

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**BELGESEL FİLMDE ANİMASYONUN KULLANILMASI  
BAĞLAMINDA BELGESEL ANİMASYON TÜRÜNÜN  
İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Sena BURNAZOĞLU**

**Görsel Sanatlar Ana Sanat Dalı**

**Görsel Sanatlar Programı**

**AĞUSTOS, 2023**



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



**BELGESEL FİLMDE ANİMASYONUN KULLANILMASI**  
**BAĞLAMINDA BELGESEL ANİMASYON TÜRÜNÜN**  
**İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Sena BURNAZOĞLU**

**(Y2112.240001)**

**Görsel Sanatlar Ana Sanat Dalı**

**Görsel Sanatlar Programı**

**Tez Danışmanı: Prof. Dr. Arif Can GÜNGÖR**

**AĞUSTOS, 2023**

## ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Belgesel Filimde Animasyonun Kullanılması Bağlamında Belgesel Animasyon Türünün İncelenmesi” 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 oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (23/08/2023)

Sena BURNAZOĐLU

## ÖNSÖZ

Bu süreç boyunca bana destek olan, rehberlik eden ve ilham veren başta değerli hocam Profesör Arif Can Güngör' e teşekkürlerimi sunarım. Değerli hocamın değerli bilgisi ve sabrı, ailemin teşvikleri ve sürekli desteği, bu çalışmanın tamamlanması için vazgeçilmezdi. Teşekkür ederim.

Ağustos, 2023

Sena BURNAZOĞLU

# BELGESEL FİLMDE ANİMASYONUN KULLANILMASI BAĞLAMINDA BELGESEL ANİMASYON TÜRÜNÜN İNCELENMESİ

## ÖZET

Bu çalışma, belgesel ve animasyonun birleştiği bir tür olan belgesel animasyonların belgeselin anlatısına yaptığı katkıyı bu bağlamda da onun önemini ortaya koymaya çalışmaktadır. Animasyon, genellikle hayal gücünü kullanarak fantastik dünyalar yaratmak için kullanılan bir türdür. Belgesel ise onun tam tersi olarak tamamen gerçek yaşam olaylarını anlatır. Günümüzde animasyon oldukça gelişmiş belgesellerde de kullanılmaya başlamıştır. Böylece hem belgesel hem de animasyon türlerinin bileşiminden oluşan belgesel animasyonlar gerçek dünya hikayelerini animasyon teknikleriyle anlatmaya çalışmışlardır. Tezin ana problemini de birbirinden farklı anlatım özelliklerine sahip bu iki türün hibrit olarak bir araya gelmesiyle birlikte animasyon tekniklerinin belgeselin içeriğinin ve anlatımının oluşturulmasına nasıl katkılar sağladığının araştırılması oluşturmaktadır. Bu bağlamda tezin ilk bölümlerinde sinemasal boyutlarıyla belgesel ve animasyon hakkında türsel ve kavramsal açıdan bilgilendirme yapılmış, belgesel ve animasyon türünün tarihçesi, anlatım özellikleri, üretim süreçleri, kullanım alanları ve animasyon tekniklerine dair literatür taraması yapılmıştır.

Son bölümde de belgesel animasyon tekniğiyle gerçekleştirilmiş biyografik bir belgesel film örneği olan “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” adlı YouTube videosu, kullanılan animasyon teknikleri bağlamında analize tutulmuştur. Animasyon tekniklerinin görselleri renkli, ilgi çekici, fantastik, bir biçime dönüştürülmesiyle, belgeselin anlatımını güçlendirdiği, seyircinin filmi daha etkin bir biçimde alımlamasına katkı sağladığı sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sinemada Tür, Animasyon, Belgesel Animasyon

# **AN EXAMINATION OF THE DOCUMENTARY ANIMATION GENRE IN THE CONTEX OF THE USE OF ANIMATION IN DOCUMENTARY FILMS**

## **ABSTRACT**

This study aims to highlight the importance of documentary animation, a hybrid genre that combines documentary and animation, in terms of its contribution to the narrative of the documentary. Animation is generally a genre used to create fantastic worlds by utilizing imagination. Documentary, on the other hand, is its antithesis, narrating entirely real-life events. Nowadays, animation has begun to be used in highly advanced documentaries. Thus, documentary animations, which are a composite of both documentary and animation genres, have attempted to tell real-world stories using animation techniques. The main problem of the thesis is to investigate how animation techniques contribute to the creation of the content and narration of the documentary when these two genres, each with different narrative characteristics, come together as a hybrid. In this context, the initial sections of the thesis provide information about the documentary and animation in terms of genre and conceptual dimensions, including the history of documentary and animation genres, their narrative characteristics, production processes, areas of use, and a literature review regarding animation techniques.

In the final section, an autobiographical documentary film, “The Tragic Story of Frida Kahlo Documentary,” made with documentary animation technique and available on YouTube, is analyzed in terms of the employed animation techniques. It was concluded that transforming visuals into colorful, attractive, and fantastic forms through animation techniques strengthens the narrative of the documentary and contributes to the audience’s more effective reception of the film.

**Keywords:** Genre in Cinema, Animation, Documentary Animation

## İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ .....	i
ÖNSÖZ .....	ii
ÖZET .....	iii
ABSTRACT .....	iv
İÇİNDEKİLER .....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vii
<b>I. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
A. Araştırmanın Problemi.....	2
B. Araştırmanın Amacı.....	3
C. Araştırmanın Önemi .....	3
D. Araştırmanın Yöntemi .....	4
<b>II. SİNEMASAL BİR TÜR OLARAK ANİMASYON VE BELGESEL.....</b>	<b>5</b>
A. Sinemada Tür Olgusu ve Melezleşme .....	5
1. Sinemada Türler .....	6
<b>III. BELGESEL VE ANİMASYON BİLEŞİMİ OLARAK BELGESEL ANİMASYON TÜRÜ .....</b>	<b>40</b>
A. Belgesel ve Animasyon İlişkisi.....	40
B. Belgesel Animasyonun Türleşmesi .....	44
1. Belgesel Animasyonda Biçim ve İçerik.....	46
<b>IV. FİLM ANALİZİ.....</b>	<b>51</b>



A. Genel Bilgiler ve Filmin Künyesi.....	51
B. Kullanılan Teknikler .....	52
C. Analiz.....	53
<b>V. SONUÇ .....</b>	<b>63</b>
<b>VI. KAYNAKLAR.....</b>	<b>65</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>70</b>

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Animasyon Günlüğü, “Animasyonun 3 Temel İlkesi” .....	10
Şekil 2. Hareketi Görselleştiren Kalıntılar (Evli, 2020).....	11
Şekil 3. Leonardo Da Vinci, Camera Obscura Uygulama Aşaması (Yaykın, 2016). 12	
Şekil 4. Thaumatrope, 1825 (Samstag, 2016).....	13
Şekil 5. Praxinoscope, 1877 (Korkmaz, 2022). .....	15
Şekil 6. Émile Cohl, “Fantasmagorie” .....	16
Şekil 7. Walter Elias Disney .....	17
Şekil 8. Walt Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler .....	18
Şekil 9. Hanna-Barbera, Taş Devri .....	19
Şekil 10. Matt Groening, Simpsonlar.....	20
Şekil 11. Huygens’in İlk Korku Animasyon Eskizleri (Bayrak, 2022: 48) .....	28
Şekil 12. T-rex Tel Kafes 3B Modeli (Doğramacı, 2011). .....	31
Şekil 13. Jurassic Park, 1993 Steven Spielberg (Durmaz, 2015).....	31
Şekil 14. Final Fantasy: The Spirits Within, 2001 Hironobu Sakaguchi (IMDb, 2022). .....	32
Şekil 15. Avatar, 2009 James Cameron (www.cinemawallpaper.com).....	34
Şekil 16. Avatar Filmi Performans Yakalama Teknolojisi (www. duniapustaka.net)35	
Şekil 17. Why We Fight Serisi, The Battle of Russia’dan, 1942 Animasyon Sekansı (Demircioğlu, 2019).....	42
Şekil 18. Abductees, 1995 (Ekinçi, 2016) .....	43
Şekil 19. Sırasıyla: Gertie the Dinosaur, Walking with Dinosaurs, Planet Dinosaur (Demircioğlu, 2019).....	45

Şekil 20. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Matchmoving (Hareket Eşleştirme) Tekniği Örneği (0:21-0:26).....	54
Şekil 21. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Matchmoving (Hareket Eşleştirme) Tekniği Örneği (1:08-1:10).....	54
Şekil 22. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama) Tekniği Örneği (0:11-0:16) .....	55
Şekil 23. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama) Tekniği Örneği (1:14-1:38) .....	56
Şekil 24. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Stop Motion Tekniği Örneği (0:00-0:06) .....	57
Şekil 25. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Stop Motion Tekniği Örneği (2:12-2:14) .....	58
Şekil 26. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Birleştirme (Digital Compositing) Tekniği Örneği (0:17-0:21).....	59
Şekil 27. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Birleştirme (Digital Compositing) Tekniği Örneği (0:49-0:55).....	59
Şekil 28. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Efekt Tekniği Örneği (0:08-0:09) .....	60
Şekil 29. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Efekt Tekniği Örneği (0:29-0:32) .....	61
Şekil 30. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Efekt Tekniği Örneği (1:45-1:47) .....	62

## I. GİRİŞ

Son yıllarda animasyonun gelişimiyle birlikte belgeselerde animasyon kullanımı çoğalmıştır. Geçmişten bugüne kadar belgesellerin içerisinde belirli oranda animasyona yer verilmiştir. Fakat belgeselin tamamen animasyon teknikleriyle yapılması yakın bir zaman önce kullanılmaya başlamıştır. Gerçek olay veya olgular animasyon tekniği kullanılarak belgesel haline getirilmiştir. Yani belgesel animasyon olarak yapılı hale gelmiş ortaya çıkan bu hibrit türe ise “Belgesel Animasyon”, “Animasyon Belgesel” vb. adlar verilmiştir.

Animasyon hayal gücü ve fantezi evreni üreten bir türdür. Animasyon, resimlerin, çizimlerin veya diğer işletim sistemlerinin hareket ettirilmesi yoluyla yapılan bir film veya video formu olarak ifade edilebilmektedir. Yapısı gereği gerçeklikle örtüşme zorunluğu taşımaz, özgün ve özgürdür. Gerçeküstü bir ifadeye yatkındır.

Belgesel ise gerçek yaşam olaylarını anlatan ve genellikle insanların hayatlarını, toplumsal konuları, tarihî olayları, doğal yaşamı veya bilimsel olayları ele alan bir türdür. Belgeseller, gerçek insanların gerçek hikayelerini anlatırken, belgeler ve görsel materyaller gibi gerçek kanıtların kullanımıyla desteklenirler. Belgesellerin amacı, izleyiciye bir olayı gerçekçi ve doğru bir şekilde anlatılmasını sağlamaktır.

Belgeseller, insanlar tarafından ilgiyle takip edilen bir türdür; ancak son yıllarda, belgesel yapımcıları farklı teknikler kullanarak belgeselleri daha da ilginç hale getirmek ve daha da ilgi ile izlenmelerini sağlamak için çeşitli çalışmalar yapmaktadırlar. Bu çalışmaların bir sonucu olarak, belgeselerde animasyon kullanımı da günümüzde oldukça popüler hale gelmiştir.

Belgeselerde animasyon kullanımı, gerçek görüntüleri animasyon teknikleriyle birleştirerek yapılmaktadır. Bu teknik, belgesel yapımcılarına belirli konuları daha açıklayıcı ve anlaşılır hale getirme imkânı sunmaktadır. Ayrıca belgeselerde

animasyon kullanımı, belgesel yapımcılarına gerçek hayatta görülemeyecek görsel öğeler de kullanma imkânı vermektedir. Bu sayede, belgeseller daha etkileyici ve ilgi çekici hale gelebilmektedir. Bu sayede içerik, belgesellerde sadece insanların gerçek dünya hikayelerini anlatmak için bir araç olmaktan çıkmakta ve animasyonlarla zenginleştirilmiş bir şekilde sunulmaktadır.

Belgesellerde animasyon kullanımı ile gerçek yaşamı ve dünya olaylarını anlatırken, hayali görsellerin de kullanılması ile özgün bir yaklaşım elde edilmektedir. Belgesellerde animasyon ile ses, hareketli resim ve diyaloglar gibi birçok teknik öğeyi kullanarak, izleyici hem bilgilendirilmekte hem de eğlendirilmektedir. Bunun yanı sıra, bu tür belgesellerde, anlatılan hikayeler daha canlı ve etkileyici bir şekilde sunulabilmektedir.

Belgesellerde animasyon kullanmak için gerekli olan tekniklerin, içeriğe etkileri farklı yönlerden karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; bu teknikler belgesel filmlerin görsel anlatımını zenginleştirmeye yardımcı olmaktadır. Duygusal ifadenin daha net şekilde işlenmesini sağlamaktadır. Ayrıca karmaşık teknik konuların anlatıldığı belgesel filmlerde, animasyon kullanımı ile anlatılan konu daha iyi kavranabilmektedir. Belgesel animasyon daha özgün bir anlatım sağlayabilmektedir. Bunların yanı sıra kullanılan bu teknikler bütçe yönetimine yardımcı olabilmekte ve belgesellerde gerçek yaşam görüntülerinde animasyon kullanarak, bütçe daha düşük tutulabilmektedir.

### **A. Araştırmanın Problemi**

Belgesel, gerçek yaşam olaylarını anlatan bir türdür. Belgesel; belgeler, görsel materyaller ve gerçek insanların gerçek hikayeleri gibi gerçek kanıtların kullanımıyla desteklenir. Belgeseller, izleyicilere gerçek yaşam olayları hakkında bilgi verirken, belgesel yapımcılarının niyeti, olayların gerçekçi ve doğru bir şekilde aktarılmasını sağlamaktır.

Animasyon ise genellikle hayal gücü ve fantezi dünyaları yaratmak için kullanılan bir türdür. Animasyon, resimlerin, çizimlerin veya diğer sanatsal tekniklerin hareket ettirilmesi yoluyla yapılan bir film veya video türüdür. Animasyon, gerçek dünyanın kurallarından bağımsızdır ve gerçek dışı bir hikâye anlatımı için kullanılabilir.

Birbirinden oldukça farklı anlatım özelliklerine sahip belgesel ve animasyon türleri bir araya getirildiğinde ortaya çıkan hibrit türün yapısal olarak nasıl bir özellik gösterdiği, animasyon tekniklerinin belgeselin içeriği ve anlatımı üzerindeki katkılarının araştırılması çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır.

## **B. Araştırmanın Amacı**

Belgeselin animasyon tekniği ile gerçekleştirilmesinin belgesel filmin anlatımına getirdiği katkıları ve bu yeni formun özelliklerini ortaya koymak amaçlanmıştır.

Bu amaç doğrultusunda şunlar hedeflenmiştir:

- Sinemasal bir tür olarak animasyon ve belgeselin özelliklerini ortaya koymak,
- Belgesel ve animasyon bileşimi kapsamında ortaya çıkan “Belgesel Animasyon” türünü betimlemek,
- Frida Kahlo’nun yaşamını anlatan “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi” adlı belgesel animasyonu animasyon tekniklerinin kullanımı bağlamında analizini gerçekleştirmek ve bu tekniklerin belgeselin biçim ve içeriğine olan etkilerini ortaya koymak.

## **C. Araştırmanın Önemi**

Belgeseller gerçek dünya olaylarını ortaya koyan, bilgi veren filmlerdir. Buna karşın animasyon kullandığı teknikleriyle izleyicinin hayal gücünü gerçeğe dönüştüren bir özelliğe sahiptir. Yani belgeselin yapamadıkları animasyon tekniğiyle gerçekleştirilebilir hale getirilmiştir. Diğer filmlere oranla daha az izlenir olduğuna varılan belgesel türü, animasyonla birlikte özellikle eğitim amaçlı kullanıldığında daha etkili hale gelecektir. Sosyal medyada kullanımına ve izlenirliğine katkı sağlayacaktır. Günümüzde film izleme kültürü sosyal medya ve dijital platformlar üzerinden daha sık gerçekleştirilmektedir. Bu platformları kullanan gençlerin belgesel türünü tercih etmesinde “belgesel animasyon” un katkısı olacaktır.

#### **D. Arařtırmanın Yöntemi**

Tezde sinema sanatının önemli türleri olan belgesel ve animasyon üzerine bir çalışma gerçekleştirilmiř, farklı iki türün bileřiminden oluřan belgesel animasyon türü ile ilgili literatür taramasına gidilmiřtir. Önce belgesel animasyonlar hakkında tarihçe, üretim süreçleri, teknik özellikler ve kullanım alanları hakkında bilgilendirme yapılmıřtır. Arařtırmanın konusu ile ilgili ulusal tez merkezinden ve indekslerde taranan dergilerden, film ve görsellerden, internet kaynaklarından yararlanılmıřtır.

Analiz bölümünde ise, belgesel animasyon teknięiyle gerçekleştirilen biyografik bir film örneęi olarak “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi” adlı YouTube videosu, betimsel içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiřtir. Belgesel film içerisinde kullanılan animasyon teknikleri incelenerek belgeselde hangi animasyon tekniklerinin nasıl kullanıldıęı betimlenmeye çalıřılmıř, animasyon tekniklerinin belgeselin anlatımına sağladıęı etkiler ortaya konulmuřtur. Analizde belgesel animasyon formunda yapılmıř belgeseller arasından dramatik olan filmler dıřarıda bırakılarak daha gerçeęe yakın olduęu düşünölen, sosyal medyada yer alan, bu sebeple de daha fazla seyirciye ulařmıř biyografiler arasından pek çok kez yaşamı film yapılmıř popüler bir sanatçı kiřilik olan Frida Kahlo’nun yaşamı örnekleme olarak seçilmiřtir.

## **II. SİNEMASAL BİR TÜR OLARAK ANİMASYON VE BELGESEL**

Sinemasal bir tür olarak animasyon ve belgesel ilişkisini tek tek ele alırken hareket noktamız tür olgusu açısından animasyon ve belgesel sinemasının farklarını ve benzerliklerini ortaya koymaktır. Çünkü daha sonra iki türün birbiriyle karışımından doğan melezleşme ele alınacaktır. Bu nedenle iki farklı türün özelliklerini bilmek gerekmektedir.

### **A. Sinemada Tür Olgusu ve Melezleşme**

Sinema tarihinin başlarında filmlerin insanları eğlendirmekten başka bir anlamı olmamıştır. Günlük yaşamdan alınan ilginç görüntüler kameraya kaydedilerek seyirciye gösterilmiştir. Herhangi bir kurgunun, kurmaca bir anlatımın söz konusu olmadığı bu kısa görüntüler Zafer Özden (2004: 18) için insanların sinema denilen yeni buluşu görme merakından kaynaklanmaktadır. O yıllarda sadece teknik bir yenilik ve yeni bir buluş olarak dikkat çeken sinema, henüz hikâye anlatacak bir anlatı sanatı yolunda değildir. 1900’lü yılların başından itibaren sinema geçirdiği teknik ve estetik evrimle anlatı sanatı haline gelmeye başlamıştır. Bu dönemden sonra insanlar, sinemaya teknik bir yenilik görmek için değil, bu yeni hikâye anlatma sanatının ilk örneklerini görmek için gitmeye başlamışlardır.

