ANİMASYONDA "ÖZNEL KARŞITLIK" KURAMI KAPSAMINDA "KOCAKARI İLE TİLKİ" UYGULAMA FİLMİ

Yahya Özkan AKYÜREK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Ocak, 2017

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Yahya Özkan AKYÜREK'in **"Animasyonda "Öznel Karşıtlık" Kuramı Kapsamında "Kacokarı ile Tilki" Uygulama Filmi"** başlıklı tezi **09 Ocak 2017** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

		İmza
Üye (Tez Danışmanı)	**: Yrd. Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP**	.....
Üye	**: Doç. Fethi KABA**	.....
Üye	**: Yrd. Doç. Emel YURTKULU YILMAZ**	.....

Prof. Sıdıka Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

Animasyonda "Öznel Karşıtlık" Kuramı Kapsamında "Kocakarı İle Tilki" Uygulama Filmi

Yahya Özkan AKYÜREK

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ocak, 2017

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Erken dönemde bir illüzyon ve eğlence aracı olarak kullanılan sinemanın, öykü anlatımı noktasında sunduğu özgün dil ve bu bağlamdaki potansiyelinin keşfi ile beraber günümüz modern yapısına doğru gelişimi hızlanmıştır. Bu süreçte anlatacak öykü arayışındaki sinema, kaynak olarak edebi metinlere yönelmiştir. Edebi metinlerden uyarlanan filmler hem kaynak öykü ihtiyaçlarını gidermiş hem de edebiyat okuyucusunu kendisine çekebilmiştir. Benzer bir şekilde edebi metinler de filmler aracılığıyla yeni nesillere aktarılmıştır. Ancak uyarlama filmler, yoğun bir biçimde kaynak aldıkları eserler ile karşılaştırılarak, başta kaynağına sadıklıkları olmak üzere farklı konularda eleştirilmişlerdir.

Bir sinema türü olarak konumlandırılan animasyon sineması da pek çok konuda olduğu gibi uyarlama konusunda da *live-action* sinemanın kriterleri ile ele alınmaktadır. Paul Wells bunun animasyonun sahip olduğu uyarlama potansiyelinin değerlendirilmesinde eksik bir yöntem olduğunu öne sürerek, altı maddelik "Öznel Karşıtlık" kuramını önermiştir. Bu altı madde, eleştirel birer kriter oluşturmanın yanı sıra, üretim sürecinde takip edilip uyarlama animasyon film üretiminde bir yöntem olarak kullanılabilme potansiyeli taşımaktadır.

Bu çalışmada, Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" formülasyonu araştırmanın odağına alınmıştır. "Öznel Karşıtlık" formülasyonunun her bir maddesi irdelenmiş, sonrasında bu maddeler doğrultusunda Nazım Hikmet Ran'ın çocuk masalı olan "Kocakarıyla Tilki" masalı animasyon filme uyarlanarak, "Öznel Karşıtlık" kuramının uyarlama animasyon filmi üretiminde bir yöntem olarak taşıdığı potansiyel ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Animasyon Sinema, Edebiyat Uyarlamaları, Öznel Karşıtlık Formülasyonu

ABSTRACT

In context of "Subjective Correlative Theory" "Kocakarı İle Tilki" application movie

Yahya Özkan AKYÜREK

Department of Animation

Anadolu Üniversitesi, School of Fine Arts, January, 2017

Advisor: Yrd. Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Cinema, a tool widely used for illusions and entertainment in the early era, has been evolving with an incremental pace into actual modern structure by exploration of the potential unique expression in storytelling context. In the search of new stories to tell, cinema aimed its course to literary texts. The main story requirement is fulfilled by adapting films from literature works, also helped to attract literature lovers itself. Likewise literature works are transferred to the next generation with the help of cinema. However, most of the time adapted movies are compared with original text source, have been mainly criticized for not being loyal enough to the original source text and some similar matters.

Animation films, accepted as another genre of cinema, mostly contextualized within criteria of "live-action" cinema in terms of adapting techniques and many other subjects. Paul Wells asserted, this is an inadequate way for evaluating the adaptation potential of animation cinema hence he offered "Subjective Correlative" theory formed by six main subjects. These six subjects have become criteria of criticism for animation cinema as well as being guidelines for the production process of adapted animation films.

This study focuses on the formulation of Paul Wells' "Subjective Correlative" theory. All six subjects of "Subjective Correlative Theory" have been examined deeply, after then in accordance with these six subjects, the tale named "Kocakarıyla Tilki" by "Nazım Hikmet Ran" has been adapted to an animation film to show the true potential of "Subjective Correlative Theory" as a method of producing animated cinema.

Keywords: Animation cinema, Literature adaptation, Subjective correlative theory

TEŞEKKÜRLER

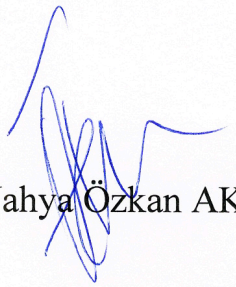
Öncelikle araştırma süresince yanımda olan ve desteğini eksik etmeyen değerli tez danışmanım, sevgili hocam Yrd. Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca bu süreçte yardım eden arkadaşlarım Hazal Aksoy, Ceren Aksoy, Emin Bakan ve Yasin Arslan'a, bütün bölüm hocalarıma ve eğitim hayatım boyunca desteklerini esirgemeyen aileme teşekkürlerimi borç bilirim.

09.01.2017

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla 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 sonuçlara razı olduğumu bildiririm.



Yahya Özkan AKYÜREK

İÇİNDEKİLER

ANİMASYONDA "ÖZNEL KARŞITLIK" KURAMI KAPSAMINDA "KOCAKARI İLE TİLKİ" UYGULAMA FİLMİ i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
ÖZET iii
ABSTRACT iv
TEŞEKKÜRLER v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ vi
İÇİNDEKİLER vii
ŞEKİLLER DİZİNİ ix
TABLO DİZİNİ xi
1. GİRİŞ 1
1.1. Problem 1
1.1.1. Uyarlama ve sinema 2
1.1.2. Sinemada edebiyat uyarlamaları 8
1.1.3. Animasyon sinemada edebiyat uyarlamaları 13
1.1.3.1. Walt disney animasyon filmlerinde uyarlama 20
1.1.3.2. Studio Ghibli'nin animasyon filmlerinde uyarlama 26
1.1.3.3. Türk Animasyon Sinemasında edebiyat uyarlamaları 29
1.1.4. Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" formülasyonu 34
1.1.4.1. "Plazmatik Potansiyeli" olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak. 35
1.1.4.2. "Ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların (seriocomic)" içindeki çatışma ve gerilimleri açıkça ifade etmek. 38
1.1.4.3. Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak 41
1.1.4.4. "Belirsizliği" bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak 43
1.1.4.5. "İdeografik mantığı" uyarlamak 44
1.1.4.6. Estetik bir çıktı olarak "kendi kendini temsil eden" bir bakış açısı yaratmak 46
1.2. Amaç 47
1.3. Önem 47
1.4. Varsayımlar 48
1.5. Sınırlılıklar 48
1.6. Tanımlar 48

2. YÖNTEM 49

3. BULGULAR VE YORUM 50

3.1. Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" Formülasyonu ve "Kocakarı İle Tilki" Masalının Animasyon Filme Uyarlanması 50

3.1.1. Uyarlamada "plazmatik potansiyeli" olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak 52

3.1.2. Uyarlamada "ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların (seriocomic)" içindeki çatışma ve gerilimleri açıkça ifade etmek 54

3.1.3. Uyarlamada görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak 56

3.1.4. Uyarlamada "belirsizliği" bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak 58

3.1.5. "İdeografik Mantığı" uyarlamak 60

3.1.6. Uyarlamada estetik bir çıktı olarak "kendi kendini temsil eden" bir bakış açısı yaratmak 62

3.2. "Kocakarı ile Tilki" Uygulama Filminin Üretim Sürecindeki Teknik Aşamalar 63

3.2.1. Thumbnail Ve Animatik Aşaması 64

3.2.2. Karakterlerin tasarım, modellenme ve rigleme aşamaları 65

3.2.3. Mekânların modellenmesi, ışık/render testleri ve previz aşamaları .. 67

3.2.4. Karakter animasyonları ve render aşaması 69

3.2.5. İki boyutlu öğelerin eklenmesi ve renk düzenlemeleri 70

3.2.6. Dış ses ve müzik öğeleri eklenerek filmin sonlandırılması 71

4. SONUÇ VE ÖNERİLER 72

KAYNAKÇA 74

EKLER 77

ÖZGEÇMİŞ 85

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1.1. Harry Potter vizyon/kitap satış grafiği 4
Şekil 1.2. Game of Thrones vizyon/kitap satış grafiği. 5
Şekil 1.3. "Hamlet" (1911) filminden bir sahne. 9
Şekil 1.4. "Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar?" (2016) filminden afiş ve bir kare. 10
Şekil 1.5. "Rashomon" (1950) film afişi. 11
Şekil 1.6. "Ay'a Seyahat" filmi tanıtım poster. 14
Şekil 1.7. "Yaşlı Adam ve Deniz"(1999) film afişi. 15
Şekil 1.8. "Yaşlı Adam ve Deniz" filminden dağların fillere dönüşüm sahnesi. 16
Şekil 1.9. "Suç ve Ceza"(2000) film afişi. 17
Şekil 1.10. "Sinbad: Yedi Denizler Efsanesi" (2003) film afişi. 19
Şekil 1.11. "Sinbad: Yedi Denizler Efsanesi" filminden metamorfoz örneği 20
Şekil 1.12. "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" (1937) film afişi. 22
Şekil 1.13. Elena Ringo'nun "Karlar Kraliçesi"(1998) illüstrasyonu. 24
Şekil 1.14. "Karlar Ülkesi" (2013) filminden Anna'nın buzlarının çözüldüğü sahne. .. 25
Şekil 1.15. "Ateş Böceklerinin Mezarı" (1988) filminden bir sahne. 27
Şekil 1.16. "Howl'un Yürüyen Şatosu" (2004) filminin afişi. 28
Şekil 1.17. "Az Gittik Uz Gittk" isimli T.R.T. yapımından bir kare. 30
Şekil 1.18. "Keloğlan Masalları" posteri. 32
Şekil 1.19. "Evliya Çelebi : Ölümsüzlük Suyu" (2014) filminin afişi. 33
Şekil 1.20. "The Lines" (2001) filminden bir sahne. 37
Şekil 1.21. "A Christmas Carol" (1971) filminden plazmatik potansiyelin kullanımına dair örnek. 37
Şekil 1.22. " Düşünce Matriksleri" ve "Bisociation". 39
Şekil 1.23. (a)Sanatsal ve (b)Mizah Yaratımı. 39
Şekil 1.24. "The Lines" filminden bir sahne. 40
Şekil 1.25. "A Christmas Carol" filminden içsellik/dışsallık örneği. 42
Şekil 1.26. "The Lines" filminden bir sahne. 45
Şekil 3.1."Kocakarı ile Tilki" Filminin Afişi. 51
Şekil 3.2."Kocakarı ile Tilki" filminde "Kadın Karakter" Riginin Pozlama Örneği. 52
Şekil 3.3. "Kocakarı ile Tilki" filminden koyunların esneme hareketine örnek. 53

Şekil 3.4. "Kocakarı ile Tilki" filminden karakterler. 55
Şekil 3.5. Kadınların dans figürleri ve esinlenilen "Saturday Night Fever" (1977) film görsellerinin karşılaştırılması. 56
Şekil 3.6. "Kocakarı ile Tilki" filminden örnek kare. 57
Şekil 3.7. "Kocakarı ile Tilki" filminden oyunculuk örneği. 58
Şekil 3.8. "Kocakarı ile Tilki" filminden mekan tasarımı. 59
Şekil 3.9. "Kocakarı ile Tilki" filminin title karesi. 61
Şekil 3.10. "Kocakarı ile Tilki" filminden ideografik mantık örneği. 61
Şekil 3.11. "Kocakarı ile Tilki" filminin thumbnail örneği. 63
Şekil 3.12. "Kocakarı ile Tilki" filminin thumbnail aşamasının Photoshop yazılımındaki çizim örneği. 64
Şekil 3.13. "Kocakarı ile Tilki" filminden Tilki karakterinin ZBrush yazılımında oluşturulan başlangıç formu. 65
Şekil 3.14. "Kocakarı ile Tilki" filminden Tilki karakter modelinin Maya'da düzenlenmiş hali. 66
Şekil 3.15. "Kocakarı ile Tilki" filminden Tilki karakter modelinin riglenmiş hali. 66
Şekil 3.16. "Kocakarı ile Tilki" filminde mekan tasarımı. 67
Şekil 3.17. "Kocakarı ile Tilki" filminde sahnelerin görselleştirme denemeleri. 68
Şekil 3.18. "Kocakarı ile Tilki" filminde Tilki'nin koşma cycle animasyon kareleri. ... 70
Şekil 3.19. "Kocakarı ile Tilki" filminde düşünce balonları içine yerleştirilen simgeler. 71

TABLO DİZİNİ

Sayfa

Tablo 1.1. Studio Ghibli'nin Uyarlama Filmleri. 26

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Hareketli görüntünün, anlık şovlardan öteye geçmesi ve hikâye anlatımı için eşsiz bir ortam olduğunun fark edilmesi ile beraber, edebiyat eserleri, sinemanın doğrudan beslendiği kaynaklar haline gelmişlerdir. 1902 yılında George Melies'in Jules Verne'in "Aya Yolculuk" adlı romanını uyarlaması ile başlayan bu ilişki, önce Fransız ve İtalyan sonrasında da Amerikalı yönetmenlerce ünlü edebiyat eserlerin sinemaya uyarlanması ile sıkça uygulanır haline gelmiştir. Uyarlama filmler izleyicilerin de ilgisini çekmiş, kimi filmler gişede büyük başarı yakalamıştır.

Yazılı metinlerin filme aktarılmasında iki ortamın da benzer anlatı diline sahip olması önemli bir unsurdur. Bordwell'e göre anlatı, zaman ve mekân içerisinde, neden-sonuç ilişkilerine bağlı olarak gelişen olaylar zincirine verilen ad'dır (Barut,2007, s.5). Bu bağlamda, hem edebiyat anlatıları, hem de film anlatıları benzer kaideler üzerine kurulu olduğu için, bu iki farklı ortamın kaynaşması şaşırtıcı bir durum değildir. Yine de uyarlama sinema, kaynağına sadıklığı (fidelity) noktasında eleştirilmektedir. Her ne kadar anlatı yapıları yakın olsa da sinemanın, görselleştirme sürecinin getirdiği özgürlük/sınırlılık durumu nedeniyle uyarlama filmler edebi kaynaklarından kopmak durumundadır. Christopher Orr'a (McFarlane, 1996, s.10) göre bu süreçte önemli olan "eleştiri kaidesinde, uyarlama filmlerin, kaynaklarına sadık olup olamamaları değil, özellikle seçtikleri kaynak ile bu kaynağa yaklaşımın filmin ideolojisine hizmet edip etmediğidir".

Live-action sinema gibi animasyon sineması da senaryolarında edebiyat eserlerinden faydalanmaktadır. Tüm Dünya'da yerel veya dünya klasiği haline gelmiş metinler animasyon film üreticilerine kaynak oluşturmuş ve oluşturmaya devam etmektedir. Bu tip uyarlamaların başını çeken Walt-Disney stüdyoları "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler", "Ormanın Kitabı" ve "Notre Dame'ın Kamburu" gibi animasyon tarihine geçen otuzun üzerinde edebiyat eserlerinden uyarlama uzun metraj filme imza atmıştır. Japon, Fransız, İspanyol, İngiliz ve Rus animasyon stüdyoları da isminden söz ettiren pek çok uyarlama film üretmiştir. Bunların yanında bağımsız animatörler de filmlerine kaynak olarak edebi metinlerden faydalanmışlardır. Türkiye'de de sinema ve dizi alanlarında başarılı uyarlama örneklerinde rastlanmaktadır. Ancak animasyon alanında uzun yıllardır tekrarlanan uyarlama senaryolara ve uygulamalarına

baktığımızda (“Keloğlan” 2008, “Evliya Çelebi: Ölümsüzlük Suyu”2014) hem içerik hem de biçim anlamında çok da başarılı işler olmadığını söylemek mümkündür.

Sinema ve animasyon sinemada sıklıkla kaynak olarak kullanılan edebi metinlerin uyarlanma süreci Paul Wells’e göre iki medyum arasında farklılıklar göstermektedir. Paul Wells’e göre animasyon, live-action sinemadan ayrışan film yapısı ile uyarlama sürecinde, live-action sinemanın sahip olamadığı kendine has bir kelime haznesi sunmaktadır (Wells, 2005, s.308). Paul Wells, eleştirmenlerin ve teorisyenlerin edebiyat eserlerinden uyarlanan filmleri değerlendirirken animasyonu, hiyerarşik olarak live-action sinemanın altında konumlandırmalarının ve sinemanın sahip olduğu özelliklere sıkıştırarak değerlendirmelerinin hatalı bir yaklaşım olduğunu öne sürerek, “Öznel Karşıtlık” formülasyonunu önermiştir. Bu teorisini altı madde üzerinden gerçekleştirmiştir. Wells bu maddeleri;

- “Plazmatik potansiyeli” olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak,
- Ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların içindeki çatışma ve gerilimi açıkça ifade etmek,
- Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak,
- Belirsizliği bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak,
- İdeografik mantığı uyarlamak,
- Estetik bir çıktı olarak “kendi kendini temsil eden” bir bakış açısı yaratmak, olarak ifade etmektedir.

Bu teorem hem edebiyat eserlerinden uyarlanan animasyon filmlerin analizinde, hem de üretim sürecinde yol haritası olma potansiyeline sahiptir. Bu noktada Paul Wells’in animasyon filmlerde, literatür uyarlamaları için geliştirdiği altı maddeden oluşan “Öznel Karşıtlık” formülasyonu temel alınarak Türk edebiyatından bir eserin animasyon filme uyarlanması bu çalışmanın içeriğini oluşturmaktadır. Özellikle çalışmanın edebiyat eserlerin animasyon filmlere kaynaklık etmesi ve edebiyat uyarlamalarının Türkiye’de animasyon senaryo uygulamalarının zenginleşmesi adına fayda sağlanacağı düşünülmektedir.

1.1.1. Uyarlama ve sinema

Uyarlama en temel tanımıyla “*birbirine uydurma, adaptasyon*” anlamına gelmektedir. Edebiyat alanında ise “*Bir eseri çevrildiği dilin, konuşulduğu toplumun*

yaşayışına, inançlarına uydurma" olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2016). Ahmet Bahadır Cansız'ın tanımına göre ise, "Genel anlamda uyarlama, bir sanat dalı içinde, o sanatın biçim ve içeriğiyle yaratılmış bir eseri, bir başka sanatın malzemeleriyle farklı formlara sokma" anlamına gelmektedir (Cansız, 2011, s. 39).

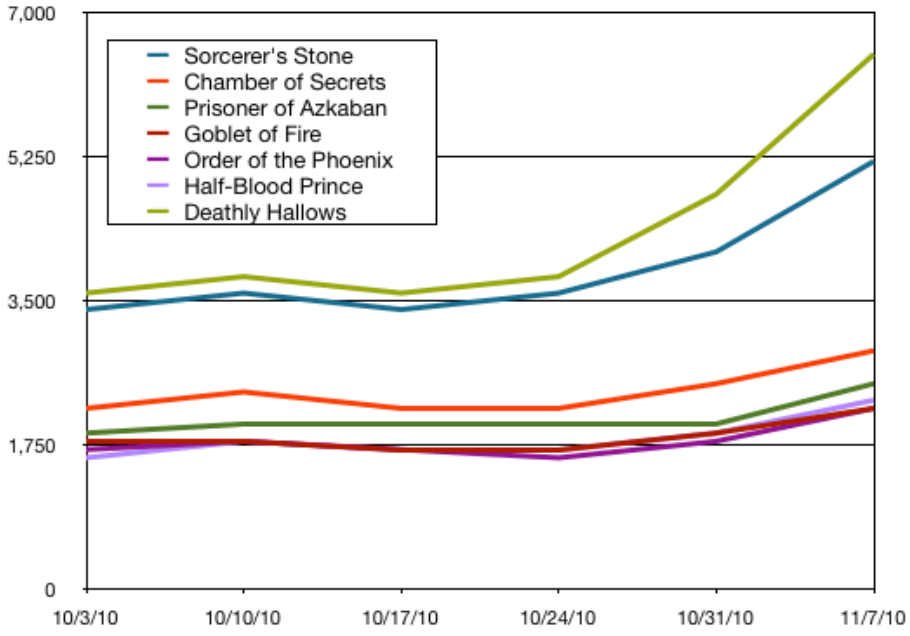
Sanat dalları arasında uyarlama ve metinlerarası ilişkilere sıkça rastlanmaktadır. Bu duruma yakın dönemden Vermeer'in "İnci Küpeli Kız" isimli tablosunun 1999'da Tracy Chevalier tarafından romana uyarlanması, 2003 yılında da Peter Webber'in yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmasını örnek verebiliriz (Barut, 2007, s. 10). Kendinden önceki sanat dallarını içinde barındıran sinema ilk yıllarından itibaren uyarlama yöntemlerini kullanarak özellikle edebiyat ile yakın bir bağ kurmuştur. John M. Desmond ve Peter Hawkes, "*Adapatation: Studying Film and Literature*" isimli kitaplarında sinemada uyarlamayı "Edebi bir türe ait yazılı bir metnin, filme aktarılması" olarak tanımlamaktadırlar (Desmond ve Hawkes, 2006, s. 1). İcadının ilk dönemlerinde kitlelere anlık eğlence veya hareketli mizansenlerin gösterimi olarak sunulan sinema, süreç içerisinde hikâye anlatımında potansiyelinin keşfi ile günümüzdeki yapısına kavuşmuştur. Sinema tarihinde ilk defa George Melies ile hikâye anlatan filmler çekilmeye başlanmıştır. Melies'in "Aya Yolculuk" (Le Voyage dans la lune- 1902) filmi, Jules Verne'nin yazdığı "Ay'a Seyahat" (1865) ve Herbert George Wells'in yazdığı "Aydaki ilk İnsanlar" (1902) romanlarından orijinallerine birebir bağlı kalınmadan uyarlanmıştır (Desmond ve Hawkes, 2006, s. 11). Sonrasında David Griffith ile yaratıcı kurgunun keşfedilmesiyle hikâye anlatımında sinemanın eşsiz becerileri kullanılmaya başlanmıştır. Modern film yapımı tekniklerinin mucidi olarak nitelendirilen David Griffith, Eisenstein tarafından Charles Dickens'ın edebi dili ile kıyaslanmıştır. Eisenstein iki farklı ortamda ürünler veren sanatçıları tasarladıkları gerçekçi karakterler, oluşturdukları görsel mizansenler ve en önemlisi kullandıkları paralel anlatı teknikleri ile birbirlerine benzetmiştir. Zaten Griffith sinema dilinde oluşturduğu teknikler için kaynak olarak edebiyat yazarı Dickens'ı işaret etmiştir (McFarlane, 1996, s.5). Onyedinci yüzyıldan günümüze uzanan modern romanın, öykü anlatımına kazandırdığı teknik birikimin sinema anlatı yöntemlerine etki ettiğini söyleyebiliriz. Çünkü Dickens'ın modern roman anlatıcılığına kazandırdığı olay örgüsü (serim, düğüm, çözüm), bugün sinemada da kullanılmaktadır.

