başlamadan birçok konuda bilgiye sahip olabilmektedirler (Bengisu, 2022).

Hedef kitlesi çocuklar olan animasyonların ana amacı çocukları eğlendirmek, eğlendirirken de öğretici olabilmektir. Eğitsel özellikleri bulunan çocuk animasyonları çocukların yaratıcılıklarını ve hayal dünyalarını zenginleştirmektedir. Çocukları eğlendiren animasyonlar günümüz yapısında mutlaka onların imge dünyalarını da genişletmelerine yardımcı olmaktadırlar. Bu kapsamda çocuklar olaylara tek bir noktadan değil farklı noktalardan bakabilmeyi öğrenmektedirler. Söz konusu bu durum çocuğun yaratıcılığı arttıran bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Yaratıcı düşünceyi taşıyan çocukların ise yaşamın her alanında başarıyı yakalamaları ise kaçınılmazdır (Bengisu, 2022).

Günümüzde gelişen teknolojik olanaklar vasıtasıyla mobil telefon ve tabletler çocukların animasyona erişiminde kullanılan araçlar olarak ön plana çıkmaktadır. Sosyal mecralarda üretilen içerikler doğrudan çocuklara ulaşmakta ve çocuk dünyasına katkı sunmaktadır. Çocukların içeriklere kolay erişimi çoğu zaman olumsuz etkiler de doğurmaktadır. Çocuk gelişimine aykırı yapımlar da çocukların doğrudan erişimine sunulduğunda verilmek istenen mesaj çocukları yanlış yönlendirebilmektedir. Bu durumda özellikle sosyal medya algoritmaları ve çocuk filtreleri önem kazanmaktadır. Ailelerin çocukların gelişimini olumsuz etkileyecek yapımları filtrelemesi oldukça önemlidir. Bu doğrultuda söz konusu bu durum ile ilgili ailelerin bilinçli olması gerekmektedir. Ülkemizde Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK), genel ve tematik yayın yapan televizyon kanallarında çocuklara yönelik animasyonların en az %20'sinin Türkçe olması gerektiği ve buna ek olarak Türk kültürünü de yansıtması gerektiği yönünde karar almıştır (BEBKA, 2018).

Animasyon teknikleri ile hazırlanmış her içeriğin çocuklara yönelik olduğu yanlış bir değerlendirme olabilmektedir. Animasyon türleri içinde yer alan ve doğrudan yetişkinlere yönelik animasyon filmleri de söz konusudur. Yetişkinlere yönelik bu animasyon türünde şiddet, argo ve cinselliğin de işlenebildiği bilinmelidir.



Şekil 16. Çocuk ve Yetişkin Animasyonunda Karakterlerin Görsel Farklılıkları

Kaynak:

[https://m.facebook.com/photo.php?fbid=182813967643513&id=100077447315312&set=a.182813940976849&eav=AfZkudPT4aX8-KVetIs2N4dYMMiASaHnVau4mxtXr9WX1\\_IaNanjfHdnfNhvDr5OMTM&paipv=0](https://m.facebook.com/photo.php?fbid=182813967643513&id=100077447315312&set=a.182813940976849&eav=AfZkudPT4aX8-KVetIs2N4dYMMiASaHnVau4mxtXr9WX1_IaNanjfHdnfNhvDr5OMTM&paipv=0) (Erişim: 09.02.2022 18:55)

Kaynak: <https://fmc.hu/2018/09/02/szornyek-szornyu-osszeroffenese-hotel-transylvania-3-szornyen-remes-vakacio-kritika> (Erişim:09.02.2022 19:20)

Görsel 1’te de görülebileceği üzere bir tercih olarak, karakterlerinin özellikleri ve izleyicilere hitap edebilmesi arasında önemli olan görsel tasarımların yansıtılabilmesi de oldukça önemli bir konu olarak ifade edilebilir. Çocuk animasyonlarında karakter tasarımları genel olarak iki boyutlu bulunmaktadır. Yaşam felsefelerini sembolize eden materyallerle zenginleştirilmeyebilir; söz konusu bu durum da çocukların kafasını karıştırmayan daha sade karakter tiplerinin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Aşağıdaki bölümde ayrıntılı bir şekilde incelenecek olan yetişkin animasyonunda ise karakter tasarımları 3 boyutlu yansıtılabilmekte ve daha çok yönlü nitelikte bulunabilmektedir. Söz konusu bu karakterlerin tasarımlarında onların sembolize ettikleri bir düşünce, felsefe ve olgu tasarımının temelinde yer alabilmektedir.

## B. Yetişkin Animasyonu

Yetişkin animasyonu, yetişkinlere ve hatta gençlere yönelik bir animasyon türüdür. Bu tür animasyon filmlerinin veya dizilerinin “yetişkin olarak” nitelendirilebilmesi için müstehcen sahneler, argo kullanımı sansürlenmemiş şiddet görüntüleri veya kara mizah barındırması da nedenler arasında gösterilebilmektedir. 1931 yılından 1968 yılına kadar uygulanan ve büyük stüdyolar tarafından yayınlanan birçok Amerika Birleşik Devletleri sinema filmine uygulanan otosansür ile ilgili yönergeler olarak ifade edilen Sinema Filmi Prodüksiyon Kodu'nun (Hays Code) yürürlüğe girmesinden önce belli başlı çizgi filmlerde yetişkinlere de hitap eden mizah bulunmaktaydı. Kendisini *dünya genelinde film, televizyon ve yayın endüstrisinin önde gelen savunucusu olarak ifade eden Amerika Sinema Filmleri Birliği (MPAA), film derecelendirme sisteminin yürürlüğe girmesi ile animasyon yapımcıları dönemin animasyon akımına bir seçenek oluşturmak istemişlerdir* (MPAA, 2021). Bu doğrultuda dünya genelinde verilecek örneklerle değerlendirme yapmak oldukça yararlı olabilecektir.

İnternet film veri tabanı olarak ifade edilen IMDb (Internet Movie Database); filmler, diziler, televizyon yapımları, video ve internet içerikleri ile ilgili bilgiler barındıran bir on-line bilgi bankasıdır. Söz konusu veri tabanı kullanıcıları aracılığıyla sitede yer alan yapımlara 1 ve 10 yıldız aralığında derecelendirme yaparak bir puanlama sisteminin ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır. Bu doğrultuda söz konusu IMDb puanlarına göre bir sıralama yapılacak olur ise de “Animasyon Çocuklar İçindir” algısını yerle bir edebilecek ve yetişkin animasyon filmlerinden en önemlileri şu şekilde sıralanabilmektedir (İlgin, 2021):

“*Waltz with Bashir*”, yetişkin animasyon filmi IMDb sisteminde 8,0 puan almış ve savaşın acılarını konu alan önemli bir yapımdır. Türkiye’de “Beşir’le Vals” ismi ile yayınlanan film, Altın Küre Ödülü sahibi olarak da ön plana çıkmaktadır.

*Gandahar*, Fransız yönetmen Rene Laloux tarafından yönetilen film, IMDb sisteminde 7,1 puan almıştır. Bilimkurgu türündeki bu yetişkin animasyon filmi,

insanın doğayla iç içe yaşadığı ütopyanın distopyaya dönüştüğü konusu yer almaktadır.

*Your Name*, IMDb sisteminde 8,4 puan almıştır. Japon yönetmen ve manga sanatçısı Makoto Shinkai tarafından yaratılan bu animasyon filmi hem romantik hem de fantastik türde kabul edilmektedir. Film konu olarak meteor düşmesi neticesinde yerle bir olan bir şehre odaklanmıştır.

*I Lost My Body*, Türkiye’de “Bedenimi Kaybettim” ismiyle gösterime giren film, IMDb sisteminde 7,6 puan ile yer almaktadır. Fransız yönetmen Jeremy Clapin’in yönettiği söz konusu bu yetişkin animasyon örneği, Gabrielle isimli bir çocuğun farklı bir yerde göçmen olarak yaşamasını ve büyümesini konu almaktadır.

*Inside Out*, iki dalda Oscar ödülü almış olan bir filmidir. Konusu itibariyle ilk önce çocuklar için yapılmış bir animasyon gibi dursa da verdiği mesajlar açısından yetişkinlere de hitap etmektedir. Film, IMDb sisteminde 8,1 puan almıştır. Pete Docter tarafından yönetilen film, izleyenlere doğru iletişim ile ilgili birçok ders niteliğinde mesaj vermektedir.

*Soul*, yayınlandığı yıl adından oldukça çok söz ettirmiş olan bir animasyondur. IMDb puanı 8,1’dir. Film, bir ortaokulda müzik öğretmenliği yapan Joe Gardner’in öyküsünü anlatmaktadır. Bu filmin de yönetmeni aynı zamanda *Inside Out* filminin de yönetmeni olan Pete Docter’dır.

*Persopolis*, İran’da yaşanan “molla devrimi”ni anlatan bir önemli animasyondur. IMDb sisteminde 8,0 puan almıştır. “Molla Devrimi” ile ilgili yaşananlara bir çocuğun penceresinden bakan film, Marjane Satrapi ve Vincent Paronnaud tarafından yönetilmiştir.

*Spirited Away*, animasyon dünyasının büyük ustası Hayao Miyazaki tarafından yapılmıştır. Japon sinema tarihinin en başarılı filmlerinden birisi kabul edilen film, birçok ödül kazanmıştır. Filmin IMDb sisteminde puanı 8,6’dır.

*Les Triplettes de Belleville*, Oscar adaylığı bulunan Sylvain Chomet yapımı bir animasyondur. IMDb sisteminde 7,8 puan almıştır. Büyükkannesi tarafından büyütülen Champion isminde çocuğun bisiklet yarışmasına katılmaya hazırlanmasıyla başlayan film, çocuğun mafya tarafından kaçırılması ile devam etmektedir. Film toplamda 19 ödülün sahibidir.

*Ruben Brandt – a gyujto*, Macar yönetmen Milorad Krstic imzası taşıyan bir animasyon türüdür. IMDb puanı 7,5'tir. Film konusu itibariyle "koleksiyoncu" olarak tanınan bir psikoterapistin öyküsünü ele almaktadır.

*Prezít Svuj Zivot*, IMDb puanı 7,3 olan bir animasyondur. Fantastik komedi türünde kabul edilen bu filmde sıkıcı bir hayat yaşayan Eugene isimli evli bir adamın her gece rüyasında gördüğü güzel bir kadın kurgusu işlenmektedir. Çek yönetmen Jan Svankmajer tarafından yapımla gerçekleştirilen film, sürrealist bir anlatıma sahip bulunmaktadır.

*Paprika*, Satoshi Kon'un yönetmenliğinde gerçekleştirilmiş bir animasyondur. İlk kez 63. Venedik Film Festivalinde gösterilen film, bir psikoterapi cihazının üretilmesi ile gelişen olayları anlatmaktadır. Film hem bilimkurgu hem de macera türünde kabul edilmektedir. Filmin IMDb sisteminde puanı 7,7'dir.

*Anomalisa*, IMDb puanı 7,3 olan bir animasyondur. Filmde insanlarla iletişimi zayıf olan felçli bir adamın iş gezisi sırasında başına gelenler anlatılmaktadır.

*Sausage Party*, konusu açısından cinsellik ile ilgili tabuları yıkma gayesinde olan bir animasyondur ve yönetmenliğini Greg Tiernan ile Conrad Vernon yapmıştır. Film, IMDb sisteminde 6,1 puan almıştır. Komedi türündeki bu filmde satın alındıktan sonra başlarına gelen olayların işlendiği süpermarket ürünleri anlatılmaktadır.

*Fantastic Mr. Fox*, Wes Anderson'un yönettiği bir animasyon filmidir. IMDb puanı 7,9 olan filmde ailesinin karnını doyurmak için zengin bir çiftçiden ördek ve tavuk çalan bir tilkinin yaşamı anlatılmaktadır.

*Akira*, IMDb sisteminde 8,0 puana sahip olan Katsuhiro Otomo yönetimindeki animasyon filmidir. Film hem bilimkurgu hem de aksiyon türünde kabul edilebilmektedir. Bir motosiklet çetesi liderinin zorlu maceralarını anlatmaktadır.

*Loving Vincent*, Dorota Kobiela ve Hugh Welchman yönetmenliğinde gerçekleştirilmiş bir animasyondur. IMDb puanı 7,8 olan filmde Vincent van Gogh'un ölümünden bir yıl sonrası anlatılmaktadır.

*Mary and Max*, yetişkin animasyon filmleri arasında konusu ile öne çıkmış olan bir yapımdır. Filmin yönetmenliğini Adam Elliot yapmıştır. Filmin IMDb sisteminde puanı 8,1'dir. Film, çocuk ihmali, otizm, yalnızlık gibi konuları ele almaktadır.

9, makinelerin insanlığın sonunu getirdiği bir evreni anlatmaktadır. Filmin IMDb sisteminde puanı 7,1 olarak geçmektedir.

*Idiots and Angels* animasyon filminde Angel isimli bencil ve oldukça kötü bir adamın hikâyesi konu olarak ele alınmıştır. Filmin IMDb puanı 7,0'dır. Yönetmenliğini Bill Plympton'un gerçekleştirdiği film sadece yetişkin animasyonu meraklıları için değil, aynı zamanda diyalogsuz film sevenler içinde tavsiye edilmektedir.

*The Plague Dogs*, hayvan deneylerini oldukça farklı ve çarpıcı bir şekilde konu edinmiş önemli bir animasyondur. Yönetmenliğini Martin Rosen'in gerçekleştirdiği filmin IMDb sistemindeki puanı 7,8'dir. Film hem dram hem de macera türünde kabul edilmektedir.

*Belladonna of Sadness* animasyonun yönetmeni Japon Anime senaristi ve yönetmeni Eiichi Yamamoto'dur. Sulu boyalarla yapılmış olan söz konusu bu animasyon farklı bir dile sahip olması nedeniyle oldukça dikkat çekmiştir. Filmin IMDb puanı ise 7,4'tür.

*Animatrix*, Matrix dünyasında geçtiği kurgulanan bir animasyondur. Film, Matrix evreninde geçen olayları 9 kısa film şeklinde seyirciye sunmaktadır. IMDb puanı ise 7,4'tür.

Başarılı uzun metrajlı olarak gerçekleştirilen filmlerin, izleyicilerin medya hakkındaki yargılarını da göz önüne alarak animasyonun sadece çocuklara yönelik bir eğlenceden ziyade yetişkinlere hitap eden bir eğlence aracına dönüştüğü ifade edilebilir (Chen, 2021: 17).

## **1. Yetişkin Animasyon Türleri**

### **a. Animasyon Durum Komedi (Sitcom Animasyon)**

Yetişkin animasyonlarının türleri olarak değerlendirilebilecek olan ve Sitcom'un canlı aksiyon yerine canlandırılmış olan ve çocuklardan daha çok yetişkinlere yönelik bir alt türüdür. Uzun süredir devam eden ve bilinen en

önemli animasyon durum komedileri örnekleri; The Flintstones, The Simpsons, Family Guy ve South Park'tır.

Önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere animasyonlar iki veya üç boyutlu olarak oluşturulan oldukça gerçekçi çizgi film şeklinde hazırlanan filmlerdir. Yetişkin animasyonunun türlerinden sayılan animasyon durum komedisi; gerçek oyunculara yer verilmemesi nedeniyle anlatımın daha kolayca ifade edilebilmesi, doğa üstü olayların seyircilerce çok daha kolay kabul edilebilmesi, oyuncu hareket ve mimiklerinde özgür davranabilme, özellikle insanların çocuksu yönlerine hitap edebilmesi nedeniyle hem çocuklar hem de yetişkinler tarafından izlenebilmesi (Timur, 2008: 39-40) nedenlerine bağlı olarak günümüzde çok daha fazla tercih edilen türlerden sayılmaktadır.

Animasyon durum komedileri ilk ortaya çıktıkları dönemlerden itibaren geleneksel animasyonlardan çok daha fazla dikkat çekmiştir. 1960 yılında yaratılan The Flintstones, ilk animasyon durum komedisi olarak kabul edilmektedir. Büyük oranda çocuklar tarafından da tercih edilmesinin yanı sıra yetişkinlere yönelik bir animasyon olarak ifade edilmiştir. Söz konusu bu animasyonun The Simpsons'ın öncüsü olduğu iddia edilmektedir. Bunun yanı sıra The Flintstones'ın yaratıcıları Bill Hanna ve Joseph Barbera'nın 1972 ve 1974 yılları arasında yapımcılığını üstlendikleri yetişkinlere yönelik bir durum komedisi olan Wait Till Your Father Gets Home'un da Family Guy'ın öncüsü olduğu iddia edilmektedir. Örneğin; The Simpsons'ın 4 sezon 12. Bölümünde de The Flintstones'e göndermeler bulunmaktadır. Bu kapsamda The Flintstones'in jenerik müziğinin The Simpsons'un jeneriğinde de kullanıldığı; ancak şarkının sözlerinin The Simpsons'a göre değiştirildiği bilinmektedir. The Flintstones'de yer alan ve animasyonun en önemli karakteri olan Fred Flintstones'in (Fred Çakmaktaş) ünlü "Yabba-dabba-doo!" repliğinin The Simpsons'un karakterlerinden Homer tarafından telaffuz edildiği görülmektedir (Gürel ve Alem, 2010: 339).

İzlenme oranları ve takipçileri arasında bıraktıkları etki göz önünde bulundurulduğunda animasyon durum komedileri arasında en çok bilinenler; The Flintstones, The Simpsons, South Park, Jetsons ve Family Guy olarak sıralanabilmektedir.



- **The Flintstones (Çakmaktaşlar):** Bill Hanna ve Joseph Barbera tarafından yaratılmış olan önemli bir Amerikan animasyon durum komedisidir. İlk olarak 30 Eylül 1960 tarihinden 1 Nisan 1966 tarihine kadar ABC’de yayınlanan animasyon, o dönemde televizyonda prime-time’da yayınlanan ilk animasyon olarak bir öneme sahip bulunmaktadır. Konusu itibariyle Fred ve Wilma Flintstones ile evcil hayvanları Dino ve Baby Puss’ın yaşamlarını baz almaktadır. Animasyona karakter olarak bir süre sonra ise çocukları Pebbles Flintstones’in de dahil olduğu görülmektedir. Flintstones’lerin yanı sıra komşuları Rubble’lar da yer alan karakterler arasındadır. Burada ön plana çıkan isimler ise Barney ve Betty Rubble ile çocukları Bamm-Bamm Rubble’dır.

