TÜRKİYE'DE 2 BOYUTLU ÇİZİM ANİMASYON SİNEMASINDA İLLÜSTRATİF MALZEME, TEKNİK, DİL VE ENTERESANLIK PROBLEMİ

Sanatta Yeterlik Tezi

Ayçe KARTAL

Eskişehir 2021

TÜRKİYE'DE 2 BOYUTLU ÇİZİM ANİMASYON SİNEMASINDA İLLÜSTRATİF MALZEME, TEKNİK, DİL VE ENTERESANLIK PROBLEMİ

Ayçe KARTAL

SANATTA YETERLİK TEZİ

Grafik Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Sevim Selamet

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Aralık 2021

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ayçe Kartal'ın "Türkiye'de 2 Boyutlu Çizim Animasyon Sinemasında İllüstratif Malzeme, Teknik, Dil ve Enteresanlık Problemi" başlıklı tezi 10/11/2021 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Grafik Anasanat dalında Sanatta Yeterlik tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	:	.....
Üye	:	.....
Üye	:	.....
Üye	:	.....
Üye	:	.....

.....

Enstitü Müdürü

ÖZET

TÜRKİYE'DE 2 BOYUTLU ÇİZİM ANİMASYON SİNEMASINDA İLLÜSTRATİF MALZEME, TEKNİK, DİL VE ENTERESANLIK PROBLEMİ

Ayçe KARTAL

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Aralık 2021

Danışman: Prof. Sevim SELAMET

2 Boyutlu çizim animasyon sinemasının özellikle 2000'li yıllardan sonra gelişen teknolojiler ve bu teknolojilerin sunduğu illüstratif malzeme kullanımında gerek dünya, gerek Türkiye genelinde yeterli gelişimi gösteremediği ve rutin illüstratif yaklaşımla devam ettiği söylenebilir. 1877 yılından günümüze çok benzer bir illüstratif malzeme ve teknik kullanan 2 boyutlu çizim animasyon sinemasının, insan beyninin *enteresan* olana duyduğu ilgiden uzaklaştığı düşünülebilir. Var olan bu rutinliği problem edinen bu araştırma, *estetik* ve *güzel* kavramları ile *enteresan* kavramı arasındaki güçlü bağlantıları ve *enteresan* olana maruz kalan beynin tepkilerini nöroestetik araştırmaları üzerinden ortaya koymayı hedeflemiştir. Dünya genelinden Türkiye özeline yoğunlaşan bu çalışma 2000 yılı sonrası yapılmış 2 boyutlu çizim animasyon film örneklerinde kullanılan illüstratif malzeme ve teknikleri mercek altına almış ve 2 farklı kısa animasyon film projesi için illüstratif malzeme ve teknikte farklı, yeni ve *enteresan*'ı arayan denemeler yapmayı hedeflemişitr.

Anahtar Sözcükler: Animasyon, İllüstrasyon, Enteresan, Estetik

ABSTRACT

THE ILLUSTRATION MATERIALS, TECHNIQUE, STYLE AND INTERESTINGNESS PROBLEM IN 2D DRAWING ANIMATION CINEMA IN TURKEY

Ayçe KARTAL

Department of Graphics

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, December 2021

Supervisor: Prof. Sevim SELAMET

In the illustrative materials techniques and styles used in 2D drawing animation cinema, there is a routine understanding both in the world and in Turkey. 2D Drawing animation cinema, which uses a very similar illustrative material and technique since 1877, has strayed away from the human brain's interest in the *interesting.* This research, which takes this existing routine as the problem, aimed to reveal the strong connections between the concepts of aesthetics, beauty and the concept of interesting also the reactions of the brain exposed to interesting through neuroaesthetic studies. Focusing on Turkey from all over the world, this research focused on the illustrative materials and techniques used in 2D drawing animation films made after 2000.This research aimed to make experiments seeking *different*, *new* and *the interesting* in usage of illustrative materials and techniques for 2 different animated short film projects.

Keywords: Animation, Illustration, Interesting, Aesthetics

ÖNSÖZ

Zannediyorum ki, güzel sanatlar eğitimimin son noktasındayım ve bugün dünyaca ünlü bir animasyon yönetmeni olduysam öncelikle bu başarımı beni animasyon bölümüne yönlendiren, ben 17 yaşında bir çocukken bana yol gösteren, bana zaman ayırıp engin görüşleriyle gelişmemi sağlayan, hakkını hiçbir zaman ödeyemeyeceğim çok değerli hocam Sayın **Prof. Gonca İlbeyi Demir'**e borçluyum. 1996 yılında başlayan animasyon bölümü eğitimimde beynimizi tokatlayarak döven fakat bizlere çok şey kazandırmış rahmetli **Yrd. Doç. Faruk Atalayer**'e, duruşları, engin bilgileri, saygınlıklarıyla bize hayat görüşü kazandıran fikirleri ve bakış açılarıyla şahsımda önemli değişikliklere neden olmuş, Sayın **Ahmet Cemal**'e ve Sayın **Prof. Dr. Sıtkı M. Erinç**'e teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Tipografi ile ilgili hiçbir şey bilmezken bana 1 milimetrenin aralarını öğreten, dingin ve güçlü duruşuyla bana hayatı tekrar düşündürten, doygun ve etraflı fikirleriyle toyluklarımı törpüleyen çok değerli danışmanım Sayın **Prof. Sevim Selamet**'e teşekkürlerimi borç bilirim. Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlilik eğitimimde ders alma fırsatı bulduğum tüm bölüm hocalarıma beni bu bölüme kabul ettikleri için çok teşekkür ederim.

Uzun yıllardır dostluğu, arkadaşlığı ve sınırsız bakış açılarıyla cesaret veren, derin muhabbetleriyle zihnimi sıvılaştırarak engellerden korkmadan akmamı sağlayan, bugün bu noktada olmamda çok büyük yeri olan canım dostum, arkadaşım **Prof. Melike Taşcıoğlu Vaughan**'a çok teşekkür ederim. Gerek tez yazım sürecinde karışan aklımı toparlayan, gerek geçirdiğim zor zamanlarda kocaman kalpleriyle hep yanımda olan **Dr. Öğr. Üyesi İpek Torun**'a, **Öğr. Gör. Bengisu Keleşoğlu**'na, **Öğr. Gör. Gaye Kalavlı**'ya ve **Dilek Gürbüz**'e çok teşekkür ederim.

İnsan kisvesine girmiş melek, akraba-ul dostum **Beril Bilgi**'ye, 44 senedir çilemi çekip, beni yedirip büyüten, animasyon bölümünü bitirince ne olacağımdan uzun süre endişe duyan ama sonunda benimle gurur duyan canım annem, **Senay Kartal**'a çok teşekkür ederim. Pandeminin ortasında, dört duvara bakarken gökten düşüp hayatıma ışık saçan **Hkande**'ye ve bana bu yetenekleri ve güzellikleri veren **evrendeki tüm tanrılara ve güçlere** çok ama çok teşekkür ederim.

10/12/2021

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

..... (İmza)

Ayçe KARTAL

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI ..... **i**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ..... **ii**

ÖZET ..... **iii**

ABSTRACT ..... **iv**

ÖNSÖZ ..... **iv**

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ ..... **vi**

İÇİNDEKİLER ..... **vii**

GÖRSELLER DİZİNİ ..... **ix**

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ ..... **xxvii**

GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ESTETİK **7**

1.1. Düşünsel Boyutta Estetik **7**

1.2. Bilimsel Boyutta Estetik **11**

1.3. Estetik ve Enteresan **14**

İKİNCİ BÖLÜM

2. İLLÜSTRASYON **24**

2.1. İllüstrasyon Tarihine Genel Bakış **24**

2.2. İllüstratif Dilde Enteresana Giden Yol **39**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ANİMASYON SİNEMASI..... 52

3.1. Animasyon Sinema Tarihine Genel Bakış..... 52

3.2. İki Boyutlu Çizim Animasyon Sinemasında İllüstratif Malzeme, Teknik, Dil ve Enteresanlık Problemi..... 54

3.3. Türkiye'de 2 Boyutlu Çizim Animasyon Sinemasında İllüstratif Malzeme, Teknik, Dil ve Enteresanlık Problemi..... 78

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. ARAŞTIRMACI TARAFINDAN SANATTA YETERLİLİK DÖNEMİNDE ÇALIŞILAN 2 BOYUTLU ÇİZİM ANİMASYON KISA METRAJ FİLM PROJELERİ İÇİN İLLÜSTRATİF MALZEME TEKNİK VE DİLDE FARKLI, YENİ VE ENTERESANI ARAYAN DENEMELER..... 105

4.1. Deneme, Proje 1..... 105

4.2. Deneme, Proje 2..... 115

SONUÇ..... 126

KAYNAKÇA..... 128

ÖZGEÇMİŞ..... 138

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Leonhard Euler**,** "Euler Formülü", 1748 (https://www.bbc.com/news/science-environment-26151062 Erişim Tarihi: 28.09.2019) 13

Görsel 1.2. Pablo Picasso, "Science and Charity", 1897 (https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5063546/ Erişim Tarihi: 05.09.2019) 17

Görsel 1.3. Pablo Picasso, "The Tragedy", 1903 (https://www.nga.gov/features/slideshows/pablo-picasso-the-tragedy.html (Erişim Tarihi: 05.09.2019) 18

Görsel 1.4 Pablo Picasso, "Les Demoiselles d'Avignon",1907 (https://www.moma.org/collection/works/79766 Erişim Tarihi: 06.09.2019) 18

Görsel 1.5. A. Aravena,"Half a goodhouse", 2016, Şili (https://www.archdaily.com/797779/half-a-house-builds-a-whole-community-elementals-controversial-social-housing Erişim Tarihi: 06.09.2019) 20

Görsel 1.6. İsimsiz Yaratık, Kişisel evraklar ve enstitüsü (https://sites.google.com/site/funusimaginariumhjemmeside/beckwerkhistory/non-identities-2001-2010 Erişim Tarihi:08.09.2019) 20

Görsel 1.7. İsimsiz Yaratık, The Scorpions, The film producer, The princess, (httpss://sites.google.com/site/funusimaginariumhjemmeside/beckwerkhistory/non-identities-2001-2010 Erişim Tarihi: 07.09.2019) 21

Görsel 1.8. İsimsiz yaratık yazar Brandt kişiliğinde, 2001 (httpss://sites.google.com/site/funusimaginariumhjemmeside/beckwerkhistory/non-identities-2001-2010 Erişim Tarihi: 07.09.2019) 22

Görsel 1.9. Bvulgari mankeni SophiaHadjipanteli, sokakta başladığı varsayılan 'tek kaş' akımın duvar üzerindeki örneği. (https://www.instagram.com/sophiahadjipanteli/?hl=en. Erişim Tarihi: 10.10.2019) 23

Görsel 2.1. Mısır parşömenleri, Papyrus of Ani, M.Ö.1420. (https://www.dkfindout.com/us/history/ancient-egypt/journey-dead/ Erişim Tarihi:erişim: 01.11.2019).....25

Görsel 2.2. Exekias, ölülere ait külleri saklama küpü, M.Ö.530 Antik Yunan, Achilles ve Ajax'ın oyunlarının resmedilmesi (http://arthistoryresources.net/greek-art-archaeology-2016/archaic-BF-exekias-achilles.html (Erişim Tarihi:01.11.2019).....26

Görsel 2.3. Veba salgınında ölenlerin gömülmesini konu edinen bir illüstrasyon, 1349. (https://www.npr.org/sections/goatsandsoda/2017/08/18/542435991/those-iconic-images-of-the-plague-thats-not-the-plague Erişim Tarihi:11.10.2019).....27

Görsel 2.4. Michelangelo, "Sistinea Şapeli", duvar ve tavan illüstrasyonları, Vatikan Kilisesi. 1508-1512. (https://news.yahoo.com/the-sistine-chapel-has-a-problem--and-it-s-you-222327807.html Erişim Tarihi: 11.10.2019).....27

Görsel 2.5. William Hogarth, "A Rake's Progress", 1734 yılında gravür olarak yapılmış 1735 yılında basılarak çoğaltılmış 8 hikayeden oluşan çalışma(sol). "TheOrgy", detay(sağ). (https://www.pinterest.com/pin/232990980699551028/ Erişim Tarihi: 12.11.2019).....28

Görsel 2.6. Felix O. C. Darley, Charles Dickens'ın "Great Expectations, Household Edition" vol.2 kitabı için Felix O. C. Darley tarafından gravür tekniği ile yapılmış bir illüstrasyon, 1861. (http://www.victorianweb.org/art/illustration/darley/10.html Erişim Tarihi: 12.11.2019).....29

Görsel 2.7. Walter Crane, "Beauty and the Beast", chromoxylographic(renkli ahşapbaskı), 1874. (https://archive.org/details/beautybeast00cra Erişim Tarihi: 03.10.2019).....29

Görsel 2.8. Thomas Nast,"Harper's Weekly" gazetesi için yaptığı kapak illüstrasyonu, (sol), 1874. Thomas Nast, "Santa Claus", Santa'nınilk kez bir karakter olarak illüstreedildiği Harper's Weekly gazetesi (sağ), 1881. (https://cartoons.osu.edu/digital_albums/thomasnast/santa_claus.htm Erişim Tarihi: 03.10.2019).....30

Görsel 2.9. Johnz Held Jr., Life dergisi, stilize illüstrasyon tarzına örnek dergi kapağı çalışması (sol),1925. (https://www.pinterest.com/pin/467670742537616444/ erişim: 04.11.2019). Dean Cornwell,yağlıboya illüstrasyon örneği, (ortada),1922. (https://fineartamerica.com/featured/the-red-shawl-dean-cornwell.html erişim: 04.11.2019). Rose O'Neill, ünlü Kewpie karakterleri, (sağda) , 191.7 https://historicmissourians.shsmo.org/historicmissourians/name/o/oneill/index.html Erişim Tarihi: 04.11.2019).....31

Görsel 2.10. Gustaf Tenggren, "Pamuk Prenses ve Pinokyo" animasyon filmleri için illüstrasyon çalışması, 1937. (https://www.pinterest.com/pin/504755070729940941/ Erişim Tarihi: 07.11.2019).....32

Görsel 2.11. Heinz Edelmann, "YellowSubmarine" animasyon çalışmasından illüstratif örnek, 1968. (https://www.independent.co.uk/news/obituaries/heinz-edelmann-illustrator-who-helped-to-create-the-psychedelic-landscape-of-the-beatles-film-yellow-1767253.html Erişim Tarihi: 07.11.2019).....33

Görsel 2.12. Ralph McQuarrie , Star Warsfilmi için konsept çalışmaları, 1975. (https://www.iamag.co/star-wars-the-art-of-ralph-angus-mcquarrie-100-concept-art/ Erişim Tarihi:07.11.2019).....34

Görsel 2.13. Marshall Arisman, magazin illüstrasyonu, "Reagan ve Latin America", (sol), 1984. (https://nicholauspatnaude.com/2012/05/08/marshall-arisman-nuclear-police-sketch/ erişim: 07.11.2019). Gary Panter, The Asshole magazin, (sağ), 1979. (https://www.sweetbooks.com/pages/books/SKB-16710/gary-panter/the-asshole-a-parable Erişim Tarihi:07.11.2019).....35

Görsel 2.14. Allan Moore, "Watchmen" çizgi romanından örnek, 1986. (https://www.thecomicbookconnection.com Erişim Tarihi: 01.10.2019) 36

Görsel 2.15. Dave McKean, karışık teknik poster, (solda), 2004. DaveMcKean, karışık teknik çizgi roman kapak çalışmasından örnek. (sağda), 1991. (https://www.davemckean.com/portfolio/ Erişim Tarihi: 03.10.2019).36

Görsel 2.16. Peter de Seve, New Yorker dergisi için tasarladığı kapaklardan birisi (solda), 1995. (https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2016-12-05 erişim: 04.10.2019)Peter de Seve, "Ice Age" filmi,

Scrat karakteri
tasarımı.(https://www.pinterest.com/pin/312015080407211378/ Erişim Tarihi: 05.10.2019).....37

Görsel 2.17. Jamie Hewlett, Tank Girl dergisinden kapak örneği,(solda),2008. (https://www.yaconic.com/comic-tank-girl/ erişim:07.10.2019
Jamie Hewlett, Gorillaz grubu için yaptığı animasyon serisinden örnek (sağda) (https://www.newsarama.com/33982-report-jamie-hewlett-developing-gorillaz-tv-series.html Erişim Tarihi:07.10.2019) 38

Görsel 2.18. John Ormsbee Simonds'un 48 farklı çizgi önerisi. (https://www.3dmalz.com/linhas-john-de-simonds
Erişim Tarihi: 16.09.2019).....41

Görsel 2.19. Robin Elley, "SilentRespiration", 62x46cm, yağlıboya, 2012. (https://www.robineley.com/singularity?pgid=j9c8nqtv-216e3d30-5b14-4b76-aff7-c1707893ec7b Erişim Tarihi: 10.10.2019) 44

Görsel 2.20. Uygulama geliştiricileri tarafından Art Rage ve Procreate programlarında yapılmış dijital yağlıboya çalışmalarından farklı fırçaların etkilerine örnekler, 2014 (www.artrage.com Erişim Tarihi:29.09.2019).....45

Görsel 2.21. Antony Micallef, "安東尼·麥克勒夫" Farklı araç ve stillerle aynı tuvalüzerinde yapılan yağlıboya örneği, 165x142, 2015. (https://antonymicallef.com/current-paintings/
Erişim Tarihi: 21.10.2019).....46

Görsel 2.22. Roberto Renato Miaz, "Lady J", tuval üzeri yağlıboya, 162x130cm. Farklı araç ve stillerle yapılan yağlıboya örneği, 2014 (https://www.miazbrothers.com/paintings?lightbox=dataItem-jwzbuo612 Erişim Tarihi:23.10.2019).....47

Görsel 2.23. Silvio Giannini, "The Iron Cage", Farklı malzemelerle yapılan eserlere örnek. Kağıt üzerine kömürkalem ve pastel 2018-2019. (https://www.silviogiannini.com/gallery/the-iron-cage/ Erişim Tarihi: 02.09.2019) 48

Görsel 2.24. Nikos Gyftakis, "Self Portrait", Farklı malzeme ve stillerle yapılan eserlere örnek.Tuval üzeri yağlı pastel, 160x120cm., 2016. (http://nikosgyftakis.com/work/ Erişim Tarihi: 02:09.2019).....49

Görsel 2.25. Uygulama geliştiricileri tarafından, Procreate programı kullanılarak yapılan linol baskı etkisi veren illüstrasyon örneği. (https://procreate.art/showcase Erişim Tarihi:29.09.2019) 50

Görsel 2.26. Uygulama geliştiricileri tarafından Procreate programı kullanılarak üretilmiş mürekkep ve fırça etkisi veren illüstrasyon örneği. (https://procreate.art/showcase Erişim Tarihi: 29.09.2019) 51

Görsel 3.1. Praxinoscopeçalışma prensibini gösteren bir illüstrasyon (https://en.m.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope#/media/File%3ALanature 1882_praxinoscope_projection_reynaud.png Erişim Tarihi: 01.11.2019) 52

Görsel 3.2. "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filminden kağıt üzerine kalemle çizilmiş birkare (en üstte), mürekkepli kalemle asetat üzeri kontürlenmiş animasyon karesi(ortada), asetat üzerine guaj boya ile boyanmış animasyon karesi(en altta) (https://www.dailymail.co.uk/news/article-5164075/Snow-White-Seven-Dwarfs-sketches-auction-NYC.html Erişim Tarihi: 30.10.2019)..... 55

Görsel 3.3. Disney, W.(Yapımcı) ve Feguson, N. Hee,T., Jackson, W.(Yönetmen). (1940). Pinokyo. [Film]. ABD: Walt Disney Productions (solda). Disney,W.(Yapımcı), Berman, T., Rich, R., Stevens, A.(Yönetmen). 1981. The fox and the Hound. ABD: Walt Disney Productions (sağda). (https://www.disneyanimation.com/studio/our-films Erişim Tarihi: 30.10.2019) 56

Görsel 3.4. Disney,W.(Yapımcı) ve Cotrell W., Hand, D. (Yönetmen). (1937). Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler. [Film]. ABD:Walt Disney Productions (solda). Do, D. (Yönetmen). 2018. Funan. [Film]. (sağda). Fransa, Belçika, Lüksemburg, Kamboçya, Reunion, ABD: LesFilmsD'Ici. (https://www.imdb.com/title/tt0029583/ erişim:04.11.2019) (https://www.imdb.com/title/tt6342440/ Erişim Tarihi:04.11.2019).... 57

Görsel 3.5. Victor, N. (Yapımcı) veKodama, K. (Yönetmen). (1990). City Hunter . [Film]. (solda). Japonya: Sunrise.Fernandez, L. (Yapımcı) ve Amaros, H. (Yönetmen). (1990). Despertaferro.[Film]. (ortada).İspanya/Almanya: Equip Produccions.Teresak, V. (Yapımcı) ve Blazekoviç, M. (Yönetmen). (1990). TheMagician Hat. [Film]. (sağda) Yugoslavya: Croatia Film. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 04.11.2020) 58

Görsel 3.6. Phillips, R. (Yapımcı) ve Phillips, R. (Yönetmen). (1991). Hans and the Silver Skates. [Film]. (solda). Avustralya: Burbank AnimationStudios. Lyons, R. (Yapımcı) ve Gemes, J.(Yönetmen). (1991). The Princess and the Goblin. [Film]. (ortada). İngiltere/Macaristan: SiriolProductions. Bluth, D. (Yapımcı) ve Bluth, D. (Yönetmen). (1991). Rock a Doodle. [Film]. (sağda). İrlanda: Goldcrest Films International. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc *Erişim Tarihi:*04.11.2020) 58

Görsel 3.7. Ashman, H. (Yapımcı) veTruosdale, G. (Yönetmen). (1991). Beauty and the Beast. [Film]. (solda). ABD: Walt Disney Productions. Dennis, L. (Yapımcı) ve Saito, H. (Yönetmen). (1992). Comet in Moominland. [Film]. (ortada). Finlandinya,-Japonya: Studio Telescreen Japan.Shah, K. (Yapımcı) veMohan, R. (Yönetmen). (1992). Ramayana. [Film]. (sağda). Hindistan: Nippon Ramayana Film Co. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 04.11.2020) 59

Görsel 3.8. Pettigrew, J. (Yapımcı) ve Arioli, D. (Yönetmen). (1993). David Copperfiel. [Film]. (solda). Kanada: CineGroupe. Rich, R. (Yapımcı) ve Rich, R. (Yönetmen). (1994). SwanPrincess. [Film]. (ortada). ABD: Nest Family Entertainment.Ishikawa, M. (Yapımcı) veOshii M. (Yönetmen). (1995). Ghost in the Shell. [Film]. (sağda). Japonya: Kôdansha. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 04.11.2020) 59

Görsel 3.9. Hahn, D. (Yapımcı) veTrousdale, G. (Yönetmen). (1996). The Huntchback of Notre Damme. [Film]. (solda). ABD: Walt Disney Animation Studios.Suziki,T.(Yapımcı) ve Miyazaki, H. (Yönetmen). (1997). PrincessMononok. [Film]. (ortada). Japonya: Dentsu Music andEntertainment.Lee, C. (Yapımcı) ve Wang, S. (Yönetmen). (1998). Grandmaand Her Ghosts. [Film]. (sağda). Tayvan: Plus One Entertainment. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 04.11.2020) 59

Görsel 3.10. Bossi, P. (Yapımcı) ve Olivieri, C. (Yönetmen). (1998). Dibu:LaPelicul. [Film]. (solda). Arjantin: Buena Vista Pictures. Ferguson, H. (Yapımcı)

ve Jafelice, R. (Yönetmen). (1999). Babar. [Film]. (ortada). Kanada: Nelvana.Matsusako, Y. (Yapımcı) ve Yuyama, K. (Yönetmen). (2000). Pokemon 3. [Film]. (sağda). Japonya: 4 Kids Entertainment. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 05.11.2020) 59

Görsel 3.11. Fares, M. (Yapımcı) veManuli, G. (Yönetmen). (2001). Aida of the Trees. [Film]. (solda). İtalya: LanternaMagica. Mzark, T. (Yapımcı) ve Sharbaji A. (Yönetmen). (2001). TheJar: A TaleFromthe East. [Film]. (ortada). Suriye: Star Animation. Suziki, T. (Yapımcı) ve Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001). SpiritedAway. [Film]. (sağda). Japonya: Tokuma Shoten. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 05.11.2020) 60

Görsel 3.12. Cha, S. (Yapımcı) ve Lee, S. (Yönetmen). (2002). My Beautiful Girl Mari. [Film]. (sağda). Güney Kore: Ipictures.Acosta, A. (Yapımcı) ve Padron, J. (Yönetmen). (2003). MoreVampires in Havana. [Film]. (ortada). Küba: Iskra S. L. Fuentes, F. (Yapımcı) ve Couturier, A. (Yönetmen). (2003). Magos y Gigantes. [Film]. (sağda). Meksika: Anima Estudios. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 05.11.2020) 60

Görsel 3.13. Tamm, K. (Yapımcı) ve Jantis, K. (Yönetmen). (2004). Frank&Wendy. [Film]. (solda). Estonya: EestiJoonisfilm. Brooks, J. (Yapımcı) veSilverman, D. (Yönetmen). (2007). The Simpsons Movie. [Film]. (ortada). ABD:Twentieth Century Fox.Attia, H. (Yapımcı) ve Belhedi, A. (Yönetmen). (2008). Les Naufragés de Carthage. [Film]. (sağda). Tunus: Cinétéléfilms. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 06.11.2020) 60

Görsel 3.14. Paur, F. (Yapımcı) ve Liu S. (Yönetmen). (2009). Hulk. [Film]. (solda). ABD: MLG Productions 6. Chomet, S. (Yönetmen). (2010). The Illusionist. [Film]. (ortada). Fransa: Sony Pictures Classics.Aguirrezabala, E. (Yapımcı) ve Ferreras I. (Yönetmen). (2011). Wrinkles. [Film]. (sağda). İspanya: Cromosoma TV Produccions. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=19

90-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 06.11.2020) 60

Görsel 3.15. Nagano, M. (Yönetmen). (2012). Gothicmade. [Film]. (solda). Japonya: Kadokawa Shoten Publishing Co.Cho, Y. (Yapımcı) ve Yeon, S. (Yönetmen). (2013). TheFake. [Film]. (ortada). Kore: StudioDadashow.Ghazaryan, K. (Yapımcı) ve Sahakyants, D. (Yönetmen). (2014). Anahit. [Film]. (sağda). Ermenistan: Sahakyants Production. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 06.11.2020) 61

Görsel 3.16. Boëffard, P. (Yapımcı) ve Ocelot, M. (Yönetmen). (2018). Dilili in Paris. [Film]. (solda). Fransa: Nord-OuestFilms. Kallaellis, V. (Yapımcı) veErnits, H. (Yönetmen). (2019). Lotte and the Lost Dragons. [Film]. (ortada). Estonya: Rija Films.Anderson, K. (Yapımcı) ve Rycker, P. (Yönetmen). (2019). PrincessEmmy. [Film]. (sağda). Fransa-İngiltere: Animationsfabrik. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 07.11.2020) 61

Görsel 3.17. Jerrica, C. (Yapımcı) ve Chaye,R. (Yönetmen). (2020). Calamityuneenfancede Martha JaneCannary. [Film]. (solda). Danimarka/Fransa: Maybe Movies. Burinner, D. (Yapımcı) ve Aubier, S. (Yönetmen). (2020). ChienPourri. [Film]. (ortada). Finlanda-İzlanda-Fransa: Folivari. Podesta, R. (Yapımcı) ve Miranda, P. (Yönetmen). (2020). A ilhadosIlu. [Film]. (sağda). Brezilya: Mandra Filmes. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 07.11.2020) 61

Görsel 3.18. Schmit, L. (Yapımcı) ve Han, K. (Yönetmen). (2021). TheWitcher. [Film]. (solda). Kore-ABD: Studio Mir. Sugitani, Y. (Yapımcı) ve Maeda, M. (Yönetmen). (2021). Shin Evangelion Gekijôban. [Film]. (ortada). Japonya: Khara Corporation. Doppfer, J. (Yapımcı) ve Rana, T. (Yönetmen). (2021). Charlotte. [Film]. (sağda). Fransa-Kanada: JanuaryFilms. (https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc Erişim Tarihi: 07.11.2020) 61

Görsel 3.19. Osamu, T. (Yapımcı) ve Yamamoto, E., (Yönetmen). (1973). Bella Donna of Sadness. [Film]. Japonya: Spectre Vision. (https://www.imdb.com/title/tt0071203/ Erişim Tarihi: 10.11.2019) ... 64

Görsel 3.20. Plympton, B. (YapımcıveYönetmen). (2013). Cheatin'. [Film]. ABD: PlymptonStudios. (https://www.imdb.com/title/tt2361846/ Erişim Tarihi: 10.11.2019) 65

Görsel 3.21. Kurosaka, K. (Yönetmen). (2010). Midori-ko. [Film]. Japonya: Mistral Japan. (http://sockshare.unblckd.pro/watch/ Erişim Tarihi: 11.10.2019) 66

Görsel 3.22. Laudenbach, S. (Yönetmen). (2016). The Girl Without Hands. [Film]. Fransa. ABD: Les Films Sauvages.(https://www.imdb.com/title/tt5698496/ Erişim Tarihi: 12.11.2019) 67

Görsel 3.23. Welchma, H. veKobiela, D.(Yönetmenler), (2016) Loving Vincent. [Film]. Polonya, İngiltere-İsviçre- ABD- Hollanda: BreakThruProduction. (https://www.imdb.com/title/tt3262342/ Erişim Tarihi: 14.11.2019) 68

Görsel 3.24. Petrov, A. (Yönetmen). (1999). Old man and the sea. [Film]. Rusya, Kanada, Japonya: DentsuTec.(https://www.youtube.com/watch?v=NNCxNntn2yc&t=660s Erişim Tarihi:01.07.2021) 70

Görsel 3.25. Petrov, A. (Yönetmen). (2006). Moya Iyubov. [Film]. Rusya- Japonya: Dentsu Tec. (https://www.youtube.com/watch?v=g5sHEjOF1SA erişim: 01.07.2021) 70

Görsel 3.26. Pierce, J. (Yönetmen). (2009). A Family Portrait. [Film]. İngiltere: Channel4- UK Film. (https://vimeo.com/24697169 Erişim Tarihi: 01.07.2021) 71

Görsel 3.27. Jacobs, D. (Yönetmen). (2014). The Bigger Picture. [Film].İngiltere: NFTS. (https://www.dragonframe.com/blog/jacobs-the-bigger-picture/#iLightbox[gallery-1]/0 Erişim Tarihi: 01.07.2021) 72

Görsel 3.28. Vidackovi, D. (Yönetmen). (2017). Jus tSwimming. [Film]. Hırvatistan: Bonobostudio. (https://bonobostudio.hr/en/distribution/just-swimming Erişim Tarihi:01.07.2021) 73

Görsel 3.29. Svirsky, S. (Yönetmen). (2021). Vadim On a Walk. [Film]. Rusya: School Studio Shar. (https://vimeo.com/507085625 Erişim Tarihi: 2.07.2021) 74

Görsel 3.30. Mielgo, A. (Yönetmen). (2019). The Witness. [Film]. ABD: Blur Studios,Netflix. (https://www.imdb.com/title/tt9788486/ Erişim Tarihi:14.11.2019) 76

Görsel 3.31. Mielgo, A. (Yönetmen). (2019). The Witness. [Film]. ABD: Blur Studios,Netflix. (https://www.imdb.com/title/tt9788486/ Erişim Tarihi:14.11.2019) 77

Görsel 3.32. Mielgo, A., yağlı boya çalışmaları. Sağ taraftaki iç mekan çalışması The Witness filminde kullanılan mekanlardan birisidir. (http://www.albertomielgo.com/oilpainting Erişim Tarihi: 14.11.2019)77

Görsel 3.33. Pasin, D. (Yönetmen). (1988). Dede Korkut, Boğaç Han Destanı. [Film]. Türkiye: Pasin-Benice. (https://www.youtube.com/watch?v=jnFNSIXw_P4 Erişim Tarihi: 06.07.2021) 79

Görsel 3.34. Emirosmanoğlu, A. (Yönetmen). (2003). Binbirgece Masalları. [Film]. Türkiye:Elif Video Animasyon Stüdyoları. (https://www.youtube.com/watch?v=CJAuF44RK98 Erişim Tarihi: 06.07.2021) 79

Görsel 3.35. Bal, O. (Yönetmen). 2005. Çanakkale Geçilmez. [Film]. Türkiye:AbrekDüşlerevi. (https://www.youtube.com/watch?v=8iznYqyRD_8 Erişim Tarihi: 06.07.2021) 79

Görsel 3.36. Halife, U. (Yapımcı) ve Al-ani, O. (Yönetmen). (2009). Zeytin'in Hayali. [Film]. Türkiye: Pinema. (https://www.dailymotion.com/video/xj4f0n Erişim Tarihi: 06.07.2021) 80

Görsel 3.37.Hünal, C.(Yapımcı) ve Hünal,K. (Yöntmen). (2010). Kayıp Armağan. [Film]. Türkiye: SobeeStudios. (https://www.youtube.com/watch?v=vs_R3sQm5Yc Erişim Tarihi: 06.07.2021) 80

Görsel 3.38. Konyalı, E., Tiryaki. M.(Yönetmen). (2013). Ayas. [Film]. Türkiye: BKM Film. (https://www.youtube.com/watch?v=xvKF6F2Dj5Y Erişim Tarihi: 06.07.2021) 80

Görsel 3.39. Şener, S. (Yönetmen). (2019). Güzel Aşk. [Film]. Türkiye: Şener Yapım. (https://www.beyazperde.com/filmler/film-279690/fragman-19554537/ Erişim Tarihi:06.07.2021) 81

Görsel 3.40. Gökçe, M. (Yönetmen). (2020). Maceracı Yüzgeçler: Büyük Gösteri. [Film]. Türkiye: Minika. (https://www.youtube.com/watch?v=xvKF6F2Dj5Y Erişim Tarihi: 06.07.2021) 81

Görsel 3.41. Erez C. ve Erez, M. (Yönetmenler). (2002). Le ministrefélicité. [Film]. Fransa: Entracte Productions. (https://animasyonunkadinlari.org/meral-erez/ Erişim Tarihi:06.07.2021) 83

Görsel 3.42. Meydan, A. (Yönetmen). (2005). Uzakdoğu. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF Animasyon Bölümü. (http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/uzakdogu.html Erişim Tarihi: 06.07.2021) 83

Görsel 3.43. Candaş, Ş. (Yönetmen). (2005). Bilinçaltı. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=RuaBnVvzUlQ Erişim Tarihi: 06.07.2021) 83

Görsel 3.44. Sarışen, A. (Yönetmen), (2015). İstendik. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=MGXyfDLw48Q&t=78s Erişim Tarihi: 06.07.2021) 84

Görsel 3.45. Köksal, C. (Yönetmen). (2004). Yetenekli Bay Köksal. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=v94BZi1cQUE Erişim Tarihi: 06.07.2021) 85

Görsel 3.46. Çavdar, Y. (Yönetmen). (2004). Oyun Bitti. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=rpeuBcRmV_s Erişim Tarihi: 06.07.2021) 85

Görsel 3.47. Soyer, E. (Yönetmen). (2004). Elma Ağacı. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü.

(https://www.youtube.com/watch?v=ItA8qAHimdo
Erişim Tarihi: 07.07.2021) 85

Görsel 3.48. Balki, O.(Yönetmen). (2005). Porselen Balık. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.
(https://www.youtube.com/watch?v=Bgxe0rrPhWk&t=75s) 86

Görsel 3.49. Tabak, A. (Yönetmen). (2007). Frox. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü.
(https://www.youtube.com/watch?v=ZiOlO9XeM0k
Erişim Tarihi: 06.07.2021) 86

Görsel 3.50. Türköne, A., Koç, C., Atan , U. (Yönetmenler). (2007). Kelle Koltuk. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi , GSF, Animasyon Bölümü.
(https://www.youtube.com/watch?v=_KaFBZKkUJk
Erişim Tarihi: 06.07.2021) 86

Görsel 3.51. Çevik, R. (Yönetmen). (2007). Yağmur Makamı. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi GSF Animasyon Bölümü.
(http://www.animasyongastesi.com/yagmur-makami/
Erişim Tarihi: 06.07.2021) 87

Görsel 3.52. Başar, U. (Yönetmen). (2008). Meşe. [Film]. Türkiye: Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, GrafikBölümü.
(https://www.youtube.com/watch?v=rHhFeKjR_m4
Erişim Tarihi: 06.07.2021) 87

Görsel 3.53. Okur, G. ve Tarsus, D. (Yönetmenler). (2009). Dalga Teorisi. [Film].Türkiye: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
(http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/dalgateorisi.html Erişim Tarihi: 06.07.2021) 87

Görsel 3.54. Vardar, S. (Yönetmen). (2010). Gibi. [Film].Türkiye: Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Çizgi Film Bölümü.
(https://www.youtube.com/watch?v=iEKnovT8cs4
Erişim Tarihi: 06.07.2021) 88

Görsel 3.55. Asena, N. (Yönetmen). (2010). İstanbul'da Sıradan Bir Gün. [Film]. Türkiye: Canlandıranlar Yetenek Kampı.
(https://www.youtube.com/watch?v=mg4Be6rYJMk
Erişim Tarihi: 06.07.2021) 88

Görsel 3.56. Şen,A. ve Baykara, E., (Yönetmenler). (2010). Kayıp. [Film].Türkiye: Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Çizgi Film Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=VWGCzIeK6pQ Erişim Tarihi: 06.07.2021) 88

Görsel 3.57. Çizer, M. (Yönetmen). (2010). TheKurban. [Film].Türkiye: Atatürk Üniversitesi, GSF, Grafik Tasrım Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=Yree0sz4eBI Erişim Tarihi: 06.07.2021) 89

Görsel 3.58. Başar, A. (Yönetmen). (2011). Frame. [Film]. Türkiye: Bilkent Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=vhgM5BkSym4&t=155s Erişim Tarihi: 06.07.2021) 89

Görsel 3.59. Yalın, S. (Yönetmen). (2011). Zafiyet. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://vimeo.com/31419951 Erişim Tarihi: 06.07.2021) 89

Görsel 3.60. Dikmen, I. (Yönetmen). (2012). İçine kaçan kız. [Film]. Türkiye: Canlandıranlar Yetenek Kampı. (https://www.youtube.com/watch?v=Ye02g00NVxI Erişim Tarihi: 06.07.2021) 90

Görsel 3.61. Tugen, M. (Yönetmen). (2013). Kanatlarıolmayankuş. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=-lQDGrLHyS8 Erişim Tarihi: 06.07.2021) 90

Görsel 3.62. Koçak, Z. (Yönetmen). (2013). Tiktok. [Film]. Türkiye-ABD: Kişisel yapım. https://www.youtube.com/watch?v=CrMUy3ZKzio Erişim Tarihi: 06.07.2021) 90

Görsel 3.63. Vatansevrer, V. (Yönetmen). (2013). Haykırışa Serzeniş. [Film].Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/haykirisaserzenis.html Erişim Tarihi: 06.07.2021) 91

Görsel 3.64. Çevik, R. (Yönetmen). (2013). İrfan. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. https://vimeo.com/66491153 Erişim Tarihi:06.07.2021) 91

Görsel 3.65. Oruç, A.,Turan, A. ve Gülmez**,** T. (Yönetmenler). (2013). Face of Truth. [Film]. Türkiye: Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Çizgi Film Bölümü. https://canlandiranlar.com/en/film/face-of-truth/ Erişim Tarihi: 06.07.2021).....91

Görsel 3.66. Tuğrul, A. ve Berk, A. (Yönetmenler). (2014). ErtesiGün. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF,Animasyon Bölümü. https://www.youtube.com/watch?v=BVCknYHlgbM Erişim Tarihi: 06.07.2021).....92

Görsel 3.67. Sevindi, K. (Yönetmen). (2014). Kafa. [Film]. Türkiye: Kişisel Yapım-TC. Kültür Bakanlığı. (https://vimeo.com/1390635773 Erişim Tarihi: 06.07.2021).....92

Görsel 3.68. Şanlı, C. (Yönetmen). (2014). Yardım Eli. [Film].Türkiye: Marmara Üniversitesi, Radyo TV SinemaBölümü. https://vimeo.com/90098895 Erişim Tarihi: 06.07.2021).....92

Görsel 3.69. Demircan, E. (Yönetmen). (2015). A Brief History of Public Transportation. [Film].Türkiye: Marmara Üniversitesi, İletişimFak., Halkla İlişkiler Bölümü. (https://vimeo.com/111515886 Erişim Tarihi:: 06.07.2021).....93

Görsel 3.70. Haliloğlu, B. (Yönetmen). (2015). Bencil Bey. [Film].Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://vimeo.com/247592947 Erişim Tarihi: 06.07.2021).....93

Görsel 3.71. Vatansever, M. (Yönetmen). (2015). İmtiyazmuhakemesi. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. https://vimeo.com/126619837 Erişim Tarihi: 06.07.2021).....93

Görsel 3.72. Karadağlı, E. (Yönetmen). (2015). AşırıMuhteşem. [Film]. Türkiye: Yaşar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.(https://www.youtube.com/watch?v=KT4uIJ5FoTk Erişim Tarihi: 06.07.2021).....94

Görsel 3.73. Kırca, P. (Yönetmen). (2015). Memento Mori. [Film]. Türkiye: Bilkent Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=1m4NPqYmujE Erişim Tarihi: 06.07.2021).....94

Görsel 3.74. Balcı, M. (Yönetmen). (2015). Merkür. [Film]. Türkiye: Sabancı Üniversitesi, GörselSanatlar ve Görsel İletişimTasarımı. https://vimeo.com/159791789 Erişim Tarihi: 06.07.2021).....94

Görsel 3.75. Erkan, C. ve Toprak, S. (Yönetmenler). (2015). Guguk Kuşu. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://vimeo.com/359469562 Erişim Tarihi:06.07.2021) 95

Görsel 3.76. Kırca, P. (Yönetmen). (2015). One Moonless Night. [Film]. Türkiye: Bilkent Üniversitesi, Grafik Tasarım. (https://vimeo.com/162165842 Erişim Tarihi:: 06.07.2021).....95