Hikaye anlatımında geliştirilen yöntemler ile bir illüzyon gösterisinin ötesine geçen sinema, kısa sürede popüleritesini arttırmış ve geniş kitlelere hitap eder hale

gelmiştir. Sanatsal özelliklerinin yanı sıra kitlesel alanı sayesinde endüstriyel değere de sahip olan sinema anlatacak öykü arayışında başından itibaren edebi metinlere yönelerek üretim çeşitliliğini arttırmış, bu ilişki doğrultusunda anlatı dilini hızla zenginleştirmiştir.

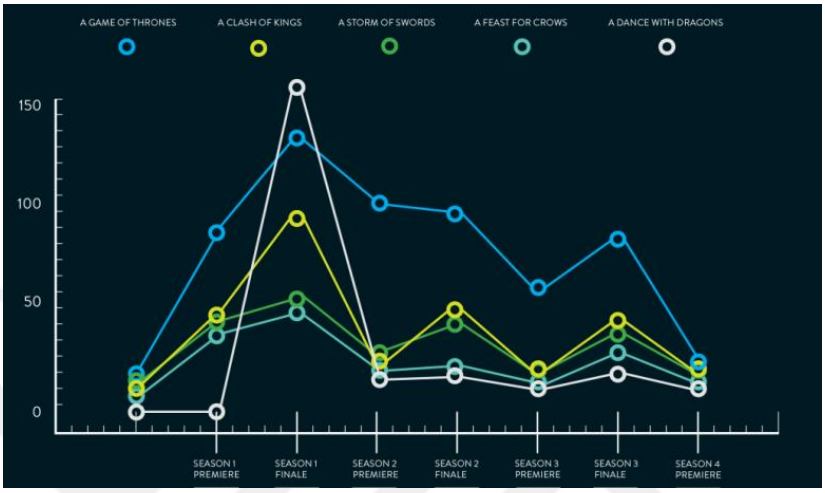
Tarihçiler erken sinema tarihini dört alanda incelerler. Birincisi sinemayı mümkün kılan makinaların icadı, ikincisi film üreticilerinin kamera ve kurgunun kullanımında edindikleri farkındalık, üçüncüsü filmin üretim, dağıtım ve sergilenme şartlarındaki değişimler, dördüncüsü ise seyircinin sinemaya karşı gelişen algısında ve dolayısıyla talebindeki hareketlenmelerdir. Bu dört başlık sinemanın haber ve salt görüntü aktarımından, hikâye anlatımı aracına dönüşmesinde önemli rol oynamıştır. Eğlence gösterisi olmanın ötesine bu öğeler doğrultusunda ulaşan sinemanın, edebiyatı kaynak almasındaki sebepler ise seyircinin artan talebinin karşılanması, edebiyatın prestijinden faydalanılması, edebi mirasın kitlelere öğretilmesi ve en önemlisi ise filme para kazandırma garantili olduğunun düşünülmesidir (Desmond ve Hawkes, 2006, s.7).

Uyarlama filmler bilinirlik ve ekonomik sebepler noktasında kaynaklarına da doğru orantılı fayda sağlamaktadır. The Nielsen Company'nin sunduğu grafikte J.K. Rowling'in yazdığı Harry Potter serisinin, uyarlama filmlerinin vizyona girmesi ile kitap satışlarında yaşanan artış gösterilmektedir (Şekil 1.1.).



Şekil 1.1. *Harry Potter vizyon/kitap satış grafiği*
Kaynak: *23.04.2016 tarihinde http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2010/deathly-hallows-film-breathes-life-into-harry-potter-book-sales.html sitesinden alınmıştır.*

Benzer şekilde, dünyada büyük ses getiren George R. R. Martin'in fantastik roman serisi olan "*Game of Thrones*"un (1999) televizyon için çekilen dizi serisinin de sezon başlangıç tarihlerinde kitap satışlarına yaptığı olumlu etki grafikte (*Şekil 1.2.)* görülmektedir.



Şekil 1.2. *Game of Thrones vizyon/kitap satış grafiği.*
Kaynak: *23.04.2016 tarihinde http://nielsentopten.com/2014/04/18/adaptation-how-a-song-of-ice-and-fire-book-sales-move-with-game-of-thrones/ adresinden alınmıştır.*

Türkiye'de de özellikle televizyon için çekilen uyarlamalar edebi eserlerin bilinirlik ve satışlarına katkı sağlamaktadır. Alparslan Okur uyarlama dizilerin okuma alışkanlıkları üzerine etkisini ölçmek için Türkiye'de farklı illerde ortaokul, lise ve üniversite öğrencilerine anket uyguladığı "*Edebi Eserlerden Uyarlanan Dizilerin Okumaya Etkisi*" başlıklı çalışmasının sonucunda; "*öğrencilerin çoğunun uyarlama dizi yerine uyarlanan kitabı seçtiğini, kitap seçiminde uyarlama dizilerin etkili olduğunu, uyarlanan dizi reklamını gördükten sonra uyarlanan kitabı aldığını ve uyarlanan diziyi izlediklerinde uyarlanan kitabı da okumaktan vazgeçemedikleri*"ni belirtmiştir (Okur, 2013, s.245).

Senaryo yazarı Davies Andrew, "*From Novel to Film*" isimli yazısında; William Gilette imzalı 1916'daki bir sessiz sinema uyarlamasından 2010 yılında Benedict Cumberbatch'in başrolünü oynadığı televizyon serisi için çekilen uyarlamaya kadar Sherlock Holmes serisine ait 200'ün üzerinde uyarlama ve 1900 yılındaki ilk Fransız versiyonundan 2011 tarihli animasyon uyarlaması olan *"Gnomeo ve Juliet"* isimli filme kadar Shakespeare'in Romeo ve Juliet'inin de 50'ye yakın uyarlaması olduğundan bahseder (Andrew, 2011'den aktaran Taş Alicenap, 2016, s. 2).

Sinema ve edebiyat anlatı olarak aynı kurgusal yapıya sahip olmasına rağmen kullandıkları ortam farkı ve alımlayıcıların üzerinde oluşturduğu etki bakımından farklılıklar içermektedir. Öncelikle sinema öyküyü kelimeler ile değil hareketli görüntü aracılığı ile anlatır. Bu noktada alımlayıcının eser ile olan ilişkisi bambaşka bir noktaya taşınır. Edebiyat okuyucusu yazarın iletisine kendi hayal gücünü katarak dâhil olurken, sinema seyircisi yönetmenin yansıttığı görüntülere bağımlı kalmaktadır. Edebiyat okuru yazarın anlattıklarını istediği seviyede çeşitlendirip farklı yorumlara dönüştürebilir ancak sinema seyircisinin edinimi tektir (Sayın, 2005, s. 7). Bu noktada sinema seyircisi yönetmenin gösterdiği ile yetinmek zorundadır.

Uyarlama sinemanın en sık karşılaştığı eleştiri ise, uyarlandığı edebi metin üzerinden gerçekleşmektedir. Okunan metin ile izlenen görüntünün aynı etkiyi bırakmaması noktasında filmin kaynağına sadık olup olmaması uyarlama sinema üzerine en çok tartışılan noktadır. Öyle ki Walter Benjamin film teknolojisinin edebiyatın aurasını yani özgünlüğünü, orjinalliğini, tekilliğini yok ettiğini bir diğer değişle kültür mirasını sulandırdığını öne sürer. Ünlü yazar Virginia Woolf da benzer şekilde edebiyatın talihsiz bir kurban gibi sinemaya yem olduğu ifadelerini kullanmıştır (Aragay, 2005, s. 11). İlk dönemlerinde sanat dalı olarak nitelendirilmeyen sinemanın edebi metinler ile olan ilişkisi, bunun gibi sert eleştirilere maruz kalmıştır. Ancak teorisyenlerin uyarlama konusuna yaklaşımı zaman içinde farklılıklar göstermiştir. Sarah Cardwell teorisyenlerin uyarlamaya yaklaşımlarını üç başlıkta inceler; ortam odaklı yaklaşım, görelilik yaklaşımı ve çoğulcu yaklaşım (Cardwell, 2002'den aktaran Balodis, 2012, s. 24).

Ortam odaklı yaklaşımın öncüsü George Blusestone'dur. Blusestone'un 1957'de yazdığı "*Novels into Film*" adlı kitabı, edebi metinlerden sinemaya uyarlama süreci üzerine hazırlanan ilk önemli araştırma özelliğini taşımaktadır. Bluestone iki sanat dalı arasındaki ortam farkının eleştirel düzlemde büyük fark yarattığını öne sürer. "*Uyarlama film dile bağlı özellikleri görsel ortam için terk ettiğinde değişim kaçınılmazdır*" sözleri ile sinemanın ortam farkından dolayı kaynak metne sadakatinin mümkün olamayacağını belirtir (Aragay, 2005, s. 11). Blueston'a göre film ve edebiyat iki farklı gelenek olarak kendi alanlarının kuralları içinde değerlendirilmelidir. Ancak bu görüşe göre dönüşüme tersten yaklaşıldığında yazılı bir film eleştirisinin veya özetinin de filmi temsil edemeyeceği sonucuna varılabilir. Kamilla Elliot bu noktada "*Filmler kelimelere, diyaloglar, ara metinler, altyazılar, kast dizimi, setteki yazılar, dış*

ses gibi öğelerle bağlıdır. Ayrıca neredeyse her filmin yapısı metinler ile oluşturulur " sözleri ile teorinin gerçekçi olmadığını öne sürer (Elliot, 2003'den aktaran Balodis, 2012, s. 25).

Görelilik yaklaşımı, 1970'lerden bu yana uyarlama üzerine kabul gören baskın paradigmadır. Bu yaklaşımı taşıyan teorisyenler uyarlamalara karşı taşınan antipati ve filmin kaynak metinden daha değersiz olduğu algısının üstesinden gelmişlerdir. Cardwell öykünün parçalara ayrılarak hem filmin hem de metnin analizinin yapılabildiğini, bunun yanında göstergebilim ile oluşturulan analizin ışık ve mizansen gibi öğelerin incelenmesinde daha etkili olduğunu öne sürer. Bu yaklaşım iki ortam arasında daha sağlıklı bir analiz imkânı sağlamıştır (Cardwell, 2002'den aktaran Balodis, 2012, s. 26). Görelilik yaklaşımını takip eden teorisyenler uyarlama filmleri kaynakları ile kıyaslayarak sınıflandırma yöntemleri geliştirmişlerdir. Geoffery Wagner eleştiri noktasında uyarlama filmleri üç sınıfta inceler; birebir uyarlama (transposition), yorumlama (commentary), esinlenme (analogy). Dudely Andrew'da temel olarak üç sınıflandırma yapar. Bunlar; "*başka kaynaklardan ödünç alma, kesişme, dönüştürmenin aslına sadık kalması*"dır. Micheal Klein ve Gillian Parker da, anlatının özüne sadık kalma, anlatının özüne sadık kalarak yeniden yorumlama ve anlatıyı sadece bir hammadde olarak ele almak olarak üç kriter öne sürer (Wagner, 1975 aktaran: Desmond ve Hawkes, 2006, s.10). Bu sınıflandırma yöntemleri temelde aynı prensibi taşımaktadır; bu prensip uyarlanan filmin kaynak metninin kurgusuna gösterdiği parallelik/sadıklık oranıdır. Görelilik yaklaşımının uyarlama filmleri "sadıklık" noktasında sınıflandırma eğilimi, hiyerarşik bir tablo oluşturmakta ve bu tabloda uyarlama film kaynak edindiği edebi metnin altına yerleştirilmektedir. Ayrıca uyarlama sürecinde tüm metin aktarılamadığından oluşturulan seçimin de yine metnin kısımları arasında kıymetlilik ayrımı sorusunu ortaya çıkarmaktadır. Cardwell'e göre yakın dönemde teorisyenler bu durumun kusurlarını fark ederek çoğulcul yaklaşıma yönelmiş ve uyarlamanın edebiyat üzerinden ilerleyen tartışmasını kültürel platforma taşımışlardır. Robert Stam ve Deborah Cartmell gibi teorisyenler yayınlarında uyarlama filmleri hem film hem de kaynak metni üzerinden ideolojik yapıları, sosyo-tarihsel yapıları, metinlerarasılıkları ve gelenekleri bağlamında ele almaya başlamışlardır. Cardwell'e göre bu metodoloji daha verimli bir potansiyele sahiptir. Daha önemlisi uyarlamalara gösterilen yaklaşımın uyarlamanın kendisi tarafından önerilmesi faydalıdır (Baldois, 2012, s. 29).

Uyarlama filmler üzerindeki araştırmalarında çoğulcu yaklaşım gösteren teorisyenler, edebi söylem analizinden ziyade kültürel araştırma disiplinlerini kullanırlar. Uyarlama filmlerin sınıflandırılması ve eleştirileri, uyarlandıkları metinlere olan sadıklıkları yerine iki ayrı medyanın ilişkilerini barındırdıkları öğeler ve bu öğelerin yine kendi içlerinde sosyo-kültürel konumlanmaları ile analiz edilmektedir.

Cardwell'in öne sürdüğü bu üç paradigma özetle aşağıdaki gibidir;

- Ortam Odaklı Yaklaşım (Medium Specific) : Uyarlama esnasında, kaynak metin yapısal olarak yadsınamaz bir değişime uğramaktadır. Dolayısıyla film ve uyarlandığı edebiyat eseri artık bambaşka birer eser konumundadır. Film ve edebi eser kıyaslanamayacakları iki farklı düzlemde konumlanmaktadırlar.
- Görelilik Yaklaşımı (Comperative) : Kaynak alınan edebi metin ile uyarlanan film arasındaki bağ, filmin kaynağına sadıklık seviyesi üzerinden değerlendirilir.
- Çoğulcul Yaklaşım (Pluralist) : Edebiyat eseri ve bu eserden uyarlanan film arasındaki analiz, iki yapıtın içsel dinamikleri ve sosyo-kültürel konumlanmaları üzerinden, edebi söylem ile değil kültürel araştırma yöntemi ile değerlendirilir.

Uyarlamaların sınıflandırılması noktasında günümüzde en yaygın yaklaşım yine de filmin kaynak metnine olan sadakati üzerinden gerçekleşmektedir. İcadından bu yana edebiyatı teknik ve hikâye noktasında kendine kaynak edinen sinema günümüzde de kitlelere edebi metinlerden uyarlama eserler sunmaya devam etmektedir. Bu noktada sinemanın edebiyat ile olan bağı üzerine teorisyenler tarafından farklı yaklaşımlar oluşturulmaya devam edileceği ön görülebilir.

1.1.2. Sinemada edebiyat uyarlamaları

Öyküsel anlatıya geçiş ile sinema dünyası kapılarını sonsuz değişim ve olanaklara açmıştır. Uyarlama, sinemada başlangıçta tamamen edebi bir fikir olarak ortaya çıkmamıştır. George Melies, "Ay'a Yolculuk" (1902) filmini çekerken uyarlamanın ve sinemanın tam olarak farkındalığında değildir. Bu dönemde yönetmenin kendisi tarafından sinema henüz bir gösteri ve illüzyon aracı olarak görülmektedir. Ancak Porter'ın *"Büyük Tren Soygunu"* ("The Great Train Robbery", 1903) ve "*Bir Amerikan İtfaiyecisinin Hayatı*" ("Life of An American Fireman", 1903) isimli iki filminde öyküsel kurgu önermesi hızla hem film yapımcılarında hem de izleyicilerde bir talep oluşturmuştur. Yapımcılar öyküsel kurgunun süreç içinde daha avantajlı özelliklere sahip olduğunun farkına varmaya başlamışlardır. Örneğin; anlık, rastlantısal olayların

görüntülenmesinin aksine, öyküsel kurguda önceden hazırlanan setlerde istenilen sonuçlara beklenmedik durumlara maruz kalınmadan ulaşılabiliyorlardı. Ayrıca seyirci tarafından da sinemada öyküsel kurguya artan bir talep oluşmuştu. Böylece yapımcılar edebi eserlere daha da çok ilgi göstermeye başladılar. Edebi eserlerin geniş kitlelerce sanatsal bir prestije sahip olmalarının da bunda etkisi vardır. Sinemanın erken dönemlerinde edebiyat, çok daha büyük ve çok daha saygın bir sanat formu olarak, zaten geniş bir kitleye sahiptir. Bunun yanı sıra kültürel mirasın aktarılması ve daha geniş kitlelere ulaştırılması da devlet politikası olarak kullanılmıştır. 1930'lı yıllarda İngiltere'nin devlet kanalı olan BBC kanalında Jane Austen, Charles Dickens, William Thackeray, George Eliot, ve Thomas Hardy gibi yazarların eserleri televizyon programı olarak filme aktarılmıştır (Erianne Lao, 2013, s. 18).

Eserleri sinemaya en sık uyarlanan yazarlardan biri William Shakespeare'dir. Shakespeare'in "*Macbeth*", "*Romeove Juliet*" ve "*Hamlet*" gibi ünlü eserleri 1930'ların başında filme uyarlanan birçok edebi eserden sadece birkaçıdır.



Şekil 1.3. *"Hamlet" (1911) filminden bir sahne.*
Kaynak : *23.05.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0001240/mediaviewer/rm2879971584 sitesinden alınmıştır.*

Yönetmenlerin ve senaryo yazarlarının Shakespeare metinlerini filme uyarlamadaki en büyük mücadelelerinden biri, oyunlarındaki ve romanlarındaki ağır diyalogları sinematik terimler haline getirmeye çalışmakta yatıyordu (Erianne Lao, 2013, s. 22). Bu noktada Akira Kurosawa'nın Macbeth'in versiyonu olan "*Kan Tahtı*" (Throne of Blood, 1957), Shakespeare oyununda açıkça bulunan diyaloglara büyük oranda bağlı kalmak yerine onu daha dinamik unsurlarla değiştirerek, döneminde başarılı sayılabilecek bir Shakespeare uyarlaması gerçekleştirmiştir. Kurosawa,

Macbeth'i uyarlarken esere tamamen sadık kalmamasına rağmen, Macbeth'te bulunan psikolojik aşırılıkları vurgulamanın yanı sıra metnin özüne sadık kalmaya devam edebilmiştir.

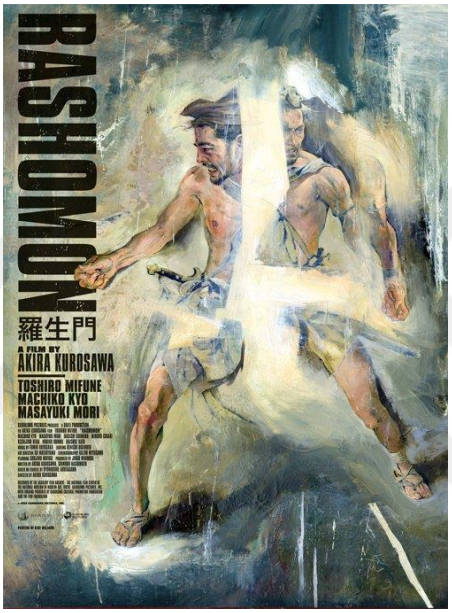
Jane Austen'in "*Aşk ve Gurur*" (1813) isimli eseri de sinemaya defalarca uyarlanmış romanlardan birisidir. Bu uyarlamaları özel kılan yönü romanda yazarın detaysız ve muğlak anlatısının yönetmenler tarafından yorumlanarak kurgulanması olmuştur. Jane Austen diyaloğa daha fazla odaklanır ve diyaloglar ile karakterlerinin psikolojik tonlarını ortaya koyar. Metaforik araçların eksikliği, karakterlerin yalın fiziksel açıklamaları ve yoğun diyaloglar nedeniyle, Jane Austen'in "*Aşk ve Gurur*"u, fiziksel içerik açısından çekilmesi zorlu bir film olarak nitelendirilir. Ancak senaryo yazarlarının romandan alabilecekleri küçük ipuçlarını kullanmaları ve filmin doğru olabilmesi için yapılması gereken kapsamlı tarihsel araştırmaları yapmaları ile filmin romanın hiyerarşik üstünlüğünden sıyrılmasına olanak sağlanmıştır.

Yakın dönem sinemada özel efekt ve bilgisayar destekli görselleştirme tekniklerinin ilerlemesi ile fantastik ve bilim kurgu türündeki edebi eserlerin sinemaya uyarlanması sık rastlanır hale gelmiştir. Öyle ki Hollywood yoğun görsel efekt içeren filmlerin daha yüksek gişe getirisine sahip olmasından dolayı bu tip yapımlara ağırlık vermiştir. J.K. Rowling'in meşhur yapıtı "*Harry Potter*" serisi 2011 yılında son bulmasına rağmen, izleyici tarafından büyük ilgi gördüğü için bu dünyada geçen yeni bir hikâye olan "*Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar?*" (2016) adlı kitaptan yeni bir sinema serisi üretilmeye başlanmıştır. Kitaptaki fantastik dünyayı yansıtmak için sinema teknolojisinin sunduğu olanaklar biçilmiş kaftandır.