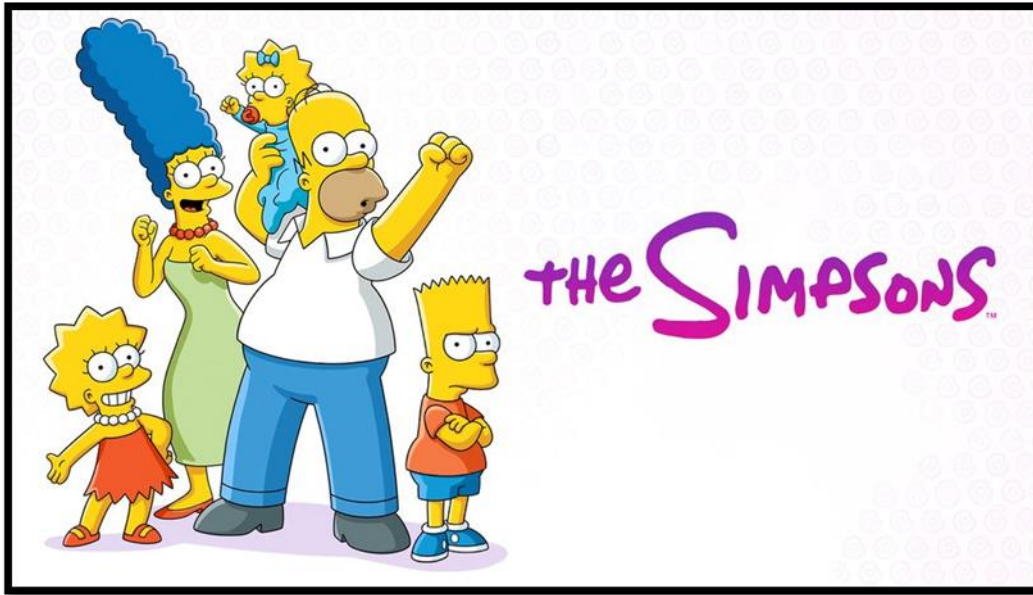


Şekil 17. The Flintstones Animasyon Durum Komedi

Kaynak: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/oct/08/yabba-dabba-do-how-the-flintstones-set-the-stage-for-the-adult-animation-boom> (Erişim Tarihi 17.03.2022, 15:40 )

The Flintstones animasyon durum komedisinin dünya çapındaki popülaritesi ve tüm zamanların en çok izlenen animasyon televizyon dizisi unvanı 1997 yılında The Simpsons’a geçmiştir. 2013 yılında *The Flintstones* tüm zamanların en iyi ikinci animasyon dizisi olarak *The Simpsons*’dan sonra sıralanmıştır (Sands, 2013).

- **Simpsons:** Söz konusu bu dizi, Emmy ve Peabody ödüllерinin sahibi en önemli Amerikan animasyon durum komedilerindedir. *Amerika Birleşik Devletlerinin Springfield şehrinde yaşayan orta gelirli bir aile olarak tasarlanan The Simpsons, Amerikan kültürü ve genel insan ilişkileri hicivli bir dil ile ele alınan animasyon durum komedisidir* (Timur, 2008: 43). Tüm dünyada oldukça geniş bir izleyici kitlesine sahip olan dizi, ABD’de bulunan ve kurgusal bir kasabada geçen Simpson ailesinin maceralarını içermektedir. *Söz konusu animasyon dizisi önemli bir animasyon durum komedisi örneğidir ve tüm dünya üzerinde yaklaşık 60 milyon izleyici ile buluşmaktadır* (Gürel ve Alem, 2010: 333). 1989 yılından bu yana gösterimde olan dizi, prime – time’da izleyici karşısına çıkmaktadır ve 1997 yılından bu yana ise en çok izlenen animasyon televizyon dizisi unvanını taşımaktadır.



Şekil 18. The Simpsons Animasyon Durum Komedi

Kaynak:

<https://www.indyturk.com/node/448716/k%C3%BCI%C3%BCr/32-y%C4%B1%C4%B1nda-simpsons-hakk%C4%B1nda-20-ger%C3%A7ek>

(Erişim Tarihi 20.03.2022, 18:40 )

Kurgusal bir Amerikan kasabasında geçen dizinin konusu, tipik bir Amerikan kentleşmesinin örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Kapitalist

yaklaşımın önemli bir örneği olan Springfield şehri; nükleer santrali, hipermarketi, stadyumu, okulu, barları, restoranları ve çok çocuklu ailelerin yaşamlarını rahatlıkla sürdürebilecekleri geniş evlerden meydana gelmektedir (Timur, 2008: 44). *The Simpsons'ın mizah yapısı karma bir fiziksel mizahın yanı sıra hem popüler hem de politik Amerikan kültürüne hiciv içeren göndermelerden meydana gelmektedir* (Dobson, 2009: 174). Dizi, büyük oranda güncel olayları takip etmekte ve çoklukla sosyal mesajlar vermektedir. *Sosyal bir komedi olarak değerlendirilen dizi; din, aile, politika ve eğitim konularında ilişkin hicivleri içermektedir. Bu özelliği dizinin animasyon dünyasında başarılı bir yapıt olmasından öte, kültürel bir fenomen olarak değerlendirilmesine neden olmaktadır.* (Gürel ve Alem, 2010: 345).

- **South Park:** Günümüzde dahi sınır tanımayan eleştirileri ile televizyon yapımlarının en cesurlarından birisi olarak nitelendirilen Emmy ödüllü South Park, dünyadaki siyasi, sosyal ve güncel olayların ironi ile ele alındığı yetişkinlere yönelik animasyon durum komedisidir. South Park, 1997 yılında Matt Stone ve Trey Parker tarafından yaratılmıştır. Amerika Birleşik Devletlerinin Colorado eyaletinde bulunan Fairplay, South Park dizisinin mekânı olarak ifade edilebilir (Demir, 2014: 35). 13 Ağustos 1997 tarihinde yayın hayatına başlayan animasyon, 2013 yılına kadar devam etmiştir. 1999 yılında gösterime giren South Park: Bigger, Longer & Uncut adlı uzun metraj sinema filmi de yoğun ilgi ile karşılaşmıştır. Aralıksız olarak uzun soluklu bir yayın hayatına sahip olan bu animasyon dizisi, *toplumsal içerikli mesajları ile eleştirirken düşündürmekte ve sosyal yaşamı sorgulamaktadır* (Demir, 2014: 35). South Park alışılmışın dışında bir yapım şekline sahip bulunmaktadır. İki boyutlu çizgiler basık ve basit bir şekilde resmedilmiştir. Bu özelliği ile kendine özgü bir tekniğinin olduğunu ifade etmek mümkündür. Konusu itibariyle Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman ve Kenny McCormick isimli dört çocuğa odaklanmıştır. 9-10 yaşında çocukların yaşamları konu edilse de içerdiği küfür, cinsel içerikler ve espriler nedeniyle yetişkinlere yönelik bir animasyon durum komedisi olarak

nitelendirilmektedir. Birçok sosyal, kültürel, dinsel ve siyasi gönderme içeren ve eleştirel yaklaşımını hiçbir zaman esnetmeyen yapısıyla birçok kesim tarafından tepki de görmüştür. Özellikle yayınlanan bir bölümünde Hz. Muhammed'i ayı kostümü giymiş olarak tasvir edilmiştir. Bu durum Müslümanlar tarafından tepki ile karşılanmıştır.



Şekil 19. South Park Animasyon Durum Komedi

Kaynak: <https://www.southparkstudios.com/news/iiman7/south-park-is-on-discord> (Erişim Tarihi 23.03.2022, 19:40 )

South Park, güncel konuları alaycı bir tarz ile ele alıp, siyasi anlamda eylem mantığından uzaklaşmaktadır. İzleyicilerin klişeden, günlük sosyal konulardan haberdar olduğunu varsaymaktadır. Sıradan bir hale gelmiş bir güç ve anlam gayretinin içinde South Park, ideolojilerin işleme için gereksinim duyulan bağlılığa direkt olarak karşı çıkan bir tür radikalleşmeyi temsil etmektedir. Bir bakıma söz konusu dizinin hicvi, izleyicilerin motivasyon eksikliği ile ilgilidir (Weinstock, 2008: 115).

- **Jetsons:** Bill Hanna ve Joseph Barbera tarafından yapımcılığı üstlenilen ve ilk kez 23 Eylül 1962 yılında gösterime giren Amerikan animasyon durum komedisidir. The Flintstones'in uzayda geçen versiyonu gibi kurgulanan animasyon, Orbit City'de yaşayan bir aileyi merkez almıştır. 1963-1964 sezonunda ABC,

1964-1965 sezonu ile 1969-1971 sezonunda CBS, 1965-1967, 1971-1976, 1979, 1981, 1982-1983 sezonlarında NBC ve 21 Şubat 2021 tarihinden itibaren ise MeTV’de yayınlanmaya başlayan animasyon dizisi (MeTV, 2021), durum komedisi yanı sıra animasyon bilimkurgu türü olarak da nitelendirilmektedir.

- **Family Guy:** Söz konusu bu dizi, Seth MacFarlane tarafından yaratılan Amerikan animasyon durum komedisidir. Dizi konusu itibariyle Griffin ailesini merkez almaktadır. Family Guy, Amerika Birleşik Devletleri Rhode Island eyaletinde var olan kurgusal Quahog şehrinde geçmektedir. Amerikan kültürünün hicvedildiği bu yetişkin animasyon yayınlandığı tarihten itibaren oldukça yoğun ilgi görmüş ve birçok ödülün sahibi olmuştur. Family Guy bölümlerinde sıklıkla vurgu sosyal fenomenlere ve modern ikonlara atıfta bulunulan şakalara yer verilmektedir. Bunun yanı sıra genellikle kendisine göndermelerde bulunan bir mizah türü içermektedir.

## b. Dram Animasyonu

Animasyonun bir başka türü de dram animasyonudur. Genel olarak yapısında hüznün ve keder gibi konuların söz konusu olduğu izleyiciyi hüzünlendiren ve hatta daha derinden kasvetli bir konunun oluşturulması ile ortaya çıkan animasyon türü olarak ifade edilebilir. Dram animasyonunun birçok örneği bulunmaktadır. Bunlar arasında en önemlileri “Grave of the Fireflies” (Ateşböceklerinin Mezarı), “Mary and Max”, “The Plague Dogs” ve “Loving Vincent” olarak sayılabilir.

- **Grave of the Fireflies (Ateşböceklerinin Mezarı):** Japonya’nın dünyaca üne sahip animasyon stüdyosu Studio Ghibli, birçok önemli animasyon doğuşuna öncülük etmiştir. Studio Ghibli’nin ilk uyarılma filmi olarak ön plana çıkan “Ateşböceklerinin Mezarı”, dram animasyonunun da önemli bir örneği olarak kaşımıza çıkmaktadır. Söz konusu film, Akiyuki Nosaka’nın aynı adı taşıyan “Grave of the Fireflies” (1967) eserinden uyarlanmış bulunmaktadır (Akyürek, 2017: 26).



Şekil 20. “Ateş Böceklerinin Mezarı” (1988) Filminden Bir Sahne.

Kaynak:

<https://www.facebook.com/1671199849815019/photos/a.1671200416481629/1671200423148295/> (Erişim Tarihi 25.03.2022, 19:40 )

Savaş döneminde bombardıman esnasında yaşamda kalma gayretinde olan iki kardeş Seita ve Setsuko'nun savaş ortamındaki mücadeleleri ve filmin sonunda açlıktan ölen Setsuko'yu anlatan söz konusu film, Japonya'da en çok izlenen savaş filmleri arasında gösterilmektedir. 1967 yılında yayınlanan kitabında yazar Nosaka, gerçek yaşamı konu alan kitabını da yine savaş döneminde açlıktan yaşamını yitiren kardeşine ithaf etmiştir ve kitabın bir nevi yazarın kardeşinden özür dileme şekli olarak ifade edilebilir (Akyürek, 2017: 26). Film, içerdiği ağır temalar ve konusunun ele alınış şekliyle animasyon tarihinde oldukça önemli bir konumda bulunmaktadır.

- **Mary and Max:** Melbourne'un banliyölerinde yaşayan sekiz yaşındaki yalnız bir kız olan Mary ve New York'ta yaşayan kırk dört yaşındaki ağır obez bir adam olan Max'in dostluk öyküsünü anlatan söz konusu film, Adam Elliot tarafından kaleme alınmıştır. Stop – motion tekniği ile gerçekleştirilmiş olan film, yalnız olarak resmedilmiş bir kız ile yanlışlıkla mektup arkadaşlığı yaptığı adamın acı ve tatlı gerçekliklerinin yansıması olarak ifade edilebilir.



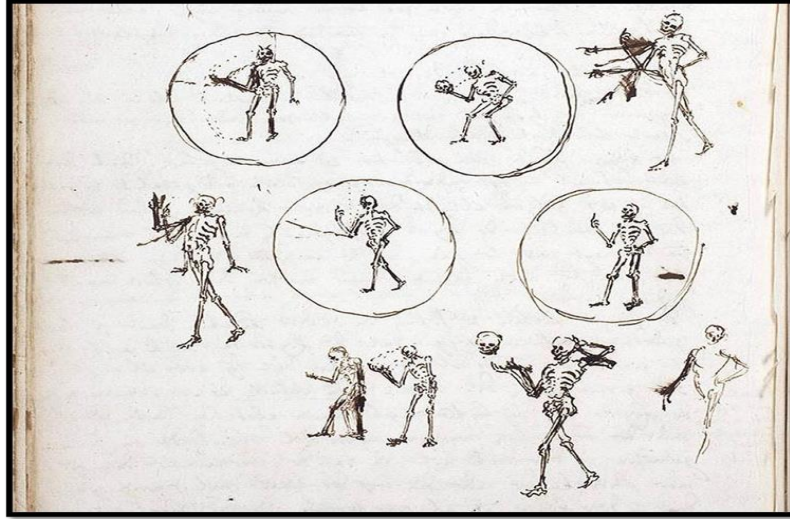
Şekil 21. “Mary and Max” Film Görseli

Kaynak: <https://mozartcultures.com/gunumuz-teknolojisi-ile-cekilmis-7-siyah-beyaz-film/> (Erişim Tarihi 27.03.2022, 21:40 )

1970’lerde geçen film 20 yıl süren bir mektup arkadaşlığı çerçevesinde iki kişinin kendi öz yaşamları ve fiziksel özelliklerini düzeltme gayretleri ve ruhsal dengelerini oluşturma isteklerini konu edinmektedir.

### c. Korku Animasyonu

Tarihi süreç incelendiğinde korku ve ölüm temaları sıklıkla dinsel ikonografide yer aldığı için ve dönemin gelişen gotik edebiyatının da etkisi ile korku ögesi ilk kez animasyon gösterilerinde ortaya çıkmıştır. Anlamlı bir hareket serisi içeren ilk korku animasyonu ise Alman Matematikçi Christiaan Huygens tarafından yaratılmıştır. 10 kareden oluşan bir iskelet görselinin yer aldığı animasyon, ilk kez projeksiyon cihazında hareket bulan animasyon olarak tarihe geçmektedir (Yentür, 2016: 36).



Şekil 22. Huygens'in İlk Korku Animasyon Eskizleri

Kaynak:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1659\\_Christiaan\\_Huygens\\_-\\_figure1\\_for\\_magic\\_lantern.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1659_Christiaan_Huygens_-_figure1_for_magic_lantern.jpg) (Erişim Tarihi 01.04.2022, 23:00 )

Huygens'in ilk korku animasyon eskizlerinden yola çıkarak tarih boyunca gerçekleşen gelişmelerle paralel olarak animasyon ve korkunun ilişkileri incelendiğinde animasyonda korku öğelerinin kullanım biçimleri şu şekilde sıralanmaktadır (Yentür, 2016: 133):

- Korku simgeleri doğrudan izleyici üzerinde korku ve kaygı duygusu yaratmak için kullanılmıştır
- Animasyon tekniklerinin korkuyu simgeleştirmede sınırsız olanaklara sahip olması filmlerde görsel ve özel efekt şeklinde yer almış fantastik canavarların gerçekçi şekilde temsil edilmesini sağlamıştır
- Korku simgeleri, komedi ve eğlence unsurları oluşturmak için de filmlerde kullanılmıştır.

Genel olarak korku animasyonlarının konu ve karakter açısından bir analizi gerçekleştirilecek olur ise konu olarak bu tür animasyonlarda ölüm veya yok olma, korku animasyonlarının temelini oluşturmamaktadır. Aksine yan unsur olarak ifade edilmişlerdir. *Karakter olarak ise bilindiği üzere animasyonlarda karakterler canlı ve rengarenk bir yapıdadır. Korku animasyonlarında karakterler, grotesk bir yapıda bulunmaktadırlar* (Yentür, 2016: 135). Korku



türünün üç karakter grubunun öğeleri olan canavarlar, kurbanlar ve kahramanlar ana karakterler olarak ifade edilebilirler.

Bu çerçevede önemli korku türünde yetişkin animasyonlarını şu şekilde sıralamak mümkün olabilecektir:

- **Frankenweenie:** 2012 yılında gösterime giren bir Tim Burton'un korku animasyon filmidir. Burton'un 1984 yılında yayınlanmış ve aynı isimdeki kısa filminin yeniden yapılmış versiyonudur. Siyah – Beyaz bir stop-motion filmi olan Frankenweenie, En İyi Animasyon Film Saturn Ödülü sahibidir. Victor Frankenstein adında bilime meraklı bir gencin çok sevdiği Sparky adlı köpeğinin ölmesi ve Victor'un onu bilimi kullanarak yaşama döndürmesini konu alan animasyon, Victor'un yeniden canlanan köpeğini çevreden saklamaya çalışmanın başarısızlıkla neticelenmesi ve bu durumu fark eden arkadaşlarının aynı bilimsel yöntemi başka hayvanlarda denemeleri ile devam eden bir olaylar örgüsüne sahiptir. *Film konu itibariyle 1818 yılında Mary Shelley'in kaleme aldığı Frankenstein romanını referans almaktadır* (Yentür, 2016: 86).



Şekil 23. Frankenweenie Korku Animasyon Film

Kaynak: <https://moviesanywhere.com/movie/frankenweenie-2012> (Erişim Tarihi 05.04.2022, 18:00 )

- **Monsters, Inc.:** Pete Docter ve David Silverman Lee Unkrich'ın 2001 yılında yönetmenliğini gerçekleştirdikleri söz konusu animasyon aynı yıl gösterime girmiş ve Walt Disney Pictures ve Pixar ortaklığı ile gerçekleştirilmiştir. Söz konusu bu animasyon filmi aynı zamanda “Toy Story”i de gerçekleştiren ekiptir. Canavarlar dünyasının belirli karakterlerini odak alan film, insanların canavarlarla olan ilişkilerinin aksine insan özellikleri taşıyan canavarların, canavar olarak nitelendirdikleri insanlar ile kurdukları korku düzenini ifade etmektedir. Filmin anlatı yapısı genel olarak karışık bulunmaktadır. Bunun en önemli nedeni olarak canavarın keşfi, onaylanması ve çatışma aşamaları gösterilmektedir (Yentür, 2016: 70-72). Film genel olarak korku sahnelerine çokça yer vermemektedir. Bu nedenle aydınlatma ve sinetografi olarak korku filmlerine uyum sağlayan sahneler ses içinde gerekli uyumları barındırmaktadır (Yentür, 2016: 85).