Görsel 3.77. Erel, B. (Yönetmen). (2017). Hanım Hanımın Maceraları.[Film]. Türkiye: Marmara Üniversitesi, Radyo Televizyon Sinema Bölümü. https://vimeo.com/206265632 Erişim Tarihi: 06.07.2021).....95

Görsel 3.78. Aslan, S. ve Toygun, V. (Yönetmenler). (2020). The Social Family. [Film]. Türkiye: Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Çizgi Film Bölümü. (https://vimeo.com/159791789 Erişim Tarihi: 06.07.2021) 96

Görsel 3.79. Kırca, P. (Yönetmen). (2020). Mikroskritler. [Film]. Türkiye: Kişisel Yapım. (https://vimeo.com/48642293, Erişim Tarihi: 17.07.2020).....96

Görsel 3.80. Yüzgül, D. (Yönetmen). (2002). Aquarium. [Film]. Çek Cumhuriyeti: Film School Zlin. (https://vimeo.com/4103825 Erişim Tarihi: 06.07.2021).....97

Görsel 3.81. Menken, Ö. (Yönetmen). (2009). Karga Leşi. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=3bfjVoSa0ac Erişim Tarihi: 06.07.2021).....97

Görsel 3.82. Livaoğlu, M. (Yönetmen). (2010). Döngü. [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=DZ2oykkHgOc Erişim Tarihi: 06.07.2021).....98

Görsel 3.83. Karabey, H. ve Göz, A.(Yönetmen). (2011). Hiçbir Karanlık Unutturamaz. [Film]. Türkiye: Aslı Film. (https://vimeo.com/84464153, Erişim Tarihi: 17.07.2020).....99

Görsel 3.84. Göz, A. (Yönetmen). (2009). Kısır Döngü. [Film] .Türkiye: Kişisel Yapım. (http://akselzeydangoz.com/tr/cercle-vicieux-vicious-circlecercle-vicieux-kisir-dongu/, Erişim Tarihi: 17.07.2020) 99

Görsel 3.85. Zeber, E. (Yönetmen). (2011). Hergele. [Film]. (2011). Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com/watch?v=GOJFATvUDWA Erişim Tarihi: 06.07.2021) 100

Görsel 3.86. Akarsu, Ö. (Yönetmen). (2019). Territorrium. [Film]. Belçika: Royal Academy of Fine Arts Gent. (https://vimeo.com/ozgeakarsu Erişim Tarihi: 06.07.2021) 101

Görsel 3.87. Beyoğlu, C. (Yönetmen). (2018.) The Round. [Film]. Avusturya: University of AppliedArtsVienna. https://vimeo.com/storykidstudio, Erişim Tarihi: 06.07.2021) 101

Görsel 3.88. Fırat A. (Yönetmen). (2020). Bilincin Ağırlığı. [Film]. İngiltere: Universityforthe Creative Arts, Animation Department. (https://vimeo.com/332215019 Erişim Tarihi:06.07.2021) 101

Görsel 3.89. Asena, N. (Yönetmen). (2015). Invisible Walls. [Film]. Türkiye: Canlandıranlar Yetenek Kampı. (https://vimeo.com/nurbanu Erişim Tarihi: 06.07.2021) 102

Görsel 3.90. Harmandar, Ç. (Yönetmen). (2015). Stretch . [Film]. Japonya: Tokyo Universityof Arts, Animation Department. (https://vimeo.com/249077633 Erişim Tarihi: 06.07.2021) 103

Görsel 4.1. Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen). (2017). Kötü Kız. [Film]. Fransa: Les Valseurs. (Kişisel arşiv) 107

Görsel 4.2. Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen). (2017).Kötü Kız. [Film]. Fransa: Les Valseurs. (Kişisel arşiv) 108

Görsel 4.3. Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen). (2017). Kötü Kız. [Film]. Fransa: Les Valseurs. (Kişisel arşiv) 109

Görsel 4.4. Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen). (2017). Kötü Kız. [Film]. Fransa: Les Valseurs. (Kişisel arşiv) 110

Görsel 4.5. Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen). (2017). Kötü Kız. [Film]. Fransa: Le Valseurs. (Kişisel arşiv)..... 111

Görsel 4.6. Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen). (2017). Kötü Kız. [Film]. Fransa: Les Valseurs. (Kişisel arşiv)..... 112

Görsel 4.7. Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen). (2017). Kötü Kız. [Film]. Fransa: Les Valseurs.(Kişisel arşiv)..... 113

Görsel 4.8. Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen). (2017). Kötü Kız. [Film]. Fransa: Les Valseurs. (Kişisel arşiv)..... 114

Görsel 4.9. Proje2 için Google map üzerinden bulunan Brezilya'da bir futbol sahası. (https://earth.google.com/web/ Erişim Tarihi: 08.01.2021)..... 117

Görsel 4.10. Megherbi, D. ve Pechberty, J., (Yapımcı), Kartal, A.(Yönetmen). (2021). I Gotta Look Good for the Apocalypse. [Film]. Fransa: Les Valseurs. (Kişisel arşiv) 118

Görsel 4.11. Proje2,kişisel olarak oynanmış VR oyunundan bir kare. 2021. (Kişisel arşiv) 118

Görsel.4.12. Proje2 için internet üzerinden bulunmuş bir metro fotografı. 2021. (https://www.pikrepo.com/fepkp/yellow-and-black-metro-station-stair= Erişim Tarihi: 14.01.2021)..... 118

Görsel 4.13. Proje2 için metro eskizi. (Kişisel arşiv) 119

Görsel 4.14. Ayçe Kartal, Proje2 metro yağlıboya illüstrasyou. 2021. (Kişisel arşiv)119

Görsel 4.15. Metro Exodus oyunundan Pekin metro istasyonuna ait birkare. 2021. (Kişiselarşiv) 119

Görsel 4.16. Megherbi, D., Pechberty, J. (Yapımcı) ve Kartal, A. (Yönetmen). (2021). I Gotta Look Good for the Apocalypse. [Film]. Fransa: LesValseurs. (Kişisel arşiv) 120

Görsel 4.17. Baby No No VR oyunundan bir kare. 2021. (https://www.youtube.com/watch?v=BhCu7UCj-1k Erişim Tarihi: 02.01.2021)..... 120

Görsel 4.18. Baby No No VR oyunundan bir kare. 2021. (https://www.youtube.com/watch?v=BhCu7UCj-1k Erişim Tarihi: 02.01.2021) 121

Görsel 4.19. Proje2 için internet üzerinden bulunan bir referans fotograflar. (https://www.hdwallpapers.in/sad_woman_in_bath_tub_4k_5k_hdwallpapers.html Erişim Tarihi: 12.02.2021) 121

Görsel 4.20. Proje2 için internet üzerinden bulunan bir referans fotograf. (https://unsplash.com/photos/eMU0tiQ0kCw Erişim Tarihi: 12. 02.2021) 121

Görsel 4.21. Ayçe Kartal, Proje2, Procreate uygulamasında yapılan illüstrasyon eskizi (Kişisel arşiv) 122

Görsel 4.22. Ayçe Kartal, Proje2, Procreate uygulamasında yapılan illüstrasyon eskizi. (Kişisel arşiv) 122

Görsel 4.23. Ayçe Kartal, Proje2, Procreate uygulamasında yapılan illüstrasyon eskizi. (Kişisel arşiv) 124

Görsel 4.24. Ayçe Kartal, Proje2, Procreate uygulamasında yapılan illüstrasyon eskizi. (Kişisel arşiv) 124

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

2BÇA: İki boyutlu çizim animasyon.

Geleneksel yöntem olan kağıda el ile kalem,fırça vb. araçlarla kare kare çizilip renklendirilerek yapılan animasyon tekniğinin günümüzde gerek geleneksel yöntemlerle birleştirilmiş gerek dijital ortamlarda, dijital kağıtlara dijital malzemelerle yine el ile kare kare çizilip renklendirilerek oluşturulması.

IMDB: International Movie Database. Günümüzde internet üzerinden ulaşım sağlayan en geniş tabanlı uzun, orta ve kısa metraj sinema ve film arşivi.

GİRİŞ

Sanat, güzel ve estetik kavramları yüzyıllardır birliktelikle devam ederken, estetik olanın ne olduğuna dair birçok farklı fikir doğmuştur. Son yıllarda bir bilimsel dal olarak ortaya konan nöroestetik, estetik hazzın beyinde nasıl geliştiğini, estetik bir duyumsamaya maruz kalan beynin ne tür basamaklardan geçtiğini bilimsel yöntemlerle araştırmaktadır.

Nöroestetik araştırmacılarının ortaya koyduğu bilimsel araştırmalara göre, güzel ile estetiğin aynı şeyler olmadığını güzel olanın artı olarak yeni, farklı ve enteresan olanla birleşmesi durumunda izleyicide estetik duyumsamanın oluştuğu iddia edilmektedir. Araştırmanın 1.2. ve 1.3. bölümlerinde ayrıntılı olarak sunulmuş olan nöroestetik araştırmaları, estetik duyumsama yaşatan nesne/görüntü/deneyimin sonucunda kişide hayranlık, suskunluk hali, estetik bulunan nesnenin tutku objesine dönüşümü ve son olarak da kişide sahip olma/satın alma basamaklarının oluştuğunu iddia etmektedir. Sanat eserine karşı duyulan bu estetik duyumsama sonucunda oluşabilecek hayranlık halinin beyinde bağımlılığa benzer bir duygu durumu oluşturması, eserin satın alınabilecek bir nesneyse de, değilse de bir tutku nesnesine dönüşmesine ve kişide tekrar tekrar aynı hazzı deneyimleme isteğine neden olduğu iddia edilmektedir.

Bu araştırmalar baz alınarak bakıldığında nesnenin güzel olmasına rağmen kişide enteresan duyumsamasını sağlamayan, yani yeni, farklı ve aklı bir dereceye kadar zorlama durumunu oluşturmayan sanat eserlerinin, oluşturanlara göre daha düşük düzeyde ilgi çektiği düşünülebilir. Sanat/tasarım eseri ve alıcı arasında oluşabilecek bu duyumsamanın sadece plastik sanatlar üzerinden değil sanatın tüm dalları ve alıcıları arasında oluşabileceği düşünülebilir.

Bu fikirden yola çıkılarak, plastik sanatlar, görsel sanatlar, sinema sanatı, ses ve müzikle melezlenerek vücut bulan animasyon sanatı ve alıcısı için de estetik duyumsama sürecinin varlığından söz edilebilir. Animasyon sineması, film üretimi ile aktarmak istediği duygu ve mesajları farklı birçok yöntem ve örneklerle izleyicisine ulaştırmaktadır. 1877 yılında Emile Reynaud'un praxinoscope'u icadından bu yana animasyon sinemasında var olan en temel prensiplerden birisi, hareketi, karakterleri, arka planları çizmek, çeşitli sanat ve tasarım malzemeleriyle çizilen kareleri illüstre etmektir.

Sinema ve güzel sanatların melez çocuğu olan animasyon sineması ve onun en eski yöntemlerinden birisi olan 2 boyutlu çizim animasyon tekniği, izleyiciye vermek istediği, duygu ve düşünceyi aktarırken sinema ve animasyon sanatının diğer tüm temel elemanlarıyla beraber görselleştirme aşamasında farklı malzeme ve tekniklerle oluşturulan farklı illüstratif araç ve yöntemleri kullanma potansiyeline sahiptir.

1877 yılından bu yana gelişerek, farklı türlerde hikayeler anlatan ve mesajlar veren animasyon sineması, ilk renkli uzun metraj filmini 1937 yılında Walt Disney animasyon şirketi imzasıyla *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'*le ortaya koymuştur. Bu yıllarda ortaya konan filmler, genel olarak, her bir karenin önce eskiz biçiminde çizilmesi, ardından eskizlerin net bir kontürle temize çekilmesi ve sonrasında bu kontürlenen karelerin içlerinin boyanması yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Günün şartlarına göre uygulanan bu yöntem, yapımı en kolay ve maliyet açısından en ucuz yöntem olarak değerlendirilmiştir.

O günden bugüne dünyada, birçok farklı yönetmenle küçüklü büyüklü birçok film prodüksiyon şirketi, sayısı milyonları geçen 2 boyutlu çizim animasyon tekniği ile yapılmış kısa, ve uzun metraj animasyon filmi üretmiştir. Teknolojinin zaman içerisinde sağladığı tüm imkan ve kolaylıklara rağmen 2 boyutlu çizim animasyon sineması, gerek kısa, gerek uzun metraj sinema filmleri yapımında, halen ilk yıllarda kullanılmış olan illüstratif araç ve yöntemlere çok benzer bir yaklaşımla film üretmektedir.

2000'li yıllardan sonra hızla gelişen teknoloji sayesinde zaman ve bütçe maliyeti problemlerinin önemli oranda azaldığı ve animasyon film yapımlarının da bu sayede kolaylaşmasına rağmen illüstratif malzeme ve yöntemlerde dünya ve Türkiye genelinde halâ eski yöntemlerin kullanıldığı söylenebilir. Son yıllarda, dünya kısa metraj animasyon sinemasında farklı illüstratif dillerin çoğaldığı gözlemlense de dünya genelindeki kısa ve uzun metraj animasyon filmlerdeki illüstratif araç ve yöntemlerin eski şekliyle devam ettiği gözlemlenmektedir.

Dünya genelinde 2 boyutlu çizim animasyon tekniği ile yapılan uzun metraj filmlerde ise eski illüstratif malzeme, teknik ve dile bağlılığın neredeyse tamamen devam etmekte olduğu, farklı, yeni ve enteresan illüstrasyon malzeme, teknik ve yöntemlerinin çok az sayıda film haricinde hemen hemen hiç kullanılmadığı gözlemlenmektedir. Ünlü dünya animasyon devi Walt Disney'in2014 yılında yaptığı açıklamada 2 boyutlu animasyon filmlerin izleyici için artık çekici olmadığını ve bu tekniğin hikaye anlatımında yetersiz kaldığını, sunduğu diğer sebeplerle beraber basına

açıklamış ve Walt Disney olarak artık 2 boyutlu animasyon film üretmeme kararı aldıklarını bildirmiştir (http-1). 2 boyutlu çizim animasyon tekniği ile yapılmış milyonlarca kısa ve uzun metraj animasyon film genellendiğinde, animasyon sinemasının ilk ürünlerini verdiği günden bu yana, var olan örneklerin rutin bir illüstratif şablondan dışarı çıkamadığı, yeni, farklı ve enteresanı geliştirmeye dair (az sayıda örnek haricinde) dünya ve Türkiye genelinde bir yönelim olmadığı söylenebilir.

Türkiye 2BÇA uzun ve kısa metraj sinemasında üretilmiş film örneklerinde ise illüstratif yenilik, farklılık ve eneteresan'ı arayan örnekler yok denilebilecek kadar azdır.

Güzel, yeni, farklı, enteresan ve estetik gibi kavramlar her ne kadar kişiden kişiye, kültürden kültüre, ve zaman içerisinde değişen tamamen göreceli kavramlar olsa da nöroestetik çatısı altında yapılan bilimsel araştırmalar, insan beyninin sanat/tasarım eserlerinde yeni ve farklı olana ilgi duyduğunu ve olumlu kimyasal tepkiler verdiğini açıkça ortaya koymaktadır. Enteresana duyulan ilgi her dönem varlığını sürdürürken dünyada ve Türkiye'de 2 boyutlu çizim animasyonkısa ve uzun metraj sinemasında kullanılan illüstratif malzemeler, bu malzemelerin kullanılış biçimleri ilk günkü rutinliğini devam ettirmektedir.

Tüm göreceliliğine rağmen, sanat ve tasarımda enteresan olanın, güzel olandan daha farklı/öte bir durum olduğunu, enteresan olana duyulan ilginin, sanat ve tasarımdaki önemini vurgulamak bu çalışmanın başlıca amaçlarından birisidir.

Dünya genelinden Türkiye özeline indirgenerek 1990 yıllarındaki dijitalleşme ardından, 2000 yılı sonrasında yapılmış 2 boyutlu çizim animasyon kısa ve uzun metraj filmlerde kullanılan illüstratif malzeme ve tekniklerde gözlemlenen rutinliği ulaşılabilinen örnek filmler üzerinden ortaya koymak ve enteresan kavramından ne kadar uzaklaşıldığına dikkat çekmek bu araştırmanın hedefleri arasındadır.

Animasyon sineması çerçevesinden bakıldığında, enteresanı yakalayabilmenin sadece görsel elemanları kullanarak değil, sinema sanatı elemanlarını kullanarak da sağlanması mümkündür. Ancak 2 boyutlu çizim animasyon filmlerde görselliği oluşturan birincil etkenlerden illüstratif malzeme, teknik ve stilin gerek görsel, gerek anlam yaratımında önemli bir yeri olduğunu vurgulamak amaçlanmıştır. Her farklı illüstratif malzemenin, bu malzemelere özel tekniklerin ve sanatçılara ait stiller sayesinde farklı yeni ve bazen de akıl zorlayan, yani enteresanı barındıran görsel sonuçlar oluşturabilme potansiyeli olduğunu az sayıda da olsa yapılmış animasyon film örnekleriyle ortaya koymak bu tezin bir diğer amacıdır.

Bu araştırmada 2 boyutlu çizim animasyon sinemasında illüstratif malzeme ve uygulanan tekniklerde gözlemlenen rutinliğin dışına çıkmayı hedefleyen 2 farklı kısa metraj animasyon film projesi için farklı illüstratif malzeme ve teknik denemeleri uygulama olarak ortaya konmuştur.

Farklı, yeni ve enteresan olanın alıcıyı/izleyiciyi beyinsel olarak etkileyebildiği düşünüldüğünde, bu unsurları taşıyan animasyon filmlerin izleyici üzerinde daha çok etki yaratabileceği, böylelikle daha çok akılda kalabileceği, beğenilen veya istenen olabileceği ve dolaylı olarak da sanatçısı tarafından hedeflenen başarıya ulaşmasında etki sağlayabileceği düşünülebilir.

Bu araştırma, dünya genelinden Türkiye özeline odaklanan 2 boyutlu çizim animasyon uzun ve kısa metraj film örneklerinde gözlemlenen illüstratif malzeme ve kullanılan tekniklerin rutinliği ve kemikleşmiş tutumlara dikkat çekmek ve bu konudaki problemin fark edilmesi açısından önem taşımaktadır. Animasyon alanında eğitim gören öğrenciler ve profesyonel sanatçıların üretecekleri 2 boyutlu çizim animasyon kısa/uzun metraj filmlerde enteresanı yakalayabilmeleri açısından bu araştırma hem uyarıcı hem de yol gösterici olabilir. Bu noktada, 2boyutlu çizim animasyon filmlerin görselleştirilmesinde farklı ve yeni olana ek olarak enteresanı arayan projelerin üretilebilmesi için günümüz dijital dünyasının sanat ve tasarımcılara sunduğu, gerek geleneksel, gerek yeni malzeme ve tekniklerle sağlanabilecek farklı illüstratif malzeme ve stillerin kullanılmasının önem taşıdığı söylenebilir.

Beynin enteresan bir eser/ürüne karşı geliştirdiği tepkime ve hormonların alıcı/izleyici üzerindeki etkileri düşünüldüğünde izleyici üzerinde etkisini kaybetmeye başladığı söylenen 2 boyutlu çizim animasyon filmlerin illüstratif dillerinde enteresanı arayış, kaybedilen bu ilgi ve potansiyelin yeniden kazanılması yönünde bir farkındalık sağlayabilir.

2 Boyutlu çizim animasyon kısa ve uzun metraj filmlerin izlendiği sinema, tv ve internet televizyonlarının gösterime aldığı ticari animasyon filmlerin yanısıra diğer filmlerin birçoğunun sinema festivallerinde başarı kazanan filmler olduğu gözlemlenmektedir (http-86). Dünyaca ünlü ve büyük uluslararası film festivallerinde başarı kazanabilmek, diğer filmlerden farklı estetikler sunabilmek için illüstratif açıdan yeni ve enteresan filmler üretilmesi gerek sanatçısına, gerek temsil ettiği ülkeye başarı kazandırma şansı sunabilir. Bu noktada dünya genelinde üretilen animasyon filmlerle yarışabilmek ve Türkiye adına fark yaratabilmek için, sinema sanatının elemanlarıyla

beraber görsel sanatların elemanlarının da etkin bir biçimde kullanılması önemlidir. Böylelikle var olan illüstratif rutinliğin farkına varılıp yeni arayışlara yol açılması bu problemin aşılmasında önemli bir girişim olabilir.

Bu araştırma 2000 yılı ve sonrasında dünya genelinde yapılmış ve yine 2000 yılı sonrası Türkiye'de, Türkiye ortak yapımıyla veya Türk yönetmenler tarafından yapılmış 2 boyutlu çizim animasyon uzun ve kısa metraj animasyon filmlerini illüstratif malzeme ve kullanım teklikleri açısından incelemeye almıştır. Reklam filmleri, müzik klipleri, info grafikler ve diğer farklı mecra ve platform örneklerini inceleme dışında tutmuştur. Sinema filmlerinden kasıt ise, sinema filmlerinin ilk gösterimlerini yaptıkları film festivalleri, ardından da sinema salonlarında biletli satışın yapıldığı ve sonrasında da geleneksel veya internet tabanlı sinema, film kanalları içerisinde yolculuk yapan kısa ve uzun metraj filmlerdir. Araştırma içerisinde örneklenen filmler sadece illüstratif malzeme ve bu malzemelerin kullanım teknikleriaçısından incelenmiş ve sadece illüstratif malzeme ve bu malzemelerle kullanılan malzeme ve teknikler üzerinden enteresan konusu mercek altına alınmıştır.

IMDB (International Movie Database) arşivine göre dünya genelinde 2000 yılı ve sonrasında yapılmış 1486 adet 2 boyutlu çizim animasyon uzun metraj filmi ve resmi sayısı tam olarak bilinmemekle beraber 400.000'i aşkın 2 boyutlu çizim animasyon kısa metraj film bulunmaktadır. 2000 yılı ve sonrası üretilmiş 1486 adet 2 boyutlu çizim animasyon uzun metraj filmin çok büyük bir kısmı aynı rutin illüstratif malzeme ve yöntemleri kullanmıştır. Ancak 1486 adet filmin tamamının incelenmesi mümkün olmadığından ele alınan filmler dünya genelinde 2000 yılı sonrası 2boyutlu çizim animasyon üretimi yapmış olan tüm ülkelerden ve her yıla örnek filmler gösterilecek şekilde seçilmiştir. Ancak konuda üretim yapan ülkeler 2000 yılı ve sonrası her yıl 2 boyutlu çizim animasyon kısa veya uzun metraj üretmemiş olabilir.

İllüstrasyon tarihinin insanlık tarihine dayanan ve sanatın hemen her koluna yayılan geniş yapısından dolayı konu tarihine genel bir bakış yapılarak bazı belli başlı tarihi dönemler ve yapılmış bazı önemli örnekler genel bir çatı altına alınmaya çalışılmıştır.

Türkiye genelinde yapılan kısa metraj animasyon filmlerini arşivleyen resmi bir kurum ya da organizasyon olmadığından bu araştırmadaki filmler kişisel arşivler, üniversitelerin kendi arşivleri, film festivallerinin kendi arşivleri, Canlandıranlar Derneği'nin arşivi, TRT arşivi gibi birçok kaynaktan derlenerek sağlanmıştır. Bu

kaynaklara girmemiş, sanatçıların kendi arşivlerinde tuttukları, paylaşılmamış ve diğer sebeplerden ulaşılamamış filmler araştırmaya dahil edilememiştir. 2000 yılı sonrası Türkiye'de yapılan 2 boyutlu çizim animasyon kısa metraj filmlerin hemen hepsinin öğrenci filmleri veya amatör çalışmalar olması nedeniyle diğer dünya ülkeleriyle kıyaslanabilecek profesyonel ölçekte ve tutarlılıkta film üretimi yapan yönetmen bulunamamıştır. Bu nedenle illüstratif malzeme, teknik ve stil incelemeleri öğrenci filmleri üzerinden yapılmıştır. Araştırma içerisinde örnek olarak gösterilen yeni ve farklı illüstratif stillerde yapılmış filmlerin, alıcı/izleyici tarafından, enteresan bulunup bulunmadığı ile ilgili nöroestetik çatısı altında bir bilimsel araştırma yapılmamıştır. Ancak, enteresan olanın kişiden kişiye farklılık gösteren göreceli bir konu olduğu unutulmamakla beraber incelenen örnekler, enteresan hakkında ortaya konmuş bilimsel kanıtlar ve düşünür ve araştırmacıların fikir ve görüşleri üzerinden harmanlanarak incelenmiştir. Enteresan konusu her ne kadar bilimsel olarak bazı kanıtlar ortaya koysa da, bilimin de kendini hergün yenileyen bir devinimi olduğu ve konuyla ilgili şu an geçerli olan doğruların gelecekte değişebileceği, yenilenebileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

Estetik ve nöroestetik konusunda yapılan insan deneyleri ve bilimsel araştırmaların yabancı kaynaklı olması, ayrıca illüstrasyon ve animasyon sineması alanında yeterli Türkçe kaynak bulunmamasından dolayı kaynakların büyük çoğunluğu dolaylı alıntıdır.

Araştırmada nitel-betimsel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu çerçevede estetiğin enteresanla olan bağlantısı, illüstrasyon tarihi, animasyon tarihi ve dünya genelinden Türkiye özeline odaklanan kısa ve uzun metraj film örnekleri taranarak konu kapsamında betimsel değerlendirmeler yapılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ESTETİK

Yaklaşık 4,5 milyar yaşında olan dünyanın çatısı altında yaşayan insanoğlu, varlığını sorgulayabildiği günden bu yana güzele karşı tükenmeyen bir ilgi içindedir. Güzel hakkında bitmeyen sorgulamalar ve tartışmalar güzel üzerine düşünceleri ve teorileri oluşturmuştur. Güzelin felsefesi ve bilimi olan Grekçe kökenli *aesthetic,* çevrimiçi etimoloji sözlüğüne göre kelime anlamı olarakalgılama, duyumsama ve duygulara ait olan" anlamına gelmektedir (http-2). Zaman içerisinde sadece güzelin değil çirkinin de yarattığı duyumsama ve duygu durumlarını sorgulamaya alan estetik, gerek düşünürlerin gerekse bilimin araştırma konusu olmaya devam etmiştir.

1.1. Düşünsel Boyutta Estetik

Estetik kelimesini ilk kez kullanan Baumgarten 1750'de Aesthetica kitabını yazmadan önce Meditationes isimli çalışmasında Stanford Encyclopedia of Philosophy'e göre'aesthetitics' ile ilgili şöyle demiştir: Yunan filozoflar ve klise babaları her zaman titizlikle aistheta ve noeta arasındaki ayrım olan, duyu nesneleri ve düşünce nesneleri ayrımını yapmışlardır. İkincileri mantığın nesnesidir, zihnin daha yüksek yetileri aracılığıyla kavranabilir; aistheta ise episteme aisthetike ve aesthetics algı biliminin konusudur (http-3). Baumgarten'ın 1739 yılında yazmış olduğu Metaphysik isimli çalışmasında kusursuz olanın dikkati çektiği ve hoşa gittiğini, ancak kusurluluğun hoşa gitmediğini, güzelliğin saf entellekten daha çok duyularla algılanan mükemmellik olduğunu belirtmektedir (http-3).

Socrates düşüncelerini yansıtan yazılı bir kaynak bırakmadığından, estetik ile ilgili düşünceleri çoğunlukla öğrencisi Platon üzerinden değerlendirilmektedir. Platon için güzel kavramı, düşünürün gençlik ve olgunluk devrelerinde farklılıklar göstermiş ve bu fikir son olarak güzel olanın orantılı olan olduğu noktasına ulaşmıştır.

> Şunu ki, ne olursa olsun ve nasıl biçimlenirse biçimlensin her türlü birleşimde ölçü ve oran yoksa bu durum kesinlikle onu birleştiren ögeleri ve en başta kendisini yok eder. Bu artık, bir birleşim olmaktan çıkar ve sahiplerinin de başına hep bela olan karmakarışık bir yığın haline gelir (Platon,1998, s.52).

Heimsoeth, Kant'a göre güzel kavramını şöyle açıklar "Arı (kuramsal) us'un doğrusu ile pratik (uygulayıcı) us'un iyisini, estetik (düzenleyici) us'un güzeli ile birleştirme çabasıdır (Heimsoeth, 1986, s.147)".

Sanat ile ilgili çok fazla görüş bildirmese de Freud'a göre insanoğlunun tüm davranışlarının altında haz alma yatmaktadır. Dolayısıyla 'estetik' ile haz arasında doğrudan bir ilişki vardır.

Freud, estetik hazzın sanatsal becerisi ve hayal gücü olmayan insanların sanatçılar aracılığıyla yaşadıkları bir duyumsama olduğunu şöyle bildirir:

> Bu fantezi tatminleri içinde ilk sırada sanatçı aracılığıyla kendisi yaratıcı olmayan kişiler için bile ulaşılabilir kılınan sanat eserlerinden alınan zevk gelir. Sanatın etkisine açık kişiler için, buna haz kaynağı ve yaşamsal teselli olarak ne kadar değer biçilse azdır. Ama sanatın sağladığı hafif narkoz, yaşamın sıkıntılarından geçici bir uzaklaşmadan fazlasını veremez ve gerçeksefaleti unutturacak kadar güçlü değildir (Freud, 2004, s:40).

Bir bilim olarak estetik, sosyal estetik, psikolojik estetik, metafizik estetik, filozofik estetik gibi birçok alanda varlık göstermektedir. Sanatta estetik ise genel anlamda, sanatsal nesne ve deneyimlerin eleştirel çözümlemelerini ve değerlendirmelerini ortaya koyma görevini üstlendiği söylenebilir.

İnternet sözlüğü vocabulary.com (http-4)'a göre güzelin yaratımı anlamına gelen sanat, bu açıklamaya göre direkt olarak güzellik ve estetik konusuyla bağlantılıdır. Bir anlamda güzel kavramının sanatta estetik kavramına eş görüldüğü söylenebilir. Ancak, estetik her ne kadar güzele gönderme yapıyor olsa da aslında bir sanat eserinin yaratabileceği birçok farklı ve negatif duyguyu da anlam olarak içerebilir. Tunalı (1998, s.15, 16)'ya göre "Güzellik değeri gibi başka değerler de, sözgelişi, yüce, trajik, komik, zarif, ilginç, çocuksu ve hatta çirkin değeri de girer." Bu fikre karşı olan birçok farklı fikir de bulunmaktadır. Düşünsel bir çığır açanve günah keçisine dönüşen Marcel Duchamp'ın *Fountain'ı* üzerinden Kuspit fikirlerini şöyle açıklarlar: "Duchamp gibi sanatçılar sanat eserini anti-estetik hale getirmişler, bu nedenle de sanat, güzel sanat olmaktan, estetik deneyimin ifadesi ve aracı olmaktan çıkmıştır (2006, s.44)". Estetiğin güzelden çirkine kadar yayılan bu geniş tabanı tüm zamanları ve zaman içinde değişecek tüm estetik doğruları da kapsayan dev bir çatıdır. Bu yaklaşımı ispatlayabilecek iyi örneklerden birisi 1887 yılında yapımı başlayan Eiffel Kulesi'dir. Dönemin birçok entelektüeli, sanat ve tasarım eleştirmenleri tarafından istisnasız çirkin olarak addedilmiş olan kule, Paris'in zarafetine edilmiş dev bir küfür olarak görülmüştür. Kulenin çirkinliğinden yakınan ve Paris'in diğer önemli ve güzel binalarını gölgede bıraktığını düşünen yazar Guy de Maupassant bu çirkin yapıdan kaçışı her gün kulenin içindeki restorantta yemek yiyerek bulmuştur. Maupassant'a nefret ettiği bu yapının içinde her gün ne yaptığını soranlara ise "C'est le seul endroit de

la ville où je ne la vois pas" yani, şehirde kuleyi görmediğim tek yer burası (Imbert 2009, s.467) açıklamasını yapmıştır. Ancak bu demir küfür, zaman içerisinde Paris'in en önemli estetik sembollerinden birine dönüşmüş ve Eiffel kulesiz bir Paris düşünülemez hale gelmiştir. Bu anlamda belki de bugünün çirkini yarının güzeli olarak şüphelenilmesi gereken, estetiğin gelecek zamanına ait bir kavram olabilir. Diğer bir bakış açısıyla çirkin belki de insanoğlunun kafasındaki önyargı veya alışkın olmadığı şeyleri adlandırış biçimi olabilir. Güzel kavramı tarih boyunca sanatın nesnesi olmasına rağmen güzelin doğasındaki bu bitmeyen devinim, çirkinin de zaman içinde güzele dönüşmesiyle estetik kavramını daha da genişletmiştir.

Susanne Langer (2012, s.97)'e göre estetiğin kriterleri olduğunu iddia eden birçok felsefeci bulunur ancak estetiğin duyumsal yani sezgisel birşey olduğunu iddia eden birçok farklı görüş sahibi ve düşünür de bulunmaktadır. Estetiğin çoklu kriterlere bağlı bir tartışma platformu olduğunu öne süren modern ontolojinin lideri olarak bilinen Nicolai Hartmann, sanat eserlerinin değerlendirilmesinde estetiğin dışında birçok farklı kavrama ihtiyaç duyulduğunu çoklu katmanlardan oluşan *Tabakalar Kuramı* ile incelemiş ve ortaya koymuştur.

Kant (2006, s.105) 'a göre, güzel kavramı birçok kavramı içine alarak sorgularken güzelin uyandırdığı duygu hemen algı ile, yücenin uyandırdığı duygu ise algıdan sonra başlar. Burada haz bir acıyı izler, güzel büyüleyicidir ancak her güzel 'yüce' duygusunu uyandırmaz çünkü 'güzel' kendisini gözlerde bir gülümsemeyle ortaya koyarken, 'yüce' heyecan uyandıran bir duygudur. Bu heyecanı duyan kişi ciddidir, hareketsizdir ve biraz da şaşkındır. Kant her ne kadar estetik kavramını düşünsel/bilişsel katmanlarda tartışsa da, açıklamasında izleyicinin vücut dilinde yani fiziksel olarak gözlemlenen ve duyumsanan etkilerden bahseder.

Cambridge Üniversitesi Kültür Tarihi ve Estetik profesörü, yazar ve eleştirmen Peter de Bolla (2006, s. 28-29)'ya göre sanat yapıtı olarak adlandırılan nesnelerin, uyum, bütünlük, yoğunluk gibi niteliklerini estetik nitelikler olarak tanımlama girişimleri yararsızdır, çünkü bu tür girişimler kişinin dikkatini sanat yapıtının yarattığı duygulanım ve deneyimden çok, yapıtın kendisine yönelmesi gerektiğini öne sürer. Çünkü sanat, nesnenin içinde yer alan birşey değil, estetik deneyimin eşsiz biçimde bir özelliğidir. Bu deneyimi anlamak için kullanılan araçlar her ne kadar izleyiciye o nesnenin içindeymiş gibi görünse de, bu görüntü izleyicinin duygulanımlarının ürünü olan bir yanılsamadır.

De Bolla, sanatın insan duygu ve düşünceleri üzerindeki etkilerini, bir sanat yapıtı tarafından derinden etkilenmenin, hayran olma durumunun insan üzerindeki süreçlerinin incelenmesi esnasında en çok yüzyüze kalınan duygu halinin izleyicideki 'suskunluk' hali olduğunu deneyimlemiştir. De Bolla konuyla ilgili görüşlerine şöyle devam etmektedir: Sanat eserinden etkilenen izleyiciler, gördüklerini yeni ve farklı bulurlarsa önce büyük bir suskunluk içine girerler. Yaşanılan duyguları ifade edememe durumu, ya da yaşadığı o değerli deneyimi söze döktüğünde kaybedeceği korkusuyla sözel ifadeden çekinme hali söz konusudur. Bu suskunluk hali ise, duygulanım deneyimlerinin biliş düzeyinde gerçekleşmemesinden kaynaklanmaktadır (De Bolla, 2006, s:15-18). De Bolla'nın bu tespiti ile Kant'a ait geçmiş paragraflarda belirtilen yüce açıklamasının birbirine benzer tarifler olduğu düşünülebilir.

Bir sanat eserinden alınan pozitif ya da negatif duyumsamaların izleyici üzerinde çok yönlü etkiler yarattığını Nejat Bozkurt şöyle açıklar: "Sanat yapıtı karşısında insanın psişik, fizyolojik ve zihinsel değişimlere uğradığı saptanmıştır, sanatçı yaratarak bilinçaltındaki yükünden kurtulduğu gibi, alımlayıcı da bunu sanat yapıtına katılarak gerçekleştirir (Bozkurt, 2004, s.178)".

Estetik olanın tartışmasında duygulanım deneyimini ön plana çıkaran De Bolla ve onunla benzer görüşleri paylaşan Kant gibi düşünürler, sanat eserinden etkilenmenin entelektüel zümrenin tekelinde olmadığını, herkesin estetik bulduğu nesne karşısında ortak davranış olarak şaşırma, enteresan ve ilginç bulma deneyimlerinin göstergesi olarak suskunluk hali yaşayabileceğini öne sürmüşlerdir. Şüphesizdir ki, sanat eserini daha derinden anlamak, yerini belirlemek ve değer biçmek için gerekli olan tüm bilgi katmanlarına ve eleştirel kuramlara ihtiyaç duyulmasına rağmen estetik nesne ile onu duyumsama esnasında üçüncü bir şeye ihtiyaç duyulmadığı da söylenebilir. Bu deneyime, estetik bulunan nesne ile onu duyumsayan arasında geçen özel bir diyalog denilebilir. Bu sessiz diyaloğun izleyici üzerindeki etkisi tarih boyunca düşünürler tarafından incelenmiş olsa da son yıllarda bilimin merakını da cezbederek insan beyninin estetik olana karşı verdiği tepki inceleme altına alınmıştır.

1.2. Bilimsel Boyutta Estetik

Düşünürlerin kendi içlerinde estetiğin bir duygulanım süreci olduğu konusundaki görüşleri üzerine bilimin de bu duygulanım sürecini incelemeye alması, hedef olarak beyin ve sinir sisteminin mercek altına alınmasını gerektirmiştir. Düşünürlerin estetik hakkındaki farklı yaklaşımları göz önünde bulundurulduğunda konu üzerinde netlik ve kesinlik arayan bilim, estetik konusunu son yıllar içerisinde nörobilimcilerin masasına yatırmış ve bu çalışma alanına da *nöroestetik* adı verilmiştir.

Nöroestetik kelimesi 1999 yılında ilk kez Türk asıllı İngiliz Nörobiyolog Semir Zeki tarafından bilim literatürüne kazandırılmıştır. Zeki, nöroestetiği şöyle açıklar: Bu disiplinlerarası filizlenen alan, sinirbilimi ve estetiği bir araya getirerek sinir bilimi metotları ve teorilerini geleneksel estetik konusu üzerinde uygulamalı olarak incelemektedir (Zeki, 1999. s.2). Tıbbın araştırma alanlarına yeni bir konu ekleyerek aslında duygulanımlar içerisindeki en soyut şeylerden birisi olan estetikle ilgili araştırmalar yapan Zeki, konuyla ilgili görüşlerini Chatterjee'nin çalışmasında şöyle belirtir: Hâlâ detaylı araştırılmaya ihtiyaç duyulmasına rağmen, duygular dikkate alındığında, güzel bulunan sanat eserlerine maruz kalan izleyicilerin beyinlerinde haz alma bölümlerinin aktive olduğu görülmüştür. Bu da beyinde orbitoral cortex, anterior insula, anterior cingulate, ve ventral medial prefrontal cortex'in aktive olduğunu göstermiştir. Bu beyin bölümleri, iyi yemek, iyi seks ve paraya karşı aktive olan beyin bölümleriyle aynı bölümlerdir (Chatterjee, 2014 s.140).

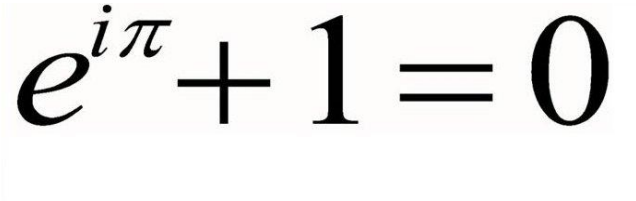
Güzele karşı aktive olan bu beyin bölümlerinin beynimizin ödül mekanizmasını aktive eden bölümler olduğunu bildiren araştırmacılardan nörobilimci Kent Berridge ve meslektaşlarının yaptığı çalışmalarda güzelden etkilenen beyin bölümlerinin farklı beyin bölümlerini de etkisi altına almaya başladığını ortaya koymuştur. Berridge'in araştırmalarına göre beyinde paralel giden iki ödül sistemi vardır, bunlar beğenmek ve istemek sistemleridir. Bu iki sistem beyinde birbirlerine çok yakın noktalarda bulunmakta ve birlikte hareket etmektedirler. İstediğimizi beğenir ve beğendiğimizi isteriz (Chatterjee, 2014 s.xx). Beğenilerin mutluluk duygusunu oluşturan hormonları aktive ettiğini belirten nörolog Chatterjee, enteresan, yeni ve farklı bulunanın beğeniyi oluşturabildiğini, beğendiklerimizin istek duygusuna, isteklerin arzuya, arzu duygusunun da beyinde mutluluk hormonu olan dopamin salgısına sebep olduğunu belirtir. Salgılanan bu dopamin, arzu ve istek duygusunu daha da destekler (Chatterjee, 2014 s.104). Chatterjee, özetle beğenilen şeyin arzulandığını ve arzulanan şeyin de

mutluluk verdiğini belirtmiştir. Dopamin salgısının, yani kişide mutluluğu sağlayan etkilerin, tüm uyuşturucu maddelerin özündeki tetikleyici olduğu bilinmektedir. Psikoloji profesörü Sinan Canan (http-5)'a göre: Bağımlılık yaratma potansiyeli yüksek olan bu hormonun birçok bilimsel araştırma sonucunda, gelecekte tekrar istemeyi sağlayan alkol, uyuşturucu gibi birçok bağımlılığın tetikleyicisi olduğu ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla estetik olanın da diğer uyuşturucular gibi mutlu eden ve bağımlılık yapan bir deneyim olduğu söylenebilir.