Şekil 1.4. *"Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar?" (2016) filminden afiş ve bir kare.*
Kaynak: *18.11.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt3183660/?ref_=nv_sr_1 sitesinden alınmıştır.*

Batı sinemasında olduğu gibi erken dönem Japon sinemasında da çok popüler olan geleneksel oyunlar ve romanlar senaryo anlamında kullanılmıştır. Oyunlar özellikle feodal Tokugawa döneminde (1598-1867) ortaya çıkan dramatik ve son derece stilize edilmiş tiyatro biçimleri olan kabuki oyunlarına dayanmaktadır. Erken dönem Japon film yapımcıları, kendilerini sadece kabuki oyunlarını uyarlama konusunda sınırlamamışlardır. Örneğin, Akira Kurosawa'nın en popüler filmi "*Rashomon*" (1950) aslında Ryunosuke Akutagawa'nın "Rashomon" (1915) ve "In a Grove" (1922) adlı iki kısa öyküsünden uyarlanmıştır.



Şekil 1.5. *"Rashomon" (1950) film afişi.*
Kaynak: *18.07. 2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0042876/mediaviewer/rm93502976 sitesinden alınmıştır.*

Kurosawa geleneksel "noh" ve "kabuki" tiyatrosunun yanı sıra geleneksel Japon edebiyat klasiklerinden başka Shakespeare oyunlarını da uyarlamıştır. Kurosawa'nın en popüler filmlerinden biri aslında William Shakespeare'in meşhur tanınmış trajedilerinden biri olan "King Lear"dır. "*Ran*" (1985) isimli film, Kurosawa'nın son epik filmi ve en bilinen filmlerinden biri haline gelmiştir. Bunun sebebi renkli kostümleri ve gösterişli yapısı olmasıdır. Kurosawa'nın daha popüler filmlerinden biri olan "*Tengoku no Jigoku*" (1963) da aslında Ed McBain'in romanı olan "*Kralın Fidyesi: Bir 87. Bölge Gizemi*"nin bir uyarlamasıdır. Yakın dönemde edebiyat eserlerinden uyarlanan filmlere Japon sinemasında nadiren rastlanmakla beraber, Hiroshi Teshigahara, Kobo Abe'nin aynı isimli romanı "*Kadınlardaki Çöller*" (1964) isimli

eserini sinemaya uyarlamış ve aynı yıl Cannes Özel Jüri ödülünü almıştır. İkinci Dünya savaşından sonra kültürel ve ekonomik buhranlar ile yüzleşmek zorunda kalan Japonya sinema üreticileri gişe garantisi olan filmler üretmeye yönelmişlerdir. Bu da edebiyat eserlerinden çok Japon kültüründe önemli yer tutan, popüler olmuş çizgi roman türü olan Manga ve çizgi film türü olan Anime eserlerini live-action sinemaya uyarlama eğilimine girmelerine sebep olmuştur.

Türk sineması ve televizyonunda da ilk dönemlerinden beri edebi kaynaklara yoğun ilgi gösterilmiştir. Türk edebiyatından sinemaya uyarlanan ilk film Mehmed Rauf'un *"Pençe"* isimli oyunundan uyarlanan ve yine aynı ismi taşıyan "*Pençe*" (1917) dir. Sedat Semavi'nin yönettiği filmin günümüze ulaşan kopyası bulunmamaktadır. İlk roman uyarlaması ise Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın "Mü*rebbiye*" isimli eseridir. 1919 yapımı sessiz filmin yönetmenliğini Ahmet Fehim yapmıştır (Civan, 2014). Türk sineması edebiyat eserlerine büyük ilgi göstermiştir. 1950'den sonra Yeşilçam Sineması'nın büyük ilgi görmesi ile edebi metinlerden sinemaya uyarlama yapma noktasında daha çok örnek vermeye başlayan Türk sineması önceliği popüler romanlara, aşk kitaplarına ve sosyal gerçekçi hikâyelere vermiştir. Türk edebiyatının ünlü yazarlarından Halide Edip Adıvar, Reşat Nuri Güntekin, Hüseyin Rahmi Gürpınar, Peyami Safa gibi sanatçıların eserleri sinemaya uyarlanmıştır. Peyami Safa'nın "*Sözde Kızları"* (1967, 1990) iki kez, Halide Edip Adıvar'ın "*Vurun Kahpeye"* adlı romanı (1949, 1964, 1973) üç kez sinemaya uyarlanmıştır. Siyasi içerikler barındıran eserler yazan Orhan Kemal, Yaşar Kemal, Aziz Nesin, Fakir Baykurt, Bekir Yıldız gibi yazarların eserleri de sinemada yer bulmuştur. Özellikle Aziz Nesin'in komedi unsurları taşıyan "*Gol Kralı*", "*Zübük*", "*Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz*" gibi eserleri seyirciden yoğun ilgi görmüştür (Civan, 2014).

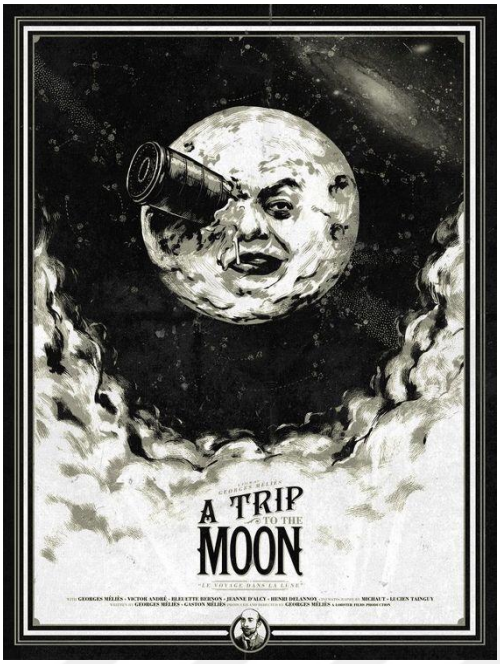
Yeşilçam sonrası Türk sinemasında edebiyat uyarlamaları bağlamında sosyal gerçekçi filmlerin yoğunluğu gözlenir. Bunun yanı sıra bireyci-varoluşçu filmler de çekilmeye başlanmıştır. Önceki dönemde bir yanda melodramlar diğer yanda görece gerçekçi filmler çekilirken, 1980 sonrasında sosyal gerçekçi filmlerin sinemada ağırlıklarını koruduğu, karşıt ucundaysa daha bireyci-varoluşçu filmlerin çekilmeye başladığı görülmektedir. Yusuf Atılgan'ın aynı adlı romanından 1986 yılında Ömer Kavur tarafından sinemaya uyarlanan "*Anayurt Oteli*" filmi Türk sinemasında bireyci-varoluşçu filmlerin öncülerinden biri olmuştur (Civan, 2014).

Türk Sineması'nda yakın dönem uyarlama filmlere örnek olarak "*Minyeli Abdullah"(1990), "Fikrimin İnce Gülü "(1992), "Ağır Roman" (1996), "Gölgesizler" (2008), "Kıskanmak" (2009)* gibi filmler gösterilebilir. Ayrıca pek çok edebiyat eseri, televizyon serisi olarak uyarlanmakta, ulaştığı kitlenin genişliği sayesinde öykülerin metinsel kaynakları olan kitaplara da ilgiyi arttırmaktadır. 1970'li yıllardan itibaren TRT tarafından pek çok yerli edebiyat eseri televizyon serisi olarak uyarlanmıştır. Ancak çok kanallı döneme geçilmesi ile beraber uyarlama diziler azalmıştır. 2006 yılında televizyona uyarlanan "*Yaprak Dökümü*" seyirciden olumlu tepkiler alarak, televizyonda edebi eserlerden uyarlama serilerin üretimine tekrar hız kazandırmıştır (Okur , 2013, s.230). Hilal Saran Ünal'ın yönetmenliğini yaptığı, Halit Ziya Uşaklıgil'in "*Aşk-ı Memnu*" isimli eseri ve yine aynı yönetmenin 2010'da çektiği Vedat Türkali'nin "*Fatma Gül'ün Suçu Ne*" adlı eseri televizyonda yüksek izlenme oranlarına ulaşmıştır.

Sonuç olarak dünyada ve Türkiye'de edebiyat eserleri sinemanın ve televizyonun vazgeçilmez bir kaynağı durumundadır. Karşılıklı etkileşimleri ve birbirlerine yön vermeleri bu iki sanat dalını karşılıklı fayda sağladıkları bir birlikteliğe sürüklemiştir. Elbette iki sanat dalı da birbirlerine mecbur değildir ancak olumlu yakınlaşmaları okuyucu ve izleyici için yeni tecrübeler oluşturmaktadır.

1.1.3. Animasyon sinemada edebiyat uyarlamaları

George Melies'in "*Ay'a Yolculuk*" isimli filmin edebiyattan uyarlanan ilk film olarak nitelendirildiğini önceki bölümlerde ele almıştık. Uyarlama özelliğinin yanı sıra George Melies'in filmi animasyon öğeleri barındıran ilk örneklerden biri olma özelliğini de taşımaktadır. "*Ay'a Yolculuk*", sinema, animasyon ve uyarlama başlıklarının tarihlerinin başında yer almakta ve bir anlamda bu üç konunun da tanımlanma sürecine etkide bulunmaktadır. Her yönü ile tarihte önemli bir yer tutan film için söyleyebileceğimiz en kesin yargılardan birisi ise, insanlaştırılmış Ay'ın gözüne roketin saplandığı sahnenin akıllara kazınmış en önemli sahnelerden birisi olmasıdır. Bu sahnenin duraklı animasyon tekniği uygulanarak oluşturulması animasyonun görselleştirmede sahip olduğu potansiyelin en önemli işaretidir.

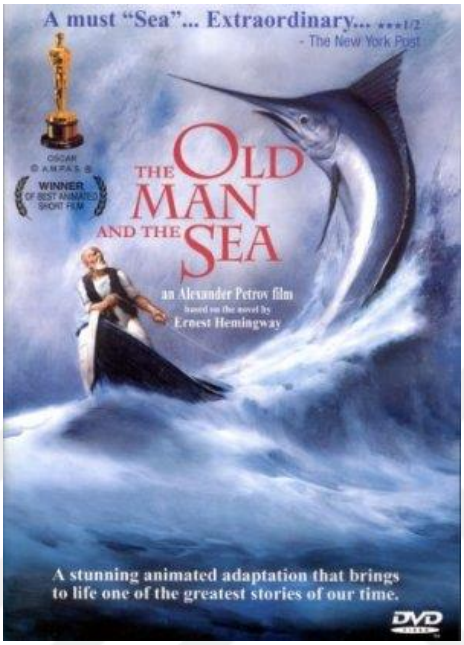


Şekil 1.6. *"Ay'a Seyahat" filmi tanıtım posteri.*
Kaynak: *17.04.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0000417/?ref_=fn_al_tt_1 sitesinden alınmıştır.*

Sinema'nın ve animasyonun keşfinden itibaren gelişim süreçleri de paralellik göstermiştir. Ancak iki alan arasında oluşan ilişki eleştirmenler tarafından hiyerarşik bir noktadan ele alınmış, daha da önemlisi animasyon, sinemanın içinde bir janra konumunda değerlendirilmiştir. Bu noktada edebi metinlerin uyarlamaları üzerine geliştirilen eleştiriler de hiyerarşik bir yapıda oluşturulmuştur. Micheal Klein'a göre sinema diğer sanat dallarını içinde barındıran ve sentezleyen bir sanat formudur (Klein ve Parker, 1981' den aktaran Wells, 2005, s.289). Oysa gerek teknik gerekse yapı itibari ile animasyon, live-action sinemadan farklılaşmaktadır. Bu noktada Paul Wells, animasyonun bir film formu olarak kabul edilse bile live-action sinemaya nazaran edebi metnin filme uyarlanmasında daha özgün, doğru ve özgürleştirici güce sahip olduğunu ve edebiyat uyarlamalarının ideal formuna animasyon ile kavuşturulabileceğini öne sürmüştür. (Wells, 2005, s. 289)

Animasyon sanatının en önemli özelliklerinden biri live-action sinemadan farklı bir biçimde, gerçek olandan yani nesneden bağımsız olmasıdır. Animatörün subjektif tanımlamaları ve kararları sonucunda, gerçekten tamamen bağımsız, akış ve yapısal devinimleri oluşturma potansiyeli ile gerek anlatı gerek görsel öğeler tamamen hayal gücünden yansıtılabilmektedir. Bu sayede animasyonun pek çok edebi yazının filme uyarlanması için daha uygun bir ortam sunduğunu söyleyebiliriz. Charles Solomon'un

da dediği gibi; animasyon, sanatçılara dil bilgisinin koyduğu engelleri aşan bir iletişim biçimidir (Solomon, 1988'den aktaran Wells, 2005, s.290). Bu noktada Aleksandr Petrov'un akademi ödüllü filmi "*Yaşlı Adam ve Deniz*" (1999, "Old Man And The Sea") iyi bir örnek teşkil etmektedir.



Şekil 1.7. *"Yaşlı Adam ve Deniz"(1999) film afişi.*
Kaynak : *17.04.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0207639/mediaviewer/rm1235557376 sitesinden alımıştır.*

Ernest Hemmingway'in aynı isimli romanından uyarlanan film, romanın kendisine sadık kalmıştır. Ancak gerek görüntü tekniği gerekse oluşturulan dönüşümler ile öznel bir anlatıya kavuşturulmuştur. Film, Petrov'un diğer filmlerinde olduğu gibi "Romantik Gerçekçilik" tarzında uygulanmıştır. İnsanlar, hayvanlar ve peyzajlar gerçekçi bir biçimde boyanmış ve canlandırılmıştır. Ayrıca Petrov'un karakterin iç düşüncelerini ve hayallerini yansıtma girişiminde bulunduğu bölümler de vardır. Örneğin, filmin açılışındaki rüya sahnesinde Santiago isimli ana karakterimizin çocukluk halinin bir gemi ile kıyıya yaklaşması yansıtılmıştır. Çocuğun neşe ve heyecan ile kıyıyı izleyişini, kıyıdaki vahşi ormanın ardında bulutlar arasındaki dağları, bu dağların fillere dönüşerek sisin içinde kayboluşunu ve yine sisin içinden antilopların ve de aslanların çıkışını görürüz. Ayrıca karakterin içsel diyalogları esnasında bir balık kılçığının yıldız parıltısına dönüşümü ve sonrasında balıkçının avlamakta olduğu kılıç balığı ile denizde ve gökyüzünde beraber yüzdükleri anlar resmedilir. Bu dönüşümler ve

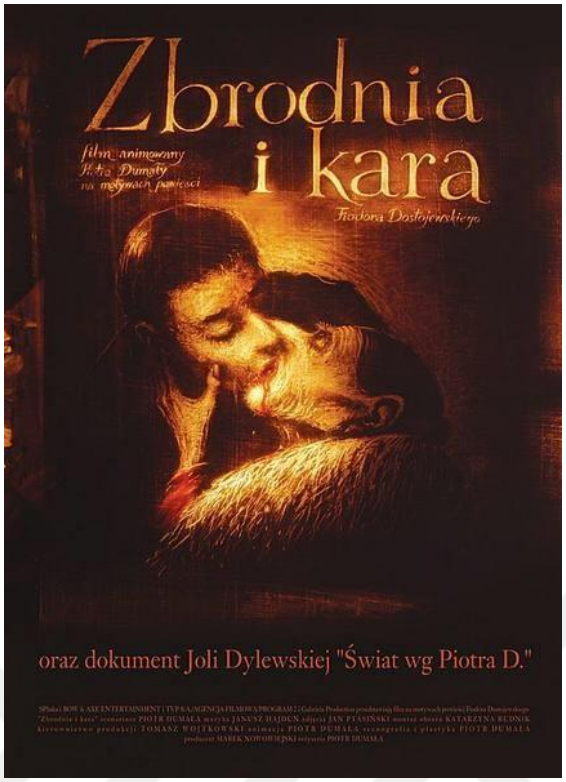
anlatım biçimi hem Ernest Hemmingway'in okuyucusunda oluşturduğuna benzer bir his oluşturmakta hem de yönetmenin/animatörün öznel yaklaşımlarını her görsel unsur ile yansıtmaktadır. Roman aynı zamanda pek çok kez live-action sinemaya da uyarlanmıştır. 1958'de yönetmenliğini John Struges, Henry King ve Zinneman'ın yaptığı ve 1990'da da Jud Taylor tarafından çekilmiş olan uyarlamaların izleyici tarafından aldığı olumlu tepkilere dayanarak başarılı filmler olduğu söylenebilir. Ancak bu iki uzun metraj film ile kıyaslandığında Petrov'un kısa animasyon filmi, gerek duygu ve hikâye aktarımında gerekse izleyiciden alınan tepki noktasında öne çıkmaktadır.



Şekil 1.8. *"Yaşlı Adam ve Deniz" filminden dağların fillere dönüşüm sahnesi.*
Kaynak : *28.05.2016 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=W5ih1IRIRxI sitesinden alınmıştır.*

Faruk Atalayer'e[1] göre sanat öncelikle duygulara doğrudan hitap etme özelliği taşımaktadır ve duyguları hızla değiştirip farklılaştırma potansiyeline sahiptir. Bu noktada hareket ve değişim illüzyonu oluşturma sanatı olarak da tanımlayabileceğimiz animasyonun, doğrusal hikâye anlatımının yanı sıra bu hikâyelerin oluşturduğu duygu durumlarını ve öykünün psikolojik ağırlığını görüntüye yansıtmaktaki potansiyeli yadsınamaz. Animasyonun bu özelliğinin deneyimlenebileceği örneklerden birisi de Piotr Dumala'nın Fyodor Dostoyevski'nin ünlü romanından uyarladığı, aynı ismi taşıyan, kısa metrajlı animasyon filmi "*Suç ve Ceza*"dır (2000).

[1] F. Atalayer'in verdiği, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü 2013-2014 Güz Döndemi "Tasarım Teorisi" dersinden.



Şekil 1.9. *"Suç ve Ceza"(2000) film afişi.*
Kaynak : *29.05.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0290336/mediaviewer/rm1014307328 sitesinden alınmıştır.*

Dumala'nın uyarlamasının tamamı gece geçmektedir, ekspresyonist bir tavır sergilenen filmin anlatısında diyalog kullanılmamıştır ve değişken bir zaman akışı söz konusudur. Karmaşık ve çok katmanlı romanın, birkaç merkezi karakteri ve olayı kullanılmıştır. Rus şehri Saint Petersburg'da, saatini rehin verdiği kadını kanlı bir şekilde öldüren Raskolnikov adlı genç baş karakterimizin öyküsü, geniş açılar kullanılmasına rağmen kullanılan teknik sayesinde klostrofobik bir atmosferde işlenmiştir. Hali hazırda sadık bir uyarlama olarak nitelendiremeyeceğimiz filmden seyircinin, Dostoyevski'nin romanını alımlaması daha da ötesinde bir öykü çıkarımında bulunması oldukça güçtür. Ancak anlatı dili ve oluşturulan atmosferin izleyici üzerinde oluşturduğu duygu durumu edebi metninki ile oldukça kuvvetli bir bağ barındırmaktadır. Öyle ki Dumala da filmini "*Sanki birisi Suç ve Cezayı okumuş ve sonra onunla ilgili bir rüya görmüş gibi*." sözleri ile tanımlar. William Moritz animasyonun en saf halini doğrusal ve nesnel bir anlatının kullanılmadığı ve soyut bir tavır sergilendiği durumlarda tanımlar (Mortiz, 1988'den aktaran: Wells, 2005, s. 289). Elbette animasyonun bu özellikleri "*Suç ve Ceza*" filminde gözlemlendiği gibi etkileyici sonuçlar oluşturabilmektedir. Ancak Paul Wells'e göre animasyonun alanını bu şekilde

daraltmak doğru bir yaklaşım değildir, çünkü bu animasyonda karakterlerin karikatürize edilmesi ve komedi unsurlarından arındırılması anlamına gelmektedir.

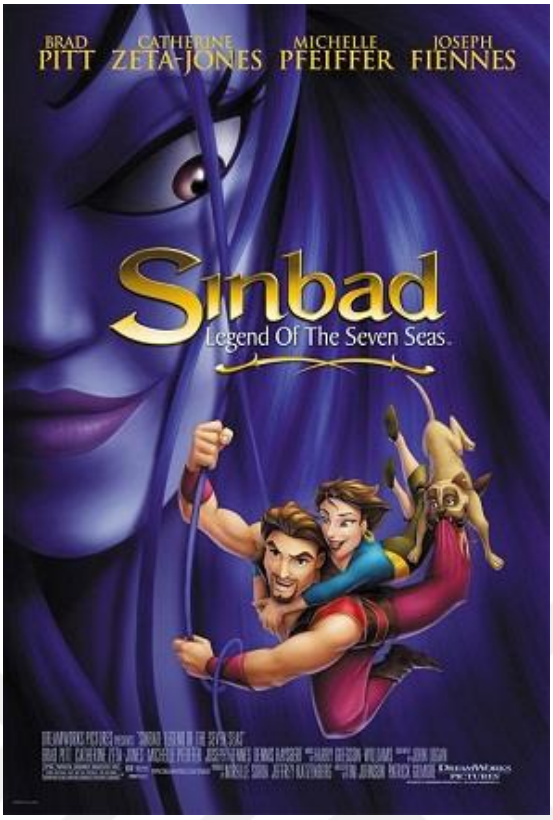
Halk hikâyeleri, peri masalları, mitler, fantastik hikâyeler, bilim kurgu gibi gerçeküstülük ve soyutlamalar taşıyan edebi metinlerin uyarlanmasında, yine gerçekliğin bağlarından serbest olan animasyondan daha ideal bir ortam bulunamayacağı söylenebilir. Nitekim animasyon filmlerin yoğunlukla beslendiği kaynakları bu tür metinler oluşturmaktadır. Ayrıca kültürel miras olarak nitelendirebileceğimiz halk hikâyelerinin de günümüz nesillerine aktarılmasında animasyon faydalı bir köprü görevi üstlenebilmektedir. Karakterleri ve nesneleri hem biçimsel hem de anlamsal değişimlere/dönüşümlere uğratabilmesi bir diğer değişle "metamorfoz" potansiyeli, gerçeküstülük ve soyutlamalar barındıran edebiyat türlerini, etkili bir biçimde yansıtabilmesini sağlar. Marina Warner'ın bu konuda kullandığı şu sözler animasyonun bu noktadaki olanaklarını tanımlamak için iyi bir örnek olacaktır:

> Eller kesilir, bulunup tekrar bağlanır, bebeklerin boğazları yarılır, ancak daha sonra hayata döndürülür, paslı bir lamba çok güçlü bir tılsıma dönüşür, mütevazi bir havan ve tokmağı büyücü Baba Yaga'nın kanatlı bir aracı haline gelir, dilenci bir güçlü sihirbaza ve pis eşek derisindeki pasaklı, altın saçlı bir prenses haline gelir. Periler, ahlaki etkenler, hayal edilen geçmiş, sözlü anlatının anonimliği ve mutlu sonların (bu faktörlerin tümünün tanımına yardımcı olmasına rağmen) varl olmarlarından çok peri masalllarını tanımlayan "metamorfoz"dur (Warner, 1994'den aktaran Wells, 2005, s.291).