**Görsel 20.** Monsters, Inc

Kaynak: <https://www.cocuklasinema.com/film-detay/sevimli-canavarlar-589> (Erişim Tarihi 06.04.2022, 20:10)

- **Ruhların Kaçışı:** Animasyon bilindiği üzere Japonya’da oldukça popüler bir eğlence aracıdır. Bu doğrultuda 1985 yılında kurulan Japon animasyon film stüdyosu olan Studio Ghibli yapımı olan “Ruhların Kaçışı” sektör için oldukça önemli bir yapımdır. 23 Ağustos 2016 yılında BBC tarafından yayınlanan “21. Yüzyılın En İyi Filmleri” listesinde 4. sırada yer almaktadır (Cumhuriyet Web, 2022). Animasyonun yaratıcısı Hayao Miyazaki yaklaşık 50 yıldır animasyon dünyasının içinde yer almaktadır. Animasyonun en büyük ustalarından birisi kabul edilen Hayao Miyazaki’nin filmleri dünya çapında oldukça büyük ilgi görmüştür.

Ruhların Kaçışı filmi, açgözlülüklerinin etkisi altında kaldıkları için domuza dönüşmüş olan ebeveynlerini kurtarma amacındaki Chihiro’nun maceralarını işlemektedir. Filmin ana mekânı Chihiro’nun çalıştığı ve kirli ruhların arınmak için ziyaret ettiği “Banyo Evi”dir. Filmde Chihiro’nun yanı sıra bir nehir ruhu olan ve kendisi ile ilgili temel bilgileri dahi unutmuş olan insan ve ejderha görünümleri içinde bulunabilen Haku, Banyo Evi’nin patronu Yubaba ve Yubaba’nın zıt karakterli ikiz kardeşi Zeniba, öncesinde yalnız bir ruh olan ve sonrasında ise o da açgözlülüğü ile bir canavara dönüşmüş olan Yüzsüz, önceleri kokuşmuş bir ruh olduğu sanılan ve Banyo Evindeki temizliğinden sonra özüne dönen saf nehir ruhu gibi karakterler bulunmaktadır.

Chihiro on yaşında küçük bir kızdır. Yeni taşındığı kasabada karşına çıkan ilginç yapıdan anne ve babasını takip ederek içeriye girer. Chihiro’nun yolculuğu da tam bu noktada başlar. Burası yukarıda da ifade ettiğimiz ruhların dinlenme ve temizlenme yeri Banyo Evidir. Açgözlülükleri nedeniyle sihirli yiyeceklerden yiyen ve domuza dönüşen anne ve babasını kurtarmak için arkadaşı Haku ile giriştiği maceralara odaklanılmaktadır.

İçinde birçok detay bulunan filmde sistem eleştirisi ve insanlara özgü özelliklere de eleştiriler bulunmaktadır. Hamam sahnelerinde patron ve işçi ilişkisi ile sınıf farklılıkları konularının ele alındığı filmde hiyerarşik sisteme de bir gönderme söz konusudur. İnsanlara özgü açgözlülük ve tembellik mesajlarının verildiği filmde, ruhlar alemine sıkışan Chihiro’nun zaman içinde iş bulmaya gayret göstermesi, mücadele içinde kaderine boyun eğmeyen yapısı kapitalist sisteme de bir başkaldırı olarak bir mesaj iletilmektedir.

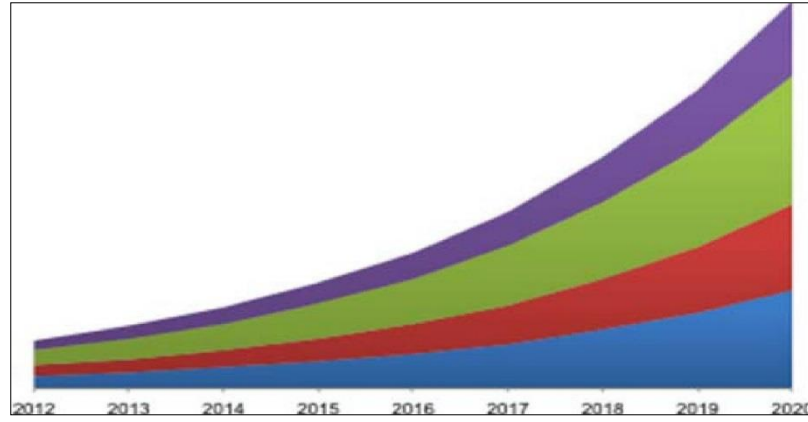
Kapitalist sisteme de eleştirinin getirildiği film, konu içinde birçok karaktere verdiği metaforik anlamlarla bu durumu izleyiciye açıkça iletmektedir. Bu durum yukarıda da ifade edildiği üzere hamam sahibi “yububa” patron sınıfını ve insan özellikleri bakımından ise açgözlülüğü temsil etmektedir. Hamam işçilerine sürekli daha fazla çalışmaları yönünde direktif vermesi ile haklarının sömürüldüğü bir düzen kurması iletilen mesajlar arasındadır. Hamamda bulunan katlar ve sınıf farklılıkları temsili ile parası olanın daha iyi hizmet aldığı işyeri imajı verilmek istenen mesajı destekler niteliktedir.

Film dünya üzerinde gördüğü yoğun ilgiden de anlaşılacağı üzere animasyon dünyasında ön plana çıkan bir filmidir. 2002 yılında 25. Japon Akademi Ödüllerinde “En İyi Film” ve “En İyi Müzik” dalında ödül almıştır. 2002 yılında buna ek olarak 52. Berlin Uluslararası Film Festivalinde “Altın Ayı”, 15. Avrupa Film Ödüllerinde “Uluslararası Perde Ödülü” almıştır. 2003 yılında ise 75. Akademi Ödüllerinde “En İyi Animasyon Filmi Akademi Ödülü”nü almıştır.

## **2. Dünya’da Yetişkin Animasyonu**

Animasyon konusunda özellikle öncü ülke Amerika Birleşik Devletleri (ABD) olmuştur ifadesini kullanmak yanlış olmayacaktır. Bunun en büyük nedeni animasyonun tarihi süreci incelendiğinde söz konusu bu tarihi sürece yön vermiş birçok animasyonun ABD’de ortaya çıkmış olmasıdır. Önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere birçok yapımla ilgili fanlar oluşmuş ve izlenme oranları açısından birçok rekor kırılmıştır. Amerika Birleşik Devletlerinde önceleri birkaç animasyon stüdyosu yetişkinler için animasyon üretme gayreti içinde olmuşlardır. Bunun yanı sıra Avrupa’da ve özellikle de Japonya’da birçok yetişkin animasyon örneği ortaya çıkmıştır.

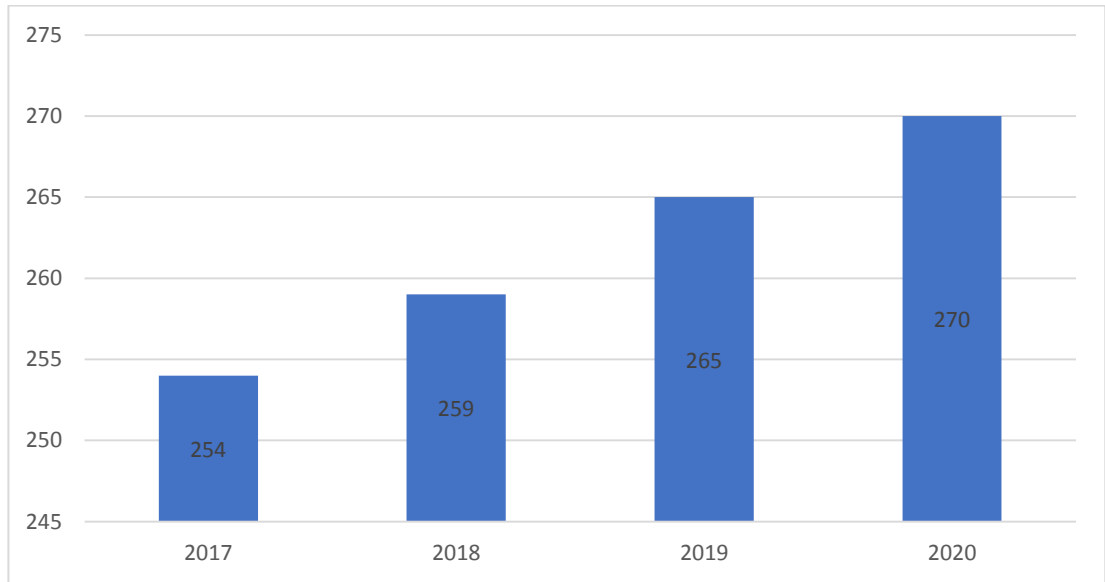
Dünya genelinde animasyon üretimlerinin birbirinden farklı ve öne çıkan ülkelere göre dağılımları Şekil 4’te gösterilmiştir. Buna göre; ABD ve Kanada üretimlerinin payının yanı sıra Avrupa ve Asya pazarları günümüzde önemli ve önde gelen pazarlar olarak geçerliliğini sürdürmektedir. Şekil incelendiğinde özellikle 2016 yılından sonra önemli bir ivme tüm Dünya’da ciddi bir artış göstermiştir.



ABD ve Kanada ■ Asya ■ Avrupa ■ Diğer Ülkeler ■

Şekil 24. Dünya Geneline Animasyon Üretimlerinin Farklı ve Öne Çıkan Bölgelere Göre Dağılımı

Kaynak: (Yılmaz,2019:42)



Şekil 25. Tüm Animasyon Üretimlerinin Dünyadaki Değeri (Milyar USD)

Kaynak: <https://www.statista.com/statistics/817601/worldwide-animation-market-size/> (Erişim Tarihi: 11.04.2022, 15:40.)

Şekil 5 incelendiğinde ise 2017 yılında 254 milyar dolar olan animasyon üretiminin dünyadaki toplam değeri, 2018 yılında 259 milyar dolar, 2019 yılında 265 milyar dolar ve 2020 yılında ise 270 milyar dolar şeklinde gerçekleşmiştir.

### a. Amerika Birleşik Devletlerinde Yetişkin Animasyonu

Tarihi süreç içinde ilk ortaya çıkan çizgi filmler, önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere çizgi romanlardan çıkmıştır. *Özellikle sessiz filmler döneminde belirli bir yaş grubu için animasyon üretilmiyordu; ancak birçoğu da yetişkinlere özgü mizah barındır durumdaydı* (Cohen, 1997: 9-13). 1968 yılı içinde Sinema Film Prodüksiyon Kodu'nun (Hays Code) kaldırılması ile mevcut kuralların yerini "Amerika Sinema Filmleri Birliği Film Derecelendirme Sistemi" almıştır. *Mevcut kuralların değişim göstermesi diğer ülkelerden animasyonların sansürlü olmadan dağıtımının gerçekleşebileceği ve Amerikan yapımları için sansür denetiminin gerekli olmadığı anlamına gelmekteydi* (Cohen, 1997: 77).

Bu noktada Hays Code ile ilgili değerlendirme yapmak gerekirse; Hays Code'ye ismini veren Will [H. Hays](#), 1922 – 1945 yılları arasında Amerika Sinema Film Yapımcıları ve Distribütörleri (MPPDA) başkanı olarak görev yapmış olduğunu ifade etmek gerekmektedir. Amerikan film endüstrisi 1950'li yılların sonlarına kadar kodun tarif ettiği yönergeler ile çalışmalarına devam etmiştir. Bu yıllardan sonra ise çeşitli nedenlerle kodun kuralları esnetilmiştir. *1968 yılına gelindiğinde ise önceki bölümde de ifade edildiği üzere kodun yerini "Amerika Sinema Filmleri Birliği Film Derecelendirme Sistemi" almıştır* (McGilligan, 2004, 376).

"Hays Code" yönergelerinden sonra yapımı gerçekleştirilen birçok çizgi filmin ise yetişkinlere yönelik sahneler içerdiği bilinmektedir. Örneğin; *Bambi Meets Godzilla* (1968), *Escalation* (1968), *Mickey Mouse in Vietnam* (1969), *Thank You Mask Man* (1971) sıralanabilmektedir (Ruppel, 2008: 22-23). Bu yılları ve yapımları takiben "Fritz The Cat" MPAA'dan X notu alabilen ve tüm zamanların en çok gişe hasılatını gerçekleştiren animasyon filmi olmuştur. Film, Hays Code döneminde Amerikan sinemasında gösterilemeyen cinsellik ve şiddet içeren sahnelerinin de varlığı ile geniş ölçüde dikkatleri üzerine toplamıştır. *Film; uyuşturucu kullanımı, siyasi gerilimler ve ırk çatışmalarını da içeren hicivli bir tasvir sunmuştur* (Grant, 2001: 18-29). Ralph Bakshi, özellikle 1970'li yıllarda "Fritz The Cat" ve sonraki yapımları ile yetişkinlere yönelik yapımlarla ana akım animasyona bir alternatif oluşturmayı başarmıştır. Bakshi'nin bir diğer filmi "Coonskin" ise Albert Ruddy tarafından gerçekleştirilmiştir. Bakshi'nin Afro – Amerikalı tarihine olan yoğun ilgisi ile derlenen filmde, ırkçılığa ve ırk

çatışmalarına karşı bir duruş sergilenmiştir. Garnt'ın (2001) ifadesi ile *“Bakshi'nin süreç içinde hayata geçirdiği diğer önemli filmleri ise Sihirbazlar, Yüzüklerin Efendisi ve Ateş ve Buz gibi fantastik filmler”* olarak sıralanmaktadır.

Amerika Birleşik Devletlerinde 1970'li yıllara kadar birçok yapım başarılı olsa da işin aslına bakıldığında çok az film stüdyosu yetişkin animasyonu üretmiştir. 1980 ve 1990'lı yıllarda üretilen birçok film de başarısızlığa uğramıştır. 1974 yılında gösterime girmiş olan “Dirty Duck” bunlara verilebilecek en önemli örnektir. 1987 yılında Danny Antonucci tarafından yaratılan ve Amerika – Kanada yapımı olan kısa film Lupo The Butcher başarılı olan yapımlar arasında gösterilmektedir. Sonraki yıllarda bu yapım bir kült haline gelmiştir ve yetişkin animasyon dizilerinin önünü açmıştır.

Amerika Birleşik Devletleri televizyon animasyonları açısından bir değerlendirme yapıldığında ise 1990'larda “The Simpsons”, “Beavis and Butt-Head”, “The Critic”, “The Brothers Grunt”, “Duckman”, “The Ren and Stimpy Show” ve “Rocko's Modern” bir dizi oldukça başarılı yapım yayınlanmaya başlanmıştır. *Bunlar arasında en önemlisi olarak kabul edilen “The Simpsons” ile birçok televizyon kanalında benzer animasyon diziler yayınlanmaya başlamıştır; ancak hiçbirisi “The Simpsons” kadar başarılı olamamıştır* (Kararlı, 2003: 79-80). 2000'li yıllarda ise Time Warner, Cartoon Network kanalında bir programlama bloğu olarak ifade edilen Adult Swim'i kurmuştur. Bu program günümüzde “Family Guy” ve “American Dad” gibi yapımların tekrarlarını vermektedir. Amerikalı izleyiciler, Amerikan yapımı komedinin oldukça gündemde olması nedeniyle yetişkinlere yönelik animasyonlara oldukça ilgi göstermişlerdir. Bu ilgi günümüzde de artarak devam etmektedir.

## **b. Arjantin' de Yetişkin Animasyonu**

Yetişkin animasyonunun önemli örneklerinden “Lava” Ayar Blasco'nun üçüncü filmi olarak 2019 yılında gösterime girmiştir. Söz konusu bu animasyonda bir dövme sanatçısının çeşitli şekillerde dünyaya gelen uzaylılardan kasabasını kurtarmasını anlatmaktadır. Film, insanların direnmeden boyun eğmelerine değinmesinden ötürü eleştirmenlerce önemli değerlendirmelere tabi tutulmuştur.

### **c. Şili’de Yetişkin Animasyonu**

2018 yılında gerçekleştirilen ve ülkenin önemli yapımları arasına giren “The Wolf House”, Cristobal León ve Joaquín Cociña tarafından yönetilmiştir (Stringfixer Web, 2022). Filmin Dünya prömiyeri 22 Şubat 2018 tarihinde 68. Berlin Film Festivalinde gerçekleştirilmiştir (Berlinale, 2022).

### **d. Kanada’da Yetişkin Animasyonu**

Yetişkin animasyonu Kanada’da nispeten diğer ülkelere göre daha yavaş bir ilerleme kaydetmiştir. 2002 yılından başlayarak birçok animasyon filmi gösterime girmiştir. Önemlileri arasında Clone High, bilimkurgu televizyon animasyonu olarak Tripping the Rift, Code Monkeys, Bromwell High, Gizli Yol, Trailer Park Boys: The Animated Series sayılabilmektedir.

### **e. Rusya’da Yetişkin Animasyonu**

Rus animasyon stüdyosu “Soyuzmultfilm” 1939 yılında faaliyete başlamış olup, 1500’ü aşkın animasyon üretmiştir. Stüdyo hemen hemen her teknik ile çeşitli türlerde animasyon gerçekleştirmiştir. Günümüzde ise Gazprom-Media'nın sahip olduğu platformu “Premier” ile televizyon kanalı “2x2” nin Kasım 2020 tarihinde yetişkin animasyonu çalışmaları gerçekleştireceği de açıklanmıştır. 2021 ve 2022 yıllarında çeşitli yetişkin animasyonlarını piyasaya sürmüşlerdir (Stringfixer Web, 2022).

### **f. Çin’de Yetişkin Animasyonu**

Çin bu konuda gelişmiş bir animasyon eğitiminin söz konusu olduğu bir ülkedir. 2017 yılında yönetmenliğini Liu Jian’ın gerçekleştirdiği bir kara komedi animasyon filmi olan Have a Nice Day oldukça ilgi görmüştür. Söz konusu film 2017 şubat ayında ve 67. Berlin Uluslararası Film Festivali’nde Altın Ayı ödülüne aday gösterilmiştir. Piercing 1 ve Strand Releasing diğer önemli filmler arasında sayılabilmektedir.