Chatterjee'ye göre estetik bulunan nesnenin görsel olarak dikkat çekici olması şartının yanısıra nesnenin izleyiciyi düşünsel katmanlara taşıyabilmesi ve kişisel hayat deneyimleriyle harmanlanması da duyumsamanın derinleşmesi için şarttır. Baktığımız şeyi beğendiğimizde, beyinde haz merkezi olan limbik bölge aktive olur. Eğer baktığımız şeyin anlamı hakkında düşünmeye başlarsak ve kişisel deneyimlerimiz/hatıralarımız da o estetik deneyimle üst üste gelirse beynimizdeki temporal bölümler de aktive olur. Güzel bir şey dikkatimizi çektiğinde ve ona tepkidiğimizde beynimizin parietal vefrontal lobları aktive olur (Chatterjee, 2014, s.30).

Nörobiyolog Semir Zeki, beynin estetik bulduğu fakat aynı esnada korku yaşadığı bölümler olduğunu da tespit etmiştir. Zeki, hem estetik olup hem korkulana en iyi örnek olarak doğa olaylarını örnek vermiştir. Şimşek çakmasını izleyen bir kişi bu olayı hem estetik hem de korkutucu bulabilir. Zeki (http-6)'ye göre rahatsız edenden zevk alma koşulu için korkulana/çirkine/tehlike içerene güvenli uzaklıkta olma ya da tehdit içermeyeceğinden emin olma durumu gereklidir. Güvenli bölgede olduğunu anlayan beyinde güzeli algılayan bölümlerin aktive olduğu ortaya çıkmıştır.

Zeki'nin çalışmalarında bilimsel olarak ortaya konmuş bir başka estetik örneği ise matematik olmuştur. Bir grup matematikçiye slayt olarak gösterilen 60 adet matematik formülü arasından bazı formüllerin denekler tarafından estetik bulunduğu beyin MRI sonuçlarıyla belirlenmiştir. Estetik bulunan formülün beyinde aktive ettiği yer, ahlaki, görsel ve işitsel olarak estetik bulunan diğer nesnelerle aynı yer olarak gösterilmiştir. Bu sonuç sayesinde estetik bulunanın kültür ve eğitimle direkt olarak ilintili olduğunu da ortaya koymaktadır. Semir Zeki, matematikçiler için estetik olanın görsel üzerinden mantığı tatmin eden olduğunu söyler (http-7).



Görsel 1.1. *Leonhard Euler, "Euler Formülü", 1748. Matematikçiler tarafından en estetik bulunan formül. (https://www.bbc.com)*

Tüm bu bilimsel veriler kişinin estetik bulduğu bir veriye (nesneye) maruz kaldığında ilk aşamada görsel olarak etkilendiğini bunun sonucu olarak salgılanan mutluluk hormonları sayesinde beyninin analitik işlem yapan diğer bölümlerinin de aktive olmaya başladığını göstermektedir. Bu işlemler sonucunda estetik nesneye karşı kişide tutku ve istek hali oluşması, nesneyi satın almak için onay vermeye (satın alınabilecek bir nesneyse), eğer satın alınamayacak bir nesneyse onun artık tutku ve hayranlık nesnesi olarak algılanması ve gelecekte de aynı nesneye karşı tekrar edecek bir hayranlık durumunu garantilediği Prof. Semir Zeki tarafından iddia edilmektedir (http-9).

Felsefecilerin tartışmalı düşüncelerinden sonra, estetik olana karşı insanoğlunun donakalması ve suskunlaşması, sonrasında da neden-sonuç ilişkisiyle yürüyen bir beyin (dolayısıyla davranış) haritasının nöroestetikçiler tarafından ortaya konulmuş olması konuya bir açıdan netlik getirmektedir. Ancak bilimin de sürekli kendini yenileyen çalışmalarla bir önceki doğruları karalamasını göz ardı etmemek de önemli bir gerekliliktir. Tüm bu verilerin ışığında bakıldığında ‘estetik’ olarak duyumsanan şeyin subjektif yani öznel olduğu ve öncelikli olarak kişinin daha önceki hayat deneyimleri, kültür ve bilgi birikimine bağlı olarak negatif ya da pozitif duygulanım yarattığı söylenebilir. Bir resimdeki kırmızı renk, bir kişi için pozitif anlamda etkileyici olabilirken, diğer bir kişi için geçirdiği bir trafik kazasında gördüğü kanı çağrıştırabilir ve o renk, o kişi için korku, kaçınma gibi duyguları aktive edebilir.

1.3. Estetik ve Enteresan

Estetik ile ilgili tüm felsefi görüşler ve bilimsel veriler arasında bir kesişim kümesi arandığında estetik bulunan şeyin negatif ya da pozitif anlamda dikkat çekici, yeni, farklı ve kişiye enteresan gelen olduğu söylenebilir. Nöroestetik araştırmacılarına göre estetik, maruz kalınan nesnenin beyin üzerinde etkileşimler yaratarak kişiye farklı ve enteresan gelmesiyle başlar ve sonrasında beynin farklı bölgelerini aktive ederek çok katmanlı bir işleme girer. Görüldüğü anda imajın, formun yani eserin kendisi, izleyici için dikkat çekici değilse estetik deneyimin başlamasının söz konusu olamayacağı söylenebilir. Her ne kadar estetik bulunan nesnenin kişisel birikim ve deneyim formüllerine göre değişiklik göstermesi söz konusu olsa da, estetik deneyimin başlatıcılarından biri olan enteresanın akılda kalan ve unutulmaz birçok sanat ve tasarım eserinin merkezinde bulunan ana kavramlardan birisi olduğu söylenebilir. Enteresan belki de izleyicinin dikkat çekici bulduğu şeyi beyninde anlamlandırma sürecine soktuğu o suskunluk halidir.

Webster (http-10) sözlüğe göre kelime anlamı olarak enteresan: Dikkat çeken, duyguları harekete geçiren anlamına gelirken eş anlamlıları: İçine çeken, çekici, ilgi çeken, göze çarpan, uyaran, kendine bağlayan, şiddetli, cazip, merak uyandıran, daha önce görülmemiş, yeni, farklı olan, çok ilginç, büyüleyici, hayran eden, şaşırtıcı, beklenmedik, bilindik olmayan" olarak sıralanmaktadır. Bilgisayar bilimcisi ve yapay zeka uzmanı Prof. Jürgen Schmidhuber (2009, s.23)'e göre: Güzel olan şey enteresan olmak zorunda değildir, güzel olan şey ancak yeni olduğunda enteresandır.

Sadece formun yani şeklin güzel olmasının yeterli olmadığını ve enteresana ihtiyaç duyulduğunu Haserot şu cümlelerle açıklamıştır: Şu bir gerçektir ki, eğer sanat enteresanlığı içermeseydi insanoğlu sanattan hiçbir zaman tatmin olmazdı. Tamamlayıcı tüm özelliklerine rağmen form, güzelliği verir ancak enteresanlık duygusal ve kavramsal anlamlılığı sağlar; bu ikisinin ortaklığı psikolojik olarak tamamlanmış anlamlı formu yaratır. Sanat iletişim aracıdır. Estetik ise, enteresanın yarattığı psikolojidir (1952, s.266).

Fark edilen olmak, dikkat çekmek, ilginç ve merak uyandıran olmak insanoğlunun belki de yüzyıllardır en çok sahip olmak istediği şeylerden birisidir. İkili ilişkilerden pazarlama ve satış tekniklerine kadar tüm dünya yüzyıllardır enteresanı yaratmaya çalışmış ve bir taraftan da enteresanın ne olduğu, nasıl sağlandığı ile ilgili birçok bilimsel araştırma yapılmıştır. Enteresan olana yönelen dikkat, yani ilgi, Ortony ve

Turner (1990, s. 315-331)'a göre bir duygu değil, duygu içermeyen bir motivasyon ve dikkat halidir.

Psikoloji üzerine yaptığı çalışmalarla nörobilim alanına da katkılarda bulunmuş Sluckin, Hargreaves ve Colman (1983, s. 248, 249)'a göre enteresanı oluşturan faktörlerin ortaya konulması adına iki karşıt kavram olan 'bilindik' ve 'yeni' kavramlarının denekler üzerindeki etkilerini inceledikleri çalışmada yetişkin ve çocuklardan oluşan bir denek grubuna tanıdık objeler ve anlam içermeyen yeni desenler gösterilmiş, çizimler tanıdıklaştıkça deneklerin ilgisinin azaldığı, ilginçleşen çizimlere ise her iki grubun da ilgisinin arttığı ve farklılaşan çizimleri daha çok beğendikleri ortaya konmuştur.

Markovic ve Radonjic (2008, s.249) araştırmalarında Daniel Berlyne'nın şu teorisine yer verirler: Kişinin uyarılma potansiyeli, yani ilgi duymasını sağlayan, cezbeden, enteresan bulduğu şeyler çoklu değişkenlerden oluşmaktadır. Kişinin uyarana karşı açık olması şartıyla (yani kişinin o günkü psikolojik durumu, genel ruh ve beden sağlığının iyi olması vb.), enteresanı oluşturan etkenler yenilik, belirsizlik ve karışıklık gibi duygulardır. Uyarıcı ne kadar belirsiz, düşündürücü ve farklıysa enteresanlık o kadar artmaktadır.

Estetik, kültür ve sanat konularında yaptığı araştırmalar ve yazdığı kitaplar sayesinde Türkiye'ye önemli eserler kazandırmış olan Prof. Sıtkı M. Erinç düşündürücülük ve yeni kavramlarını şöyle açıklar:

> Eğer sanat, daha doğrusu; bir sanat yapıtı aracılığı ile sanat, bir arz ortamı oluşturabiliyorsa, yani potansiyel alıcısını oluşturabiliyor ve ona/onlara ulaşabiliyorsa, toplumun önünde olarak o toplumu bir düşünme durumuna yönlendirebiliyor, yöneltebiliyorsa o zaman yenidir, özgündür ve o zaman sanattır (Erinç, 1995, s.102).

Fakat bu düşündürücülük ve belirsizlik haline bir sınır çizilmesi gerektiğine dair düşünceler gelişmiş, sonsuz belirsizliğin enteresanın dışında kaldığı düşünülmüştür. Paul J. Silvia (2005, s.344-354)'ya göre, ilgi uyandıranın değeri iki farklı bileşenden oluşur; bunlar, yenilik (alışılmadık, ve belirsiz olma hali) ve uyarılanın enteresanla başa çıkma potansiyeli (algılama ve anlamlandırma potansiyeli). Enteresanla başa çıkma potansiyeli yani belirsizliğin bir noktadan sonra kişi tarafından anlaşılabilir hale gelmesi şartına ihtiyaç duyulduğu tespit edilerek, anlaşılmaz olarak kalan enteresana karşı olan ilginin bir noktadan sonra kaybolabileceği sonucuna varılmıştır. Bilim adamları, enteresan bulunan objenin ya da deneyimin kişi tarafından anlaşılabilir olması için

uygun entelektüel birikime ve hayat deneyimine sahip olunması gerektiğini tespit etmişlerdir.

Marković (2012, s.6)'e göre estetik deneyim en çok uyarılma ile bağlantılıdır. Bir resim ne kadar çok uyarırsa estetik tatminin o kadar yükseldiği tespit edilmiştir.

Sanat ve tasarım tarihine bakıldığında kendi dönemi içerisinde çığır açan birçok eserin ortak özelliği olarak yeni, farklı ve dikkat çekici oldukları söylenebilir. Örneğin, 15. yy öncesine kadar ışık ve gölge kullanımının zayıflığından ötürü resim sanatı 2 boyutlu düzlemde kalmış ancak bazı büyük ressamların çığır açan yaklaşımlarıyla resim sanatı başka bir boyuta taşınmıştır. Britannica (http-11)'ya göre: Leonardo da Vinci'nin 1481 yılında yaptığı *Adoration of the Magi* çalışmasıyla chiaroscruco yani ışık-gölge tekniği görsel sanatlara kazandırılmış ve böylelikle resim sanatı boyutla tanışmaya başlamıştır. İlerleyen yıllarda ışık gölge kullanımını zirveye taşıyan Caravaggio yüzyıllardır 2 boyuta hapsolmuş resim sanatında büyük bir çığır açmıştır. İnsan vücudu ilk kez bu denli 3 boyutlu hale gelmiş, beden ağırlığının ve yoğunluğunun hissedilmesi çok farklı bir etki yaratmıştır. Işık gölge sayesinde kompozisyonlarda hareket artmış, bunun yanı sıra gölgede kalmasına rağmen karakterlerin yüzlerindekiifadeler çok daha dikkat çekici hale gelmiştir.

Caravaggio 1500'lü yılların sonlarında ortaya koyduğu bu yeniliklerle 2 boyutlu bir yüzeyde heykel etkisi yaratarak yepyeni bir şey yaratmakla kalmamış,resim sanatı tarihinde önemli bir devir başlatmıştır. Avustralya'lı ünlü sanat eleştirmeni ve yazar Robert Hughes, Caravaggio'nun yarattığı yenilik ve farklılığı şöyle özetler: Caravaggio'dan önceki sanat ve sonrasındaki sanat, ikisi aynı şeyler değil (http-12).

Picasso'nun gerçekçi resimlerle başlayan sanat hayatı, zaman içerisinde farklı ve yeni arayışlara yönelmiştir. Sanatçının bu yeni arayışları sanat tarihine yenilikler eklerken dönemin sanatçılarını ve eleştirmenlerini de farklı ve karşıt düşüncelere yönlendirmiştir. Picasso, Realizm ile başladığı sanat hayatından uzaklaşarak zaman içinde farklı stil periyotlarına girmiş, Kübizm başlığı altında, gerçekliği köşeli dramatik şekillerle yorumlamaya başlamış, resim sanatının geleneksel perspektif anlayışından sıyrılmıştır. Walther, kitabında Picasso'dan şöyle bahseder: 1907 yılında yaptığı *Les Demoiselles d'Avignon* resmi sergilendiğinde dönemin çevresi tarafından sadece sanatsal doğruları alt üst etmekle kalmamış ahlaki değerler açısından da yadırganmıştır. Derinlikten yoksun keskin köşelerle, görgüsüzce poz veren hayat kadınlarını resmeden Picasso için dönemin sanat eleştirmenleri bu eseri kendi erotik ihtiyaçlarını görsel bir

şiddetle ortaya koyan, anlam ve içerikten yoksun bir çirkinlik olarak yorumlamışlardır (Walther, 2000, s. 43-44).

Sanatta geleneksel anlatının, içerik ve formun yıkılışının 19.yy. sonlarında Modernizm akımıyla başladığı söylenebilir. Sadece formun enteresanı oluşturmak için yeterli olmadığını, içerik ve anlamla beraber bir zorlayıcılık içermesini iddia eden Haserot ve benzeri araştırmacılara alternatif olarak sanat eleştirmeni Jonathan Jones, Picasso'nun *Les Demoiselles d'Avignon* çalışmasını şöyle yorumlar: Modernizm maske giyen bir sanattır. İma ettiği şeyi anlatmaz; bir pencere değil bir duvardır. Picasso özellikle fahişeleri konu edinmiştir. Çünkü bu bir klişedir. Picasso sanatın orjinalliğinin anlam (anlatı) veya ahlaki değerlerde değil, şekilsel yenilik ve icatta olduğunu göstermek istemiştir. Sanatta modernizm tam olarak formun içeriğe (anlama) karşı olan zaferidir (http-13).



Görsel 1.2. *Picasso, "Science and Charity", Tuval üzerine yağlı boya, 1897. Sanatçının realistik dönemine örnek. (https://www.ncbi.nlm.nih.gov/)*



Görsel 1.3. *Picasso, "The Tragedy", 1903. Tuval üzerine yağlı boya, sanatçının formsal değişikliğe yöneldiği Mavi Dönemine ait örnek. (https://www.nga.gov.)*



Görsel 1.4. *Picasso, "Les Demoiselles d'Avignon", 1907. Sanatçının geçirdiği formsal değişiklik ve Kübizm'in önemli örneklerinden bir eser. (https://www.moma.org)*

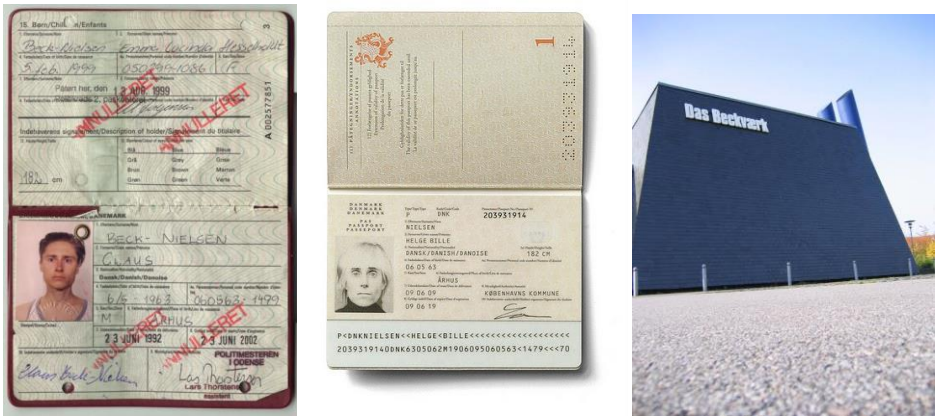
Nobel Ödülü'nün mimarideki adı olan *Pritzker Ödülü*, 2016 yılında sadece yarım evler yapan Şili'li mimar Alajandro Aravena'ya verilmiştir. Bir evin sadece yarısını tasarlayarak mimarlığın en büyük ödülünü alma fikri bile oldukça enteresan olarak algılanabilir. Gecekondu mahallelerinin yenilenmesi ve doğal afetlerden evlerini kaybetmiş insanlar için Şili devleti yeni evler inşa edilmesini istemiştir. Ancak devletin

bütçesi, gereken sayıda ev yapımı için yeterli değildir. Aravena, sadece 50 eve yetecek bütçeyle 100 evin sadece yarısını yapmayı önerir. Mutfak, banyo, tesisat sistemi, çatı gibi maliyetli bölümleri içeren kısımlar Aravena tarafından tamamlanır ve aileler yarım evlerine yerleşirler. Evlerin diğer yarısı tamamen boştur ve aileler zaman içerisinde ihtiyaçları doğrultusunda evlerinin diğer yarısını tamamlarlar. Böylelikle 33m² lik evlerini 66m² ye çıkartırlar. Fakat Aravena'ya verilen bu büyük ödül dünya mimarlarını kendi içinde ikiye bölmüştür. Ünlü mimar Patrick Schumacher mimarlığa ve Pritzker kuruluna yönelik şu eleştirilerde bulunmuştur: Artık mimarlık, yardıma muhtaçlara hizmet etmek anlamına mı geliyor? Bu kadar önemli bir ödülün toplum hizmetlerine yönelik bir projeye verilmesi normal mi? Bu mimarlığı yukarı taşıyan birşey mi? Bu çalışma her ne kadar etkili bir proje olsa da formsal ve estetiksel eksiklikler içermektedir (http-14). Eleştiriler projenin her ne kadar estetik olarak zayıf ve mimariye yeni ve farklı bir bakış açısı getirmediğini savunsa da, Aravena'nın 'mimar'ın tanımına yeni bir yaklaşım getirdiği söylenebilir. Bu yeni yaklaşım Pritzker jürisi tarafından şöyle açıklanmıştır: Mimarın rolü artık toplumun ve insanlığın ihtiyaçlarına daha iyi hizmet etmekle sınanmaktadır ve Alejandro Aravena tam olarak bu ihtiyaca cevap vermiştir (http-15). Her bir ev için (arazi ücreti dahil) $7500 bütçesi olan Aravena bir taraftan da evlerin boş olan yarısını kendi zevklerine ve ihtiyaçlarına yönelik tasarlamaları için ev sahiplerine olanak sağlamıştır. Estetikten yoksunluk eleştirileri alan proje, aslında enteresan bir biçimde estetiğin yorumlanmasına olanak veren bir proje olarak düşünülebilir. Her evin sahibi tarafından tamamlanmasından sonra ortaya çıkan sonuç birbirinden farklı tasarımlarla biricikleşmiş olurken, her ev sahibi de kendi evinin bir anlamda tasarımcısı olmuştur. Bu farklı evlerin bulunduğu bölgeler zaman içinde farklı tasarımlarından ötürü dikkat çekici olmuş, evlerin nasıl farklılaştığını görmek isteyen yerli ve yabancıların, araştırmacıların ilgi odağı olmaya başlamıştır. Aravena aslında estetikle ilgili kısmı eksik değil, belki de boş bırakmakla toplumu sürecin içine dahil ederek bir anlamda enteresanı yakalamış olabilir.



Görsel 1.5. *Alejandro Aravena, "Half a good house", 2016, yarım evler ve sahipleri tarafından tamamlanmış halleri, Şili. (https://www.archdaily.com)*

2001 yılında ölmeye karar veren Danimarka'lı yazar, tiyatro yazarı ve performans sanatçısı Claus Beck-Nielsen, önceden satın aldığı mezarlığa kendi heykelini gömerek yaşayan ilk ölü olmuştur. İptal edilen kimliğinin ardından hiçbir isim almadan kimliksizliği, isimsizliği, hiç kimse olmayı deneyimlemeyi planlayan sanatçı, öldükten sonra bir enstitüye dönüşmeye karar vermiştir. *Das Beckwerk* (Beck Çalışmaları) isimli bir enstitüye dönüşen sanatçı öldükten sonra yazdığı tüm kitapları ve çalışmaları bu enstitünün çalışmaları olarak yayınlamıştır. Altında evi olmayan bir çatıyı andıran enstitü, içinde kimin yaşadığı belli olmayan ya da *Hiç Kimsenin* pencereden bakmadığı bir yapıyı anımsatır.



Görsel 1.6. *İsimsiz Yaratık, Öldükten sonra iptal edilen sanatçının kendi kimliği (solda), öldükten sonra sahip olduğu pasaportu (ortada), dönüştüğü enstitü (sağda), 2002. (https://sites.google.com/)*

Uluslararası seyahatler için kullandığı pasaportunda, öldükten sonra taşındığı evin kapısında yazan eski ev sahibinin (kendisinin hiç tanımadığı) ismini pasaportuna yazdırmış (fakat günlük hayatta kullanmadığı) ve kimlik fotoğrafı olarak da Andy Warhol'un fotoğrafını kullanmıştır. *Hiç kimse* ya da *İsimsiz* birisi olarak başka insanların hayatlarını yaşamayı konu edindiği projelerinden birisinde Andy Warhol kılığına girerek ünlü kişilerle çektirdiği fotoğrafları *İsimsiz, Ünlülerle Birlikte, ya da Makine Olmak* isimli sergisinde sunmuştur (http-85).



Görsel 1.7. *İsimsiz Yaratık, The Scorpions'la birlikte (solda), The film producer, yıldızlarla birlikte (ortada), The princess, Hollanda prensesi ile birlikte (sağda), 2007. (https://sites.google.com/)*

Sanatçı, *İsimsiz Yaratık Başkalarının Hayatını Yaşıyor* isimli bir diğer performansında ise Danimarkalı yazar ve profesör Pee Aage Brandt'ın evinde (yazarın kendisi yurtdışı seyahatindeyken) 1 sene yaşamış, onun tüm mektup ve telefonlarına O olarak cevap vermiş, yazar yerine Danimarka seçimlerinde oy kullanmış, yazar gibi düşünüp, onun alışkanlıklarıyla yaşamıştır. Yazar Brandt'ın seneler önce bir gazeteye verdiği röportajda çekilen fotoğrafının aynısını, aynı kıyafet, aynı mekan ve aynı pozla çektirerek yeni bir röportaj veren İsimsiz Yaratık bu röportajda kendisine sorulan soruları yine yazar Brandt'in düşünce yapısı ve kelime seçkisiyle cevaplamıştır (http-16).


kultur

Ny plade fra Kaj og Andrea

Intet menneskeligt er semiotikken fremmed

'Jeg trækker hans vejr'

Görsel 1.8. *İsimsiz Yaratık Brandt kişiliğinde,üstte yazar Brandt'in gazete röportajı, altta sanatçının Brandt olarak verdiği röportaj, 2001. (* https://sites.google.com/)

İsimsiz Yaratık, 2011 yılında çıkarttığı *Beyond Identitiy 1, 2* ve *3* isimli kitaplarında kimlik, kimliksizlik, isimsiz beden olgusunu incelemiş, kendi bedenini ve hayatını bu kavramların eskiz defteri haline getirmiştir (http-17). Devamlı hayat, düşünce biçimi, kıyafet ve olgu değiştiren sanatçı, isimsiz kalmanın, kişinin kendine özel hayatını sildiğini ancak diğer tüm hayatları da yaşama şansını doğurduğunu savunmakta ve deneyimlemektedir. Bir sanatçının ömrünü yani bu dünyada sahip olduğu zamanı bir performans ve sanat malzemesi haline getirip onu devamlı yeni bir tuvale, romana, ya da tiyatro eserine dönüştürme deneyiminin bir yenilik, farklılık bir ilk ve enteresan olduğu söylenebilir. Daniel Berlyn'in önceki bölümlerde öne sürdüğü gibi, bu hayat biçimi ve sanatçının ürünleri anlaşılması zor, belirsiz ve karışık bir durum olarak duyumsanabilir.

Ünlü İtalyan moda ve aksesuar devi Bvulgari, her yeni kış ve yaz kreasyonu için markayı temsil edecek yeni modeller ve yeni yüzler seçmektedir. 2018-2019 kış kreasyonu tanıtımında Bvulgari'nin yeni yüzü olarak Sophia Hadjipanteli seçilmiştir (http-18). Birçok toplumda kadına ait, bakımsızlığın, belki çirkinliğin, hatta gülünçlüğün göstergesi olarak algılanabilecek tek kaş görseli, topluma bir moda devinin yüzü olarak çıkartılmıştır. Bvulgari' in 'güzel kadın' kavramında bir devrim yaratarak yeni ve güzeli tekrar tanımladığı düşünülebilir. Bu yeni güzel imajı, insan beyninde

anlamlandırılmak üzere yerini ararken bir süreliğine kişide suskunluk yaratan, gerçek olup olmadığını sorgulatan, yani bir anlamda beyni zorlayan bir süreç oluşturabilir. Bvulgari, bu farklı olduğu varsayılabilecek yaklaşımıyla diğer yandan da doğallığın destekçisi ve kadın haklarını savunan yeni bir sosyal duruş projesi de geliştirmiş olabilir. Geçmiş başlıklarda beyin üzerinde yapılan araştırmaların sonucunda güzelin enteresanla birleşmesi sonucu kişide hayran kalma veya satın alma isteğinin geliştiği düşünülerek Bvulgari'nin enteresanı içinde barındıran iyi bir pazarlama tekniği uyguladığı da söylenebilir.



Görsel 1.9. *Bvulgari mankeni Sophia Hadjipanteli, sokakta başladığı varsayılan 'tek kaş' akımın duvar üzerindeki örneği, 2019. (https://www.instagram.com)*

Yüzyıllardan bu yana farklı fikirler, amaçlar ya da müşteriler için belki de milyonlarca sanat ve tasarım eseri ortaya konmuştur. Her bir eser kendi dönemi üzerinden değerlendirilmiş, kimi döneminin estetik kriterleri açısından değer görmüş, kimi de döneminden sonraki devirlerde değer bulmuş olabilir. Döneminde veya döneminden sonra estetik değer kazanmış birçok eser olmasına rağmen bu eserlerden sadece bazıları enteresan olarak değerlendirilebilir.

İKİNCİ BÖLÜM

2.İLLÜSTRASYON

2.1. İllüstrasyonTarihine Genel Bakış

İllüstrasyonun kelime anlamı Tdk. (http-19)'ya göre "resimleme" olarak kullanıldığı gibi Cambridge Sözlüğü (http-20)'ne göre ise: Bir kitap, dergi vb. mecradaki resimleme. Birşeyi tanımlayan örnekleme olarak gösterilmiştir. Etimolojik olarak illüstrasyon, 14. yüzyılda da parlatma anlamında, 15. yüzyılda, gösterme, görünüm anlamında, Latince kökende ise ışıklı, parlak sunum olarak da kullanılmıştır (http-21).

İnsanoğlunun ilk resimlemesini papirüsten, ağaç levha ve deriden önce mağara duvarlarına yaptığı varsayılırsa bir yere bir işaret bırakma ihtiyacının içgüdüsel bir davranış olduğu söylenebilir. Bir yüzeye resim yapma ihtiyacı birçok farklı sebepten türese de (bir hikaye anlatma, doğa güçlerinden korunma, inançları kalıcı kılma vb.) insanoğlunun kendini, duygularını, hikayelerini resimleyerek anlatma ihtiyacının hızını kesmeden devam ettiği söylenebilir. The Guardian (http-87)'a göre en eskisi 44.000 yıllık olduğu söylenen mağara resimleri her yeni arkeolojik bulguda daha da eskiye giderken insanoğlu hâlâ günümüzde duvarlara resimler yapmaya devam etmektedir. İllüstrasyon, yani en basit anlamıyla resimleme için farklı bakış açıları söz konusudur.

Mark Wigan (2008, s.15)'a göre: İllüstrasyonu açıklama girişimi sürekli olarak farklı bakış açılarını içinde bulunduracaktır. Kimilerine göre illüstrasyon yazıdan öncesine gider ve mağara resimleriyle başlar. Kimilerine göre ise sanatın altında, zanaatkarlığa dayalı küçük bir iştir. İllüstrasyonu sanat olarak görmemekle beraber onu üreteni de sanatçı olarak görmeyen savunular da bulunmaktadır.

Susan Doyle (2018, s: xvii)'a göre: On sekizinci yüzyılın sanat otoriteleri illüstrasyonu sanat olarak görmemiş, illüstrasyonun gazete, kitap, dergi gibi ticari ürünlere hizmet eden, mekanik bir üretim sistemiyle çoğaltılan sanatsal değeri olmayan bir işçilik ürünü olarak değerlendirmişlerdir. Kimilerine göre zanaatkarlıktan ibaret olan bu resimleme işçiliği birçok konu başlığında varlık göstermektedir.

Mark Wigan (2009, s.12-15)'ın illüstrasyon sözlüğüne göre bu türler: anatomik, mimari, botanik, konsept, kurumsal, editoryal, eğitim, çevresel (ekolojik), moda, tarih, dokuma, kuş bilimi (ornitoloji), politik, sıralı (sequential), teknik, geleneksel, seyahat ve savaş illüstrasyonları olarak sıralanmıştır.

Norman Rockwell İllüstrasyon Müzesi (http-23) arşiv başlıklarına göre ise yukarıdaki illüstrasyon türlerine ek olarak; kitap, karikatür, kişisel tanıtım, spor, serbest, çizgi roman, bant karikatür, fantazi ve bilim kurgu, dövme, hareketli mecralar (moving image), storyboard, ticari ürün ve müzik illüstrasyonu türleri mevcuttur. Bu türlere bakıldığında aslında insan, doğa ve kainata dair tasfir edilebilecek hemen her başlığın illüstrasyona ait bir tür olabileceği söylenebilir. Mark Wigan bu konuya bakışını şöyle özetler: İllüstratörler çok geniş bir alan içinde çok farklı konulara ışık tutarlar. Açıklarlar, kurgularlar ve iletişim kurarlar. Konu tarih öncesi çağlara, mağara resimlerine, ilk resimli yazılara, hiyerogliflere, kodexlere, el yazmalarına, posterlere, pullara, çizgi romanlara web sitelerine kadar uzanır. İllüstrasyon, kil tabletlerden film, televizyon ve internete kadar var olan tüm iletişim teknolojilerinin içindedir. Sanat tarihi aslında illüstrasyon tarihidir (Wigan, 2008,s.37).

İnsanoğlunun en eski davranışlarından birisi olan resimleme durmaksızın devam eden bir güdü olmasına rağmen illüstrasyon tarihi ile ilgili kaynak kitapların azlığı şaşırtıcıdır. İllüstrasyon tarihi ile ilgili var olan az sayıda ve önemli kitaplardan birisinin yazarı ve editörü olan Susan Doyle konuyu şöyle özetlemiştir: Böyle bir kitabın daha önce var olmamasının sebebi illüstrasyon tarihinin, insanlık tarihiyle içinden çıkılamayacak kadar bağlantılı olmasından kaynaklanmaktadır (Doyle,2018, s.xv).

Uygarlık tarihine dayanan illüstrasyon tarihi, mağara resimlerinden sonra tarım ve hayvancılığa geçen ilk medeniyetlerin toprağı olan Mezopotamya, Sümer, Asur, Babil gibi birçok uygarlığa ev sahipliği yapmıştır. Nil Nehri'nin etrafındaki verimli topraklarda yaşayan antik Mısır'da kraliyet hayatının, saltanatın, kralların savaş ve başarılarının yazıyla beraber resimlendiği dönemde dini inanış ve ritüelleri konu alan çalışmalar da yapılmıştır.



Görsel 2.1. *Mısır parşömenlerinden örnek, "Papyrus of Ani", M.Ö.1420. (https://www.dkfindout.com)*

Klasik Dönem olarak bilinen ilk kasabalaşma ve küçük şehirlerin oluşumundan sonraki kompleks şehirleşme ticaretin artmasıyla başlamıştır. Hartt bu dönemi şöyle

özetler: Ticarette güçlenen Akdeniz ve Ege medeniyetleri Yunan ve İtalya yarımadalarında yaptıkları denizcilikle bölgeye hâkim güçler haline gelmişler ve bu da zanaatkarlıkta ustalaşmalarını sağlayan bir etken olmuştur. Yunan medeniyetleri tanrılar, krallar, kahramanlar, savaşlar, mitoloji, spor yarışmaları vb. konuları ele alan amfora ve çömlek üzeri resimlemeler yapmışlardır (Hartt, 1976 s.182).

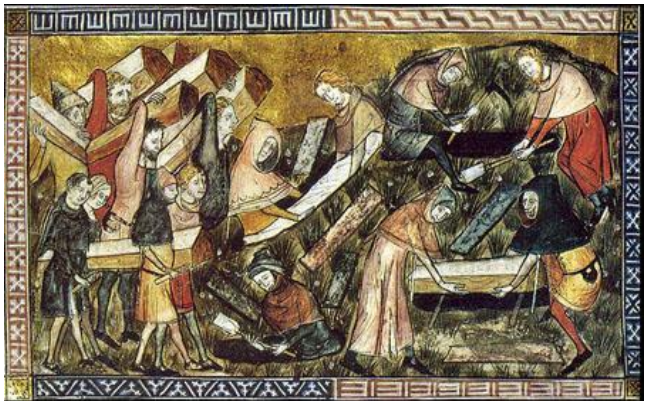


Görsel 2.2.*"Exekias", ölülere ait külleri saklama küpü, M.Ö.530 Antik Yunan, Achilles ve Ajax'ın oyunlarının resmedilmesi (http://arthistoryresources.net)*

Orta Çağ, Batı Avrupa için önemli bir dönem olmuştur. Britannica (http-24)'ya göre dönem sanatı şöyle özetlenmiştir:Batı Roma İmparatorluğunun çöküşünden sonra karanlık çağa giren Avrupa, yönetimle ilgili büyük problemler yaşadığı gibi, su dağıtım sistemleri, güvenlik ve salgın hastalıklar konusunda da kaotik bir zaman dilimi yaşamış, insan ve hayvan nüfusunda büyük düşüşler yaşanmıştır. Bu dönemde sanat sadece kilisenin dini çalışmaları desteklediği bir döneme girmiştir. Eğitimin, kültürel aktivitelerin, kitap yazımlarının, resimlemelerin yapıldığı tek yer manastırlar olmuştur.

M.S. geç 700'lerde Karanlık Çağ'a ışık tutan Charlemagne (Charles the Great), Frank'ların lideri olmuş ve bugünkü Almanya, Macaristan, Fransa, Hollanda topraklarını birleştirdiği feodal yönetimi başlatmıştır. Britannica (http-25)'ya göre: Bu yönetimle Batı Roma İmparatorluğu'nun yıkımından sonra Avrupa ilk kez bu büyüklükte bir çatı altına toplanmıştır. Charlemagne döneminde birçok kitap yapılmış, yazılan tomarlar sayesinde Latince genel dil haline gelmiştir. Uluslararası ticaretin başladığı 1200'lerde zenginleşen Avrupa sanat yatırımlarını artırmış ve birçok fresk, panel boyama ve kitap bu dönemde yapılmıştır.

1348-1350 yılları arasında Avrupa'yı yıkan veba salgını sebebiyle sanatsal faaliyetler durmuş ve birçok sanat eseri de salgını yok etmek için yapılan bilinçli yangınlarda sonsuza kadar kaybolmuştur. Salgın sonrası toparlanan Avrupa artık Rönesans'ın tohumlarını ekmeye başlamıştır.



Görsel 2.3. *Veba salgınında ölenlerin gömülmesini konu edinen bir illüstrasyon, 1349. (https://www.npr.org)*

Aydınlanma Çağı olarak da bilinen *Rönesans* 15.yy' a müziğin, edebiyatın, sanatın ve basılı kitapların yükselişi ile damgasını vurmuştur. Norman Rockwell İllüstrasyon Müzesi tarihi periyotlarına göre bu dönem şöyle özetlemektedir: Johannes Gutenberg'in matbaa makinesi sayesinde seri üretime giren kitaplar, bilginin ve sanatın hızla yayılmasını sağlamıştır. Ahşap Baskı ve gravür tekniklerinin kullanıldığı illüstratif yayınlar ve sanat eserleri herkesin satın alabileceği uygun fiyatlara satılmıştır. Matbaanın Almanya'dan tüm dünyaya yayılışı ile artık bilgiye ve sanata erişim bariyerleri ortadan kalkmıştır. Michelangelo ve daha birçok sanatçının dönem içerisinde sipariş aldıkları illüstrasyon işlerinin çoğu hükümet, kraliyet mahkemesi ya da ruhban sınıfının siparişleri olmuştur. Tıpkı bugünün illüstratörleri gibi, Rönesans sanatçıları da müşteri/işverenlerle çalışmış, onlardan tasarım onayı almış, malzeme ücreti talep etmiş, alacakları ücret ve işle ilgili kontratlar imzalamışlardır (http-26).



Görsel 2.4. *Michelangelo, "Sistina Şapeli", duvar ve tavan illüstrasyonları,, Vatikan Kilisesi. 1508-1512. (https://news.yahoo.com)*

18.yy'ın başlarında Avrupa şehirlerinde nüfus arttıkça sanat ve edebiyat günlük hayatı konu edinmeye başlamıştır. İngiliz ressam ve baskı sanatçısı William Hogarth 1700'lerin başlarında halk yaşamını konu aldığı seri üretim gravür çalışmaları yapmış, politik bir karikatür dergisi için hicivli karikatürler üretmiştir. Elizabeth Einberg'e göre Hogarth'ın *Hogarth's A Harlot's Progress ve A Rake's Progress* isimli uyarıcı nitelikte ahlaki konuları ele alan hikayeleri, Avrupa sanatında sıralı anlatımın ilk kez uygulandığı modern çizgi romana örnek olabilecek ilk çalışmalardır (http-27).



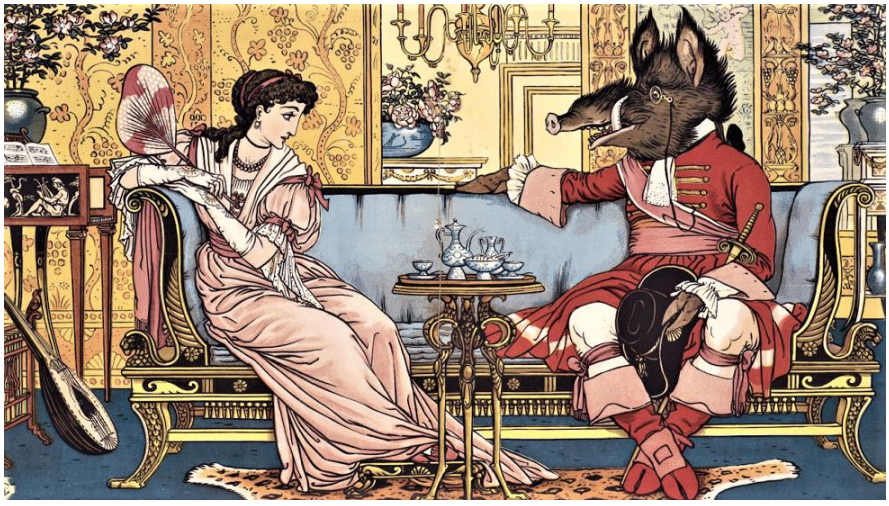
Görsel 2.5. *William Hogarth, "A Rake's Progress",1734 yılında gravür olarak yapılmış 1735 yılında basılarak çoğaltılmış 8 hikayeden oluşan çalışma (sol). "The Orgy", detay (sağ). (https://www.pinterest.com)*

19.yy'ın başlarında sosyal ve politik konularla ilgili hiciv ve karikatürler gazete, magazin gibi basılı kaynaklar sayesinde halka çok daha kolay ulaşır olmuş, yüzyılların sonuna doğru çocuk kitapları ve magazinler sayesinde sanatın güzelliği günlük hayata taşınır olmuştur. Marter, kitabında dönemle ilgili şöyle bilgiler vermiştir: Amerika'da ilk kez kariyer olarak illüstratörlük yapmaya başlayan Felix O. C. Darley, yüzyılın önemli yazarlarından Washington Irving, James Fennimore Cooper ve Charles Dickens gibi yazarların kitaplarında freelance çizer olarak çalışmıştır (Marter, 2011, s.21).



Görsel 2.6 *Felix O. C. Darley, Charles Dickens'ın "Great Expectations, Household Edition" vol.2 kitabı için Felix O. C. Darley tarafından gravür tekniği ile yapılmış bir illüstrasyon, 1861. (http://www.victorianweb.org.)*

1800'lerin sonuna doğru artan basılı yayınlar sayesinde resimleme ihtiyacı da aynı oranda artmıştır. Rockwell müzesi dönemle ilgili bilgileri şöyle özetler: 19. Yüzyıl sonlarına doğru hızlanan ve gelişen baskı teknikleri sayesinde gazete haberlerine, kitaplara daha hızlı ulaşılmaya başlanmış, basılı mecraların ihtiyaçları artmış ve daha çok illüstratöre ihtiyaç duyulmuştur. Hikaye ve çocuk kitaplarının çoğalmasıyla illüstrasyonun görsel iletişim gücü ve sıralı anlatımdaki yeri daha da dikkat çekici hale gelmiştir. *Beauty and the Beast* hikayesi ilk kez Walter Crane tarafından resimlenmiştir (http-29).