Hikâye anlatıcısı olarak sinemanın kendisine izleyici edinmeye başlaması tür olgusunun da ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sinema endüstrisi tarafından üretilen filmler türleri dikkate alınarak sınıflandırılmış ve üretilmiştir. Her türün birbirine benzeyen ortak kodları filmlerin seyirciler tarafından kolay anlaşılmasını sağlamış böylece seyirci sayılarında artış olmuştur. Bu türsel kodlar da döneminin sosyal, kültürel ve ekonomik yapısına göre oluşturulmuştur. Zaman içerisinde bazı değişiklikler de göstermiştir. Örneğin; Edwin S. Porter’ın “The Great Train Robbery” (Büyük Tren Soygunu) filmi akla gelen ilk örnektir. 1903 yılında çekilmiş olan söz



konusu bu film, 1915 yılında çekilen David W. Griffith'in "The Birth of a Nation" (Bir Ulusun Doğuşu) filmine kadar en çok kazanç getirmiş olan film olarak hafızalarda yer etmiştir. Tür olarak bir öykü anlatan ilk başarılı Western filmi olarak sinema tarihinde yer edinmiştir. Bu film bu özelliği ile Amerikan film endüstrisinin doğmasına yol açmıştır. Bunun yanı sıra Hollywood'un ilk yıllarında çok fazla heyecan içeren birçok film vardır. Özden'e (2004: 212-213) göre western ve gerilim filmlerinin sinemanın sanatsal ve ticari gelişimine yaptığı katkıların yanı sıra sinema tarihindeki ilk sesli filmin bir müzikal (The Jazz Singer, 1927) olması da ayrıca önemlidir.

## 1. Sinemada Türler

Film türlerinin incelenmesinde, sanatın diğer dallarında yer alanlardan farklı zorluklar vardır. Zira diğer sanatlarda yüzyıllara dayanan geleneksel bir anlayış içinde belirli bir türü tanımlayan uzlaşımlar varken film türleri söz konusu olduğunda bir edebî eser ya da resim gibi tür filmleri sanatçının kişisel anlatımı çerçevesinde üretilmemiştir. Her ülkede film türleri ve film türlerinin anlamlandırılması ayrı özellikler gösterebilmektedir. Kahveci'nin (2011: 33) de çalışmasında iletildiği şekli ile bir filmde türe ilişkin anlatılmak istenen olgular, o ülkenin toplumlarının filmi anlama şekli ve bakış açısına göre değişiklik gösterebilmektedir. Toplumların sahip oldukları kültürel değerler çerçevesinde filmleri anlamlandırma ölçütleri değişim gösterebilmektedir. Dolayısıyla tür olgusu ticari yönü ve popüleritesi açısından seyircisinden ve onun filmi algılamasından ayrı düşünülemez. Özden'e (2004: 216-217) göre:

"Filminin müşterisi, yani izleyici, sinema tarihi ve kültürünün belirli bir geleneksel temelinde ne tür film görmek istediğini ifade etmiş ve görmek istediği türden filmler için para ödemiştir. Bu durumda özellikle ticari kaygılarla yapımcılar belirli dönemlerde benzer unsurlara sahip filmler üretmeye başlamışlardır. Bu şekilde, sinemacı ve seyirci tarafından ortaklaşa belirlenen belirli gelenekler ve anlatı içerikleri yani tür olgusu ortaya çıkmaya başlamıştır."

Film türleri içinde endüstriyel koşulların etkisinin en iyi örneklerinden birisi olan film noir (kara film) öne çıkmaktadır. Film türlerindeki en temel teknik özelliklerden biri ile ilgili örnek vermek gerekirse; geniş ekran teknolojisinin western filmlerine getirdiği canlılık ve manzara görüntülerinin olmazsa olmazı olan görsel düzenlemelere olanak sağlamasından bahsedilebilmektedir. Daha yeni bir örnek olarak, felaket filmlerinin etkisinin altında yatan gelişmiş teknik becerileri ve bunları sağlayan teknik ekibin katılımı ele alınabilmektedir. Bu tür teknolojik gelişmeler, bilimkurgu türünün

anlatısal gelişimini de şekillendirmiştir. Uzun süredir sinema tarihinin en kazançlı filmi olduğu iddia edilen “Star Wars” filmiyle başlayan dijital teknoloji hızıyla, bilimkurgu filmleri adeta teknik birer seyirlik haline gelmiştir.

Tüm bunların yanı sıra önceki bölümlerde ifade edilen pazarlama faaliyetleri ve ticarilik öğeleri ışığında Özden (2004: 220) çalışmasında filmin tanıtımına yönelik pazarlama ve tanıtım çalışmalarında kullanılan afişler, lobi fotoğrafları, fragmanlar, radyo, televizyon ve yazılı basın reklamlarında yer alan görseller gibi unsurların da izleyicilerin bir film türünü tanınmasına, teşhis etmesine ve anlamasına yardımcı olduğunu ifade etmektedir.

Sonuçta film türleri, toplumun karşımıza çıkardığı ifade alanlarıdır. Türde toplumsal değerler, düşünceler, kaygılar, yargılar, duygular, dönüşümler vb. açık ya da kapalı olarak izleyicinin karşısına çıkmakta ve bunları ifade eden filmler yeniden üretilebilme şansı bulmaktadır. Bu sinemasal türlerden biri geçmiş yıllarda adından çok söz edilmese de günümüzde çok önemli bir tür olan animasyon (canlandırma) sinemasıdır.

#### **a. Sinemada animasyon türü**

Animasyon veya canlandırma, birkaç resmin veya fotoğrafın hızlı bir şekilde ve arka arkaya gösterilmesiyle yapılan hareketli görüntü olarak tanımlanmaktadır. Canlandırma Nijat Özön (1981:49) tarafından “tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarmak işi” olarak ifade edilmektedir.

Animasyon, el ile veya dijital ortamda bir araya getirilen figürlerin, nesnelere hareketleriyle oluşan bir film türüdür. Larousse’a göre (1993-1994: 474) animasyon “durağan figüratif veya soyut, düz veya üç boyutlu öğelerin birbirlerini izleyen çekimleri, ekranın potansiyel olarak var olan mekânında bir hikâyeye yaratmakta ve bu öğelere hayat vermektedir. Bu hikâyeye, sesli filmin icadından beri seslerinde eşlik ettiği bir yüzey uyumuyla renkleri ve biçimleri canlandırarak soyut bir masala dönüşmektedir.” şeklinde ifade edilmektedir.

Bu sinema türünün canlandırma olarak adlandırılmasını ise Kazım Sezgin (1990: 92) “özellikle yaşam içerdikleri için devinen her şey canlandırılıştır. Bu sinemanın doğasıdır. Başka bir deyişle sinema aslında bir canlandırmadır. Daha açık bir anlatımla

canlandırma, anlık görüntülerin teknolojik bir işlemde geçirilerek devinen imajlara dönüşme işlevidir” şeklinde ifade etmektedir. Bu doğrultuda bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde Selçuk Hünerli (2005: 69) canlandırmayı, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntü olarak ifade etmekte, canlandırma sinemasını ise, bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesi olarak betimlemektedir.

Animasyon başlı başına bir film formu olmakla birlikte başka film türleri içerisinde de kullanılan bir türdür. Bu türler içerisinde en önemlilerinden biri belgesel türüdür. Çünkü diğer türlere oranla belgesel daha fazla kullanılan animasyonla yapılmış bir belgesel ya da belgeselin animasyonla sunumu izleyenleri daha fazla etkileyip ilgilerini belgesele çekmiştir. Animasyonun, yapılış teknikleri ve kullanıldığı alanların farklılıkları açısından belirgin bir türe indirgenmesi zordur. Ancak bu sanatı, iki temel açıdan değerlendirmek mümkün olabilmektedir:

- ✓ Hareket ve görüntü yaratmak için kullanılan teknikler açısından,
- ✓ Bir anlatım biçimi olmak açısından

Teknik açıdan bakıldığında “animasyon” filmi, aslında bir anlatım aracı olarak görülebilmektedir. Çünkü animasyon kendine özgü tekniğiyle bir hikâye anlatmaktadır. Bu hikâye ister gerçekçi ister fantezi olsun animasyon teknik olarak, bir tür hareket yanılsaması yaratmak için çizimleri, modelleri veya kuklaları fotoğraflayarak da bilgisayar kullanılarak da üretilmektedir. Gözlerimiz bir görüntüyü yaklaşık saniyenin 1/10’ u kadar hızlı ve birden fazla görüntüyü art arda gördüğünde, beyin bunları tek bir hareketli görüntü olarak algılamaktadır.

Animasyonda hareketsiz görüntüleri yakalamak ve bunları belirli bir sırada canlandırabilmek için çeşitli bilgisayar programları da kullanılmaktadır. Bu sayede sinema ve televizyon; grafikler ve multimedya alanındaki gelişmeler sayesinde yeni bir görsel temsil tarzı kazanmıştır. Multimedya çeşitli kaynaklardan derlenen görsel ve işitsel materyallerin tek bir bileşim halinde birleştirilmesini ifade etmek için kullanılan terimdir. Bir multimedya ürünü, metinler, grafik sanatlar, sesler, animasyonlar ve videolardan oluşan bir bütündür. Aykut’a (2020) göre tam olarak, multimedya terimi, görsel ve işitsel materyalleri, CD ROM veya dijital video, internet

veya web teknolojisi, akışlı ses veya video ve veri projeksiyon sistemi vb. dahil olmak üzere bir bilgisayarda oynatılabilen tek bir ortak sunuma atıfta bulunmak için kullanılmaktadır.

Multimedya teknikleri günümüzde tüm görsel işitsel alanlarda yer almaktadır. El ile veya bilgisayarda oluşturulan görüntülerden hareketli görüntüler oluşturabilmek için kare hızı veya her saniye görüntüleneni ardışık görüntülerin sayısı ele alınır. Filmlerde göze hoş gelen hareketler için genellikle, saniyede yirmi dört karelik bir kare hızı kullanılır. Animasyonun temel prensibi nesnelere, insanların, resimlerin olayların kare kare ve arka arkaya gösterilmesiyle süreklilik sağlayan bir hareket görüntüsü oluşturmak olarak ifade edilmektedir. Bu doğrultuda animasyonun on iki prensibi şu şekilde ifade edilmektedir:

- ✓ Sıkıştırma ve esnetme.
- ✓ Beklenti.
- ✓ Sahneleme.
- ✓ Düz ve pozdan poza hareket.
- ✓ Peşi sıra takip ve örtüşen hareket.
- ✓ Yavaşlama ve hızlanma.
- ✓ Kavisler.
- ✓ İkincil hareketler.
- ✓ Zamanlama.
- ✓ Abartı
- ✓ Hacimli çizim.
- ✓ Çekicilik.

Söz konusu on iki prensip animasyonun üç temel ilkesi ile özetlenebilmektedir:

- ✓ **Beklenti (Anticipation):** Bir okçunun yayını girmesi
- ✓ **Eylem (Action):** Oku bırakması.
- ✓ **Sonuç (Reaction):** Yayın atış sonrası titreşimi



Şekil 1. Animasyon Günlüğü, “Animasyonun 3 Temel İlkesi”

Sinema aygıtlarının gelişmesi yönetmenlere yeni anlatım dilleri kazandırmış ve sanat haline gelmesine önemli katkı sağlamıştır. Bununla beraber sinema sanatının içinde farklı film türleri oluşmuştur. Animasyon da tarihi 1832 yıllarına dayanan ve teknolojiyle gelişmiş türlerden biridir.

- **Animasyonun Evrimsel Tarihi**

Animasyonun evrimsel tarihi aslında sinemanın tarihi ile paralel ilerlemektedir. Sinema bulunmadan önce sinema sanatına geçişi hazırlayan eğlence amaçlı bir takım göz boyamaya dayalı görsel araçlar animasyonun da ilk prototiplerinden sayılmaktadır.

Animasyon, modern anlamda ilk olarak 19. yüzyılda Flipbook, Praksinoskop gibi optik oyuncaklar ile ortaya çıkmıştır ve sonraki yıllarda fotoğraf makinesinin ve sinema aygıtlarının icadıyla gelişerek günümüze kadar ilerlemiştir. Bugünkü anlamıyla sinema daha ortaya çıkmadan önce sinema aygıtlarının atası sayılan “Praxinoscope”, Reynaud’ un kullandığı elle çizilmiş resimlerden meydana gelen kuşaklar, canlandırma sinemasının da atası sayılmaktadır. Reynaud 1880’ de, günümüz sinema ortaya çıkmadan on beş yıl önce, bu kuşakları perdeye yansıtmıştır. 1892’ den sonra Grevin Müzesi’nde sürekli gösterilere başlayarak 1900’ e kadar binlerce temsil vermiştir. Reynaud canlandırma tekniğini, türlerini ve sinema gösterisini ortaya koyan ilk sanatçı olarak ifade edilmektedir. Reynaud çizimlerini el ile kâğıttan kuşaklara çizmekteydi ve henüz alıcı kullanılmıyordu. Alıcı olmadan canlandırmanın temeli olan tek görüntülü çevirim de yapılamamıştır. Amerikalı James Stuart Blackton bu konuda bir hile bulmuştur. 1907’ de yapmış olduğu “The Haunted

Hotel”in birkaç sahnesinde alıcıyı her defasında bir görüntü yakalayacak şekilde çalıştırarak, cansız eşyaları kendi başına hareket eder gibi göstermiştir.

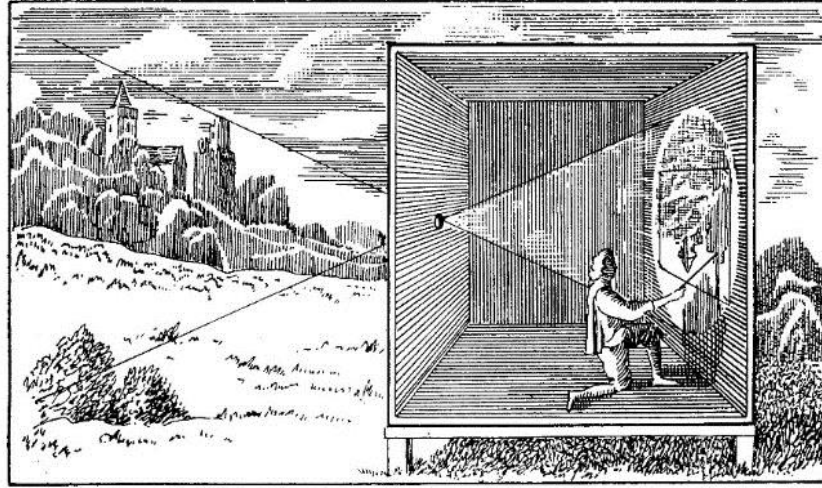


Şekil 2. Hareketi Görselleştiren Kalıntılar (Evli, 2020).

Animasyon tarihi ile ilgili genel bir değerlendirme gerçekleştirmek gerekirse, animasyon filmlerinin hareketsiz nesnelere, figürlere, çizimlere hareket verme isteği M.Ö. 1500’lü yıllara kadar uzandığı görülebilmektedir. İnsanların mağara duvarlarına bilgi aktarmak amacıyla çizim yaparken bile hareketi göstermek istediği bilinmektedir. Örneğin; Altamira Mağarası’nın yüzeylerinde tasvir edilen koşan bir yaban domuzu, hareket algısının oluşturulabilmesi için sekiz bacaklı çizilmiştir. Bunun yanı sıra Sena Korkmaz’a (2022: 8) göre Fransa’daki Lascaux Mağarası’nın duvarındaki atların ve ren geyiğinin hareketleri üst üste bindirilmiş, ayak ve bacakların karışık çizimleriyle hareket hissi yaratılmıştır. “Daha sonraki yıllarda Romalı ve Yunan heykeltıraşların hareket çalışmaları tanrı ve mitoloji tasvirlerinde gözlemlenmektedir. Bu dönemde dini konularda önemli olayları içinde barındıran olay örgüsünün akışını bozmayacak şekilde çeşitli orta çağ kitabeleri ve elyazmaları kare kare gösterilmiştir. Mısır duvar süslemelerinde ve eski Japon parşömenlerinde de benzer hareket biçimleri bulunmuştur” (Hünerli, 2005: 6). Kökeni çok eski çağlara dayanan animasyon kavramı ve temel ilkeleri, günümüzde yüksek teknolojiye sahip makinelerle insanoğluna tanıtılmış ve binlerce yıl önce de dönemin sanatçıları tarafından örneklenmiş ve

kullanılmıştır. İnsanların çizmeyi öğrenmesinden bu yana, hareketi canlandırmak için mücadele ettiği görülmektedir. Görsel iletişimi mümkün kılmak için yaşadıkları yerleri, mağaraları, onları etkileyen olayları ve avladıkları hayvanları anlatmak için animasyonlu dilin evrensel özelliğini kullanmışlardır (Akkaya, 2011: 6).

Animasyonun ortaya çıkışında ve gelişiminde önemli bir adım sayılan ve Joseph Henderson'ın aktarımlarında da görülebileceği üzere MÖ 5. yüzyılın sonlarında Çinli filozof Mozi, karanlık bir kutudaki bir delikten giren ışığa karşı görüntünün izdüşümünü kaydeden Camera Obscura adlı cihazı tasarlamıştır. Camera Obscura'nın keşfi, fotoğraf sanatının ve hareketli görüntünün temellerini atmıştır (Henderson'dan akt. Korkmaz, 2022: 8). Çağın önemli keşiflerinden sayılan ve Rönesans'ın en ünlü ressamı ve heykeltıraşı olan Leonardo Da Vinci tarafından da çizimlerinde doğru perspektifi bulmak için Camera Obscura kullanılmış ve daha sonraki dönemlerinde bu tekniği kullanacağını kaydetmiştir.

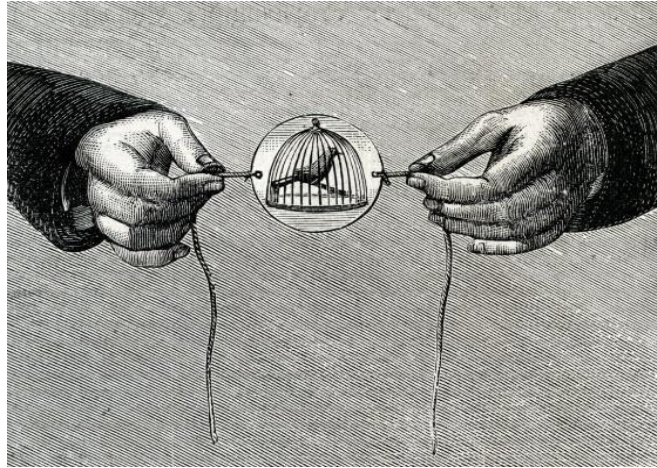


Şekil 3. Leonardo Da Vinci, Camera Obscura Uygulama Aşaması (Yaykın, 2016).

Görüntü geliştirme çalışmaları otomat adı verilen cihazlarla sürdürülmüştür. Çeşitli malzemelerden üretilen otomatlar sanat, eğitim ve eğlence alanlarında birçok amaca hizmet etmektedir. Bu diğer disiplinlerde sanatın uygulanmasının amacı, canlandırılmış karakterlerle animasyonu oluşturmak olarak ifade edilmektedir. “Alman Cizvit Peder Athanasius Kircher, birçok icadıyla bu dönemi şekillendirmiştir. Miknatis aracılığıyla takip ettiği ve dans eden bir figürün aynalarla etrafını sararak bölgede birden fazla kişinin olduğu algısını yaratmıştır” (Furniss, 2013: 116).

Görüntü, gözden kaybolduğunda dahi görüntünün retinada kısa bir süre kalması esasına dayanan bir illüzyondur. Hareketli görüntünün temellerine ve animasyon ile sinemanın gelişimine büyük katkı yapan optik oyuncak tasarımı bu prensibe göre yapılmıştır.

18. ve 19. yüzyıllarda, Avrupa ve Kuzey Amerika’ da Sanayi Devrimi’ nin yayılmasıyla görüntüleri hareketli gibi gösteren makineler yapılmaya başlanmıştır. Bunlardan birisi “sihirli fener” adı verilen bir projektördür. Hareketli görüntünün geliştirilmesinde öncü olan “büyülü fener”, üzerine stereoskopik görüntülerin veya fotoğrafların yerleştirildiği cam levhalar kullanan ilk şeffaf projeksiyon araçlarıdır (Korkmaz, 2022: 11). Bu doğrultuda “büyülü fener”, bazı paftaları hareketli parçalar içerdiği için animasyonun ilk örneği olarak kabul edilmektedir. Alman astronom Christian Hugen, 1660 yılında büyülü feneri icat etmekle tanınmaktadır. İlgili dönemde özellikle Fransa’da önemli bir eğlence aracına dönüşen büyülü feneri; gerçekte mümkün olmayan hayaletlere, duman, şimşek, gök gürültülü fırtına gibi efektlerle seyirciye sunulduğunu belirten Maureen Furniss’e göre (2013:123) gelişiminde etkili olan en önemli faktör ise gösterinin yansıtılacağı perdenin arkasına toplanan personel tarafından tek bir yerde yansıtılması ve aynı anda sekiz büyülü fenerin çalışanların boyunlarına sarkıtması gerekliliğidir.