Çin animasyonları genel olarak Çin Halk Cumhuriyeti’nin kuruluşundan itibaren yaratılan çocuk eğitimlerinin bir aracı, günlük olarak okul eğitim sistemine dahil edilen “takviyeler” olarak kabul edilmektedir. Buna rağmen yurtiçinde veya yurtdışında pek popüler görülmemektedir. Çocuk odaklı animasyon eğilimi günümüzde Çin açısından en önemli özelliklerden birisi olarak



kabul edilmektedir; ancak animasyonun hem çocuklara hem de yetişkinlere yönelik olup olmaması gerekliliği de tartışılmaktadır (Chen, 2021: 17-18).

#### **g. Hong Kong'ta Yetişkin Animasyonu**

Hong Kong'ta Çin gibi yetişkin animasyonu ile uzun süredir ilgilenmektedir. Gerçekleştirilen animasyonlar arasında en önemlisi ise “No. 7 Cherry Lane” olarak ifade edilmektedir (Stringfixer Web, 2022).

#### **h. Kore'de Yetişkin Animasyonu**

İlk kez 2010 yılında ortaya çıkmış olan yetişkin animasyonu, 2011'de konuların gerçekçi bir tasvir ile ele alındığı *The King of Pigs*, 2013 yılında *The Fake*, 2016 yılında gösterime giren *Seoul Station*, *Tanrı Kulesi*, *Noblesse*, *Lise Tanrısı* önemli örneklerdendir. Bunun yanı sıra ilk tamamen bilgisayar destekli animasyon *Swimming to Sea* da ilklerden sayılmaktadır.

#### **i. Filipinler'de Yetişkin Animasyonu**

Filipinlerde oldukça ilgi ile takip edilen animasyon sektörünün önemli yapıtlarından *The Nutshack* 2007 yılında yayınlanmıştır. 2020 yılında Netflix'de yayınlanan *Hayop Ka*, yetişkin animasyonunun önemli komedi örneklerindedir.

#### **j. Avrupa'da Yetişkin Animasyonu**

Avrupa'da en önemli animasyon örneği olarak 1954 yılında bir İngiliz sinema stüdyosunun George Orwell'in “*Animal Farm*” isimli romanın uyarlaması karşımıza çıkmaktadır. Bu animasyon filminin alıntı yapıldığı kitap gibi animasyonun Avrupa'daki ilk örneklerinden olduğu kabul edilmektedir. Bunu takiben 1973 yılında *Rene Laloux, Stefan Wul'un Fransız bilim kurgu romanı “Oms en Série” ye dayanan “La Planète Sauvage” ı yönetmiştir. Söz konusu bu yapım “Fantastik Gezegen” olarak ABD ve İngiltere'de televizyonda yayınlanmıştır* (Cohen, 1997: 90-92). Yine 1973 yılında İngiltere'de kült bir animasyon haline gelmiş olan “*King Dick*” ortaya çıkmıştır. Bu dönemde “*Pamuk Prenses ve Yedi Sapık*” isimli bir Alman animasyonu da yayınlanmıştır. 1978'de “*Watership Down*” ve 1982 yılında yayına başlayan “*The Plague Dogs*” yetişkinliklere yönelik animasyonlar olarak karşımıza çıkmıştır. 1986 yılında politik içerikli bir animasyon sayılan “*When The Wind Blows*” yayınlanmıştır.

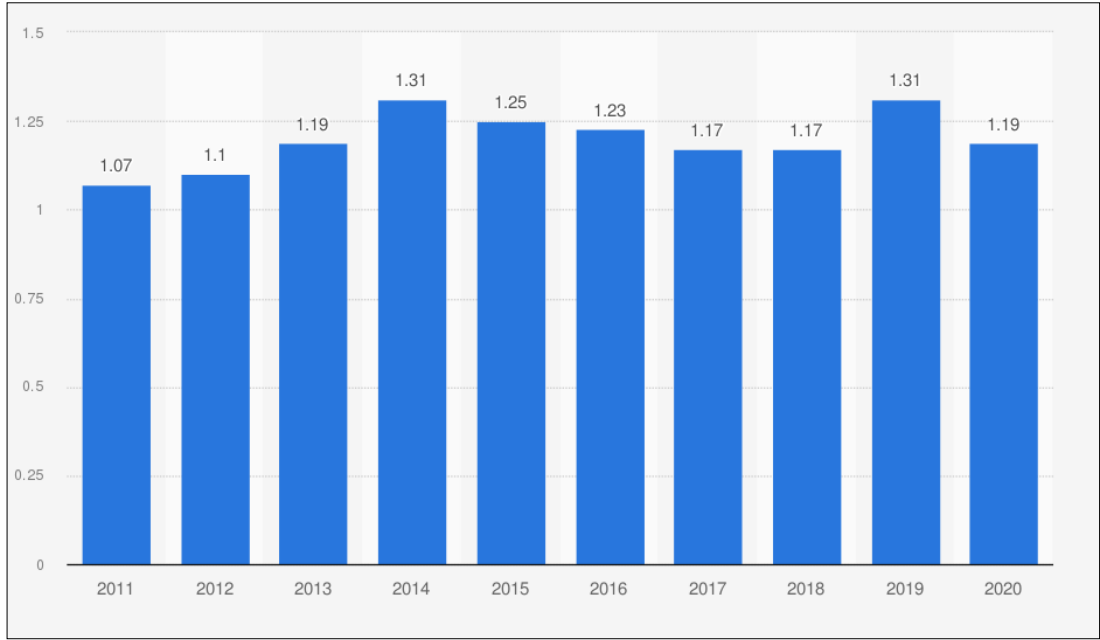
2021 yılında Danimarka’da yayınlanan “Flee” isimli animasyon belgesel filmi, Sundance Festivalinde dünya prömiyerini gerçekleştirmiştir. Çeşitli festival ve yarışmalardan ödüller alan söz konusu bu film, Âmin Nawabi isimli bir mültecinin güvenliği için ülkesinden Danimarka’ya kaçmasını konu almaktadır.

Almanya’da yetişkin animasyonun en önemli örneklerinden birisi 1990 yılında çizgi roman uyarlaması olan Werner – Beinhart isimli animasyondur. 1990 yılının en çok hasılat yapan filmlerinden birisi olmuştur.

İspanya 2015 yılında gösterime giren Birdboy ile 2016 Goya ödülünde en iyi animasyon ödülünü almıştır. Fransa’da ise yetişkin animasyonunun en önemli örneklerinden birisi 1973 yapımı “La Planete” kabul edilmektedir.

#### **k. Japonya’da Yetişkin Animasyonu**

Yetişkin animasyonu Japonya’da genellikle “Anime” olarak ifade edilebilir. Japonya’da yetişkinlere yönelik olan “manga” dergileri yetişkin animasyonunun temeli olarak kabul edilmiştir. Bunlar arasında en önemlileri “Weekly Manga Times” 1956’da yayınlanmaya başlamıştır ve bunu “Weekly Manga Goraku” (1964) ve “Manga Action” (1967) takip etmiştir. 1969 yılından sonra ise Osamu Tezaku ve Eiichi Yamamoto yetişkin animasyonu niteliğinde üç yapımı hayata geçirmişlerdir. Bu yapımlar; Senya Ichiya Monogatari, Cleopatra: Sex Queen of Sex ve Kanashimi no Beradonna’dır. 1980’li ve 1990’lı yıllarda ise cinsel içerikli anime örnekleri yayınlanmış ancak beklenen başarıya ulaşamamıştır (Stringfixer Web, 2022). 2000’li yıllarda ise özellikle 2004 yılından başlayarak Dumas’ın romanının uyarlaması niteliğinde olan “Gankutsuou: Monte Cristo Kontu” Mahiro Maeda tarafından yönetilmiştir. Bunun yanı sıra 2004 yılında Hayao Miyazaki tarafından yazılıp yönetilen “Ruhların Kaçışı” 2003 yılında “Uzun Metrajlı En İyi Animasyon Film” ödülünü kazanmıştır.



Şekil 26. 2011 – 2020 Japonya'daki Animasyon Endüstrisinin Yurt İçi Satış Geliri

Kaynak: <https://www.statista.com/statistics/1048020/japan-animation-industry-domestic-sales/> (Erişim Tarihi: 18.04.2022, 15:40.)

2011 ve 2020 yılları arasında Japonya'daki animasyon endüstrisinin yurt içi satış gelirleri incelendiğinde 2020 yılında yaklaşık 1,19 trilyon Japon yeni şeklinde gerçekleştiği görülmektedir. Yurt içi satışlar bir önceki yıla kıyasla düşüş gösterirken, yurt dışı satışların artış gösterdiği de bilinmektedir.



## V. TÜRKİYE’DE YETİŞKİN ANİMASYONU

### A. Grafi 2000 ile İlk Yerli Yetişkin Animasyon Serisi

Türkiye’de 2000 yılından bu yana animasyon ile ilgilenen bir ekiptir. Televizyon ekranlarında bir süre programlar gerçekleştirmişler ve ilk Türk çizgi dizisi “Pembe ve Mavi”nin yapımını üstlenmişlerdir. Grafi2000 ekibi alışılmışın dışında eleştirel bir tutum ile “hem güldüren hem de düşündüren” yaklaşımı yerine absürt komedi anlayışını benimsemiştir. 2000 yılından bu yana gerçekleştirdikleri televizyon programları; Grafi2000 Comedy, Koca Kafalar Televizyonu, Acar Kafadarlar, Haneler ve Orhan Oyundan Ne Anlar’dır. Yapımını üstlenmiş oldukları 2011 yılı yapımı Şahin & Çetesi ve 2012 yılı yapımı Çınar da bulunmaktadır. Ekibin yapımını gerçekleştirdiği çizgi filmler arasında ise Pembe ve Mavi, Koca Kafalar, Harbi Tivi, Noel Dayı, Fırıldak Ailesi, Çürük Ali ve Mikrop Necati, Kral Şakir ve Pictoss Trafik Hayattır bulunmaktadır. Son olarak Grafi2000 ekibinin gerçekleştirdikleri sinema filmleri ise Fırıldak Ailesi, Kral Şakir: Oyun Zamanı, Kral Şakir: Korsanlar Diyarı, Kral Şakir; Mikrop Avcıları ve Kral Şakir: Cumburlop’tur (grafi2000productions.com).

Grafi2000 ekibi yapımları arasında en çok öne çıkan ve yetişkinlere yönelik bir yapım olan Fırıldak Ailesi, yine aynı ekibin ortaya koyduğu önemli bir diğer yapım olan Pembe ve Mavi’den sonra, Türk televizyonlarında yetişkinlere yönelik yapılmış olan ilk yerli animasyon dizisidir. 11 Şubat 2013 tarihinde gösterilmeye başlanan söz konusu bu yetişkin animasyonu, orta sınıf bir Türk ailesinin hiciv ile ele alınmış parodisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Family Guy ve The Simpsons gibi aile temalı durum komedisi türünün Türkiye yansıması olan söz konusu bu ilk yerli animasyon dizinin senaryosu Çoşkun Irmak tarafından yazılmıştır. Dizinin müzikleri ise Nail Yurtsever ve Cem Tuncer tarafından yapılmıştır. Dizinin gördüğü ilgi neticesinde 10 Nisan 2015 tarihinde vizyona girmiş olan Fırıldak Ailesi Orta Dünya sinema filmi de bulunmaktadır.

## B. İlk Yerli Animasyon kanalı TRT Çocuk

TRT Çocuk, çocukların ve hatta yetişkinlerin animasyon, müzik, spor, haber gibi tüm gereksinimlerine cevap verir nitelikte gün boyu kesintisiz yayında olan televizyon kanalıdır. *24 Ekim 2008 tarihinde test yayınına, 1 Kasım 2008 tarihinde normal yayına başlamıştır* (Gürdamar, 2021: 17). TRT Çocuk ülkenin ilk ve tek yerli çocuk kanalı olması açısından önemli bir konumda bulunmaktadır.

TRT Çocuk kanalının resmi internet sitesinde de ifade edildiği üzere;

*“Sadece çocuk içeriği üreten bir kanaldır. Çocukların gelişiminin sağlanmasına destek vermek maksadıyla toplum yararına faaliyetlerde bulunmaktadır. TRT Çocuk kanalı faaliyetlerini gerçekleştirirken ise ulusal gelenekçi değerleri göz önünde bulundurur ve manevi değerleri gözetir, genel ahlak kurallarına dikkat etmektedir. Milli Eğitim ilkelerini gözeterek doğru Türkçe ile konuşmak ve ruh ve beden sağlığını da olumsuz etkileyecek unsurlardan kaçınmaya dikkat etmektedir.”* (TRT Çocuk Web, 2022).

TRT Çocuk kanalında yayınlanan içerikler 3-12 yaş grubuna hitap edecek şekilde yapılandırılmıştır. Söz konusu bu durum okul öncesi 6-9 yaş ve 9-12 yaş olarak gruplandırılmıştır. Günün her saati çocuklara özel olarak hazırlanmış dizi, çizgi film ve programlar bulunmaktadır. Kanalın yayın akışında çocuklara özel haber bülteni de bulunmaktadır. Bunun yanı sıra kanalın “TRT Çocuk Dergisi” adında yine çocuklara özel aylık bir dergisi de bulunmaktadır. Kanalın kamu yararına yaptığı aktivitelere örnek vermek gerekirse, Yılmaz’ın (2017) çalışmasında da yer verdiğine göre;

*“TRT Çocuk kanalı tarafından çocuklar için geliştirilen içeriklerin pedagojik ve teknolojik açıdan kalitesinin artırılması maksadıyla “Çocuk Medyası Akademisi” kurulmuştur. Bunun yanı sıra kanal tarafından “TRT Uluslararası Çocuk Medyası Konferansı” da gerçekleştirilmiştir”* (Yılmaz, 2017: 586).

2008 yılında yayın hayatına başlayan kanalda yerli ve yabancı birçok yapım gösterilmiş olup, günümüzde de söz konusu bu yapımların sayısı gittikçe artmaktadır. Günümüzde yayınlanan yapımların büyük bölümü ise yerli yapımlardan oluşmaktadır.

Kanalın ilkleri arasında bulunan ve 2021 yılında yayına başlayan ‘‘Haberin Olsun’’ adlı program iřaret dili seeneęi ile yayınlanmıřtır. TRT ocuk, hedef kitlesi ocuklar olan ve ocuk odaklı yayınlar gerekleřtiren bir tematik kanaldır (TRT ocuk Web, 2022).





## VI. KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN ÖRNEĞİ

### A. Çizgi Romandan Sinemaya Geçiş

Tarih boyunca insanoğlu her zaman kendisini en iyi şekilde ifade etme gereksinimi içinde bulunmuştur. Başlarından geçen olayları ya da toplumsal gelişen olayları diğer insanlarla ya da toplum içinde gruplarla paylaşmak amacıyla çeşitli iletişim yöntemleri geliştirmiştir. Önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere mağara duvarlarından, toprak kaplara, papirüsten, el yazması kitaplara, dergilere, gazetelere, fotoğrafa, sinemaya ve günümüzde ise dijitalle doğru evirilen bir iletişim yolculuğu olarak iletişim gereksinimi sürdürülmektedir. Günün şartlarına göre söz konusu bu iletişim yolculuğu değişim göstererek bazen resim, bazen çizgi roman ve bazen de sinema olarak hedef kitlelere ulaşmıştır (Baykuş, 2016: 3).

Çizgi romanın ortaya çıkışı 20. yüzyılın başında gerçekleşmiştir. Yukarıda ifade edildiği üzere insanoğlunun birbiri ile iletişim kurma gereksiniminden ortaya çıkmış; sözlü, yazılı ve görsel kültürün ortak ürünü olarak varlığını sürdürmüştür. Günümüzde geldiği bu noktada çizgi roman, çağdaş kültür ve teknolojinin etkisiyle kendini güncelleyerek varlığını korumuştur.

Çizgi romanın genel özelliklerine değinilecek olursa (Tuncer, 1993: 18);

- Birbirini takip eden ve resimlerle ifade edilen öyküdür.
- Karakterlerinin bir maceradan diğerine süregelen yapıdadır.
- Konuşma ve metinler resim içinde yer almaktadır.
- Resim ile metin bir bütünün parçasıdır; ancak resim bir nebze daha ağır basmaktadır.
- Düzenli aralıklarla yayınlanmaktadır.

Bu doğrultuda çizgi roman; bir kahraman, olay veya bir durumun resim ve metin birlikteliği ile sinematografik zaman bütünlüğü sağlanarak birbirini izleyecek

şekilde oluşturulmuş karelerle anlatılan içeriklerdir (Akengin ve Küçükusta, 2020: 1361).

Ülkemizde çizgi romanın gelişimi izlendiğinde 1950’li yıllarda çizgi roman olarak adlandırılan ve Suat Yalaz’ın çizimiyle hayat bulan Abdullah Ziya Kozanoğlu’nun 1925 yılında “Kızıl Tuğ” adlı eserinin uyarlaması oldukça ilgi gören bir yapıt olduğu kabul edilmektedir. Abdullah Ziya Kozanoğlu’nun Kızıl Tuğ adlı eserinin ardından yazdığı Malkoçoğlu, Seydi Ali Reis gibi eserlerde çizgi romanlara ve sinemaya uyarlanmıştır. 1950’li yılların Amerikan destekli maddi ve kültürel politikaları neticesinde bu döneme kadar süregelen Türk geleneksel çizgi romanında değişimler yaşanmıştır. Suat Yalaz, Şahap Ayhan, Remzi Türemen gibi sanatçılar macera öykülerine yoğunlaşırken Oğuz Aral, Bedri Koraman ve Turhan Selçuk karikatür çizgisinde eleştirel bir bakış açısıyla eser vermeye başlamışlardır (Cantek, 2007 :96).

1950’li yıllardan sonra çizgi roman bir ekip işi haline gelmiş ve 1953 yılında “Köroğlu” dergisi, 1955 yılında “Ceylan” dergisi kurulmuştur. 1960 yılı sonrasında ise önceki bölümde ifade edilen “eleştirel kalemler” (Oğuz Aral, Bedri Koraman ve Turhan Selçuk vb.) 27 Mayıs 1960 tarihli Askeri Müdahalenin ardından “eleştirilecek bir politika kalmamıştır” görüşü ile karikatürden çizgi romana yönelmişlerdir. Bu durum Yeşilçam Sinemasında da kendi göstermiş ve bu yıllardan itibaren Kara Murat, Tarkan, Altaydan Gelen Yiğit, Karaoğlan ve Tolga filmleri çizgi roman uyarlaması olarak karşımıza çıkmıştır. Buna ek olarak Zagor, Kızıl Maske ve Red Kit gibi yabancı kaynaklı çizgi romanlarında sinema filmleri çekilmiştir. Günümüzde ise çizgi romandan sinemaya geçişin önemli bir örneği olarak da Kötü Kedi Şerafettin oldukça önemli bir konumda bulunmaktadır.