Peri masalları ve halk hikâyeleri günümüze ayak uydurmak ve bugünün izleyicisini yakalamak için de güncellenmektedir. Gerçekten de günümüzde animasyon filmlere baktığımızda pek çok filmin eski masalların ve halk hikâyelerinin yeniden yorumlanmasıyla farklı anlatılara dönüştüğünü görmekteyiz.

Furby and Hines'ın "Fantastik" isimli kitaplarında Uyarlama Kuramcısı Julia Sanders halk hikâyelerinin "tabiatları itibariyle ortak idraka dayandıklarını… Bu anlamda bilgi paylaşımında oldukça etkin bir role sahip olduklarından uyarlama ve yeniden düzenleme açısından zengin bir kaynak teşkil ettiklerini kanıtladıklarını belirtir (Furby ve Hines, 2014, s.89).

Animasyon filmlerinin de kimi edebiyat eserlerinde olduğu gibi filme aktarılırken çoğunlukla içerikte değişiklikler yapılarak yeniden yorumlandıkları görülmektedir.



Şekil 1.10. *"Sinbad: Yedi Denizler Efsanesi" (2003) film afişi.*
Kaynak : *22.05.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0165982/?ref_=nv_sr_2 siteden alınmıştır.*

Binbir Gece Masalları arasından Sinbad isimli denizcinin konu alındığı anonim öykünün uyarlandığı "*Sinbad - Yedi Denizler Efsanesi*" (2003) bu tür bir yapım olmuştur. Binbir Gece Masalları, Pers kraliçesi Şehrazad'ın hayatta kalabilmek için her gece Şah Şehriyar'a masal anlatması üzerinden kurgulanan, Orta Doğu halk hikâyelerinden oluşan bir koleksiyondur. Denizci Sinbad'da bu hikâyelerden birinde yer alan, Arap folklörüne ait bir karakterdir. Uyarlamada ise hikâye ve karakterin tamamen batılılaştırıldığını görmekteyiz. Hemen hemen bütün hikâye Yunan Mitolojisi'nden esinlenilerek oluşturulmuştur. Hikâye karışıklık veya fitne ve fesat tanrısı olarak bilinen Eris'in barış kitabını çalması ve suçu Sinbad'ın üzerine yıkması üzerine gelişir. Filmde, Yunan Mitolojisi'nden bir deniz canavarı olan Cetus, denizcileri sesleri ile hipnotize eden Sirenler ve ana kötü karakter olarak kullanılan Eris gibi mit efsaneleri kullanılmış, ayrıca pek çok Amerikan filminde rastladığımız gibi bir aşk üçgeni kurgulanmıştır. Eris'in barış kitabını çalıp suçu Sinbad'ın üzerine yıkması üzerine çocukluk arkadaşı olan prens Proteus, Sinbad'ın kitabı geri getireceğine kefil olur ve prensin nişanlısı Marina, Sinbad'ın kitabı geri getirdiğinden emin olmak için gizlice Sinbad'ın macerasına katılır. Böylelikle Marina ve Sinbad arasında da duygusal bir bağ

oluşturularak aşk üçgeni teması tamamlanmış, yetişkin seyirciler de hedef kitle içine çekilmeye çalışılmıştır. Filmin tekniğini, yer yer bilgisayar destekli öğeler kullanılmış olsa da, iki boyutlu cell animasyon oluşturur. Disney ekolünden gelen animatörlerce uygulanan animasyonlar yüksek kalitededir. Filmin belirli anlarında da animasyonun metamorfoz potansiyeli kuvvetli bir biçimde kullanılmıştır. Özellikle Sirenlerin su damlalarından birer deniz kızına/canavarına dönüşümleri, metamorfoz kavramına iyi bir örnek niteliğindedir.



Şekil 1.11. *"Sinbad: Yedi Denizler Efsanesi" filminden metamorfoz örneği*
Kaynak : *21.08.2016 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=8MV7ChV3anA sitesinden alınmıştır.*

Paul Wells animasyon sinemada uyarlama için şu ifadeleri kullanır; "Diğer bütün film yapma biçimlerinden üstün bir biçimde animasyon, edebiyat eserlerini yüceltir ve okuyucunun/seyircinin hayal gücünü, ilham aldığı kelimelerden daha yüksek bir tonda görüntüye dönüştürür." (Wells, 2005, s. 308). Sonuç olarak animasyon, edebi metinleri, gerçekliğin sınırlamalarından bağımsız, yazılı kaynağının zihinlerde oluşturduğu görüntüleri ekrana yansıtabilmek için sonsuz bir imkân sunarak, metnin uyarlanmasında ideal bir ortam olduğunu göstermektedir.

1.1.3.1. Walt disney animasyon filmlerinde uyarlama

Animasyon sinemasının günümüzdeki yapısına kavuşmasında Walt Disney animasyon stüdyolarının yeri yadsınamaz. Walter Elias Disney tarafından 1923 yılında kurulan Disney günümüze kadar sayısız animasyon ve live-action film üretmiş ve

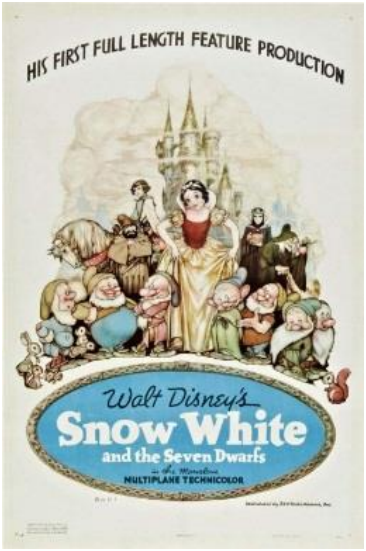
üretmektedir. Stüdyo ekonomik anlamda da o kadar başarılı olmuştur ki, dünyanın en değerli 100 şirketi arasına girmiştir[2]. Disney animasyon sinemasının erken dönemlerinde gösterdiği kararsız yapıya rağmen, kendi tarzını saptaması ile beraber hem bu piyasanın büyük bir kısmını domine etmiş hem de animasyon sinemasının rotasını belirleyen önemli bir faktör haline gelmiştir (Samancı, 2004, s.36). Ekonomik sebeplerden dolayı başlangıçta live-action film çekimleri üzerine animasyon uygulamaları ile başlayan Disney, bunun karlı bir teknik olmadığını fark ederek tamamen animasyon filmler üretmeye odaklanmıştır. Bünyesinde bulundurduğu efsanevi animatörler sayesinde de bugünkü Disney tarzına kavuşmuştur. Üretilen kısa komediler esnasında animatörlerin hareketlendirmenin karmaşık ve katmanlı yapısına gelişen ilgileri sayesinde animasyon teknikleri ileri seviyelere ulaşmıştır. Disney'in gerçekçi hareketi yakalamaktaki hassasiyeti, bugünkü tarzını oturtmasında önemli bir rol oynamıştır. Çünkü gerçekçi hareketi animasyonda uygulayabilmek için zaman ve beceri önemli bir etkendir ve kullanılan karakterlerin sadeleştirilmesi gerekmektedir. Bu sebeple karakterlerde daha sonrasında da Disney'in imzası haline gelecek stilizasyonlara yönelinmiştir. Paul Wells bu durumu "*Filmin tamamını animasyon olarak üretme eğilimi, yani mizansenin tamamını animasyon olarak uygulamak, Disney Stüdyoları'nın hem güzel sanatlara hem de halkın popüler hassasiyetlerine hitap eden, özgün bir film modeli üretebilme hırsının sonucudur."* sözleri ile açıklar (Wells, 2005, s.297). Karakterler karikatürize edilmiş olsa bile, hepsinin hareketlendirilmesindeki prensip inandırıcılığın korunması olarak belirlenmiştir. Bu sayede rakiplerine nazaran animasyon tekniklerinde öne çıkmıştır. Bu rotada Disney, ses senkronizasyonu, renk kullanımı, çok düzlemli kamera gibi dönemi için pek çok yenilikçi buluş ve girişimlerde bulunmuştur.

Disney üretimini uzun metraj filmlere yönelttiğinde, öyküyü sadece kısa komedi içerikleri ile kurgulayamayacağını fark etmiştir. Filmlerde anlatılacak olan öykünün temellerinin daha geleneksel metinler ile oluşturulması gerekliliğini fark eden Disney, bu konuda öncülük eden live-action sinemaya ayak uydurmuş edebiyat eserlerine yönelmiştir (Wells, 2005, s. 318).

Walt Disney Stüdyoları'nın ilk uzun metraj uyarlama animasyon filmi, 1937 yılında Grimm Kardeşler'in aynı ismi taşıyan "*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*" isimli hikâyeleridir. "*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*", o döneme kadar çekilmiş en başarılı

[2] 11.10.2016 tarihinde http://www.forbes.com/companies/walt-disney/ sitesinden alınmıştır.

sinema filmi olma başarısını yakalamıştır. Bu başarı 3 yıl sonra, Carlo Collodi'nin romanı "*Pinokyo'nun Maceraları*"nın uyarlaması olan "*Pinokyo*" (1940) ile devam etmiştir. 1941'de "Dumbo", 1942 de "Bambi" gibi başarılı uyarlamalar ürettikten sonra, 2. Dünya savaşının sebep olduğu mali problemler nedeniyle üretimi duraklayan Disney, ancak 1950 yıllında Charles Perrault'un romanı olan "*Cindirella*" ile dönüş yapabilmiştir. Daha sonra kronolojik sırasıyla "*Alice Harikalar Diyarında*" (1951), "*Peter Pan*"(1953), "*Uyuyan Güzel*" (1959), "*101 Dalmaçyalı*" (1961), "*Taşa Saplanan Kılıç*" (1963), "*Ormanın Kitabı*"(1967), "*Robin Hood*" (1973), "*Winnie the Pooh'un Pek Çok Macerası*" (1977), "*Küçük Deniz Kızı*" (1989), "*Varyemez Amca: Kayıp Lambanın Hazinesi*" (1990), "*Güzel ve Çirkin*" (1991), "*Aladdin*" (1992), "*Pocahontas*" (1995), "*Notre Dame'ın Kamburu*" (1996), "*Herkül*" (1997) "*Mulan*" (1998), "*Tarzan*" (1999), "*Atlantis: Kayıp İmparatorluk*" (2001), "*Peter Pan Varolmayan Ülkede*" (2002), "*Define Gezegeni*" (2002), "*Ormanın Kitabı 2*" (2003), "*Cesur Civciv*" (2005), "*Yeni Yıl Şarkısı*" (2009), "*Prenses ve Kurbağa*" (2009), "*Karmakarışık"* (2010), "*Winnie the Pooh*" (2011), "*Brave*" (2012) ve son olarak 2013 yılında "Karlar Ülkesi" uyarlamaları ile ses getirmiştir[3]. Uzun metrajın yanı sıra pek çok kısa metraj film ve televizyon için uyarlama animasyonlar üretilmiş, üretilen bu filmlerin tamamı uyarlama olmasa bile metinlerarasılık kullanılarak edebiyat eserlerine göndermelerde bulunulmuştur.



Şekil 1.12. *"Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" (1937) film afişi.*
Kaynak: *09.08.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0029583/mediaviewer/rm1809233664 sitesinden alınmıştır.*

[3] 12.11.2016 tarihinde http://www.imdb.com/company/co0008970 sitesinden alınmıştır.

Deborah Cartmell'e göre Disney öyküyü, oluşturduğu etkileyici görsellik ile çalıp, onu sahiplenir ve filmlerini birer uyarlamadan öteye geçirerek öykünün kendisi haline getirir (Cartmell, 2007, s. 171). Pek çok izleyici için, "*Pamuk Prenses",* "*Küçük Deniz Kızı*" ve "*Karmakarışık*" gibi filmler kaynak edindikleri edebiyat eserlerinin yerine geçmiştir. Bunda Disney'in izleyiciyi, filmin kaynak aldığı metinden daha iyi olduğu fikrine ikna etmiş olması yatar. Bu noktada Disney, metinlerdeki belirsizlikleri filmlerde çözümleyip basite indirgeyerek, yeni nesillerin hayal güçlerini ellerinden almakla suçlanır. Kültürel mirası aktarmak yerine onu dönüştürüp sahiplenmesi eleştirmenler tarafından hırsız olarak nitelendirilmesine sebep olmuştur. *Richard Sgickel,* Disney'i şu sözler ile eleştirir:

> …bir şeyi kendisine ait kılabilir, ancak bunu metnin biricikliğini, hatta ruhunu çalarak gerçekleştirir. Bunun yerine şarkılar, şakalar ve korku öğeleri yerleştirerek dokunduğu öğeyi hafifletir. Bir hizmetkâr değil hep fatih olmuştur. Her Amerikalı'da gözlemlenen, iyi niyetle gidilen macerada sadece bilmişlik taslaması ancak yabancı geleneklere sempati ve saygı göstermemesi özelliğine sahiptir (aktaran: Cartmell, Adaping Children's Literature, 2007, s169).

Tüm eleştirilere rağmen Disney'in uyarlamalarının izleyici üzerinde oluşturduğu etki, animasyonun edebiyat eserlerinin uyarlanmasında etkili bir ortam olduğunun kanıtı olabilir. Disney görsel tarzı ve konu seçimi anlamında belli klişeleri tekrarlamaktadır. Uyarlama aşamasında da bu klişeleri göz önünde bulundurarak kaynak metinde değişiklikler yapmaktadır. Disney'in görsel tarzını tanımlamak için Steven Watts "duygusal modernizm" kavramını kullanmıştır. Disney filmlerinde, bu kavramı tanımlayan başlıca maddeler şunlardır:

> -Gerçek ve gerçek üstü biraraya getirir.
>
> -Mecazlar Viktoryen döneme göre tekrar biçimlendirilir, duygusallık ve şirinlik katılır.
>
> -Resimler ve tecrübeler parçalanmış olsa bile, iç mantık her zaman korunur.
>
> -Hareketsiz dünya, canlı hale getirilir.
>
> - Yüksek kültür öğeleri görsel olarak hicivlendirilir. (Watts, 1997'den aktaran Cartmell, 2007, s.170).

Disney'in filmlerinde kullandığı konu ve temalar ise Janet Wasko tarafından şu şekilde maddelenir; "*bireysellik ve iyimserlik, kaçış, fantezi, büyülü hayalperestlik, masumluk, romantizm ve mutluluk, iyinin kötülüğe karşı galip gelişi"* (Wasko, 2001'den aktaran Cartmell, 2007, s.170). Disney filmlerinin genel yapı ve özelliklerini tanımlayan bu maddeler, Disney'in uyarlama olarak ürettiği filmler için de geçerlidir. Disney'in

filmlerinde, özellikle kaynağa sadıklık, animasyon tasarımı ve tema başlıklarını incelediğimizde, öykülerin işleniş biçimleri birbirlerine oldukça benzemektedir. "*Karlar Ülkesi*" (Frozen, 2013) de Disney'in karakteristiğini oluşturan bu maddeleri kullanarak ürettiği uyarlamalardan biridir. Film üç boyutlu bilgisayar teknolojisi ile oluşturulmasına rağmen Disney Stüdyoları'nın filmlerinde tipik olarak rastlayabileceğimiz hemen hemen her öğeyi taşımaktadır.



Şekil 1.13. *Elena Ringo'nun "Karlar Kraliçesi"(1998) illüstrasyonu.*
Kaynak: *12.07.2016 tarihinde https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Snow_Queen_by_Elena_Ringo.jpg sitesinden alınmıştır.*

Film Hans Christian Andersen'in "*Karlar Kraliçesi*" (1844) isimli çocuk masalından uyarlanmıştır. Masal Kay ve Gerda adında birbirlerini kardeş gibi seven iki çok yakın arkadaşın başından geçen olayları konu alır. Kay'ın Karlar Kraliçesi tarafından kaçırılması üzerine, Gerda'nın tek başına Kay'ı kurtarmak için gösterdiği çaba ve bu çabaların sonucunda, karlar kraliçesi tarafından dondurulan Kay'in, Gerda'nın göz yaşları ile kurtulup mutlu sona ulaşılması şeklinde kurgulanan hikâyede arkadaşlık, sevgi ve azim gibi ahlak unsurları işlenmiştir.



Şekil 1.14. *"Karlar Ülkesi" (2013) filminden Anna'nın buzlarının çözüldüğü sahne.*
Kaynak: *13.07.2016 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=V2NNIAC0BJg sitesinden alınmıştır.*

Disney'in masalı ele alışı ise verilen ahlak mesajları ve öyküdeki bazı benzerlikler dışında oldukça farklıdır. Bu noktada filmin esinlenme türünde bir uyarlama olduğunu söyleyebiliriz. Filmde genel olarak, lanetlenmiş Elsa ve küçük kardeşi Anna'nın macerası anlatılır. Ailelerini kaybetmeleri üzerine Elsa'nın taç giyme töreninde gizlemeye çalıştığı kar laneti açığa çıkar. Bunun üzerine Elsa kendini izole etmek için uzaklara kaçar. Kardeşi Anna da onu geri getirmek için peşine düşer ama bunu yaparken tehlikeli bir maceraya atılmış olur. Sonunda masala benzer bir biçimde Elsa donan kardeşi Anna'yı sevgisi ile kurtarır. Karakterler ve olaylar "*Karlar Kraliçesi*" masalından neredeyse tamamen farklı olmasına karşın, filmde de masalda olduğu gibi sevgi, arkadaşlık ve azim temaları kuvvetli bir biçimde işlenmiştir. Ayrıca önceden bahsettiğimiz Disney'in filmlerinin taşıdığı temalar ve özellikler de kullanılmıştır. Bugün Disney Stüdyoları'nın başyapımcısı olan John Lesseter filmin uyarlanışı hakkında şu sözleri sarf etmiştir:

> Hikâye, senaryolaştırmada oldukça zordu. Orijinal peri masalı, iki genç çocuğun oldukça parçalanmış bir macerasıydı. Ama Chris ve hikâye takımı filmin kahramanını, Karlar Kraliçesi'nin kardeşi Anna'yı yapmaya karar verdiklerinde atılım gerçekleştirmiş oldular. Chris sonrasında "*Wreck-It-Ralph*" in de yazarlarından olan Jennifer Lee ve beraberinde şarkı yazarları Bobby ve Kristen Lopez'i bir araya getirdi. Bobby ve Kristen'in dâhiyane şarkıları filmin modern ama içten tonunu belirlememizde yardımcı oldu. Ve Chris'e yardımcı yönetmen olarak katılmayı kabul eden Jenn bu büyü ve gizemli troller ile dolu dünyayı ve karakterlerini harika biçimde ele aldı. Hep beraber, öyküyü "Frozen" a, Disney'in daha öncesinde yaptığı peri masallarından çok farklı, iki kız kardeşin öyküsüne evrimleştirdiler (Lassater, 2013, s. 6).

"*Karlar Ülkesi*" filminde de görüldüğü gibi Disney, edebiyat eserlerinden uyarlama film üretirken, öyküyü stüdyonun karakteristiği haline gelmiş temalara ve tasarım tarzına göre biçimlendirmekte ve öyküyü sahiplenmektedir. Eleştirilere rağmen öykülerin işleniş biçimleri ve sunumu animasyon ortamında o kadar kuvvetlendirilir ki, orijinal öyküyü okumayan izleyici için film gerçek metin haline dönüşebilmektedir.

1.1.3.2. Studio Ghibli'nin animasyon filmlerinde uyarlama

Japonyanın dünyaca ünlü anime stüdyosu Studio Ghibli, Japon kültürü mirasından, günümüze ulaşan mitleri ve oyunları, filmlerine uyarlamış veya metinlerarasılık kullanarak yer vermiştir. Günümüze kadar 20 uzun metraj film üretmiş olan Ghibli filmlerinde, yerel kültürel unsurları yansıtmanın yanında edebiyat eserlerini de konu edinmiş, hatta sadece yerel eserleri değil yabancı edebiyat eserlerini de animasyon sinemaya uyarlamıştır. Stüdyo Ghibli tabloda da görüleceği üzere yüksek gişe hasılatı kıran ve dünyaca tanınıp sevilen pek çok filminde yerli ve yabancı edebiyat eserlerini kaynak olarak kullanmıştır.

TABLO 1.1. Studio Ghibli'nin Uyarlama Filmleri

Yıl	Film	Yönetmen	Uyarlandığı Kaynak	Yazar
1988	Ateşböceklerinin Mezarı	Isao Takahata	Ateşböceklerinin Mezarı	Akiyuki Nosaka
1989	Küçük Cadı Kiki	Hayao Miyazaki	Kiki's Delivery Service	Eiko Kadono
2004	Yürüyen Şato	Hayao Miyazaki	Howl's Moving Castle	Diana Wynne Jones
2006	Yerdeniz Öyküleri	Gorō Miyazaki	Yerdeniz Büyücüsü	Ursula K. LeGuin
2008	Aşırıcılar	Hiromasa Yonebayashi	The Borrowers	Mary Norton
2014	Marnie Oradayken	Hiromasa Yonebayashi	When Marnie Was There	Joan G. Robinson

Stüdyo Ghilbi'nin ilk uyarlama filmi Isao Takahata'nın yönetmenliğini yaptığı "*Ateşböceklerinin Mezarı*" olmuştur. Film Akiyuki Nosaka'nın aynı isimli "*Grave of the Fireflies*" (1967) eserinden uyarlanmıştır. Kitap, Naoki edebiyat ödülünü kazanmış olsa da adının duyulmasını sağlayan Ghibli tarafından uyarlanan animasyon filmi olmuştur. "*Ateşböceklerinin Mezarı*" Japonya'da en çok izlenen savaş filmleri arasına girmiştir. 1967 yılında yayımlanan kitabın yazarı Nosaka, romanını Japonya'nın içinde bulunduğu ekonomik atılım dönemi ile onun çocukluğunun Japonya'sı arasında gördüğü zıtlıktan ve kısmen de savaş sırasında yetersiz beslenmeden ölen kız kardeşi Keiko'ya bir özür olarak yazmıştır. Yayımlandıktan sonra Nosaka'ya kitabın film haline getirilmesi için pek çok teklif gelmesine rağmen, savaş sırasında Japonya'nın yıkılmış

manzarasının tekrar yaratılmasının imkansız olacağını düşündüğünden ve çocuk aktörlerin gerekli duyguları inandırıcı bir biçimde tasvir edilebileceklerinden şüphe duyduğu için bu tekliflerin hepsini geri çevirmiştir[4]. Ancak Takahata ve Ghibli ekibinin *storyboard,* karakter ve sahne tasarımlarını gördüğünde filmin animasyona uyarlanmasına izin vermiştir.