Şekil 4. Thaumatrope, 1825 (Samstag, 2016)



1825'te icat edilen "thaumatrope" her iki tarafında resim bulunan ve dönen bir mekanizmaya sahiptir. Döndürüldüğünde hareket ediyormuş gibi görünen birleşik bir resim belirmektedir. John Ayrton Paris'e göre de yapılan ilk alet olarak kabul edilen ve yuvarlak veya dikdörtgen bir taumatrope kâğıdın her iki tarafına iki resim yerleştirilmesi ile elde edilen görüntünün tek bir görüntüye dönüşmesi maksadıyla aletin yanına konumlandırılan iplerin döndürülmesi ile mümkün olmuştur (Paris, 2013: 15).

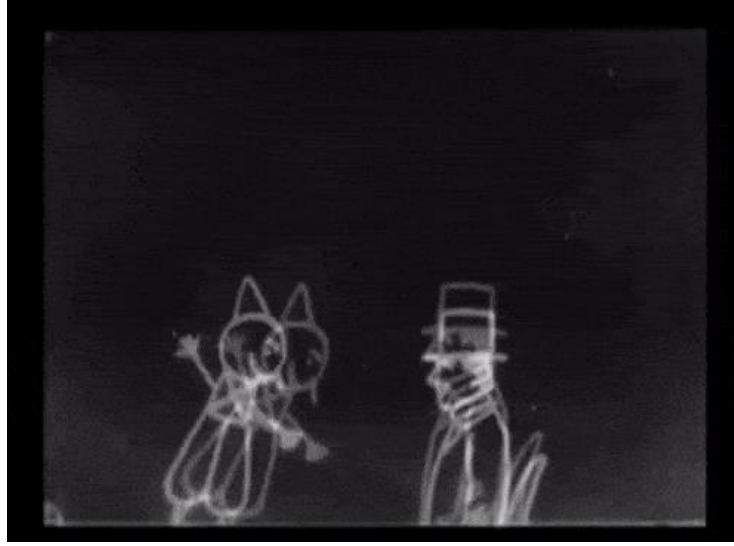
1834 senesinde icat edilen "zoetrope" ise dönen görüntüleri hareket ediyormuş gibi gösteren şeritlerden oluşan içi boş bir tambur olarak ortaya çıkmaktadır. Silindir şeklinde tasarlanan zoetrope, bir eksen etrafında dönen silindirin içinde uzun çizgili kağıtlara aktarılan görüntüleri barındırmaktadır. Dönme hareketi gerçekleştiğinde, içerideki görüntülerin izlenimi hareket ediyormuş gibi algılanmaktadır. Zamanla birçok farklı versiyon zoetrope yapılmıştır. Tıp dünyasının öncülerinden Etienne Jules Marey, cihazda bazı değişiklikler yaptıktan sonra uçan bir kuşun 3 boyutlu alçı modellerini tasarlamış ve hareket izlenimi verecek şekilde cihazın içine yerleştirmiştir.

İcat edilen birçok cihaz sayesinde hareket ediyormuş gibi görünen görseller ile animasyonun temelleri iyice atılmıştır. "1877 senesinde ise günümüzdekine benzer gerçek animasyonun ilk prototipi sayılan "praksinoskop", Charles-Emile Reynoud tarafından Fransa'da icat edilmiştir. Çizgi film makinesi olarak da bilinen "praksinoskop", dönen bir silindir iç yüzeye sahiptir. Bu iç yüzey ise görüntülerle doludur. Cihaz tekerlekler tarafından döndürüldüğünde görüntüler birbirini takip eden bir hareket dizisi oluşturmaktadır" Ayça Evli (2020).



Şekil 5. Praxinoscope, 1877 (Korkmaz, 2022).

Yukarıda ifade edilen tarihsel gelişmelerle ilgili olarak özellikle 20. yüzyılın başları, Amerika Birleşik Devletleri ve Fransa’da animasyonlarının tiyatral gösterimlerinin başlangıçlarının yapıldığı dönemler olarak ifade edilmektedir. Pek çok animasyon stüdyosu da bu dönemde kurulmuştur. Ayça Evli (2020) bu stüdyolardan çıkan ve 1908 senesinde elle çizilmiş “fantasmagorie” filmi, film tarihçileri tarafından yaratılmış ilk animasyon çizgi film olarak kabul edildiğini ifade ederken, 1914 senesinde yapılmış “Gertie Dinozor” ve 1919 senesinde yapılmış “Kedi Felix” de animasyon çizgi filmleri tarihinin ilk akılda kalıcı karakterlerinden sayıldığını anlatmaktadır.



Şekil 6. Émile Cohl, “Fantasmagorie”

1923 senesine gelindiğinde ise önündeki neredeyse yüz yıl boyunca animasyon konusunda sınır tanımayacak yenilikler gerçekleştirecek olan, Walt Disney Stüdyoları kurulmuştur. 1928 yılında ise Mickey Mouse’u içeren film üzerine basılmış ilk çizgi film yaratılmıştır. Mickey Mouse animasyon serisindeki hikayelerle istenilen başarıyı yakalamış ve dünya çapında bir üne sahip olan Disney Stüdyo, prodüksiyonlarıyla izleyici beklentilerini aşmıştır. Walt Disney bir nevi kurguyu ve dönemin en önemli animatörleri arasında yapımcı olarak belirlediği teknikleri aşarak kendine özgü animasyonu tasarlamıştır.



Şekil 7. Walter Elias Disney

Pek çok kiři tarafından animasyon tarihi için altın çağ olarak kabul edilen bu dönemde, Mickey Mouse ve Donald Duck gibi yaratılan animasyon karakterleri popüler kültürün inanılmaz bir parçası haline gelmiştir. 1930 senesinde Warner Bros. Stüdyoları'nın kurulmasıyla da animasyon teknolojisi hızlı bir yükselişe geçmiştir. Buna ek olarak 1937 senesinde Walt Disney, elle çizilmiş ilk animasyon olma özelliğine sahip "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filmini yayınlamıştır (Evli, 2020).



Şekil 8. Walt Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

Özge Samancı'ya göre (2004: 33-39) diğer öncülerin muğlak çizgi estetiğinden rahatsız olan Disney, sade ve net çizgilerle yoluna devam etmiştir. Disney, animasyonun ilk dönemlerine göre farklılaşmış ve animatörler için yeni bir çağ başlatmıştır. Animasyon üretiminde çizgileri gerçek biçimlerine yakın olan nesnelerin oluşturulması, derinlik duygusunun yoğun olarak kullanılması, çizgi film karakterlerine ağırlık verilmesi ve illüzyonlarla oluşturulan çizgilerin hareketlerinin fizik kanunlarına göre ayarlanması hareketlerin gerçeklik algısı açısından oldukça önemlidir. Bu doğrultuda Disney'in genel amacı, hareketin temel ilkeleri etrafında şekillenen karakterlerin izleyiciler için anlam ifade etmesini sağlamaktır.

1930'lı yıllarında sonuna gelindiğinde İkinci Dünya Savaşı 1939'da patlak vermiş ve küresel film endüstrisi gibi animasyon stüdyolarını da etkilemiştir. 1941'de ABD Donanmasına karşı Pearl Harbor saldırısından sonra Amerika Birleşik Devletleri, İkinci Dünya Savaşı'na taraf olarak girmiştir. Bu dönemde Amerikan hükümeti tarafından vatanseverlik propagandası yapmak üzere görevlendirilen diğer film yapımları gibi, Terrytoon'un stüdyolarında üretilen animasyon filmleri de İkinci Dünya Savaşı sırasında kullanılmıştır. Animasyonların ve animasyon stüdyolarının bu şekilde kullanılmaya başlanması, savaş sırasında Amerika Birleşik Devletleri'nin

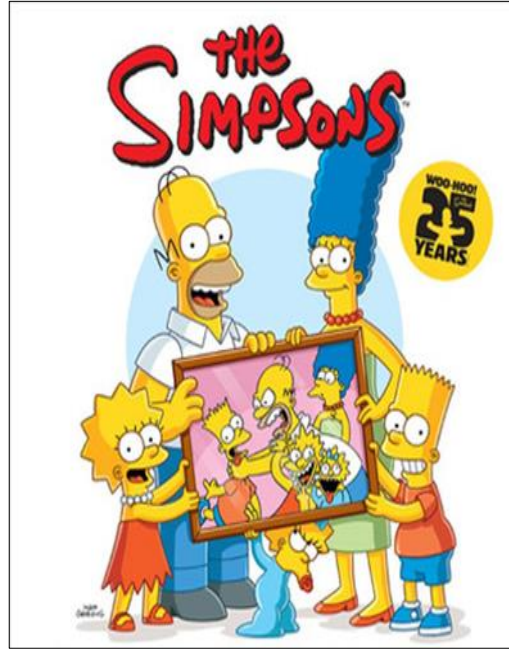
dünyadaki konumuna oldukça önemli katkıda bulunmuştur. Birinci Dünya Savaşı'nı film endüstrisinin dünya pazarına hâkim olması için bir fırsat olarak gören Amerikalılar, İkinci Dünya Savaşı sırasında da Terrytoons ve Walt Disney gibi büyük animasyon stüdyolarını dünyanın en popüler yapımcıları haline getirmişlerdir (Doğramacı, 2011: 67-68). Özellikle Disney Stüdyoları, küresel animasyon endüstrisinin ön saflarında yer almaktadır. İkinci Dünya Savaşından sonra özellikle 1960'lı yıllardan önce animasyon, daha çok sinema sanatıyla ilişkili görülmektedir. 1960'lı yıllarda televizyonlar ortaya çıkmaya başlamış ve televizyonlar için çizgi film yapımları söz konusu olmaya başlamıştır. Bu doğrultuda reklamlar da kullanılmaya başlanmıştır.

Bu dönemde animasyon çizgi film sektörü de ailelerin tercih ettiği eğlence aracı olan televizyonun yükselişi gerçeğine uyum sağlamaya başlamıştır. Animasyon stüdyoları kullandıkları teknikler ile televizyonlar için birçok çizgi film yaratmaya başlamışlardır. Ayça Evli çalışmasında bu gelişimi şu şekilde ifade etmiştir (Evli, 2020): “1960 yılında televizyonun ilk animasyon dizisi olan “Çakmaktaşlar” yayınlanmıştır. “Çakmaktaşlar”ı bir sonraki sene yayına giren “Ayı Yogi” izlemiştir. 1964 senesinde ise yetişkinler için yapılmış ilk uzun metraj animasyon çizgi filmi olan “Kedi Fritz” gösterime girmiştir. 1980'lerin ortalarına doğru televizyonlarda Disney Channel ve Nickelodeon gibi kanalların ortaya çıkmasıyla animasyon çizgi filmler televizyonda kendilerine tam olarak bir yer edinmiş olmuştur.”



Şekil 9. Hanna-Barbera, Taş Devri

Yukarıda ifade edilen söz konusu bu yıllar, dijital teknolojinin süratle aşama kaydettiği dönemdir. İnternet hayatımıza bu dönemde girmiştir. İnternetin ve bilgisayarların teknolojik olarak gelişmesiyle animasyonlar daha verimli ve daha yaratıcı duruma gelmiştir. İnsanlar tarafından daha çok ilgi görmüş ve hem bilgisayarlarda hem de sinemada animasyonla daha çok tanışmışlardır. Sinemalarda da görsel efektler kullanılmaya başlanmıştır. Sinemanın özellikle belgesel sinema türünün gelişmesinde ve belgesele olan ilginin artırmasına katkı sağlamıştır.



Şekil 10. Matt Groening, Simpsonlar

1980’lerde bilgisayar ile oluşturulan görüntüler animasyon teknolojisi tarihinde bir devrim yaratmıştır. 1984 senesinde Pixar tarafından ilk CGI animasyon filmi olan “Andre ve Wally B’nin Maceraları” filmi yayınlanmıştır. 1987 senesinde geldiğinde ise şu an en uzun soluklu Amerikan sitcomu olma özelliğine sahip olan çizgi film “Simpsons” yaratılmıştır.

1990’lı yıllarda sinematografiden bilgisayar ortamına geçişle birlikte sadece animasyon için değil, film sektörü için de yeni bir dönem başlamıştır. Bu yeni dijital çağ, sinemayı yeniden tanımlamıştır. 1990’lı yıllarda Hollywood endüstrisinde gösterilen filmlerde bilgisayarla oluşturulan özel efektler, sinemadaki değişimin ilk işaretlerinden biri olarak gösterilebilmektedir. Bu doğrultuda 1994 yapımı “Aslan

Kral” filmi; harika sahneleri ve sesi uyumlu kullanımıyla büyük başarı yakalamıştır. Tamamen hayvan karakterlerin yer aldığı bu film; sadece çocukların ilgisini çekmekle kalmamış, tüm aile bireylerinin bir arada izleyebileceği ve sosyal dersler çıkarabileceği bir yapıya haline gelmiştir. Aslan Kral filmiyle hedef kitlesini büyük ölçüde genişleten Disney Stüdyoları, sinema tarihinde ilk kez animasyon filmler milyarlarca dolar hasılat elde etmiş ve böylece yetişkinleri sinemaya çekme fikri ödülü almıştır (Thompson ve Bordwell, 2003: 694). 1995 senesinde tamamen bilgisayar animasyonlu (CGI) ilk uzun metrajlı film olan “Oyuncak Hikayesi” gösterime girmiştir. “Oyuncak Hikayesi”, günümüz animasyon teknolojisine en yakın örnektir (Evli, 2020) ve o tarihten bu yana da CGI ile oluşturulan animasyonlar izleyicileri büyülemeye devam etmektedir.

Yukarıdaki tarihsel gelişimin yanı sıra animasyonların kullanım alanları günümüz teknolojik gelişmeler ışığında farklı alanlarda da kendini göstermektedir. Bu doğrultuda içinde bulunduğumuz dönemde animasyonun en çok kullanıldığı alanlar aşağıdaki bölümlerde ifade edilmektedir.

- ✓ **Mimarlık ve Mühendislik:** Mimarlar ve mühendisler günümüzde özellikle karmaşık hareketlerin görüntülenmesinde animasyonu kullanmaktadırlar. Parçaların tasarlanması esnasında farklı açılardan bakılması, kesitlerin oluşturulması ve farklı ölçülerde incelenmesi ile hataların önüne animasyon yardımıyla geçilmektedir. Bu kapsamda geri dönüşü olmayan hataların yapılmasının önlenmesinde oldukça etkili bir yöntem olarak ortaya çıkmaktadır. Animasyonun kullanımı ile mimarlar ve mühendisler müşterilerini etkilemekte ve yapılacak projeyi daha gerçekçi şekilde göstermekte başarılı olmaktadır. Bu doğrultuda evlerin, sokakların, yolların, binaların yapımında ve tasarımında animasyon teknikleri kullanılmaktadır. Tasarımın gerçekleşmesini takip eden süreçte ise özellikle müşterilere yapılan sunumlarda yapıların içine girilebilmekte ve içinde dolaşılıp detaylar gösterilebilmektedir.
- ✓ **Reklam:** İnsanlar günlük yaşantıları içinde cep telefonlarından LCD ve CLP reklam mecralarına kadar birçok hareketli görüntü ve görsel ile karşılaşmaktadırlar. Bu görüntü ve görsellerin büyük bölümü ürün reklamlarını içermektedir. Günümüz artan rekabet koşullarında



tüketimin artışına da bağlı olarak işletmelerin ürünlerini ön plana çıkarma yöntemlerinden birisi de reklamlar ve reklam mecralarıdır. Bu anlamda reklam içeriklerinin ve tasarımların güçlü, dikkat çekici olması oldukça önemlidir. Animasyonlar bu mecralarda gösterilecek görüntülerin oluşturulmasında kullanılan önemli alanların başında gelmektedir.

- ✓ **Eğitim:** Günümüzde eğitim yaşamında kullanılan Akıllı Tahta Uygulaması ve Fatih Projesi gibi birçok gelişmenin temelinde animasyonlar ve animasyon teknikleri bulunmaktadır. Bunun yanı sıra öğrencilerin işlenen konuyu ve içeriği canlı olarak dijital tahtada ya da bilgisayar ekranında görerek öğrenmeleri daha faydalı olmaktadır. Akkaya (2011: 42) çalışmasında verdiği örneğe göre; fizik dersinde cisimlerin hareketlerinin ve hızlarının gösterilmesi, kimya dersinde kimyasal reaksiyonların izlenmesi, coğrafya ya da tarih dersinde göçlerin ve göç yollarının canlı olarak animasyonlar yardımıyla öğrenciye gösterilebilmesi oldukça etkili bir eğitim yöntemi olarak ortaya çıkmaktadır.
- ✓ **Spor:** Animasyonların doğru kullanımı spor alanında da başarılı neticelerin alınmasına katkı sunmaktadır. Sporcuların hareketlerinin animasyon haline getirilmesi ise sporcu davranışları üzerine görsel ile fikir sahibi olunabilmektedir. Bu ayrıntılı inceleme sayesinde rakip sporcu ya da rakip takım üzerinde etkinlik kurulabilmektedir.
- ✓ **Arkeoloji:** Geçmişten günümüze insan yaşamının temelini oluşturan arkeoloji bilimi, animasyon tekniklerinin kullanıldığı alanların başında gelmektedir. Özellikle arkeologların kazı sonrası buldukları bilgilerin doğru şekilde aktarılması, buluntuların tarihi süreçlerinin incelenmesi ve yeni gelişmelere ışık tutacak şekilde değerlendirilmesi açısından oldukça önemlidir. Selçuk Hünerli'ye göre:

“Arkeologlar, yaptıkları kazılar, buldukları tarihi yapıtlar ve ortaya çıkardıkları kalıntılarla geçmiş hakkında önemli bulgulara ulaşmış, bu bilgilerini geniş yığınlarla paylaşmaktadırlar. Arkeologlar, çeşitli gezi ve kazılarından elde ettikleri bilgileri birleştirerek bunlardan gerçek maketler yapmaktadırlar. Ancak uzun bir süreden beri arkeologların başka bir aracı da bilgisayarda canlandırma olmuştur. Yine aynı bilgilerle oluşturulan üç boyutlu model, hem yeni bilgilerle geliştirme olanağı vermekte hem de

oluşturulan model de gezinme ve yeni bilgiler üretme olanağı tanımaktadır” (Hünerli, 2012: 549).

Bunun yanı sıra bulunan arkeolojik yapıların yılların meydana geldiği yıpranmaların izlerini bilgisayar ortamında silerek, inşa edildiği olası görüntüde incelenmesine olanak sağlaması açısından da önem taşımaktadır. Bu durum yapıların mimari özelliklerden yola çıkarak toplumların kültürel, sosyal, ekonomik ve toplumsal yaşam özellikleri açısından da günümüz bilim insanlarına fikir vermektedir.

- ✓ **Sağlık:** Animasyonun etkili ve verimli kullanıldığı bir diğer alan ise sağlık alanıdır. Hasta ve hasta yakınlarının bilgilendirilmesi, hekimlerin eğitimleri, elde edilen tıbbi keşiflerin optimum şekilde aktarılması konularında önemli bulunmaktadır (Aydingüler, 2013: 27-28). Bunların yanı sıra Eda Erkan’a göre ameliyat esnasında gözle görülmesi zor olan organların görüntülenmesinde, dokular ve hücrelere yapılacak müdahalelerin canlandırılmasında ya da önceki bölümde ifade edildiği üzere simülasyonlar vasıtası ile hekim eğitiminde sıklıkla animasyonlar kullanılmaktadır (Erkan, 2021: 96).