## **B. Çizgi Romanda Kötü Kedi Şerafettin**

Çizgi romanlarda en önemli kavramlardan bir tanesi de olayların geçtiği mekanlardır. Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanın da mekânı İstanbul’un Cihangir semtidir. Cihangir semti özellikle 1990’lı yılların başında marjinallerin, travestilerin, sanatçıların yaşam alanı olmasından da kaynaklı olarak sıkışmışlığın ve kenarda kalmışlığında semti olarak ön plana çıkmaktadır.

Kötü Kedi Şerafettin 1996 yılında Bülent Üstün tarafından ilk kez yaratılmış bir çizgi roman karakteridir. İlk kez “L – Manyak” dergisinde yayınlanan çizgi romanın kahramanı Kötü Kedi Şerafettin; argo kullanan, küfürbaz, maço, kabadayı ve gaddar özelliklere sahip sıra dışı bir Cihangir kedisi olarak okurlarla buluşmuştur. Tüm bunların yanı sıra adaletsizlikten hoşlanmayan çevresindekilere kol kanat geren bir karaktere de sahip bulunmaktadır.

Çizgi romanın öyküsüne göre Kötü Kedi Şerafettin’in babası Tonguç, 68 kuşağına mensup hapis yatmış bir “solcu” insandır. Sanatsever, entelektüel bir kişiliği olmasına rağmen aslında maço karakterlidir. Şerafettin ise büyük belalardan maceralar yaşayarak kurtulmayı her seferinde başaran, cinselliği ön plana almış bir kedidir. Kimi zaman dişi kedilere ve hatta insanlara dâhi asılması ile tanınmaktadır (Alpin, 2006: 326).

Kötü Kedi Şerafettin, babası Tonguç, oğlu Tacettin, sevgilisi Misket, arkadaşları Martı Rıfkı, Rıza, Şemistan ve ev sahibi Hasene ile Cihangir semtinde mahalle kültürünün son temsilcileri olarak yaşamaktadırlar. Şerafettin doğası gereği aksidir. Oğlu Tacettin ile tanışmasından sonra ise babacan yönü ortaya çıkmıştır.



Şekil 27. Çizgi Romanda Kötü Kedi Şerafettin Karakteri

Kaynak: <https://galeri.uludagsozluk.com/r/sevimli-kedi-foto%C4%9Fraflar%C4%B1-1417564/> (Erişim Tarihi: 11.05.2022, 15:40.)

Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanı sanatsal olarak değerlendirildiğinde hayatın gerçeklerinin, sanatçının süzgecinden geçirilerek zıtlıklar ile kurduğu

mizahi anlatımları dikkate alan eğlencelik, düşündürücü, fantastik ancak gerçekçi bir öykü olarak ortaya çıkmaktadır (Savaş, 2018: 128).

### C. Sinemada Kötü Kedi Şerafettin

#### 1. Konusu ve Yapım Süreci

Sinemada çizgi roman uyarlamaları yapmak senaristler ve yönetmenler için öykü ile roman uyarlamaları yapmaktan daha zor olabilmektedir. Çizgi roman okuyucularının uzun dönemler boyunca çizgi olarak görmeye alıştıkları karakterlerin, çizgi romandaki özleri korunarak sinemada izlenmesi netice olarak hayal kırıklığı yaratabilecek niteliktedir. Her bir çizimin ve çizerin kendi stiline olduğu çizgi romandan sinemaya geçişte fotografik olarak farklılıklar da söz konusu olabilmektedir. Çizimler ne kadar karakteristik olursa sinemaya uyarlanması o kadar zor olabilecektir (Savaş, 2018: 135). Bu kapsamda bir değerlendirme yapıldığında Kötü Kedi Şerafettin dört yıllık bir süre içinde oluşturulmuş olsa da on yıllık bir düşüncenin ürünüdür.



Şekil 28. Kötü Kedi Şerafettin Sinema Filmi Afişleri

Kaynak: [https://www.rottentomatoes.com/m/bad\\_cat\\_2017](https://www.rottentomatoes.com/m/bad_cat_2017) (Erişim Tarihi: 15.05.2022, 15:40.)

Kaynak: <https://www.beyazperde.com/filmler/film-235435/fotolar/detay/?cmediafile=21225374> (Erişim Tarihi: 15.05.2022, 15:42.)

2016 yılında gösterime giren Kötü Kedi Şerafettin sinema filminin, künyesi şu şekildedir (KKŞ Web, 2022):

- **Yönetmen:** Mehmet Kurtuluş – Ayşe Ünal
- **Yapım:** Mehmet Kurtuluş, Erdil Yaşaroğlu, Vehbi Berksoy, Mehmet Budak, Barış Ersoy
- **Senaryo:** Levent Kazak – Bülent Üstün
- **Tür:** Animasyon, Komedi, Aksiyon
- **Yayın Tarihi:** 5 Şubat 2016
- **Süre:** 1 saat 22 dakika
- **Seslendirme:** Şerafettin – Uğur Yücel, Tonguç – Ahmet Mümtaz Taylan, Tacettin – Demet Evgar, Çizer – Okan Yalabık, Rıza – Güven Kıraç, Rıfkı – Gökçe Özyol, Cemil – Yekta Kopan, Hasene – Ayşen Gruda, Semistan – Cezmi Baskın, Martı Mertan – Bülent Üstün
- **Müzik:** Serkan Çeliköz – Oğuz Kaplangı – Sabri Tuluğ Tırpan
- **Kurgu:** Aylin Tinel – Çiğdem Yersel
- **Görüntü Yönetmeni** – Barış Ulus

Kötü Kedi Şerafettin film boyunca içinde bulunduğu ortamı tam anlamıyla yansıtan birçok insani duyguyu taşıyan bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Kötü Kedi Şerafettin karakterinin kişiliği çizgi romandan olduğu gibi aktarılmıştır. Çizgi romandan farksız olarak sinema filminde de başkaldıran, aksi, maço, serseri, küfürbaz ve öfkeli bir tarzı bulunmaktadır. Doğada zehri ve kirliliği temsil eden sarı ve siyah renkleriyle öz kadar biçimi de son derece yansıtan bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Sevgilisi Misket ile beraberken ise son derece duygulu, anlayışlı ve nezaket sahibi imaj çizmektedir. Filmdeki zıtlıklara karakterin bu özellikleri de örnek gösterilebilmektedir. Şerafettin'deki bu zıtlıklar ve duygu değişimleri film boyunca süreklilik göstermiştir. Sevgilisi Misket ve oğlu Tacettin'e karşı davranışları bu durumu yansıtmaktadır.



Şekil 29. “Kötü Kedi Şerafettin” Sinema Filminden Bir Sahne

Kaynak: <https://m.imdb.com/title/tt4695548/mediaviewer/rm2444354816>

(Erişim Tarihi: 19.05.2022, 15:40.)

Filminde konusu çizgi romanda olduğu gibi Cihangir’de geçmektedir. Cihangir’in gerçek mekanları en ince ayrıntısına kadar başarı ile modellenebilmiştir. Çarpık kentleşme, üst üste binalar, balkonlar, dar sokaklar gibi ayrıntılara özen gösterilmiştir.



Şekil 30. “Kötü Kedi Şerafettin” Sinema Filminden Bir Sahne

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=cINhEkfXkow&t=11s> (Erişim

Tarihi: 25.05.2022, 18:40.)

Filmin yönetmenlerinden birisi olan Ayşe Ünal, özellikle mekanların seçilmesi noktasında oldukça fazla çalışma gerçekleştiklerini ifade etmektedir.





Şekil 32. Kötü Kedi Şerafettin Filmi Mekan

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/47994611/Koetue-Kedi-Serafettin-2016-Concept-Art> (Erişim Tarihi: 20.05.2022, 15:45.)

Gerçek mekanlar kaynak alınarak meydana getirilen filmde, üç boyutlu bilgisayar teknolojisinin kullanılması kapsamında gerçeği bütünüyle yansıtan bir evren söz konusudur. Önceki bölümde de ifade edildiği üzere İstanbul'un çarpık yapılaşması ve örneğin; Tonguç'un mütevazî evi, terasında bulunan eski koltuklar, dar sokaklar ve bu sokaklardaki evlerde bulunan eski klima üniteleri ile uydu antenleri, su boruları, sıvası dökülmüş bakımsız duvarlar, üzerinde karanfilleriyle vitrininde koyunların asılı olduğu dükkân ve grafitiler, Martı Rıfkı'nın uçuşu ile görülen genel İstanbul manzarası çizgi romanda söz konusu olan gerçekçi estetiğin filmin üç boyutlu dünyasında da var olmasını sağlamıştır.

Filmin konusu özet olarak ifade edilecek olur ise filmin kahramanı Şerafettin, arkadaşları Martı Rıfkı ve Fare Rıza ile evlerinin çatısında mangal yapmaya karar vermektedirler. Şerafettin'in arkadaşları mangalın yanında içecekleri rakıyı bulmak için yollar aramaya başlarlar. Şerafettin'in babası Tonguç ise Şerafettin'in haylazlıklarından ötürü ev sahibi tarafından evden kovulmuştur. Tonguç söz konusu bu duruma çok hiddetlenir ve Şerafettin'i evden kovar. Tüm bu sıkıntıların içinde ise Şerafettin haylazlıklara devam etmektedir. Başlı belaya giren Misket'i kurtarıırken ona âşık olur ve bundan kısa süre sonra da tesadüf eseri Tacettin isminde bir oğlu olduğu öğrenir. Şerafettin yaşamı boyunca ilk kez âşık olmuştur ve kendisi gibi bir mahalle delikanlısına âşık olmayı da pek yakıştıramamıştır. Misket, Şerafettin'e bir randevu verir ve ilk kez bir randevuya



gidecek olan Şerafettin, yanında götüreceği hediye kestiremez. Bakkal Şemistan'dan çiçek tavsiyesi alan Şerafettin, hiçbir yerde çiçek bulamaz. Bir zaman sonra bir kasabın camekanında etlerin arasında bir miktar çiçek gören Şerafettin, kasabın camekanını kırar ve çiçekleri alır. Elinde çiçeklerle randevuya giden Şerafettin, bir iki güzel söz söylemekten uzak ve utangaç tavırlar içindedir. Bu arada mangal sofrası için rakı bulamayan Martı Rıfkı ve fare Rıza arasında da bir tartışma yaşanmaktadır. Bu tartışmanın neticesinde birbirine darılan bu iki yakın arkadaş, banka soyma fikri ile tekrar bir araya gelirler ve dargınlık unutulur. Tacettin ve Şerafettin'in de dahil olduğu bu banka soyma fikri, gerçekleşir ve babasına yaranmak isteyen Tacettin, babasının önüne geçer ve kurşunların önüne atlar. Film boyunca babasının gözüne girme gayretinde olan Tacettin'in vurulmasına oldukça üzülen Şerafettin, her şeyi bir yana bırakarak oğlunu kurtarma telaşına düşmektedir. Bu olaydan bir ders çıkararak Şerafettin, artık günübürlük yaşamamak gerekliliğine inanır ve bundan sonra insan gibi düşünme ve yaşama kararı verir. Şerafettin'in bu haline tanık olan babası Tonguç da Tacettin'i kurtarabilmek için gayret gösterir. Banka soygunundan sadece bir miktar para alabilen Martı Rıfkı ve Fare Rıza, söz konusu bu parayı Tonguç'un ev sahibi Hasene'ye kaptırmışlardır. Hasene tüm bu durumlar karşısında Tonguç'un market borçlarını kapatır ve evde kiracı olarak kalmalarına izin verir. Filmin sonunda ise filmin başındaki mangal ziyafeti gerçekleştirilir.

Söz konusu filmde ana karakter Şerafettin, yardımcı karakterler ise Martı Rıfkı, Tacettin, Tonguç, Hasene, Misket ve Fare Rıza'dır. Bunun yanı sıra Bakkal Şemistan, sokak kedisi Cemil ve Cins kedi Pırtav'da çok az role sahip karakterlerdir. Bu noktada bir önemli karakter de esasen Pırtav'ın sahibi Çizer'dir. Çizer, Pırtav'ın ölümünden sonra defalarca ölmesi ve tekrar hayat bulması ve canavar tasviri ile yeniden izleyicinin karşısına çıkması, biçimsel bir yineleme unsuru olarak ortaya çıkmaktadır (Dokur, 2019: 81). Şerafettin ile filmin içinde birçok kez karşı karşıya kalan Çizer, kedisinin ölümünden sorumlu olan Şerafettin'e kin ve öfke duygusu beslemektedir. Bu nedenle her fırsat yakaladığında Şerafettin'e ve çevresine zarar verme düşüncesinde hareket etmektedir. Çizer'in söz konusu bu tavrı, gücünü ispat etmek durumunda olduğunu düşünen Çizer'in üstünlüğünü gösterme isteğinden kaynaklanmaktadır.

Gösterime girmeden öne uzun zaman titiz bir çalışma neticesinde izleyici ile buluşan *Kötü Kedi Şerafettin* filminin karakterlerinin seslendirmelerini Uğur Yücel, Demet Evgar, Güven Kıraç ve Ayşen Gruda gibi sanatçılar gerçekleştirmiştir.

## 2. Karakter İncelemesi

Öz ve biçim genel olarak sanat yapıtlarının temelini oluşturan iki önemli olgudur (Timuroğlu, 2013: 54). Görsel sanatlar da ise yapıtların temelini resim oluşturmaktadır. Bu anlamda resimler farklı teknikler kullanılarak analiz edilebilmektedirler. Söz konusu bu analizlerin başında ise öz ve biçimsel analiz gelmektedir.

Biçimsel analiz resimlerin incelemesi gerçekleştirilirken bir çok ölçekten yararlanmaktadır. Söz konusu bu ölçekler şu şekilde sıralanabilmektedir (Glass, 2022):

- Çizgi
- Kompozisyon
- Oran – Orantı
- Renk
- Işık
- Figür ve Alan Değerlendirmesi

Öz analiz, biçimsel analize göre meydana getirilen görsel yapının dış yüzeyi yerine içeriğini ele almaktadır. *Kötü Kedi Şerafettin* yapıtında ise bu iki analiz olgusundan yararlanılacaktır. *Kötü Kedi Şerafettin* animasyonunda karakterlerin tasarımlarında kullanılmış olan renkler ile toplum içinde temsil ettikleri inançlar ifade edilebilir.

Animasyonda *Kötü Kedi Şerafettin* karakteri, biçimsel olarak incelendiğinde genel anatomisinin orantsız olduğu, baş ve vücudun neredeyse aynı ölçülerde olduğu görülmektedir. Dişleri çıkık durumda karikatürize edilen karakter, izleyiciye vahşi bir görünüş ile kaşları çatık, öfkeli ve tehditkar bir karakter imajı sunmaktadır. Karakterde canlı bir gölgelendirme uygulanmış olup, sağ ve sol taraftan gelen ışık, resime derinlik kazandırmaktadır. Karakterde sarı

ve siyah tonları kullanılmış olup, bu renkler önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere doğayı ve zehiri ifade etmektedir. Erkeksi ve tehditkar bir görünüme sahip olan karakterde baskın bir id ön plandadır. İd (ego, süper ego) ile ilgili genel bir tanımlama gerçekleştirmek gerekirse; temel gereksinimleri karşılamak maksadıyla var olan ilkel güdü olarak ifade edilebilir (Dickerson, 2006: 47).



Şekil 33. Kötü Kedi Şerafettin Karakteri

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=cINhEkfXkow&t=11s>  
(Erişim Tarihi: 28.05.2022, 15:40.)

Söz konusu karakterin öz açısından incelenmesi gerçekleştirildiğinde ise Bülent Üstün tarafından 1996 tarihinde L-Manyak dergisinde yayınlanan Kötü Kedi Şerafettin karakteri aşırı sinirli, isyankar, kabadayı, kırıcı, gaddar ve oldukça saldırgan bir karakterdir. Şerafettin yapı olarak “barzo” olarak ifade edilebilecek bir anti kahramandır. “Punk” kültürünün bir yansıması olarak da kabul edilebilecek olan Kötü Kedi Şerafettin, topluma karşı sürekli bir karşı duruş içinde bulunmaktadır.

Punk akımı incelendiğinde; *“Temel amacı olabildiğince fazla özgürlük tanımak olan düşünce sistemi, bireycilik, otorite karşıtlığı, şart olmamakla beraber politik anarşi, özgür düşünce ve ahlakı içermektedir. Punk'ın dünyaya karamsar bir bakışı vardır; çünkü modern uygarlık insanlık üzerinde bilinçli bir*

*baskı kurmaktadır. Punk, düşüncelerini Punk rock, fanzinler ve konuşma yoluyla yaymaya çabalamaktadır” (Demir, 2004: 160) görüşü ön plana çıkmaktadır.*

Kötü Kedi Şerafettin karakterinin dış hatları ile görülebilen id karakterin özsel özelliklerinde de var olduğu bilinmektedir. Bülent Üstün bu noktada, ego ve süper ego gibi kavramlarında karakterde bulunduğunu ifade etmektedir. Bu doğrultuda Dickerson’a (2006:47) ego;

*“psşik aygıtın gerçekliği test eden bileşenidir. Birey ve dış dünya arasında uyumlu bir etkileşimin gerçekleşmesine izin veren iç zihinsel görüntüleri algılarla koordine eder. Bu sayede biyolojik ihtiyaçlar karşılanır. Freud, egonun işlevinin bu yönünü "gerçeklik ilkesi" olarak adlandırdı. Egonun ana görevi, bir ihtiyacı güvenli ve faydalı bir şekilde tatmin edecek uygun nesne elde edilene kadar hazı ertelemektir”.*

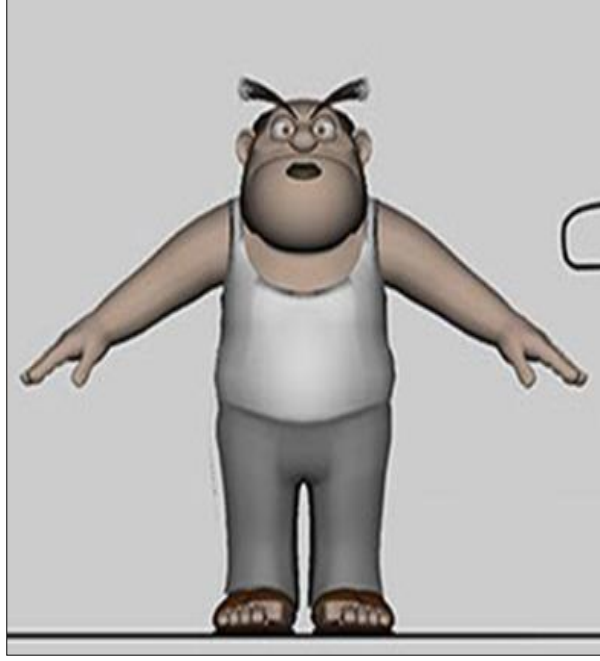
Süper ego ise;

*“Kişiliğin üçüncü sistemi süperegodur. Süperego, erken çocukluk kısıtlamalarına ve ebeveynler veya otorite figürleri tarafından belirlenen ödüllere (standartlara) dayanan ahlaki davranışla ilgilidir. Süperego, ego ile ittifak kurarak kimlik taleplerini engellemeye çalışır. Süperego, kendi taleplerini suçluluk duyguları şeklinde dayatır. Bu bilinçli veya bilinçsiz olarak yapılır” (Dickerson, 2006: 48).*

Bunların yanı sıra Kötü Kedi Şerafettin’in oğlunun yaşamına girmiş olması ile kız arkadaşına duyduğu aşk, kötü kişiliğinden uzaklaşıp, daha iyi bir karaktere evrilmesine kanıt teşkil etmektedir.