Görsel 2.7. *Walter Crane, "Beauty and the Beast", chromoxylographic (renkli ahşap baskı), 1874. (https://archive.org)*

İllüstrasyonun halkın görüşlerini etkileyici gücü bu dönem içerisinde net bir biçimde gözlenmiştir. Dönem Amerika'sının ünlü gazetesi Harper's Weekly'nin illüstratörü Thomas Nast'ın takipçileri sayesinde gazetenin satışları üç misli artmış, eleştirdiği politikacılar halkın gözünde zayıflayarak seçimleri kaybetmiş, sanatçının desteklediği politikacılar seçimleri kazanmıştır. Sanat ve sanatçının toplumsal düşünceyi etkileme gücüne iyi bir örnek olan Nast, Amerika'ya şu an bilinen *Uncle Sam ve Santa Claus* portreleri ilk kazandıran illüstratör olmuştur (http-30).



Görsel 2.8. *Thomas Nast, "Harper's Weekly" gazetesi için yaptığı kapak illüstrasyonu, (sol), 1874. Thomas Nast, "Santa Claus", Santa'nın ilk kez bir karakter olarak illüstre edildiği Harper's Weekly gazetesi (sağ), 1881. (https://cartoons.osu.edu.)*

1900'lü yılların başlarından itibaren teknolojik gelişmeler sayesinde illüstrasyon dünyasında önemli değişimler yaşanmıştır. BBC (http-31)'ye göre bu dönemdeki gelişmeler şöyle aktarılmaktadır: 1920'lere gelindiğinde artık tüm gazete, dergi, kitap vb. illüstrasyonlar renkli basılmaya başlanmıştır. 1.Dünya Savaşının sonrasında Amerika, dünyanın büyük gücü haline gelmiş, kadınlar seçme ve seçilme hakkına sahip olmakla beraber eğitim ve kariyer hayatında çok daha aktif roller üstlenmeye başlamıştır. Sosyal özgürlükler, gençleri ailelerinden fikri olarak uzaklaştırmış, farklı giyim tarzları, yeni müzik anlayışlarıyla gençler için yeni bir dönem başlamıştır. Toplumdaki bu değişimle beraber illüstrasyonlarda da yeni tarz ve stiller oluşmaya başlamıştır.

Değişen döneme ve bakış açılarına uyum sağlayan illüstrasyonlar farklı illüstratif dillerin oluşumuyla yeni bakış açıları kazanmıştır. 1920'lerde ilk kez John Held Jr. tarafından abstrakt karikatür ve çizimler ortaya konulmuş ve bu yeni yaklaşım sayesinde dönem gençliğinin ruhu yakalanmıştır. İnce, zayıf ve üçgensi formlu uzun bacaklı kadınlar, kısa etekler, sarkık dudaklar hem sevimli hem de kışkırtıcı bir hava sergilerken, dönemin önemli illüstratörlerinden Dean Cornwell'in realistik hikaye anlatımı ve serbest fırça darbeleri, kullandığı yağlı boya tekniği sanatçıyı çağdaşlarından ayıran önemli bir özellik olduğu söylenebilir. Yarattığı *Kewpie* isimli küçük karakterlerin dünya çapında ünlü olmasıyla tanınan illüstratör Rose O'Neill aynı zamanda dönemin önemli bir kadın hakları savunucusu olarak tanınmıştır (http-32).



Görsel 2.9. *Johnz Held Jr., "Life" dergisi, stilize illüstrasyon tarzına örnek dergi kapağı çalışması(sol), 1925, (https://www.pinterest.com) . Dean Cornwell, yağlıboya illüstrasyon örneği, (ortada), 1922, (https://fineartamerica.com/). Rose O'Neill, ünlü "Kewpie" karakterleri, (sağda) , 191.7 (https://historicmissourians.shsmo.org)*

Büyük Buhran olarak adlandırılan 1930'lu ve 40'lı yıllarda 2. Dünya Savaşının yarattığı kriz tüm dünyayı gerek psikolojik gerek ekonomik olarak önemli ölçüde etkilemiştir. Royal Academy'nin verdiği sanat derslerine göre: Tüm dünya açısından zor geçen bu dönemde ortaya konan sanat ve tasarım çalışmalarında da karanlık ürünler verilmiştir. Ekonomik krizden ötürü küçülen piyasa renkli baskıların maliyetini kaldıramadığı için siyah beyaz baskılar ve kurşun kalem çalışmaları tekrar ön plana çıkmıştır. Magazin ve dergilerin maliyetlerinin her zaman daha düşük olmasından ötürü bu dönemde renkli baskılara devam edebilen bu yayınlarda ahşap baskı, gravür tekniklerinin yanı sıra realistik veya stilize illüstratif dillerde yağlı boya, sulu boya ve kurşun/mürekkepli kalemler araç olarak kullanılmıştır (http-33).

1930’lar sonrasında illüstratörler artık sadece basılı yayınlarda değil animasyon sinemasında da yerini almaya başlamıştır. Stone dönemle ilgili şöyle bilgiler vermektedir: Kısa filmler yapan Walt Disney Animasyon Stüdyosu 1937 yılında tamamladığı 2 boyutlu uzun metraj animasyon filmi *Pamuk Prenses*’in ve 1940 yılında yapılan *Pinokyo* uzun metraj animasyon filmi illüstrasyonları için kitap illüstratörü Gustaf Tenggren ile çalışmıştır (Stone ve Wahlin, 2018 s.206). Bununla beraber 1940’lar ve sonrasında Warner Bros’un *Merry Melodies* ve *Looney Tunes* animasyon serisi çocuklar için kitap dışında sıradışı projelerin yapıldığı yıllar olmuştur. Bu dönemde illüstratörler, birçok çocuk kitabı ve animasyon filmleri sayesinde, unutulmaz filmleri ve karakterleri dünyaya kazandırmışlardır.



Görsel 2.10. *Gustaf Tenggren,"Pamuk Prenses ve Pinokyo" animasyon filmleri için illüstrasyon çalışması, 1937. (https://www.pinterest.com)*

1950 ve 60’larda değişen toplumsal bakış açılarıyla yeni akımlar doğmuştur. Tate Modern Müzesi (http-34) kaynaklarına göre: 1950 Sonlarında çiçeklenen ve 60’larda Amerika ve İngiltere’de zirveye tırmanan pop art gerek sorgulayıcı duruşu, gerekse sanat ve tasarımda açtığı yeni bakış açıları önemli kırılmalara sebep olmuştur. Gençlerin müzelerde gördükleri ve kendilerine öğretilen sanat ile dış dünya arasında hiçbir alaka yoktu ve bunun yerine Hollywood filmlerine, reklamcılığa, ürün ambalajlarına, pop müziğe ve çizgi romanlara yöneldiler.

1960’lar da başlayan birçok değişimle beraber müzikteki değişim de dönem Avrupa ve Amerika'sında önemli kültürel değişikliklere sebep olmuştur. Savaş sonrası (post-war) ile yeni illüstratif diller arasında bir geçiş dönemi olan bu dönemden sonra *baby boom* olarak da bilinen Amerika ve dünya genelindeki nüfus patlaması çok farklı kültürlerden genç neslin ihtiyaçlarını tespit etmekte zorlanmıştır. Dünya genelinde müziğin değişmesi rock&roll ve blues’un öne çıkmasının yanı sıra İngiltere’de doğan ve

dünyaya hızla yayılan Beatles patlaması modayı, renkleri, yayın sektöründeki tüm illüstratif ve grafik dili etkilemiştir. Müzikle başlayan uyuşturucu ve psikedelik ilaç kullanımlarının yarattığı hayallere uyum sağlayan illüstratif dildeki çalışmalar da farklı dillerin oluşmasında etkili olmuştur (http-35).

Bu dönemde illüstratör ve grafik tasarımcı Heinz Edelman'ın Beatles için 1968'de yaptığı *The Yellow Submarine* isimli 2 boyutlu uzun metraj animasyon filmi halüsinojenik ögelerin kullanıldığı illüstratif dile önemli bir örnektir. Independent Gazetesi bu çalışmayı şöyle değerlendirmiştir: Uyguladığı şaşırtıcı yenilikler bu animasyonu üst seviyelere taşımıştır. Bu filmin stil olarak başarısı da sanat yönetmeni Heinz Edelman sayesindedir (http-36).



Görsel 2.11. *Heinz Edelmann, "Yellow Submarine" animasyon çalışmasından illüstratif örnek, 1968. (https://www.independent.co.uk)*

Bu zaman dilimi içerisinde çizgi roman dünyası da yeni stiller ve farklı konuları işlediği, sert siyasi eleştiriler yaptığı gizli oluşumlara başlamıştır. Dönem çizgi roman dünyasını ele alan *Comicbook Confidental* belgeseline göre: San Francisco'da başlayan yeraltı (underground) çizgi romanlarında Robert Crumb'ın çizip yayınladığı Zap karikatür dergisi gerek görsel dili gerek dönemine göre ahlak dışı ve farklı duruşuyla ortaya koyduğu eleştiriler dönemin belki de en sıradışı örneği olmuştur (http-37).

20.yy'ın ikinci yarısı illüstrasyon sanatının fantezi ve bilimkurgu türlerinde önemli örnekler vermeye başladığı yıllar olduğu söylenebilir. J.R.R. Tolkien'nin *The Hobbit and Lord of the Rings* kitabından sonra büyücüler, ejderhalar, cinler, cüceler birçok hikayede yer almaya başlamıştır. Fantezi dünyasının gelişmesi illüstrasyon dünyasının da gelişmesinde etkili olmuştur.

1977 yılında gösterime giren *Star Wars*, fantazi ve bilim kurgu kavramlarını birleştirerek model ve karakter geliştirme, animatronik figürler, özel sahnelerin boyanması için birçok sanatçıya özgür ve fantastik bir alan açmıştır. Star Wars'un yönetmeni George Lucas'a bu fantastik evrenin ve karakterlerin yaratılmasında birçok illüstratör yardımcı olmuştur. Daha önceki tarihlerde Walt Disney'in ürettiği animasyon filmlerinde birçok illüstratör çalışmış olmasına rağmen *Star Wars* projesinin, illüstrasyonun ve illüstratörün sinemadaki yerini yeniden ve farklı bir düzleme taşıdığı söylenebilir. Sinema dünyasına damgasını vurmuş illüstratör Ralph McQuarrie, *Star Wars* üçlemesinin yaratıcısı olduğu gibi Steven Spielberg'ün 1982 yılında yönettiği *E.T.* filminin de konsept çizimlerini üretmiş, 1985 yılında *Cocoon* filmi ile En İyi Görsel Efekt Oscar'ını almıştır. *Star Wars*'ın McQuarrie için yaptığı özel bölüm şu sözlerle açılır: Bir sanatçı sinemayı sonsuza kadar değiştirecek bir galaksi yarattı ve nesillere ilham verdi (http-38).



Görsel2.12. *Ralph McQuarrie, "Star Wars" filmi için illüstrasyon ve konsept çalışmaları, 1975. (https://www.iamag.co)*

İllüstrasyon ve sinemanın büyük birlikteliğinin başladığı bu yıllardan sonra yeni dünyalar yaratan animasyon filmlerinde illüstratörler ve yönetmenlerin ayrılmaz bir ekip haline geldiği söylenebilir.

Norman Rockwell Müzesi (http-39)'ne göre: Döneminin kültürel farklılaşmaları ve sanat akımlarından da paralel anlamda etkilendiği söylenebilen ve yeni diller geliştiren illüstrasyon dünyası 1980'li yıllarda önceki dönemlere göre daha sert örnekler sergilemeye başlamıştır. Bu tarihlere kadar daha yumuşak tavırlarla varlık gösteren magazin dünyasını neo-ekspresyonist yaklaşımlar kazınmış çizgilerle, dağılmış mürekkeplerle, sivri hatlarla sertleştirmiş, vahşi tavırlar resimlemelere hakim olmuştur. İllüstrasyondaki bu yeni akım sosyokültürel anlamda punk ve rock akımlarının yorumlaması olmuştur. Kabataslak, ham ve primitif çizimler akımın varlığını yaşatırken diğer taraftan da geleneksel tarzları koruyan illüstrasyonlar da devamlılığını sürdürmüştür.



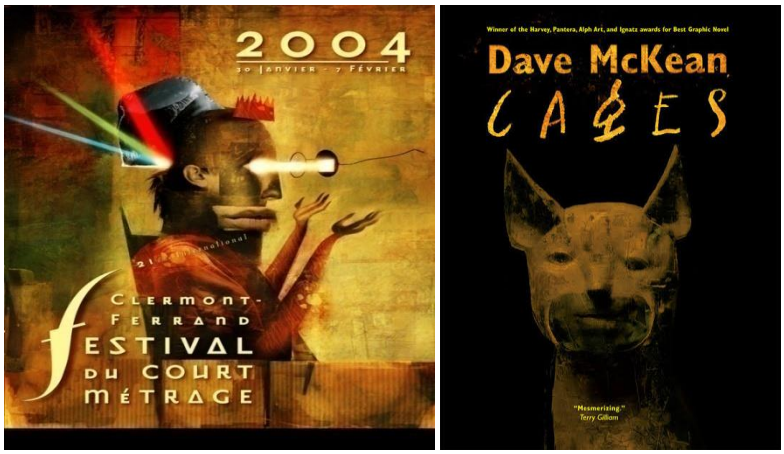
Görsel 2.13. *Marshall Arisman, magazin illüstrasyonu, "Reagan ve Latin America", (sol), 1984. (https://nicholauspatnaude.com) Gary Panter,"The Asshole" magazin, (sağ),1979. (https://www.sweetbooks.com).*

Comics olarak bilinen resimli mizah/karikatür dergilerinde 1980'lerde yeni bir akım olarak yükselen çizgi roman (graphic novel)'ın yetişkinlere hitap eden kompleks hikaye ve resimlemelerle bu alanda bir rönesans gerçekleştirdiği söylenebilir. Britannica (http-40)'ya göre bu dönem şöyle özetlenmiştir: Bu dönem Frank Miller, Alan Moore ve Art Spiegelman isimli sanatçıların merkezinde gelişim göstermeye başlamıştır. Sofistike anlatım yöntemleri, panel geçişleri ve ortaya koydukları sanatsal yenilikler çizgi romanı başka noktalara taşımıştır.



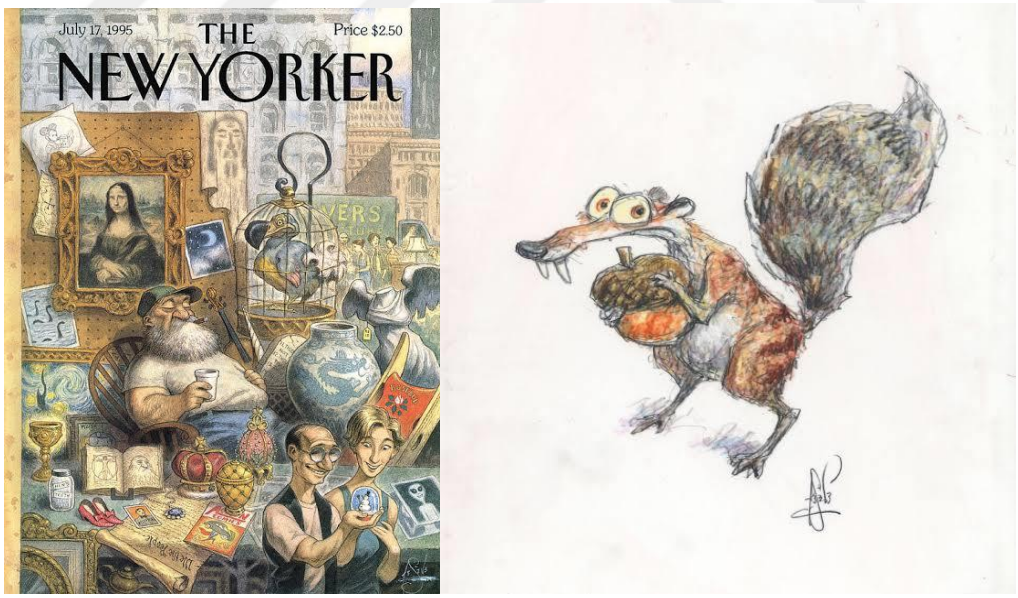
Görsel 2.14. *Allan Moore, "Watchmen"çizgi romanından örnek,1986. (https://www.thecomicbookconnection.com)*

Gutenberg'in matbaayı keşfinden sonra 1980'lerin ortasında iletişim teknolojisinde çığır açan masaüstü bilgisayarların icadı ve çoğalması sanat ve tasarım camiasının çalışma yöntem ve biçimlerini değiştirdiği söylenebilir. 1990'lar geleneksel yağlı boya, akrilik, sulu boya, guaj, pastel, kalem ve mürekkep teknikleriyle beraber dijital dünyanın sunduğu yeni tekniklerin de uygulandığı bir dönem olmuştur. Vektörel programlar ve Adobe Photoshop programının katmanlı tasarım anlayışı sayesinde fotoğrafların ve el boyamalarının taranarak tasarıma eklenmesi mümkün olmuştur. Bu yeni karışık teknik ile çizgi romanda, illüstrasyonda, poster tasarımında vb. birçok alanda yeni bir görsel anlatım dili oluşturan Dave McKean'in bu iki mecrayı dönemi içerisinde en yaratıcı biçimde kullanmış sanatçılardan birisi olduğu söylenebilir.



Görsel 2.15. *Dave McKean, karışık teknik poster, (solda), 2004. Dave McKean, karışık teknik çizgi roman kapak çalışmasından örnek. (sağda), 1991. (https://www.davemckean.com)*

2000’lerde animasyon sinemasına duyulan ilginin gittikçe arttığı söylenebilir. Geleneksel 2 boyutlu animasyon sinemasıyla büyümüş bir neslin dijital animasyon izleyicine dönüşmesi ve bu kitlenin oyun dünyasına yönelen ilgisinin kaçınılmaz olduğu söylenebilir. Oyunların animasyon sinemasına, sinema filmlerinin oyunlara, çizgi romanların animasyon sinemasına dönüşmeye başladığı bu dönemlerde oyun, çizgi roman ve film endüstrisinin hiç olmadığı kadar birbirine yakınlaştığı söylenebilir. 1987 yılında bir Japon bilim kurgu fantazi türü bilgisayar oyunu olarak piyasa sürülmüş olan *Final Fantasy*, 2001 yılında animasyon sinema filmi olarak perdeye yansımıştır. Birbirine geçmeye başlayan tüm bu mecraların kesişim kümesinde illüstratörlerin var olduğu söylenebilir. Rockwell müzesi arşivine göre bu dönem şöyle açıklanmıştır: Bir animasyon filmin ortaya konulması için sadece karakter tasarımında değil, arka planlar, kamera hareketlerinin devamlılığını sağlayan sahne tasarımları ve tüm konsept tasarımlar için illüstratörlere ihtiyaç duyulmuştur. 1999 yılında gösterime giren *A Bug's Life, Ice Age* (2002) ve *Finding Nemo* (2003) animasyon filmlerinin karakter ve konsept tasarımları ünlü magazin illüstratörü Peter de Seve tarafından yapılmıştır (http -41).



Görsel 2.16. *Peter de Seve, New Yorker dergisi için tasarladığı kapaklardan birisi (solda), 1995. (https://www.newyorker.com.) Peter de Seve, "Ice Age" filmi, Scrat karakteri tasarımı, (sağda) (https://www.pinterest.com)*

Animasyon sektöründeki bu hızlı yükseliş birçok illüstratörün animasyon filmlerde çalışmasına ve hatta animasyon yönetmenliğine doğru evrilmesine sebep olmuştur. Disney stüdyolarında konsept ve karakter tasarımcısı olarak çalışan çırak

animatör Tim Burton, yıllar içerisinde kendi tarzını ortaya koyan önemli bir animasyon yönetmeni olmuştur. 1990'da çıkan *Tank Girl* çizgi roman dergisinin yaratıcısı Jamie Hewlett, ünlü İngiliz elektronik müzik grubu *Gorillaz*'ın animasyon müzik videolarının tasarımcısı ve yönetmenidir. 2005 yılında yapılan *Mirrormask* filmi, illüstratör Dave McKean tarafından tasarlanmış ve yönetilmiştir.



Görsel 2.17. *Jamie Hewlett, "Tank Girl" dergisinden kapak örneği, (solda),2008. (https://www.yaconic.com). Jamie Hewlett , Gorillaz grubu için yaptığı animasyon serisinden örnek illüstrasyon çalışması, (sağda), 2001. (https://www.newsarama.com)*

Dijital çağın hızlı yenilikleri tüm sanat ve tasarım camiasını etkilemiş, masaüstü bilgisayarlardan, dizüstü bilgisayarlara oradan da bir defter büyüklüğündeki dijital tabletlere geçilmiştir. Sanat ve tasarımcılar için tasarlanan özel programlar gittikçe gelişmiş, 1990-2000'li yılların renkli fakat soğuk dijital illüstratif dilleri gelişerek yerini daha doğal ve gerçekçi sonuçlar veren çizim ve boyama uygulamalarına bırakmıştır. 1990 yılında çıkan Wacom dijital tablet ve kalemi, sanat, tasarım ve animasyon sinemasında çığır açan önemli bir araç haline gelmiştir. Bu teknolojik aletlerle beraber gelişen çizim, boyama, animasyon ve sinema programlarının günümüz dijital sanat ve tasarımının altyapısını oluşturduğu söylenebilir. 2005 yılında çıkan ilk Apple ürünü dijital kalem ve Ipad tablet kullanımı şu an için günümüz sanat ve tasarımının dijital platformda geldiği son noktadır. Binlerce sanat/tasarım aracını içinde barındıran tabletler ve diğer birçok teknolojik araç sayesinde sanatçı ve tasarımcılar tüm geleneksel sanat malzemeleriyle beraber günümüz teknolojisine ait her araca sahip bir biçimde farklı illüstratif teknikler ve diller geliştirebilmekte, illüstrasyonu yeni ve farklı

boyutlara taşıyabilmekte, gelenekseli bugünün bakış açısıyla tekrar yorumlama şansına sahip olabilmektedirler.

2.2. İllüstratif Dilde Enteresana Giden Yol

İllüstratif dilin ve bu dili oluştururken kullanılan malzeme ve yöntemlerin aslında her insanın birbirinden farklı olan el yazısı gibi olduğu söylenebilir. Kişiden kişiye ve dönemden döneme değişen dil kavramı Farsça'da 'üslup' olarak da bilinmektedir. TDK (http-42)'ya göre sanat ve tasarım alanında kullanılan dil: Bir sanatçıya, bir çağa veya bir ülkeye özgü teknik, renk, biçimlendirme ve söyleyiş özelliği, biçem, tarz" olarak tanımlanmıştır. Tureng'e (http-43) göre İngilizce-Türkçe çeviride ise 'dil' kavramı: style (stil), mode (mod), genre (tür) olarak açıklanmaktadır. Museum of Modern Arts (http-44) sözlüğüne göre stil; anlatımın kendine özgü veya karakteristik biçimi olarak açıklanmıştır. Mülayim'e (1984, s.97) göre bu başlıklar birbirlerinin içine geçmiş kavramlardır :

> Bir ûslubu, bazı karakteristik belirtileriyle farkedebilmemize karşılık; ûslup nedir, ûslubun yapısına hangi elemanlar girer? sorusunu cevaplamaya kalktığımızda, uzun ve kopuk cümlelerden oluşan, tamamlanmamış fikirler yığınının ancak dökümünü yapabiliyoruz. Bu anlamda, yapılabilen en kesin tanımlamalarda bile kullanılan her terimin, tanımlanan şeyi başka boyutlara götürdüğü görülüyor. Dönem, bölge, kavim, sanatçı, biçim, malzeme, teknik, dekorasyon ve daha pek çok şey, ûslupla o kadar iç içe girmiştir ki, bu durumda konuya hakim olan karışıklığa şaşmamak gerekir.

Sanatçının iletmek istediği duygu ve düşünceyi, hangi araç, malzeme ve tekniklerle ilettiği tamamen kişisel bir tercih olabildiği gibi kişisel yatkınlıklara bağlı olduğu da söylenebilir. Yazar Buffon'ın bu konudaki "Le style c'est l'homme même" yani üslup yazarın ta kendisidir sözü de sanatçının dilinin tamamen kendine özgü bir ifade biçimi olduğunun bir başka göstergesi olabilir (http-45). Wölfllin kitabında stillere yönelik şöyle bir örnek verir:

> Ludwig Richter anılarında anlatır: Gençliğinde bir gün, üç arkadaşıyla Tivoli'de belirli bir manzara parçasının resmini yapmak istemişler. Her dördü de tabiattan kıl payı ayrılmamaya karar vermişler. Ama model aynı olduğu, hepsi gözlerinin gördüklerine tam bir doğrulukla bağlı kaldığı, hepsi de yetenekli sanatçılar oldukları halde gene de sonunda, dört ressamın kişilikleri kadar birbirinden apayrı dört resim meydana gelmiş. Richter bundan, nesnel görüş diye bir şeyin asla var olmadığı ve her sanatçının renk ve şekilleri, kendi mizacına göre, başka başka yollarda kavradığı sonucunu çıkarır (Wöllflin, 1990, s.11).

İllüstratif dil, her ne kadar sanatçının sanatsal araç ve malzemeleri kendine has bir biçimde kullanış biçimi olsa da, tasarlanacak çalışmanın farklı malzemeler ve farklı

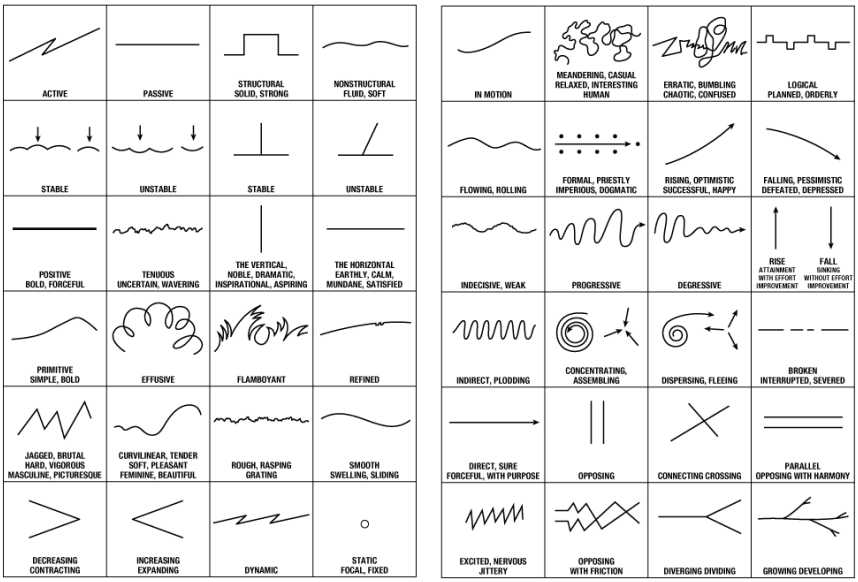
tekniklerle yaratımının yeni diller yaratabileceği, yeni dillerin de farklı etkiler oluşturma potansiyeline sahip olduğu söylenebilir. Farklı tekniklerle ortaya konabilecek farklı etkiler üzerine MOMA kaynakları ünlü abstrakt ekspresyonizm sanatçısı Willem de Kooning'in 70 yıllık kariyeri boyunca ekspresyonizmde devamlı yeni teknikler ve formlar bulmak için sürekli stil değiştiren bir tutumu olduğunu bildirmiştir (http-46).

Geçmiş bölümlerde, enteresanı sağlayan birçok değişken olmasına rağmen ortaya konan form ve stilin etkileyiciliği olmadan enteresanın oluşmasının söz konusu olmadığını iddia eden düşünürler ve bilim adamlarının yanısıra ünlü grafik tasarımcı ve sanatçı Stephan Sagmaister'ın bu konudaki görüşleri de konuya eklenebilir. Sanatçı verdiği bir röportajında mesleğinin ilk yıllarında *Style=Fart* yani *Stil=Osuruk* mottosuyla çalışmalarında önemli olanın öncelikli olarak içerik/fikir olduğunu, görüntünün önemli olmadığını veya ikinci planda olduğunu savunmuştur. Ancak yıllar içerisinde tasarımcının bakış açısında değişiklikler olduğu söylenebilir. Sagmaister, görüşlerini bir röportajda şu metaforla aktarmaktadır: Stilin ve formun önemli olmadığını söylememde bir tehlike vardı, zekayla sarıp sarmaladığınız şeyler eğer güzel görünmüyorsa kimse dönüp bakmaz. Tıpkı iğrenç dişleri olan ve korkunç kıyafetler giymiş birisiyle görünümünden ötürü tanışmak istemeyeceğiniz gibi. Dolayısıyla o insanın içindeki zekayı da hiçbir zaman görememiş olacaksınız. Eğer iletişime geçmek istiyorsanız güzel giyindiğinize ve dişlerinizin güzel olduğuna emin olun. Aynı zamanda yaptığınız şey sadece mükemmel görünen ama içeriği boş bir şeyse yine insanlar üzerinde kalıcı bir etki sağlayamazsınız. Özetle, iyi bir stile, harika bir forma ve fantastik bir fikre sahip olmalısınız (http-47).

Önceki bölümlerdeki düşünürlerin ve bilimsel araştırmaların iddialarından yola çıkıldığında öncelikle görsel etkide ve ardından da anlamsal etkide enteresanı yakalayan eserlerin insan beyninde farklı tepkimelere yol açarak izleyiciyi daha fazla etkileme potansiyeline sahip olduğu söylenebilir. Görsel etki başlı başına (anlamdan bağımsız) ilk etki olmakla beraber anlamı yaratan, anlama destek veren yani anlamın yaratımını sağlayan öncelikli ve en önemli duyumsama olarak görülebilir. Evenson (2006, s.231) 'a göre tasarım anlam yaratmanın ta kendisidir ve görselliğin anlamdan bağımsız düşünülemeyeceğini ifade eder. Ancak sanat eleştirmeni Jonathan Jones'un önceki bölümlerde Picasso üzerinden ortaya koyduğu eleştiri baz alındığında, eser, sadece görsel olarak enteresanlıktan ibaret olsa bile, yani anlam ve anlatının ikinci planda kaldığı, gizlendiği ya da olmadığı durumlarda bile kendisi hakkında düşünmeye sevk

edebilir, belirsizlik, çözümsüzlük ve iki anlamlılık yaratabilir. Bu noktada anlamdan bağımsız veya anlamın da yaratıcısı olarak bir sanat/tasarım eserinin görsel etkisini oluşturan öğelerin enteresanın oluşumunda önemli bir etki sağladığı söylenebilir.

Bir sanat/tasarım eserinin görselliğini oluşturan öğeler en genel anlamda, temel görsel elemanlar (elements of art), malzeme ve teknik başlıkları altında toplanabilir. Sutter (1865, s.4)'a göre bir resmin tasarımını oluşturabilmek için temel fiziksel araçlar çizgi, ışık ve renktir. Teorisyen, ressam ve tasarımcı olan Maitland Graves (1941, s.3)'e göre sanatın elemanları çizgi (line), yön (direction), şekil (shape), boyut (size), doku (texture), ton (value) ve renk (color) olarak 7 ana başlığa ayrılmıştır ve her türlü sanat ve tasarım eseri bu elemanlarla üretilmiştir. Bahsi geçen bu 7 başlığa farklı eklemelerde bulunan görüşler de bulunmaktadır. Bu 7 başlıca elemanın her biri kendi içinde çok zengin alt başlıklara bölünmekte ve görselliğin oluşmasında çok fazla sayıda varyasyonu yaratma potansiyeline sahiptir. Örneğin sadece çizginin farklı kullanımları bile birçok farklı görsellik ve bu görsellikler sayesinde de bir o kadar farklı anlam oluşturabilmektedir. Ünlü peyzaj mimarı John Ormsbee Simonds (http-51)'a göre çizgi ile ruh hali arasında büyük bir bağlantı vardır. Simonds, farklı ruh hallerinin oluşmasını sağlayan 48 farklı çizgi biçimi olduğunu, sanat ve tasarım eserlerinde kullanılan bu çizgilerin her birinin izleyici üzerinde aşağıdaki şemada belirtilmiş (aktif, pasif, güçlü, yumuşak, tutarlı, tutarsız,oturaklı, istikrarsız, cesur, eminsiz, ulu, sakin, coşkulu, gösterişli...vb.) ruhsal durumların oluşmasını teşvik ettiğini iddia etmiştir.



Görsel 2.18. *John Ormsbee Simonds'un 48 farklı çizgi önerisi. (https://www.3dmalz.com.)*

Görselliği oluşturan bu elemanların haricinde oluşturulmak istenen görselin/resmin/illüstrasyonun hangi malzeme, hangi araç ve tekniklerle oluşturulduğu da çok önemli diğer bir katmandır. Sanatın temel elemanlarının hayat bulmasını sağlayan bu malzeme,araç ve teknikler iletilmek istenen duygu ve düşüncenin yaratılmasında da büyük önem taşımaktadırlar. Örneğin sulu boya ile yağlı boyanın taşıdığı ve ilettiği duyguların farklı olduğu söylenebilir. Sulu boyanın doğası gereği transparan ve hafif duruşu ile yağlı boyanın hacimli doğası, katmanlı kapatıcılığı ve yoğunluğu her anlamda alıcı üzerinde farklı duyumsamalara neden olabilir. Aynı malzemenin bile farklı teknik ve araçlarla bambaşka etkiler yarattığı düşünüldüğünde, her farklı malzemenin kendine has teknikleriyle çok farklı sonuçlar ve farklı etkiler yaratacağı düşünülebilir. Bridle, yağlı boya teknikleriyle ilgili kitabında konuya şöyle yaklaşmıştır: Doğru fırçayı ve doğru malzemeleri seçmek yaratmak istediğiniz etki için çok önemlidir. Malzeme ve araçlar resminizin duyguları olacaktır (2016 s.10).

Malzeme ve tasarım konusunda çalışan yazar ve tasarımcı Mike Ashby ve Kara Johnson malzemenin kişiliğinin olup olmadığını Karabatak'ın bildirisine göre şöyle tartışmışlardır:

> İlk bakış açısına göre yoktur. Malzeme, bir aktör gibi, oynadığı rollerde farklı karakterlere bürünmektedir. Fakat resimdeki tabutun plastik olduğu düşünüldüğünde, bütün kasveti ortadan aniden kaybolacak ve bambaşka bir şeye dönüşecektir. Dolayısı ile malzemenin kişiliği olduğu sonucuna ulaşmışlardır.
>
> (Karabatak, İ. ve Soyupak, O. (2013). Malzemenin Duygusu: Mühendislik Odaklı Bakış Açısından Tasarımcının Kullanıcı Odaklı Bakış Açısına. *I. Ulusal Sanat ve Tasarım Sempozyumu ve Sergisi*, Konya: Selçuk Üniversitesi, s.5.)

Bu araştırmacılar malzemenin kişilik sahibi oluşu, bir ruhu olduğunu da savunmaktadırlar. Böylelikle malzemenin de sanat aracılığıyla beden bulduğu düşünülebilir. Kuspit kitabında konuyla ilgili görüşlerini şöyle ifade etmiştir: "Duchamp, sanatçının yaratıcı edim sırasında ilkel duygularını malzemesine transfer ettiğini söyler; böylece malzeme, bu duyguların izleyiciye aktarılmasını sağlayan bir aracıya dönüşür. Aktarım aslında malzemeyi sanat haline getiren temel yaratıcı edimdir ya da malzemeyi sanat haline getirmek için gereken duygusal emektir (Kuspit, 2014, s.31)."

Sanat, tasarım, illüstrasyon için kullanılan malzeme araç ve teknikler, döneme ve ihtiyaçlara göre gelişim göstermiş, ortaya çıkan her yeni malzeme ve bu malzemelerin yeni kullanım teknikleri farklı etkiler doğurmuştur. Her sanatçının kullandığı malzeme, araç ve teknikler çağdaşlarından farklılıklar gösterebilirken, birçok sanatçının bu malzemeleri kendi dilinde yorumladığı da unutulmamalıdır. Varolan illüstrasyon araçları haricinde doğal veya fabrikasyon malzemelerin kullanılmasıyla farklı sonuçlar da yaratılabilmektedir.

En eski illüstrasyon üretim yöntemlerinden birisi olan özgün baskı resim tekniklerinden günümüz dijital illüstrasyon araçlarına uzanan bu uçsuz bucaksız dünyada yüzlerce farklı malzeme (yağlı boya, sulu boya, pastel boya, guaj boya, kuru boya, kömür kalemler, farklı mürekkepler, gazlı kalemler, spreyler...vb.) bu malzemelerin farklı sonuçlar verebilmesi için yüzlerce farklı çeşit araç (fırçalar, uçlar, kağıtlar, sayısız ara malzeme) bütün bu araç ve malzemeler üzerinde gerek teknik gerek kuramsal olarak yoğunlaşan anasanat dalları (Özgün Baskı, Resim, Grafik vb.) gelişmiştir. Bunca sınırsız ve farklı malzemenin yaratabileceği sonsuz varyasyonlu farklı sonuç muhakkak ki izleyici üzerinde gerek görsel gerekse anlamsal olarak farklı, yeni, alışılmadık ve kimi zamanda aklı zorlayan yani enteresan etkiler ve anlamalar yaratabilme gücüne sahiptir. Günümüzün ünlü ressamlarından Robin Elley'nin gerçeklik kavramıyla beraber malzeme, yöntem ve araç konusunu izleyiciye sorgulatan çalışmalar ürettiği söylenebilir. Bir fotoğrafa baktığını düşünen izleyici aslında yağlı boya tekniğiyle yapılmış bir esere bakmaktadır. Günümüzde artık izleyicinin neye baktığını bile anlamakta güçlük çektiği, nasıl yapıldığı ile ilgili birçok soru geliştirebileceği yani insan beynini kararsızlık ve ikilemde bırakabilecek içinde enteresanı barındıran eserler ortaya konulmaktadır.



Görsel 2.19. *Robin Elley, "Silent Respiration", 62x46 cm, yağlı boya, 2012. (https://www.robineley.com)*

Günümüz dijital dünyası son yıllarda büyük hız kazanarak sanat ve tasarımcıların hemen her tür ihtiyacına cevap verebilen, milyonlarca geleneksel malzeme ve aracı kendi bünyesinde başarılı bir biçimde toplamakta, gerçeğine çok yakın, neredeyse gerçeğinden ayırt edilemeyecek kadar başarılı dijital illüstrasyon malzeme ve araçları sunmaktadır.



Görsel 2.20. *Uygulama geliştiricileri tarafından Art Rage ve Procreate programlarında yapılmış dijital yağlı boya çalışmalarından farklı fırçaların etkilerine örnekler, 2014. (www.artrage.com)*

Bütün bunlara ek olarak tüm bu araç ve malzemelerin kullanıcısı olan sanatçıların ve tasarımcıların kendi stillerini de ekleyerek sonsuz alternatifler, farklı görseller, zengin anlamlar, sınırsız kombinasyonlarda aklı zorlayan çalışmalar yaratabilme potansiyeline sahip oldukları söylenebilir. Güzelin yanısıra yeni, farklı ve dolayısıyla enteresana giden yol belki de bu kombinasyonları aramak, denemek ve düşünmek olabilir.



Görsel 2.21. *Antony Micallef, "安東尼·麥克勒夫" Farklı araç ve stillerle aynı tuval üzerinde yapılan yağlı boya örneği , 165x142, 2015. (https://antonymicallef.com)*



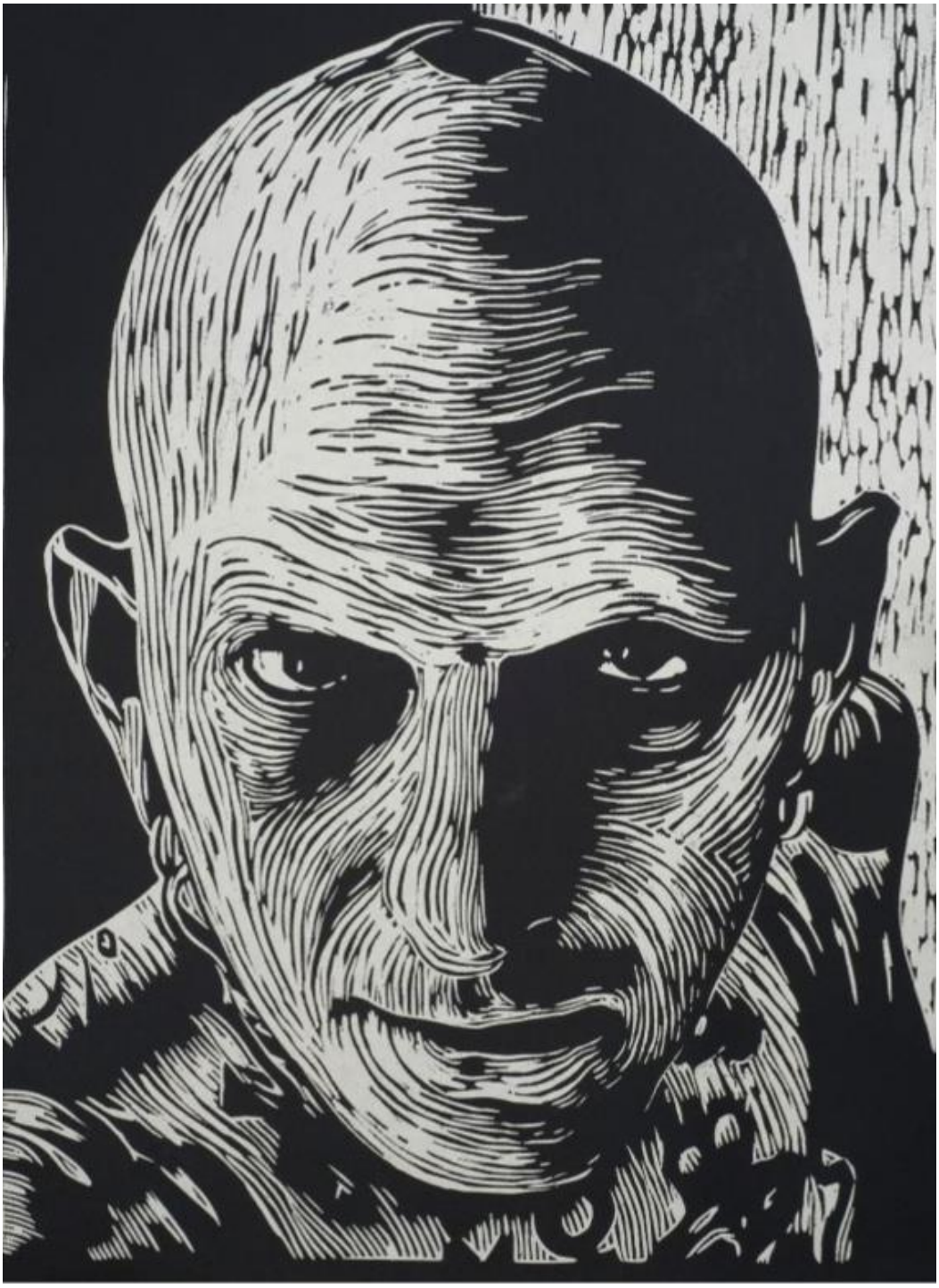
Görsel 2.22. *Roberto Renato Miaz, "Lady J", tuval üzeri yağlıboya, 162x130cm. Farklı stillerde yapılan yağlı boya örneği, 2014. (https://www.miazbrothers.com)*



Görsel 2.23. *Silvio Giannini, "The Iron Cage", Farklı malzemelerle yapılan eserlere örnek. Kağıt üzerine kömür kalem ve pastel 2018-2019.(https://www.silviogiannini.com)*



Görsel 2.24. *Nikos Gyftakis, "Self Portrait", Farklı malzeme ve stillerle yapılan eserlere örnek. Tuval üzeri yağlı pastel, 160x120cm., 2016. (http://nikosgyftakis.com)*



Görsel 2.25. *Uygulama geliştiricileri tarafından, Procreate programı kullanılarak yapılan linol baskı etkisi veren illüstrasyon örneği. (https://procreate.art/showcase)*



Görsel 2.26. *Uygulama geliştiricileri tarafından Procreate programı kullanılarak üretilmiş mürekkep ve fırça etkisi veren illüstrasyon örneği . (https://procreate.art/showcase)*

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

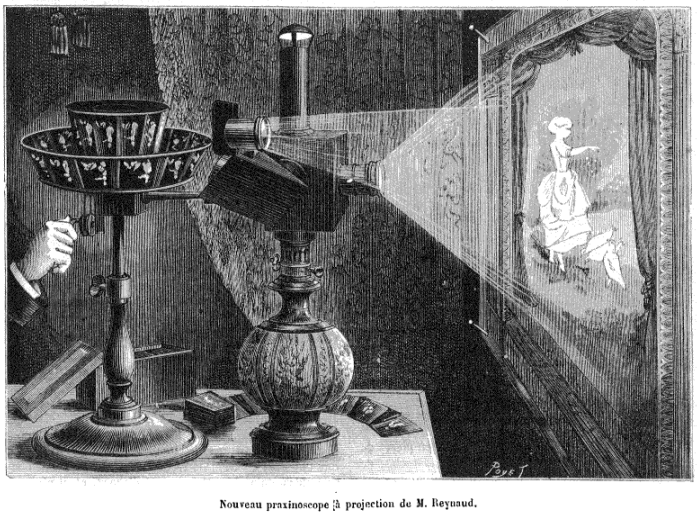
3. ANİMASYON SİNEMASI

3.1. Animasyon Sinema Tarihine Genel Bakış

Cambridge Sözlüğü (http-114)'ne göre animasyon kelime anlamı olarak Latince kökenden gelen *anima* yani ruh, can, anlamına gelmektedir.