Önceki bölümlerde ifade edilen animasyon ile ilgili kavramsal çerçevenin yanı sıra animasyon türleri de aşağıdaki şekilde ifade edilebilmektedir:

- ✓ **Geleneksel (Sel) Animasyon:** Geleneksel animasyon veya sel animasyon, her karenin elle çizildiği bir animasyon tekniğidir. Teknik, bilgisayar animasyonunun ortaya çıkmasına kadar sinemada egemen olan animasyon biçimidir. Geleneksel animasyon, en eski animasyon tekniklerinden biridir. Karakterlerin ve nesnelerin şeffaf kağıtlara el ile çizilmesi ve renkli arka planlara yerleştirilmesiyle oluşmaktadır. Bu doğrultuda geleneksel animasyon teknikleri; sel çizim, sel kaplama, sınırlı animasyon, animasyon döngüleri, çok düzlemli işlemler, zerografi ve Rotoscope ile ifade edilmektedir. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Uyuyan Güzel, Aslan Kral ile Prenses ve Kurbağa, Mısır Prensi, Akira, Sprited Away en çok bilinen geleneksel animasyon örnekleri olarak sayılabilmektedir (Erkan, 2021: 19-20). Tarihi süreç içinde ilk kez 1915

senesinde patenti Earl Hurd tarafından alınan bu teknik klasik olarak mavi kalem ile gerçekleştirilmektedir (Selby, 2013: 131).

- ✓ **İki Boyutlu (2B) Animasyon:** İki boyutlu animasyonlar daha çok bilinen animasyon türüdür. Genellikle reklam filmlerinde, internet sitelerinde bulunan videolarda, eğitici materyallerde, billboardlarda, çizgi filmlerde ve çeşitli oyunlarda karşımıza çıkmaktadır.
- ✓ **Üç Boyutlu Animasyon:** Günümüz teknolojisinde kullanılan üç boyutlu animasyonlar bilgisayar destekli animasyonlar olarak da ifade edilmektedirler. Üç boyutlu animasyonlarda iki boyutlu animasyonlara göre daha çok derinlik bulunmaktadır. İki boyutlu animasyonda sadece x ve y eksenini kullanılırken, üç boyutlu animasyonda da z eksenini de kullanılmaktadır (Kalyoncu: 2019: 11).
- ✓ **Hareketli Grafikler (Motion Graphics):** Hareketli grafikler, anlatılan şeyin daha iyi aktarılabilmesi ve daha çok ilgi çekebilmesi amacı ile görsellerin hareket ettirilmesiyle oluşturulmuş tasarımlardır.
- ✓ **Stop Motion Animasyon:** Stop motion, durağan nesnelerin ve insanların kare kare hareket ettirilip fotoğrafları çekilerek yapılan bir animasyon türüdür. Kuklalar ve oyun hamuru kullanılabilir. Söz konusu bu tür, kamerada canlı ya da cansız objelerin çerçeveler biçiminde değiştirilerek yapılan bir teknik olarak ortaya çıktığı bilinmektedir. Art arda dizilen görüntülerin sabit halde bulunan nesnelerin görüntüsünün alınması ve bu nesneye hayat verilmesi olarak da ifade edilmektedir (Erkan, 2021: 22). Stop motion teknikleri şu şekilde sıralanabilmektedir: Kukla Animasyon (Puppet Animation), Cut Out Animasyon (Cut Out Animation), Çamur Animasyon (Clay Animation), Nesne Animasyonu (Object Animation), Brick Film Animasyon (Brick Film Animation), Piksel Animasyon (Pixilation Animation).
- ✓ **Flipbook Animasyonu:** Flipbook animasyon, görsellerin her sayfaya bir kare olmak üzere çizilip sayfaların hızlıca çevrilmesiyle oluşan görüntü olarak ifade edilmektedir. Flipbook 1868 senesinde John Barnes Linnet tarafından kullanılmaya başlanmıştır (Göktepe, 2015: 16).
- ✓ **Rotoscope Animasyon:** Tarihte ilk kez Fleisher kardeşler tarafından 1915 senesinde patenti alınmıştır. Rotoscope tekniği kamerayla çekilen

görüntülerin üzerinden geçilerek çiziminin yapılmasıyla oluşan bir türdür. Daha gerçekçi görüntüler elde etmek için kullanılmaktadır.

Buna ek olarak Eda Erkan'a (2021: 21) göre canlı ve hareketli filmin çizim tahtasına işlenerek yarı saydam bir yüzeye yansıtılması ile ortaya çıkan tür olarak da ifade edilmektedir.

- **Animasyon Türünün Özellikleri**

Animasyon, bir film türü olarak geniş çapta kabul görmektedir; ancak tür kavramı oldukça kapsamlı bir olgudur. Bunun yanı sıra bir film dili olan animasyon ise son derece karmaşık ve özgün bir tekniktir. Animasyonun tür sinemasında kabul görmesi, büyük ölçüde yaratılış koşulları ve ilk animasyoncuların teknikleri ile ilgilidir.

Animasyon, merkezi bir fikirle başlamaktadır. Bu, bir hikâye anlatmak, belirli bir temayı veya başlığı seçmek ya da sadece sanat eseri yaratmak, kışkırtmak, eğlendirmek, şaşırtmak veya kapsayıcı fikirler olabilmektedir. Teknik açıdan da gerçekliğe meydan okumaktadır. Animasyonda yapılamayan hiçbir şey, yaratılamayan ortam ve karakter yoktur. Fiziksel veya biyolojik yasalar burada geçersiz kılınmaktadır. "Sinematografik Türler" başlığı altında "Sinematografik Sanata Giriş" adlı çalışmasında, animasyonun uygulama açısından diğer türlerden farklı olduğunu açıklayan Nijat Özön, animasyonun tür olarak başka herhangi bir türü de içerebileceğini belirterek sinemada türlerin kesin çizgilerle ayrılamayacağını ortaya koymaktadır (Özön, 2008: 192; 257). Görüldüğü üzere animasyon türü diğer türlerle iç içe geçebilen hibrit bir görünüm arz etmektedir. Bir anda birkaç türün özelliklerini barındırarak renkli ve yaratıcı bir film oluşturabilmektedir. İster bir başka bir tür içinde kullanılsın, ister tek başına isterse bir animasyon filminin içinde başka tür de yer alsın animasyon sinema sanatına yeni bir boyut, yeni bir açılım getirmiştir. Animasyon neredeyse devrim niteliğinde bir yapıya sahiptir.

Animasyon yapım şirketi Disney, animasyonun bir endüstri olarak geliştirilmesiyle daha çok ilgilenmiştir. Disney'in sessiz film kariyeri, sanatsal ifade mücadelesinden çok ticari tutarlılık mücadelesi olmuştur. Disney'in animasyon filmlerin yaygınlaştırılmasında ve daha da geliştirilmesinde çok başarılıdır. Aslında, animasyon ve Disney kelimeleri birbirinin yerine kullanılabilir hale gelmiştir.

Disney tarzı animasyon, baskın film türüdür. Genellikle Japonya ve Amerika Birleşik Devletleri'nde üretilen animasyonlar izleyicilerin hayal gücüne de hâkim olmuştur. Geleneksel animasyon olarak tanımlanan bu türün deneysel ve gelişimsel türleri vardır. Öte yandan gelişimsel animasyon, her iki grubun özelliklerini birleştirmektedir. Geleneksel animasyon daha çok ticaridir.

Fantastik tarzda geçen hikâyelerde bile karakterlerin veya olayların çözümleniş şekli son derece rasyoneldir (Wells, 1998: 35). Özge Samancı (2004: xx) ya göre ise animasyon bir "ortam"dır. Bir tür olarak kabul edilmeyebilmektedir; ancak animasyon dilinde aynı türde filmler yaptığınızda bir tür gibi hissettirmektedir. Animasyon ile her tür film çekilebilmekte ve canlı aksiyon sinemasındaki teknik sorunların üstesinden gelinmesine yardımcı olunabilmektedir. Dolayısıyla bir ortam olarak kullanılabilir.

Tüm bunların yanı sıra günümüzde animasyonun gelişimi dikkate alındığında sadece çocuklar için değil, yetişkinler için de animasyon filmlerin popülerliği yadsınmamaktadır. Bu doğrultuda temel olarak animasyon film türleri; çocuk animasyon ve yetişkin animasyon olarak incelenebilmektedir.

Günümüzde çocuklara yönelik animasyonlar, dünya genelinde oldukça gelişmiş ve kolay erişilebilir durumdadır. Ana amacı çocukların hayal gücünü geliştirmeye yardımcı olmak olan bu tür animasyonları, çocukların yaşayarak öğrenmeleri için önemli bir kaynak olarak kabul edilmektedir. Eğitici işlevli çocuk animasyonları, çocukların yaratıcılığını ve hayal gücünü zenginleştirmektedir. Çocukları eğlendiren animasyonlar, onların mevcut yapıdaki öz dünyalarını genişletmelerine yardımcı konumdadır.

Yetişkin animasyonu, yetişkinler ve gençler için bir animasyon türüdür. Müstehcen sahneler, argo kullanımı, sansürlü şiddet görüntüleri veya kara mizah da bu tür animasyon filmlerin veya televizyon dizilerinin yetişkin olarak nitelendirilmesinin nedenleri arasında gösterilebilmektedir (Bayrak, 2022: 35). Yetişkin animasyonları kendi içlerinde sitcom animasyon, dram animasyon, korku animasyon şeklinde sıralanabilmektedir.

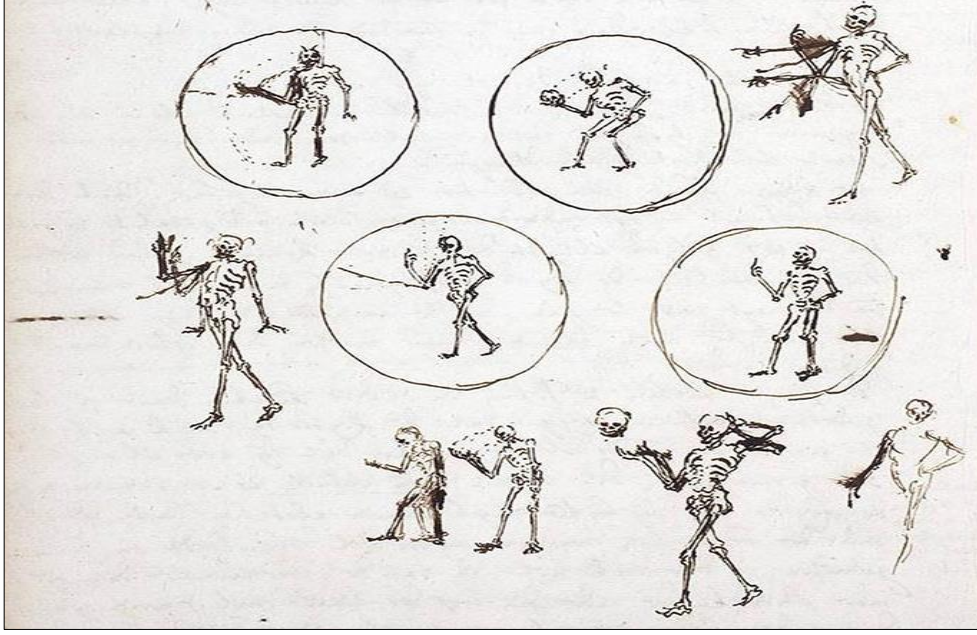
Yetişkinlere yönelik bir animasyon türü sayılabilecek olan sitcom animasyon, çocuklardan ziyade yetişkinleri de hedefleyen bir yetişkin animasyon türüdür. Timur (2008: 39-40) a göre sitcom animasyon;

“gerçek oyuncular yer almadığı için anlatımın daha rahat ifade edilebildiği, doğaüstü olayların izleyici tarafından çok daha kolay kabullenildiği, oyuncu hareketlerinde ve taklitlerinde özgürce hareket edilebildiği için hem çocuklar hem de yetişkinler tarafından en çok tercih edilen türlerden biri” olarak kabul edilmektedir.”

İzlenme sayıları ve takipçileri üzerindeki etkisi düşünüldüğünde en çok bilinen animasyon sitcomlar; Çakmaktaşlar, Simpsonlar, South Park, Jetsons ve Family Guy olarak sıralanabilmektedir (Bayrak, 2022: 40).

Başka bir animasyon türü de dram animasyonudur. Genel olarak hüznün ve acı temalarının işlendiği, izleyiciyi hüzünlendiren ve hatta daha da derinden melankolik eden animasyon türü olarak ifade edilebilmektedir. Dram animasyonun birçok örneği vardır. Bunlardan en önemlileri “Ateşböceklerinin Mezarı”, “Mary ve Max”, “Veba Köpekleri” ve “Loving Vincent” olarak sıralanabilmektedir.

Genel bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde korku ve ölüm temaları sıklıkla dini ikonografiye dahil edilmiş ve dönemin gotik edebiyatının gelişiminin de etkisiyle korku unsuru ilk olarak animasyon gösterilerinde karşımıza çıkmaya başlamıştır (Bayrak, 2022: 47). Önemli olarak kabul edilen ilk korku animasyonu, Christiaan Huygens tarafından yaratılmıştır. On kareden oluşan bir iskelet görüntüsü içeren animasyon, projeksiyon cihazında hareket bulan ilk animasyon olarak kabul edilmektedir (Yentür, 2016: 36).



Şekil 11. Huygens'in İlk Korku Animasyon Eskizleri (Bayrak, 2022: 48)

Tema olarak bu tür animasyonlarda ölüm ya da yok olma durumu animasyonun temeli olarak kabul edilmemektedir; ancak bu öğeler yan unsur olarak ifade edilebilmektedir. Korku animasyonunun karakterlerini meydana getiren canavarlar, kurbanlar ve kahramanlar ana karakter olarak nitelendirilebilmektedir. Bu bağlamda önemli korku türündeki yetişkin animasyonları şu şekilde sıralanabilmektedir: Frankenweenie, Monsters, Inc., Ruhların Kaçışı.

- **Animasyon ve Sinema İlişkisi**

Tarihi süreç içinde hareketli görüntülerin ve sinemanın gelişimi ile ilgili birçok isim katkısı söz konusudur. Özellikle 19. yüzyıl sonlarına doğru animasyonda Emile Reynaud sinemada ise Amerika'da Edison ve Avrupa'da Lumière kardeşler öne çıkmaktadır.

Reynaud, sinemanın gelişimi ile ilgili olarak kendi keşfi olan praxinoscope'u 1889 yılında toplu gösterime olanak sağlayan "optik tiyatro"ya döndürmüştür. Söz konusu bu keşif ile ilk kez izleyiciler büyük perdede görüntüleri izlemeye başlamışlardır. Reynaud, 1892 yılında ilk sinema gösterimini Paris Grevin müzesinde gerçekleştirmiştir. Emile Reynaud'un geliştirdiği optik tiyatro ile 1892-1900 yılları arasında binlerce gösteri düzenlemiştir. Söz konusu bu gösterilerde kullanılan

görüntüler el çizimi resimlerden meydana gelmektedir. “Reynaud’un gösterimleri bu yönleriyle halka açık ilk animasyon gösterimleri olarak kabul edilebilmektedir” (Kılıç, 2008: 196-197).

Sinemanın gelişiminde önemli katkı sunanlardan birisi de Thomas Alva Edison’dur. Tunçemre Dođramacı (2011: 24) ya göre; bu alanda Edison’un en önemli katkısı, Eadweard Muybridge’in gerçek görüntülerin fotoğraflanması ile ilgili gerçekleştirdiđi çalışmaları ayrıntılı olarak inceleyip, hareketli görüntülerin kaydedilmesi ve gösterimi noktasında çalışmaları gerçekleştirilmesidir. Kılıç’a (2008: 199-200) göre ise Edison’un bu alandaki en önemli keşfi, selüloit fotoğraf filminin kullanılması ile oluşturulan kinetoskop cihazı olmuştur. Edison, herhangi bir görüntüyü kişilerin ayrı ayrı izlemesinin daha fazla kazanç getirisi olması fikrinden hareketle kinetoskopu, kişiye özel olarak tasarlamıştır. Edison bu keşfi sonrasında söz konusu bu cihazla gösterilecek filmleri hazırlamak için Black Mary isimli bir stüdyo kurmuştur. 1894 yılında halka açık gösterimini gerçekleştirmiş ve 1895 yılında kinetoskopa gramofon ekleyerek izleyicilerin sesleri de duyabilmelerine olanak sağlamıştır.

Animasyona paralel olarak sinematograf cihazını keşfeden ve çektiđi belgesel filmlerle dünya sinemasında hem ilk belge filmleri hem de sinema filmini gerçekleştiren Lumiere kardeşler ilk filmlerini 1895 yılında “Bir Trenin Ciota Garına Giriş” filminin gösterimiyle gerçekleştirilmişlerdir. Paul Clee (2005:1) ye göre dönemin son teknolojisi olarak varsayılan sinematograf isimli keşifleri ile Paris Grand Cafe’de otuz kişilik bir izleyici kitlesine gösterimde bulunmuşlardır. Bu gösterimi izlemeye gelenler tam olarak ne izlemeye geldiklerinden habersiz olarak birdenbire ortaya çıkan ışık demetinin karşısındaki duvara yansısıyla irkilmişlerdir. Karşılarında gördükleri hareket eden insan görüntüleri karşısında şok içinde olan izleyiciler, bir nevi tarihe tanıklık etmişlerdir.

Uzun yıllar birbiriyle çok yakın ilişki içerisinde olmayan, evrimlerini ayrı olarak devam ettiren sinema ve animasyon bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi ve dijital ortamın yaygınlaşmasıyla birlikte 1990’lı yıllardan itibaren animasyonun yanı sıra sinema alanında da yeni bir dönem başlamıştır. Bu yıllardan itibaren sinema alanında kullanılan bilgisayar efektleri, filmlerin gişe rekorları kırmasında ve popüler hale gelmesinde önemli rol oynamıştır.



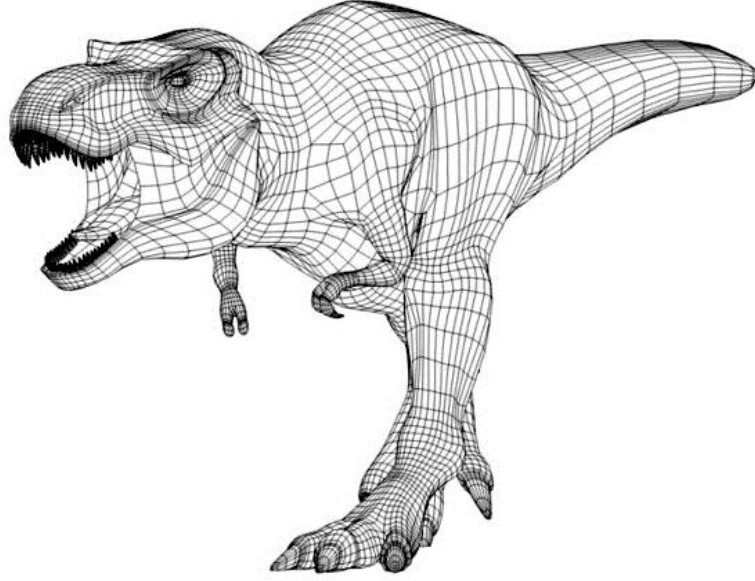
Manovich (2021: 56) dijital sinemayı “canlı çekim malzemesi + boyama + görüntü işleme + birleştirme + 2 boyutlu bilgisayar animasyonu + 3 boyutlu bilgisayar animasyonu” olarak formüleştirmektedir.