Kötü Kedi Şerafettin’in karakter tasarımında animasyon ekibi, *seslendirmeyi gerçekleştiren Uğur Yücel’in jest ve mimiklerini referans almışlardır* (Savaş, 2018: 187). Bunun yanı sıra karakterin beden dili, Disney ve Warner Bros. animasyonlarından farklı olarak daha aykırı ve yerli bir dil kullanılmıştır. Yürüyüşü ve adım atışı ile vücut dilinin geneli karakterin yapısına uygun olarak tasarlanmıştır. Söz konusu bu durum da orijinal grotesk yapıya sahip olan eserin animasyonda ve karakterde bu durumu korumaya devam etmesini sağlamıştır. Grotesk ise dünyayı ve yaşamı yabancılaştıran ve eğlence unsurlarının bulunduğu hayali bir ortam oluşturan, biraz tekinsiz ve esrarengiz

varlıkların sıra dışı özellikleri ile yeniden tasvir edildiği şekli ile dünyaya ait olmayan bir nesne haline getirilme sanatı olarak ifade edilebilir.



Şekil 34. Kötü Kedi Şerafettin Filminde “Tonguç” Karakteri

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/42282689/Serafettin-Karakter-Tasarmlar-Shero-Character-Design> (Erişim Tarihi: 20.05.2022, 16:50.)

Kötü Kedi Şerafettin haricinde diğer önemli karakterlerle ilgili bir genel değerlendirme gerçekleştirmek gerekirse; Tonguç karakteri de Şerafettin gibi anatomik olarak orantısız görünmektedir. Vücudunda başı, gözü, burnu olması gerekenden büyük; kaşları ise oldukça uzun ve yüzünden dışarı taşar bir durumdadır. Beyaz atlet, eşofman altı ve terlik, karakterin oldukça rahat bir yapıda, kurumsallıktan uzak olduğunu göstergesidir. Uzun kaşlarının eğimli yapısı ise öfkeli bir karakter olduğunu vurgulamaktadır. Tonguç’un filmde yar alan karakter özellikleri ile çizgi romanda tasvir edilen karakter özellikleri benzerlik göstermektedir.



Şekil 35. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Tacettin” Karakteri

Kaynak: <https://m.imdb.com/title/tt4695548/mediaviewer/rm35936000>  
(Erişim Tarihi: 28.05.2022, 22:40.)

Tacettin, genel bir biçimsel değerlendirme gerçekleştirildiğinde Kötü Kedi Şerafettin’e oldukça benzer bir yapıda büyük bir baş, küçük bir vücut ve sarı siyah tüyler ile uzun kaşlara sahiptir. Fiziki özellikleri Kötü Kedi Şerafettin’e benzemesine rağmen, Tacettin’in yüz mimikleri Şerafettin’den oldukça farklıdır. Daha çocuksu ve masum bir ifade ile daha sevecen bir karakter olarak ortaya çıkmaktadır. Özsel olarak ise Tacettin, babası Şerafettin’e göre sevgi dolu ve samimi bir yapıdadır. Duygusal ve cesur özellikleri olan söz konusu bu karakterin animasyonu tasarlanırken bu özelliklerinden ilham alınmıştır. *Yürüyüşü ve vücut dili içsel özelliklerini yansıtırken, jest ve mimikleri karakteri seslendiren Demet Evgar’ın jest ve mimiklerinden hareketle tasarlanmıştır* (Savaş, 2018: 187).



Şekil 36. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Misket” Karakteri

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/42282689/Serafettin-Karakter-Tasarmlar-Shero-Character-Design> (Erişim Tarihi: 20.05.2022, 16:40.)

Misket karakteri, beyaz bir dişi olduğunu tüm açıklığı ile ifade edebilen bir biçimsel ve özsel görünüştedir. Uzun kirpikler, çekici bakışlar, ipeksi beyaz tüyler ve sahip olduğu kadınsal fiziki vücut yapısı ile çocuk animasyonlarında kullanılan karakter tasarımlarının aksine “dişiliğini” açık bir şekilde ifade etmektedir.



Şekil 37. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Misket” Karakteri

Kaynak: <https://www.medyafaresi.com/haber/kotu-kedi-serafettinin-kamera-arkasinda-neler-yasandi/769908> (Erişim Tarihi: 29.05.2022, 22:40.)

Misket karakteri de diğer karakterlere benzer olarak anatomik anlamda orantısız bir vücut yapısına sahip bulunmaktadır. Büyük bir kafa ve küçük vücut

karikatürizesi bu karakterde de ortaya çıkmaktadır. Özsel olarak bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde; çekici bir kişilik olarak ifade edilebilir. Bazı toplumlarda ve bazı inanışlarda saflığı ve temizliği ifade ettiği düşünülen “beyaz” rengi, karakterine oldukça önemli bir katkı sunmuştur.

Rıza karakterinin biçimsel olarak değerlendirilmesi gerçekleştirildiğinde kalın siyah kaşlar, büyük gözler, yuvarlak parmaklar ve koyu gri tüyleri dikkat çekmektedir. Vücut dili ile anatomisi karikatürize edilmiş orantısız vücudu dikkat çekmektedir. Diğer karakterlere benzer olarak insanlaştırma modeli kullanılmıştır.



Şekil 38. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Rıza” Karakteri

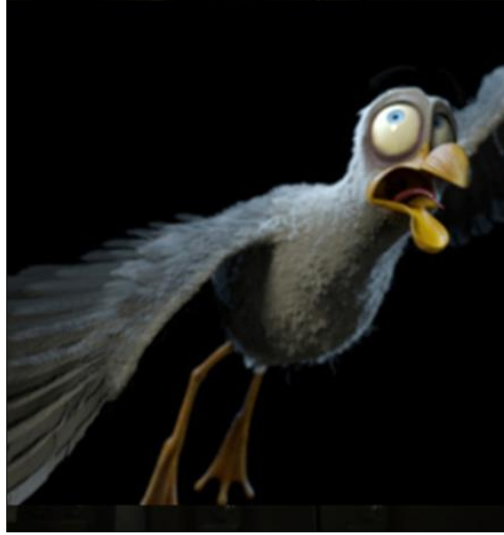
Kaynak: <https://bad-cat.fandom.com/wiki/Rıza> (Erişim Tarihi: 25.05.2022, 22:40.)

Rıza karakterinin özsel olarak incelemesi gerçekleştirildiğinde ise sorunları çözen ve olayların üzerine giden yapısı ile cesur ve gözü kara bir kişilik olarak ortaya çıkmaktadır. Hikayenin akışında oldukça etkin bir rol oynayan karakterlerdendir. Tasarımında kullanılan renkler ise çocuk animasyonlarında pek tercih edilmeyen koyu ve karanlık tonlardır. Animasyonda kullanılan beden dili Şerafettin’den oldukça farklıdır.

Martı Rıfkı karakteri, biçimsel açıdan beyaz renk tonlarından ziyade koyu gri ve tonlarını içeren bir vücut yapısına sahiptir. İri, büyük gözler ve göz altlarında resmedilen morluklar ile sürekli uykusuz algısı izleyiciye sunulmak istenmiş olabilmektedir. Görsel 30’da da görülebilecek olan aşırı heyecanlı ve tez canlı karakter imajı bir karmaşa veya kargaşayı sembolize eder gibi



görünmektedir. Görsel 33’te de görülebileceği üzere kanatları açısız açılmış hali ile süzülmekten ziyade sarsılıyor gibi verilen imaj da gerçek yaşamda martıların ahenk ile hareketlerinden uzak görünmektedir.



Şekil 39. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Martı Rıfki” Karakteri

Kaynak: <https://www.emrealtun.org/kotu-kedi-serafettinin-filmi-cikiyor/>  
(Erişim Tarihi: 25.05.2022, 22:40.)

Öykü içerisinde Martı Rıfki karakteri, mor ve şaşkın gözleri ile her zaman sarhoş bir çöplük martısı imajı oluşturmaktadır. Sarhoş oluşu uçuşunu da etkilemektedir. Söz konusu bu karakter seslendirme sanatçısı Gökçe Özyol tarafından seslendirilmektedir.



Şekil 40. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Hasene” Karakteri

Kaynak: <https://www.emrealtun.org/kotu-kedi-serafettinin-filmi-cikiyor/>  
(Erişim Tarihi: 25.05.2022, 22:40.)

Hasene karakteri, çocuk animasyonlarında genellikle karşımıza çıkan “sevimli”, “tonton” ve “sempatik” yaşlı kadın karakterlerin aksine aksi ve sinirli bir karakter olarak tasarlanmıştır. Biçimsel bir analiz gerçekleştirildiğinde iri, büyük gözler, büyük bir kafa yapısı, sinirli ve saldırgan olarak yansıtan bir saç modeli ve keskin hatlara sahip gözlükleri ile hırsları ile hareket eden bir karakter imajı ortaya çıkmaktadır. Sivri tırnakları “yırtıcı” mesajı vererek yukarıda ifade edilen özellikleri desteklemektedir. Orantısız anatomik görünümü karikatürize edilmişliğini göstermektedir. Hasene bilindiği üzere Tonguç’un ev sahibesi ile ortaya çıkan aşırı sinirli ve sert bir karakter olarak tasarlanmıştır. Usta oyuncu Ayşen Gruda tarafından seslendirilen karakter, izleyiciye yumuşak tarafını göstermemektedir.



Şekil 41. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Şemistan” Karakteri

Kaynak: <https://www.emrealtun.org/kotu-kedi-serafettinin-filmi-cikiyor/>  
(Erişim Tarihi: 25.05.2022, 22:40.)

Şemistan karakteri ile ilgili olarak biçimsel bir analiz gerçekleştirildiğinde aşırı kemikli bir yüz ve çeneye sahip olarak karikatürize edilmiş bir karakter ortaya çıkmaktadır. Eski bir saç modeli olarak ifade edilebilecek yana taranmış saçlar ve göz altlarında bulunan torbalar yaşlılığını vurgulamak amacıyla kullanılmıştır. Oldukça açık olarak resmedilen gözleri meraklı kişiliğine atıf yapmaktadır. Yöresel bir gönderme olarak kullanıldığını düşündüğümüz kemerli bir burun yapısına sahiptir. Kıyafetleri ise karakterin yaşam tarzı ve standartları ile fikir verebilmektedir. Küçük esnafı tasvir eden söz konusu bu karakter, Trakya

şivesi ile konuşmaktadır. Özsel olarak bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde sevecen ve babacan bir yapı ortaya çıkmaktadır.



Şekil 42. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Cemil” Karakteri

Kaynak: <https://bad-cat.fandom.com/wiki/Blacky> (Erişim Tarihi: 30.05.2022, 22:40.)

Cemil karakteri, siyah ve gri renk tonlarına sahip bir sokak kedisi olarak tasarlanmıştır. Uzun çenesi ve ağız dolusu gülümsemesi ile kurnaz, oyuncu ve neşeli bir karakter olarak karikatürize edilmiştir. Siyah ve iri gözleri sürekli bir “isteme” havası içermektedir. Söz konusu bu karakteri Yekta Kopan seslendirmektedir.



Şekil 43. Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Çizer” Karakteri

Kaynak: <https://www.pinterest.co.uk/pin/328340629063863510/?send=true> (Erişim Tarihi: 31.05.2022, 20:40.)

Çizer karakteri biçimsel olarak analiz edildiğinde diğer tüm karakterlere benzer olarak karikatürize edilmiş bir karakter olarak ortaya çıkmaktadır. Aşırı büyük resmedilmiş ön dişler, büyük gözler, büyük bir burun ve vahşi ifade ile aşırı tehditkar bir karakter analizinin gerçekleşmesine neden olmaktadır. Görsel 37’de de görülebileceği üzere her an birisine zarar verebilecekmiş imajı sergilemektedir.

Çizer karakteri öyküde oldukça önemli ve dinamik bir rol üstlenmiştir. Çatışmanın merkezini oluşturan söz konusu bu karakter, öyküye dinamizm katmaktadır. Kaybettiği kedisinin intikamını almak için Şerafettin’i öldürmek gayesinde olan söz konusu bu karakter, sanatçı Okan Yalabık tarafından seslendirilmektedir.

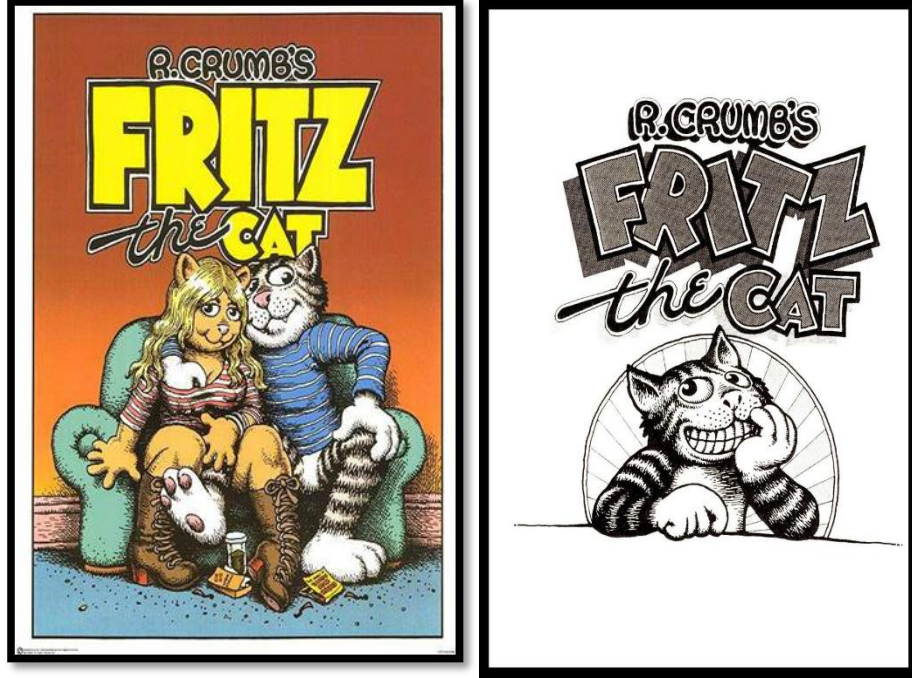
#### **D. Kedi Fritz ve Kötü Kedi Şerafettin Benzerlikleri**

1950’li yılların sonu 1960’lı yılların başında Robert Crumb tarafından yaratılan bir çizgi roman olan Kedi Fritz (Fritz The Cat), bir aile kedisi olan Fred’in maceralarına odaklanan “Cat Life” adlı çizgi roman hikayesinde ilk kez ortaya çıkmıştır. Söz konusu karakter sonradan “Robin Hood” adlı bir hikâyenin içinde görülmüş ve 1960’ların başından itibaren Fritz ismiyle “Animal Town” adlı karikatürde devam etmiştir (Stringfixer Web, 2022).

Kedi Fritz çizgi romanı karakterleri kediler, domuzlar, kargalar ve fareler olan dört hayvan grubundan meydana gelmektedir. Kedi, söz konusu çizgi romanda ana karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Kedi Fritz çizgi romanında diğer önemli karakter devlet adına çalışan polisler olarak çizilen domuzlardır. Karakterlerden bir diğeri kargalar 1960’lı yıllarda Amerika Birleşik Devletlerinin çok uluslu ve çok kültürlü yapısı içinde dâhi ayrımcılığa uğrayan Afro – Amerikalıları betimlemektedir. Son olarak karakterlerden fareler ise çizgi romanın serisinin tamamında Çinliler olarak betimlenmişlerdir (Uçan, 2016: 2061).

Kedi Fritz çizgi romanında hikayeler oldukça basit bir anlatı ile başlamakta, giderek karmaşık ve kaotik duruma gelmektedir. Kedi Fritz çizgi romanı yaratıldığı dönemin etkisiyle Hippi Hareketinin mizahi bir eleştirisi olarak kabul edilmektedir. Söz konusu çizgi romanın ana karakteri olan Fritz, Hippi

Hareketinin bir temsilcisi olarak betimlenmektedir. Çizgi roman genel olarak Fritz'in üniversite öğrenciliği döneminden, ölümüne kadar geçen yaşam maceralarını konu almaktadır (Crumb, 2014: 106). Robert Crumb'un çizgi romanda özellikle Hippi hareketiyle bağlantılı olarak karakterlerini hayvanlardan seçmesi sembolik ve eleştirel bir bakış açısının neticesi olarak kabul edilmektedir. Örneğin; devlet için çalışan polisleri domuz olarak betimlemesi dikkate değer bir yaklaşımdır.



Şekil 44. Kedi Fritz (Fritz The Cat) Çizgi Romanı

Kaynak: <https://bananaroad.com/products/robert-crumb-fritz-the-cat-poster-24x30> (Erişim Tarihi: 02.06.2022, 22:40.)

Kaynak: <https://fumettologica.it/2015/02/5-gatti-imprenscondibili-dei-fumetti/> (Erişim Tarihi: 02.06.2022, 22:50.)

Amerika Birleşik Devletlerinde dönemin önemli sorunlarından birisi olarak görülen siyahilere ayrımcılık konusu ise çizgi romanda kargalar ile betimlenmiş ve anlatılmaya çalışılmıştır. Örneğin, Görsel 39'da görülebileceği üzere Fritz, çizgi romanın bir sahnesinde barda bir karga ile kargaların maruz bırakıldıkları ırkçı yaklaşımlarla ilgili sohbet halinde bulunmaktadır.