Crafton (2011, s.97)'a göre *anima* kelimesinin en eski kullanılış örneklerinden birisi İncil'de geçmektedir. *Anima* tanrının Adem'e ruh üflemesi anlamında kullanılmış ve çamurdan yaratılmış insanın hayat bulması tasvirinde yer almıştır. Bir sinema tekniği olan ve birçok alanda kullanılan animasyon, Collins Sözlüğüne (http-57) göre: Çizimlerin veya kuklaların hareketli görünümünü sağlayan bir film yapım sürecidir.

1800'lü yılların başlarında denenen bazı hareket illüzyonu sağlayan araçlardan sonra Herbert (2000, s.325-326)'e göre, 1832 yılında Joseph Antoine'ın Phenakistoscope'u icat etmesiyle ve ardından 1877'de Emile Reynaud'un aynı prensibin gelişmiş versiyonu olan praxinoscope'u insanlığa kazandırmasıyla hem sinemanın hem de animasyonun doğumunun teorik olarak aynı anda gerçekleşmiştir. Britannica (http-58) 'ya göre ise, pratikte gerçek-canlı aksiyon (live-action) sinema,Lumiére kardeşlerin 1895'te Paris'te para karşılığı ilk gösterimlerini sinematograf isimli yansıtıcı ile yapmalarının ardından büyük yolculuğuna başlamıştır. Bu icatlar sayesinde sinema sanatının ikiz kardeşleri olan live-action ve animasyon sineması günümüzdeki yerini almıştır.



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

Görsel 3.1. *Praxinoscope çalışma prensibini gösteren bir illüstrasyon (https://en.m.wikipedia.org)*

Hikayelerini gerçek ortamlarda gerçek oyuncularla değil illüstre ederek veya tasarlanmış ortam ve objeler üzerinden anlatan animasyon sineması için sanat ve sinemanın melez çocuğu terimi kullanılabilir. Bazı araştırmacılara göre animasyon sineması, sinema sanatının babasıdır. Notre Dame Üniversitesi, Sinema Televizyon Bölüm Başkanı ve birçok sinema ve animasyon kitabının yazarı Donald Crafton konuyla ilgili makalesinde Alan Cholodenko'nun şu görüşüne yer vermiştir: Animasyon sinemanın bir formu değildir, sinemanın her formu, tüm sinema türleri, animasyonun bir formudur (2011, s.94).

Crafton aynı makalesinde David Robinson'un 1991 yılında İtalya'da sunduğu *Masterpieces of Animation* sunuşunun başlangıç metninde, animasyonun sinemayla başlamadığını animasyon film yapımcılarının sinemanın bulunuşundan 60 sene önce kamerayla selülozik film üzerinde animasyon tekniklerini uyguladıklarını belirtmiştir (Crafton, 2011, s.95).

Geçmişten bu yana insanoğlunun her dönemde hikayeler yaratmaya ve dinlemeye ihtiyaç duyduğu bilinen bir gerçektir. Pikkov (2010, s.40)'a göre; animasyon filmlerin etkileyiciliğinin sebeplerinden en önemlisi de insanoğlunun hikayelere ve mitlere olan yatkınlığıdır. Bundan hariç animasyon sineması izleyiciye birçok ruh hali sunar: 1. estetik zevk (estetik deneyim), 2. merak (yeni fikirler deneyimleme ve bu fikirlerin nasıl yansıtıldığı) 3. zorluk (tanıdık olmayan durumlarla başa çıkma isteği, endişeyi deneyimleme) 4. mukayese (diğer yapılmış filmlerle karşılaştırma). Pikkov'un bu sıralamasında görüldüğü üzere diğer tüm ihtiyaçlarla beraber ilk sırada estetik zevk/deneyim başlığı yer almaktadır.

Hikayelere, düşlere, fantazilere duyulan ihtiyaç ve ilgi animasyon sinemasını 7'den 70'e tüm izleyici kitlesine yönelik farklı türlerde (genre) hikayeler anlatmaya yöneltmiştir. Animasyon sineması uzun yıllar boyunca çocuklara yönelik örnekler üretmiş olsa da sinemanın her türünde (macera, korku, aksiyon, drama, komedi, belgesel, sci-fci, porno, fantazi, adaptasyon, vb.) birçok örnek üretmektedir. Günümüzde kullanılan farklı teknolojiler sayesinde, alt başlıklarıyla beraber 20 ve üzeri farklı animasyon tekniği telaffuz edilebilir olsa da animasyon sineması geleneksel çizim (Traditional), cut-out, film üzeri çizim (Draw on Film), 2 boyutlu Dijital (2D), 3 boyutlu (3D), stop-motion, Kum (Sand), cam üzeri boyama (paint on glass), iğne (pinscreen) ve deneysel animasyon (experimental animation) teknikleri altında toplanabilir. Film eleştirmeni ve yazar Marc Lee Daily Telegraph'ta animasyon tekniklerini şu genel

başlıklar altına toplamıştır: El çizimi (hand drawn), bilgisayar üretimi (computer generated), stop-motion, hareket yakalama (motion capture), animatronics ve rotoskop (http-62).

1990'lı yıllardan itibaren bilgisayarların ve illüstrasyon programlarının büyük gelişimiyle dijital ortama taşınmış birçok illüstratif malzeme ve araçlar sayesinde çizim tabanlı animasyon başta çizim tabanlı animasyon tekniklerinde ve diğer her tür animasyon tekniğinde özgün ve yeni, illüstratif diller eskiye göre çok daha hızlı ve kolay geliştirilebilmektedir. Bu sayede farklı film türlerine, farklı hikayelere yönelik yeni estetikler sunan özgün görseller oluşturabilir olmuştur. 1990'lı yıllardan itibaren bilgisayarların ve illüstrasyon programlarının büyük gelişimiyle dijital ortama taşınmış birçok illüstratif malzeme ve araçlar sayesinde çizim tabanlı animasyon başta çizim tabanlı animasyon tekniklerinde ve diğer her tür animasyon tekniğinde özgün ve yeni, illüstratif diller eskiye göre çok daha hızlı ve kolay geliştirilebilmektedir. Bu sayede farklı film türlerine, farklı hikayelere yönelik yeni estetikler sunan özgün görseller oluşturabilir olmuştur.

3.2. İki Boyutlu Çizim Animasyon Sinemasında İllüstratif Malzeme, Teknik, Dil ve Enteresanlık Problemi

Sinema dünyasında 40 dakikaya kadar olan filmler kısa metraj olarak kabul edilirken Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, American Film Institute ve British Film Institute'e göre 40 dk. ve üzeri filmler, Screen Actors Guild'e göre ise 75 dk. ve üzeri filmler uzun metraj film olarak sınıflandırılmaktadır (http124). Animasyon sinemasında yapılan uzun metraj filmlerin çoğunlukla 75-120 dk. arasında olduğu söylenebilir.

Günümüzde, kayıp filmler listesinde olan 1917 yılı Arjantin yapımı *El Apóstol* politik çizimleri ile ünlü çizer ve yönetmen Quirino Christiani'nin cut-out tekniği ile yaptığı ilk uzun metraj animasyon olarak tarihe geçmiştir (http-63). Bu tarihlerde gerek geleneksel çizim yöntemleriyle gerek cut-out ve diğer yöntemlerle birçok kısa metraj ve uzun metraj animasyon filmler yapılmış ancak yapılan uzun metraj filmlerin birçoğu ya tamamlanmamış ya da kaybolmuştur. Animasyon sineması geleneksel çizim yöntemlerini renkle beraber kullanarak ürettiği ilk 2 boyutlu uzun metraj animasyon filmi 1937 yılında *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*'le dünyaya sunmuştur (http-64). Walt Disney firması tarafından üretilen film, günün şartları da göz önünde

bulundurulduğunda mümkün olan en pratik, ekonomik ve en sistematik şekilde üretilmek üzere planlanmıştır. Disney'in filmin yapımı ile ilgili hazırladığı belgesele göre; kağıt üzerine çizilen animasyonlar mürekkepli kalemle asetat üzerine kontürlenmiş ve ardından asetatlar guaj boya ile boyanmıştır. Film için üretilen backgroundlar da elle ve çoğunlukla suluboya veya guaj boya ile renklendirilmiştir (http-65).



Görsel 3.2.*"Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filminden kağıt üzerine kalemle çizilmiş bir kare (en üstte), mürekkepli kalemle asetat üzeri kontürlenmiş animasyon karesi (ortada), asetat üzerine guaj boya ile boyanmış animasyon karesi (en altta)(https://www.dailymail.co.uk/news/article-5164075/Snow-White-Seven-Dwarfs-sketches-auction-NYC.html erişim:30.10.2019)*

Walt Disney şirketi 1937'den 1985 yılına kadar süren 48 sene boyunca ürettiği 27 adet ve hemen hepsi çocuklara yönelik uzun metraj animasyon filmi yine aynı kontürleme ve kontür içi düz guaj boyama tekniği ile illüstre etmiştir (http-66).



Görsel 3.3. *Disney, W.(Yapımcı) ve Feguson, N. Hee,T.,Jackson, W.(Yönetmen). (1940). "Pinokyo". [Film]. ABD: Walt Disney Productions (solda). Disney,W.(Yapımcı), Berman, T., Rich, R., Stevens, A.(Yönetmen). 1981. "The fox and the Hound". ABD: Walt Disney Productions (sağda). (https://www.disneyanimation.com.)*

Dünyada bir animasyon markasına dönüşmüş olan Walt Disney firmasından haricen birçok şirket ve ülke benzer yıllarda geleneksel çizim yöntemleriyle birçok 2 boyutlu uzun metraj animasyon film üretmiştir. Geleneksel çizim yöntemleriyle dünya genelinde üretilmiş olan hemen her uzun metraj animasyon film, 1980'li yıllarda kullanılmaya başlanacak olan bilgisayar teknolojilerine kadar aynı teknik ve benzer araçlarla, benzer illüstratif dillerde üretimler yapmıştır (http-111).

1985 yılında perdeye konan *The Black Culdron* isimli film, Walt Disney'in ilk kez geleneksel animasyon teknikleriyle beraber bilgisayar teknolojilerini de bir arada kullanmaya başladığı 2 boyutlu uzun metraj animasyon film olmuştur (http-67).

1985 yılından sonra Walt Disney ürettiği birçok uzun metraj filmde dijital çizim ve dijital boyama teknikleri kullanmış ve 1990 yılından itibaren CAPS (Computer Animation Production System) yöntemine geçilmiştir. Dijital ortamda yine her karenin elle çizilerek boyandığı CAPS, zaman içerisinde dünya genelinde yaygınlaşan bilgisayar programlarıyla birçok 2 boyutlu çizim animasyon filmde kullanılan bir teknik olmuştur (http-68). İstisnai projeler haricinde 2000 yılından bu yanadünya genelinde üretilen birçok 2BÇA uzun metraj animasyon filmin, çizimlerini ve illüstratif tasarımlarını dijital ortamda ürettiği söylenebilir. Asetat üzerine mürekkep kontürleme ve düz guaj boyama yöntemi için geçmişte kalmış geleneksel bir yöntem denilebilir.

2000'li yıllardan önce başlamasına rağmen dünya genelinde kullanımı 2000'lerle artan bilgisayar/dijital ortam destekli 2BÇA uzun metraj sinemasındaasetat üzeri düz-

guaj boyama tekniği her ne kadar terk edilmiş olsa da, yöntem olarakda görsellik olarak da çoğu filmde aynı sisteminbilgisayar/dijital ortam tasarımlarında da kullanılmaya devam edildiği söylenebilir. Asetat üzeri mürekkepli kalemle kontürleme tekniği yerine dijital ortamda dijital kalemle kontürlemeye devam edilmiş, kontürlerin içi guaj boya yerine dijital renklerle guaj boya etkisi verecek şekilde düz/dokusuz bir biçimde renklendirilmeye devam edilmiştir. Teknolojinin değişimi ve sunduğu alternatiflersayesinde zaman ve dolayısıyla bütçe problemleri eskiye oranla azalmış olsa da, illüstratif malzeme kullanımı, yöntem/dil anlamında (az sayıda örnek dışında) 2 boyutlu uzun metraj çizim animasyon sineması genelindebelirgin bir illüstratif yenilik, farklılık veya enteresan örneklerin genele kıyasla çok az sayıda üretildiği, 1930'lu yıllarda ortaya konmuş olan illüstratif malzemelerin, yöntem ve dillerin halen çok benzer şekilde kullanıldığı söylenebilir (http-112).



Görsel 3.4. *Disney,W.(Yapımcı) ve Cotrell W.,Hand, D. (Yönetmen). (1937). "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler". [Film]. ABD:Walt Disney Productions (solda). Asetat üzeri kontürleme ve boyama, (https://www.imdb.com. Do, D. (Yönetmen). 2018. "Funan". [Film]. (sağda). Fransa, Belçika, Lüksemburg, Kamboçya, Reunion, ABD: Les Films D'Ici. Dijital ortamda kontürleme ve düz boyama, (https://www.imdb.com)*

Dijital ortama geçiş yılları olan 1990'lı yılların başından 2021 yılına kadar geçen 31 sene boyunca dünyanın birçok ülkesinde IMDB kaynaklarına göre toplam 1506 adet 2BÇA uzun metraj film yapılmıştır. Karışık teknik filmlerle beraber bakıldığında ve kayıt dışında kalan filmlerle beraber bu sayının 2000'i geçtiği söylenebilir. IMDB film listeleri üzerinden incelendiğinde 1937'den bu yana geçen 84 sene boyunca 4000'e yakın 2BÇA uzun metraj filmin, farklı ülkelerin farklı kültürlerinden doğan birçok hikayeyi, farklı sanatçılar ve farklı yönetmenlere rağmenneredeyse hep aynı illüstratif malzeme ve dille anlattığı gözlemlenmektedir (http-69). Yapılmış olan 4000'e yakın

filmin içinden bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar az sayıda film kendi içinde yeni, farklı illüstratif malzemelerlerutini kıran arayışlar ve diller geliştirmiştir.

Çocuklara anlatılan masallardan, korku filmlerine, yetişkin izleyiciye yönelik erotik animasyon filmlerinden bilim kurgu ve fantazi filmlerine, biyografi filmlerinden belgesellere kadar hemen her türde yapılmış 2BÇA uzun metraj filmin genel anlamda, aynı illüstratif malzeme ve yapım tekniğini kullandığı söylenebilir. 1990 sonrası artan dijitalleşme ve teknolojinin sağladığı hız ve olanaklara rağmen animasyon sinemasında, illüstratif malzeme ve yaklaşımlardaki aynılık veya enteresanlık problemine örnek verilebilecek 2000'e yakın 2BÇA uzun metraj film örneği bulunmaktadır. Bütün bu filmlerin incelenmesi söz konusu olamadığından yıllara ve dünya genelinde 2BÇA uzun metraj film üretmiş ülkeler baz alınarak IMDB kaynaklarından (http-113) genel olarak seçilmiş bazı örnekler Görsel 3.5. ve Görsel 3.18. arası gösterilmektedir. Görsellerde örnek olarak verilmiş tüm filmler düz kontürleme ve düz boyama tekniğiyle yapılmıştır.



Görsel 3.5. *Victor, N. (Yapımcı). ve Kodama, K. (Yönetmen). (1990). "City Hunter". [Film]. (solda). Japonya: Sunrise.Fernandez, L. (Yapımcı) ve Amaros, H. (Yönetmen). (1990). "Despertaferro". [Film]. (ortada).İspanya/Almanya: Equip Produccions.Teresak, V. (Yapımcı) ve Blazekoviç, M. (Yönetmen). (1990). "The Magician Hat". [Film]. (sağda)Yugoslavya:Croatia Film. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.6. *Phillips, R. (Yapımcı) ve Phillips, R.(Yönetmen). (1991). "Hans and the Silver Skates". [Film]. (solda). Avustralya:Burbank AnimationStudios.Lyons, R. (Yapımcı) ve Gemes, J.(Yönetmen). (1991). "The Princess and the Goblin". [Film]. (ortada). İngiltere/Macaristan: SiriolProductions.Bluth, D. (Yapımcı) ve Bluth, D. (Yönetmen). (1991). "Rock a Doodle". [Film]. (sağda). İrlanda:Goldcrest Films International. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.7. *Ashman, H. (Yapımcı) ve Truosdale, G. (Yönetmen). (1991). "Beauty and the Beast". [Film]. (solda). ABD:Walt Disney Productions. Dennis, L. (Yapımcı) ve Saito, H. (Yönetmen). (1992). "Comet in Moominland".[Film]. (ortada). Finlandiya,-Japonya:Studio Telescreen Japan. Shah, K. (Yapımcı) ve Mohan, R. (Yönetmen). (1992). "Ramayana". [Film]. (sağda). Hindistan:Nippon Ramayana Film Co. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.8. *Pettigrew, J. (Yapımcı) ve Arioli, D. (Yönetmen). (1993). "David Copperfiel". [Film]. (solda).Kanada: CineGroupe.Rich, R. (Yapımcı) ve Rich, R. (Yönetmen).(1994). "Swan Princess". [Film]. (ortada).ABD:Nest FamilyEntertainment. Ishikawa, M. (Yapımcı) ve Oshii M. (Yönetmen). (1995)."Ghost in the Shell". [Film]. (sağda). Japonya:Kôdansha.(https://www.imdb.com)*



Görsel 3.9. *Hahn, D. (Yapımcı) veTrousdale, G. (Yönetmen).(1996). "The Huntchback of Notre Damme". [Film]. (solda).ABD:Walt Disney Animation Studios.Suziki,T. (Yapımcı) veMiyazaki, H. (Yönetmen). (1997). "Princess Mononok". [Film]. (ortada). Japonya:Dentsu Music andEntertainment.Lee, C. (Yapımcı) ve Wang, S. (Yönetmen). (1998). "Grandma and Her Ghosts". [Film]. (sağda). Tayvan: Plus One Entertainment.(https://www.imdb.com)*



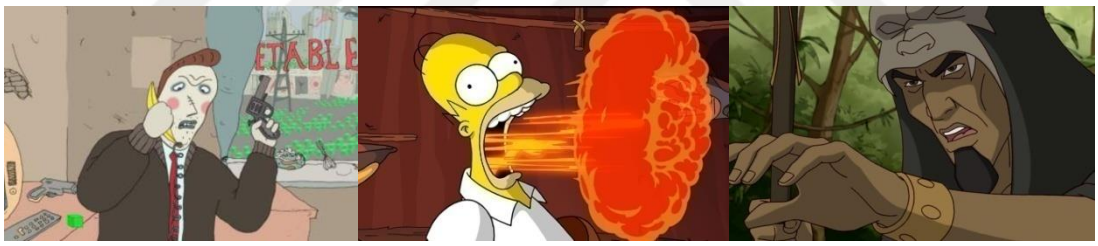
Görsel 3.10. *Bossi, P. (Yapımcı) ve Olivieri, C. (Yönetmen). (1998). Dibu:"La Pelicul". [Film]. (solda). Arjantin:Buena Vista Pictures.Ferguson, H. (Yapımcı) ve Jafelice, R. (Yönetmen). (1999). "Babar". [Film]. (ortada). Kanada:Nelvana.Matsusako, Y. (Yapımcı) ve Yuyama, K. (Yönetmen). (2000)."Pokemon 3". [Film]. (sağda). Japonya: 4 Kids Entertainment. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.11. *Fares, M. (Yapımcı) ve Manuli, G. (Yönetmen).(2001)."Aida of the Trees". [Film]. (solda). İtalya:Lanterna Magica.Mzark, T. (Yapımcı)ve Sharbaji A. (Yönetmen). (2001). The Jar: "A Tale From the East". [Film]. (ortada). Suriye:Star Animation.Suziki, T. (Yapımcı) ve Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001). "Spirited Away". [Film]. (sağda). Japonya: Tokuma Shoten.(https://www.imdb.com)*



Görsel 3.12. *Cha, S. (Yapımcı) ve Lee, S. (Yönetmen). (2002). "My Beautiful Girl Mari".[Film]. (sağda). Güney Kore: Ipictures.Acosta, A. (Yapımcı) ve Padron, J. (Yönetmen).(2003). "More Vampires in Havana".[Film]. (ortada). Küba: Iskra S. L.Fuentes, F. (Yapımcı) ve Couturier, A. (Yönetmen). (2003). "Magos y Gigantes". [Film]. (sağda). Meksika:Anima Estudios. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.13. *Tamm, K. (Yapımcı) ve Jantis, K. (Yönetmen). (2004). "Frank&Wendy".[Film]. (solda). Estonya: Eesti Joonisfilm.Brooks, J. (Yapımcı) ve Silverman, D. (Yönetmen). (2007). "The Simpsons Movie".[Film]. (ortada). ABD: Twentieth Century Fox.Attia, H. (Yapımcı) ve Belhedi, A. (Yönetmen). (2008)."Les Naufragés de Carthage". [Film]. (sağda). Tunus: Cinétéléfilms. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.14. *Paur, F. (Yapımcı) ve Liu S. (Yönetmen). (2009). "Hulk". [Film]. (solda). ABD:MLG Productions 6.Chomet, S. (Yönetmen). (2010). "The Illusionist". [Film]. (ortada). Fransa: Sony Pictures Classics.Aguirrezabala, E. (Yapımcı) ve Ferreras I. (Yönetmen). (2011)."Wrinkles". [Film]. (sağda). İspanya:Cromosoma TV Produccions. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.15. *Nagano, M. (Yönetmen). (2012). "Gothicmade". [Film]. (solda). Japonya:Kadokawa Shoten Publishing Co.Cho, Y. (Yapımcı) ve Yeon, S. (Yönetmen). (2013). "The Fake". [Film]. (ortada). Kore: Studio Dadashow. Ghazaryan, K. (Yapımcı) ve Sahakyants, D. (Yönetmen). (2014). "Anahit." [Film]. (sağda). Ermenistan:Sahakyants Production. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.16. *Boëffard, P. (Yapımcı) ve Ocelot, M. (Yönetmen). (2018)."Dilili in Paris". [Film]. (solda). Fransa: Nord-Ouest Films.Kallaellis, V. (Yapımcı) ve Ernits, H. (Yönetmen).(2019)."Lotte and the Lost Dragons". [Film]. (ortada). Estonya:Rija Films.Anderson, K. (Yapımcı) ve Rycker,P. (Yönetmen). (2019)."Princess Emmy". [Film]. (sağda). Fransa-İngiltere:Animationsfabrik.(https://www.imdb.com)*



Görsel 3.17. *Jerrica, C. (Yapımcı) ve Chaye,R. (Yönetmen). (2020). "Calamity une enfancede Martha Jane Cannary". [Film]. (solda). Danimarka/Fransa: Maybe Movies.Burinner, D. (Yapımcı) ve Aubier, S. (Yönetmen). (2020). "Chien Pourri". [Film]. (ortada). Finlanda-İzlanda-Fransa: Folivari.Podesta, R. (Yapımcı) ve Miranda, P. (Yönetmen). (2020). "A ilha dos Ilu". [Film]. (sağda). Brezilya: Mandra Filmes. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3.18. *Schmit, L. (Yapımcı) ve Han, K. (Yönetmen). (2021). "The Witcher". [Film]. (solda). Kore-ABD: Studio Mir.Sugitani, Y. (Yapımcı) ve Maeda, M. (Yönetmen). (2021). "Shin Evangelion Gekijôban". [Film]. (ortada). Japonya: Khara Corporation.Doppfer, J. (Yapımcı) ve Rana, T. (Yönetmen). (2021). "Charlotte". [Film]. (sağda). Fransa-Kanada: January Films.(https://www.imdb.com)*

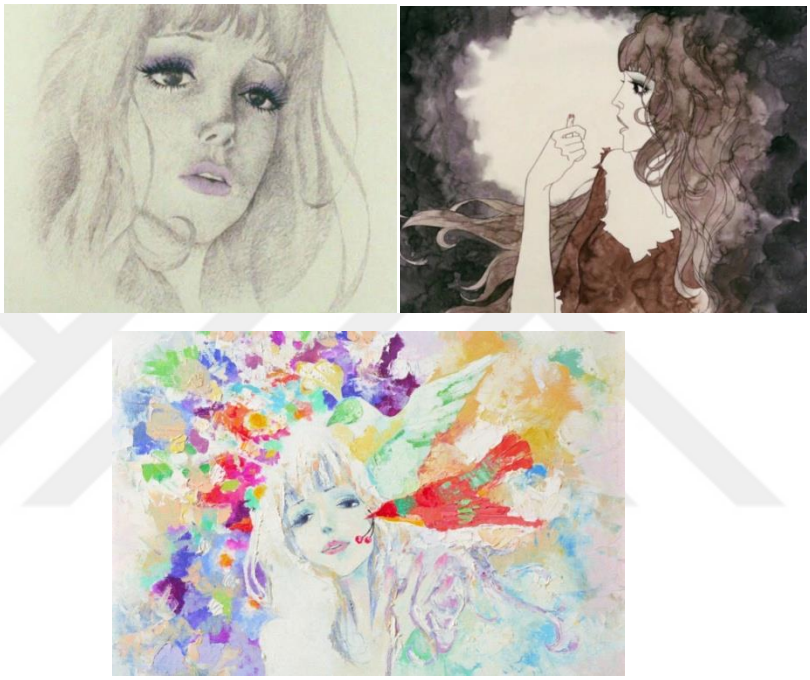
2BÇA uzun metraj sinemasında kullanılan, birbirinin kopyası denebilecek illüstratif malzeme ve malzemelerin rutin kullanılışına binlerce film örneği daha verilebilir. Bu ortak illüstratif dil her ne kadar yenilikten uzakta ve kendini tekrar eden bir yöntem olsa da çeşitli zorunluluklardan doğmuş ve animasyon film yapımında birçok kolaylık sağlamıştır. 1930'lu yıllardan itibaren aktif olarak üretilmeye başlanan uzun metraj animasyon filmlerin üretimi için bu illüstratif dil, ekip çalışması içinde görsel tutarlılığı ve sistematikliği sağlayan başarılı bir yöntem olmuştur. Kağıt üzerine eskiz kalemleriyle çizilen dağınık çizgilerin temiz bir kontüre kavuşması renklendirme için çok önemli bir gereklilik olmuştur. Mürekkeple kontürlenen asetatlar arka yüzlerinden boyandığı için asetatın ön yüzündeki kontür, boyanan bölgenin düzgün görünmesini sağlayan mecburi bir çerçeveleme yöntemi olarak sabitleşmiştir. Bu yöntem en kolay çizim ve renklendirme yöntemi olduğu için zaman ve maliyetler açısından da tercih edilen bir yöntem haline gelmiştir. 1990'lı yıllar ve sonrasında dijital ortama hızla geçen animasyon sineması yine aynı illüstratif yöntemin dijital ortamda da sağladığı benzer kolaylıklardan dolayı aynı şekilde kullanılmıştır. Bu aynı, yani bir anlamda şablonlaşmış illüstratif dil kullanımının bir noktadan sonra dünya animasyon sektörünün ortak dili haline geldiği de söylenebilir. Bu ortak dil sayesinde bir film yapımı için bir araya gelen yüzlerce farklı sanatçının ve ekiplerin farklılık yaratacak kendilerine has illüstratif dilleri ortadan kalkmış, dolayısıyla tek bir dilde tutarlılık gösteren projeler üretilebilmiştir. Teknikleri ve yöntemleri birbirinden gören, izleyen ve öğrenen yeni ülkelerde de bu illüstratif şablonun hızla yayıldığı söylenebilir. Özellikle animasyon sinemasında zamanın en büyük maliyet olduğu düşünüldüğünde bu şablonlaşmış illüstratif dilin, dünya genelinde kabul edilişi çok da mantık dışı değildir. Ancak insanoğlunun estetiğe ve enteresana karşı duyduğu ilgiyi, mantık çerçevesinde üretilen bu aynı ve bilindik illüstratif şablona eskisi gibi/kadar ilgi duymadığı da göz önünde tutulmalıdır. IMDB arşivlerine bakıldığında 2000'li yıllardan sonra gişe hasılatlarında büyük düşüş ve dolayısıyla yapım sayısında büyük azalış gösteren 2 boyutlu çizim animasyon filmler, 2013 yılında Walt Disney'in artık 2 boyutlu filmler üretmeme kararı almasıyla önemli bir dönüm noktasına gelmiştir. Walt Disney şirketi, 2 boyutlu animasyonun izleyici için artık çekici olmadığını ve bu tekniğin hikaye anlatımında yetersiz kaldığını, sunduğu diğer sebeplerle beraber basına açıklamıştır (http-70).

Bu noktada nöroestetik araştırmacılarının teorilerine göre bakıldığında izleyici, duyumsadığı görseli artık estetik veya enteresan bulmadığı, dolayısıyla beynin 'hayran kalma' seviyesine geçmediği, hayranlık noktasına taşınmayan beynin de satın alma, tekrar tekrar deneyimleme gibi istek ve emirleri vermediği düşünülebilir.

2 Boyutlu çizim animasyon sineması 80 senedir değiştirmeden kullandığı illüstratif dile devam ederken 2000'li yılların başından itibaren illüstrasyon ve animasyon dünyasına dijital tabletler, dijital kalem ve dijital fırçalar girmeye başlamış ve bu araçların sunduğu kolaylıklar sayesinde eskiye göre zaman alan birçok illüstratif yöntem artık çok daha kısa zamanda ve kolay uygulanır hale gelmiştir. Farklı illüstratif dil kullanımlarının zaman ve maliyete etkisinin gittikçe azaldığı düşünüldüğünde hâlâ aynı illüstratif dilin kullanılması belki de öğrenilmişliğin dışına çıkma fikrinin kaybolduğunun da bir göstergesi olabilir. Diğer taraftan, animasyon yapımında ve dolayısıyla filmlerin illüstratif tasarımlarında otomatik hareketlendirme ve boyama kolaylıkları bir yandan avantaj olurken bir yandan da dezavantaja dönüştüğü söylenebilir. Bu otomatik fonksiyonlar sayesinde artık animasyonların her karesini tek tek çizme ve boyama yerine ara kareler ve arkaplanlar programlar tarafından doldurulur olmuştur. Bu otomatik tekniklerin sağladığı kolaylıklar, birbirine benzer dijital illüstratif dilleri doğurmuş ve benzer dillere yatkınlıklarıdünya genelinde artırmış olabilir. Bu yatkınlaşmalar animatör ve illüstratörleri farklı malzemeler ve malzemelere özel teknikleri kullanma pratiğinden uzaklaştırarak sanatçıların sanatsal yetkinliklerinin azalmasına ve/veya rutinleşmesine neden olmuş olabilir. Diğer taraftan animasyon sinemasının dev şirketlerinden Walt Disney, Dreamworks, vb. şirketlerin kullandığı bu illüstratif diller bir çeşit şirket imzası olarak görülmüş ve illüstratif dilde yapılacak olan değişikliklerin kurumun imzalaşmış stilinin dışında kalacağı düşünülmüş olabilir. Bu ve buna benzer birçok farklı sebepten aynılaşarak bir anlamda kendi kendini rutinleştiren 2BÇA uzun metraj sinemasında sayıca çok az da olsa bu şablon illüstratif dilden farklı ve dolayısıyla aktardığı duygu ve düşünceyi farklı görsel dillerle sunan uzun metraj filmler de yapılmıştır.

1973 Japonya yapımı Belladona of Sadness, drama/fantazi türünde kurşun kalem, mürekkep, sulu boya ve yağlı boya tekniklerini bir arada kullanmış önemli bir örnektir. Hayatı şeytan tarafından mahvedilen bir kadının dramını konu edinen film, farklı duygu durumlarına ve dünyalara geçen ana karakterin bu psikolojik geçişlerini farklı malzemelerle illüstre etmiştir. Hayal dünyasına geçen ana karakter daha çok sulu boya

tekniği ile görselleştirilirken, karanlık dünyalara geçişlerde ise mürekkebin sert diliyle bağdaştırılmıştır. Sinema tarihinin bu önemli eserinin tekrar günümüze kazandırılması için eski film şeritleri yenilenmiş ve 2016 yılında tamamlanarak günümüz kalitesine taşınmıştır. Filmin restorasyonunu ve sanat danışmanlığını üstlenen Cinelicious Distribution temsilcisi verdiği bir röportajda *Belladonna*'yı diğer filmlerden ayıran sulu boya, yağlı boya, ve skeçlerin yenilikçiliği ile sinematik hikaye anlatımını ön plana çıkarmasıyla etkili bir örnek olduğunu belirtmiştir (http-71).



Görsel 3.19. *Osamu, T. (Yapımcı) ve Yamamoto, E., (Yönetmen). (1973). "Bella Donna of Sadness". [Film]. Japonya: Spectre Vision. Kuru kalem, kurşun kalem, sulu boya ve mürekkep. (https://www.imdb.com)*

Disney karşıtı duruşuyla ve kendine has çizim ve illüstratif diliyle bilinen, yaptığı uzun ve kısa metraj animasyon filmleriyle Annecy, Oscar gibi önemli sinema organizasyonlarından ödüller almış olan dünyaca ünlü animasyon yönetmeni Bill Plympton, filmlerinde çizimin ve farklı malzemelerin gücünü kullanır. Genellikle kuru boya, pastel, sulu boya ve sulu boya kalemleri yoğunlukla kullanan Plympton'ın verdiği bir röportajında konuya dair fikirlerini şöyle açıklamıştır: İnsan elinin sıcaklığını hiç birşey veremez. Bir 3 boyutlu Pixar filmi mükemmel olabilir, ama bir bilgisayar tarafından çizilmiştir. Tüm kontürler, köşeler, daireler kusursuzdur ama ben hataların sıcaklığını, elin çizime verdiği kimliği, homojenliği ve hataları görmeyi istiyorum. Özellikle animasyon filmlerde kullandığınız malzeme ve malzemeyi kullanış tekniğiniz

sadece illüstratif anlamda bir görsel zenginlik kazandırmakla kalmaz, hareketlendirmeye de kendine has bir anlam katarak hiç bir 3 boyutlu animasyonun veremeyeceği önemli bir tat katar. Bu da hikayeye görsel gücü veren en önemli şeylerden birisidir (http-72). Sanatçının 2013 yılı Fransa, İngiltere ortak yapımı filmi *Cheatin'*, dünyanın en önemli film festivallerinin başında gelen Annecy Uluslararası Film Festivali'nde jüri özel ödülü almış ve Oscar'a aday gösterilmiştir. Film, aldatma kavramını işleyen drama/komedi türünde birçok farklı malzemeyi bir arada kullanarak kendine has bir illüstratif dil geliştirmiş istisna örneklerden birisidir.

Film linki: (http-73)



Görsel 3.20. *Plympton, B. (Yapımcı ve Yönetmen).(2013). "Cheatin'".[Film]. ABD: Plympton Studios.(https://www.imdb.com). Kurşun kalem, kuru boya, sulu boya, pastel kullanımına örnek.*

Uluslararası Venedik Film Festivali, Altın Aslan adayı, 2010 Amerika yapımı, *Midori-ko*, Keita Kurosaka yönetmenliğinde çekilmiş korku/ bilim kurgu türünde 2 boyutlu bir uzun metraj animasyon filmidir. Yağlı boya, füzen ve renkli kuru kalemlerin malzeme olarak kullanıldığı film geleneksel sanat malzemelerini kendine özgü bir illüstratif dille yorumlamıştır. Yönetmen Kurosaka bir röportajında filmlerini diyalog ve hikaye anlatımına girmiş ve hareketlendirilmiş yağlı boyalar olarak tasvir etmektedir (http-74). Filmde kullanılan malzeme ve tekniklerin yönetmenin stiliyle birleşerek özgün, yeni ve yapılan diğer örneklerden ayrılan bir duruş geliştirdiği, ve bu duruşun da filmin türünü ve hikayesini destekleyerek anlam yaratmada önemli bir rol üstlendiği söylenebilir.

Film linki: (http-75)



Görsel 3.21. *Kurosaka, K. (Yönetmen). (2010). "Midori-ko". [Film]. Japonya: Mistral Japan.Yağlıboya, kuruboya, füzen kullanımı. (http://sockshare.unblckd.pro)*

2016 Fransa yapımı, Sebastién Laudenbach yönetimindeki Oscar ve César ödülleri adayı, *The Girl Without Hands,* Grimm Kardeşler'in Masalları'ndan uyarlama, drama/fantazi türünde bir uzun metraj filmdir. Tüm uzun metraj filmi tek başına çizen Laudenbach, Grimm Kardeşler'in bu hikayesini grafik olarak tekrar yazdığını animasyon yapımında gerçek insanların ve ortamların olmadığını ancak bunun yerine duyguları ve görselliği oluşturan geniş bir malzeme paletinin olduğunu, örneğin hiddet duygusunu dışa vururken daha kalın ve kaba çizgiler kullandığını belirtmektedir. Yönetmen, animasyon sinemasında keşfedilecek çok fazla bilinmeyen olduğunu ve izleyicinin de tüm bu yeniliklere açık olduğunu ifade etmiştir (http-76).

Masalsı anlatımını destekleyen uçuşan fırça darbeleri, background tasarımlarında kullanılan belli belirsiz naif sulu boya kullanımı sayesinde hareketin ön plana çıkartıldığı ve böylelikle yönetmenin hikaye anlatımını destekleyen farklı bir dil geliştirdiği söylenebilir.

Film linki: (http-77)



Görsel 3.22. *Laudenbach, S. (Yönetmen).(2016). "The Girl Without Hand". [Film]. Fransa. ABD:Les Films Sauvages. Sulu boya, ve mürekkep kullanımına örnek. (https://www.imdb.com)*

2017 yılı Amerika yapımı *Loving Vincent,* Oscar ödüllü yönetmen Hugh Welchman ve Dorota Kobiela yönetiminde, Vincent Van Gogh'un hayatını konu almış bir 2BÇA uzun metraj animasyon filmdir. Biografi ve drama türündeki bu filmin tümü önce gerçek oyuncularla çekilmiş ardından da tüm kareler yağlı boya sanatçıları tarafından tek tek elle ve gerçek yağlı boya ile boyanmıştır. Film, yapım tekniği olarak 2 boyutlu animasyon ile beraber rotoskop tekniğine yakın olmasına rağmen kullandığı malzeme, teknik ve farklı yaklaşımından ötürü animasyon sineması için önemli bir örnektir. Dünyanın farklı ülkelerinden 120 yağlı boya sanatçısı Van Gogh'un hayatını yine Van Gogh'un yağlıboya dilini baz alarak yansıtmayı hedeflemiştir. Van Gogh'un bilinen yağlı boya dilini kopyalamak her ne kadar yeni ve enteresan bir yaklaşım olmasa da, bu dilin animasyon sinemasında bir hikaye anlatıcısı olarak kullanılması bir ilktir. Dünya çapında büyük başarı kazanan film BAFTA ödüllerine ve Oscar adaylığına sahiptir.

Film linki: (http-78).