Geçmiş dönemlerin analog sinemasının zorunlulukları dijital tekniklerle birlikte ortadan kalkmıştır. Sinema alanında normal kamera ile çekilmesi mümkün olmayan sahnelerde özel bilgisayar efektleri ve üç boyutlu animasyonlardan faydalanılarak yeni bir canlandırma sinemasının ortaya çıkışını ilan edilmiştir. Şu hâlde animasyon sinema sanatını etkileyerek farklı bir anlatı olma yönünde değiştirmesi nasıl gerçekleşmiştir:

- ✓ Kamera ile yapılan canlı-çekim görüntüler artık film yapmak için gerekli tek malzeme değildir.
- ✓ Canlı-çekim görüntü dijital olarak aktararak dijitalize edildiğinde 3D programlarla işlendiğinde canlı çekimden bir farkı olmamaktadır.
- ✓ Geleneksel film yapımı kullanılsa bile canlandırma farklı bir tür gerçeklik oluşur.
- ✓ Bir sinema filmi tek bir kişi tarafından her yönüyle işlenebilir. Böylece bir film yapmak için pek çok kişiye gerek kalmaz. (Manovich, 2016).

Günümüzde ise neredeyse dijital animasyon teknolojilerinden faydalanılmadan yapılmış olan film bulunmamaktadır. Söz konusu bu filmlerden en önemlileri Jurassic Park (1993 - Steven Spielberg), Toy Story (1995 - John Lasseter), Final Fantasy: The Spirits Within (2001 - Hironobu Sakaguchi) ve Avatar (2009 - James Cameron) olarak sıralanabilmektedir.

1993 yılında gösterime girmiş olan Jurassic Park filminde önemli oranda üç boyutlu animasyon öğelerinden yararlanılmıştır. Özellikle söz konusu bu filmde bulunan dinazor sahnelerinin oluşturulmasında animasyonlardan sıklıkla yararlanılmıştır. Yönetmen Steven Spielberg, önceleri bu sahnelerin çekilmesi için farklı yöntemler planlamıştır. Örneğin; 1975 tarihli Jaws filminde kullanılan dev maketler kullanmayı düşünmüştür. Bunun yanı sıra 1933 tarihli King Kong filmine benzer şekilde kuklaların stop-motion tekniği ile çekimlerini yapmayı düşünmüştür.



Şekil 12. T-rex Tel Kafes 3B Modeli (Doğramacı, 2011).

Spielberg, ifade edilen bu iki tekniğin de kullanılmasında uzman olan ekiplerle üç boyutlu animasyon tekniklerinde uzman olan kişilerden yeni bir ekip oluşturmuştur. Bu yeni ekibin lideri Steve Williams, T-rex isimli dinazorun görüntüsünü bilgisayar ortamında oluşturmuş ve T-rex'in görüntülerinin geliştirilmesi amacıyla yeni bir yazılım oluşturmuştur. Bu sayede daha önce görülmemiş gerçeklikte görüntüler elde edebilmiştir. Bu görüntülerin elde edilebilmesi için geliştirilmiş olan yazılım filmin diğer sahnelerinde de kullanılmıştır.



Şekil 13. Jurassic Park, 1993 Steven Spielberg (Durmaz, 2015).

Bu film, içerdiği üç boyutlu bilgisayar animasyonları sahneleri ile kendisinden sonra gelen filmler için de bir yol açmıştır. Bu kapsamda 1993 yılında ilk kez söz konusu bu filmde kullanılan üç boyutlu animasyonlar, sinemanın görselliğini zenginleştiren bir argüman olmuştur.

Jurassic Park filminden iki yıl sonra 1995 yılında gösterime giren Toy Story, Disney ve Pixar animasyon stüdyolarının birlikte gerçekleştirdiği bir animasyon filmidir. Yapımı yedi yıl süren söz konusu bu film, ilk uzun metraj animasyon filmi unvanına sahiptir. İzleyicilere yeni bir üç boyutlu animasyon dünyası sunan Toy Story, gişede de karşılık bulmuş ve devam filmleri de çekilmiştir. Bu film hiçbir gerçek kamera çekimi olmadan bütünüyle üç boyutlu animasyon görsellerinin kullanılması ile oluşturulmuştur.

“Final Fantasy: The Spirits Within filmi ise 2001 yılında gösterime girmiş ve film içinde yer alan tüm insan karakterlerinin rolleri bilgisayar teknolojisi ile üretilmiş görüntülerin yanı sıra motion-capture tekniğinden yararlanılarak gerçekleştirilen ilk uzun metraj film olma özelliğine sahiptir (Lenburg, 2009: 179). Motion-capture tekniğinden animasyon ve sinema filmleri arasında önemli bir köprü vazifesi görmektedir. Bu teknoloji ile oyuncuların anlık performansları bilgisayar ortamına kaydedilebilmektedir.



Şekil 14. Final Fantasy: The Spirits Within, 2001 Hironobu Sakaguchi (IMDb, 2022).

Hareket yakalama teknolojisi, yalnızca animasyon yönetmenlerinden değil, diğer tür film yönetmenlerinden de büyük ilgi görmüştür. Bunun en önemli nedeni, bu yeni teknolojinin, yönetmenlerin canlı performanslarla birlikte gerçek bir film setini deneyimlediği film ortamına çok yakın olmasıdır. Sette müdahale edebilecek gerçek oyuncular bulunmaktadır. Yüzüklerin Efendisi filmi, hareket yakalama teknolojisini gerçek oyuncular aracılığıyla başarıyla kullanan filmlerden birisi olarak örnek gösterilebilmektedir.

Üç boyutlu bilgisayar animasyonu sayesinde foto-gerçekçi görüntüler elde edebilen animasyonlar, hareket yakalama teknolojisi kullanarak ve bu doğrultuda gerçek insan hareketlerini kopyalayarak hareketleri olabildiğince doğal ve gerçekçi hale getirmeye çalışmışlardır. “Final Fantasy: The Spirits Within” filmi, özellikle karakterlerin güzel saçları ve iyi ışıklandırmasıyla, animasyonla gerçekçi filmlerin nasıl yaratılabileceğini göstermiştir (Jones ve Oliff, 2007: 279).

1997’de Titanic filminin vizyona girmesinin ardından, yönetmen James Cameron, 2009’da Avatar filmiyle Titanic’in başarısını geride bırakan bir çalışma gerçekleştirmiştir. Tunçemre Dođramacı’nın çalışmasında ifade ettiği şekli ile Avatar aynı zamanda şimdiye kadar yapılmış en pahalı film ve üç boyutlu animasyon teknikleri kullanıldığı için tartışmasız tüm zamanların en iyi filmidir (Dođramacı, 2011: 84).

James Cameron, Avatar’da önceki filmlerinden çok daha fazla dijital teknoloji kullanmış ve filmi mükemmelleştirmek için üzerinde 11,5 yıl çalışmıştır. Avatar ile elde edilen sonuç, film endüstrisinde bir devrim olarak ifade edilmektedir. Filmde yalnızca bilgisayar animasyonları kullanılmamış, aynı zamanda kameralar da geliştirilmiştir. Bu durum izleyicilerin sanal dünyaları üç boyutlu olarak algılamasını sağlayan formatın endüstriyel anlamda kabul görmesine yol açmıştır.

Rebecca Keegan’a göre Cameron yıllardır seyircilerin elinden tutmayı ve onları daha önce hiç görülmemiş egzotik bir dünyanın içine çekmeyi başarmıştır. Bu egzotik yeni dünya; yüksek elit bir ırk olan Na’vi adlı “mavi” insanların yaşadığı, yükselen dağları, parlak ve canlı yağmur ormanları olan Pandora gezegenidir (Keegan, 2009: x).



Şekil 15. Avatar, 2009 James Cameron (www.cinemawallpaper.com).

Avatar uzun yıllardır üzerinde çalışılan ama yapımına ancak 2005 yılında başlanılabilen bir filmidir. Filmin yapımcısı Jon Landau bir röportajında, 2005 yılına gelinene kadar çekime başlamak için gerekli teknolojinin bulunmadığını, bu nedenle filmin o zamana kadar tamamlanamadığını söylemiştir. Landau'nun ifade ettiği beklenen gelişmeler sadece izleyicilerin filmi üç boyutlu olarak algılamasını sağlayacak üç boyutlu film teknolojisi ile ilgili değildir. Söz konusu bu beklenen teknolojik gelişmeler, aynı zamanda bilgisayarlar tarafından oluşturulan karakterlerin daha duygusal, çekici, gerçekçi ve benzeri görülmemiş görünmesi için gerekli olan yeniliklerdir. Avatar filminde öncüllerinden farklı olarak, kask kamerası kullanan gerçek oyuncuların alınan yüz ifadeleri verilerinin toplanması söz konusu olmuştur. Yüz ifadelerinden örnekler toplamak ve bunları oluşturulacak yeni canlılara aktarmak için görüntü tabanlı analiz yöntemi kullanılmıştır. Avatar filmi ile hareket yakalama teknolojisi ileri bir noktaya ulaşmış ve bu teknik performans yakalama teknolojisi olarak adlandırılmıştır (Menache, 2011: 72).



Şekil 16. Avatar Filmi Performans Yakalama Teknolojisi (www. duniapustaka.net)

Alberto Menache (2011: 50) çalışmasında performans yakalama teknolojisinin daha önce Titanic'te ve ana karakterler hariç birçok başka filmde fotogerçekçi karakterler yaratmak için test edildiğini ifade etmiştir. Bunun yanı sıra Menache'ye göre Monster House gibi animasyon filmlerinde de stilize karakterler yaratmak için kullanılmıştır. Birincil kullanımı fotogerçekçi insan olmayan yaratıkların yaratılmasındadır. Bunun en iyi kanıtı Avatar filmindeki Na'vi adlı yaratıklardır (Menache 2011: 50).

Tüm bu tarihsel gelişmelere de bakıldığında sinema ve animasyon ilişkisi özelinde bir değerlendirme gerçekleştirilecek olur ise animasyon genel olarak sinemanın bir alt türü olarak kabul edilmektedir. Çünkü dijital teknoloji ile gelişen sinema anlatısı çeşitli türlerin ve melezliklerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sinema sanatında güçlükler yaratan, görüntüyle ifadesi çok güç veya çok pahalı olan imgelerin yaratımı anlatısal açıdan kolaylaşmıştır.

#### **b. Sinemada belgesel türü**

Sinema genel özellikleri açısından değerlendirildiğinde kurgu olarak ifade edilebilmektedir. İzleyicilerde gerçeklik duygusunun oluşturulması için kurgu gerçekleştirilmektedir. Belgesel de sinemanın bir alt türü olarak nitelendirildiğinde gerçekleri anlatma gereksinimi ile ortaya çıkan bir kavram olarak değerlendirilmektedir. Gerçeklerin belgelendirilerek anlatılması durumunda belgesel,

sinemanın önemli bir türü olarak ortaya çıkmaktadır. Eyüp Uğramaz (2020: 11) a göre belgesel, gerçekliğe en yakın olan sinema türüdür.

Gerçek kavramı özelinde bakıldığında bir sinema filminin belgesel olarak nitelendirilebilmesi için üç özelliğe sahip olması gerekmektedir. Buna göre gerçeği açıklama, her şeyi en doğal ve saf hali ile tanımlayan ve gösteren bir gelenek olarak ifade edilmektedir. Gerçeği yeniden oluşturma, gerçekle kurulan bağlantının yanında gerçek hayatın oldukça inandırıcı bir benzerini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Gerçeği soruşturma ise erişilmek istenen gerçeğin özüne odaklanan bir yaklaşım olarak ifade edilmektedir.

Bir anlatı türü olarak belgesel hem televizyonda hem de sinemada her zaman en gerçekçi film olmayı amaç edinmiştir. Gerçek ile gerçek olmayan arasındaki ayrım veya gerçekliğin yeniden inşası, belgesel yaklaşımların gerçek anlayışına yansımaktadır. “Belgesel yapımcıları, var olan gerçekliği nesnel ve doğru bir şekilde ele aldıklarını ve işlediklerini iddia etmektedirler; ancak “mevcut gerçeklik” tanımı görecelidir” (Binark, 2007: 71).

Belgeselin tanımı, ekrana yansıyan görüntünün izleyicide bıraktığı izlenimdir. Bu nedenle, belgeselleri türlere göre sınıflandırmak genellikle zor olabilmektedir. Bunun en önemli nedeni, bazı belgesellerin bir türe ait gibi görünmesine karşın başka bir türün özelliklerini de içerebilmesidir. Bunun yanı sıra bazı belgesel olmayan filmler, kurgusal olmayan hikâye anlatım biçimlerini içerebilmektedir. Örneğin; Docu-drama (dramatik belgesel) ve Mockumentary (sahte belgesel) sayılabilmektedir.

Türk Dil Kurumu ise belgeseli şöyle tanımlamıştır: Gerçek olayların kendi ortamlarında ve bir mekân ve mekânda oluş veya işlenme (gösterilme) biçimleriyle yapılan ve genellikle belirli bir amacı yansıtan film türüdür (TDK, 2022). Nijat Özön’ün “Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü” nde belgesel; gerçek dışı olaylara, hayallere yer vermeyen veya bunlara çok az yer veren, konusu ile malzemesini doğrudan doğadan alan, bunu dış dünyaya olgusal ve gerçeğe uygun olarak yansıtan bir tür olarak ifade edilmektedir (Özön, 1981: 35).

Yukarıda da ifade edildiği üzere belgesel kavramının bir propaganda aracı olması, sinema ile aynı anlama gelmesi, kurmaca dışı sinema olması, belgesel kalitesinde filmler olması gibi birçok tanım yapılmaktadır. Bu tanımların dışında

Saadet Sevinç'e göre belgesel kavramının ilk kullanıldığı yere ve kişiye bakılacak olursa John Grierson'un, Moana'yı (1926-Flaherty) izlerken kullandığı görülebilmektedir (Sevinç, 2007: 40). Grierson'ın, Polinezyalı genç adam ve ailesinin günlük yaşamını anlatan Moana filmini izleyen Grierson'un söz konusu bu film için belgesel kavramını kullanması, 1926'da New York Sun'da yaptığı bir açıklamayla tarihe geçmiştir. Bunun yanı sıra bir de belgeseli olgusal olarak tanımlayanlar bulunmaktadır. Burada kurgu dışı sinema tanımlarından kastedilen, gerçeğe yakınlık, nesnellik, hayata yakınlık ve gerçeklik gereksinimidir. Temel olarak mevzuata, kişiye ve topluma değinen ve onların malzemelerini hammadde olarak alan belgeselde, toplumsal yönün ağır bastığı ve gerçeklik ilkesinin esas alındığı belgelerin dayandığı olgu ile açıklanmaktadır. Belgesel, nesnellik ilkesine bağlı kaldığı için onu kurgudan ayıran bir diğer önemli nokta, anlatımdır. Hayali olan ve gerçeklikle bağdaştırılması gerekmeyen her şey sinemada temalaştırılabilmektedir.

Bütün bu açıklamaların ötesinde, Enis Rıza'nın da çalışmasında geçen Dünya Belgesel Film Yapımcıları Birliği'nin tanımını benimsemek en doğrusu olacaktır. Buna göre belgesel; ekonomi, kültür ve kişilerarası ilişkiler alanlarında mantığa veya duyguya hitap eden, bir sahneleme ile insanlarda bilgi ve anlayışlarını daha da genişletme isteği uyandıran ve gerçekliğin herhangi bir yönünün herhangi bir yöntemle ve mizansen kullanılarak filme yazılması sürecidir (Rıza, 2005: 101).

- **Belgeselin Evrimsel Tarihi**

Sinema kurgu ile gerçekleştirilmektedir. Bir başka ifade ile sinemanın kurmaca bir sanat olduğu da söylenebilmektedir. Bu doğrultuda belgesel de sinemanın gerçekleri anlatma gereksiniminden ortaya çıktığı ifade edilebilmektedir. Bu yönü ile gerçekleri belgelendirme özelliği de olan belgesel, bilimsel bir niteliği de bulunmaktadır.

Bir anlatı türü olarak belgesel film hem televizyonda hem de sinemada her zaman en gerçekçi tür olmayı amaç edinmiştir (Akgül, 2021: 6). Fatih Ertekin'e göre Charles Musser, Paul Rotha ve John Grierson gibi belgesel alanında önemli isimler, 1922 yapımı "Kuzeyli Nanook" filminin bu alandaki ilk filmidir. Bu filmin yönetmeni ve yaratıcısı olan Flaherty'nin belgesel filmdeki natüralist akımın en önemli ve ilk yönetmeni olduğu iddia edilmektedir (Ertekin, 2023: 32). Barış Konor (2022: 9)'a göre



ise John Grierson'dan aktardığı şekli ile Lumière kardeşlerin gerçekleştirdiği “Fabrikasından Çıkan İşçiler” filmi ilk belgesel film olarak kabul edilmektedir. Grierson'un aksine Barış Konor, Lumière kardeşleri “belgeselin babası” olarak değil; ancak “belge filmin” yaratıcıları olarak ifade etmektedir.

Tarihi süreç içinde belgesel sinemacılığı birçok ekolün etkisinde ilerlemiştir. Bunlardan ilki aynı zamanda siyasi bir dönemi de kapsayan Sovyet ekolüdür. Özellikle “soğuk savaş” dönemine denk gelen bu ekol, sinemanın kurgu esaslarını keşfetmesi ile sinemayı bir propaganda aracı olarak kullanmıştır (Konor, 2022: 31). Bu dönemde belgesel sinemacılığı da benzer amaçlar ile kullanılmıştır. Diğer önemli ekol ise İngiliz ekolü olarak ifade edilir. Özellikle İngiliz Belgesel Okulu'nun içinde bulunduğumuz dönemin belgesel temellerinin atıldığı bir kurum olarak öne çıkması, bu ekolün önemini vurgulamaktadır.

- **Belgesel Türünün Özellikleri**

Belgesellerin genel olarak gerçeği yansıtma özelliği olmasının yanı sıra gerçeği sorgulama ve yorumlama görevinin de bulunduğu düşünülmektedir. Bunun en önemli nedeni, belgesellerin mevcudu tüm açıklığı ile ifade etme iradesidir. İnsanların bu anlamda doğru bilgilendirilmesi genel amaçlarından kabul edilmektedir.

Belgesel, gerçeklikten sapan eğlence türlerinin tam tersi ile ifade edilmesidir. Hayata yansıyan ve meydana gelen bir yapıya sahiptir. Tüm özellikleriyle hayatın ta kendisi olarak nitelendirilmektedir. Malzemesini ve konusunu doğrudan gerçeklerden alan, konuyu kendi çevresinde irdeleyen ve objektif bir tavırla yansıtan belgesel türünün özellikleri aşağıda şu şekilde sıralanabilmektedir:

- ✓ Belgesel, soruna yönelik yerinde araştırma yapılarak ilgili dönemi ve toplumdaki önemli sorunları incelemektedir.
- ✓ Tema tamamen kabul edildikten sonra bir taslak yapılmaktadır.
- ✓ Temanın geliştirildiği yerlerde film yapılmaktadır.
- ✓ Belgesel tüm meseleleri ve altında yatan gerçeği yansıtmaktadır. Bu gerçeği yansıtırken objektif kalmaya çalışmaktadır.
- ✓ Gerçeklik belgeselcinin anlayışına, dünya görüşüne ve bilgisine göre şekillenmektedir.

- ✓ Belgeselci, yansıtmak istediđi gerçeđi, sinemanın sunduđu imkanları kullanarak özgünlüğünü bozmadan etkili bir şekilde ortaya koymaktadır.
- ✓ Görüntü ve açıklamalar net ve herkesin anlayabileceđi şekilde olmalıdır
- ✓ Yönetmen, mevcudu dramatize etmeye ve ona genel manada yaratıcı bir ifade vermeye çalışmaktadır.
- ✓ Genellikle 30 dk. ile sınırlıdır.
- ✓ Gerçek bir ortamda çekilmektedir.
- ✓ Geleneksel yapıda set, kostüm, ses ve ses efektleri yoktur.
- ✓ Film genellikle sorunların çözümlerine odaklanmıştır (Avlar, 2019: 5).

İzleyiciye gerçek dünyayı yeni bir bakış açısıyla göstermeye çalışan belgeselin, bir eğlence aracı olmasının yanı sıra en önemli özelliklerinden biri de izleyiciye olayları ve kişileri yeniden yorumlatarak seyrettirmeye çalışmasıdır.