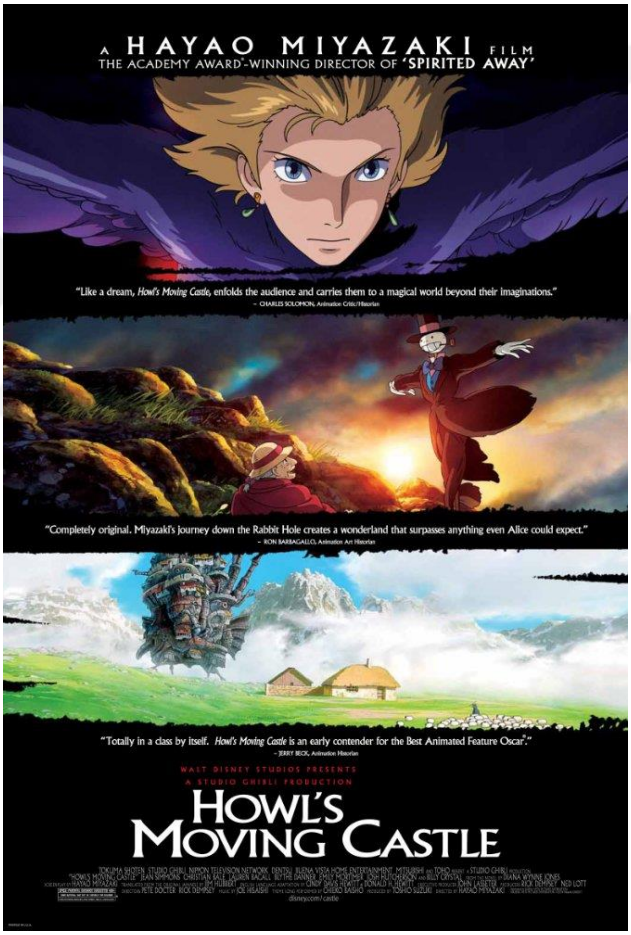
Şekil 1.15. *"Ateş Böceklerinin Mezarı" (1988) filminden bir sahne.*
Kaynak: *19.08.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0095327/mediaviewer/rm1345636096 sitesinden alınmıştır.*

Öykü, savaş döneminde bombalanma sonrası hayatta kalmaya çalışan iki kardeş Seita ve Setsuko'nun mücadeleleri ve sonunda küçük kardeş Sestsuko'nun besin yetmezliğinden hayatını kaybetmesini anlatmaktadır. Ayrıca Japon halkının içine düştüğü acılar, zor şartlar altında yaşanan yozlaşma ve bütün güçlüklere rağmen iki kardeşin birbirleri ile kurduğu kuvvetli bağlar da filmi oluşturan temalardan birkaçıdır. Ghibli filmlerinin pek çoğuna yansıyan animasyon tarzı ve yüz hatları dışında tasarlanan her görsel öğenin detaylı ve gerçekçi olması, romanın ağır atmosferinin yansıtılmasında büyük rol oynamıştır. Konusu dram öğelerini barındıran roman gibi film de oldukça ağır sahneler içermekte, belki de live-action sinemaya göre duygu durumunu daha kuvvetli bir biçimde aktarmaktadır. Öykünün yapısı itibari ile dönüşüm animasyonları kullanılmamıştır. Ancak öykünün gerçekçi doğasından kopmayan bir biçimde filmin sonunda Seita'nın kardeşi Seiko'nun halisünasyonu/hayali ile olan

[4] 15.11.2016 tarihinde http://aas2.asian-studies.org/EAA/EAA-Archives/14/3/887.pdf sitesinden alınmıştır.

etkileşimi sahnelenmiştir. "*Ateşböceklerinin Mezarı*" barındırdığı ağır temalar ve konunun işleniş biçimiyle anime tarihinde önemli bir yere sahiptir. Tür olarak da animasyon, dram ve savaş özelliklerini gerçekçi tarzını koruyarak taşıyan nadir örneklerdendir.

Studyo Ghibli'nin edebi eserlerden uyarlanan animasyon filmleri arasında öne çıkan en önemli yapımlarından biri de "*Yürüyen Şato*" dur. Dünyanın en çok kazanç sağlayan uzun metraj animeler listesinde üçüncü sırada yer alan filmin yönetmenliğini Hayao Miyazaki yapmıştır. Diana Wynne Jones'un ilk defa 1986'da yayımladığı fantastik öyküden uyarlanan film, izleyiciler tarafından da büyük ilgi görmüştür.



Şekil 1.16. *"Howl'un Yürüyen Şatosu" (2004) filminin afişi.*
Kaynak: *26.10.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt0347149/mediaviewer/rm1534369024 sitesinden alınmıştır.*

Yürüyen Şato, Miyazaki'nin neredeyse her filminde olduğu gibi başkarakterin kadın olduğu fantastik bir yapımdır. Sophie Hatter'ın bir cadı tarafından Howl'dan kıskanılması ve lanetlenerek yaşlı bir kadına dönüştürülmesi sonucu çıktığı yolda, yardım almayı umduğu kuvvetli büyücü Howl'u ve kendisini kurtardığı/özgürleştirdiği

bir maceradır. Film genel itibari ile kaynak metnin ana fikrini korumuş ancak olay örgüsünde ve karakterlerde bazı değişikliklere giderek yorumlu uyarlama olarak üretilmiştir. Öykü orijinal metinde olduğu gibi İngiltere/Galler'de geçmesine rağmen, Ghibli ile özdeşleşmiş olan görsel tarz ve kurgusal özellikleri içinde barındırmayı başarmıştır. Öykünün de içinde barındırdığı gibi filmde de bir peri masalında rastlanabilecek, büyü, dönüşüm, uçma, eşyaların ve hayvanların karakterleşmesi gibi her öğe kullanılmıştır. Filmi dönüşüm, büyü ve uçuş olmak üzere üç ana maddede inceleyen Jane A. Lıghtburn bu üç motiften en önemlisinin dönüşüm olduğunu vurgular ve örneklendirir;

> Sophie ve "Yürüyen Şato" daki karakterlerin büyük kısmı, büyü veya bireysel eylem ve duygularından ötürü dönüşüme uğrar veya sebep olurlar. Howl'un devasa yırtıcı bir kuşa dönüşmesi, Atık Cadısı'nın, Madam Suliman tarafından yaşlı ve güçsüz bir kadına çevrilmesi, Howl'un çırağı Markl'ın şatoya bir müşteri geldiğinde yaşlı bir büyücüye dönüşmesi, büyülü dönüşüm kapsamındadır. Howl'un yürüyen şatosu tek başına, yerine ve görünümüne göre dönüşen bir cihazdır. Şatoyu hareket ettiren gücü sağlayan ateş şeytanı Calcifer, ve Howl'un büyüsü şatonun dönüşümünün kaynağıdı (Lightburn, Tarihsiz, s80,).

Filmde dönüşüm görsel ve anlamsal olarak yoğun bir biçimde kullanılmıştır. Görsel dönüşümün yanı sıra filmin sonunda ana karakter Sophie olmak üzere neredeyse her karakter ruhsal anlamda da dönüşüme uğramış olur. Eserin orijinalinde olduğu gibi animede de animasyonun sunduğu teknik imkânlar bu dönüşümü gerçek hayatta mümkün olmayan şekilde görselleştirme imkânı sağlar. Böylece metne sadakat noktasında animasyon dünyasının sınırsız yaratım gücü etkili bir potansiyale dönüşür.

Studio Ghibli, Disney gibi kendine has görsel ve anlatı tarzına sahiptir ancak Disney'in aksine uyarladığı öyküyü sahiplenip farklılaştırmak yerine, kaynak aldığı metne saygı duyarak, öyküye kendi değerlerini katarak uygulamaya dökmeye çalışır. Bu noktada animasyon sinemasının iki büyük yapımcısı Disney ve Ghibli kültürel miraslarının getirdiği farklılıkları ortaya koymaktadır. Ancak her iki stüdyonun da edebiyat eserlerinden animasyon sinemaya uyarlama filmlerde gösterdiği başarı, kaynak metne gösterdikleri yaklaşımın önemini belirsizleştirmektedir.

1.1.3.3. Türk Animasyon Sinemasında edebiyat uyarlamaları

Edebi eserlerden uyarlanan Türk animasyon çalışmalarına baktığımızda televizyon dizilerinde ve sinemada yakalanan başarının, animasyon dizilerine ya da filmlerine taşınamadığını görmekteyiz. Türk animasyon tarihinde filme aktarılmak

istenen hikâyelerin çoğu edebi metinlerden seçilmiştir. Özellikle Nasrettin Hoca Hikâyeleri, Dede Korkut Hikâyeleri ve Keloğlan masalları, animasyon senaryolarına en çok kaynak edinilmiş olan metinlerdir. Edebi eserlerden uyarlama alanında ilk çalışmalardan biri Yüksel Ünsal'ın yönetmenliğinde "*Evvel Zaman İçinde; Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan*" filmi olmuştur. Ancak film laboratuvar işlemleri için gönderildiği Amerika'da kaybolmuştur. Tarihi bir karakter olan Evliya Çelebi'nin hikâyelerinden "*Evliya Çelebi*"(1989), Nasrettin Hoca masallarından "*Hoca ile Hırsız*"(1978) Fazıl Hüsnü Dağlarca'nın bir balina ile mandalinanın dostluğunu anlattığı hikâyesinden "*Balina ile Mandalina*"(1992) ve Sait Faik'in bir balıkçı ile martının hikâyesini anlattığı hikâyesinden "*Topal Martı*" (1994) diğer uyarlama Türk kısa animasyon filmlerine örnek gösterilebilir.



Şekil 1.17. *"Az Gittik Uz Gittk" isimli T.R.T. yapımından bir kare.*
Kaynak: 26.12.2016 tarihinde http://www.trtmuze.com.tr/arsivlerimiz/ sitesinden alınmıştır.

2000'li yıllardan itibaren TRT Çocuk kanalında kimi yazarlarımızın eserleri de (Ömer Seyfettin gibi) kısa animasyon filmlere taşınmıştır. Ayrıca TRT Çocuk kanalının kurulması ile televizyon için yerli animasyon dizileri üretimi artmış, kurulan yeni animasyon stüdyoları ile Türkiye'de üretilen animasyon örnekleri çeşitlenmiştir. Bu

diziler arasında edebi metinlerden uyarlanmış yapımlar da bulunmaktadır. Bunlara Animax Animasyon Stüdyosu'nun ürettiği "*Keloğlan Masalları*"(2008) ve Mavi Rüya Animasyon Stüdyosu'nun ürettiği "*Dede Korkut Hikâyeleri*"(2011) örnek gösterilebilir. Ayrıca Cordoba Animasyon Stüdyosu'nun ürettiği "*Cille*"(2010) serisi içinde de Türk Mitolojisinden esinlenilen büyülü yaratıklar kullanılmıştır. Bu yapımlar arasında en çok öne çıkan uyarlama örneği, 120 bölüm üretilen "Keloğlan Masalları" isimli seridir. Animax Animasyon Stüdyoları'nın 3 boyutlu animasyon tekniği ile ürettiği seri, TRT Çocuk kanalının en çok ilgi gören yapımlarından biri olmuştur. Türk folklorunda Dede Korkut ve Nasreddin Hoca gibi önemli bir yer tutan Keloğlan, özel güçlere sahip olmadan, büyülü karakterleri ve güçlü padişahları alt edebilen bir halk kahramanıdır. "*Keloğlan Masalları*" isimli dizide de bu doğrultuda uyarlanan masallar kimi zaman kaynak metinlere sadık kalsa da farklılaşmalar gözlemlenmektedir. Türk masallarının güncellenmesi ve filme aktarılması üzerine yaptığı araştırmada "Keloğlan Masalları"nı inceleyen Zülfikar Bayraktar, bu farklılaşmayı şu sözlerle tanımlar:

> Keloğlan masallarında, Keloğlan'ın dünyaya gelişi ve bebekliği ile alakalı bir bilgi verilmez. Sözlü gelenekteki masallarda Keloğlan masal başından itibaren 14-18 yaş arası bıyıkları henüz terlemeye başlamış bir delikanlı olarak karşımıza çıkmaktadır. Keloğlan çizgi filminin ikinci bölümünden itibaren de Keloğlan 12-14 yaşlarında bir çocuk olarak karşımıza çıkmaktadır. Sabahtan akşama kadar işi gücü köy meydanında diğer arkadaşlarıyla oyun oynamak olan Keloğlan, henüz hayatın gerçeklerinin farkında değildir. Fakat yaşlı babasının hastalığı ve arkasından ölümü Keloğlan'ın hayatındaki önceliklerinin değişmesine neden olur (Bayraktar, 2014, s.38).

Keloğlan karakterinin yanı sıra, yan karakterlerde de değişikliklere gidilmiş, masallarda sürekli rastladığımız karakterlerden kimisi korunmuş, kimisi ise değiştirilmiştir:

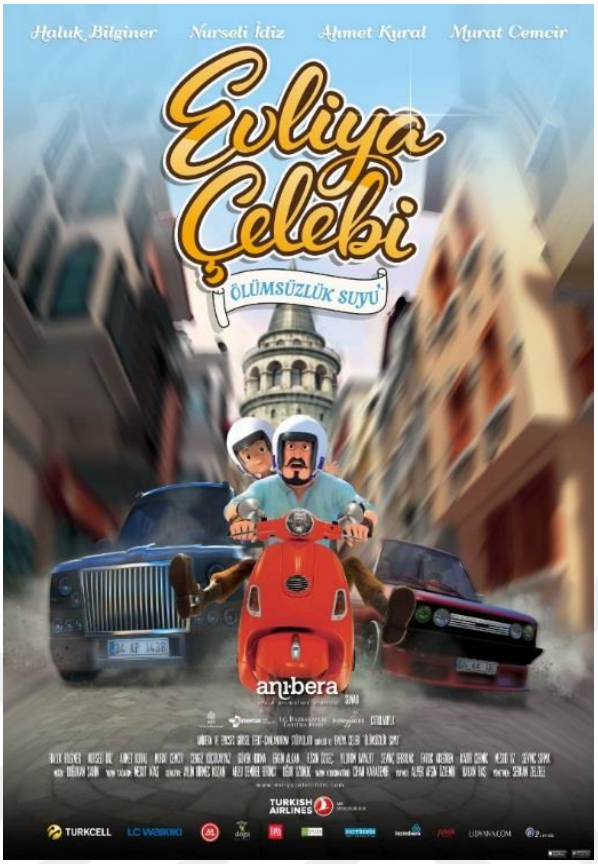
> …Keloğlan masallarında, insan ya da olağanüstü varlıklardan oluşan ve masaldan masala değişen veya değişmeyen bazı temel karakterler vardır. Keloğlan'ın annesi, komşuları, aksakallı dede, Köse, padişah, vezir, padişahın kızı, devler, cinler ve periler bunlardan bazılarıdır. Keloğlan çizgi filminde ise, Keloğlanın dışında, Keloğlan'ın annesi, Kara, Örgülü, Sivri, Balkız, Bilgecan Dede, Kara Vezir, Uzun, Huysuz, İnatçı, Cadı, Sinek ve Tomurcuk'tan oluşan temel bazı karakterler vardır. Ayrıca yine çizgi filmin farklı bölümlerinde devler, periler, ejderhalar, yedi başlı canavarlar ve ağladığında tabii afetlere neden olan bebek de karşımıza çıkmaktadır (Bayraktar, 2014, s. 39).



Şekil 1.18. *"Keloğlan Masalları" posteri.*
Kaynak: *26.10.2016 tarihinde hhttp://www.animax.com.tr/animaxedic.php?id=25 sitesinden alınmıştır.*

Dizide, karakterlerdeki farklılıkların yanı sıra, bölümlerde kullanılan öykülerde de kaynak masallara sadıklık söz konusu değildir. Orijinal öykülerden esinlenme noktasında faydalanılmış, bunların yanı sıra pek çok bölümde sadece karakterlerin kullanıldığı, masallardan bağımsız senaryolar da yazılmıştır.

Türkiye'de yakın zamana kadar uzun metraj animasyon film üretimi gerçekleşmemiştir. Yakın dönemde üretilen "Evliya Çelebi: Ölümsüzlük Suyu", Evliya Çelebi'nin "Seyehatname"sinden (17. yy) uyarlanmıştır. Uyarlama türleri arasında esinlenme türünde değerlendirebileceğimiz film, "Seyehatname"deki "*ab-ı hayat*" mitinden yola çıkılarak şekillendirilmiştir. Pertev Naili Boratov miti, "…efsaneye göre, bu su kaynağı, Doğu Anadolu'da Bingöller Dağları'nda bulunur; bir avcı az önce vurduğu bir kuşu sonra suyla temizlemek isterken, kuşun suyla temasında nasıl tekrar canlandırdığını keşfeder ve su kaynağı da yerini "Bin Göller" olarak değiştirir." sözleriyle özetler (Boratov, 2012, s. 29). Film, Evliya Çelebi'nin ölümsüzlük suyunu, bir harita aracılığı ile Nil Nehri'nin dibinde bulması ile başlar. Ölümsüzlük suyunu içen Evliya Çelebi ve hayvan dostu Mingo ölümsüzlüğe ve özel yeteneklere kavuşurlar. Filmin kötü karakteri olan "Kraliçe"nin de öyküye katılması ile aralarındaki mücadele filmin ana unsuru haline gelir.



Şekil 1.19. *"Evliya Çelebi : Ölümsüzlük Suyu" (2014) filminin afişi.*
Kaynak: *08.07.2016 tarihinde http://www.imdb.com/title/tt4517624/mediaviewer/rm957081344 sitesinden alınmıştır.*

Filmin öyküsü "serim, düğüm, çözüm" sıralamasını takip etmektedir. Genel olarak komedi unsurları kullanılarak, çocuklar için cazip hale getirilmeye çalışılmıştır. Film boyunca genel özellikleri dışında, Evliya Çelebi ve diğer karakterleri derinlemesine tanıma fırsatı sunulmamıştır. Kötü karakterin, kahramanın arkadaşını kaçırması ve takas ile istenilenin alınması/alınamaması düğüm ve çözüm bölümlerini oluşturmuştur. Üç boyutlu bilgisayar animasyonu tekniği kullanılarak üretilen film, sinema salonlarında 12 hafta gösterimde kalmış ve 51.129 seyirci tarafından izlenmiştir[5].

Türkiye'de animasyon sineması yakın dönemden itibaren canlanmaya başlamıştır. Şimdiye kadar yapılan çalışmalar denemeden öteye geçememiştir. Özellikle yıllardır konu olarak tercih edilen edebi kaynaklar ve karakterler animasyon filme uyarlama aşamasında Disney ve Stüdyo Ghibli'nin yakaladığı başarı ve tanınırlığı elde

[5]15.11.2016 tarihinde http://boxofficeturkiye.com/film/evliya-celebi-olumsuzluk-suyu-2011746 sitesinden alınmıştır.

edememiştir. Bu noktada edebi kaynakların senaryoryolaştırılmasındaki eksiklikler yanında bütçe, zaman ve ekip kısıtından kaynaklanan teknik yetersizlikler de etkilidir. Türkiye'de evrensel niteliklere sahip filmler üretmek için dünyada yaygın olarak kullanıldığı gibi yerli veya yabancı edebi metinlerden faydalanma yoluna gidilebilir. Ülkemizde bu eğilimde, nitelikli animasyon filmlerin üretilmesi, Türkiye'nin animasyon alanındaki konumuna olumlu katkıda bulunacaktır. Bu noktada animasyonun potansiyelini fark ederek, onun sunduğu araçları senaryoya taşıyarak içerik ve biçim anlamında özgün ve başarılı işler ortaya çıkartılabilir.

Paul Wells de bu noktada animasyonda edebiyat uyarlamalarını analiz edebilmek ve eleştirel bir altyapı oluşturmak için önerdiği altı maddelik bir farmülasyon ortaya koymuştur.

1.1.4. Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" formülasyonu

Paul Wells uyarlama noktasında animasyon sinemayı oluşturmakta veya değerlendirmekte kuramsal bir kriter olmayışını eksiklik olarak nitelemiş, temellerini yine edebi kaynaklara dayandırdığı 6 maddeden oluşan bir formülasyon öne sürmüş ve parametrelerini iki uyarlama animasyon film üzerinde değerlendirmiştir. Wells bu maddeleri;

- "Plazmatik potansiyeli" olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak,
- Ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların içindeki çatışma ve gerilimi açıkça ifade etmek,
- Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak,
- Belirsizliği bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak,
- İdeografik mantığı uyarlamak,
- Estetik bir çıktı olarak "kendi kendini temsil eden" bir bakış açısı yaratmak, olarak ifade etmektedir.

Wells'in bu maddeleri değerlendirmek için kullandığı filmlerden birincisi "The Lines" (2001) Andrew Motion'un aynı isimli şiirinden Suzie Hanna ve Hayley Winter tarafından uyarlanmıştır. Şiirde, ölüm döşeğindeki annesini ziyarete giden adamın (şairin) iç dünyası bilinç akışı yöntemiyle yansıtılmaktadır. Suzie Hanna ve Hayley Winter şairin seslendirdiği şiiri karışık animasyon tekn ikleri kullanarak ve görüntüyü düzenledikleri ses ile senkronize ederek animasyona uyarlamışlardır. Filmde

klasik, sayısal kurgu teknikleri, cutout animasyon ve kum animasyon teknikleri kullanılmıştır. Şiirin anlamsal akışına göre bölümledikleri parçalarını, birbirinden ayrışan farklı estetik yaklaşımlar ile yorumlayarak edebi yapı ile bir bütünlük kurulmuştur. Ağırlıklı olarak tipografik biçimlendirmeler, çizgilerin düzenlenmesi, bozulması veya tekrar yapılandırılması ile uyarlama kendi içinde de tutarlılık yakalamıştır.