Görsel 3.23. *Welchma, H. ve Kobiela, D. (Yönetmenler), (2016)"Loving Vincent".[Film]. Polonya, İngiltere-İsviçre- ABD- Hollanda: BreakThru Production. (https://www.imdb.com). Yağlı boya örneği.*

Ulaşılabilen kaynaklar ışığında 2BÇA uzun metraj sinemasında farklı, yeni illüstratif araç ve diller kullanan filmlerin bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar az olduğu gözlemlenmektedir. 2BÇA Kısa metraj sinemasında ise farklı illüstratif araçlarla ve yeni dillerle yapılmış örneklerin uzun metraja göre daha çok olduğu söylenebilir. Animasyon sinemasının keşfedildiği günden bugüne sayısı resmi olarak bilinmeyen ancak IMDB'ye kayıtlı yüz bini aşkın kısa metraj animasyon film yapılmıştır. Kısa metraj animasyon filmlerin çoğunlukla öğrenci ve amatörler tarafından yapıldığı düşünülse de, birçok ünlü uzun metraj animasyon yönetmeninin, Dreamworks, Pixar, Warner Bros, vb. ünlü prodüksiyon şirketlerinin, bağımsız sanatçıların ve bağımsız

yönetmenlerin boy gösterdiği bir sinema alanıdır. Uzun metraja göre daha az bütçeyle yapılan kısa metraj filmler, daha az çalışan sayısıyla ve daha kısa sürede üretilebilmektedirler. Uzun metrajın ticari ve ekonomik kaygılarından biraz daha serbest bir noktada duran kısa metraj animasyon sineması sanatçıların daha özgün konuları daha serbest yaklaşımlarla hayata geçirmesi için daha elverişli bir ortam olarak görülebilir. Uzun metraja göre daha özgür bir alan olmasına karşın 2BÇA kısa metraj sinemasında da yapılan yüz binlerce film örneğinin çok büyük bir kısmının yine kalem veya dijital kalemle kontürleme, renklendirmelerinin de guaj boya veya guaj boya görünümünü sağlayan düz, dokusuz dijital boyama araçlarıyla boyandığı gözlemlenmektedir.

Ancak 2000 yılından sonra bu rutin illüstratif dili yıkan, gerek görsel olarak farklı ve yeni gerek bu yeni görselliğin anlatıma kattığı zenginliği de yönetebilmeye başlayan 2BÇA kısa metraj filmlerde artış olduğu söylenebilir. Ernest Hemingway uyarlaması olarak karşımıza çıkan *Old Man and The Sea* filminin yönetmeni Oscar ödülü, Anncey Uluslararası Film Festivali büyük ödülü ve daha birçok ödülün sahibi olan BAFTA ödülleri adayı, Aleksandr Petrov aldığı sanat, sinema ve animasyon eğitimlerini harmanlayabilmiş bir animasyon yönetmenidir. 2006 yılında yaptığı *Moya Iyubov* kısa filmiyle önceki çalışmalarında olduğu gibi yine yağlı boya tekniği ile romantik realizm etkilerinin görsel olarak ön plana çıktığı dönem Rusya'sında genç bir çocuğun yaşadığı aşk çıkmazını anlatmaktadır. Sinema yazarı Laura Pontieri Hlavacek'in filmle ilgili eleştirisinde şu ifadeleri kullanmıştır: Filmin ana karakterinin yaşadığı karmaşa ve zıtlıklar içeren duygularının, gerçek hayat ve rüyaları arasındaki pastoral geçişlerin, kullanılan malzeme, teknik ve illüstratif stilin gücüyle belirginleşmiştir (http-88).





Görsel 3.24. *Petrov, A. (Yönetmen). (1999). "Old Man and The Sea".[Film]. Rusya, Kanada, Japonya: Dentsu Tec .(https://www.youtube.com)*

Film linki: (http-115)





Görsel 3.25. *Petrov, A. (Yönetmen). (2006). "Moya Iyubov". [Film]. Rusya- Japonya: Dentsu Tec.(https://www.youtube.com)*

Film linki: (http-121)

2009 yılı Joseph Pierce yönetmenliğinde yapılan *Family Portrait* ödüllü kısa animasyon filmi, birbirleri hakkında şüpheleri ve anlaşmazlıkları olan bir ailenin giderek çirkinleşmesini konu almaktadır. Çirkinleşme sürecinin illüstre edilmesi, malzeme olarak kullanılan mürekkebin stilistik kullanımıyla gerek görsel, gerek anlamsal olarak farklı ve etkili bir sonuç yaratmıştır.



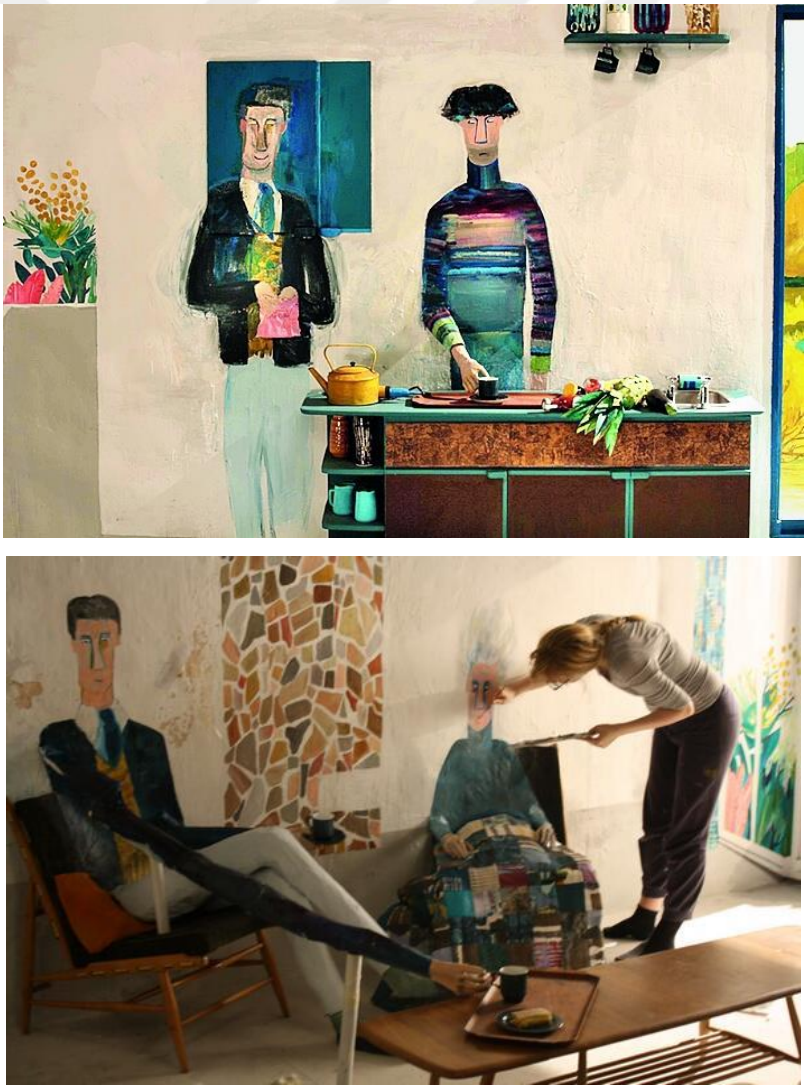
Görsel 3.26. *Pierce, J. (Yönetmen). (2009). "A Family Portrait". [Film]. İngiltere: Channel4-UK Film.Council. (https://vimeo.com)*

Film linki: (http-116)

2014 yılı yapımı Alisdair Simpson ve Christopher Nightingale yönetmenliğinde yapılan *The Bigger Picture* 2015 BAFTA ödülleri sahibi ve Oscar adaylığı sahibi olan bir kısa metraj animasyon filmdir. Sanatçılar stop motion tekniği ile beraber yağlı boya malzemeyi kullanarak ilk kez denenmiş bir görsellik ve illüstratif dil yaratmışlardır. Karakterlerin belden yukarıları duvar üzerine yağlı boya, belden aşağı bölümleri 3 boyutlu malzemelerden oluşturulmuştur. Yaşlı annesiyle beraber yaşayan bir karakterin ağabeyi ve annesiyle olan problemli ilişkilerini ele alan film, ev ve anne kavramları arasındaki sıkışıklığı kullandığı yeni ve farklı illüstratif dille ortaya koymaya

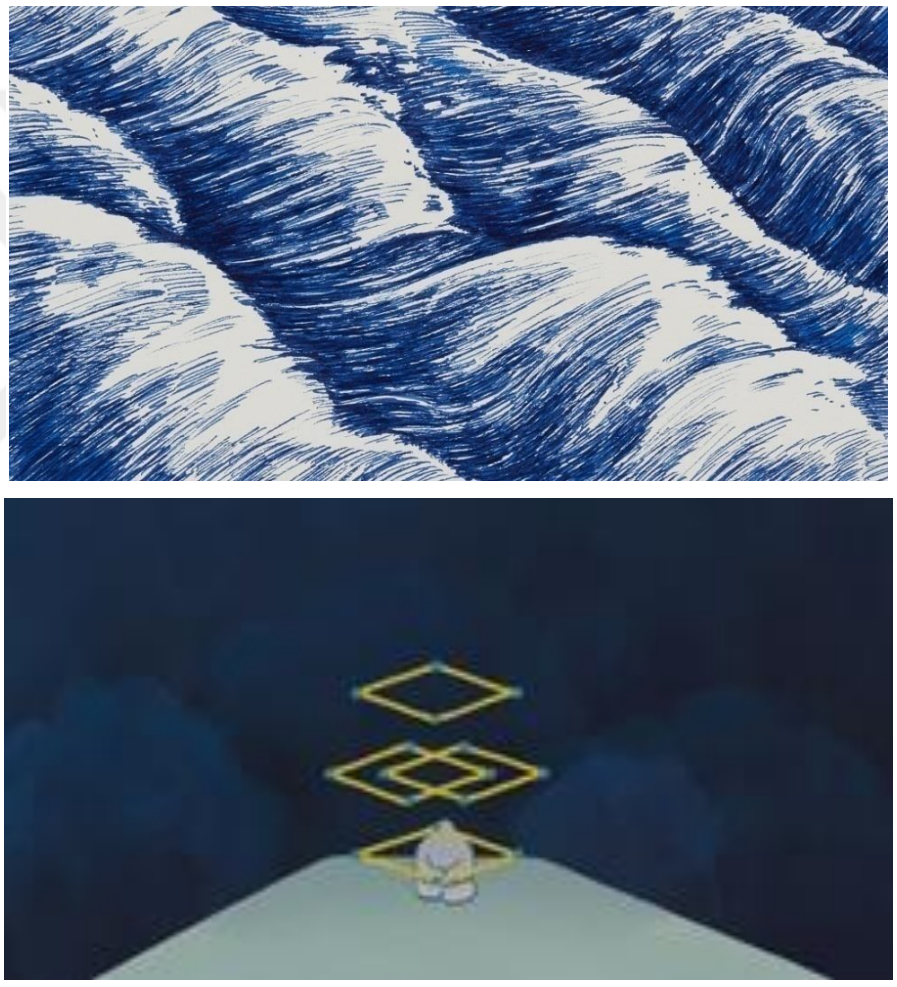
çalışmıştır. Evin duvarlarına yapılan resimlemelerle 'vicdani hapis' kavramının pekiştirildiği söylenebilir. Yağlı boya malzemenin gerçekliğe yakın sonuçlar veren yapısından ötürü karakterlerin 3 boyutlu malzemelerden oluşan alt bedenleri ile üst bedenlerinin doğru bir uyum sağladığı söylenebilir. Film, aklı düşünmeye zorlayan bu illüstratif eşleştirme biçimiyle gerek görsel yenilik gerekse anlamsal pekiştirme açısından başarılı bir örnek olarak sunulabilir.

Film linki: (http-89)



Görsel 3.27. *Jacobs, D. (Yönetmen). (2014). "The Bigger Picture". [Film]. İngiltere:NFTS. (https://www.dragonframe.com)*

2017 yılı Darko Vidackovic yönetmenliğinde yapılan on dakikalık *Just Swimming* isimli kısa animasyon filmde tükenmez kalem etkisiyle başlayarak gittikçe dijitalleşen bir malzeme potpurisi sunulmaktadır. Doğal olandan uzaklaşarak dijitalleşmeye doğru evrilen günümüz insanının yine su (yani doğal olan) ile kendisini dinginleştirmesini konu alan film. Tükenmez kalemin doğal ve bulaşan yapısını suyun tasviri olarak kullanırken dijitalleşme sürecinde de bilgisayar tabanlı daha grafik malzemeler kullanarak hem anlamsal zıtlığı hem görsel zıtlığı açıkça ortaya koymuştur.

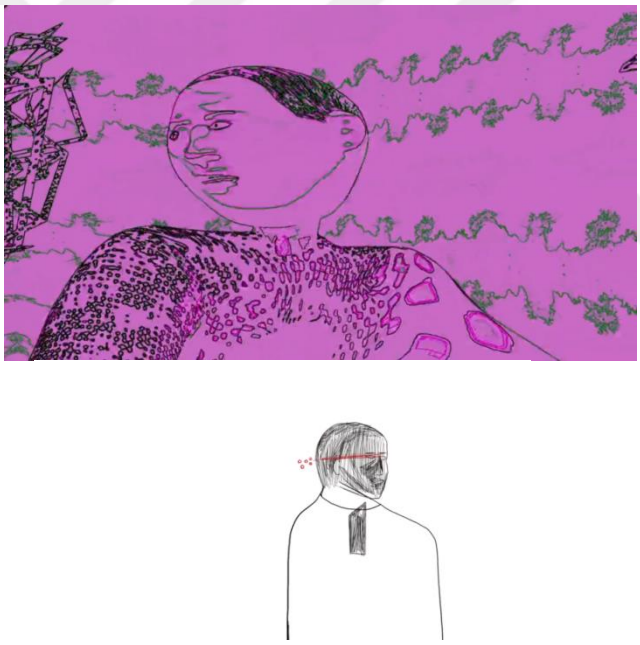


Görsel 3.28. *Vidackovi, D. (Yönetmen). (2017). "Just Swimming". [Film]. Hırvatistan: Bonobostudio. (https://bonobostudio.hr)*

2021 yılı Berlin Film Festivali seçkisine ve yine 2021 Anncey Film Festivali yarışma programına seçilen Sasha Svirsky yönetmenliğindeki *Vadim On a Walk* kısa metraj animasyon filmi yaşadığı küçük alandan dünyayı tanımak için çıkan Vadim'in hikayesini anlatmaktadır. Küçük bir kutunun içinde sıkışmış olarak yaşayan filmin ana

karakteri, film içerisinde 3 boyuttan 2,5 boyuta oradan da 2 boyuta düşmektedir. Yaşadıklarıyla beraber değiştirdiği boyut aşamalarında kullanılan malzeme ve stiller de değişmektedir. Ana karakterin yaşadıkları sonucunda kavramsal olarak azalması ve basitleşmesi aynı şekilde malzeme ve stilin de basitleşerek azalmasıyla paralel olarak görselleştirilmiştir. Karmaşanın içinde basitleşerek yok olanana karakterintakibi giderek zorlaşmaktadır. Karakterin bedenini ve iç dünyasını bozan gerilim, malzeme ve stilin etkin bir biçimde değişimiyle aktarılmıştır. Yönetmen Svirsky bir sanatçı olarak filmlerinde rutin tutumlara meydan okuyan doğaçlamaya yönelik sanatsal bir dil geliştirdiğini açıklamıştır (http-90).

Film linki: (http -117)



Görsel 3.29. *Svirsky, S. (Yönetmen). (2021). "Vadim On a Walk".[Film]. Rusya: School Studio Shar. (https://vimeo.com)*

3 boyutlu animasyon, çizim, illüstratif malzeme ve tekniklerden farklı kendine has yöntemler kullanan bir animasyon tekniği olmasına rağmen son yıllarda yapılan bazı 3 boyutlu animasyon filmlerde yüksek oranda çizim ve boyama içeren illüstratif diller gelişmeye başlamıştır. 2019 yılında Netflix için yapılmış 18 farklı türde kısa film içeren yetişkin izleyici kitlesini hedef alan *Love, Death&Robots* animasyon serisinin birçok bölümü 3 boyutlu animasyon teknikleriyle yapılmıştır. Farklı ülkelerden farklı

yönetmenlerin bir araya geldiği serinin 3. bölümü Alberto Mielgo'nun yönetmenliğini yaptığı *The Witness*, 2019 yılında *Academy of Television Arts and Sciences* tarafından yılın en iyi animasyon filmine verilen *The Primetime Emmy Award for Outstanding Individual Achievement in Animation* ödülünü kazanmıştır. Aynı zamanda IMDB oylamaları üzerinden bakıldığında *The Witness*'ın serinin en çok beğenilen ve oylanan bölümü olduğu gözlemlenmektedir (http-81).

Bir suça tanıklık eden bir kadının kaçışını anlatan 12 dakikalık bu kısa filmde sadece karakter modellemelerinin ve hareketlendirmelerinin 3 boyutlu animasyon teknikleriyle yapıldığı, filmin geri kalanının yağlı boya ve mürekkep etkisi veren dijital illüstrasyon araçlarıyla yapılmıştır. Filmin yarattığı illüstratif dil bugüne kadar yapılmış birçok 3 boyutlu animasyon film içerisinde oldukça farklı ve enteresan bir örnek olarak incelenebilir. İlk bakışta tüm filmin 3 boyutlu animasyon teknikleriyle yapıldığı düşünülse de çok büyük bir kısmı 2 boyutlu dijital boyama ile illüstre edilmiştir.

Çoğu zaman gerçekçi bir stille devam eden film umulmadık anlarda çok grafik bir illüstratif dile dönüşmekte, kimi zamanlarda ise bir çizgi romanı çağrıştıran bir yaklaşımla çok farklı illüstratif malzeme ve dilleri bir araya toplamıştır. Yönetmen Mielgo vermiş olduğu bir röportajında kendisine filmin stili ile ilgili sorulan soruya, ana dayanağının sinema ve resim (sanatı) olduğunu animasyonun çok da önemli olmadığı cevabını vermiştir. Film için yaptığı resimlemelerinde empresyonist bir bakış açısı güttüğünü, boyamaları yapacak sanatçılardan da bu tavrı beklediğini, film için çalışan tüm departmanların realistik bir grafik dil yaratma kuralıyla yönetildiğini ifade etmiştir. Filmde 3 boyutlu tekniklerle yapılmış bir sahne olmadığını sahnelerin 2 boyutlu dijital boyamalarla yapıldığını ve karakterlerin bu illüstrasyonların içine yerleştirildiğini, filmin genel ışığının da bu ilüstrasyonlara göre illüstratif malzemelerle boyanarak sağlandığını belirtmiştir (http-82). Mielgo'nun sıradışı illüstratif diliyle yakaladığı bu farklı ve yeni estetiği genel anlamda 3 boyutlu animasyon ile farklı malzeme ve stilleri bir araya getiren 2 boyutlu dijital illüstrasyon tekniklerini birleştirerek sağladığı söylenebilir. Sanatçının, 3 boyutlu animasyon programlarının çoğunlukla mekanik sonuçlar veren görselliğini, dijital illüstratif dillerin sağladığı farklı zenginliklerle yenerek hem estetik hem de enteresan bir sonuca ulaştığı söylenebilir. Mielgo'nun kimliğinde yağlı boya, guaj boya ve dijital illüstrasyonlar yapan bir sanatçı yatıyor olması sinema yönetmeni olarak da filmlerinde benzer estetik yönelim ve arayışlarda bulunmasını açıklayabilir. Yönetmenin yağlı boyalarında ve dijital illüstrasyon

çalışmalarındaki dilin, animasyon filmlerinde kullandığı illüstratif dil ile büyük benzerlik gösterdiği söylenebilir (http-83).

Film Linki: (http84-)



Görsel 3. 30. *Mielgo, A. (Yönetmen). (2019). "The Witness". [Film]. ABD: Blur Studios, Netflix. (https://www.imdb.com)*



Görsel 3. 31. *Mielgo, A. (Yönetmen). (2019). "The Witness". [Film]. ABD: Blur Studios, Netflix.(https://www.imdb.com)*



Görsel 3.32. *Alberto Mielgo, yağlı boya çalışmaları. İç mekan çalışması."The Witness" filminde kullanılan mekanlardan birisidir.(http://www.albertomielgo.com)*

Bu örneklerin haricinde dünya genelinde farklı, yeni malzemelerle ve kendine özgü stillerle kısa metraj animasyon sinemasında varolan rutinliği kıran enteresanı yakalayabilen daha birçok örnek bulunmaktadır. Bu farklı örneklerin çoğunda sanat ve sinemayı biraraya getirebilen, sadece güzeli aramakla yetinmeyip sınırları aşma çabasıyla enteresanı arama çabası olduğu söylenebilir. Bu ve buna benzer örneklerin her bir izleyici üzerindeki etkisi her ne kadar ölçülebilir olmasa da dünya çapındaki sinema festivallerinde aldıkları ödül ve başarılar veya IMDB referans olarak alınırsa bu filmlerin aldıkları yüksek izleyici oyları bu ve buna benzer filmlerin kendi çağdaşları arasında güzel olmaktan öte farklı, yeni, ve enteresan olduklarını gösterebilir. Bu farklı ve enteresan olma durumu, çağdaşlarından farklılık gösteren animasyon filmlerinin sinema sanatı ile birlikte sanatsal ve llüstratif malzemeleri birarada başarıyla harmanladığının göstergesidir. Ünlü animasyon yönetmeni ve akademisyen Pikkov konuya şöyle yaklaşmıştır: Tüm görselliğini tasarlayarak, çizerek, modelleyerek, renklendirerek izleyiciye sunan animasyon sinemasının kökleri sanat ve illüstrasyona dayanır (Pikkov, 2010 s.158).

3.3. Türkiye'de 2 Boyutlu Çizim Animasyon Sinemasında İllüstratif Malzeme, Teknik, Dil ve Enteresanlık Problemi

TRT arşivi, IMDB ve Wikipedi kaynaklarına göre farklılıklar göstermekle beraber Türkiye uzun metraj animasyon sineması kategorisi altında 2BÇA tekniği ile günümüze değin dokuz adet film üretmiştir (http-91). IMDB (http-92)'ye göre ilk kez geleneksel yöntemlerle yani asetat üzeri boyama yöntemiyle ortaya konan 1951 yılında yapılmış ancak kaybolmuş olan Evvel Zaman İçinde uzun metraj animasyon filminden sonra Wikipedi (http-93)'ye göre1988 yılında yapılan *Dede Korkut, Boğaç Han Destanı*, 2003 yılında yapılan *Binbir Gece Masalları*, 2005 Yılında Ümraniye Belediyesi sponsorluğunda yapılan *Çanakkale Destanı*, 2009 yılında yapılan *Zeytin'in Hayali*, 2010 yılında yapılan *Kayıp Armağan*, 2013 yılında 2BÇA ile birkaç farklı hareketlendirme tekniğin bir arada kullanılarak yapıldığı *Ayas*, 2019 yılında yine 2BÇA ve farklı hareketlendirme teknikleri ile harmanlanmış *Güzel Aşk* ve 2020 yılında vizyona giren *Maceracı Yüzgeçler: Büyük Gösteri* isimli filmlerdir.

Asetat/kağıt üzeri çizim ve boyama tekniği ile yapılan geleneksel yöntemlerden sonra Türkiye'de de bilgisayar tabanlı dijital çizim ve boyama yöntemine geçilmiş, ve

Türkiye'de yapılan uzun metraj filmlerde de tüm dünyada olduğu gibi çizimi yapılacak olan her nesnenin önce dışına kontür çekilerek ve sonrasında içi yine düz, dokusuz guaj boya etkisi veren dijital boyama yöntemleriyle boyanmıştır. Kontür çizgilerinde stil farklılıkları gözlemlense de (kalın, ince, köşeli, yuvarlak..vb.) boyama araç ve malzemeleri birbirinden farksız stillerde yapılmıştır.



Görsel 3.33. *Pasin, D. (Yönetmen). (1988)."Dede Korkut, Boğaç Han Destanı". [Film]. Türkiye: Pasin-Benice. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.34. *Emirosmanoğlu, A. (Yönetmen). (2003). "Binbirgece Masalları". [Film]. Türkiye:Elif Video Animasyon Stüdyoları. (https://www.youtube.com.)*



Görsel 3.35. *Bal, O. (Yönetmen). (2005). "Çanakkale Geçilmez". [Film]. Türkiye: Abrek Düşlerevi. (https://www.youtube.com.)*



Görsel 3.36. *Halife, U. (Yapımcı) veAl-ani, O. (Yönetmen). (2009)."Zeytin'in Hayali". [Film]. Türkiye: Pinema.(https://www.dailymotion.com.)*



Görsel 3.37. *Hünal, C. (Yapımcı) veHünal,K. (Yöntmen). (2010). "Kayıp Armağan". [Film]. Türkiye: Sobee Studios. (https://www.youtube.com.)*



Görsel 3.38. *Konyalı, E., Tiryaki. M. (Yönetmen). (2013). "Ayas". [Film]. Türkiye: BKM Film. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.39. *Şener, S. (Yönetmen). (2019). "Güzel Aşk". [Film]. Türkiye: Şener Yapım. (https://www.beyazperde.com.)*



Görsel 3.40. *Gökçe, M. (Yönetmen).(2020). "Maceracı Yüzgeçler: Büyük Gösteri". [Film]. Türkiye: Minika. (https://www.youtube.com.)*

Dünya geneliyle kıyaslandığında Türkiye animasyon sinemasının gerek uzun gerek kısa metraj açısından oldukça az film ürettiği ve üretilen filmlerin de yurtdışında düzenlenen uluslararası sinema festivalleri ve yarışmalarda dünya devleriyle yarışamadığı yine IMDB kaynaklarında gözlemlenmektedir **(**http-94).

Türkiye'de yapılmış olan kısa metraj animasyon filmlerin çok büyük bir kısmı amatör ve/veya öğrenci filmi standartlarında olmasından dolayı IMDB'ye kayıtlı profesyonel kısa metraj animasyonların çok sınırlı sayıda olduğu gözlemlenmektedir (http-95). Türkiye'de yapılmış kısa metraj sinema filmlerinin arşivlendiği resmi ve güvenilir bir kaynak bulunmaması da kaynaklara sağlıklı ulaşımı engellemektedir. Kendi araştırma ve imkanlarıyla arşivleme yapmaya çalışan uzun yıllar TRT'de belgesel yönetmenliği ve ışık şefliği yapmış Hayri Çölaşan'ınınternet tabanlı kaynaklarının (http-96) Türkiye kısa metraj animasyon sinemasına ışık tutan en geniş arşiv olduğu

söylenebilir. Bunun yanısıra Türkiye'de düzenlenen kısa film festivallerinin arşivleri ve animasyon yönetmeni, eğitmen Berat İlk önderliğinde 2010 yılında başlayan ve gelişerek büyüyen Canlandıranlar Animasyon Festivali Türkiye kısa metraj animasyon sinemasının bir anlamda da hafızası olmaya başlamıştır. IMDB (http-97)'ye göre 2000 yılından 2021 yılı Temmuz ayına kadar Türkiye yapımı veya ortak yapımı toplam 139kısa metraj animasyon film bulunmaktadır. Bunlardan sadece 27 tanesi 2BÇA tekniği ile yapılmıştır. Hayri Çölaşan kaynaklarına bakıldığında ise 2000-2021 yılları arası Türkiye'de yapılan 300'e yakın kısa metraj animasyon film olduğu ve bu arşive göre 2BÇA tekniği ile yapılan filmlerin sayısının 47'yi aşmadığı görülmektedir (http-98).

IMDB kaynaklarına göre, 2000-2021 yılları arasında dünya ülkelerine bakıldığında Japonya'da 938 adet (http-99), Fransa'da 1712 adet (http-100) Kanada'da 1998 adet (http-101), İngiltere'de 2116, Amerika'da ise yine aynı tarihler arasında 6000'in üzerinde 2BÇA tekniği ile yapılmış kısa metraj animasyon film üretildiği gözlemlenmektedir. IMDB Kaynakları, Hayri Çölaşan, yerel film festivalleri ve Berat İlk'in festival kaynakları baz alınarak incelendiğinde Türkiye'de 2000 yılından sonra yapılan 2BÇA kısa metraj filmlerinillüstratif malzeme ve tekniklerin, bazı istisna filmler hariç, kendini tekrar eden bir biçimde ilerlediği söylenebilir. 2000'li yılların başlarında bilgisayar teknolojilerinde başlayan büyük gelişim, geleneksel yöntemlerin (asetat/kağıt üzerine elle boyama) bilgisayar ortamına taşınmaya başlamasını sağlamıştır.

Teknolojinin değişimine rağmen 2000'li yılların başlarında halen geleneksel yöntemlerle yapılmış kısa metraj animasyon filmleri de yapılmıştır. Cemal-Meral Erez'in 2002 yılı yapımı *Le ministre.felicité* isimli filmi, Ali Can Meydan'ın 2005 yılı yapımı *Uzakdoğu,* Candaş Şişman'ın yine 2005 yılı yapımı *Bilinçaltı,* Abdullah Sarışen'in *İstendik* isimli filmleri geleneksel yöntemlerle yapılmış örneklerdendir. Bu tekniklerde de yine kurşun kalem, mürekkepli kalem kuruboya gibi malzemelerle standart kontürleme gözlemlense de nesnelerin boyamasında farklı malzemelerin farklı stillerde kullanıldığı az da olsa gözlemlenmektedr. Verilen bu 4 örnek filmde de tarama yöntemlerinin kullanıldığı gözlemlenmektedir.



Görsel 3.41. *Erez C. ve Erez, M. (Yönetmenler).(2002). "Le ministre félicité". [Film]. Fransa: Entracte Productions. Geleneksel yöntemlerle yapılmış 2BÇA kısa metraj animasyon (https://animasyonunkadinlari.org.)*



Görsel 3.42. *Meydan, A. (Yönetmen). (2005)."Uzakdoğu". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi,GSF Animasyon Bölümü. (http://www.kameraarkasi.org.)*



Görsel 3.43. *Candaş,Ş. (Yönetmen).(2005)."Bilinçaltı". [Film]. Türkiye:Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. Geleneksel yöntemlerle yapılmış 2BÇA kısa metraj animasyon (https://www.youtube.com.)*



Görsel 3.44. *Sarışen, A. (Yönetmen), (2015)."İstendik".[Film]. Türkiye:Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. Geleneksel yöntemlerle yapılmış 2BÇA kısa metraj animasyon. (https://www.youtube.com.)*

2005 yılı sonrası yapılan 2BÇA kısa metraj filmlerde bilgisayarla çizim ve boyamanınarttığı örnekler üzerinden gözlemlenmektedir. Zamanla zenginleşen teknoloji sayesinde çizimlerin dijital kalemlerle/fırçalarla yapılabildiği, yüzyıllardır varolan tüm geleneksel illüstrasyon malzeme ve araçlarının bir A4 kağıt boyutundaki notebook ve pad'lere sığdığı binlerce illüstrasyon araç ve malzemesini içinde barındıran ve gerçeği ile ayırt edilemeyecek kadar iyi sonuçlar verebilen çok zengin bir dünya içindeyiz. Bütün bu teknolojik gelişmelere rağmen Türkiye'de 2000 yılı sonrası yapılan 2BÇA kısa metraj filmlerin çoğunluğunda hala 1900'lü yılların başında kullanılan kontürleme ve düz boyamanın dijital versiyonunun kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Ulaşılabilen film kaynakları dahilinde Türkiye'de 2000 yılı sonrası yapılan filmlere kronolojik olarak bakıldığında toplam 46 adet 2BÇA kısa filme ulaşılmıştır. 46 adet filmin 36 tanesi rutin kontürleme ve düz boyama tekniği ile, geri kalan 10 tanesinin farklı malzeme ve araçları kullanarak yeni/farklı illüstratif diller ortaya koydukları gözlemlenmektedir. Farklı malzeme ve stillerde yapılmış olan filmlerin bir çoğunun yurtdışında animasyon veya sanat eğitimi almış olan Türk öğrencilere ait olduğu dikkat çekici bir sonuç olarak düşünülebilir. Aşağıda kronolojik olarak sıralanan ilk 36 film rutin kontürleme ve boyama yöntemiyle yapılmış örneklerdir.



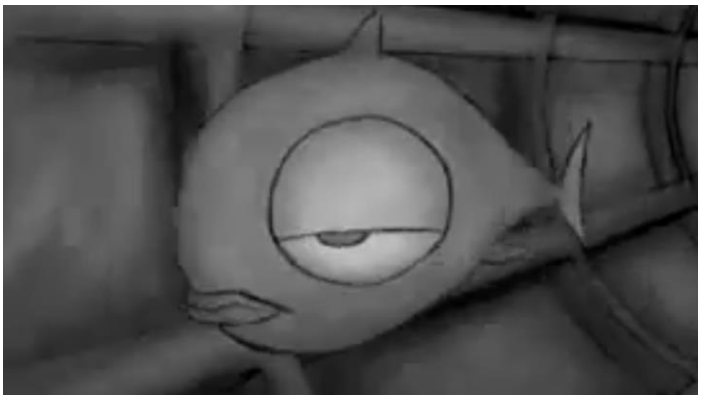
Görsel 3.45. *Köksal, C. (Yönetmen). (2004). "Yetenekli Bay Köksal". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. Geleneksel yöntemlerle yapılmış 2BÇA kısa metraj animasyon. https://www.youtube.com . erişim: 06.07.2021)*



Görsel 3.46. *Çavdar,Y. (Yönetmen). (2004). "Oyun Bitti".(2004).[Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. Geleneksel yöntemlerle yapılmış 2BÇA kısa metraj animasyon. (https://www.youtube.com.)*



Görsel 3.47. *Soyer, E. (Yönetmen). (2004). "Elma Ağacı". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. Geleneksel yöntemlerle yapılmış 2BÇA kısa metraj animasyon. (https://www.youtube.com.)*



Görsel 3.48. *Balki, O.(Yönetmen).(2005)."Porselen Balık". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. Geleneksel yöntemlerle yapılmış 2BÇA kısa metraj animasyon. (https://www.https://www.youtube.com)*



Görsel 3.49. *Tabak, A. (Yönetmen). (2007). "Frox". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.https://www.youtube.com)*



Görsel 3.50. *Türköne, A., Koç, C. ve Atan , U. (Yönetmenler). (2007). "Kelle Koltuk". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi , GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.51. *Çevik, R. (Yönetmen). (2007). "Yağmur Makamı". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi GSF Animasyon Bölümü.(http://www.animasyongastesi.com.)*



Görsel 3.52. *Başar, U. (Yönetmen). (2008). "Meşe". [Film]. Türkiye: Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Grafik Bölümü.(https://www.youtube.com.)*



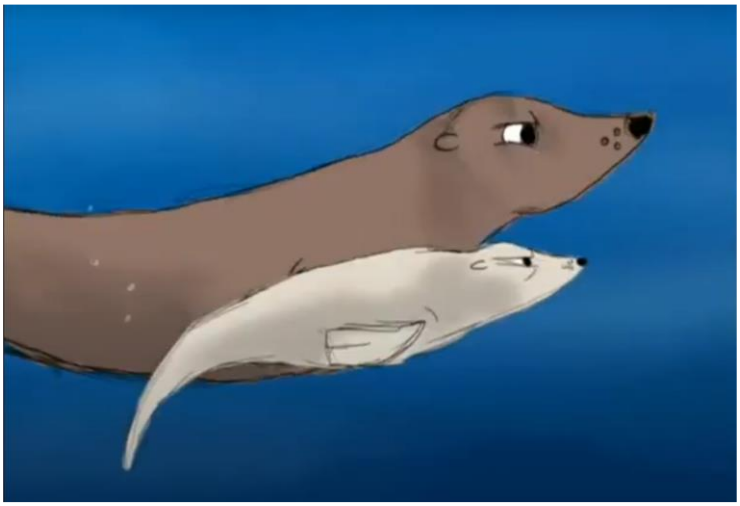
Görsel 3.53. *Okur,G. ve Tarsus, D. (Yönetmenler). (2009). "Dalga Teorisi".[Film]. Türkiye: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. (http://www.kameraarkasi.org)*



Görsel 3.54. *Vardar, S. (Yönetmen). (2010). "Gibi".[Film]. Türkiye: Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Çizgi Film Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.55. *Asena, N. (Yönetmen). (2010)."İstanbul'da Sıradan Bir Gün". [Film].Türkiye: Canlandıranlar Yetenek Kampı. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.56. *Şen, A. ve Baykara, E., (Yönetmenler). (2010). "Kayıp". [Film].Türkiye: Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Çizgi Film Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.57. *Çizer, M. (Yönetmen). (2010)."The Kurban". [Film]. Türkiye:Atatürk Üniversitesi, GSF, Grafik Tasarım Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel3.58. *Başar, A. (Yönetmen). (2011). "Frame". [Film]. Türkiye:Bilkent Üniversitesi , Grafik Tasarım Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.59. *Yalın, S. (Yönetmen). (2011)."Zafiyet." [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.60. *Dikmen, I. (Yönetmen). (2012). "İçine kaçan kız". [Film]. Türkiye: Canlandıranlar Yetenek Kampı. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.61. *Tugen, M. (Yönetmen). (2013). "Kanatları olmayan kuş". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.62. *Koçak, Z. (Yönetmen).(2013). "Tiktok". [Film].Türkiye-ABD: Kişisel yapım. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.63. *Vatansever, V. (Yönetmen). (2013). "Haykırışa Serzeniş". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi , GSF , Animasyon Bölümü. (http://www.kameraarkasi.org)*



Görsel 3.64. *Çevik, R. (Yönetmen). (2013)."İrfan". [Film].Türkiye:Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.65. *Oruç, A., Turan, A. ve Gülmez,T. (Yönetmenler). (2013). "Face of Truth". [Film]. Türkiye: Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Çizgi Film Bölümü. (https://canlandiranlar.com)*



Görsel 3.66. *Tuğrul, A. ve Berk, A. (Yönetmenler). (2014). "Ertesi Gün". [Film]. Türkiye:Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.67. *Sevindi, K. (Yönetmen). (2014)."Kafa". [Film].Türkiye: Kişisel Yapım-TC. Kültür Bakanlığı. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.68. *Şanlı, C. (Yönetmen). (2014). "Yardım Eli". [Film]. Türkiye: Marmara Üniversitesi, Radyo TV Sinema Bölümü. (www. vimeo.com)*



Görsel 3.69. *Demircan, E. (Yönetmen). (2015). "A Brief History of Public Transportation". [Film]. Türkiye: Marmara Üniversitesi, İletişim Fak., Halkla İlişkiler Bölümü. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.70. *Haliloğlu, B. (Yönetmen). (2015). "Bencil Bey". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://vimeo.com/)*



Görsel 3.71. *Vatansever,M. (Yönetmen). (2015). "İmtiyaz muhakemesi". [Film]. Türkiye:Anadolu Üniversitesi , GSF, Animasyon Bölümü. (https://vimeo.com/)*



Görsel 3.72. *Karadağlı, E. (Yönetmen). (2015). "Aşırı Muhteşem". [Film].Türkiye: Yaşar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.73. *Kırca, P. (Yönetmen). (2015). "Memento Mori".[Film]. Türkiye: Bilkent Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümü. (https://www.youtube.com)*



Görsel 3.74. *Balcı, M. (Yönetmen). (2015). "Merkür". [Film]. Türkiye: Sabancı Üniversitesi, Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.75. *Erkan, C. ve Toprak, S. (Yönetmenler). (2015). "Guguk Kuşu". [Film]. Türkiye:Anadolu Üniversitesi, GSF , Animasyon Bölümü. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.76. *Kırca, P. (Yönetmen). (2015). "One Moonless Night". [Film]. Türkiye: Bilkent Üniversitesi, Grafik Tasarım. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.77. *Erel,B. (Yönetmen). (2017). "Hanım Hanımın Maceraları".[Film]. (2017). Türkiye: Marmara Üniversitesi, Radyo Televizyon Sinema Bölümü. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.78. *Aslan, S. ve Toygun, V. (Yönetmenler).(2020). "The Social Family". [Film]. Türkiye: Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Çizgi Film Bölümü. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.79. *Kırca, P. (Yönetmen).(2020). "Mikroskritler". [Film]. Türkiye: Kişisel Yapım. (https://vimeo.com/)*

Farklı malzeme ve illüstratif dil kullanımlarına örnek olarak Denizcan Yüzgül'ün Çek Cumhuriyeti Zlin'de yaptığı *Aquarium* isimli film,her ne kadar farklı malzemeler sunmuyor olsa da bağlantısı kopmayan çizgilerden oluşan kontürlemesiyle rutin ve düz kontürlemeden farklı bir illüstratif stil ortaya koyduğu söylenebilir. Sanatçı bu çalışmasıyla 30'dan fazla uluslararası film festivalinin resmi seçkisine girmiş ve çeşitli uluslararası ödüller almıştır.



Görsel 3.80. *Yüzgül, D. (Yönetmen).(2002). "Aquarium". [Film]. Çek Cumhuriyeti: Film School Zlin. (https://vimeo.com)*

Önder Menken'in 2009 yılı yapımı *Karga Leşi* isimli kısa metraj filmi malzeme olarak mürekkep ve fırça kullanılarak elle kağıt üzerine (geleneksel yöntem) yapılmıştır. Karga gövdelerinin mürekkep ve fırçanın serbest kullanımıyla kontürsüz bir biçimde illüstre edilmesi dönemi içerisinde rutini bozan bir çalışma olarak örnek gösterilebilir.



Görsel 3.81. *Menken, Ö. (Yönetmen). (2009). "Karga Leşi". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com)*

Mehmet Çağrı Livaoğlu'nun *Döngü* isimli kısa metraj animasyon filmi, rutin kontürleme ve düz boyamanın dışına çıkan, mürekkeple katmanlı bir derinlik kazandırma çabası güden bir çalışma olarak Türkiye'deki dönem örnekleri arasında farklı bir duruş sergilemektedir. 2 boyutlu bir animasyon filmde üç boyut algısının, mürekkebin sulandırılış oranıyla katmanlı bir algı sağlanması 2BÇA filmlerde seçilen illüstratif malzemelerin boyut, ışık ve derinliğe etkisinin de olabileceğini göstermektedir.



Görsel 3.82. *Livaoğlu, M. (Yönetmen). (2010). "Döngü". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com)*

Aksel Zeydan Göz'ün Hrant Dink'in ölümünü konu alan *Hiçbir Karanlık Unutturamaz* isimli kısa animasyon filmi, dijital malzemeler kullanılarak linol baskı tekniği etkisi veren farklı bir illüstratif dil sergilemektedir. Hrank Dink cenazesinde genelde durağan vaziyette olan insanların, anlam taşıyan en önemli yerlerinin yüz ifadeleri olması, bedenlerden çok yüzlere odaklanan çizgilerle ifade edilmiştir. Karanlıkta kalan bedenler, çizgilerle aydınlanan yüzler, toprağa giren bedenler ama unutulmayacak yüzleri destekleyerek malzeme ve illüstratif stil sayesinde anlamı da yaratan/destekleyen bir unsur olarak düşünülebilir. Türkiye'de düzenlenen uluslararası festivallerde çeşitli ödüller alan sanatçı yine benzer malzemeler ve illüstratif dille 2009 yılında yaptığı *Kısır Döngü* isimli animasyon filmi Uluslararası Antalya Altın Portakal Film Festivali, kısa film kategorisinde, En İyi Film ödülü almıştır.