Araştıran, inceleyen, yorumlayan, çözüm önerileri sunan ve temkinli bir sahneleme üreten belgeselin bir diđer özelliđi de olup bitenlere dair bilgi vermesidir. Kural olarak, belgesel filmin popüler bir karakteri yoktur. Söz konusu bu durum, belgelere öğretici ve olumlu bir nitelik kazandırmaktadır.

### **III. BELGESEL VE ANİMASYON BİLEŞİMİ OLARAK BELGESEL ANİMASYON TÜRÜ**

Belgesel, gerçeğe en yakın film türü olarak kabul edilmektedir. Belgeselde, günlük yaşamla ilgili yapılmış gerçek kayıtlar kullanılmaktadır. Ama yine de tüm film türlerinde olduğu gibi belgesel de kurgulanan bir film türüdür ve içerisinde farklı türlerden de yararlanır, animasyon bunlardan biridir. Bu birleşim de yeni ve farklı bir anlatım türünü ortaya çıkarmaktadır. Bu karışımdan ortaya çıkan tür belgesel animasyon olarak adlandırılmaktadır. Belgesel animasyon kendine has bir tekniği kullanırken içeriğe de etki sağlamaktadır.

#### **A. Belgesel ve Animasyon İlişkisi**

Çağdaş kameranın ilk örneği olarak kabul edilen sinematograf, Louis ve Auguste kardeşler tarafından 28 Aralık 1896 tarihinde Paris’te bir kafede ilk kez sergilenmiş ve görüntüleri kaydederek bir ekran üzerine yansıtılabilen bu keşif ile filmler gösterilmeye başlanmıştır. “Bunun öncesinde Thomas Edison ve William Kennedy Laurie Dickson tarafından bu yönde birtakım çalışmalar yürütüldüyse de görüntüleri perdeye aktaramadıkları için söz konusu bu isimler sinemanın keşfi ile anılmamaktadırlar” (Akgül, 2021: 5). Dolayısıyla sinemanın ve buna bağlı olarak belgeselin ortaya çıkması bir tesadüf sonucu gerçekleşmemiştir. Özellikle belgesel; sinema ve film alanında bir tür olarak bir anda değil, belirli bir sürecin sonunda oluşmuştur.

Belgesel, gerçeğe en yakın film türü olarak kabul edilmektedir. Belgeselde, günlük yaşamının ayrıntıları gerçek kayıtlarla yeniden kurgulanmaktadır. Belgeseller dahil her filmin kurmaca yapılar içerdiği bilinmektedir. Bunun en önemli nedeni, her filmin kendi imkanlarını (hareketli resimler ve sesler) kendi içinde barındırmasıdır. Bazı filmlerde belgesel ve kurmacanın birleşimi yeni anlatım dillerini ortaya çıkarabileceğinden, belgesel film kurmacadan daha gerçekçi olarak değerlendirilebilmektedir. Örneğin günümüzün diliyle hibrit yapılar ve kurmaca için

düşünülen animasyon yöntemi bu kombinasyonlardan bazılarıdır. Ekinci'ye (2016: 12) göre animasyon yöntemi ile sanatçılar; görüntüleri, olayları ve durumları yeniden sorgulayabilmektedirler. Söz konusu bu durum da dışavurumculuk ile gerçeklik arasındaki sınırların ortadan kalkması anlamına gelebilmektedir.

Önceki bölümde de ifade edildiği üzere belgesel, gerçeğe en yakın film türü olarak kabul edilmektedir. Asıl kastedilen, hikâyenin olduğu ortam, sahnenin sadece gerçek ortamda olması ve anlatının somut bir hikâye olmasıdır. Yine önceki bölümde de ifade edildiği üzere bir filmin belgesel olarak tanımlanmasına yönelik üç temel yaklaşım vardır: Gerçeği açıklama, gerçeği yeniden oluşturma ve gerçeği araştırma. Belgesel türünden önce özellikle üç boyutlu (3D) dijital animasyon teknolojisinin reklamlarda ve diğer görsel ortamlarda televizyon ve sinemaya yeni bir boyut kazandırdığı görülmüştür. Bu adımların yanı sıra belgesellerin gerçekçiliği ön planda olmakta, animasyon kullanımında yapım süreci de birbirine bağlı bir durum göstermektedir. Bu doğrultuda belgeselde animasyon kullanımı, çekim aşamalarını kolaylaştıracak ve insan gücünü azaltacak ortamlar ve mekanlar yaratmaya yardımcı olmaktadır. Bir sahne, ortam ve çevre tasarımı ile gerçekçi bir görsel destek sağlamaktadır. Bu durumda belgesellerin yapım saatlerini uzatsa bile çok kısa sürede sahada işe devam etme imkânı sunmaktadır.

Demircioğlu'na (2019: 10) göre belgesel ve animasyonun hikayesi baştan iç içe geçmiş, birbirini takip eden görüntülerin kazandığı hareket ve süreklilik ile ham bir anlatı oluşturmaktadır; ancak birbirlerinden ayrı kalmalarının nedeni temelde gerçeklikle kurdukları ontolojik bağlantıdır. Kamera merceğinin önünde gerçekleşen olaylar, gerçeklikle daha kolay ilişkilendirilmektedir. Bu nedenle, elle üretilmiş bir görüntüden daha fazla gerçeği söyleme yeteneğine sahip görünmektedirler.

Tarihi süreç içinde animasyon ve belgesel ilişkisine dair incelemeler gerçekleştirildiğinde "The Sinking of Lusitania" isimli eserin, çalışma boyunca animasyon ve belgesel niteliklerini kullandığı ve bu doğrultuda türünün ilk örneği olduğu söylenmektedir. Hazır görüntü olmadığı için bir geminin batışı gerçekçi bir animasyonla ifade edilmiştir. Animasyon, özellikle ilk zamanlarda bu türde bir ikna ve propaganda amaçlı olarak sıklıkla kullanılmış ve ABD Ordusu'nun propaganda birimi olarak işlev gören yapım şirketi First Motion Picture Unit, -daha sonra UPA olmuştur- 1942'den itibaren sürecin etkili kurumlarından birisi haline gelmiştir. Bu

dönemde bu şirket vasıtasıyla canlı çekim ve animasyon kullanarak gerçekleştirilen prodüksiyonlar bir seri hale gelmiştir.



Şekil 17. Why We Fight Serisi, The Battle of Russia'dan, 1942 Animasyon Sekansı  
(Demircioğlu, 2019)

Why We Fight'da (Neden Savaşıyoruz?) kullanılan renkler yalnızca coğrafi farklılıkları değil, aynı zamanda kültürel ve ırksal farklılıkları da vurgulamaktadır. Koyu renkler düşmanı, açık renkler ise müttefikleri ve ABD ordusunu temsil etmektedir. Bu, sahneyi takip eden canlı bir kayıttır. Dolayısıyla animasyonlar, sözlü anlatıma bilimsel bir katkı ve belgesel niteliği kazandırmışlardır.

Animasyon genellikle çocuk çizgi filmleriyle karşılaştırılmaktadır; ancak animasyon deneysel ve belgesel filmin de temel araçlarından birisidir (Bordwell & Thompson, 2012: 382). Örneğin; Winsor McCay'in yukarıda da ifade edilen "The Sinking of the Lusitania" (1915) adlı filmi, kurmaca olmayan malzemeden oluşturulan ilk animasyondur. Söz konusu bu animasyon filmde, bir Alman denizaltısı bir İngiliz kruvazörünü batırmaktadır. Konusu gerçek bir hikâyeden alınan bu animasyon, gruplar halinde koşan insanları ve bir annenin oğlunu kurtarma çabasını anlatmaktadır. Gerçekçi animasyonun başka bir uygulaması Paul Vester'ın "Abductees" (1995)

filminde görülebilmektedir. Filmin hikayesi boyunca uzaylılar tarafından kaçırıldığını iddia eden kişilerin seslendirmeleri animasyonla sunulmaktadır (Sheila, 2005: 7).

Tüm bunların yanı sıra günümüzde birçok kurmaca hikâye, belgesel ve docu-drama'da animasyon yöntemi kullanılmaktadır. Örneğin; Jen Sacht'ın The Velvet Tigress (2001) adlı filmi, Winnie Ruth Judd'un 1930'daki bir cinayet davasını yeniden canlandırmaktadır. Film, gazetelerin animasyonlu resimlerini ve animasyon karakterlerini dış ses anlatımıyla içermektedir. Crulic: The Path to Beyond (2011), Polonya'da bir hapisanede açlık grevindeyken hayatını kaybeden Claudio Crulic'in gerçek hikayesini anlatmaktadır. Filmde Rumen aktör Vlad Ivanov, Crulic'in hikayesini dış ses anlatımıyla vermektedir. Film, stop motion ve cut-out animasyon teknikleri kullanılarak oluşturulmuştur (Ekinci, 2016: 17-18).



Şekil 18. Abductees, 1995 (Ekinci, 2016)

Kurmacadan belgesele geçiş gibi de değerlendirilen bu yeni tür belgeselde animasyon kullanmanın tarihi, geleneksel belgeseller kadar eskilere dayanmaktadır. Barış Tolga Ekinci çalışmasında şu soruları sormaktadır: Animasyon kullanılan belgesel günümüz terminolojisiyle hibrit bir tür müdür? Yoksa söz konusu bu durum sadece belgesellerde animasyon yöntemleri kullanan filmler midir? (Ekinci, 2016: 18).

Belgesellerde animasyon kullanımı günün sonunda anlatılmak isteneni çok daha kolay ve tüm açıklığı ile ifade imkânı vermektedir. Bu doğrultuda anlatılanı daha gerçekçi bir hale getirebilmektedir. Buna ek olarak sanal bir görüntünün benzersiz çekiciliği, izleyicileri başka bir boyutta belgeseli izlemeye ve anlamaya teşvik edecektir.

## **B. Belgesel Animasyonun Türleşmesi**

Belgesel animasyonla ilgili literatürde yapılan ilk çalışmalara bakıldığında erken dönem ilk filmlerin vizyona girmesiyle birlikte propaganda ve eğitim amaçlı örnekler üzerinde tartışma başlatıldığı görülmektedir. Bu genel durum günümüzde farklılık göstermiştir.

“Animated Documentary” adlı kitabın yazarı Annabelle Honess Roe, görsel-ışitsel bir eserin aşağıdaki üç koşulu sağlaması neticesinde belgesel animasyon olarak sınıflandırılabilceğini ifade etmektedir (Demircioğlu, 2019: 41):

- ✓ Kare kare kaydedilmiş veya oluşturulmuş olmalı
- ✓ Yaratıcı tarafından yaratılmış bir dünya değil, sade ve gerçek bir dünya hakkında olmalı
- ✓ Yapımcısı, izleyicisi veya eleştirmenleri tarafından bir belgesel olarak belgelenmiş olması

Belgesel animasyonun en temel özelliklerinden biri, canlı aksiyon belgesellerinin uzamsal ve zamansal sınırlamalarının üstesinden gelmesidir. İlk örneklerden de görülebileceği gibi, arşiv malzemesinin yokluğunda geçmişin “tamamlanmamış” anlatıları daha sonra sergilenmek durumunda kalmıştır. Örneğin, BBC tarafından 200 milyon yıl önce yaşamış dinazorları anlatmak için hazırlanan “Walking With Dinosaurs” (1999) adlı belgesel dizisinde, bilgisayar tarafından oluşturulan üç boyutlu figürler, bir kamera tarafından yakalanan bir arka planın önünde hareket etmektedir. BBC’nin kurmacanın ötesine geçtiğini ve tarih öncesi çağları en iyi şekilde anlattığını iddia ettiği bu dizi, 6 milyon Euro’luk bütçesiyle BBC’nin en pahalı belgesel yapımı haline gelmiştir (Demircioğlu, 2019: 42). 2011 yılında yayınlanan ve serinin devamı niteliğinde olan “Planet Dinozor”da ise 3B modelleme teknolojisindeki gelişmelerden yararlanılmış ve arka planlar da dahil olmak üzere

bilgisayar destekli görüntüler üretilmiştir. Bu sayede eksik malzemeyi tamamlayan hikayelerde, karakter tasarımları ve hareketleri gerçeklikle görsel bağ kopmadan orijinal - mevcut bilimsel bilgilere göre planlanabilmektedir. Yukarıda bahsedilen filmlerin yanı sıra “Gertie the Dinosaur filmi incelendiğinde, yönetmenin karakteri olabildiğince aslına sadık bir şekilde tasvir etme yaklaşımının teknolojinin ulaştığı noktaya gösterdiği ifade edilmektedir.



Şekil 19. Sırasıyla: Gertie the Dinosaur, Walking with Dinosaurs, Planet Dinosaur  
(Demircioğlu, 2019)

Özdem (2012: 64) çalışmasında, tıpkı belgesellerin daha fazla izleyiciye ulaşmak için kurmaca anlatıların tipik anlatı kodlarını kullanması gibi, kurmaca eserlerin de güvenilirlik oluşturmak veya güvenilir tarihsel toplumsal iddialarda bulunmak için belgesel kodlarından yararlandığını ifade etmektedir. Bu nedenle, kurgu ve belgesel arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir alanda oluşturulan belgesel animasyonunun inandırıcılık geleneklerini takip etmesi anlaşılabilir bir hale gelmektedir.



## 1. Belgesel Animasyonda Biçim ve İçerik

Bir belgesel animasyon doğal olarak kendine ait hibrit oluşumun getirdiği tekniği kullanarak yeni bir anlatım oluşturur. Bu teknik sinema ve animasyon özelliklerini kullansa da yeni bir anlatı yapısı sunar. Yüksek oranda animasyondan yararlanan belgeseller ya da animasyonla yapılmış bir belgesel her ne kadar gerçeklik olgusunun dışına çıkıyormuş gibi görünse de örneğin çeşitli efektlerle ya da renk uygulamalarıyla şekillendirilse de canlandırma görüntüler düşünüldüğü gibi yabancılaştırıcı bir etki yaratmaz. Seyirciyi farklı bir ruh durumuyla da olsa etkiler. Canlı çekimde rahatsız edici bir görüntü animasyon tekniğiyle farklı bir etki yaratır. Gülümsetme isteği canlı çekimde zorluk yaratırsa bazı animasyon teknikleriyle daha kolay hale getirilebilir. Rahatsızlık verici görüntüler için animasyon teknikleri devreye sokulabilir. Dolayısıyla animasyon teknikleri belgeselde kullanılarak yepyeni bir anlatım ortaya çıkar ve bu teknikler belgeselin içeriğine olumlu yönde önemli bir katkı sağlar.

### a. Rotoscope tekniği

Rotoscope tekniği, 1990'larda Bob Sabiston tarafından geliştirilmiş ve canlı videoyu bilgisayarda grafik görüntülere dönüştürmeyi çok daha kolay hale getiren rotoshop yazılımına dönüştürülmüştür. Rotoshop yazılımı ise ilk olarak 1997'de Project Incognito'da kullanılmıştır. Rotoshop yazılımının en önemli özelliği, oluşturulan grafiğin her zaman dalgalı bir şekilde oluşturulabilmesidir.

Animasyoncular, bu teknikle bazı bölümleri atlayarak ve programın doldurabileceği boşlukları yeniden çizerek çizimlerde kare kare ilerleyebilmektedirler. Belgesel animasyonda karakterlerin gerçek hayattaki referanslarına benzemesi için önemli bir araçtır. Rotoscope edilmiş çerçeveler gerçek görünümü verir. Rotoscope izlediğimiz şeye ilişkin bir taslak çizen ve açıklayan kanıtları yeniden izletir.

Rotoscope, animasyon veya canlandırma filmlerinde kullanılan bir tekniktir ve sahne veya karakterleri daha gerçekçi hale getirmek için kullanılır. Rotoscope tekniğinin film içeriğine etkisi şu yönlerden olabilir:

- ✓ Rotoscope tekniği, gerçek hayat hareketlerini taklit etmek için kullanılır. Bu da karakterlerin hareketlerinin daha doğal ve gerçekçi görünmesini sağlar.

- ✓ Rotoscope tekniđi, karakter ayrıntılarını belirginleřtirmek için kullanılır. Örneđin, karakterin yüzlerindeki ifadeyi veya saçların hareketini daha net bir řekilde göstermek için kullanılabilir.
- ✓ Rotoscope teknolojisi, karakterlerin hareketlerini daha akıcı hale getirmek için kullanılır. Bu, karakterlerin daha dođal bir řekilde hareket deđerlendirmesi ve ayrımların sahnelerdeki hareketlerde daha iyi takip edilmesini sađlar.
- ✓ Rotoscope tekniđi, özel düzenekler için kullanılabilir. Örneđin, ateř veya su gibi dođal iřletim animasyonlarını oluřturmak ifade edilebilir.
- ✓ Rotoscope tekniđi, sahnelerin yönetimi için de kullanılabilir. Örneđin, birden fazla karakterin bir sahnede hareket ettiđi fazla karmařık bir sahneyi yönetmek için kullanılabilir.

#### **b. Chroma Key (Mavi-Yeřil Perde)**

Bu teknik, çekimlerin gerçekleştirildiđi ortam yerine, farklı bir arka planın kullanılmasına olanak tanıyan bir teknik olarak ifade edilir. İlk olarak 1940 yapımı “Bađdat Hırsızı” (The Thief of Bagdad, Yönetmen: Michael Powell, Ludwig Berger, Tim Whelan, 1940) filminde kullanılmıřtır (Gürkan, 2022: 41). Bu teknik eđiticiliğe ve bilgilendiriciliđe filmlerde farklı řekillerde etki sađlayabilir:

- ✓ Chroma Key teknolojisi, eđitici ve bilgilendirici filmlerde görsel zenginliđi artırmaya yardımcı olur. Farklı arka planlar ve efektler kullanarak, anlatılan konuları daha ilgi çekici hale getirir.
- ✓ Chroma Key tekniđi, öğrenmeyi kolaylařtırmak için de kullanılabilir. Özellikle bilimsel veya teknik konuların açıklanması için, bu teknik farklı yapılandırmaları ve açılardan konuları ele almayı, kavramayı kolaylařtırır.
- ✓ Chroma Key teknolojisi, eđitici ve bilgilendirici filmlerde, anlatılan konulara uygun bir atmosfer yaratmaya yardımcı olur. Örneđin, tarihin verildiđi bir filmin arka planı, tarihi bir yer ya da olay ile deđiřtirilerek, seyircinin konusunu daha iyi anlaması sađlanabilir.
- ✓ Chroma Key teknolojisi, eđitici ve bilgilendirici filmlerde sanal gerçeklik hissini yaratmaya yardımcı olabilir. Farklı efektler ve arka planlar

kullanarak, seyirciye ipuçları içindeymiş gibi bir kişinin kontrolü altında olur.

- ✓ Chroma Key teknolojisi, eğitici ve bilgilendirici filmlerde bütçe yönetimine yardımcı olabilir. Farklı sahnelerin çekilmesi için gereken maliyetlerden kaçınılabilir, daha düşük bütçelerle yüksek kaliteli filmler yapılabilir.

Tekniğin kullanımı açısından amacında ise sanatçının başaramadığı ya da kafasında tasarladığı zaman, mekân gibi unsurları izleyiciye aktarma imkânı yatmaktadır. Bu teknikte çekim sırasında sanatçı tarafından belirlenen uygun bir noktaya mavi veya yeşil fon uygulanmakta ve çekim bu şekilde gerçekleştirilmektedir. Belgeselin post-produksiyon aşamasında mavi veya yeşil fonun üzerine önceden tasarlanmış başka bir fon görseli “key” tekniği kullanılarak yerleştirilmektedir. Sanatçı, belgeselde kullanmak istediği evreni seyirciye kolaylıkla yansıtabilmektedir.