Genel bir değerlendirme gerçekleştirmek gerekirse; Kedi Fritz çizgi romanı, Amerika Birleşik Devletlerinde 1960'lı yılların başında Hippi Hareketinin ortaya

çıkıldığı bir dönemde yaratılmış olup, Hippi Hareketinin çizgisel ve mizahi bir yorumu olarak değerlendirilmektedir (Uçan, 2006: 2065).



Şekil 45. Kedi Fritz Çizgi Romanından Bir Önemli Sahne

Kaynak: <https://www.emuglx.org/comix/robert-crumb/> (Erişim Tarihi: 06.06.2022, 22:00.)

Kedi Fritz çizgi romanı 1960'lı yılların sonunda Ralph Bakshi tarafından sinemaya uyarlanmak istenmiş ve bu doğrultuda Bakshi, Crumb ile bir dizi görüşmeler gerçekleştirmiştir. Yaklaşık iki hafta kadar süren görüşmeler neticesinde ikili herhangi bir konuda anlaşmaya varamamışlar; ancak Crumb'un eşinde var olan vekaletname ile Kedi Fritz'in yayın haklarını almayı başarmışlardır (Stringfixer Web, 2022). Söz konusu filmin yapımı uzun metraj olarak 1972 yılında gerçekleştirilmiştir. Konusu bakımından New York şehrinin geveze, kadın düşkünü ve sahtekâr kedisi olan Fritz, hevesle üniversiteden ayrılmayı düşünür, Afro – Amerikan kargalarla etkileşim içinde bir ırk isyanının başlamasına vesile olur. Bu doğrultuda film, dönemin kolej yaşamına, ırk ilişkilerine odaklanan bir yapı niteliğinde bulunmaktadır. Film gösterime girdiği dönemde dünya genelinde 90 milyon doların üzerinde hasılat elde ederek başarıyı yakalamış ve söz konusu bu durum Kedi Fritz'i tüm zamanların en başarılı yapımlarından birisi haline getirmiştir. Yayınlandığı dönemde animasyon, çocuklarla ilgili bir ortam olarak görülürken, Bakshi başından bu yana yetişkinlere yönelik bağımsız bir alternatif üretmek gayesinde olmuştur. Küfür, seks ve uyuşturucu ile ilgili temalar nedeniyle ise dönemin muhafazakâr film

endüstrisi üyeleri tarafından da eleştirilmiştir. Çalışma tüm bu özellikleri ile The Simpsons, South Park ve Family Guy gibi birçok çalışmanın önünü açan bir misyonu da üstlenmiş olarak görülmektedir.

Çalışmaya konu olan Kötü Kedi Şerafettin karakteri, çizgi roman ve sinema uyarlaması açısından değerlendirildiğinde Kedi Fritz ile birçok benzer yön barındırmaktadır. Çizgi roman ve sinema uyarlamaları incelendiğinde özellikle karakterlerin hayvan gruplarından oluşması, ana karakter olarak kedilerin seçilmesi ve her iki kedi karakterinde serseri, geveze, kadın ve içki düşkünü, yaramaz yapıları oldukça benzerlik göstermektedir. Bunun yanı sıra çizgi romanın sinemaya uyarlanması döneminde her iki yapıtın yaratıcısının da memnuniyetsizlikleri benzerdir. Robert Crumb kadar Bülent Üstün de sinema uyarlamalarında arzu ettikleri geçişi yansıtamamışlar ve buna genel olarak yapımcıların ve film ekibinin müdahaleleri etkili olmuştur.

Tüm bunların yanı sıra iki karakterin de insan gibi düşünüp, insan gibi hareket etmeleri benzer yönlerine ek olarak ifade edilebilir. Önemli bir farklılık ise Fritz'in dünyasında hiç insan ve insan unsuru bulunmazken, Şerafettin'in dünyasında birçok insan ve insan unsuru olgular bulunmaktadır. Fritz'e benzer olarak Şerafettin'in dünyasında da fabl özellikleri görülebilmekte; ancak gerçek yaşamda bulunmayan hayvanlar söz konusu filmin içinde yer almamaktadır.

Fritz'in yaratıcısı Crumb'un bu karakteri yaratırken kendi kedisi Fred'den esinlenmesi gibi Bülent Üstün de Şerafettin'i yaratırken kendi kedisinden esinlenmiştir (maksatsinema.com). İki karakter de pek iyilik peşinde koşmaya hevesli olmayan ve kahramanlık özellikleri içermeyen karakterlerdir. Bu doğrultuda her iki karakter de anti-kahraman olarak nitelendirilebilmektedir. Kötü Kedi Şerafettin "punk akımının" bir yansıması olarak ortaya çıkarken Fritz "hippi akımının" bir yansıması olarak ifade edilebilir. Her iki karakter de farklı akımlardan isyan ve başkaldırıyı ifade etmektedir. Her iki karakterin de cinsel dürtüleri her zaman üst seviyede bulunmakla beraber karşı cinse olan yaklaşımları da toplumsal normların dışındadır.





## VII. SONUÇ

Tarihi süreç incelendiğinde özellikle son iki yüzyılın en önemli olaylarından varsayılan sinema ve animasyon aynı zamanda tarih boyunca geçirdikleri evrim bakımından önemli kültürel ve teknolojik değişimlerin de yaşandığı iki farklı alan olma özelliği taşımaktadır. Hareketli görüntünün ilk ortaya çıktığı dönemden bugüne çalışma sistemi her ne kadar farklılık göstermiş gibi olsa da özü bakımından bir değişikliğe uğramamıştır. Söz konusu çalışma sisteminin özü bir değişiklik yaşamamış olsa da hareketli görüntüyü üretme teknolojisi, görüntü kalitesi, içerik ve türler anlamında önemli bir şekilde gelişim göstermiştir.

Geçmişten günümüze animasyon sanatı da sinema endüstrisine hizmet etmiş ve süreç içinde farklı çalışma sistemine sahip farklı animasyon türlerinin ortaya çıkması söz konusu olmuştur. Bu doğrultuda günümüzde yalnızca çocuklar için üretilen animasyonların yanı sıra diğer tüm kitlelere ve yetişkinlere de hitap eden üç boyutlu animasyon yapıtları, eğitim teknolojileri, simülasyonlar, bilişim teknolojileri ve sinema endüstrisi için çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Bu süreçte Türkiye’de animasyon alanında önemli gelişmeler söz konusu olmuş, ulusal kanallarda artan çocuklara yönelik programların yanı sıra TRT Çocuk kanalının kurulması ve sonrasında sektörel anlamda yerli çocuk yapımlarının sayısının artması, akademik anlamda yerli çocuk animasyonlarına destek verilmesi gibi gelişmelerle nitelikli çalışmalar ortaya çıkmaya başlamıştır.

Dünya ve Türkiye’de animasyonun gelişim süreci değerlendirilirken yapımları gerçekleştirilen birçok animasyon türü, sektörel anlamda gelişmelere katkı sunmuştur. Özellikle animasyon alanının yetişkinlere yönelik de içerik üretmeye başlaması ile animasyonun gelişimi farklı bir boyut kazanmıştır. Family Guy, The Simpson, Fritz The Cat, Ruhların Kaçışı, The Flintstones, South Park, Jetsons, Frankenweenie, Monsters, Inc. gibi önemli ve başarılı yapıtların ortaya çıkması ve kendilerinden sonra gelecek olan sektörel gelişmelere öncül bir konumda bulunmaları oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Çocuk animasyonlarının daha yüzeysel ve anlaşılabilir ele alınan karakterlerinin aksine yetişkin animasyonları

iç ve dış karakter hatları ile daha derin ve zengin içerikli alt metinler içeren karakterlerinin tasarlandığı yapıdadır. Bu doğrultuda ülkemizde de Kötü Kedi Şerafettin animasyonu başarılı bir yapıt olması ile önemli bir gelişme göstermeye çalışan Türkiye’de animasyon alanına katkı sunmak gayretinde olmuştur.

1990’lı yıllarda Bülent Üstün tarafından yaratılan karakter bir çizgi romana hayat vererek karşımıza çıkmaktadır. Dönemin bıçkın ve bitirim semti Cihangir’de yaşayan serseri, geveze ve yaramaz bir kedinin başından geçen olayları konu edinen yapıt aradan geçen bir sürenin ardından sinemaya uyarlanmış ve ülkemizdeki sektörel gelişmelerin önemli bir halkası olmuştur. Kötü Kedi Şerafettin filmi çizgi roman uyarlaması olarak yaklaşık on beş yılı aşkın bir hazırlık sürecinin sonunda 2016 yılında ülkede vizyona girmiştir. İzlenme sayıları göz önünde bulundurulduğunda ülke ortalamasının üzerine çıkarak yetişkin animasyonu dalında Türkiye’de önemli bir örnek olmuştur. Filmin tüm seslendirmelerinin ülkenin ünlü tiyatro oyuncularından gerçekleştirilmiş olması ve hem çizgi romanda hem de sinemada mekân seçimi olarak Cihangir’in öykünün baş kahramanı olması Türkiye tarihinde sektörel anlamda önemli bir konuma yerleşmesine neden olmuştur.

Çalışmanın amacı gelişmekte olan animasyon sektörünün geldiği son nokta ve yapılan yeni akım çalışmalar ile animasyonun sadece çocuklara yönelik olmadığı vurgulanarak yetişkinlere yönelik animasyon örnekleri üzerinden farklarını ortaya koymak olarak ifade edilmiştir. Daha sınırlı bir kitleye hitap etmesine rağmen yetişkin animasyonlarının daha geniş çerçevede ele alınarak daha çok kişiye ulaşması ve daha çok kişi tarafından talep görmesi, çalışmanın başlıca ele aldığı konulardan olmuştur. Belirli kurallar çerçevesinde izleyiciye eğitsel bilgi vermeyi amaçlayan çocuk animasyonlarının aksine içerik bakımından daha serbest olup grafik şiddet, küfürlü dil ve mizahın yanı sıra felsefe ve siyaset gibi konularla güncel olayları harmanlayarak işleyen yetişkin animasyonları genel hatları ile incelenmiştir.

Çalışma göstermektedir ki; Türkiye’de gösterime giren ilk animasyon örneği de, daha sonradan o akımdan etkilenecek yapılmış türün diğer örnekleri de temelde çocuklar için oluşturulmuş yapımlar olma özelliğini göstermemektedir. Bu çalışmalar genel anlamda daha çok genel ve yetişkin kitle için gerçekleştirilmiş çalışmalar niteliğindedir. Bunun yanı sıra Türkiye’de gösterilen ilk animasyonun

yetişkinlere yönelik korku teması gibi unsurları da içermesinden ötürü izleyen yapımların çocuklar hedef kitle olacak şekilde yapıldığı ifade edilmektedir.

Çalışmada örnek olarak Kötü Kedi Şerafettin animasyon filmi incelenmiş olup, Türkiye’de yetişkin animasyonunun ulaştığı nokta ve edinilen kazanım ile başarılar üzerinde de durulmuştur. Bu örneğin seçilmesindeki en büyük amaç; filmin çekildiği dönemde ülkenin en büyük animasyon stüdyosunda hazırlanması ve Bülent Üstün gibi üstat bir çizerin elinden çıkarak sinemaya uyarlanmasıdır. Ülkede çekilen ve yetişkinleri için uyarlanan bir animasyon filmi olması da en önemli etken olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yukarıda ifade edilen amaç doğrultusunda elde edilen bulgulardan en önemlisi esasen “Animasyon sadece çocuklar için midir? sorusunun cevabı olarak nitelendirilebilecek olan bir “hayır” ile ifade edilmektedir. Çalışmanın genelinde de görülebileceği üzere bu hipotezin neticesinde elde edilen bulgular göstermiştir ki; yetişkin animasyonu başlı başına önemli bir görsel sanatlar dalıdır. Sanatsal ve kültürel olarak oldukça başarılı başarımlar bulunmaktadır. Dünya örneklerinde de görüldüğü üzere bir toplumun kültürü haline gelmiş durumdadır. Toplumların sosyal ve kültürel yapılarını olumlu anlamda etkileyebilen bir nitelik de söz konusudur. Bunun yanı sıra yetişkin animasyonu, yetişkinlere yönelik bir animasyon türüdür. Bu tür animasyon filmlerinin veya dizilerinin “yetişkin” olarak nitelendirilebilmesi için müstehcen sahneler, argo kullanımı sansürlenmemiş şiddet görüntüleri veya kara mizah içermesi geçerli nedenler arasındadır. Kötü Kedi Şerafettin filminde de bu durum söz konusudur. Çalışmanın bulguları arasında filmin bir yetişkin animasyonu olarak ifade edilmesi için geçerli olabilecek nedenlerin büyük çoğunluğu bulunmaktadır. Çizgi romandan farklı olarak “yumuşatılan” diyalogları ve öyküsü ile film, küfürlerin azaltılması ve çizgi romanda bulunan diğer rahatsız edici argümanların çıkarılmasına rağmen tam bir yetişkin animasyonu niteliği taşımaktadır.

Türkiye’de gerekli teknik ekip ve teknolojiye sahip olan Kötü Kedi Şerafettin yapımında da görülebileceği üzere; animasyon özelinde yenilikler gerçekleştirilerek çocuklara yönelik yapımların yanı sıra yetişkinlere de yönelik modern deneysel işler oluşturularak uluslararası platformlarda da yer alabilecek yapımların geliştirilmelidir. Uluslararası bir örnek olarak Fritz The Cats, kendinden sonra gelen yapımlara öncülük etmiş ise Kötü Kedi Şerafettin de

yenilikçi ve cesur yapımların ortaya çıkmasına öncülük edecektir. Özellikle Kötü Kedi Şerafettin'in Türkiye'de uluslararası düzeyde yapılan ilk animasyon film örneği olması ve hem mekan olgusu hem de karakter derinliği bakımından oldukça başarılı bir yapım olması söz konusu öncülük misyonu açısından oldukça önemli bir öneme sahiptir. Uluslararası animasyon film örneklerinin aksine Kötü Kedi Şerafettin'in kendine has sert bir dilinin olması, karakterlerinin Türk kültüründen izler taşıyan kendine has beden dili ve üslubunun oluşu ile kullanılan mekanda da var olan kaos ve karmaşayı yansıtmaları bakımından kendini diğer yapımlardan ayırmaktadır. "Toz pembe" dünyadan sıyrılarak gerçekleştirilen bir yapım olma özelliğini göstermesi ve oyuncuların performanslarının karakterlerde de görülebilmesi ile renk-karakter psikolojisi ve mekan olgusu anlamında da derin bir anlatıma sahiptir. Bunun yanı sıra Kötü Kötü Kedi Şerafettin, çizgi romandan canlandırma sinemasına uyarlanan bir film olma özelliği taşıması açısından Türkiye'de bir ilktir. Yetişkin animasyonu alanında ülkede daha önce benzer konuda bir çalışma gerçekleştirilmemiştir. Bu özelliği ile de çalışma özgün bir yapıda bulunmaktadır. Kötü Kedi Şerafettin örneğini içeren çalışmalarda ise yetişkin animasyonu incelemesi gerçekleştirilmemiştir.

## VIII. KAYNAKÇA

### KİTAPLAR

- ALPİN, H. (2006). **Çizgi Roman Ansiklopedisi**, İstanbul, İnkılap Kitabevi.
- CANTEK, L. (2007). **Türkiye’de Çizgi Roman**, İstanbul, İletişim Yayınları.
- CHEN, S. (2021). **The New Generation in Chinese Animation**. Bloomsbury Publishing.
- COHEN, K. (1997). **Yasak Animasyon: Amerika'da Sansürlü Çizgi Filmler ve Kara Listedeki Animatörler**, Kuzey Karolina, McFarland & Company, Inc.
- CRUMB, Robert (2014). **Kedi Fritz-The Cat**, İstanbul, Flaneur Yayınları.
- DICKERSON, L. (2006). “**Freudian Concepts of Id, Ego And Superego Applied To Chemical and Other Addictions: Introducing Twelve-Step Programs As The Superego**”. iUniverse.
- DOBSON, N. (2009). **Historical Dictionary Of Animation and Cartoons**. Rowman & Littlefield Publishers.
- GRANT, J. (2001). **Ralph Bakshi. Animasyon Ustaları**. Watson-Guptill. 18–29.
- HÜNERLİ, S. (2005). **Canlandırma Sineması Üzerine**. İstanbul, Es Yayınları.
- KARARLI, CAROL A.; HARRİSON, M., ed. (2003). **İkinci Prime Time Animasyon Patlaması. Prime Time Animasyon: Televizyon Animasyonu ve Amerikan Kültürü**. Routledge.
- KILIÇ, L. (2008). **Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi**, Ankara, Dost Kitapevi Yayınları.
- SELBY, A. (2013). **Animation**, Boston, Laurence King Publishing.
- TİMUROĞLU, V. (2013). **Estetik: Estetik Üzerine (Vol. 218)**. Berfin Basın Yayın ve Tic. Ltd. Şti.

- TUNCER, N. (1993). **Çizgi Roman ve Çocuk**. İstanbul, Çocuk Vakfı Yayınları.
- WEINSTOCK, J. A. (Ed.). (2008). **Taking South Park Seriously**. Suny Press.
- SNYDER, C. A. (2013). **The Making of Middle-Earth**, New York, Sterling.
- WILLIAMS, R. (2001). **The Animator's Survival Kit**. New York, Faber and Faber Inc.

## MAKALELER

- AKENGİN, G. ve KÜÇÜKUSTA, O. (2020). "Çizgi Roman ve Animasyon Arası Melez Bir Tür: Hareketli Çizgi Roman Kavramı", **Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi**, cilt 54, ss.1360-1368.
- BURSA ESKİŞEHİR BİLECİK KALKINMA AJANSI (BEBKA). (2018). **Animasyon Sektörü Raporu**.
- GÜREL, E. VE ALEM, J. (2010). "Postmodern Bir Durum Komedi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar", **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, cilt 3, sayı 10, ss.332-347.
- HÜNERLİ S. (2000). "Canlandırmanın Kullanım Alanları ve Türkiye'deki Durum", **İletişim Fakültesi Dergisi**, ss.545-555.
- KABA, F. (2014). "Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri", **Selçuk İletişim**, cilt 8, sayı 3, ss.163-181
- PEHLİVAN, B. M. (2017). "Kültür, Kolektif Bilinçdışı ve Semboller: Miyazaki ve 'Ruhların Kaçışı' Üzerine Bir İnceleme", **Erciyes İletişim Dergisi**, cilt 5, sayı 1, ss.362-378.
- TÜRKER, H. (2011). "Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı", **İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi**, cilt 1, sayı 2, ss.227-241.
- YILMAZ, İ. (2017). "TRT Çocuk Çocukla Çocuklaşmak", **TRT Akademi**, cilt 2, sayı, 4, ss.584-597.