Film linki: (http-118)



Görsel 3.83. *Karabey, H. veGöz, A. (Yönetmen). (2011). "Hiçbir Karanlık Unutturamaz". [Film]. Türkiye: Aslı Film. (http://vimeo.com)*



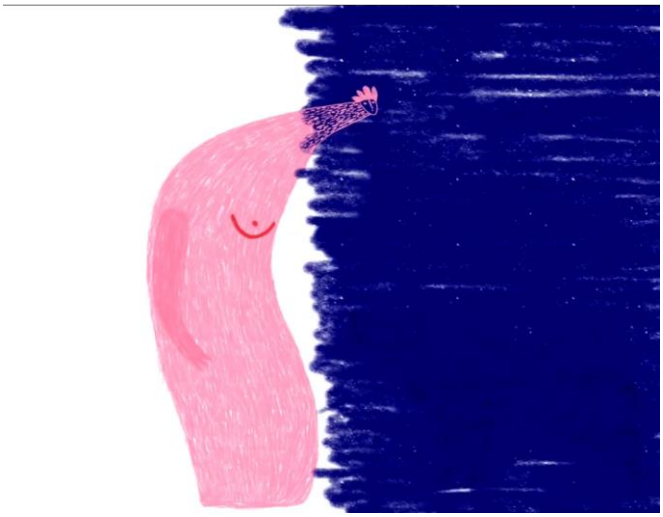
Görsel 3.84. *Göz, A. (Yönetmen). (2009). "KısırDöngü". [Film]. Türkiye: Kişisel Yapım. (http://akselzeydangoz.com)*

Rutin kontürleme ve düz boyamayı kıran örneklerden birisi de Ece Zeber'in mürekkep, suluboya, gazlı kalem gibi birçok malzemeyi birarada kullanarak zengin bir katman yapısına sahip olan farklı illüstratif stiliyle ortaya koyduğu *Hergele* filmidir. Rutin kontürleme ve boyama tekniğinde her nesnenin tam olarak kontürlenmesi ve kontürlenmiş nesnenin her yerinin tam olarak boyanması söz konusuyken, Zeber'in çalışmasında boyanmamış bölgeler dikkat dışı bırakılarak, boyanan bölgeler gözün fokuslanması gereken bölgeleri belirler hale gelmiştir. Dikkat ve ilginin yöneticisi olarak illüstratif stilin kullanımına örnek olabilecek bu çalışmada, katmanlı suluboya etkisi fokus alanını 3 boyutlu hale getirirken, dikkat dışında bırakılmak istenen yerler 2 boyuta terk edilmiştir.



Görsel 3.85. *Zeber, E. (Yönetmen).(2011). "Hergele". [Film]. Türkiye: Anadolu Üniversitesi, GSF, Animasyon Bölümü. (https://www.youtube.com)*

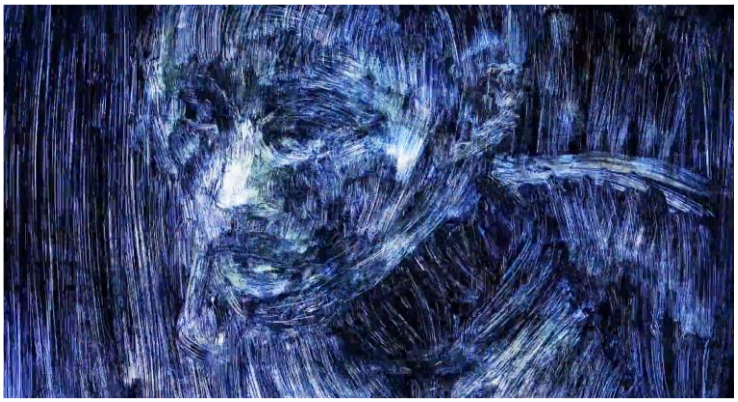
Pastel boya ve kuru boyayı filminde kullanan Özge Akarsu, gecenin aktif hareketli ve belirsizliklerle dolu doğasını, kontürü belirsiz, devamlı hareket halinde bir pastel boya tercihi ile desteklerken Ceylan Beyoğlu suluboyanın geçirgenliğini karakterlerin arkasından dönen olayları aynı anda sergileyebilmek için kullanırken Alemşah Fırat filminde Göbeklitepe'den doğan insanlığın tasvirini, fon ile karışmış ana karakterin belli belirsiz halini, yani toprağın içinden gelen insanı, yağlıboyanın verdiği görsel yoğunluğu kullanarak pekiştirmiştir.



Görsel 3.86. *Akarsu, Ö. (Yönetmen). (2019). "Territorrium". [Film]. Belçika: Royal Academy of Fine Arts Gent. (https://vimeo.com/)*



Görsel 3.87. *Beyoğlu, C. (Yönetmen). (2018)."The Round". [Film]. Avusturya: University of Applied Arts Vienna. (https://vimeo.com)*



Görsel 3.88. *Fırat A. (Yönetmen). (2020)."Bilincin Ağırlığı". [Film]. İngiltere: University for the Creative Arts, Animation Department. (https://vimeo.com)*

Nurbanu Asena *Invisible Walls* filminde 3 farklı kişinin yaşadığı özgüven sorununu 3 farklı hikayeyle anlatmıştır. Üç ayrı karakterin 3 ayrı illüstratif malzeme ve stille anlatıldığı belgesel yapılı animasyonda 1. karakter için dijital kurukalem ve kurşun kalem, 2. karakter için dijital mürekkep, 3. karakter için standart dijital kalem kullanılmış ve aynı film içerisinde birbirinden farklı 3 ayrı stil ve malzeme kullanımı yapılmıştır. *Invisible Walls* konuları, olay ve karakterleri birbirinden ayırmada malzeme ve stilin önemini ortaya koyan önemli bir örnek olarka gösterilebilir.



Görsel 3.89. *Asena, N. (Yönetmen). (2015). "Invisible Walls". [Film]. Türkiye: Canlandıranlar Yetenek Kampı. (https://vimeo.com)*

Çağıl Harmandar *Stretch* ismli kısa animasyonunda rutin kontürlemenin çok dışına çıkarak kontürsüz ya da kısmi kontürlemelerle bir illüstratif stil oluşturmuştur. Aynı sahnede, bazen kurşun kalemle belirsizlşen karakter, bazen de siyah kalemle tam kontürlenerekbelirginleşmektedir. Film, kendini hissetme ve bir damla gözyaşı akıtma çabası içindeki bir karakterin yaşadığı duyguları farklı illüstratif stiliyle aktarmaktadır.



Görsel 3.90. *Harmandar, Ç. (Yönetmen). (2015). "Stretch" . [Film].Japonya: Tokyo University of Arts, Animation Department. (https://vimeo.com)*

Türkiye 2BÇA kısa metraj sinemasında çok az sayıda da olsa farklı malzemeler ve illüstratif stillerde yapılmış örnekler bulunmaktadır. Bu örnekler içerisinde farklı veya yeni olmalarına rağmenenteresan olup olmadıkları yani izleyicinin aklını belirli oranda zorlamakapasitesine sahip olup olmadıkları belirsizdir. Ancak bu sanatçıların yeni ve farklıyı denemeleri enteresana giden yoldaki önemli adımlardan biri olduğu söylenebilir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. ARAŞTIRMACI TARAFINDAN SANATTA YETERLİLİK DÖNEMİNDE ÇALIŞILAN 2 BOYUTLU ÇİZİM ANİMASYON KISA METRAJ FİLM PROJELERİ İÇİN İLLÜSTRATİF MALZEME, TEKNİK VE DİLDE FARKLI, YENİ VE ENTERESANI ARAYAN DENEMELER

4.1. Deneme, Proje 1

TÜİK'in 2016 yılı verilerine göre (http-102) Türkiye'de çocuklara yönelik cinsel istismar son 10 yılda 3 kat artmış ve yine son 10 yıl içerisinde 250.000'den fazla çocuk cinsel istismara uğramıştır. Türkiye'nin kanayan yarası olan bu konu durdurulamamakla beraber gün geçtikçe artan olaylarla çocuk istismarı korkunç boyutlara gelmiştir. Yaptırım ve cezaların yetersizliği, suçluların serbest bırakılması vb. problemlerden ötürü sanatın ve sinemanın gücünü kullanarak konuya dikkat çekmeyiamaçlayan bir kısa animasyon film projesi için illüstratif malzeme ve bu malzemelerin kullanım tekniği ile ilgili çalışmalar yapılmıştır. Film tez kapsamında yapılmış olmayıp filme dair illüstratif malzeme ve teknik odaklı çalışmalar tez projesi kapsamında ele alınmıştır.

Gerçek bir hikayeden yola çıkılarak kurgulanan senaryo 12 kişinin tecavüzüne uğrayan 8 yaşındaki bir kız çocuğunun duygularına, düşünce biçimine ve iç dünyasına ışık tutmayı planlamıştır. Cinsel istismar sonrası çocuk kurbanların yaşadığı psikoloji ve hayata devam etme sürecinde yaşanan problemleri ele almayı hedefleyen film senaryo yazımı öncesinde örnek olayların araştırılması, konuyla ilgili çekilmiş yerli yabancı belgesellerin araştırma sürecine katılması ve konuyla ilgili yapılmışaraştırma ve makalelerin incelenmesi sürecinden geçmiştir. Ancak yapılan yerli ve yabancı taramalarda cinsel istismara uğramış 14 yaş ve üstü kişilerle ilgili daha fazla bilgi bulunabilirken, tecavüze uğrayan çocuklarla ilgili (3-12 yaş arası) yeterli kaynak bulunamamıştır. Bu nedenle Hacettepe Üniversitesi Tıp Fakültesi, Pediatrik Psikoloji bölümüyle görüşülmüş, özel hayat ve kişisel hakların korunması çerçevesini aşmayacak biçimde cinsel istismara uğrayan çocukların istismar sonrası yaşadıkları psikolojik savaşlar, duygu-durum bozuklukları, yatkınlaşılan psikolojik rahatsızlıklarla ilgili bilgiler alınmıştır. Bu noktada elde edilen bilgiler ve kaynak sağlayıcıları kişisel hakların korunması çerçevesinde kaynak olarak gösterilememiştir. Cinsel istismara uğrayan çocuklarda zaman içerisinde içe kapanma, kendi kendine konuşma, hayal ve gerçeğin birbirine karıştırılması, yalan söyleme, suçu başkasına atma, aşırı sosyalleşme,

değişken ruh hali, hafıza problemleri, iyi ruh halinden kötü ruh haline hızlı geçişler, depresyon, tanrıdan nefret etme ya da tanrı gözünde kötü bir kul olduğunu düşünme, psikolojik veya fizyolojik tikler, teşhircilik, kendini suçlu hissetme, başına gelen olayları hak ettiğini düşünme, kendine zarar verme, şizoid/şizofreni, intihara meyillik gibi birçok psikolojik sorunun oluşabileceği bilgileri edinilmiştir. Bu bilgiler içerisinden iyi ruh halinden kötü ruh haline hızlı geçişler, suçu başkasına atma, hayal ve gerçeğin birbirine karıştırılması ve tanrı gözünde kötü bir kul olduğunu düşünme, psikolojik ve fizyolojik tik başlıkları üzerinde çalışılmaya başlanmış, böylelikle hem ana karakterin duygu ve düşünce yapısı hem de senaryo bu psikolojik sorunlar üzerine kurulmuştur.

Bir çocuğun bu şiddetli ikilemler arasında kalması da bu film projesinin asıl sorunlarından birisi olmuştur. Bir yetişkinin aynı sorunlarla başbaşa kalması ile bir çocuğun aynı sorunlarla baş başa kalması oldukça farklı durumlar olduğu için, çocuk bakış açısıyla ve çocuk diliyle bu problemlerin yansıtılması bu film projesinin problemlerinden bir diğeri olmuştur. Bu noktada bir çocuğun bakış açısından dalgalanan ruh hallerini görselleştirebilme sürecinde faydalanılan önemli araçlardan birisi de duygu durumuna göre farklılıklar gösteren, değişen illüstratif malzemeler, farklı araçlar ve farklı tekniklerin/stillerin kullanımı olmuştur. Film projesi dahilinde yapılan tüm illüstratif çalışmalar Wacom dijital tablet ve dijital kalemle Art Rage programı kullanılarak yapılmıştır.

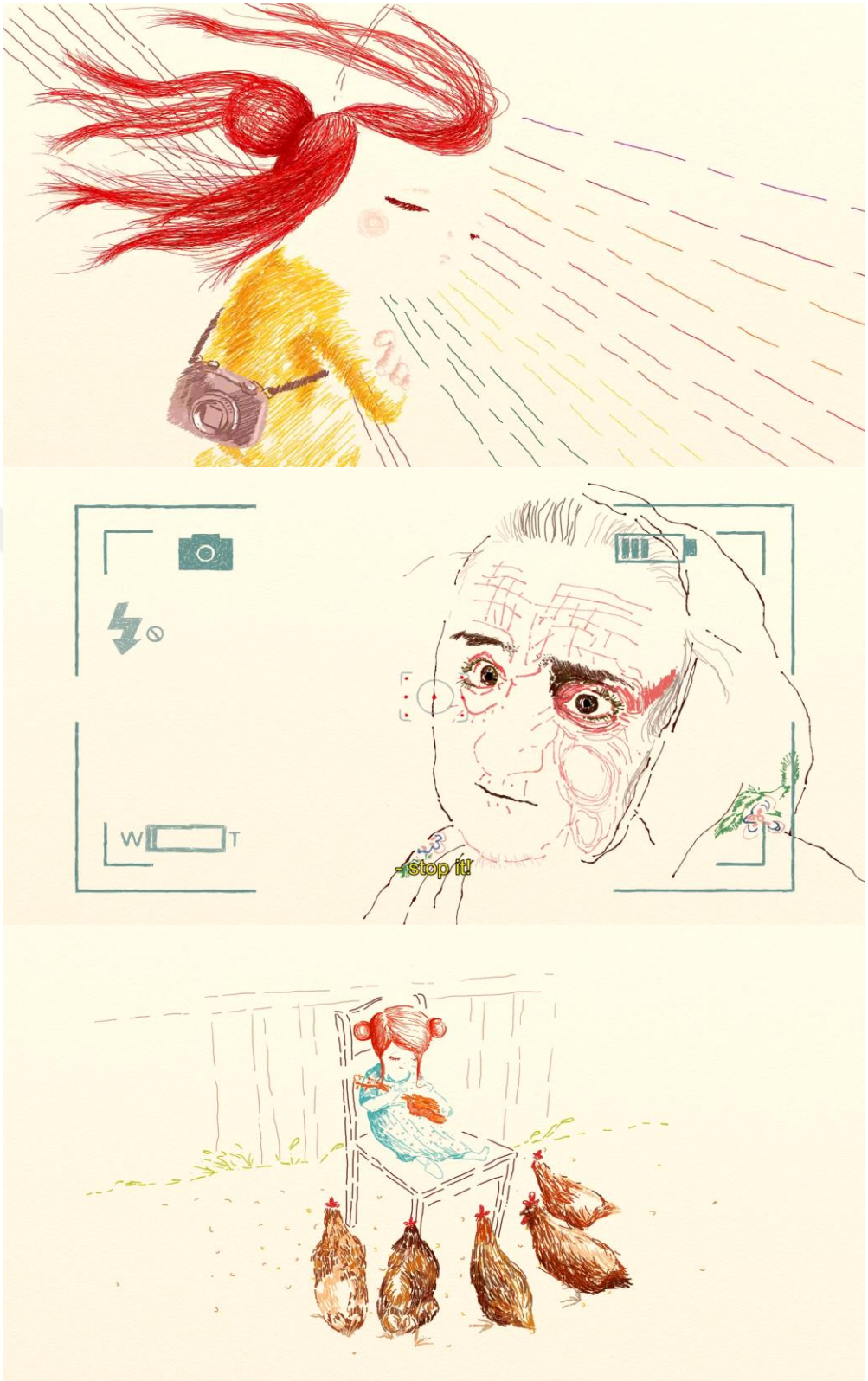
Küçük kızın mutlulukla hatırladığı naif köy hatıraları, köye giden trenin camından rüzgarı hissedişi, dedesi ve dedesinin berber dükkanı, anneannesinin fotoğraf çekilmekten hoşlanmayan komik hali, küçük kızın tavuklara mandolin konseri vermesi gibi olumlu duygularda kalabildiği sahnelerde duygusal naifliğin desteklenmesi için ince uçlu dijital kalem tercih edilmiştir. Kalemin ve ince numaralı kalem ucunun tercihi sayesinde illüstratif dilde daha naif ve detaylara daha nazik bir yaklaşım sağlanması planlanmıştır. Kullanılan bu kalemle detaylara yoğunlaşılmış ancak tam kontürleme yapılmamıştır. Örneğin dedenin net yüzü ve alnındaki belirgin kırışıklıklar, kolundaki havlunun kenarlarındaki iğne oyaları detaylı bir biçimde ince uçlu kalemle kontürlenirken dedenin kafasının arkası, sırtı, tıraş olan müşteri kontürsüz bırakılmıştır. Küçük kızın sevgiyle hatıralarını tasfir ettiği bu gibi sahnelerde sadece hafızasında kalan naif detayları görselleştirmeyi amaçlayan uçucu, bazı yerlerde belirsizleşen bir illüstratif dil tercih edilmiştir.

Film linki: (http-122)



Görsel 4.1. *Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar) ve Kartal, A. (Yönetmen). (2017). "Kötü Kız". [Film]. Fransa: Les Valseurs. Proje 1: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları , ince uçlu mürekkepli kalem, (Kişisel arşiv)*

Küçük kızın rüzgarı hissettiği tren camı sahnesinde yüzü tamamen kontürsüz bırakılarak izleyicinin ilgisinin uçuşan saçlara ve hızla geçen yol çizgilerine yönlendirilmesi amaçlanmıştır. Yüzün kontürsüz bırakılmasındaki bir diğer amaç ise karakterin rüzgarın içerisinde kaybolan yüzünü ve rüzgarın kendisinde bıraktığı hisleri açığa çıkartmaktır.



Görsel 4.2. *Megherbi, D., Pechberty, J. (Yapımcı) ve Kartal, A. (Yönetmen). (2017). "Kötü Kız". [Film]. Fransa: Les Valseurs. Proje 1: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları , ince uçlu mürekkepli kalem, (Kişisel arşiv)*

Film projesinin ilk sahnelerinde küçük kızın oyuncak ayısıyla konuşması ve ardından bir adama sert bir biçimde "otur" demesi gerçek ve hayalin birbirine karıştığı sahnelerden birisidir. Hacettepe Ünv. Pediatrik Psikoloji Departmanı doktorlarından alınan bilgilere göre istismara uğrayan kişilerin, istismarcıların eşgalini hatırlamakta zorlanması, beynin bazı gerçeklikleri silmeye çalışmasının bir göstergesi olarak sıklıkla yaşanan bir durumdur. Bununla beraber birden fazla kişinin tecavüzüne uğrayan ana karakterin belki de hatırladığı diğer eşkallerin göstergesi olarak aynı kişi gibi görünen karakterin her karede farklı kişiler olarak birbirinin içine gizlenmiş olması da bu projenin bu sahneleri için bir başka anlatım arayışı olarak tasarlanmıştır.

Eşkalde netsizlik durumunun görselleştirilmesinde aynı kişi farklı kişiler olarak illüstre edilmiş ve devamlı değişen bir kişi izlenimi verilmeye çalışılmıştır. Kötü anıları yansıtan bu bölüm için siyah mürekkepli dijital kalem kullanılmıştır. Bu kalemin mürekkep akıtan, bir anlamda bozulmuş bir kalem etkisi vermesi için damlatma/akıtma özelliği arttırılmış, böylelikle kirli bir illüstratif etki elde edilmesi amaçlanmıştır. Bu bölümde kullanılan tarama teknikleri için kesik uçlu kalem ucu kullanılarak daha düzensiz ve sert tarama teknikleri tercih edilmiştir.



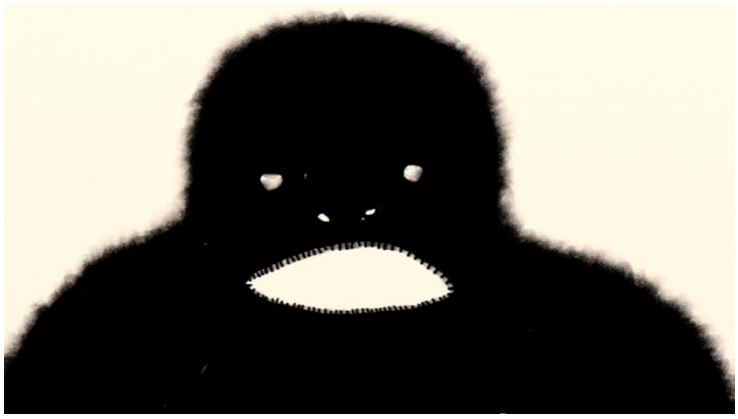
Görsel 4.3. *Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar) ve Kartal, A. (Yönetmen).(2017)."Kötü Kız". [Film]. Fransa: Les Valseurs. Proje 1: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları , Eşkal değişimi örnekleri ve illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları , akıtan mürekkepli kalem, kesik uçlu tarama ucu. (Kişisel arşiv)*

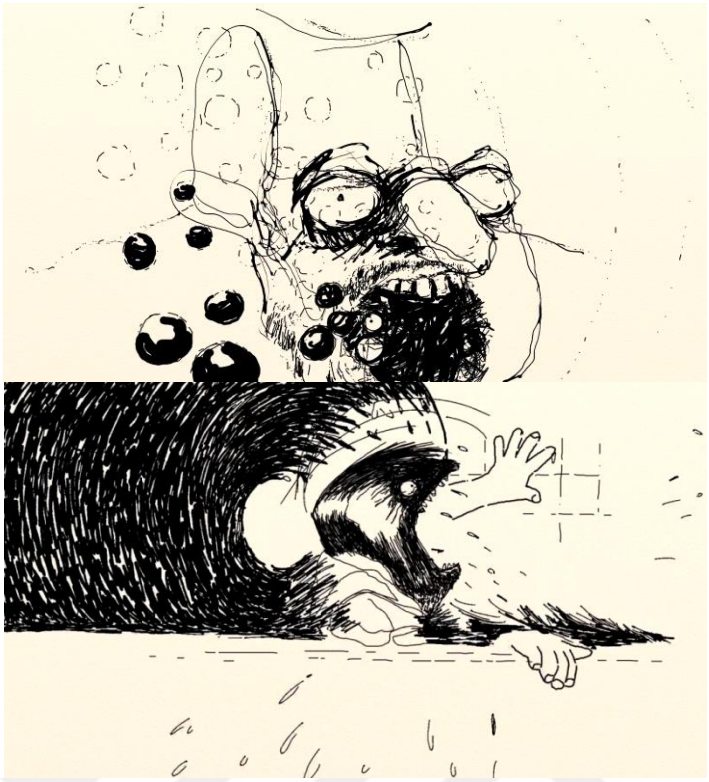
Oturan adamın, bir anda ortamı koklamaya başlaması, hayvansı davranışlarına örnektir. Havayı koklayan burnunun gittikçe büyüyerek uzaması cinsel istismar hatıralarında penise gönderme yaparak cinsel organı sembolize etmeyi amaçlamıştır. Burun büyüdükçe taramalar agresifleşmiş, mürekkep lekeleri yoğunlaştırılmıştır.



Görsel 4.4. *Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar) ve Kartal, A. (Yönetmen).(2017)."Kötü Kız".[Film]. Fransa: Les Valseurs. Proje 1: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları , Penise gönderme. illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları akıtan mürekkepli kalem agresif kullanım, kesik uçlu tarama ucu. (Kişisel arşiv)*

Karanlık duygulara gönderme yapan tümsahnelerde malzeme olarak siyah mürekkep, araç olarak akıtan bozuk dijital tarama ucu seçilmiştir. Siyah mürekkebin bozuk tarama ucu sayesinde sağladığı düzensiz akış, kalınlığı ve inceliği devamlı değişen dengesiz kontürleme, sert tarama çizgilerini oluşturan kesik tarama ucu sayesinde oluşan kirli ve gelişigüzel illüstratif stil kötü anıların resmedildiği sahnelere özel olarak seçilmiştir.





Görsel 4.5. *Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar) ve Kartal, A. (Yönetmen). (2017). "Kötü Kız". [Film].Fransa: Les Valseurs. Proje 1: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları ,illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları, akıtan mürekkepli kalem agresif kullanım, kesik uçlu tarama ucu. (Kişisel arşiv)*

Ana karakterin yaşadığı bu kötü olayı unutmaya çabaladığı anlarda negatif duygulardan kaçınma biçimi olarak geliştirdiği psikolojik tik, başka nesnelerin ismini hızlıca sayma davranışıdır. Bu psikolojik tik aslında küçük çocuğun beynini temizleme çabasıdır. Bu temizleme davranışı esnasında illüstratif malzeme ve stilde tekrar bir değişim tasarlanmıştır. Akıtan kirli mürekkepten açık ve parlak renklere çocuk bakış açısıyla geçebilmek için pastel boya, kuru boya malzemelerini çocuksu bir illüstratif stille yansıtılması planlanmıştır. Daha karikatürize edilmiş, basit ve saf bir illüstratif stil oluşturulmaya çalışılmıştır.



Görsel 4.6. *Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar) ve Kartal, A. (Yönetmen). (2017). "Kötü Kız". [Film].Fransa: Les Valseurs. Proje 1: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları , Kuru boya kalem, Yağlı pastel boya. (Kişisel arşiv)*

Ana karakterin düşüncelerini temizlemek için başvurduğu psikolojik tik esnasında "A" harfiyle başlayan şeyleri sayma çabası karakteri ilk başlarda rahatlatır gibi olsa da yine de korkularını yenmesine yardımcı olamaz ve aklı küçük kızı"A" harfiyle başlayan vahşi ve korkutucu bir düşmana yani ayı imajına yönlendirir. Bu noktada illüstratif malzeme ve stilde tekrar bir yenilik ihtiyacı duyulmuştur. Çocuksu düşünce, sert ve vahşi bir düşmanın gerçekliği ile tekrar bozulmuştur ve illüstratif olarak da aynı şekilde bozulmalıdır. Vahşi ayı, yağlıboya malzemelerinin gerçekçi bir stille illüstre edilmesiyle sağlanmıştır. Yağlı boyanın yoğun ve kalın doğası, kapatıcılığı bir önceki naif ve çocuksu duyguları kapatmaktadır. Yağlı boya malzemesinin uygulanmasında 4 farklı fırça ucu kullanılmıştır. Fırçalardan biri tinerle inceltme ve renkleri birbirine yedirmek için kullanılırken diğer üç fırça farklı kalınlıkta fırça tuşelerini illüstre etmekte kullanılmıştır.



Görsel 4.7. *Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar) ve Kartal, A. (Yönetmen). (2017). "Kötü Kız".[Film].Fransa: Les Valseurs. Proje 1: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları , yağlı boya, gerçekçi bir illüstratif dil . (Kişisel arşiv)*

Küçük kız, korkunç fikirlerden çıkamaz ve ayının vahşiliğiyle mücadele edemez olduğu noktada tanrıya başvurur. Bu noktada realistik yağlı boyadan sakin ve yine biraz çocuksu bir illüstratif stile ihtiyaç duyulmuştur. Küçük bir çocuğun aklındaki tanrı onu kocaman elleriyle kurtarıp, güvenli geniş omuzlarına yerleştirir. Tanrıya başvurulan nokta çocuğun korkularından uzaklaşabileceği, tam güvenli bölgedir. Küçük kızın tanrı tasvirinde pastel boya ile boyanmış mavi çocuksu bulutların arasında kalın ve yuvarlak uçlu dijital markör kalemle bir dev resmedilmiştir. Yüzü olmayan yuvarlak hatlı, bulutlardan da yüksekte duran güçlü bir devdir tanrı. Tanrı tasviri için yuvarlak uçlu kalem ve çok kalın kalem ucu tercih edilmiştir. Kızın naif kontürlerine zıt bir illüstratif malzeme kullanılması, iki obje arasındaki zıtlığı pekiştirmeyi amaçlamıştır. Tanrı'nın güven sağlayan güçlü kontürleri ana karakterin düşmanlarından kaçış noktasıdır.



Görsel 4.8. *Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar) ve Kartal, A. (Yönetmen). (2017). "Kötü Kız". [Film].Fransa: Les Valseurs. Proje 1: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları , kalın uçlu markör, pastel boya çocuksu bir illüstratif dil .2017 (Kişisel arşiv)*

Film projesinde geliştirilen illüstratif yaklaşımların genelinde ince uçlu kalem, kalın uçlu markör, yağlı pastel boya, kuru kalem, yağlı boya, kurşun kalem, mürekkep, kesik, eski ve yeni tarama uçları, yağlıboya fırçaları ve bu malzemelerin kullanıldığı sahneler için farklı illüstratif stiller yaratılmaya çalışılmıştır. Bu sayede verilmek istenen mesaj, anlatılmak istenen konu, duygu ve düşünceye farklı malzemeler farklı teknikler ve farklı illüstratif stillerle yaklaşılması amaçlanmıştır.

İllüstratif malzeme, dil ve teknik çalışmaları tez kapsamında çalışılan film tez kapsamı dışında tamamlanmış ve dünya çapında 60'tan fazla ödül almıştır. Fransa'nın sinema oscarları olarak bilinen César ödülüne 2019 yılında layık bulunmuş ve 90. Oscar Academy Ödülleri için kısa animasyon kategorisinden aday adayı olmuştur. Dünyaca ünlü film festivallerinden birisi olan Clermont Frerrand Film Festivali 1979 yılında kurulduğu günden bu yana ilk kez bir animasyon filmine "En İyi Film" ödülünü vermiştir. Clermont Ferrand Uluslararası Film Festivali jürisi ödül gerekçesini şöyle açıklamıştır: Böyle zor bir konuyu cesaretle üstlenen bu büyük film, küçük bir kızın dalgalanan hayalleri ve kabusları arasında, bizleri gerek sinematik anlatım, gerek grafik ve illüstratif yaklaşım kapasitesi ile çırılçıplak bırakmıştır (Kişisel iletişim, Şubat, 2018). Gerek uzun gerek kısa metraj animasyon sinemasında yoğunlukla kullanılan rutin illüstrasyon malzemeleri, teknik ve stillerinde farklılık gösteren *Kötü Kız* filmi, ortaya koymayı amaçladığı farklı ve yeni illüstratif yaklaşımı ile enteresana giden yolda bir çalışma olarak örnek olmayı hedeflemiştir. Ancak bir animasyon filminin sadece

görsel veya illüstratif yaklaşımlardan ibaret olamayacağı, sinema sanatının elemanlarıyla melezlenmiş bir sanat dalı olduğu kesinlikle unutulmamalıdır. Bu iki önemli başlıkla beraber ses/müzik gibi sinemaya ait diğer birçok önemli sanat dalı ve araçların bir arada harmanlanarak güzel, yeni, farklı ve belirli ölçülerde akıl zorlayıcı bir biçimde kullanılması enteresan eserlerin ortaya çıkmasını sağlayabilir.

4.2. Deneme, Proje 2

Dünyayı 2019 yılının sonlarında etkilemeye başlayan ve Türkiye'deki etkileri 2020 Mart ayında görülen Covid-19 salgını halen şiddetli etkilerini sürdürmektedir. Tüm dünya ülkelerini hemen her konuda zorlayan bu büyük salgın sebebiyle sosyal mekanların aylar boyunca kapatılması, uzun süre sokağa çıkma yasaklarının uygulanması ve insanların evlere kapanmasını mecbur kılmıştır. 2020 yılından bu yana 1,5 seneyi aşkın sürenin büyük bir kısmında evlere hapis olan insanlar, iş, eğitim ve sosyal hayatlarını internet üzerinden sürdürmeye başlamışlardır. Online eğitimler, online iş toplantıları, online sosyalleşme ve eğlence platformları belki de hiç olmadığı kadar yoğun birbiçimde kullanılmaya başlanmıştır. Bomboş terkedilmiş caddeler, tozlu vitrinleriyle kimsesiz kafe, restoran ve eğlence merkezleri yalnız ve soğuk bir dış dünya profili çizmiştir. Dış dünyanın bu ölü profili hüküm sürerken evlerin içinde bambaşka sanal hayatlar ister istemez aktifleşmeye başlamıştır. Bu ölü dünya profilinin milyonlarca insanı gerek maddi gerek manevi olarak zorlaması, yeni dünya düzenine kayan sistemi tanımlama ve bu sürece alışma çabaları birçok insan için çok zor olmakla beraber yeni online ve sanal dünyaların keşfini de sağlamıştır. Hemen hemen tüm ihtiyaçların internet üzerinden sağlanmaya başlaması üzerine bu zor dönemde eğlence ve sosyalleşme ihtiyaçları da üst seviyeye çıkmış ve online eğlence sosyalleşme içerikleri ve bu ihtiyaçlara yönelik platformlar çoğalmıştır. Evde kapanma süreci içerisinde online bilgisayar oyunları yüksek ilgi gören konulardan birisi olmuştur.

Dünya geneline göre Türkiye'de çok fazla kullanıcısı olmasa da VR (Virtual Reality/Sanal gerçeklik) AR (Augmented Reality/Artırılmış Gerçeklik) oyunları ve sosyal platformları bu süreç içerisinde dünya genelinde büyük ilgi görmüştür (http-103). Başa takılan bir kask sayesinde kullanıcının dünyanın öbür ucunda yapılan bir konsere sanal olarak katılmasına, birçok sporu arkadaş çevresi veya başkalarıyla oynamasına, yüzlerce online oyunu birçok insanla oynayabilmeye, VR sinema salonlarında çevresiyle beraber film izlemesine izin veren bu teknoloji CNBC (http-104)'ye göre

özellikle ofise gidilemeyen iş kollarında iş gücünün artırılması ve daha etkili kullanılmasında da etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Dünyanın diğer ucundaki birçok insanla tanışıp beraber sosyalleşmenin yanısıra The Times (http-105)'a göre pandemi esnasında kullanımı %350 artan VR teknolojileri The Guradian (http-106)'a göre dünyanın herhangi bir yerine tatile gidebilmeye, tarihi alanları gezmeye, kumsalın keyfini çıkartmaya ve daha birçok faaliyete izin vermektedir. VR teknolojisi bu salgın süresi boyunca gerçek dünyayı terk etme zorunluluğundan dolayı, sanal dünyalarda varlık gösterilmesine olanak sağlayan bir araç olmuştur. Bu süreç içerisinde VR kaskı olanların bu sanal dünyaya geçebildiği, olmayanlarınsa VR dünyasını ve oyuncuların yaşadıkları deneyimleri youtube gibi kanallar üzerinden izleyebildiği çok büyükbir kitle oluşmaya başlamıştır. İnsanlığın yaşadığı gerçek dünyadan uzaklaşma ve sanal dünyalara yakınlaşma durumu bu salgın hastalıktan dolayı mecburi bir yaklaşım olmakla beraber keyfi ihtiyaçlardan dolayı da ilgi odağı olduğu söylenebilir.

Gerçek dünyanın mecburi terk edilişi, insanlarda birçok duygusal yoksunluk oluşmasına sebep olmuş, birbirinden uzak olan insanlar aylarca sevdiklerini fiziki olarak görememiştir. Bu noktada bilgisayar oyunları, VR, AR gibi dünyalarda bir araya gelmek, sosyal paylaşımlarda bulunmak öncelikli olarak genç kuşaklar arasında dikkat çekici oranda artış göstermekle beraber Facebook gibi genç ve büyük şirketlerin yeni dünya düzenine uygun bir girişim ve çalışma biçimi olarak da boy göstermiştir (http 107). Pandemi süresince terkedilen dünya ve yalnızlığa itilen bireylerin sanal dünya içerisinde biraraya gelme çabaları, iletişim ve yeni dünya düzeninde oluşan ilişkilerini konu edinen bir kısa metraj animasyon projesi için illüstratif dil arayışı bu araştırmanın ikinci projesidir.

Bu proje gerçek dünya ile sanal dünya arasındakizıtlığı ele almayı ve sorgulamayı amaçlamıştır. Terkedilen sokaklar, caddeler, spor alanları, metrolar, araçların olmadığı otobanlar, boş köprüler, tıpkı natürmort (ölüdoğa) yağlı boya tablolardaki gibi durağan ve cansızdırlar. Ancak bu boş sokaklar ve şehirler sanal dünyalarda aktiftirler, birçok insan sanal dünyada tasarlanmış aynı şehirlerin içinde aktif bir biçimde varlık göstermektedir. Sanal dünyalar natürmort dünyadan çok farklıdır, parlak renkli, eğlenceli ancak plastik bir görünüme sahiptirler. Bu noktada sanal dünyanın plastik renkleri farklı geometrik yapısı ve gerçekdışı görünümü ile natürmort dünyanın depresif ama gerçekçi duruşu,bu proje için tasarlanması amaçlanan illüstratif dilin de ta kendisi olmuştur. Filmdeki gerçek dünya tasvirleri boş şehirlerin ve caddelerin internet

üzerindeki fotoğraflarından, google earth kaynaklarından yola çıkılarak illüstratif malzemelerle yeniden boyanmış ve renklendirilmiştir. Herşeyin internet üzerinden aktığı bu pandemi sürecinde dönem insanının çevre algısı da ancak monitörden, cep telefonundan yani internet üzerindeki fotoğraf ve videolardan ulaşılabildiği kadar ve sanaldır. Doğayı ve çevresini internet üzerinden algılamak zorunda kalan insanın günümüz natürmortu da yine dijital araçlar üzerinden sağlanmıştır. İnternet üzerinden elde edilen boş dünya tıpkı natürmort resimlerde olduğu gibi yağlıboya malzemeleri kullanılarak resmedilmiştir. Projenin tüm illüstrasyon çalışmaları Ipad Procreate illüstrasyon uygulaması kullanılarak yapılmıştır. Gerçek dünyayı tasfir eden tüm sahneler uygulamanın kendi içindeki yağlıboya fırçaları ve ek olarak oil paint brush set isimli fırça seti içinde bulunan çeşitli yağlı boya fırçaları, spatulalar kullanılarak, illüstre edilmiştir.

Normal hayatta futbola oldukça yüksek ilgisi olan Brezilya'nın öğrenciler tarafından sıklıkla kullanılan futbol sahalarını bünyesinde barındıran Estadio Olimpico Universitario'nun birisi olan bu saha dünyanın diğer birçok yeri gibi bomboştur. Google Map (http-108) üzerinden görsel referans olarak alınan Brezilya'daki sessiz ve boş bu futbol sahası Procreate uygulaması ile tekrar illüstre edilmiştir. Rüzgarda savrulan bir naylon poşetten başka bir hareket taşımayan sahanınsessizliği sanal dünyada büyük bir kalabalık ve gürültüyle oynanan bir futbol maçı görüntüsüyle bölünür.

Film linki: (http-123), Şifre:123456



Görsel: 4.9. *Proje2 için Google map üzerinden bulunan Brezilya'da bir futbol sahası. (https://earth.google.com/web/)*



Görsel. 4.10. *Megherbi, D. ve Pechberty, J. (Yapımcılar), Kartal, A. (Yönetmen).(2021)."I Gotta Look Good for the Apocalypse". [Film]. Fransa: Les Valseurs. Proje 2: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları, yağlı boya, gerçekçi illüstratif dil. (Kişisel arşiv)*

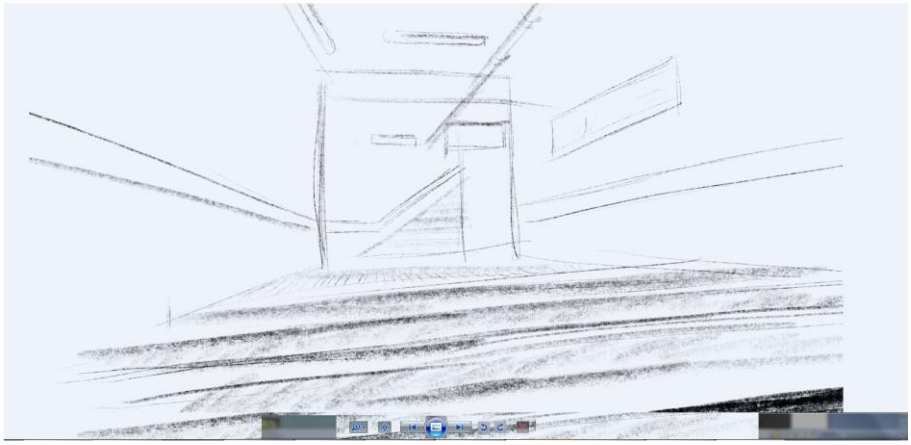


Görsel. 4.11. *Proje2, kişisel olarak oynanmış VR oyunundan bir kare. 2021. (Kişisel arşiv)*

Binlerce insanı taşıyan Pekin metrosu farelere terkedilmiş soğuk yalnızlığını aynı metronun sanal ortamda çoklu online oyucular arasında oynanan oyunuyla bozmaktadır.