#### **c. Matchmoving (Hareket Eşleştirme)**

Bu teknik bilgisayar ortamında meydana getirilen objelerin kamera tarafından çekilen sahnelere yerleştirilmesini sağlayan bir görsel efekt tekniği olarak ifade edilmektedir. Teknik açıdan bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde ise doğru açıyı, ölçeği, yönü, boyutu ve kamera hareketini korurken bu nesnelere gerçek sahnedeki diğer nesnelere göre konumlandırmak durumudur. Tekniğin uygulama aşamasında “matchmover” olarak adlandırılan efekt argümanları bulunmaktadır. Bu argümanların görevleri filmin istenilen efekt bölümlerindeki yerlerde yer alan marker (işaretçi) ile sahnenin üç boyutlu haritasını çıkarmak ve objenin hareketlerini gerçekleştirilmesini sağlamaktır.

Matchmoving (Hareket Eşleştirme) tekniği, filmlerde kullanılan bir diğer önemli tekniktir. Matchmoving tekniği, eğitici ve bilgilendirici filmlerde de farklı şekillerde kullanılabilir.

#### **d. Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama)**

Sinema ve belgesel özelinde bu türlerin geçmiş dönemlerinde günümüz teknolojisi içerisinde matlar kullanılmıştır; ancak günümüz teknolojisinin gelişmesiyle mevcut teknoloji yerini dijital görüntülemeye bırakmış, böylece yaratılan evrenlerin çeşitliliği ve uygulanan görsel efektler büyük ölçüde artmıştır. Mattingly (2011)

çalışmasında bilgisayar endüstrisinden önce, mat boyama tekniği genellikle dekoratif boyama veya bir tablo üzerine boyama gibi tekniklerle birlikte kullanıldığını; ancak yeni süreçte bilgisayar tabanlı ortamlarda çizim yapılarak gerçekleştirilen mat boyama tekniği, sayısallaştırmanın etkilerini ifade etmiştir (Mattingly, 2011: 4-5). Genellikle hayali ve var olmayan evrenleri yansıtmak için kullanılan bu teknik, bilgisayarların görsel tasarım programlarında hazırlanmakta ve genellikle “Photoshop” fonksiyonuna sahip uygulamalarda tasarlanmaktadır (Gürkan, 2022: 45). Bu özelliği ile dijital anlamda teknik dönüşüm açısından oldukça önemli bir konumda bulunmaktadır. Hayali ve var olmayan evrenleri yansıtmak için kullanılır.

#### **e. Digital Compositing**

Optik çağda yapıldığı sürece benzer şekilde ilerleyen bu tekniği, resimde temel uyumu sağlayan kompozisyon olarak ifade etmek mümkündür. Bu kompozisyon tekniği, ön yüzey ölçekli ve mat yüzey skalası, arka ve ters mat yüzey skalası ve bunların birleşiminden oluşan üç farklı bölümden oluşmaktadır. Günümüz teknolojik gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan dijital ortamlarında uygulanan bu teknik, diğer plan ve teknikleri aynı çerçevede birleştirerek kaliteli bir iş akışı sağlamaktadır (Gürkan, 2022: 42). Tekniğin önemi bu noktadan ileri gelmektedir.

Genel olarak bir değerlendirme gerçekleştirmek gerekirse digital compositing tekniği, farklı bir görüntüyü bir araya getirerek tek bir görüntü oluşturma sürecidir. Bu teknik, film içeriğine farklı yönlerden etki edebilir ve anlatılmak istenen amaçlara göre farklı şekillerde etkide bulunabilir:

- ✓ Digital Compositing tekniği, farklı görüntünün bir araya getirilmesiyle daha yüksek kaliteli bir görüntü oluşturmaya yardımcı olur. Bu, filmin daha profesyonel ve kaliteli görüntülenmesini sağlar.
- ✓ Bu teknik film yapımcılarına, gerçek hayatta kalmanın mümkün olmayan sahneleri yaratma ve hayal güçlerini serbest bırakma imkânı verir. Bu da filmde anlatılmak istenen hikâyeyi daha iyi anlatma ve seyirciyi daha fazla etkilemeye yardımcı olur.
- ✓ Digital Compositing tekniği, sahnelerin bir araya getirilmesiyle filmde farklı bir atmosfer yaratılmasına yardımcı olur. Bu, filmde anlatılmak istenen hikâyenin duygusal veya psikolojik olarak izlenmesini sağlar.

- ✓ Digital Compositing tekniđi, film yapımcılarının daha fazla kontrol sahibi olmalarına yardımcı olur. Farklı sahnelerin bir araya getirilmesi, yapımcılara renk, kontrast, parlaklık ve diđer ayarları yapma imkânı verir.
- ✓ Digital Compositing tekniđi, filmlerin daha düşük bütçelerle bile yüksek kalitede görüntüler oluřturmasına yardımcı olabilir. Bu, film yapımcılarının daha düşük bütçelerle bile yüksek kaliteli film yapmalarına olanak sađlar.

## IV. FİLM ANALİZİ

### A. Genel Bilgiler ve Filmin Künyesi

**Yapım Ülkesi:** Türkiye

**Yapımcı:** Animasyon Bright Side

**Yapım Yılı:** 2019

**Yapım Türü:** Belgesel Animasyon

**Müzik:** Epidemic Sound - <https://www.epidemicsound.com/>

**Süre:** 6 dakika, 23 saniye.

Analizi gerçekleştirilen film, esasen Frida Kahlo'nun yaşamını anlatan bir kısa belgeseldir. Bu belgesel 2D animasyon olup, bilgisayar destekli bir belgeseldir. Meksika kökenli ünlü bir ressam olan Frida Kahlo'nun tanınmasına yol açan hayatının ana hatlarını ele alan bu belgeselde; Kahlo'nun çocukluğundan başlayarak erken yaşamını, aşk ilişkilerini ve sağlık sorunlarını kapsayan biyografik unsurlar ön plana çıkmaktadır. Frida Kahlo'nun biyografik unsurları, belgesel boyunca ön plandadır. Kazadan sonra yaşadığı fiziksel acılar, ameliyatlar ve hastalıkların nasıl sanatının bir parçası haline geldiği anlatılmaktadır. Ayrıca, sanatçının aşk hayatı ve özellikle Diego Rivera ile olan ilişkisi de ele alınmaktadır. Bunun yanı sıra onun sanatının ve tarzının nasıl şekillendiğini ve kadın hareketleri ve Meksika kültürü gibi etkileri ele almaktadır. Belgeselde, Kahlo'nun resimlerinden örnekler ve çeşitli uzman görüşleri sunularak, sanatının temaları ve anlamları hakkında bilgi verilmektedir.

Bu doğrultuda genel bir giriş yapmak gerekirse; bilindiği üzere Frida Kahlo, Meksikalı bir ressam olarak tanınır ve hayatı boyunca çeşitli zorluklarla karşılaşmıştır. Belgeselde, özellikle sağlık sorunları ve acıları üzerinde durularak, Kahlo'nun hayatı ve sanatıyla ilgili bir değerlendirme sunulmuştur. Frida Kahlo, genç yaşında geçirdiği bir trafik kazası sonucunda ciddi yaralar almıştır. Bu yaralar, hayatının ilerleyen dönemlerinde sağlık sorunlarına yol açmış ve sanatını etkilemiştir. Belgeselde,

Kahlo'nun sađlık sorunları ve acılarının, sanatının temel öğelerinden biri olduđu vurgulanmıřtır.

Belgeselde, Frida Kahlo'nun hayatındaki diđer trajik olaylar da ele alınmaktadır. Bu olaylar arasında evlilik sorunları, çocuđunun olmayıřı, fiziksel ve ruhsal acılar gibi konular yer almaktadır. Bu zorluklar, Kahlo'nun sanatının da bir parçası haline gelmiř ve onun kendini ifade etmek için kullandıđı bir araç olmuřtur.

Belgesel, Frida Kahlo'nun hayatını ve sanatını ele alırken, Meksika kùltürüne olan bađlılıđına da özel bir vurgu yapmaktadır. Kahlo'nun eserlerinde, Meksika'nın tarihi, gelenekleri ve mitolojisi gibi unsurlar sıkça yer bulmaktadır. Bu durum, onun sanatının benzersiz ve etkileyici olmasına katkı sađlamıřtır. Meksika'nın zengin kùltürel mirası, Kahlo'nun eserlerinde kendini açıkça göstermekte ve onun kimliđinin önemli bir parçasını oluřturmaktadır.

Sonuç olarak belgesel, Frida Kahlo'nun yařamı ve sanatıyla ilgili dokunaklı bir anlatı sunmaktadır. Onun karřılařtıđı zorlu yařam kořulları ve acıları, sanatında derin izler bırakmıř ve eserlerinin günümüzde hala uluslararası düzeyde takdir görmesini sađlamıřtır. Kahlo'nun sanatı, iç dünyasının yansıması olarak kabul edilmekte ve özellikle kendi benliđine ve Meksika kùltürüne olan bađlılıđıyla dikkat çekmektedir. Onun eserleri, duygusal derinlik, otobiyografik unsurlar ve güçlü sembolizm ile doludur. Bu da onun sanatının süregelen etkisini açıklamaktadır. Frida Kahlo, kendi benzersiz tarzıyla sanat dünyasında unutulmaz iz bırakan önemli bir figürdür.

## **B. Kullanılan Teknikler**

Frida Kahlo'nun Trajik Hikayesi Belgeseli, Kahlo'nun hayatını ve sanatını anlatmak için çeřitli tekniklerin kullanıldıđı bir yapımdır. Belgeselde fotođraf ve video çekimleri, kamera geçiřleri gibi görsel teknikler kullanılarak Kahlo'nun yařamı detaylı bir şekilde aktarılmaktadır. Ayrıca belgeselde Kahlo'nun resimleri, eskizleri ve Frida Filmi'nden bazı görüntüler gibi arřiv materyalleri de kullanılmaktadır. Bu materyaller, Kahlo'nun sanatının ve yařamının derinliklerine inmek, izleyicilere daha kapsamlı bir anlatım sunmak için kullanılmaktadır. Bu teknikler, belgeselin etkileyici ve ilgi çekici bir şekilde sunulmasını ve izleyicilerin Frida Kahlo'nun dünyasına daha derin bir bakıř elde etmesini sađlamaktadır.

Belgeselde, animasyonlar da etkileyici bir şekilde kullanılmaktadır. Özellikle Kahlo'nun resimlerinin ve filmde alınan dramatize edilmiş sahnelerin yanı sıra, bazı animasyonlar da Frida'nın duygularının daha iyi aktarılmasını sağlamaktadır. Örneğin; belgeselde 0:49-0:54 saniyeleri arasında Frida'nın ağlayan bir animasyonunun kullanılması, onun iç dünyasının izleyiciye daha etkileyici bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Animasyonlar, belgeselin görsel anlatımına derinlik katarak, izleyicinin Frida Kahlo'nun duygusal deneyimlerine daha yakından bağlanmasını sağlamaktadır. Böylece belgesel, Kahlo'nun sanatının ve yaşamının derinliklerine daha iyi bir anlayış sunmaktadır.

Sonuç olarak, "Frida Kahlo'nun Trajik Hikayesi Belgeseli", çeşitli tekniklerin kullanımıyla Frida Kahlo'nun hayatını ve sanatını etkileyici bir şekilde anlatmaktadır. Fotoğraf, video, arşiv materyalleri ve animasyonlar gibi farklı görsel unsurlar, izleyicilere Kahlo'nun yaşamının ve sanatının daha derinlemesine anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu teknikler, izleyiciye Kahlo'nun duygusal deneyimlerini, yaratıcılığını ve kişisel yolculuğunu daha yakından hissetme fırsatı sunmaktadır. Belgesel, Kahlo'nun trajik hikayesini aktarırken aynı zamanda onun güçlü sanatsal mirasını da ön plana çıkarmaktadır.

### **C. Analiz**

Bu belgeselde kullanılan animasyon teknikleri, görsel efekt teknikleri olarak da ifade edilmektedir. Bunlar arasında Matchmoving (Hareket Eşleştirme), Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama), Stop Motion ve Digital Compositing gibi yöntemler yer almaktadır. Bu teknikler, Kahlo'nun hayatını ve sanatını dramatik bir şekilde aktarmak için kullanılmaktadır.

Matchmoving, belgeseldeki animasyon sahnelerinin gerçek çekimlere mükemmel şekilde uyum sağlamasını katkı sunmaktadır. Bu teknikle, animasyon karakterlerinin ve nesnelerin gerçek çevreyle tam olarak senkronize olması sağlanmaktadır. Belgeselde belirli zaman aralıklarında (0:21-0:26, 1:08-1:10, 2:38-2:50, 3:28-3:37) bu teknik sayesinde hareket eşleştirme uygulanmıştır. Bu teknikle belgeselde Frida'nın pasaportunun ilk sayfası canlandırılmış doğum yılının üzeri çizilerek 1910 yapılmıştır. Böylece gerçek çekimin hemen ardından oluşturulan



animasyon çok uyumlu olmuş, konuşmada belirtilen (Frida'nın doğum yılını devrime duyduğu hayranlık sebebiyle değiştirmesi) olay canlandırılmış konu görselleştirilerek seyircinin algısını desteklemiştir.



Şekil 20. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Matchmoving (Hareket Eşleştirme) Tekniği Örneği (0:21-0:26)



Şekil 21. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Matchmoving (Hareket Eşleştirme) Tekniği Örneği (1:08-1:10)

Şekil 21’de de görülebileceği üzere ilgili sahnede, Frida’nın animasyon karakteri, hareket halindeki arka planda yer alan nesnelere üzerine tebeşir ile çizilmiştir. Fonda yer alan bu nesnelere eğitimsel unsurları temsil etmektedir. Frida’nın üzerindeki

öğrenci yakalığı, gerçek bir el ve tebeşir ile çizim, onun bir öğrenci olarak konumunu destekleyen unsurlardır. “Frida’nın, diğer öğrencilerin “alaylarına” rağmen, sağlam karakterinin onu iyi bir öğrenci ve yaratıcı bir birey olmaya yönlendirdiği” ifade edilmiştir. Çizimde, Frida’nın dik duruşu ve başındaki taç, bu ifadeyi destekleyen bir betimlemeyi sağlamıştır. Gerçek bir el ve tebeşir ile animasyonun birleştirilmesi sonucunda Matchmoving tekniği kullanılmış ve sahne daha ilgi çekici bir boyut kazanmıştır.

Digital Matte Painting, belgeselde genellikle arka planlar ve mekanlar için kullanılan bir tekniktir. Dijital olarak oluşturulan görseller, gerçek çekimlerle birleştirilerek sanatsal ve etkileyici görüntüler yaratılmasını sağlamaktadır. Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama) tekniği, belgeselde kullanılan animasyonların oluşturulmasında önemli bir rol oynamıştır. Özellikle belgeselde yer alan sahnelerde (0:11-0:16, 1:14-1:38, 1:58-2:00, 2:07-2:11, 2:51-2:55, 3:03-3:13) dijital boyama teknikleriyle Kahlo’nun resimlerindeki renk paleti ve detaylar taklit edilmiştir. Bu teknik, Kahlo’nun sanatsal tarzının ve renklerinin animasyonlara başarılı bir şekilde yansıtılmasını sağlamıştır. Bu durum belgesel anlatısını güçlendirmiş görsellerin renkli bir anlatım oluşturması, eğlenceli, fantastik olması, belgeselin görsel etkileyciliğini arttırmıştır.



Şekil 22. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama) Tekniği Örneği (0:11-0:16)

Şekil 22’de görülebilen bu sahnede, Frida Kahlo’nun gerçek bir fotoğrafı, otoportresiyle bütünleştirilerek işlenmiştir. “Frida Kahlo’nun etkileyici sanatsal eserlerinde, kendi mücadeleleri ve acılarından söz ettiği” ifade edilirken, bu anlatı, işlenen fotoğrafla desteklenmiştir. Bu noktada, gerçek bir fotoğrafın işlenmesiyle Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama) tekniği kullanılmıştır. Bu teknik sayesinde, bilgilerin izleyiciye gerçekçilikten kopmadan, eğlenceli bir dil ile aktarılması sağlanmıştır.



Şekil 23. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama) Tekniği Örneği (1:14-1:38)

Şekil 23’te de görülebilecek bu sahnede, Frida Kahlo’nun okuduğu okulun gerçek bir fotoğrafı kullanılarak işlenmiş ve animasyon karakterlerle bütünleştirilmiştir. Anlatıcı, Frida’nın okuduğu okul, sınıf arkadaşları ve kendilerine verdikleri isimler hakkında konuşurken, bu görsel unsurlar anlatıyı desteklemiştir. Önceki görselde olduğu gibi bu sahnede de Digital Matte Painting (Dijital Mat Boyama) tekniği kullanılarak görsel içerik zenginleştirilmiştir.

Stop Motion, belgeselde kullanılan bir diğer animasyon tekniğidir. Bu teknikle, nesnelerin hareketi çekimlerle adım adım kaydedilerek canlandırılmaktadır. Bu sayede, Kahlo’nun resimlerindeki karakterlerin veya nesnelerin hareketleri animasyonla yansıtılabilmektedir. Stop motion tekniği, belgeselde kullanılan bazı animasyon sahnelerinin oluşturulmasında kullanılmıştır. Bu teknik, farklı fotoğrafların ardışık olarak gösterilmesiyle hareketli bir görüntü elde etmeyi sağlamaktadır. Örneğin; belgeselde yer alan bazı sahnelerde (0:00-0:06, 2:12-2:14, 3:50-4:04) stop

motion tekniđiyle oluřturulmuř animasyonlar kullanılmıřtır. Bu sayede nesnelerin ve karakterlerin hareketli bir řekilde canlandırılması ve ilgi řekici bir gorsel sunum elde edilmesi amaçlanmıřtır. Bu durum ise seyircinin Frida'nın hayatını anlaması iin olduka etkili olmaktadır. Animasyonlar ve gorsel sunumlar, hikaye anlatımının etkili bir parasıdır ve seyircinin bir hikayeye daha ok dikkat etmesini ve hikayeyi daha iyi anlamasını sađlamaktadır. Ayrıca, gorsel sunumların kullanılması, karakterlerin ve olayların daha ilgi řekici ve hatırlanması kolay hale gelmesine yardımcı olur.



řekil 24. “Frida Kahlo'nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Stop Motion Tekniđi  
Örneđi (0:00-0:06)

řekil 24'te de grlebileceđi zere bu sahne, giriş blmdr ve bu kısımda, farklı fotođrafların ardıřık olarak sunulması ile stop-motion tekniđi kullanılmıřtır. Birok fotođraf hızlı bir řekilde gsterilerek, izleyicide akıcı ve kalıcı bir etki bırakılmıřtır.



Şekil 25. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Stop Motion Tekniği  
Örneği (2:12-2:14)

Şekil 25’te görülebilecek bu sahnede, Frida’nın kazadan sonra çizdiği ilk resmin anlatımı sırasında, çizimin farklı bölümleri ardışık olarak ekrana getirilmiş ve stop-motion tekniği kullanılmıştır. Bu teknik aracılığıyla, Frida’nın çizdiği ilk resim ve bu resimle ilişkilendirilen kazası, izleyiciye daha detaylı, akıcı ve ilgi çekici bir şekilde sunulmuştur.

Digital Compositing ise farklı görüntüleri bir araya getirerek, karmaşık ve zengin görsel sahneler oluşturmayı sağlayan bir tekniktir. Bu teknikle, gerçek çekimler, animasyonlar ve diğer görsel unsurlar birleştirilerek görsel açıdan etkileyici sahneler elde edilmektedir. Belgeselde kullanılan animasyon sahneleri için dijital birleştirme tekniği (digital compositing) kullanılmıştır. Bu teknik, farklı görüntü ve grafik öğelerinin dijital olarak bir araya getirilmesini ve birleştirilmesini sağlamaktadır. Örneğin; belgeselde yer alan bazı sahnelerde (0:17-0:21, 0:49-0:55, 1:00-1:07, 1:48-1:58, 2:02, 2:03-2:07) dijital birleştirme tekniğiyle oluşturulmuş animasyonlar kullanılmıştır. Bu sayede farklı görüntülerin bir araya gelerek etkileyici ve görsel açıdan zengin sahnelerin oluşturulması hedeflenmiştir.