İkinci örnek ise Richard Williams tarafından bir Charles Dickens eseri olan "*A Christmas Carol*" dur. Öykü 1800'ler Londra'sında "Scrooge" isimli cimri, huysuz ve kötü niyetli ihtiyar bir karakteri ele alır. Yılbaşında ruhlar tarafından geçmiş, şimdi ve gelecek arasında gezdirilerek hatalarını anlaması sağlanır. Klasik animasyon tekniği kullanılarak üretilen film, dönemine göre oldukça yüksek animasyon kalitesine sahiptir. Dönemin Londra'sı, viktoryen betimlemeler ile olgunlaştırılmış ayıca döneme hâkim karikatüristlerin stillerine atıflarda bulunularak inandırıcı bir görsel yapıya kavuşturulmuştur.

Bu örnekler doğrultusunda Wells'in teorisini oluşturan maddeler ayrıntılı olarak aşağıda açıklanacaktır.

1.1.4.1. "Plazmatik Potansiyeli" olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak.

> Bu yöntem yapımcı ve teorisyen Sergei Eisenstein'ın animasyon üzerine yaptığı ufuk açıcı tanıma dayanmaktadır. Bu tanıma göre plasmatik potansiyel; "ilk ve son olarak belirlenen formların reddedilmesi, katılaşmış yapılardan özgürlüğe kavuşulması, dinamik olarak her türlü forma dönüşebilme yeteneği" anlamına gelir (Wells, 2007, s. 203).

Animasyon sinemayı tür olarak tanımlayan özelliklerinden biri de, formların tanımlı bir durağanlıktan bağımsız olmaları ve akışkanlık özellikleri yüklenebilmeleri ve/veya biçimsel dönüşümler ile tekrar ele alınabilmeleridir. Tabi ki bu durum sadece katı formlar ile sınırlı değildir aynı zamanda akışkanlar, uçucu madde ve bunların reaksiyonları için de geçerlidir. Kullanılan tekniğin sınırları (çizgi, hamur, sayısal değişkenler, vb...) içinde tekrar yorumlanabilir ve biçimlendirilebilirler.

Eisenstein, "Disney" (1985) başlıklı makalesinde Disney'in baş yapıtının hayvanların insanlaştırılması olduğunu öne sürer ve bu durumu animism kavramı üzerinden yorumlar. Bunu yaparken animasyon ortamının plazmatik olanakları ve Disney'in bu olanakları kullanımından bahseder*;*

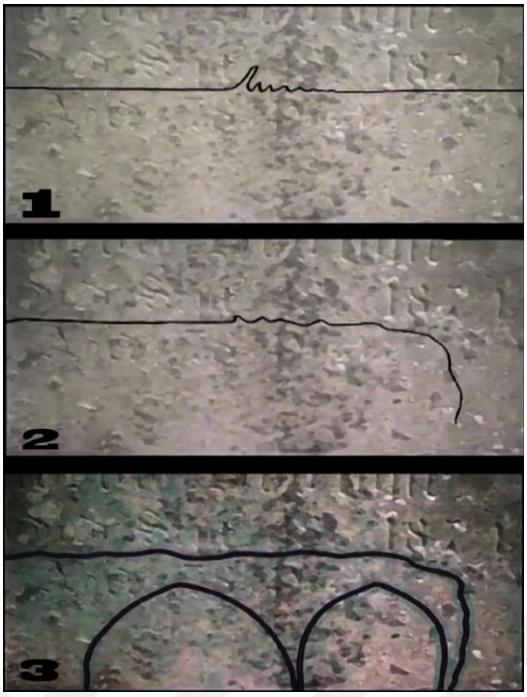
> "Bu ayrıca Disney'in yaratımlarındaki inanılmaz elastik çizgi oyunlarıdır. Etkilenildiğinde boyun uzar, panik ile koşulduğunda bacaklar esner, korkulduğunda sadece karakter titremez, beraberinde karakterin dış hatlarını oluşturan çizgiler de zikzaklı şekilde titrer. Bu ilginç bir fenomendir. Çünkü, çizgi bağımsız bir element halini alır" (Eisentein,1985'den aktaran Bulgakowa, 2010, s. 124).

Oksana Bulgakowa'ya göre Eisenstein'ın Disney üzerindeki yazılarını etkileyen en büyük etken "dengesiz denge"dir. Çizginin devamlı hareketi, esnemeler ve genişlemelerin forma kattığı plazmatik potansiyeldir (Bulgakowa, 2010, s. 116).

Paul Wells'e göre animasyon edebi yazınların aktarılmasında, özgür dile sahip olmasından ötürü, liveaction sinemaya oranla daha yüksek bir uyarlama potansiyeline sahiptir. Animasyon ortamı animatörün edebi kaynağı, hayalindekine en yakın biçimde aktarabilmesine olanak sunar. Formun sabit olmayan yapısı ve bu bağlamdaki stratejik hareketlendirilmeleri ile fantastik, doğaüstü ve büyüsel ortamların yaratımı için idealdir (Paul Wells, 2005, s. 303).

Disney animatörlerinden Frank Thomas ve Ollie Jonston'ın yazdığı "*Illusion of Life*" (1981) isimli kitapta oluşturdukları 12 temel prensipten ikisinin plasmatik yapının kullanımı üzerine temel oluşturduğu söylenebilir. Prensiplerden biri olan "esneme ve sıkışma", hareket enerjisinin aktarımı ve vurgulanması üzerine yoğunlaşır. Hareket ettirilen karakter veya nesnenin formunun, oluşturulacak hareketin kuvvetine orantılı olarak ezilme ve esneme gibi yapısal bozukluklara uğratılmasına dayanır. Diğer bir prensip "abartma" ise duygusal halin veya kullanılan pozun vurguyu arttırmak için abartılmasına dayanır. Abartma durumu, pozun gerçek hayatta karşılığını bulan yansımasının abartılmasından da öte, forma da uygulanan bükülmeler, büyütüp küçültmeler ve bozulmalarla da kuvvetlendirilir.

Paul Wells, Suzie Hanna ve Hayley Winter'in uyarlama filmi "The Lines" da plasmatik potansiyele tipografik yazıların çizgilere dönüşümü ve çizgilerin eğilip bükülerek tren köprüsü formu alması ve sonunda mezar taşlarına dönüşümünü örnek gösterir (Wells, 2006, s.90). Bu sahnelerde, şiirde gerçekleşen kelime oyunları ve çok anlamlılıklarla paralel görüntüler oluşturulmasından daha önemlisi formların tanımlı yapılarının reddedilerek farklı form ve anlamlara dönüştürülmesidir. Bu durum animasyonun plazmatik potansiyelini her anlamıyla taşımaktadır.



Şekil 1.20. *"The Lines" (2001) filminden bir sahne.*
Kaynak: *07.08.2016 tarihinde https://vimeo.com/51361204 sitesinden alınmıştır.*

Ricahard Williams'ın "*A Christmas Carol*" (1971) isimli filminde de Viktoryen Londra görüntülerinin 'Illustrated London News've Tenniel'in karikatür çizimlerine atıfta bulunulması ve doğaüstü görüntülerin çeşitli dönüşümler ile yansıtılmasında plazmatik potansiyeli işaret eder (Wells, 2006, s. 91). Scrooge'un yeni yıl hayaleti ile karşılaştığı sahnelerde çeşitli dönüşümler ve yapılarda bilinçli olarak değişim ve bazen bozulmalar kullanılmıştır. Bu bozulmalar ile hayaletin ve Scrooge'un gerçeklikle bağının soyutluğu animasyon ortamının özellikleri ile vurgulanmıştır.



Şekil 1.21. *"A Christmas Carol" (1971) filminden plazmatik potansiyelin kullanımına dair örnek.*
Kaynak: *15.08.2016 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=ZTzyC9CZuOA sitesinden alınmıştır.*

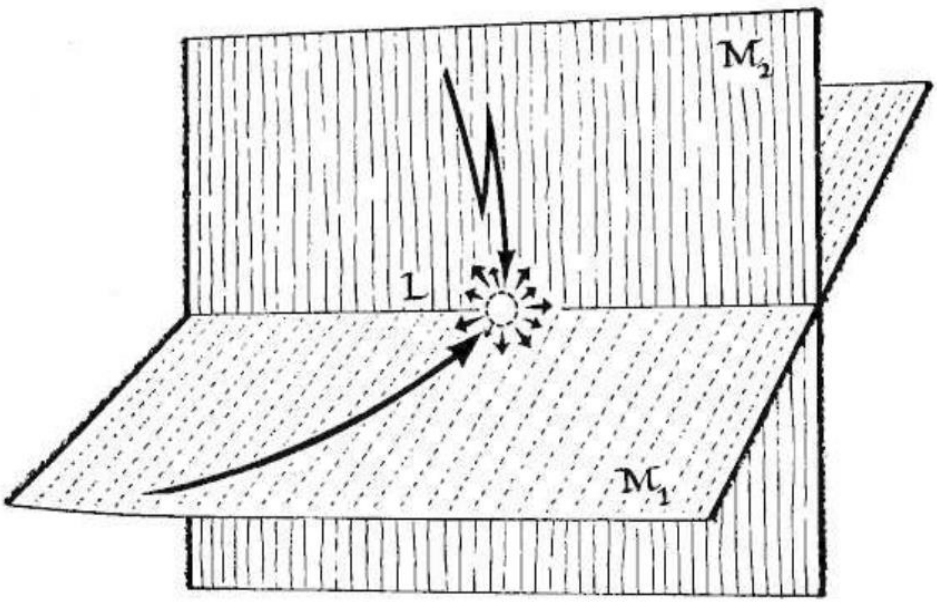
Özellikle Disney'in oluşturduğu animasyon geleneğinde karşılaştığımız yapısal bozulmalar ve esnemeler ile animasyon ortamının getirdiği özgün aktarım dilinin, edebi kaynakların animatörlerce yorumlanarak harekete uyarlanmasında sınırsız olasılıklar sunduğu söylenebilir. Bu noktada uyarlama sürecinde bu yapının farkındalığında tasarımların oluşturulması prensip olarak kabul edilebilir.

1.1.4.2. "Ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların (seriocomic)" içindeki çatışma ve gerilimleri açıkça ifade etmek.

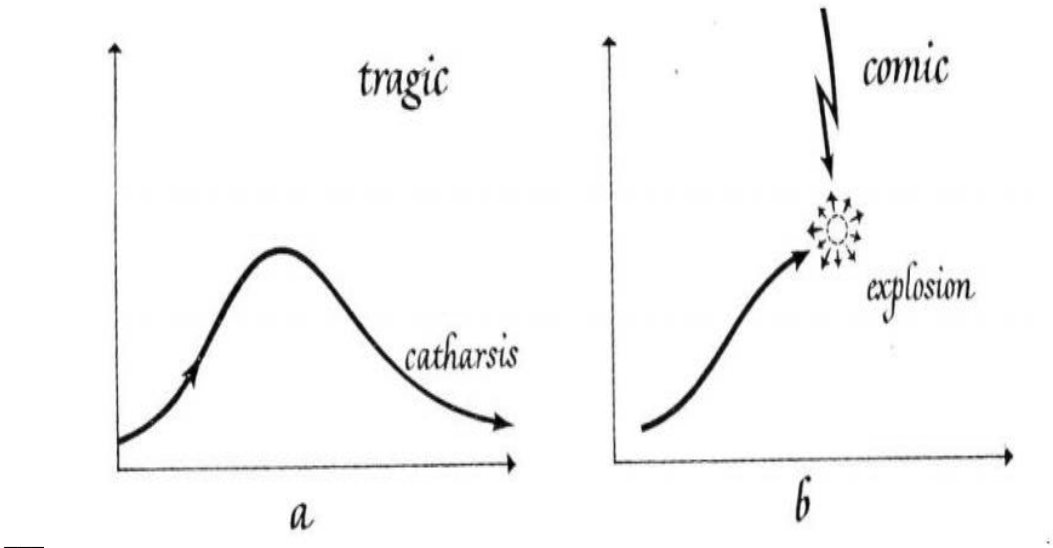
> Arthur Koestler'in "sıradanlık (bathos)"tan "duygulandırma yeteneği (pathos)"ne geçişi anlatan kavramı, bir ifadenin "üslubunun bir konuyu ciddi ya da eğlenceli ya da her ikisini birden anlatacak şekilde yeniden yorumlanması"dır. Burada sözcüklerin, genellikle eş zamanlı olarak, doğrudan anlamları ile soyut olan arasındaki gerilimi ele alınır (Wells, 2007, s. 203).

Arthur Koestler "*Yaratma Eylemi*" adlı kitabında mizahta, bilimde ve sanatta yaratıcılığın benzeşen ve ayrılan yönlerini ele alan genel bir yaratıcılık teorisi oluşturmayı denemiştir. Bu süreçte yaratım eyleminin özünü "durumu veya fikri, içlerinde tutarlı ancak sıradan bir uyumsuzluğa sahip iki ayrı kaynak çerçevesinde algılamak " olarak tanımlar. Bu noktada "belirli kurallar bağlamında oluşan eylem döngüleri" olarak tanımladığı "düşünce matrisleri" ve "Bisociation" kavramlarını ileri sürer.

Şekil 1.22.'deki tablo ile yaratım sürecine dair, birbirinden bağımsız iki düşünce matrisinin (M1, M2) kesiştiği nokta (L) iki fikrin birleşmesini değil "Bisociation" anını temsil eder. Koestler bu tanımı, tek düzlemde gerçekleşen rutin düşünce biçimi ile yaratma sürecinin, birden çok düzlemde gerçekleşen düşünce yapısı arasındaki farkı tanımlamak için oluşturduğunu öne sürmüştür. Bir başka deyişle gündelik hayatta düşüncelerin tek bir düzlemde ilerlediğini, yaratma eylemi içerisinde ise düşünce yapısının katmanlanarak farklı düzlemlere ve doğrultulara konumlandığını dile getirir. Bu bağlamda mizahın oluşumu da bu katmanların benzer gerilim noktalarında gerçekleşmektedir. Koestler'e göre kahkaha anı özellikle ısrarcı, saldırgan, korumacı duyguların dâhil olduğu iki matrisin çarpışma anında gerçekleşir.



Şekil 1.22. *" Düşünce Matriksleri" ve "Bisociation".*
Kaynak: *Koestler, 1964, s. 35*



Şekil 1.23. *(a)Sanatsal ve (b)Mizah Yaratımı.*
Kaynak: *Koestler, 1964, s. 34*

Paul Wells bu yaklaşımı tekrar ele alarak uyarlamanın bu tansiyon anlarının iyi okunarak soyut ve doğrudan etkileşimlerin, tüm düzlemlerinde ele alınmasının, uyarlamada eşsiz enstrümanlara sahip animasyon ortamında kullanımına dikkat çekmektedir (Wells, 2006, s. 90).



Şekil 1.24. *"The Lines" filminden bir sahne.*
Kaynak: *07.08.2016 tarihinde https://vimeo.com/51361204 sitesinden alınmıştır.*

Paul Wells, "*The Lines*" filminde şairin fiziksel ve duygusal durumunun trenin taşra içerisinde yol alırken resmedilen karelerde yakalandığını söyler. Sairin içinde bulunduğu çok katmanlı düşünce yapsını ve yaratıcılık eylemini gerçekleşme biçimini "*Yaratıcı eylem, duygusal tecrübe portre edilirken, duygusal tecrübenin yakalanılıp aktarılmasındadır*." sözleri ile açıklar (Wells, 2006, s. 90). Filmin tren raylarının takip edildiği sahnede, ortamda yaratılan bozulmalar, tipografik akışlar ve kullanılan renkler şairin şiiri yazarken taşıdığı ruh halini yansıtmakta ayrıca şiirin kelimelerinin görsel olarak kullanılması ile anlam ve ifade kesişmeleri yaratılmaktadır.

Gerek yaratıcı eylem, gerekse komik unsurunda olduğu gibi çok katmanlı düşünce yapısının analiz edilerek, animasyon ortamında uygun kesişmelerin yansıtılması, uyarlamanın yapısında önemli bir rol oynar. Animasyonun özgür form ve tekniklere bağlı yapısı, duygu ve düşüncenin kesişme noktalarını ifade edilmesi için kuvvetli bir potansiyele sahiptir.

1.1.4.3. Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak

> Burada E.M. Forster'ın "Micky ve Minnie" isimli eleştirisi ile Virgina Woolf'un Dostoyevski eleştirileri kullanılarak oluşturulan bu formülasyonda bilinç akışı yöntemi tanımında olduğu gibi temel alınmıştır. Özetlenecek olursa animasyon özellikle hayali durumların, düşünce süreçlerinin, hatıraların, fantezilerin ve duygusal yaşantının resmedilmesi için biçilmiş kaftandır (Wells, 2007, s. 203).

Bilinç akışı yöntemi ilk olarak 1890 yılında psikolog William James tarafından kullanılmıştır. William James kavramı "*bilinç kendi içinde parçalı olduğu farkındalığında değildir...eklemlenmiş de değildir, akar. Irmak veya akıntı metaforları, bilinci tanımlayan en doğal terimlerdir*" sözleri ile tanımlar[6].Psikolojik/psikanalitik eserlerde kullanılan bu yöntem bireyin saklı yönlerini belirtmekte kullanılır. Bu kavram modern edebiyat içinde de Virginia Woolf, James Joyce ve William Faulkner gibi yazarlar tarafından metot olarak kullanılmaya başlanmıştır. Edebi eserlerde bir anlatı yöntemi olarak karakterin düşünme eylemleri olduğu gibi anlatılmaya çalışılır. *"Modern akım bilinçle olduğu kadar bilinçaltıyla da ilgilenmektedir. Böylelikle psikolojik romanlar önem kazanmış ve roman yazarları "bilinç akışı" denilen gelişmiş bir tekniği kullanmaya başlamışlardır"* (Odacı, 2009'dan akataran Karabulut, 2012, s.1377) .

E.M. Forster "Mickey ve Minnie" (1934) başlıklı makalesinde Minnie karakterini ele aldığı bölümde bir anlamda feminist bir yaklaşım ile karakterin varlığını içselliği noktasında ele alır. Karakterin Mickey'nin olma ve olmama durumlarında öyküde yer edişini sorgular. Bunu Minnie'nin düşüncelerine girmeye çalışarak, sorularını, endişelerini dile getirmeye çalışarak ifade etmeye çalışır. *"Minnie tek başınayken, gösterişsiz bir manzaranın ortasında hizmetçisiz, ufak mobilyalı, küçük evinde, kendini küçük işleri ile meşgul ederken, özgürlük imkânlarına sahip gözükmekte, ta ki Mickey gelene kadar. Öyle ki Mickey onun Rajah'ı, güneşidir. Onsuz Minnie'nin karakteri ışıldamaz. O geldiğinde Minnie etkileyicidir, basitleşir, tutkuludur, cesurdur, güçlüdür, albeni kazanır öyle ki şuhluğunu gizlemez."* (E.M. Forster, Mickey and Minnie, 1934) Bu noktada karakterin varoluş durumunun soyutluğu soru işaretleri taşımaya başlar.

Paul Wells, Suzie Hanna ve Hayley Winter'in "*The Lines*" uyarlama filminin içselliğini bilinç akışı yönteminde akan anlatısının içerdiği hatıra, derin düşünceler ve hiçlik de tanımlar (Wells, 2006, s. 90).Film, duraksamadan şairin ruh halini barındıran

[6] 15.02.2016 tarihinde http://study.com/academy/lesson/stream-of-consciousness-in-literature-definition-examples-quiz.html sitesinden alınmıştır.

görüntü ve imgeler üreterek şairini üzüntü, öfke ve gerilimini belki de en doğru hali ile yansıttığını söyleyebiliriz. Richard Williams'ın "*A Christmas Carol*" isimli filminde de içselliği şu şekilde örneklendirir;

> Eserin "iç mantığı", sıklıkla Williams'ın, özellikle madenci, deniz feneri gözcüsü ve denizciler "God Rest Ye Merry Gentlemen" isimli şarkıyı söylerken, zorluklar karşısında insanın cesaretini betimlerken ki gösterdiği coşku ile yer değiştiren, Scrooge'un ölümünün, gereksiz hırsının, aç gözlülüğünün ve kaybetme hissinin yansıtıldığı depresif animasyon kareleri ve yabancılaşması ile bağlamlanmıştır (Wells, 2006, s. 92).

Filmin genelinde Scrooge'un yaşamı boyu bencil, fesat ve cimri yönleri aktarılmıştır. Bütün zenginliğinin ve ihtişamının içinde yalnızlığı kendisine yansıtılırken, çevresindeki karakterlerin yokluklar ve zorluklar içinde sahip oldukları azim ve mutluluk da kuvvetli bir biçimde işlenmiştir. Bu tanımlamalar sürecinde Scrooge, diğer karakterler ve ortam arasındaki zıtlıklar karakterlerin ve yazarın içsel konumlanışını vurgular. Örneğin, Şekil 1.24'de gösterilen sahnede, maden ocağındaki iki karakter daha aydınlık ve eğlenceli bir ortamda gösterilirken, ardından gelen denizci karanlık fırtınanın ortasında azimle ilerlerken resmedilir. Oysa film boyunca Scrooge kolay yaşamı içinde mutsuzluk ve karamsarlık içindedir. Bu sahnelerle Scrooge'un ruh hali ile karakterler ve sahne tasarımında zıtlıklar oluşturularak Scrooge'un içsel yapısı vurgulanmıştır.



Şekil 1.25. *"A Christmas Carol" filminden içsellik/dışsallık örneği.*
Kaynak: *15.08.2016 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=ZTzyC9CZuOA sitesinden alınmıştır.*

Edebi kaynaktan uyarlanan karakterlerin zihinsel yapıları, uyarlayan animatör için önemli bir konu haline gelmektedir. Aynı zamanda bir oyuncu olarak ele alabileceğimiz animatör, karakterlerin iç dünyalarına da hakim olmak durumundadır. Karakterlerin iç

dünyalarına ait aktarımlar oluşturulurken de sahneye taşınan içsel yapının, renk ve kullanılan görsel tarz ile vurgulanması gerekmektedir. Bu aktarımların yapılması sürecinde içsel metinlerin, kaynakta barınmasa bile okunabilmesi önem arz eder.