Görsel 4.12. *Proje2için internet üzerinden bulunmuş bir metro fotoğrafı. 2021. (https://www.pikrepo.com)*



Görsel 4.13. *Ayçe Kartal, 2021, Proje2 için metro eskizi.2021. (Kişisel arşiv)*

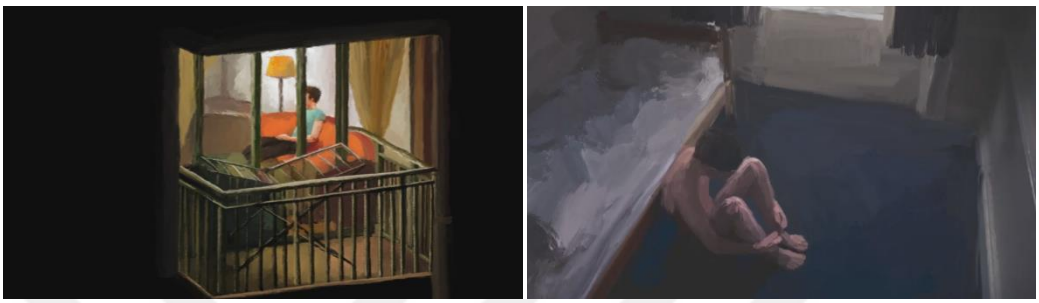


Görsel 4.14. *Ayçe Kartal, 2021, Proje2 metro yağlıboya illüstrasyou.(Kişisel arşiv)*



Görsel: 4.15. *Metro Exodus oyunundan Pekin metro istasyonuna ait bir kare. 2021. (Kişisel arşiv)*

Sokaklar, caddeler, spor sahaları, marketler bomboş ve terkedilmişken insanlar aslında dört duvar mekanlarda yalnız ve mutsuzdurlar. Film süresince hiç kimsenin yüzü tam olarak görülmez. Pandemi boyunca evlerin içinde hapis olan birbirini göremeyen/görmekten çekinen insanları film kamerası da görememiştir. Görememe/görüşememe sorunu, film içinde de görülemeyen yüzlerle vurgulanmaya çalışılmıştır.



Görsel 4.16. *Megherbi, D., Pechberty, J. (Yapımcı) ve Kartal, A. (Yönetmen).(2021). "I Gotta Look Good for the Apocalypse". [Film]. Fransa: Les Valseurs. Proje 2: Yapım öncesi illüstratif malzeme ve teknik çalışmaları. Yüzleri görülmeyen insanlar. yağlı boya, gerçekçi illüstratif dil . (Kişisel arşiv)*

Karanlık, sessiz ve yalnız dünyada yaşamaya devam eden insanlar. Sanal dünyada farklı kostüm ve görünümlerle birbirleriyle tanışıp buluşmaktadırlar.



Görsel 4.17. *Baby No No, 2021,VR oyunundan bir kare. (https://www.youtube.com/)*



Görsel 4.18. *Baby No No, 2021,VR oyunundan bir kare. (https://www.youtube.com)*

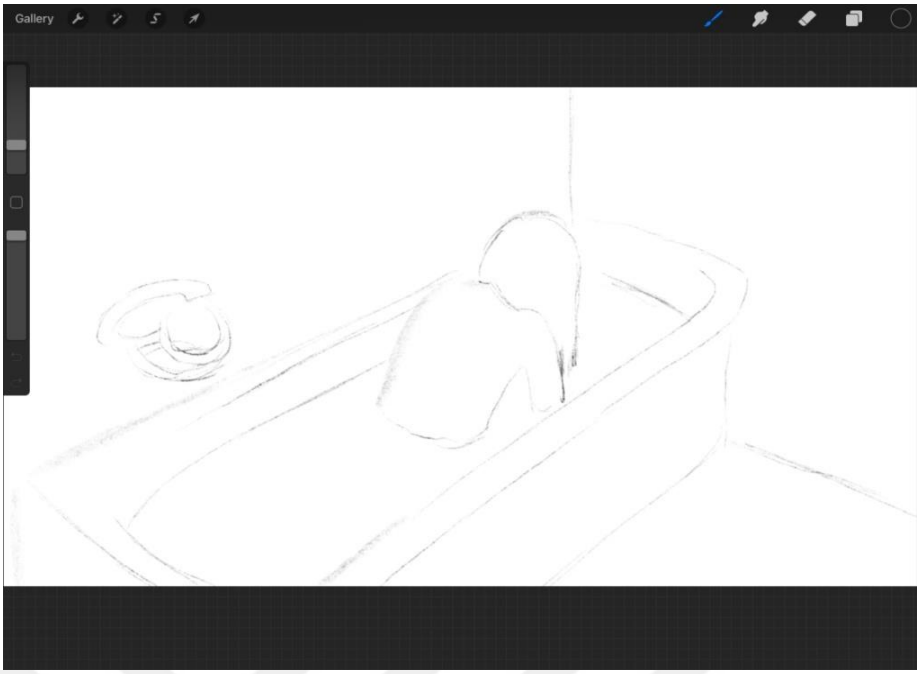
İllüstre edilecek sahne için internet üzerinden araştırılarak bulunan fotograflar referans alınmış ve bu fotoğraflardan yola çıkılarak, sahne önce kurşun kalem eskizle, sonrasında yağlı boya fırçaları ile birçok renk kaba bir biçimde üst üste atılmıştır.



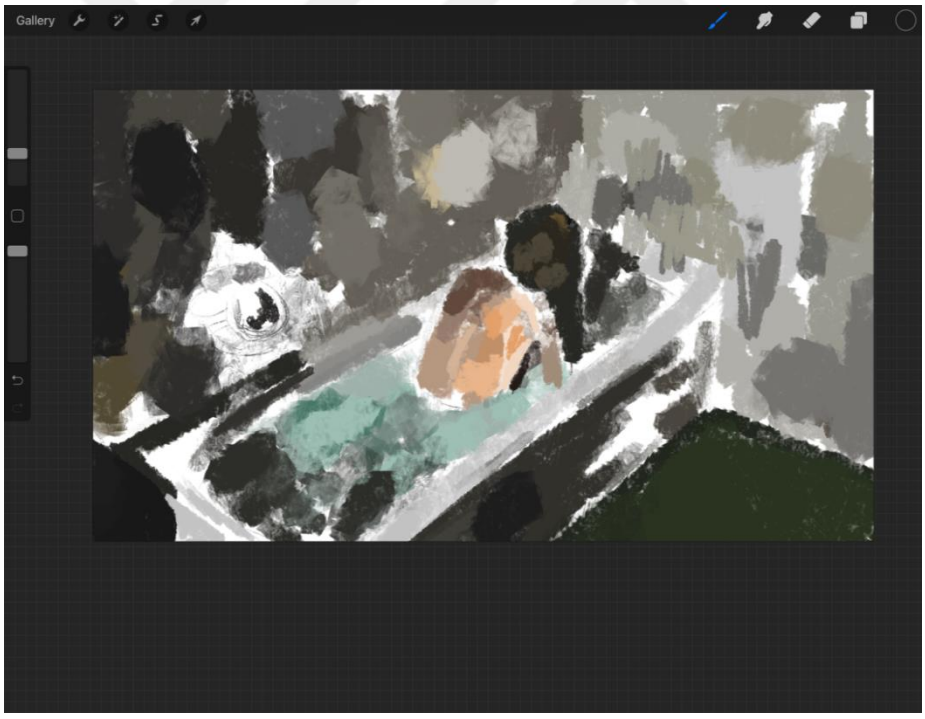
Görsel 4.19. *Proje2 için internet üzerinden bulunan bazı referans fotoğraflar (https://www.hdwallpapers)*



Görsel 4.20. *Proje2 için internet üzerinden bulunanbazı referansfotoğraflar.*(https://unsplash.com)



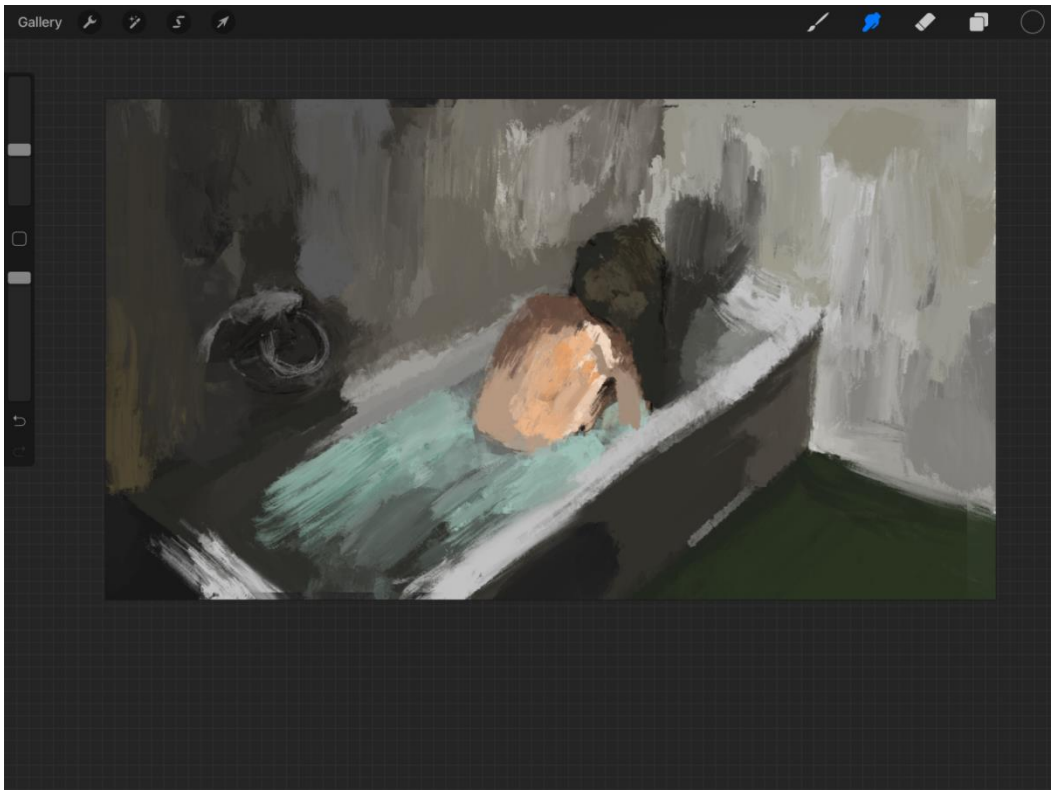
Görsel 4.21. *Ayçe Kartal, 2021, Proje2, Procreate uygulamasında yapılan illüstrasyon eskizi.2021.(Kişisel arşiv)*



Görsel 4.22. *Ayçe Kartal, 2021, Proje2, Procreate uygulamasında yapılan illüstrasyon eskizi. 2021.(Kişisel arşiv)*

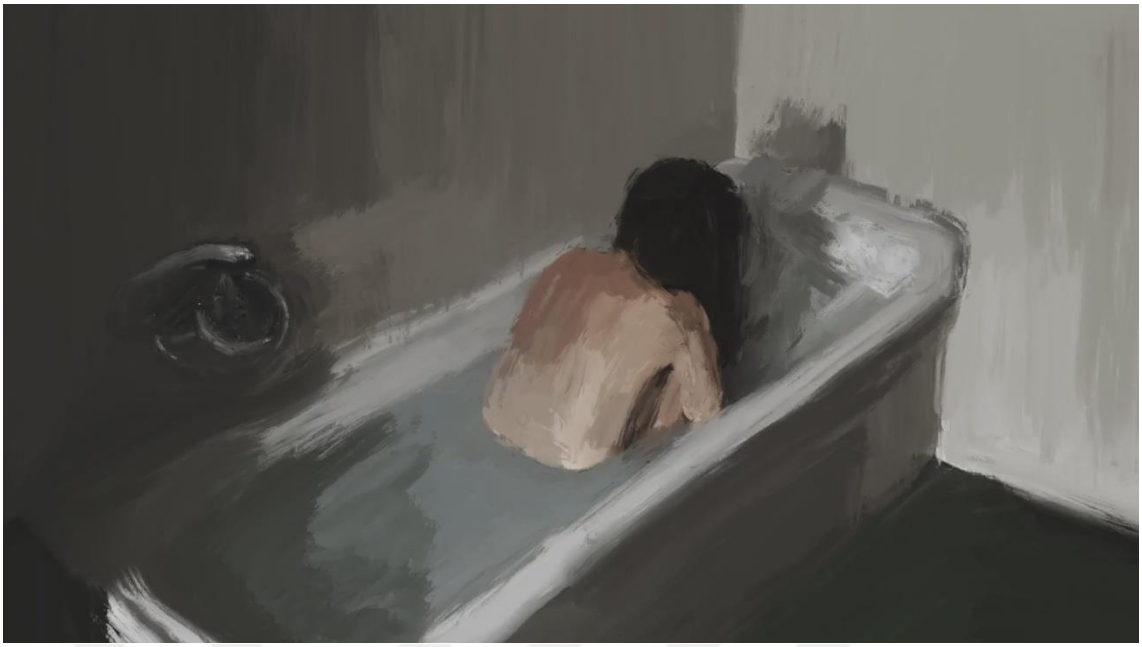
Üstüste atılan birçok farklı renk dijital yağlıboya fırçalarıyla ve dijital spatula gibi farklı araçlarla birbirine yedirilmiştir. Her ne kadar ortam ve malzemeler dijital olsa da renkleri elde etmeve illüstre etme sırasında geleneksel yağlıboya tekniklerinden birisi

olan birçok rengi üst üste ekleyip karıştırarak zengin ve farklı renkler realistik bir stille elde edilmeye çalışılmıştır. Renklerin elde edilmesi ve birbirine kaynaştırılmasında Procreate uygulamasına ait şu fırçalar kullanılmıştır: Acrylic Paint, Wet Brush, Dry Brush, Old Brush, Oil Paint Canvas, Textured Paint, Turpentine, Big in Japan, Pastel Maker, GvW Graphitron P4, GvW Rough Pencil P4, Grunge Rock, Nikko Rull, Jagged Brush.



Görsel: 4.23. *Ayçe Kartal, 2021, Proje2, Procreate uygulamasında yapılan illüstrasyon eskizi. 2021.(Kişisel arşiv)*

Renkler birbirine karıştırıldıktan sonra detay çalışmalarında 1 numaradan 180 numaraya kadar farklı incelik ve kalınlıklarda fırça ucu kullanılmıştır. Her bir yağlı boya karesi belirtilen araçlar ve stilde tek tek elle boyanmıştır. Yağlı boya sahneler 2 sanatçı tarafından illüstre edilerek 3 ayda tamamlanmıştır.



Görsel: 4.24. *Ayçe Kartal,2021, Proje2, Procreate uygulamasında yapılan illüstrasyon eskizi. (Kişisel arşiv)*

VR sahneleri araştırmacının oynadığı kendi online oyun deneyimlerinden ve VR oyuncularının pandemi esnasında oynadıkları oyunların youtube videolarından alınmıştır. Bu videolar Youtube'daki binlerce VR videosu arasından ayıklanarak, senaryoya hizmet edecek olanların seçilmesi ve uygun biçimde kurgulanmasıyla sağlanmıştır. Videolar VR oyuncuları ve VR firmalarının izni dahilinde kullanılmıştır.

I Gotta Look Good for the Apocalypse isimli film, tez uygulamasından haricen tamamlanmış olup, bu filme ait illüstratif malzeme ve teknik odaklı deneme ve çalışmalar tez projesi kapsamında ele alınmıştır. Film, dünya premierini Fransa'da 14 Haziran 2021 günü, seçildiği Annecy International Animation Film Festivalinde resmi yarışma kategorisinde yapmış, sonrasında dünyaca büyük prestije sahip Amerika kıtasının Oscar'dan sonra gelen ve Kanada'nınen önemli film festivali olan Toronto International Film Festival TIFF'in resmi yarışma kategorisine seçilmiştir. Film 2021 Temmuz ayında düzenlenen ve Avrupa'nın Academy Award Qualifying (Oscar Academy ödüllerinde yarışmaya hak kazandıran) film festivallerinden birisi olan Curtas Vila do Conde nternational Film Festival kapsamında En İyi Animasyon Ödülü'nü kazanmıştır (http-109). Bununla beraber bu çalışma 2021 yılında 57. yılını tamalayacak olan yine Academy Award Qualifying kategorisinde Chicago International Film Festival'inde resmi yarışma filmi ve praxinoscope'un mucidi animasyon sinemasının duayeni Emile Reynaud adına her yıl binlerce film arasından Association Française du

Cinema d'Animation derneği tarafından seçilen sekiz filmin arasına girerek, *Prix Emile-Reynaud 2021*'e aday gösterilmiştir (http119-).

Farklı illüstratif dilleri birleştirerek pandemi sürecine farklı bir bakış açısı geliştirmeyi hedefleyen bu film projesi, uluslararası çapta ünlü eleştirmen ve yönetmenlerin (Diogo Costo Amarante, Farnoosh Samadi, Giulio Casadei, Jacqueline Lentzou, Jose Cabrera) jüriliğini yaptığıfestivalde şu gerekçeyle ödül almaya hak kazanmıştır: Çılgın ve huzursuz bu animasyon filmi, farklı stilleri ve pandemi dönemine ait özel yaklaşımıyla bir keşiftir. Internet kaynaklı dinamik görüntüler gerçek ve sanal hayatın duygu fikir ve göz kamaştırıcı parçalarının eridiği bir potada birleşiyor (Kişisel iletişim, Temmuz, 2021). Jürinin verdiği bu büyük ödül kararında yazılı olarak geçen "farklı stiller" ve "gerçek ve sanal hayatın duygu fikir ve göz kamaştırıcı parçalarının eridiği bir potada birleşiyor" yorumu filmde kullanılan 2 ayrı ve birbirinden zıt illüstratif stilin filmin yaratmaya çalıştığı gerek görsel gerek anlamsal etkiye katkıda bulunduğu düşünülebilir. Yine unutulmamalıdır ki, gerek kısa gerek uzun metraj animasyon filmleri güzel sanatların ve sinema sanatınınortaklığında meydana gelmektedir. Sinema sanatının elemanları doğru kullanılmadığı taktirde kullanılacak farklı, yeni ve enteresan illüstratif dillerin yeterli olacağı düşünülmemelidir. Ancak, bir animasyon filminin görsel temellerinden birisi olan illüstratif malzeme, teknik ve dilintüm görsel etkiden mesul olduğu ve bu etkinin tek başına yani içerikten bağımsız bir biçimde güzeli, yeniyi ve farklıyı yaratma kapasitesi olduğu gibi anlatılmak istenen konu ve iletilmek istenen mesaja katkısının da büyük olduğu söylenebilir. Bu filmde kullanılan bu iki farklı illüstratif stilin izleyicilere enteresan duygusunu yaşatıp yaşatmadığı konusunda bilimsel bir çalışma yapılmamıştır ancak bu film projesinde denenip uygulanan illüstratif malzeme, teknik ve dillerin farklıyı, yeniyi ve enteresan olanı arama, yaratma çabasında bir çalışma olduğu düşünülebilir.

SONUÇ

Dünya geneli içerisinde bakıldığında gerek uzun gerek kısa metraj 2BÇA üretimi ve başarısı konusunda Avrupa, Amerika, Kanada, Asya ülkelerine kıyasla Türkiye'nin bu ülkeler arasında gerek nitelik ve başarı, gerek nicelik açısından geride kaldığı gözlemlenmiştir. Özellikle 2BÇA kısa metraj üretiminde ise, yapılan örneklerin hemen hemen tamamının lisans, yüksek lisans öğrencileri tarafından veya amatör yaklaşımlarla yapıldığı söylenebilir. Türkiye'de profesyonel anlamda üretilen 2BÇA kısa metraj sinema örneklerinin yok denecek kadar az olduğu gözlemlenmiştir. Aynı şekilde Türkiye'de üretilen profesyonel 2BÇA uzun metraj animasyon sinema örneklerinin de IMDB (http-110)'ye göre uluslararası boyutta boy gösteremediği ulaşamadığı söylenebilir.

Sanat ve illüstrasyon tarihine bakıldığında yüz yıllar içerisinde birçok farklı akımın doğduğu, farklı malzemeler, diller ve yöntemlerin geliştiği gözlemlenmektedir. Fakat 2BÇA tekniği ile yapılan filmlerin illüstratif malzeme kullanımı ve yöntemler açısından ilk günlerdeki tekniklerden çok farklı gelişimler gösteremediği ve rutin kaldığı bulgulanmıştır. Bu noktada gerek dünya, gerek Türkiye özelinde 2BÇA kısa ve uzun metraj filmlerin enteresan olandan oldukça uzak noktada durduğu söylenebilir.

Malzemeler, yöntemler ve dil sayesinde gerek görsel, gerek anlamsal zenginliklerin kazanıldığı ve izleyiciye aktarıldığı düşünülürse animasyon yönetmen ve sanatçılarının sadece güzel olanı aramakla yetinmeyip, yeni, farklı ve enteresana giden yolda, estetik arayışlarda bulunmaları önerilebilir.

Son dönemlerde kısa animasyon filmlerden oluşan dizilerin ve yine kısa animasyonlardan oluşan uzun metrajların oldukça arttığı ve ilgi çektiği düşünülürse bu konuda farklı, yeni ve enteresan projelerin üretilmesi gerek ülkemiz adına gerek Türk animasyon yönetmen ve sanatçıları adına önemli ve değerli bir girişim olabilir.

İnsanoğlunun yeni, farklı ve enteresan olana duyduğu açlığın hiç bir zaman tükenmemesi, sanatçının/tasarımcının canlı kalması ve yeni olanı araması için oldukça önemli bir itici güç olduğu söylenebilir. Yeni arayışlar, farklı dünyalara ve beklenmedik yeni fikir ve üretimlere açılımlar sağlayabilir. Güzel, yeni, farklı ve enteresan olanın enternasyonal anlamda ve her dönemde değerli olduğu düşünülürse bu kavramları yakalamak için farklı malzemeler, yöntemler ve sanatçısına ait dil kullanımının oldukça önem taşıdığı düşünülebilir.

Araştırma içerisinde 2000 yılı sonrası Türkiye'de veya Türk yönetmenlerce yapılmış farklı illüstratif malzemeler, yeni teknik ve diller kullanmış 11 adet kısa film bulgulanmıştır. Bu filmlerin yönetmenlerinin 6 tanesinin sanat/tasarım/animasyon/sinema konularında yurtdışında lisans veya yükseklisans eğitimi görmüş ve/veya halen yurtdışında yaşayan Türk yönetmenlerce yapılmış filmler olduğu izlenmiştir. 2BÇA Kısa metraj filmlerin genelinde farklı malzeme ve dil kullanımının oldukça az olduğu gözlemlenmekle beraber eğitimin veya eğitim sürecinin bu rutinlik problemine etkisinin olup olmadığı farklı bir araştırma konusudur. Ancak malzeme, yöntem ve dil konusunda verilen üniversite eğitimlerinin ve kişisel çabaların zenginleştirilmesi önerilebilir.

Animasyon sanatının, sanat ve sinemanın harmanlanmasından oluşan bir dal olduğu düşünüldüğünde sanatın tüm malzeme ve tekniklerinin kullanıma açık olduğu unutulmamalıdır. Her malzemenin, aracın ve yöntemin farklı duygular iletebilme potansiyeli olduğu, aynı malzemenin farklı yöntemlerle kullanımında bile iletilmek istenen anlam, mesaj ve duyguda büyük farklılıklar yarattığı göz ardı edilmemelidir.

2BÇA sinemasında kullanılan rutin malzeme ve yöntemlere yönelmeden önce, üzerinde çalışılan filmde anlatılmak istenen hikaye, verilmek istenen duygu ve iletilmek istenen mesajların hangi illüstratif malzemelerle ve yöntemlerle en etkili biçimde verilebileceğinin araştırılması ve denenmesi önerilir.

KAYNAKÇA

Alton, J. (1995). *Painting with Ligh*t. Berkley: University of California Press

Barthes, R. (2005). *Göstergebilimsel Serüven*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berger, J. (2007). Görme Biçimleri. (13. Baskı). (Çev: Y. Salman). İstanbul: Metis

Bozkurt, N. (2004). *Sanat Ve Estetik Kuramları*. Bursa: Asa Yayınları.

Bridgman, G. (2001). *Drawing from Life*. New York: Sterling.

Bridle, B. (2016). *Artist's Painting Techniques*. London: Penguin Random House.

Brommer, G. (2010). *Illustrated elements of art and principles of design*. Glenview: Crystal Productions.

Chatterjee, A. (2014). *The Aesthetic Brain How We Evolved to Desire Beauty and Enjoy Art*. New York: Oxford University Press.

Crafton, D. (2011). The veiled genealogies of animation and Cinema . *Animation an interdiciplinary journal,* 6(2), s.93-110

De Bolla, P. (2006). *Art Matters*. New York: Harward University Press.

Doyle, S., Grove, J. ve Sherman, W. (2018). *History of Illustration*. New York: Bloomsbury Publishing.

Eco, U. (1998). Ortaçağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik.(Çev: K. Atakay). İstanbul: Can Yayınları

Erinç, S.M. (1995). *Kültür Sanat Sanat Kültür*. İstanbul: Çınar Yayınları Deneme

Erinç, S.M. (1996). *Resmin Eleştirisi Üzerine*. İstanbul: Hil Yayın

Evenson, S. (2006). Directed Storytelling: Interpreting Experience for Design. A. Bennett(Ed.), *Design Studies* içinde (231-235). New York: Princeton Architectural Press.

Field, J. (2018). *An Illustrated Field Guide to the Elements & Principles of Art+Design*. New York: Publisher's Cataloging in Publication.

Finlay, V.(2004). *Color a Natural History of Color Pallette*. New York: Random House Inc.

Fleishman, M. (2004). *Exploring Illustration*. Clifton Park: Cengage Learning, Inc.

Fredrickson, B. L. (1998). What good are positive emotions? *Review of General Psychology,* Cilt 2, s.300–319.

Freud, S. (2004). *Uygarlığın Huzursuzluğu*. (Çev: H. Barışcan). İstanbul: Metis Yayınları.

Galton, J. (2001). *Encyclopedia of Oil Painting Techniques.* Kent: Search Press.

Gombrich, E.H. (1997). *Sanatın Öyküsü*. (Çev: E. Erduran, Ö. Erduran). Singapur: Remzi Kitapevi.

Graves, M. (1941). *The Art of Color and Design*. New York: Mcgraw-Hill Book Company.

Hall, A. (2011). *Illustration*. London: Laurence King Pub.

Hartt, F. (1976). *Art History of Painting, Sculpture, Architecture* Volume1. New York: Harry N. Abrahams Inc.

Haserot , F. (1952). Beauty and Interestingness. *The Journal of Philosophy*, Cilt 49-8, s.261-273.

Heimsoeth, H. (1986). *Immanuel Kant'ın Felsefesi*. (Çev: T. Mengüşoğlu). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Herbert, S. (2000*). A History of Pre-Cinema*. London: Routledge.

Hoffman, T. (2012). *Water Color Painting*. New York: Watson Guptill Publications.

Hornung, D.(2005). *Color A Workshop for artists and Designers.* Londra: Laurence King Publishing Ltd.

Husband, T. (2008). *The Art of Illumination, The Limbourg Brothers and the Belles Heures of Jean de France Duc de Berry*. New York: Yale University Press.

Iles, C., Archey, K., Canemaker, J., Droitcour, B. (2016*). Dreamlands : Immersive cinema and art, 1905-2016.* New York: Whitney Museum of American Art

Imbert, C. (2009). *Paris Ésotérique*. Paris: Éclosion.

Kant, I. (2006). *Yargı Yetisinin Eleştirisi.* (Çev: A.Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınevi.

Karabatak, İ. ve Soyupak, O. (2013). Malzemenin Duygusu: Mühendislik Odaklı Bakış Açısından Tasarımcının Kullanıcı Odaklı Bakış Açısına. *I. Ulusal Sanat ve Tasarım Sempozyumu ve Sergisi*, Konya: Konya Selçuk Üniversitesi, s.1-9.

Kuspit, D. (2014). *Sanatın Sonu*. (Çev: Y.Tezgiden). İstanbul: Metis Yayınları.

Langer, S.K.(2012). *Sanat Problemi* .(Çev: F. Korur). İstanbul: Mitos-Boyut.

Markovic, S. (2012). Components of aesthetic experience: aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion, *i-perception*, Cilt. 3, s.1–17.

Markovic, S., Radonjic, A. (2008). Implicit and explicit features of paintings. *Spatial Vision*, Cilt. 21, No. 3-5, s. 229-259.(https://sci-hub.se/10.1163/156856808784532563 Erişim Tarihi: 11.06.2017)

Marter, J. (2011). *The Grove Encyclopedia of American Art*. New York: Oxford University Press.

Meggs P. B., Purvis, A. W. (1998). *Meggs' History of Graphic Design.* (5. Baskı). New Jersey:Wiley.

Moine, R. (2008). Les Genres du cinéma. Paris: Armand Colin.

Mülayim, S. (1984). Plastik Sanatlarda Anlatım Biçimleri ve Üslup. *Arkeoloji-Sanat Tarihi Dergisi.* No. III, s.97.

Ortony, A. ve Turner, T. J. (1990). What's basic about basic emotions? *Psychological Review*, Cilt. 97, No: 3, s.315–331.

Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinna: Estonian Academy of Arts.

Platon. (1998). *Philebos.* (Çev: E. Siyavuşgil). İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.

Ross J., Romano, C. ve Ross, T. (1990). *The Complete Printmaker Techniques/Traditions/ Innovations*, New York: The Free Press.

Schmidhuber, J.,(2009). Simple Algorithmic Theory of Subjective Beauty, Novelty, Surprise, Interestingness, Attention, Curiosity, Creativity, Art, Science, Music, Jokes. *Journal of SICE*, Cilt. 48, No: 1, s. 21-32.

Selbo, J. (2015). *Film Genre for the Screenwriter*. New York: Routhledge.

Shaw, A.(2014). *Design for Motion: Motion Design Techniques and Fundamentals.* London: Focal Press.

Silvia, P. J., (2005). Emotional Responses to Art: From Collation and Arousal to Cognition and Emotion. *Review of General Psychology,* Cilt. 9, No. 4, s. 342-357.

Slobodan, M. (2012). Components of aesthetic experience: aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion. *i-Perception*. Cilt 3, s.1-17.

Sluckin, W., Hargreaves, D. J , Colman, A. M. (1983). Novelty and human aesthetic preferences. *Exploration in animals and humans*, Cilt 11, s.245-269.

Stone, R. B. ve Wahlin, L. (2018). *The Theory and Practice of Motion Design*. New York: Routhledge.

Sulvian, E. (2016). *The Arts of Illustration*. New York: Dover Publications Inc.

Sutter, D. (1865). *Esthetique Generale et Appliquée Contenant les Regles de la Composition dans les Arts Plastiques*. Paris: İmprimerie İmpériale.

Tunalı, İ. (1998). *Estetik*. (5. Baskı). İstanbul: Remzi Kitapevi.

Walther, I. (2000). *Pablo Picasso*, Taschen, Köln: Taschen.

Wigan, M. (2008). *Basics Illustration Text and Image*, Lausanne: Ava Publishing.

Wigan, M. (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*. Laussanne: Ava Publishing.

Wölfllin, H. (1990). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları*. (Çev. H. Örs). İstanbul: Remzi Kitapevi.

Wollen, P.(2013) *Signs and Meaning in the Cinema*. London: British Film Institute. Yayınları.

Zeegen, L.(2005) *The Fundemental of Iluustration*. Lausanne: Ava Publishing.

Zeki, S. (1999). *Inner vision. An exploration of art and the brain*. New York: Oxford University Press.

http1-https://www.theguardian.com/film/2013/mar/07/disney-hand-drawn-animation (erişim: 20.10.2019)

http2-https://www.etymonline.com/word/aesthetic (erişim: 18.08.2019)

http3-https://plato.stanford.edu/entries/aesthetics-18th-german/ (erişim: 04.01.2020)

http4-https://www.vocabulary.com/dictionary/art (erişim 05.01.2020)

http5-https://www.youtube.com/watch?v=w4yzcFS9RMI (erişim: 09.09.2019)

http6-https://m.youtube.com/watch?v=6G9uHGSOt0s (erişim: 28.09.2019)

http7-https://m.youtube.com/watch?v=6G9uHGSOt0s (erişim: 28.09.2019)

http9-https://m.youtube.com/watch?v=6G9uHGSOt0s(erişim: 28.09.2019)

http10-https://www.merriamwebster.com/dictionary/interesting#otherwords (erişim:04.10.2019)

http11-https://www.britannica.com/art/chiaroscuro (erişim:03.09.2019)

http12-https://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-news/9458192/Robert-Hughes quotes-on Caravaggio-Warhol-and-Hirst.html(erişim: 03.09.2019)

http13-https://www.theguardian.com/culture/2007/jan/09/2 (erişim: 05.09.2019)

http14-https://www.arch2o.com/2016-pritzker-prize-winner-alejandro-aravena-divides-architectural-community/ (erişim: 06.09.2019)

http15-https://www.pritzkerprize.com/jury-citation-ale-jan-dro-ara-ve-na (erişim: 06.09.2019)

http16-https://www.dasbeckwerk.com/ (erişim: 07.09.2019)

http17-https://vimeo.com/63734081,https://www.dasbeckwerk.com/ (erişim: 07.09.2019)

http18-https://www.bulgari.com (erişim: 08.10.2019)

http19-https://sozluk.gov.tr/ (erişim: 10.09.2019)
http20-https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/illustration(erişim: 10.09.2019)
http21-https://www.etymonline.com/word/illustration (erişim: 10.09.2019)
http23-https://www.illustrationhistory.org/genres (erişim: 01.10.2019)
http24-https://www.britannica.com/topic/history-of-Europe/The-Middle-Ages#ref58260 (erişim: 09.10.2019)
http25- https://www.britannica.com/biography/Charlemagne (erişim: 10.10.2019)
http26-https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/renaissance(erişim: 03.10.2019)
http27-https://yalebooks.yale.edu/book/9780300221749/william-hogarth(erişim: 03.10.2019)
http29-https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/late-19th-century(erişim. 11.03.2019)
http30-https://www.nrm.org/2016/07/thomas-nast/ (erişim:03.10.2019)
http31-https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zsggdxs/revision/1-2-3-4-5-6-7-(erişim: 04.10.2019)
http32-https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1920-1930 (erişim: 04.10.2019)
http33-https://soundcloud.com/royalacademy/the-art-of-the-1930s-american-dream (erişim: 05.11.2019)
http34-https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/pop-art (erişim:07.11.2019)
http35-https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-of-1960-1970 (erişim: 07.11.2019)
http36-https://www.independent.co.uk/news/obituaries/heinz-edelmann-illustrator-who-helped-to-create-the-psychedelic-landscape-of-the-beatles-film-yellow-1767253.html (erişim: 07.11.2019)
http37-https://vimeo.com/ondemand/24086 (erişim: 07.11.2019)
http38-https://m.youtube.com/watch?v=HlcjTqxzWEk (erişim:07.11.2019)
http39-https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1980-1990 (erişim 07.11.2019)
http40-https://www.britannica.com/art/graphic-novel/The-first-graphic-novels(erişim: 01.10.2019)

http41-https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-2000-2010 (erişim: 03.10.2019)

http42-http://www.tdk.gov.tr (erişim: 10.10.2019)

http43-www.tureng.com (erişim: 10.10.2019)

http44-https://www.moma.org/learn/moma_learning/glossary/#s (erişim: 10.10.2019)

http45-https://www.britannica.com/biography/Georges-Louis-Leclerc-comte-de-Buffon#ref86661(erişim: 11.10.2019)

http46-https://www.moma.org/learn/moma_learning/willem-de-kooning-woman-i-1950-52-2/(erişim: 16.10.2019)

http47-https://adage.com/article/news/s-style-content-stefan-sagmeister/92758 (erişim:16.10.2019)

http51-https://www.3dmalz.com/linhas-john-de-simonds (erişim: 16.09.2019)

http57-https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/animation(erişim: 27.10.2019)

http58-https://www.britannica.com/biography/Lumiere-brothers (erişim: 01.11.2019)

http62-https://www.telegraph.co.uk/culture/film/6989660/Animation-techniques.html. (erişim: 24.11.2019)

http63-https://m.youtube.com/watch?v=pG8bbgDb5Zg (erişim: 28.10.2019)

http64-https://www.disneyanimation.com/studio/our-films (erişim:28.10.2019)

http65-https://m.youtube.com/watch?v=OebUzEhSLBI(erişim: 29.10.2019)

http66-https://www.disneyanimation.com/studio/our-films (erişim:30.10.2019)

http67-https://www.disneyanimation.com/studio/our-films (erişim: 01.11.2019)

http68-https://www.tested.com/art/movies/442545-2d-animation-digital-era-interview-japanese-director-makoto-shinkai/ (erişim: 01.11.2019)

http69_https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&num_votes=25000,&genres=animation&sort=year,asc (erişim: 04.01.2021)

http70- https://www.theguardian.com/film/2013/mar/07/disney-hand-drawn-animation (erişim: 09.11.2019)

http71-https://www.fastcompany.com/3059605/inside-the-restoration-of-lost-70s-animated-curiosity-belladonna-of-sadness (erişim: 10.11.2019)

http72-https://www.fastcompany.com/1681039/master-class-bill-plymptons-guide-to-telling-animated-stories (erişim:10.11.2019)

http73-https://m.youtube.com/watch?v=E8ilPAEgkpA (erişim:10.11.2019)

http74-https://www.nishikata-eiga.com/2011/05/midori-ko-2010.html (erişim: 11.11.2019)
http75-https://m.youtube.com/watch?v=FX6U_ZWKQfc (erişim: 11.11.2019)
http76-https://www.cartoonbrew.com/interviews/interview-sebastien-laudenbach-created-masterful-dark-tale-girl-without-hands-entirely-152473.html (erişim: 12.11.2019)
http77-https://filmakinesi.net/elleri-olmayan-kiz-izle-2016.html (erişim:12.11.2019)
http78-https://720p-izle.com/izle/altyazi/loving-vincent.html(erişim: 10.11.2019)
http81- https://www.imdb.com/list/ls046470485/ (erişim: 13.11.2019)
http82-https://beforesandafters.com/2019/05/06/director-alberto-mielgo-reveals-all-about-those-crazy-visuals-in-the-witness/ (erişim:14.11.2019)
http83- http://www.albertomielgo.com/oilpainting (erişim: 14.11.2019)
http84-https3://m.dizilab.pw/love-death-robots/sezon-1/bolum-3 (erişim:14.11.2019)
http85httpss://sites.google.com/site/funusimaginariumhjemmeside/beckwerkhistory/non-identities-2001-2010(erişim: 07.09.2019)
http86https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature,short&release_date=2000-01-01,2021-10-07&genres=animation&has=awards&colors=color (erişim:08.10.2021)
http87-https://www.theguardian.com/science/2019/dec/11/earliest-known-cave-art-by-modern-humans-found-in-indonesia (erişim:08.10. 2021)
http88-http://www.kinokultura.com/2008/21r-mylove.shtml (erişim: 06.10.202)
http89- https://vimeo.com/203126235 (erişim: 22.02.2021)
http90https://www.berlinale.de/en/programme/programme/detail.html?film_id=202110068 (erişim 2.03.2021)
http91-https://www.imdb.com/search/title/?release_date=1950-01-01,2020-12-31&genres=animation&countries=tr&runtime=40,180 (erişim: 2.11.2020)
http92- https://www.imdb.com/title/tt0314041/ (erişim:09.11.2020)
http93-https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrk_animasyon_sinema_filmleri_listesi (erişim:05.06.2021)
http94-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=short&release_date=2000-01-01,&genres=animation&countries=tr&ref_=adv_prv (erişim: 05.06.2021)
http95-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=short&release_date=2000-01-01,&genres=animation&countries=tr&ref_=adv_prv (erişim: 05.06.2021)

http96-http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/yonetmenler/canlandirma.html (erişim:08.06.2021)

http97-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=short&release_date=2000-01-01,&genres=animation&countries=tr&ref_=adv_prv (erişim:08.06.2021)

http98-http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/yonetmenler/canlandirma.html (erişim:08.06.2021)

http99-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=short&release_date=2000-01-01,2021-07-05&genres=animation&countries=jp (erişim:08.06.2021)

http100-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=short&release_date=2000-01-01,2021-07-05&genres=animation&countries=fr (erişim:08.06.2021)

http101-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=short&release_date=2000-01-01,2021-07-05&genres=animation&countries=ca (erişim:08.06.2021)

http102-https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/dunya-cinsel-istismar-ile-savasma-gunu-turkiyede-son-10-yilda-250-bin-cocuk-istismara-ugradi-1818190(erişim: 5.03.2021)

http103-https://www.ccsinsight.com/press/company-news/virtual-reality-gets-a-boost-during-the-pandemic/) (erişim: 5.03.2021)

http104-https://www.cnbc.com/2020/07/04/virtual-reality-usage-booms-in-the-workplace-amid-the-pandemic.html (erişim:09.11.2020)

http105-https://www.thetimes.co.uk/article/virtual-reality-pandemic-leads-to-rise-in-headset-sales-to-escape-lockdown-jhhn8wghn (erişim: 19.01.2021)

http106- https://www.theguardian.com/technology/2021/feb/06/virtual-reality-tourism-ready-for-takeoff-as-travellers-remain-grounded (erişim:07.02.2021)

http107-https://www.nytimes.com/2021/08/19/technology/facebooks-new-bet-on-virtual-reality-conference-rooms.html (erişim: 21.12.2020)

http108https://earth.google.com/web/@19.32420451,99.19280228,2311.53141253a,135.9764973d,35y,- (erişim: 28.12.2020)

http109-https://www.imdb.com/title/tt14836958/awards/?ref_=tt_awd (erişim: 28.06.2020)

http110-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=2000-01-01,2021-07-05&genres=animation&colors=color&countries=tr (erişim:01.07.2020)

http111-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1920-01-01,1980-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc (erişim: 10.08.2021)

http112-https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1937-01-01,2021-12-31&genres=animation&sort=year,asc (erişim: 12.08.2021)

http113- https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&release_date=1990-01-01,2021-12-31&genres=animation&adult=include&sort=year,asc (erişim:10.10.2021)

http114- https://dictionary.cambridge.org/dictionary/italian-english/anima(erişim: 27.10.2019)

http115- https://www.youtube.com/watch?v=NNCxNntn2yc&t=660s (erişim: 28.09.2021)

http116- https://vimeo.com/24697169 (erişim: 29.09.2021)

http 117-https://vimeo.com/507085625 (erişim: 02.07.2021)

http118- https://vimeo.com/84464153 (erişim: 17.07.2020)

http119- https://www.afca.asso.fr/actualites/evenements/3993,Soiree-Prix-Emile-Reynaud-2021 (erişim 28.07.2021)

http120- https://www.youtube.com/watch?v=NNCxNntn2yc (erişim: 11.11. 2021)

http121- https://www.youtube.com/watch?v=qqFKvGvVswM&t=259s (erişim: 11.11. 2021)

http122- https://vimeo.com/manage/videos/193386817 (erişim: 11.11. 2021)

http123- https://vimeo.com/manage/videos/599519279 (erişim: 11.11. 2021) Şifre:123456

http124-https://en.wikipedia.org/wiki/Feature_film (erişim 11.11.2021)