## ELEKTRONİK KAYNAKLAR

BERLINALE, “The Wolf House”

[https://www.berlinale.de/en/archive/jahresarchive/2018/02\\_programm\\_2018/02\\_filmdatenblatt\\_2018\\_201814860.html#tab=filmStills](https://www.berlinale.de/en/archive/jahresarchive/2018/02_programm_2018/02_filmdatenblatt_2018_201814860.html#tab=filmStills). (Erişim tarihi: 10/04/2022)

CUMHURİYET, “Ruhların Kaçışı”,

<https://www.cumhuriyet.com.tr/galeri/izlenmesi-gereken-10-studio-ghibli-filmi-1794395/2>. (Erişim tarihi: 22/03/2022)

FADEN, E. (2011). Thaumatrope (Magic Circle).

<http://digitalcommons.bucknell.edu/cinematic/2/> Erişim tarihi: 08/07/2022.

GLASS, R. (2022). “**Sanat Tarihi Analizine Giriş**”.

<https://tr.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/start-here-apah/intro-art-history-apah/a/introduction-to-art-historical-analysis#:~:text=Etkileyici%20bir%20sanat%20eserinde%2C%20bunun,uyand%C4%B1ran%20g%C3%B6rsel%20bir%20deneyim%20yarat%C4%B1r.&text=Sanat%20tarih%C3%A7ileri%20bu%20deneyimi%20tan%C4%B1mlamak,tarihsel%20ba%C4%9Flam%20yerine%20bi%C3%A7ime%20odaklan%C4%B1r> – Erişim tarihi 10/06/2022.

HÜRRİYET, “Yetişkin Animasyon Filmleri”,

<https://www.hurriyet.com.tr/aile/yazarlar/nilcin-doyran-bengisu/cizgi-filmlerin-cocuklara-katkisi-403200>. (Erişim tarihi: 22/01/2022)

HÜRRİYET. “Çizgi Filmlerin Çocuklara Katkısı”

<https://www.hurriyet.com.tr/aile/yazarlar/nilcin-doyran-bengisu/cizgi-filmlerin-cocuklara-katkisi-403200>. (Erişim tarihi: 03/04/2022)

KKŞ - <http://www.maksatsinema.com/2016/02/kotu-kedi-serafettin-2016.html>

(Erişim tarihi: 04/07/2022.)

KKŞ, “Kötü Kedi Şerafettin Film Künyesi”, <http://www.kotukediserafettinfilmi.com>.

(Erişim tarihi: 03/04/2022)

KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN - <http://www.maksatsinema.com/2016/02/kotu-kedi-serafettin-2016.html>

Erişim tarihi: 04/07/2022.

- MeTV (2021). “The Jetsons are coming to MeTV this February!”  
<https://www.metv.com/stories/the-jetsons-are-zooming-to-metv-this-february> Erişim tarihi 10/06/2022.
- O’HARA, O. (2022). “The Working Artist’s Guide to Good Business Practices  
<https://www.oliviaohara.com/thoughts> Erişim tarihi: 03/04/2022.
- SANDS, R. (2013). “The Definitive Ranking of The Simpsons, Peanuts, and More Old Cartoons From Your Childhood” -  
<https://www.tvguide.com/news/definitive-ranking-old-cartoons/> Erişim tarihi: (10/06/2022.)
- STATISTA, “Japon Animasyon Endüstrisi”,  
<https://www.statista.com/statistics/1048020/japan-animation-industry-domestic-sales/> - (Erişim tarihi: 18/04/2022)
- STRINGFIXER, “Yetişkin Animasyonu”, [https://stringfixer.com/tr/Adult\\_humor](https://stringfixer.com/tr/Adult_humor).  
(Erişim tarihi: 22/03/2022)
- TRT ÇOCUK, “Hakkımızda”, <https://www.trtcocuk.net.tr/hakkimizda>. (Erişim tarihi: 03/04/2022)
- TRT, “TRT Çocuk”, <https://www.trtcocuk.net.tr/> Erişim tarihi: 22/01/2022.

## **TEZLER**

- AKKAYA, A. (2011). “Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haliç Üniversitesi. .
- AKYÜREK, Y. Ö. (2017). “Animasyonda “Öznel Karşıtlık” Kuramı Kapsamında “Kocakarı İle Tilki” Uygulama Filmi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir Anadolu Üniversitesi.
- ATICI, M. (2021). “TRT Çocuktaki Programlar Üzerine Halk Bilimsel Bir İnceleme”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep Üniversitesi.
- BALABAN, Y. (2007). “Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: “Mumya” “Küçük Kardeşim” ve “Matrix” İncelemesi”,



(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü,  
İstanbul Kültür Üniversitesi.

BAYKUŞ, Ö. (2016). “Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamada Karaoğlan  
Örneğinin Plastik Değerler Bakımından İncelenmesi”,  
(Yayımlanmamış Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo  
Sinema-TV, Maltepe Üniversitesi

DEMİR, S. (2014). ““South Park’ Çizgi Dizisindeki Toplumsal Norm Mesajlarının  
Göstergebilimsel Analizi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi),  
Sosyal Bilimler Enstitüsü, Fırat Üniversitesi.

DOĞRAMACI, T. (2011). “Başlangıcından Günümüze Animasyon-Sinema  
İlişkisi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler  
Enstitüsü, Dumlupınar Üniversitesi.

DOKUR, E. (2019). “Canlandırma Sinemasında Hayvan Karakterleri ve  
Antropomorfizm”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel  
Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir Anadolu Üniversitesi.

ERKAN, E. (2021). “Üç Boyutlu Animasyonun Kullanım Alanları ve Bir Tıbbi  
Animasyon Uygulaması”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel  
Sanatlar Enstitüsü, Hacettepe Üniversitesi.

GÖKTEPE, E. (2015). “Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de  
Animasyonun Gelişimi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal  
Bilimler Enstitüsü, İstanbul Ticaret Üniversitesi.

GÜRDAMAR, T. N. (2021). “TRT Çocuk Kanalında Yer Alan 6-9 Yaş Grubu Çizgi  
Filmlerin Söz Varlığı Açısından İncelenmesi”, (Yayımlanmamış Yüksek  
Lisans Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kütahya Dumlupınar  
Üniversitesi.

KOZAN, E. (2015). “Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV  
Yayıncılığında Kullanımı: "Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar" ve "Can"  
Çizgi Film Örnekleri”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal  
Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi.

- ÖZTÜTÜNCÜ, B. (2018). “İki Boyutlu ve Üç Boyutlu Animasyonların Grafik Tasarım Olarak İncelenmesi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haliç Üniversitesi.
- SAVAŞ, C. (2018). “Türkiye’de Canlandırma Sineması: “Kötü Kedi Şerafettin” Örneği”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi.
- TİMUR, Ç. (2008). “Anlam Yaratma Süreci İçerisinde “The Simpsons” Çizgi Dizisi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- ÜNVER, T (2002). “Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi Film Pokemon”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazi Üniversitesi.
- YENİDOĞAN, C. (2018). 3 Boyutlu Filmlerin Yapım Süreçleri ve Türkiye’den Bir Örnek: Kötü Kedi Şerafettin, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- YENTÜR, H. (2016). “Animasyonda Korkunun Temsili ve Örnek Bir Uygulama Filmi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi.
- YILMAZ, A. A. (2019). “Türkiye’de Üretilen 3B Animasyonların ve Sektör Sorunlarının Animasyon Sektörü Çalışanları Tarafından Değerlendirilmesi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul Kültür Üniversitesi.

## **ŞEKİLLER KAYNAKLARI**

“1918 yılı Max Fleischer'ın Rotoskopu”,

<https://alltimelouise.wordpress.com/2014/02/04/rotoscoping/> (Erişim: 10.05.2021)

“1995 İle 2019 Yılları Arasında Yapılan Animasyon Üretimlerinin Yöntemlerine Göre Dağılımları”

YILMAZ, A. A. (2019). “Türkiye’de Üretilen 3B Animasyonların ve Sektör Sorunlarının Animasyon Sektörü Çalışanları Tarafından

Değerlendirilmesi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul Kültür Üniversitesi.

“Ateş Böceklerinin Mezarı (1988) Filminden Bir Sahne”,

<https://www.facebook.com/1671199849815019/photos/a.1671200416481629/1671200423148295/> (Erişim Tarihi 25.03.2022)

“Büyülü Fener”,

<https://tr.pinterest.com/tgeneviius/magic-lantern-early-cinema/> (Erişim: 07.04.2021)

“Cinematik Stop Motion Sahnesi”,

<https://cinematik.tv/interviews/paranorman-filmmakers-on-choosing-long-process-of-stop-motion-animation> (Erişim: 12.05.2021)

Tonguç Yaşar “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” Filminden Bir Görsel

<https://www.tsa.org.tr/tr/yazi/yazidetay/67/%EF%BF%BDmentu-gemisi-nasil-yurudu> (Erişim: 20.05.2021)

“Çizgi Romanda Kötü Kedi Şerafettin Karakteri”,

<https://galeri.uludagsozluk.com/r/sevimli-kedi-foto%C4%9Frafklar%C4%B1-1417564/> (Erişim Tarihi: 11.05.2022)

“Çocuk ve Yetişkin Animasyonunda Karakterlerin Görsel Farklılıkları”,

[https://m.facebook.com/photo.php?fbid=182813967643513&id=100077447315312&set=a.182813940976849&eav=AfZkudPT4aX8-KVetIs2N4dYMMiASaHnVau4mxtXr9WX1\\_IaNanjfHdnfNhvDr5OMTM&paipv=0](https://m.facebook.com/photo.php?fbid=182813967643513&id=100077447315312&set=a.182813940976849&eav=AfZkudPT4aX8-KVetIs2N4dYMMiASaHnVau4mxtXr9WX1_IaNanjfHdnfNhvDr5OMTM&paipv=0) (Erişim: 09.02.2022)

<https://fmc.hu/2018/09/02/szornyek-szornyu-osszeroffenese-hotel-transylvania-3-szornyen-remes-vakacio-kritika> (Erişim:12.02.2022)

“Dünya Geneline Animasyon Üretimlerinin Farklı ve Öne Çıkan Bölgelere Göre

Dağılımı”, <https://9lib.net/document/4zpn2kry-tuerkiye-ueretilen-animasyonlarin-sorunlarinin-animasyon-calisanlari-tarafindan-degerlendirilmesi.html> (Erişim Tarihi: 15.04.2022)

“Flipbook”,

<https://www.pinterest.co.uk/pin/573575702538049992/> (Erişim: 12.04.2021)

“Frankenweenie Korku Animasyon Filmi”,

<https://moviesanywhere.com/movie/frankenweenie-2012> (Eriřim Tarihi 05.04.2022)

“Hareketli Sekiz Bacaklı Domuz Betimlemesi”,

[https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-cavernicola-encendio-chispa-cine-cuevas-altamira-201707060235\\_noticia.html](https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-cavernicola-encendio-chispa-cine-cuevas-altamira-201707060235_noticia.html) (Eriřim: 05.04.2021)

“İlk Üç Boyutlu Animasyon Filmi “Toy Story” (Oyuncak Hikayesi), Bilgisayar Destekli Animasyon Örneęi”,

<https://g1.globo.com/ro/rondonia/noticia/2019/06/20/toy-story-4-estreia-nos-cinemas-de-porto-velho.ghtml> (Eriřim: 15.03.2022)

“Huygens'in İlk Korku Animasyon Eskizleri”,

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1659\\_Christiaan\\_Huygens\\_-\\_figure1\\_for\\_magic\\_lantern.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1659_Christiaan_Huygens_-_figure1_for_magic_lantern.jpg) (Eriřim Tarihi 01.04.2022)

ERKAN, E. (2021). “Üç Boyutlu Animasyonun Kullanım Alanları ve Bir Tıbbi Animasyon Uygulaması”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Hacettepe Üniversitesi.

“Kedi Fritz (Fritz The Cat) Çizgi Romanı”,

<https://bananaroad.com/products/robert-crumb-fritz-the-cat-poster-24x30> (Eriřim Tarihi: 02.06.2022).

<https://fumettologica.it/2015/02/5-gatti-imprescindibili-dei-fumetti/> (Eriřim Tarihi: 02.06.2022)

“Kedi Fritz Çizgi Romanından Bir Önemli Sahne”,

CRUMB, Robert (2014). **Kedi Fritz-The Cat**, İstanbul, Flaneur Yayınları

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Cemil” Karakteri”,

<https://www.emuglx.org/comix/robert-crumb/> (Eriřim Tarihi: 06.06.2022)

<https://bad-cat.fandom.com/wiki/Blacky> (Eriřim Tarihi: 30.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Çizer” Karakteri”,

<https://www.pinterest.co.uk/pin/328340629063863510/?send=true>  
(Erişim Tarihi: 31.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Film Afişi”,

[https://www.rottentomatoes.com/m/bad\\_cat\\_2017](https://www.rottentomatoes.com/m/bad_cat_2017) (Erişim Tarihi: 15.05.2022)

[https://www.beyazperde.com/filmler/film-](https://www.beyazperde.com/filmler/film-235435/fotolar/detay/?cmediafile=21225374)

[235435/fotolar/detay/?cmediafile=21225374](https://www.beyazperde.com/filmler/film-235435/fotolar/detay/?cmediafile=21225374) (Erişim Tarihi: 15.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Hasene” Karakteri”,

<https://www.emrealtun.org/kotu-kedi-serafettinin-filmi-cikiyor/> (Erişim Tarihi: 25.05.2022)

Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Martı Rıfki” Karakteri, <https://www.emrealtun.org/kotu-kedi-serafettinin-filmi-cikiyor/> (Erişim Tarihi: 25.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Misket” Karakteri”,

<https://www.behance.net/gallery/42282689/Serafettin-Karakter-Tasarmlar-Shero-Character-Design> (Erişim Tarihi: 20.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Misket” Karakteri”,

<https://www.medyafaresi.com/haber/kotu-kedi-serafettinin-kamera-arkasinda-neleryasandi/769908> (Erişim Tarihi: 29.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Rıza” Karakteri”,

<https://bad-cat.fandom.com/wiki/Riza> (Erişim Tarihi: 25.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Şemistan” Karakteri”,

<https://www.emrealtun.org/kotu-kedi-serafettinin-filmi-cikiyor/> (Erişim Tarihi: 25.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi “Tacettin” Karakteri”,

<https://m.imdb.com/title/tt4695548/mediaviewer/rm35936000> (Erişim Tarihi: 28.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi Mekan Modellemeleri”,

<https://www.behance.net/gallery/47994611/Koetue-Kedi-Serafettin-2016-Concept-Art> (Erişim Tarihi: 20.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filmi Mekan”,

<https://www.behance.net/gallery/47994611/Koetue-Kedi-Serafettin-2016-Concept-Art> (Erişim Tarihi: 20.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Filminde “Tonguç” Karakteri”,

<https://www.behance.net/gallery/42282689/Serafettin-Karakter-Tasarmlar-Shero-Character-Design> (Erişim Tarihi: 20.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Karakteri”,

<https://www.youtube.com/watch?v=cINhEkfXkow&t=11s> (Erişim Tarihi: 28.05.2022)

“Kötü Kedi Şerafettin Sinema Filmi Afişleri”,

DOKUR, E. (2019). “Canlandırma Sinemasında Hayvan Karakterleri ve Antropomorfizm”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir Anadolu Üniversitesi.

“Kötü Kedi Şerafettin” Sinema Filminden Bir Sahne”,

DOKUR, E. (2019). “Canlandırma Sinemasında Hayvan Karakterleri ve Antropomorfizm”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir Anadolu Üniversitesi.

“Küçük Nemo Filmi”,

<https://hyperallergic.com/129119/faster-than-sound-color-in-the-age-of-silent-film/> (Erişim: 22.04.2021)

“Mary and Max Film Görseli”,

<https://mozartcultures.com/gunumuz-teknolojisi-ile-cekilmis-7-siyah-beyaz-film/> (Erişim Tarihi 27.03.2022)

“Mickey Mouse Karakteri”, [https://www.akmmall.com/?product\\_id=90295927\\_34](https://www.akmmall.com/?product_id=90295927_34) (Erişim: 17.05.2021)

“Monsters, Inc.”,

<https://www.cocuklasinema.com/film-detay/sevimli-canavarlar-589> (Erişim Tarihi 06.04.2022)

“Phenakistoscope”,

<https://aykutcevik.wordpress.com/2019/12/09/hareketli-goruntunun-tarihi/> (Erişim: 11.04.2021)

“Praxinoscope”,

<https://chroniclesofanimation.wordpress.com/2013/03/12/charles-emile-reynaud-the-praxinoscope/> (Erişim: 18.04.2021)

“Sel Animasyon Görseli”,

<https://br.pinterest.com/pin/159244536795413134/> (Erişim: 04.05.2021)

“South Park Animasyon Durum Komedişi”,

DEMİR, S. (2014). ““South Park’ Çizgi Dizisindeki Toplumsal Norm Mesajlarının Göstergebilimsel Analizi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Fırat Üniversitesi.

<https://www.southparkstudios.com/news/iiman7/south-park-is-on-discord> (Erişim Tarihi 23.03.2022)

“Thaumatrope”,

<https://www.bilimset.com/product-page/thaumatrope-setleri-basit-kesirler> (Erişim: 11.04.2021)

“The Flintstones Animasyon Durum Komedişi”,

<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/oct/08/yabba-dabba-do-how-the-flintstones-set-the-stage-for-the-adult-animation-boom> (Erişim Tarihi 17.03.2022)

“The Simpsons Animasyon Durum Komedişi”,

<https://www.indyturk.com/node/448716/k%C3%BClt%C3%BCr/32-y%C4%B1l%C4%B1nda-simpsons-hakk%C4%B1nda-20-ger%C3%A7ek> (Erişim Tarihi 20.03.2022)

YILMAZ, A. A. (2019). “Türkiye’de Üretilen 3B Animasyonların ve Sektör Sorunlarının Animasyon Sektörü Çalışanları Tarafından Değerlendirilmesi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul Kültür Üniversitesi.

“Tüm Animasyon Üretimlerinin Dünyadaki Deęeri”,

<https://www.statista.com/statistics/817601/worldwide-animation-market-size/> (Eriřim Tarihi: 11.04.2022)



## ÖZGEÇMİŞ

**Ad-Soyad:** Umut Bayrak

### ÖĞRENİM DURUMU:

**Lisans:** Güzel Sanatlar Fakültesi – Çizgifilm Animasyon

**Yüksek Lisans:** Sosyal Bilimler Enstitüsü – Görsel Sanatlar

### MAKALE YAYIMLANMASI:

30 Haziran 2022 - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi -  
Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Geçiş, Kötü Kedi Şerafettin  
Örneği