Bu teknik, belgeselin genel izlenimini ve etkisini büyük ölçüde artırmıştır. Seyirci, bir yandan Kahlo’nun gerçek hayat hikayesini takip ederken, diğer yandan da dijital birleştirmeye oluşturulan görsel zenginlik sayesinde daha sürükleyici ve etkileyici bir deneyim yaşamaktadır. Yukarıda zaman dilimleri verilen bu sahneler,

belgeselin görsel anlatımını daha da güçlendirerek, Frida Kahlo'nun hikayesini anlamak ve empati kurmak için izleyicilere daha geniş bir perspektif sunar. Bu tür teknikler, izleyicinin dikkatini çekerken, hikâyenin daha iyi anlaşılmasını sağlamakta ve Kahlo'nun yaşamını ve sanatını daha çarpıcı bir şekilde betimlemektedir.



Şekil 26. “Frida Kahlo'nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Birleştirme (Digital Compositing) Tekniği Örneği (0:17-0:21)

Şekil 26'da da görülebilecek bu sahnede, Frida'nın çerçeveli otoportresi ile işlenmiş bir duvar fotoğrafı birleştirilerek Dijital Birleştirme (Digital Compositing) tekniği kullanılmıştır. Frida hakkında bir anlatı esnasında bu görsel kullanılmış ve anlatı bu sayede daha akıcı ve eğlenceli bir form kazanmıştır.



Şekil 27. “Frida Kahlo'nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Birleştirme (Digital Compositing) Tekniği Örneği (0:49-0:55)

Şekil 27’de yer alan bu sahnede, Frida’nın ağlayan animasyon karakteri ile fonun hareketli çiçekleri birleştirilerek Dijital Birleştirme (Digital Compositing) tekniği kullanılmıştır. Frida’nın hastalığından söz edilirken, bu teknikle onun yaşadığı acılar, izleyiciye daha etkileyici bir şekilde ve izleyiciyle duygusal bir bağ kurmayı hedefleyerek aktarılmıştır.

Bu animasyon teknikleri, belgeselde Frida Kahlo’nun hayatını ve sanatını dramatize etmek için kullanılmaktadır. Görsel açıdan zengin ve etkileyici bir deneyim sunarak izleyiciye Kahlo’nun dünyasına daha derinlemesine bir yolculuk imkânı sağlamaktadır.

Tüm bunların yanı sıra dijital efektler, belgeseldeki animasyon sahnelerine görsel zenginlik katmak için kullanılmıştır. Dijital efektler, özel efektlerin oluşturulması, sahnelerin manipülasyonu ve görsel unsurların iyileştirilmesi gibi amaçlarla kullanılarak yeni bir kompozisyon oluşturulmasını sağlamaktadır. Bu teknik, belgeselin görsel anlatımını güçlendirmek ve izleyiciye etkileyici bir deneyim sunmak için kullanılmıştır.



Şekil 28. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Efekt Tekniği  
Örneği (0:08-0:09)

Şekil 28’de yer alan bu bölümde, sahneler arasında geçiş yapılırken belirli bir geçiş efekti kullanılmıştır. Bu özellikli geçiş efekti, sahnenin görsel çekiciliğini artırmış ve seyircinin dikkatini daha fazla çekmiştir. Aynı zamanda, anlatının devamlılığına ve akıcılığına katkı sağlamış, izleyiciye daha kusursuz bir hikâye

deneyimi sunmuştur. Bu tür teknikler, izleyicinin hikâyeye olan ilgisini sürdürmeye yardımcı olmakta ve genel anlatıyı daha tutarlı hale getirmektedir.

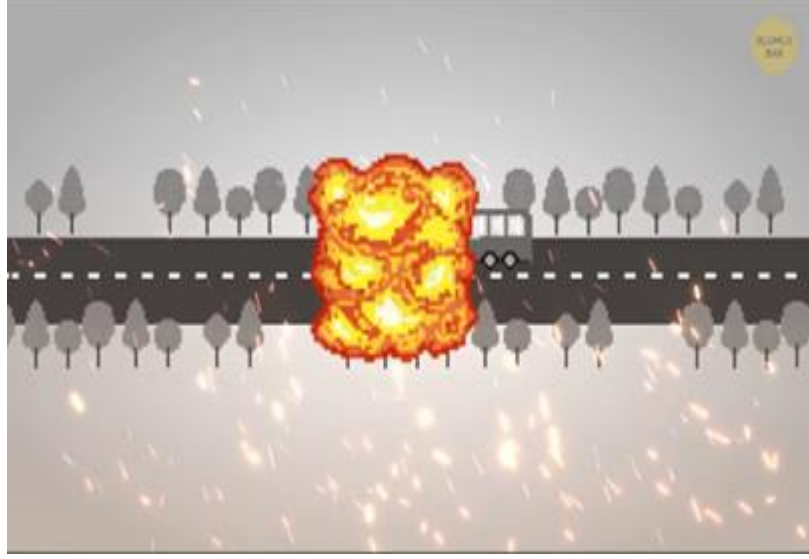


Şekil 29. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Efekt Tekniği Örneği (0:29-0:32)

Şekil 29’da yer alan bu sahnede, Meksika Devrimi üzerine konuşulurken dijital efektler kullanılmıştır. Devrimi temsil eden kollar ve bu kolları çevreleyen parlayan çizgiler, sahnenin görsel anlamda daha akıcı ve ilgi çekici olmasını sağlamıştır. Bu efektler, devrimin önemini ve etkisini vurgulamakta ve izleyicinin konuya olan dikkatini artırmaktadır. Bu görsel yaklaşım, anlatının genel etkisini güçlendirmekte ve konunun önemini vurgulamaktadır.

Bu efektler, belgeseldeki animasyonların daha etkileyici ve gerçekçi görünmesini sağlamak için kullanılmıştır. Örneğin, 0:06-0:08 ve 0:08-0:09 arasında geçiş efektleri kullanılarak sahneler arasında akıcı bir geçiş sağlanmıştır. Ayrıca, 0:26-0:28 arasında kullanılan efektlerle hareketli bir görüntü elde edilmiştir. 4:09-4:10 arasındaki geçişte de dijital efektler kullanılarak dikkat çekici bir geçiş sağlanmıştır. Ayrıca, 0:29-0:32 arasındaki kısımda elin üstündeki ışıklar için dijital efekt kullanılarak dikkat çekici bir görsel oluşturulmuştur. 1:45-1:47 aralığında ise patlama efekti kullanılarak dramatik bir etki elde edilmiştir. Bu dijital efektler, animasyon sahnelerine hareketlilik, gerçekçilik ve görsel çekicilik katmıştır.





Şekil 30. “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli” nde Dijital Efekt Tekniği  
Örneği (1:45-1:47)

Şekil 30’da yer alan bu sahnede, Frida’nın otobüs kazasını betimlemek için patlama efekti kullanılmıştır. Kazaya dair gerçek görüntülerin bulunmaması nedeniyle, animasyon ve efektler aracılığıyla bu olay izleyiciye dikkat çekici bir şekilde sunulmuştur. Patlama efekti, olayın önemini ve trajik niteliğinin vurgulanmasında kilit bir rol oynamıştır. Bu efekt sayesinde, kazanın Frida’nın hayatı üzerindeki etkisi ve dramatik sonuçları izleyiciye daha etkileyici bir şekilde iletilmiştir.

Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi Belgeseli, çeşitli animasyon tekniklerinin kullanımıyla Kahlo’nun hayatını ve sanatını dramatik bir şekilde yansıtmıştır. Bu teknikler, hareket eşleştirme, dijital mat boyama, stop motion, dijital birleştirme ve dijital efektler gibi çeşitli yöntemleri içermektedir. Bu animasyon teknikleri, belgeselin görsel anlatımını zenginleştirerek izleyicilere Kahlo’nun sanatsal dünyasını daha derinlemesine deneyimleme fırsatı sunmuştur.

## V. SONUÇ

Çalışma, belgesel ve animasyon türlerinin birleşiminden ortaya çıkan belgesel animasyon türünün özelliklerini ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Genel olarak çalışma, belgesel animasyonun nasıl bir bileşim olduğunu, hibrit bir tür olarak animasyon tekniklerinin belgeselin anlatım yapısına katkısını ortaya koymaktadır.

Sinema, türlerin melezleştiği bir alan olarak sürekli olarak evrim geçirmiştir. Belgesel ve animasyonun birleşmesi, sinemanın türlerinin melezleşmesinin yeni bir form oluşturmasının getirdiği katkılara ideal bir örnek teşkil etmektedir. Belgesel animasyon, belgesel türünün ifade ve anlatım araçlarına yeni bir boyut katmaktadır. Animasyon, gerçeküstü imgeler, soyut kavramlar ve fantastik dünyaları görselleştirme imkânı sunarak belgesel anlatıyı daha yaratıcı ve etkileyici hale getirebilmektedir.

Belgesel animasyon, animasyona ait olan farklı teknik kullanımlarıyla biçimsel olarak olumlu bir değişim yaşarken içerik ve alımlama bağlamında da güçlü bir etki yaratır. Belgesel animasyonda kullanılan animasyona ait rotoscope tekniği, chroma key (mavi-yeşil perde), matchmoving (hareket eşleştirme), digital matte painting (dijital mat boyama) ve digital compositing gibi teknikler, belgesel animasyonun biçim ve içeriğini zenginleştirir. Gerçekliği fantastik bir bağlama taşıyarak belgesel anlatısını güçlendirir. Yaygınlaştırır. Bu eğilim belgesel türünün izlenirliğine katkı sağlar. Örneğin; rotoscope tekniği, gerçek görüntülerin üzerine çizilerek veya boyanarak animasyonun canlandırılmasını sağlamaktadır. Chroma key tekniği, farklı arka planlar ve animasyonlarla gerçek görüntüleri birleştirerek ilgi çekici kompozisyonlar oluşturmaktadır. Matchmoving tekniği, gerçek dünya çekimlerinin dijital animasyonlarla eşleştirilmesini sağlayarak gerçekçi bir etki yaratmaktadır. Digital matte painting tekniği, dijital ortamda yaratılan arka planlar ve manzaralarla belgesel animasyonun atmosferini zenginleştirmektedir. Digital compositing ise farklı katmanları bir araya getirerek sahnelerin daha etkileyici ve bütünsel bir şekilde sunulmasını sağlamaktadır. Bu tekniklerin bir araya gelmesi, belgesel türünü yeni bir boyuta taşır. Görsel etkileyciliği üst düzeye çıkarır.

Bu çalışmanın analizi, YouTube’da yer alan “Frida Kahlo’nun Trajik Hikayesi” adlı kısa belgesel animasyon filmi üzerinden yapılmıştır. Frida Kahlo’nun hayatını ve sanatını konu olarak işleyen belgesel animasyonda animasyon tekniklerinin kullanılması filmin ritmini artırmış, görselleştirilemeyecek olan olay ve objeleri yaratmıştır. Soyut bir ressam olan Kahlo’nun eserlerinin anlaşılmasını sağlamış, sembollerle içerik olarak anlatımına açıklık getirmiştir. Bazı eğlendirici sahnelerle birlikte hayal gücüne dayalı dinamik anlatı yapısı sıkıcılığı ortadan kaldırmış ve belgeseli daha izlenir kılmıştır. Alımlama açısından gençlerin belgesel film izleme alışkanlığı kazanması açısından yararlı olabileceği anlaşılmıştır. Sinema sanatı içerisinde iki farklı disiplin olan belgesel ve animasyon arasındaki yakınlık ve tamamlayıcılığın her iki türün anlatım gücüne de katkı sağlayabileceği görülmüştür.

## **VI. KAYNAKLAR**

### **KİTAPLAR**

BINARK, M. (2007). **Yeni Medya Çalışmaları**, İstanbul.

BORDWELL, D. & Thompson K. (2012). **Film Sanatı**. Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat (çev.), Ankara, De-Ki.

CLEE, P. (2005), **Before Hollywood: From Shadow Play to the Silver Screen**, New York, Clarion Books.

FURNISS, M. (2013). **Animasyonun Kutsal Kitabı**, İstanbul, Karakalem Kitabevi.

HÜNERLİ, S. (2005). **Canlandırma Sineması Üzerine**. İstanbul, Es Yayınları.

JONES, A. & OLIFF, J. (2007), **Thinking Animation: Bridging the gap Between 2D and CG**, Boston, Thomson Course Technology PTR.

KEEGAN, R. (2009), **The Futurist: The Life and Films of James Cameron**, New York, Crown Publishers.

KILIÇ, L. (2008), **Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi**, 1. Baskı, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.

LENBURG, J. (2009), **The Encyclopedia of Animated Cartoons**, Facts On File, New York.

MANOVICH, L. (2002), "What is Digital Cinema?", **The Visual Culture Reader**, Nicholas, Mirzoeff, (Ed.). London, Routledge, 405-416.

MATTINGLY, D. B. (2011). **The Digital Matte Painting Handbook**, John Wiley & Sons.

MENACHE, A. (2011), **Understanding Motion Capture for Computer Animation**, Burlington, Elsevier Inc.

MORITZ, W. (2002), “Canlandırma”, **Dünya Sinema Tarihi**, Ed. Geoffrey Nowell-Smith. Çev: Ahmet Fethi. İstanbul, Kabalcı Yayınları.

NICHOLS, B. (2017). **Belgesel Sinemaya Giriş** (Çev. D. Eruçman). İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

ÖZÖN, N. (1981). Sinema ve Televizyon Sözlüğü, Ankara: Türk Dil Kurumu.

ÖZÖN, N. (2008). **Sinema Sanatına Giriş**, İstanbul: Agora Yayınları.

PARIS, J. A. (2013). **Philosophy in Sport Made Science in Earnest: Being an Attempt to Illustrate the First Principles of Natural Philosophy by the Aid of the Popular Toys and Sports**, Cambridge University Press.

RIZA, E. (2005). **Belgesel Sinema Üzerine Notlar, Sanat Dünyamız**, İstanbul, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

SAMANCI, Ö. (2004) **Animasyonun Önlenebilir Yükselişi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

SAMANCI, Ö. (2004). **Animasyonun Önlenebilir Yükselişi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

SELBY, A. (2013). Animation, Boston, Laurence King Publishing.

THOMPSON, K. & BORDWELL, D. (2003). **Film History: An Introduction**, New York, McGraw-Hill.

WELLS, P. (1998), **Understanding Animation**, London, Routledge.

## **MAKALELER**

AYDIN, O. Ş. (2010). Canlandırma Sinemasında Tür Sorunu. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9(17), 105-118.

EKİNCİ, B. T. (2016). Belgeselde Canlandırma ve Gerçekçilik Sorunu. **Akdeniz İletişim Dergisi**, 25, 11-33.

HÜNERLİ S. (2012) Canlandırmanın Kullanım Alanları ve Türkiye’deki Durum, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi**, 10, 545-555.

NOYAN, N. E. (2017). Bir Fincan Türk Kahvesi Eşliğinde Bir Canlandırma Belgeselin Hikâyesi, **Kültür ve İletişim**, 20(39), 160-185.

SEZGİN, K. (1990). Kurgu Dergisi, Sayı 7.

SHEILA, S. (2005). The Truth in Pictures. **Fps Magazine**, 2(1), 7-11.

WELLS, P. (1997). The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetic, **Art & Design Magazine**, 53.

## **ANSİKLOPEDİLER**

LAROUSSE, (1993-1994). Tematik Ansiklopedi, Sanat ve Kültür.

## **ELEKTRONİK KAYNAKLAR**

AYKUT, F. (2020). Animasyon Ne Demek? Nerelerde Kullanılır? Erişim Adresi: <https://www.iienstitu.com/blog/animasyon-ne-demek>

DURMAZ (2015). Jurassic Park Görseli. <https://filmloverss.com/jurassic-park-hakkinda-15-siradisi-bilgi/2/> Erişim tarihi: 19/02/2023.

EVLİ, A. (2020). Animasyon Tarihi: Canlanan Görüntüler. Erişim Adresi: <https://teknoloji.org/animasyon-tarihi-canlanan-goruntuler/#:~:text=1908%20senesinde%20elle%20%C3%A7izilmi%C5%9F%20Fantasmagorie,tarihinin%20ilk%20ak%C4%B1lda%20kal%C4%B1c%C4%B1%20karakterlerinden.>

IMDb (2022). Final Fantasy: The Spirits Within Görseli. <https://www.imdb.com/title/tt0173840/> Erişim tarihi: 19/02/2023.

TDK (2022). Belgesel. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>

YAYKIN, M. (2016). İdeolojinin Karanlık Kutusu. <https://www.birgun.net/haber/ideolojinin-karanlik-kutusu-1182381>, Erişim Tarihi: 10.02.2023.

## **TEZLER**

AKKAYA, A. (2011). “Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi”, (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haliç Üniversitesi.

AVLAR, A. (2019). “Türkiye’de Belgesel Film Çalışmaları: Süha Arın ve Son Dönem Belgesel Sinemacıların Anlatı Yapısı”, (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya Selçuk Üniversitesi.

- AYDINGÜLER, M. H. (2013). “Canlandırmanın Uzaktan Eğitim Sürecine Katkısının Deneysel Yöntemle İncelenmesi”. (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Kültür Üniversitesi.
- DEMİRCİOĞLU, Z. S. (2019). “Politik Belgesel Animasyon ve Karşı Bellek İnşası”, (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara Üniversitesi.
- DOĞRAMACI, T. (2011). “Başlangıcından Günümüze Animasyon Sinema İlişkisi”, (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Dumlupınar Üniversitesi.
- ERKAN, E. (2021). “Üç Boyutlu Animasyonun Kullanım Alanları ve Bir Tıbbi Animasyon Uygulaması”, (Yüksek Lisans Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Hacettepe Üniversitesi.
- GÖKTEPE, E. (2015). “Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi”, (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- KAHVECİ, E. R. (2021). “Türk Bilim Kurgu Sineması Üzerinden Tür ve Kültür İlişkisi”, (Yüksek Lisans Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale OnSekiz Mart Üniversitesi.
- KALYONCU, Z. Ö. (2019). “Türk Canlandırma Sinemasında Değerler Temsilinin Analizi”, (Doktora Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi.
- KONOR, B. (2022). “Belgesel Sinemanın Belgesel Fotoğrafa Yapısal Etkisi”, (Sanatta Yeterlik Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi.
- KURT, G. Ç. (2021). “Layers Of Reality: Representation In Animated Documentaries”, (Yüksek Lisans Tezi), Kadir Has Üniversitesi.
- SEVİNÇ, S. (2007). “Popüler Kültürün Belgesel Sinemaya Yansıması Örnek Çalışma Fahrenheit 9/11”, (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli Üniversitesi.
- TİMUR, Ç. (2008). “Anlam Yaratma Süreci İçerisinde “The Simpsons” Çizgi Dizisi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.

UĞRAMAZ, E. (2020). “Televizyon Belgesellerinde Görsel Efekt Teknikleri İle Gerçekliğin Yeniden İnşası: ‘Cosmos A Space Time Odyssey’ Belgesel Serisi Örneği”, (Yüksek Lisans Tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Maltepe Üniversitesi.

YENTÜR, H. (2016). “Animasyonda Korkunun Temsili ve Örnek Bir Uygulama Filmi”, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi.



## ÖZGEÇMİŞ

**AD-SOYAD:** Sena Burnazođlu

### ÖĐRENİM DURUMU:

**Lisans:** İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi – Çizgi Film ve Animasyon

**Yüksek Lisans:** İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü – Görsel Sanatlar

### MESLEKİ DENEYİMLER VE ÖDÜLLER:

2019-2020 Bahar Dönemi Maya Fuar Stajyer

2020-2021 Güz Dönemi Maya Fuar Stajyer

2020-Devam Ediyor Blue Moon Publishing (Freelance) İllüstratör

### YAZILIMLAR:

Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Autodesk Maya, Adobe Audition, Adobe Premiere, Unity

### MAKALE YAYIMLANMASI:

Aralık 2023 - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi Dergisi - Frida Kahlo'nun Otoportrelerinin Feminist Sanat Bağlamında İncelenmesi