1.1.4.4. "Belirsizliği" bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak

> Bu maddede William Empson'ın dil olarak İngilizce hakkında söyledikleri temel alınmaktadır. Empson, İngilizcenin derin belirsizlikler içerdiğini ileri sürmüştür ve bunu şu sözlerle dile getirmiştir: "*İngilizcede edatlar... pek çok fiil ile pek çok kombinasyonda kullanılmasına rağmen, yapısal anlamın farklı düzlemlerde sahip olduğu kadar anlam çeşitliliğine sahip değillerdir.*" Animasyon, bu noktada da belirsizliğin ve metinde yer alan potansiyel anlamların zenginleştirilmesi için duygu tezatlıklarının kullanılması açısından en uygun araçtır. Çünkü söz konusu olasılıkları görsellerle yoğunlaştırabileceği gibi minimize de edebilir (Wells, 2007, s. 203).

Dillerin gelişimi sürecinde aynı kelimeler başka kavramların anlatımında da kullanılmaya başlanmış ve çok anlamlılık dediğimiz dil olayı meydana gelmiştir. Bu anlamlar sözcükler edebi eserlerde kelime ile sınırlı kalmayıp, cümle veya ifadenin bir bütünü olarak pek çok boyutta gerçekleşebilir. Paul Wells'in bu prensibi oluştururken alıntı yaptığı "*Belirsizliğin Yedi Çeşidi*" adlı kitapta yine William Empson *"insanlar bu şair yaşın ilerledikçe sana daha çok şey ifade edecek diyerek; daha çok bilgi edindikçe ve bunları özümsedikçe, dilin inceliklerini anlamakta tecrübelendikçe, şiiri okurken belki de daha fazla evinde hissedeceksin veya daha fazla hayal edebilecek veya daha fazla tecrübe çıkartabileceksin demek isterler."* sözlerini dile getirir (Empson, 1949, s. 3). Bu noktada dillerin gelişiminin, insanın bireysel ve toplumsal gelişimi ile paralellik gösterdiği varsayılabilir. Tecrübe ve bilgiyle bağlamlanan olay ve tanımlar farklı düzlemlerde çağrışımlar ve anlamlar oluşturabilmektedir.

Paul Wells "*Edebi Teori, Animasyon ve "Öznel Karşılık*"" isimli yazısında, Empson'un "Yapısal Anlam" tanımını vurgulayarak, dilde anlatının bir bütün olarak taşıdığı anlamların bir düzlemden ziyade katmanlar halinde üç boyutlu bir evrende incelenmesinin, doğrudan animasyon ile ilgili olduğunu öne sürer. Animasyonun/animatörün ele aldığı konuyu ortamın elverdiği katmanlı anlatı enstrümanları ile belirsizlik veya belki de başka bir deyiş ile çok anlamlılığı aktarma noktasında uyumluluğunu dile getirir. Ayrıca yine Empson'un "belirsizlik" durumunu pekiştiren, ses vurgularını ve yansıma sesleri kapsayan "ses sembolü" tanımının da animasyonun ses/görüntü ortamıyla örtüştüğünü öne sürer (Wells, 2006, s. 86). Paul

Wells iki film üzerinde yaptığı incelemede "belirsizlik" kavramını animasyon üzerinde örneklendirir. Suzie Hanna ve Hayley Winter'ın, Andrew Morton'ın "*The Lines*" isimli şiirinden uyarladıkları aynı isimli animasyon film üzerine incelemesinde filmin hayal, duygu ve bilinirlik noktasında oluşturduğu belirsizliği vurgular. Ayrıca, şairin, ses ve yazı akışlarındaki dönüşümler ile filmdeki edebi ve psikosomatik[7] varlığının soyutluğunu ele alır. Filmde şairin varlığı sesindeki bozulmalar, yükselip alçalmalar ve bu ses değişimlerinin hem görselleştirilen metinler, hem de soyut formlar ile bağlanmasıyla karakter üzerinde belirsizlik durumu oluşturulmuştur.

Charles Dicken's uyarlaması olan Richard Williams'ın "*Christmas Carol*" adlı eserindeki "belirsizlik" durumunu ise Scrooge karakterinin yılbaşı hayaleti tarafından diğer boyutlara taşınma sürecinde zamanın tanımlanamaz bir konuma gelmesi üzerinden örneklendirir (Wells, 2006, s. 91). Ayrıca Scrooge'un, hayalet ile gerçekleşen diyalog ve etkileşimlerinin kendi zihninde mi gerçekleştiği ya da gerçekten mi olduğu sorusu "belirsizlik" durumuna örnek olarak gösterilmiştir.

Paul Wells, animasyonun taşıdığı, formları farklı tanımlayabilme özelliğinin edebi metnin oluşturduğu belirsizlikleri veya bir başka deyişle taşıdığı çok anlamlılıkları aktarmakta önemli birer estetik potansiyel sunduğunu öne sürmektedir.

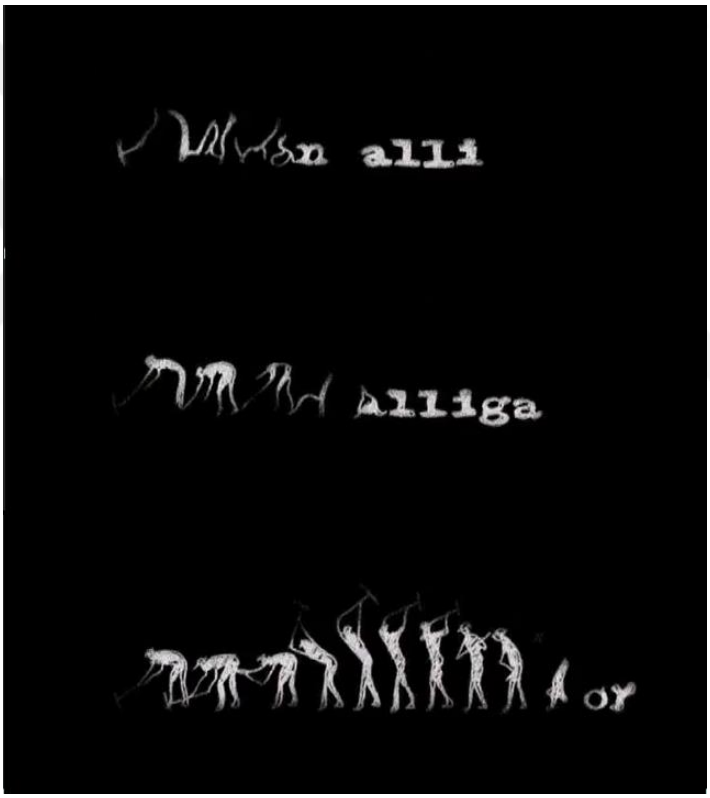
1.1.4.5. "İdeografik mantığı" uyarlamak

> Bazı animasyonlarda yazı doğrudan hareketlendirilse de, Apollinaire'in görüşü işin ruhunda konumlanır "Psikolojik bakımdan, edebiyatın aksi bir biçimde, yansıtılan görüntüde kullanılan yazının biçimsiz kurgulanması önem taşımaz, parçalar halindeki kelimelerin aralarındaki bağ dilbilgisi ile değil ideografik mantık içindedir. Nihayetinde tutarsız bir yerleştirme biçimi değildir, aksine mekânsal bir eğilim barındırır.". Kritik bir biçimde, hareketlendirilen yazı, sıklıkla içinde animasyonun dünyasını yansıtan bir mantık oluşturur ve edebi yazıdan uyarlanan mekânsal bir eğilime sahiptir. Dolayısıyla doğal bir biçimde kendi kendini yansıtan bir üst kurmacadır. Animasyon oluşturulurken önemli olan birincil kriter görsel (ideogram), ve bunun için de edebi kaynağın metinsel detaylarının özünün yakalanmasıdır (Wells, 2007, s. 203).

Paul Wells, üzerinde daha çok araştırma yapılması gerekliliğini vurguladığı bu maddede, estetik önceliğin önde tutulduğu animasyonun, aynı zamanda edebi yazının belirsizlik ve çok katmanlılık gibi özelliklerini de özgürleştirerek barındırabildiğini öne sürer. Esther Leslie'ye göre "*Kısa animasyonlarda, ideogram, kelime-resim, espriler*

[7] psikosomatik kavramının sözlük karşılığı psikolojik temelli olan şeklindedir.

kadar öykü akışın destekler." (Leslie, 2005, s. 23). Animasyon, ideografik mantık ile metinin barındırdığı çok boyutlu tanımların belirlenerek, benzer biçimde animasyonda görüntü ve ses enstrümanları ile çoğul anlamdaki bir yapıya dönüştürülmesine olanak sunar. Örneğin Şekil 1.25'de tipografik olarak yazılan "alligator" kelimesi animasyonun sunduğu estetik potansiyel ile toprak kazan insan figürlerine dönüşmekte; böylece kelime günlük kullanımından çıkartılarak görüntünün oluşturduğu anlamla annesinin ölümüne ve gömülmesine gönderme yapan estetik bir anlama kavuşmaktadır. Böylece şiirde geçen "Bir zincir, bir insan timsahı. Kürekler yaz ortasının güneşinde tınlıyor…" mısralarındaki anlam estetik olarak görüntüye taşınmıştır.



Şekil 1.26. *"The Lines" filminden bir sahne.*
Kaynak: *07.08.2016 tarihinde http://www.hdfilmsitesi.com/sinir-the-line-filmi-izle-turkce-dublaj.html sitesinden alınmıştır.*

Wells, Suzie Hanna ve Hayley Williams'ın uyarlama filmi "*The Lines*" için şunları söyler;

> ...Animasyon betimlemeleri ontolojik dengini insan duygu ve ifadelerinde bulmuştur. Neredeyse elle tutulacak şiirin bir parçası, acının kesikliklerini, özgürce parçalanmış, bazen düzensiz formlar ile resmedilmiştir. Aynı zamanda şiirin kapsayıcı yapısı ve amacı

> üzerinden şiirin doğrusal "iç mantığı"nı korumuştur. Bu hâlihazırda tipografik yazının ideografik mantığına uymaktadır(Wells, 2006, s. 90).

Başka bir deyişle, tipografik veya grafiksel öğeler film içinde, gündelik tanımlarından daha çok, filmin taşıdığı estetik yapı ile uyumu üzerinden anlam kazanmaktadır. Film süresince şairin ruh hali renk, ışık, ses, dağılan ve bozulan çizgiler ve görselleştirilen kelime veya cümleler bir bütün olarak akmaktadır. Özellikle dış ses ve tipografik görselleştirmeleri eşzamanlı olarak, aynı hissiyatı oluşturan seviye ve titreşimlerde aktarılmıştır. Görselleşen metnin, filmin genel yapısıyla kaynaşmasının da ötesinde anlama katılması, filmin iç mantığının aktarımında önemli bir rol oynamıştır.Bu noktada, edebi metinlerde aktarımı gerçekleşen soyutlamaların benzer bir anlatım zenginliği (veya sadeliği de denebilir) ile görüntüye aktarılması animasyonda önemli bir yer tutmaktadır. Gerek ses, gerek metin görselleştirmelerinin bu yapı ile uyum sağlaması, filmin yapı ve anlam bütünlüğünün korunmasında önemli bir yere sahiptir.

1.1.4.6. Estetik bir çıktı olarak "kendi kendini temsil eden" bir bakış açısı yaratmak

> Animasyonun "kendi kendini yansıtması", esasında Donald Crafton'ın "kendi kendini temsil eden" kavramıyla ilintilidir. Burada animatör animasyon filmi ile kendi kendini temsil eder. T.S. Elliot'un "nesnel karşıtlık" kavramını kendi sözleri ile şu şekilde açıklayabiliriz: "İfadenin sanatsal bir forma dönüşmesi için "nesnel bir karşılığa" ihtiyaç duyulur. Başka bir deyişle bir dizi nesne, bir durum, bir olaylar serisi birtakım duyguları temsil eder ve duyusal tecrübeleri tetikleyen dışsal gerçeklikler resme eklendiğinde insanların duyguları hemen uyanır.". Animatörün uyarlama sürecindeki varlığı, duygulara "karşılık gelen" malzemeleri ve yazılı kaynakları etkin bir şekilde "öznelleştirmek"dir. Animatör "metamorfozun" en açık ve güncel temsilcisidir (Wells, 2007, s. 204).

Kendini temsil etme durumunu Donald Krafton, film üreticisinin kendini bir şekilde filme aktarması olarak tanımlar ve bunun doğrudan veya dolaylı biçimde gerçekleşebileceğinden bahseder. Bu durumu küstahça bulsa da film literatüründeki bu eğilimin aynı zamanda animatörün yaptığı işin farkındalığının da göstergesi olduğunu öne sürer. Wells, "*The Lines*" filmi için bu durumu şu cümlelerle anlatır:

> ...Sonuç olarak Hanna ve Williams; şair satır satır ('line by line') annesinin ölümünü yalnız köylere, kırmızı çatılı çiftliklere, savunmasız kadın ve ürkek erkeklere ulaştırırken, filme aktarımda empati kuran ve tanımlayıcı uyarlamaları ile kendi kendini tanımlayan duruş göstermişlerdir. Kelime ve görüntünün sentezi bir bütündür, bu bütünlük hem şairin hem de

> animatörün yaratıcı girişimi için geçerlidir. Bu durum anlamıyla dinleyici, seyirci ve katılımcıya da yansımaktadır (Wells, 2006, s. 91).

Örneğin, filmin ismi olan "The Lines"dan yola çıkarak filmin görsellerini çizgiler üzerinden hazırlamışlardır. Görseller şiirin anlamı çerçevesinde dönüşen çizgiler ve çizgisel hareketlerden oluşmuştur. "*The Lines*" filminde, Hanna ve Williams uyarlama sürecinde, şair Motion'un içselliğini yakalayarak, filme kendi yaklaşım ve görülerini yansıtmışlardır. Paul Wells, T.S. Elliot'un edebi metinler için öne sürdüğü "nesnel karşıtlık" kavramının animasyon sinemasında kendini temsil etme noktasında "öznel karşıtlık" olarak nitelendirmektedir. Formülasyonun bu maddesine göre, animatörlerin metni filme uyarlayama noktasında, metni içselleştirmesi ve doğru yorumlaması önemlidir. Yine de bu çıkarım ve yorumlar animatörün subjektif yaklaşımları ile biçimlenir. Bu noktada animasyon dış etkenlerin değil birebir animatörün bireysel yorum ve katkıları ile biçimlenebilecektir.

1.2. Amaç

Bu araştırmada sinema ve animasyon sinemada edebiyat uyarlamaları ayrıntılı olarak incelenerek; Paul Wells'in animasyon filmlerde literatür uyarlamaları için geliştirdiği altı maddelik "Öznel Karşıtlık" formülasyonu temel alınarak, Türk Edebiyatından Nazım Hikmet Ran'ın bir kısa masalının üç boyutlu bilgisayar animasyon tekniğiyle animasyon filme uyarlanması amaçlanmıştır.

Bu araştırma doğrultusunda şu sorulara yanıt aranacaktır;

- Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" yaklaşımına göre, animasyon filmlerde uyarlama nasıl formüle edilir? Maddeleri nelerdir?
- Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" formülasyonu ile Nazım Hikmet Ran'ın "Kocakarıyla Tilki" masalı bir animasyon filme nasıl uyarlanır?
- Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" formülasyonu bir animasyon uyarlama film üretiminde yöntem olarak kullanılabilir mi?

1.3. Önem

Edebiyat eserlerinden uyarlanan filmler yıllardır hem başarılı olmakta, hem de edebiyat eserinin popülerleşmesine katkıda sağlamaktadır. Dolayısıyla uyarlama filmler hem kaynak metinler hem de kendileri için fayda yaratma potansiyeline sahiptir. Türkiye'de, yerel anlamda başarılı kabul edebileceğimiz pek çok uyarlama uzun metraj

live-action film ve dizi film üretilmektedir. Ancak animasyon sinemasında uygulama alanında başarılı örneklere rastlamak pek mümkün değildir. Bu noktada özellikle yerli edebiyat eserlerinin animasyon filmlere kaynaklık etmesi ve edebiyat uyarlamaları ile Türkiye'de çizgi film senaryolarının ve uygulamalarının zenginleşmesi adına böyle bir çalışmanın faydalı olabileceği düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

Bu araştırmada şu varsayımlar esas alınmıştır;

1. Edebiyat eserleri, sinema tarihi boyunca live-action ve animasyon filmler için senaryo anlamında kaynak olmuştur.
2. Paul Wells'in "öznel karşıtlık" formülasyonu edebiyat eserlerinin animasyon sinemaya uyarlanması aşamasında kılavuz oluşturabilir.
3. Nazım Hikmet Ran'ın "Kocakarıyla Tilki" masalı animasyon film uyarlaması için uygun bir metindir.
4. Bu çalışmada başvurulan yazılı ve görsel kaynaklar geçerli ve güvenilirdir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışmayı oluşturan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir;

- Uyarlama, Nazım Hikmet Ran'ın "Kocakarıyla Tilki" masalı ile sınırlıdır.
- Uyarlama animasyon film için hedef kitle 3-8 yaş grubundaki çocuklar olarak belirlenmiştir.
- Animasyon üretimi üç boyutlu bilgisayar animasyon tekniği ile gerçekleştirilecektir.

1.6. Tanımlar

Animatör: Canlandırıcı (Türk Dil Kurumu, 2016).

Anime: Japon çizgi romanı mangaların televizyon, sinema vb. için filmleştirilmiş biçimi (Türk Dil Kurumu, 2016).

Anlatı: Roman, hikâye, masal vb. edebî türlerde bir olay dizisini anlatma biçimi, hikâyeleme, hikâye etme, tahkiye (Türk Dil Kurumu, 2016).

Masal: Genellikle halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü gelenekte yaşayan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, dev, peri vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebî tür(Türk Dil Kurumu, 2016).

Uyarlama: Genel anlamda uyarlama, bir sanat dalı içinde, o sanatın biçim ve içeriğiyle yaratılmış bir eseri, bir başka sanatın malzemeleriyle farklı formlara sokma (Cansız, 2011, s. 39).

Karakter: Bir eserde duygu, tutku ve düşünce yönlerinden ele alınan kimse(Türk Dil Kurumu, 2016).

Mekân: Filmde olayın geçtiği yer.

Thumbnail: Animasyonda, sahnenin küçük karelere çizilerek dökümünü oluşturulması.

Pose to pose: 12 Temel animasyon prensibinden; karakter animasyonu yapılırken önce hareketi tanımlayan uç pozların belirlenmesi ve arada kalan karelerin sonradan düzenlenmesi (Johnston ve Thomas, 1981, s. 56).

Rig: Bilgisayar ortamında 3 Boyutlu modellerin, animasyon yapılabilir duruma getrilmesi.

Render: 3 Boyutlu animasyon üretiminde, sahnenin doku ve ışık hesaplarının sonlandırılarak çıktı alınması.

Previz: 3 Boyutlu animasyon üretiminde sahnelerin animasyon aşamasına geçilmeden önce dış hatlarıyla oluşturulması

Live-action: Sinamatografisinde animasyon barındırmayan film.

2. YÖNTEM

Bu çalışma iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde tarama modeline dayalı bir çalışma gerçekleştirilmiştir. *"Tarama modeli geçmişte ya da halen varolan bir durumu varolduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır" (*Karasar, 1998, s.80). Bu bölümde sinema ve animasyonda edebiyat uyarlamaları üzerine yazılı ve görsel literatür taraması gerçekleştirildikten sonra Paul Wells'in geliştirdiği "Öznel Karşıtlık" formülasyonu ayrıntılı olarak incelenmiş ve "Öznel Karşıtlık" formülasyonunu oluşturan altı madde ayrı başlıklar altında ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde, Nazım Hikmet Ran'ın "Kocakarıyla Tilki" masalı, birinci aşamada araştırılan "Öznel Karşıtlık" formülasyonu doğrultusunda 3 Boyutlu

animasyon tekniği uygulanarak, uyarlama bir animasyon filme dönüştürülmüştür. Bu süreçte izlenen aşamalar sırasıyla şunlardır:

1. "Öznel Karşıtlık" formülasyonunun maddelerinin takip edilerek masal metninin animasyon senaryosuna dönüştürülmesi
2. Senaryoya göre filmin "thumbnail"[8]larının oluşturulması
3. "Thumbnail"ların kullanılarak animatiğin oluşturulması
4. Görsel tarz için deneme sahnelerin oluşturulması
5. Karakterlerin tasarlanıp modellenmesi
6. Mekânların, eşya ve araçların modellenmesi
7. "Rig"[9] işlemlerinin uygulanması
8. "Previz"[10] oluşturulması
9. Previz üzerinden "dış ses"in ses kaydının alınması
10. Animasyon uygulamaları
11. Sahnelerin "render"[11] işlemleri
12. Kurgu ve renk düzenlemeleri

Tüm bu süreç sonunda 4 dakika 28 saniye süren bir animasyon film üretilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" Formülasyonu ve "Kocakarı İle Tilki" Masalının Animasyon Filme Uyarlanması

Uygulama filmi olarak yapılan "Kocakarı ile Tilki", Nazım Hikmet Ran'ın, masallarının derlendiği "*Sevdalı Bulut*" (2005) isimli kitapta yer alan, "Kocakarıyla Tilki" masalından uyarlanmıştır. Çocuklara yönelik masallardan oluşan kitap ilk defa halkbilimci Pertev Naili Boratav'ın öğrencileri tarafından derlenmiş ve ilk kez 1955'te Fransa'da "Contes Turcs" başlığıyla yayımlanmıştır.

Uygulamada uyarlamak için, Nazım Hikmet'in "Kocakarıyla Tilki" masalının seçilmesindeki sebepler sırasıyla şunlardır;

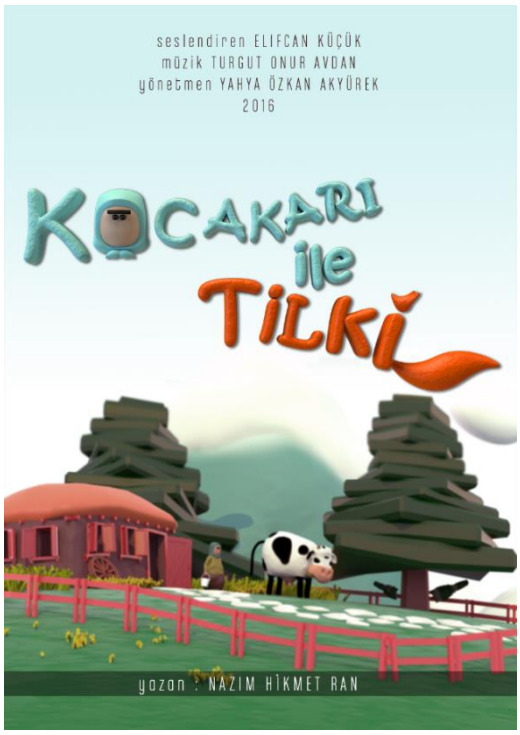
- Nazım Hikmet Ran'ın Türk edebiyat tarihinde tuttuğu önemli yer.
- Masalın barındırdığı komik unsurlar.

[8] Thumbnail: Animasyonda, sahnenin küçük karelere çizilerek dökümünü oluşturulması.
[9] Rig: Bilgisayar ortamında 3 Boyutlu modellerin, animasyon yapılabilir duruma getrilmesi.
[10] Previz: 3 Boyutlu animasyon üretiminde sahnelerin animasyon aşamasına geçilmeden önce dış hatlarıyla oluşturulması
[11] Render: 3 Boyutlu animasyon üretiminde, sahnenin doku ve ışık hesaplarının sonlandırılarak çıktı alınması.

- Masalda var olan karakter zenginliği ve bu karakterlerin bazılarının taşıdığı soyut özellikler.

Hedef kitlesi çocuklar olan "Kocakarıyla Tilki" masalı gibi uyarlanan film de bu doğrultuda üretilmiştir. Filmin bu özelliği de ele alınarak, senaryolaştırma sürecinde, metne olabildiğince sadık kalınmaya çalışılmış, uyarlama türünün "Birebir Uyarlama" olması hedeflenmiştir. Buna rağmen küçük değişiklikler yapılmıştır. Masalın uyarlanma sürecinde özgün halinden farklılaşan anlatı değişiklikleri:

- Diyaloglar filmin süresinin uzayarak sıkıcılaşma tehlikesine karşı kısaltılmıştır. Özellikle masalda Tilki'nin durumunu anlatırken karakterlere kurduğu her seferinde tekrar edilen cümleler, dış ses ile değil görseller üzerinden aktarılmıştır.
- Masalda Kocakarı, Tilki'nin kuyruğunu keserek almaktadır. Ancak filmin hedef kitlesi çocuklar olarak belirlendiğinden bu sahnenin şiddet içerikli olacağı düşünülmüştür. Bu nedenle kuyruk, takıp çıkarılabilen bir parça gibi yansıtılmıştır.
- Masalın karakterlerinde tasarım tercihlerinden kaynaklanan sayısal değişiklikler yapılmıştır. Masalda bir koyun yer alırken filmde koyunlar kullanılmıştır, masalda birden fazla tavuk yer alıyorken filmde tek bir tavuk kullanılmıştır.



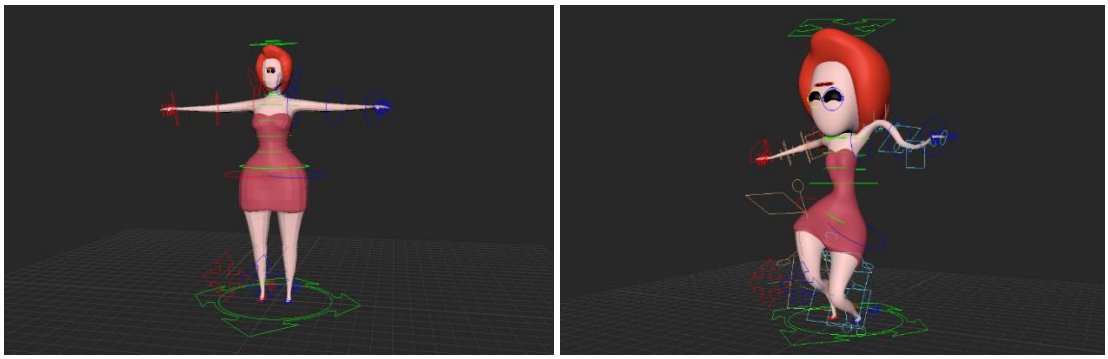
Şekil 3.1."*Kocakarı ile Tilki" Filminin Afişi.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Filmin senaryosu ve görsel tasarımları oluşturulurken Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" formülasyonu temel alınmıştır.

3.1.1. Uyarlamada "plazmatik potansiyeli" olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak

Paul Wells'e göre animasyon edebi yazınların aktarılmasında, özgür dile sahip olmasından ötürü, live-action sinemaya oranla daha yüksek bir uyarlama potansiyeline sahiptir. Animasyon ortamı animatörün edebi kaynağı, hayalindekine en yakın biçimde aktarabilmesine olanak sunar. Formun sabit olmayan yapısı ve bu bağlamdaki stratejik hareketlendirilmeleri ile fantastik, doğaüstü ve büyüsel ortamların yaratımı için idealdir.

Bu maddenin incelendiği başlık altında da dile getirildiği gibi bu kavramın kapsadığı esneme ve büzülme hareketleri aynı zamanda animasyonun 12 temel prensibinden birisidir. Esneme ve büzülme hareketleri animasyonda hem enerjinin aktarımını hem de duygusal dışavurumların kuvvetlenmesini sağlar. Özellikle canlı formlarında gündelik hayatta gerçekleşemeyen bu değişimler hareketin anlaşılmasını ve etkisini artırmaktadır. Üç boyutlu bilgisayar animasyonu tekniği kullanılarak üretilen filmde, *Rig* aşamasında her karakter bu hareketleri gerçekleştirebilecek şekilde tasarlanmıştır.



Şekil 3.2. *Kocakarı ile Tilki" filminde "Kadın Karakter" Riginin Pozlama Örneği.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Animasyon aşamasında esneme ve büzülmeler Tilki'nin atlama ve koşma hareketlerinde uygulanmıştır. Ancak bu değişimler izleyicinin fark edebileceği abartılarla gerçekleşmemiş, değişimler küçük seviyelerde tutularak hareketin akıcılığını korumak adına uygulanmıştır. Esneme ve büzülme hareketlerinin en belirgin biçimde

kullanıldığı karakterler inek, koyunlar, çayırı temsil eden yel değirmeni, tavuk ve kadınlardır. Ayrıca Tilki'nin çayırdan aldığı çimlere de esneme büzülme hareketleri eklenmiştir. Esneme ve büzülme hareketlerinin belirgin biçimde uygulandığı karakterlerde kullanılma amaçları şunlardır;

- İnekte, film boyunca yaptığı tek hareket olan geviş getirme hareketini daha etkili hale getirmek için kullanılmıştır.
- Koyunlarda, Tilki'den korktuklarını seyirciye aktarmak için kullanılmıştır. Ayrıca süngerimsi bir yapı katılmak istenen koyunların, Tilki ile alış-veriş sahnelerinde bu özelliklerinin vurgulanması için esneme ve büzülme hareketleri kullanılmıştır.
- Yel değirmeninde, Tilki'yi gördüğünde duyduğu şaşkınlığı aktarmak için kullanılmıştır. Sevinç ve dans hareketleri de esneme ve büzülme hareketlerine yüklenmiştir.
- Tavuk karakterinde, yumurtlama esnasında kullanılarak tavuğun yumurtlama hareketine abartı kazandırmak için kullanılmıştır.
- Kadınlarda ise bacaklara yay biçimi verilmesi ve stilize bir form yakalanması için kullanılmıştır.



Şekil 3.3. *"Kocakarı ile Tilki" filminden koyunların esneme hareketine örnek.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

“Kocakarıyla Tilki” masalında yapısal veya anlamsal dönüşüm geçiren obje veya karakter bulunmamaktadır. Bu yüzden filmde metamorfoz örneği yer almamaktadır. Ancak film içerisinde karakterlerin esneme ve büzülme hareketleri kullanılarak animasyonun “plazmatik” potansiyelinin kullanılması hedeflenmiştir.

3.1.2. Uyarlamada ”ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların (seriocomic)” içindeki çatışma ve gerilimleri açıkça ifade etmek

Arthur Koestler “Yaratma Eylemi” adlı kitabında mizahta, bilimde ve sanatta yaratıcılığın benzeşen ve ayrılan yönlerini ele alan genel bir yaratıcılık teorisi oluşturmayı denemiştir. Bu süreçte yaratım eyleminin özünü “durumu veya fikri, içlerinde tutarlı ancak sıradan bir uyumsuzluğa sahip iki ayrı kaynak çerçevesinde algılamak ” olarak tanımlar. Bu noktada “belirli kurallar bağlamında oluşan eylem döngüleri” olarak tanımladığı “düşünce matrisleri” ve “Bisociation” kavramlarını ileri sürer.

Komik ve yaratıcı unsuru kapsayan bu madde için, Koestler’in bisociation kuramı doğrultusunda, masalın anlatısı ile kesişen beklenmedik tasarımlar ve anlar yakalanmaya çalışılmıştır. Komik durumunun oluşturulması için filme yansıtılan fikirler, hem karakter tasarımlarında hem de karakterlerin birbirleriyle etkileşime geçtikleri anlarda uygulanmak istenmiştir. Masalda taze çimen için yanında oynayacak kadınlar isteyen çayır ve inci vermek için yumurta isteyen kuyumcu genel geçer beklenti ile tezatlık durumu oluşturarak içlerinde komik unsuru barındırmaktadır. Buna benzer zıtlıklar kullanılarak karakterler üzerinden komik unsuru oluşturmak için tercih edilen tasarımlar şunlardır;

- Koyun karakteri masalın aksine birden fazla koyundan oluşturulmuştur ve gövdeleri tek bir parçada birleştirilerek sünger çağrışımı yapılmıştır.
- Kadın karakterler, genel geçer beklentinin aksi bir biçimde, köy ortamında giyilmesi beklenen kıyafetler yerine, kokteyl elbisesi tarzında giydirilmiştir.
- Kuyumcunun görünümü hikâyeyle ilintili olarak, bir kuyumcu gibi değil bir bakkal gibi tasarlanmıştır.
- Tavuk karakterinin komik unsuru mekân üzerinden değerlendirilmiş, gerçek hayatta uçamayan tavukların aksine kümes yerine bir ağaç dalı üzerine yerleştirilmiştir.

- Mısırlar bir bitkiden ziyade kaşı gözü olan bir canlı olarak tasarlanmış ve hareket kabiliyeti eklenmiştir.



Şekil 3.4. *"Kocakarı ile Tilki" filminden karakterler.*
Kaynak: Yahya Özkan Akyürek arşivi.

Öyküde özellikle Tilki'nin topladığı şeyleri dağıtımı sürecinde, dağıtım biçimi üzerinde komik arayışında da bulunulmuştur. Ayrıca komik unsuru olarak tercih edilen kullanımlar şunlardır;

- Kocakarı'nın yürüme stilizasyonu, yürüme eylemini gövdenin tümünü savurarak gerçekleştiren yaşlı kadınlara benzetilmiştir.
- Mısırlar karakterlerinden mısır isteyen Tilki'ye beklendiği gibi mısır tanesi değil, aralarından tam bir mısır koçanı katılır.
- Tavuk, mısırı yemek yerine kanadının altına alarak dost gibi sarılır.
- Kadınlar çayırda "Saturday Night Fever"(1977) filminde ikon haline gelmiş olan figürleri yaparlar.
- Koyunlar sütü Tilki'ye verme eylemini memelerinden sütü sağarak değil, tüm gövdelerini sünger gibi sıkıştırarak sütü gövdelerinden kovaya aktarırlar.



Şekil 3.5. *Kadınların dans figürleri ve esinlenilen "Saturday Night Fever" (1977) film görsellerinin karşılaştırılması.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Filme ayrıca animasyon sürecinde de komik unsurlar eklenmeye çalışılmıştır. Karakterlerin hareketlerinde şaşırtıcı hamleler ve ifadeler kullanılarak sadece tasarım ve durum üzerinden değil hareket aracılığı ile de bu tip bir anlatı oluşturulması hedeflenmiştir. Buna örnek olarak; Kocakarı'nın yürüme tarzı, kadınların koşma biçimleri, tavuğun uzaklara düşünceli bakınır halleri, mısırların ketum duruşları, koyunların ve çayırın Tilki'ye istediklerini verme biçimlerini gösterebiliriz.

3.1.3. Uyarlamada görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak

Edebi kaynaktan uyarlanan öykünün oluşturduğu duygu ve karakterlerin zihinsel yapıları uyarlama noktasında önemli bir konu haline gelmektedir. Metinsel kaynakta oluşturulan duygu durumu ve atmosfer iyi okunmalı, filmin tasarımı bu doğrultuda geliştirilmelidir. Aynı zamanda bir oyuncu olarak ele alabileceğimiz animatör karakterlerin iç dünyalarına da hakim olmak durumundadır. Ayrıca hayali dünyaları, fantastik yapıları aktarmakta "live action" sinemaya kıyaslandığında daha etkili ve doğru yansıtma kapasitesine sahip olan animasyon sinemada, bu aktarımların yapılması sürecinde içsel metinlerin, kaynakta barınmasa bile okunması önem arz eder.

Bir çocuk masalı olan “Kocakarıyla Tilki” de duygu durumları derinlemesine tasvir edilmemiş ve düşünce akışı tekniği kullanılmamış, olaylar olduğu gibi aktarılmıştır. Bu noktada atmosferin ve karakterlerin oyunculuklarını belirlemek için, Nazım Hikmet Ran'ın kullandığı yalın ve anlaşılması basit dil üzerinden hareket edilmiştir.

Öykü içinde, öfke, şiddet, maddiyat gibi duygular barındırmasına rağmen yazar anlatı biçimiyle olay örgüsünü pozitif duygular üretecek biçimde yansıtmıştır. Masalın yazılı metninde; hırsızlık yapan Tilki, onun kuyruğunu koparan Kocakarı veya Tilki’ye istediğini vermek için şart koşan karakterler için okuyucuda negatif duygular oluşturabilecek tanımlamalar kullanılmamıştır. Bu noktadan hareketle filmin atmosferinde de negatif duygular oluşturabileceği düşünülen tasarım tercihlerinden uzak durulması hedeflenmiştir. Bunu sağlamak için de tasarımların izleyici üzerinde olumlu duygular oluşturacak şekilde stilize edilmesine özen gösterilmiş ve daha renkli, aydınlık bir mekân tasarımı ile desteklenmiştir. Sahneler ve karakterler Nazım Hikmet Ran’ın kullandığı yalın dilden esinlenilerek, sade ve kolay algılanacak bir biçimde tasarlanmıştır. Bunu yapmak için de yoğun detaylardan uzak durulmuş, formlar kısa sürede algılanabilecek basit geometrik yapılara indirgenmiştir.



Şekil 3.6. *“Kocakarı ile Tilki” filminden örnek kare.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Filmde karakter animasyonlarının da yazarın diline benzer bir biçimde yalınlık taşıması hedeflenmiştir. Karakterlerin maruz kaldıkları durumlara verdiği tepkiler, karakterler ile empati kurulmaya çalışılarak tasarlanmıştır. Hareketlerin, motivasyonları

açık ve anlaşılır bir biçimde yansıtması hedeflenmiştir. Ancak bu hedef doğrultusunda etki-tepki süreçlerinde karakterlerin sahip olmuş olabilecekleri duyguları ve bunların vücut dillerine yansımaları da göz ardı edilmemiştir.



Şekil 3.7. *"Kocakarı ile Tilki" filminden oyunculuk örneği.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Tilki'nin kuyruğunu Kocakarı'ya kaptırdığı sahnede, Nazım Hikmet'in anlatısında, gerçek dünyada olduğunda dehşet duygusu oluşturması beklenen olay, eserde oldukça hafifletilmiş ve soyut bir yapıya kavuşturulmuştur. Sahnenin animasyona uyarlanması noktasında Tilki'nin "acı, şaşkınlık ve cesaret" duygu durumlarını yaşadığı varsayılmıştır. Bu noktada animasyon sürecinde de saydığımız üç duygu durumunun (acı, şaşkınlık ve cesaret) abartısız ve küçük hareketler ile Tilki'ye yansıtılması hedeflenmiştir.

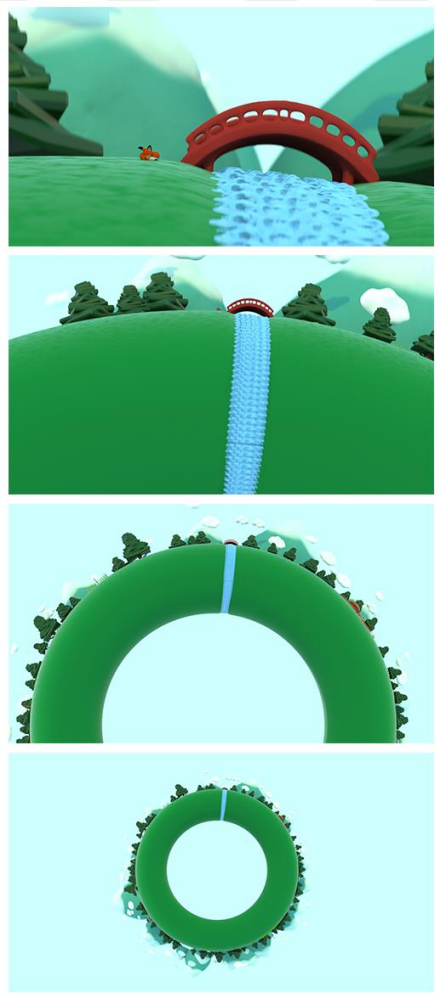
3.1.4. Uyarlamada "belirsizliği" bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak

Paul Wells "Edebi Teori, Animasyon ve "Öznel Karşıtlık" isimli yazısında, Empson'un "Yapısal Anlam" tanımını vurgulayarak, dilde anlatının bir bütün olarak taşıdığı anlamların bir düzlemden ziyade katmanlar halinde üç boyutlu bir evrende incelenmesinin, doğrudan animasyon ile ilgili olduğunu öne sürer. Animasyonun/animatörün ele aldığı konuyu ortamın elverdiği katmanlı anlatı

enstrümanları ile belirsizlik veya belki de başka bir deyiş ile çok anlamlılığı aktarma noktasında uyumluluğunu dile getirir. Ayrıca yine Empson'un "belirsizlik" durumunu pekiştiren, ses vurgularını ve yansıma sesleri kapsayan "ses sembolü" tanımının da animasyonun ses/görüntü ortamıyla örtüştüğünü öne sürer.

Bu maddeden yola çıkılarak filme belirsizlik, çok anlamlılık üç öğe üzerinden işlenmiştir. Bunlar sırası ile mekân, düşünce balonu ve müzik öğeleridir.

Mekân üzerinde oluşturulan belirsizlik durumu, öykünün anlatısındaki döngü gibi her anlamda başı ve sonu belli olmayan, gerçeklikte tanımlanamayacak dairesel bir tasarım tercihi ile yapılmıştır. Arka planda ve zeminde birbirini tekrar eden, ağaçlar, dağlar, bulutlar ve bitkiler kullanılarak mekânın ve zamanın belirsizliği hedeflenmiştir. Ayrıca Tilki bir karakterden ötekine yolculuk ederken Tilki'nin mi yoksa mekânın mı hareket ettiği belirsiz kılınmıştır.



Şekil 3.8. *"Kocakarı ile Tilki" filminden mekan tasarımı.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Çalışmanın önceki bölümünde, masalda Tilki'nin kuyruğuna ulaşmak için karakterlerden nesneleri toplama sürecinde, tekrarlı bir biçimde kullanılan diyalogların, filmin sıkıcılaşması tehlikesi göz önünde bulundurularak görsellere yüklendiğinden bahsetmiştik. Masalda karakterlerin bir nesne için başka bir nesneyi isteme şartlarını içeren bu diyaloglar, düşünce balonları içerisinde istenilen nesnenin simgeleştirilmesi ile gerçekleştirilmiştir. Sahnedeki diyaloğu temsil eden bu balonlar, ırmağın suyunu verirken yağmur bulutu biçiminde kullanılmaları ile amaç ve anlam değişikliğine uğratılmışlardır.

Film boyunca karakterler veya doğal sesler için seslendirme ve özel ses efekti kullanılmamıştır. Dış ses dışında bütün anlam, kompozitör Turgut Onur Avdan ile beraber özel olarak film için tasarlanmıştır. Müziğin ritmi sahnenin dinamizmine göre kurgulanmıştır. Ayrıca her karakter için ayrı müzik enstrümanına ait sesler kullanılarak, iletişimlerinin nasıl gerçekleştiği belirsiz olan karakterlerin diyalog ve etkileşim durumları katmanlandırılmıştır.

3.1.5. "İdeografik Mantığı" uyarlamak

Kritik bir biçimde, hareketlendirilen yazı, sıklıkla içinde animasyonun dünyasını yansıtan bir mantık oluşturur ve edebi yazıdan uyarlanan mekânsal bir eğilime sahiptir. Dolayısıyla doğal bir biçimde kendi kendini yansıtan bir üst kurmacadır. Animasyon oluşturulurken önemli olan birincil kriter görsel (ideogram), ve bunun için de edebi kaynağın metinsel detaylarının özünün yakalanmasıdır (Paul Wells).

Paul Wells, üzerine araştırma yapılmasının gerekliliğini vurguladığı bu maddede, film içinde kullanılan metin ve grafiksel öğelerin filmin geri kalan yapısı ile uyumlu olması ve soyut yapısının bu öğeler içinde de barındırılması gerektiğini öne sürer.

Önceki maddelerde de bahsedildiği gibi "Kocakarıyla Tilki" masalında yalınlık ve doğrudan anlatım ön plana çıkmaktadır. Filmde bu madde doğrultusunda açılışta kullanılan *title,* filmin geneline yayılmış olan hamur görünümü stilizasyonu kullanılarak tasarlanmıştır. Film süresince mekân ile Tilki'nin oluşturduğu renk kontrastı filmin isim tasarımına da yansıtılmıştır. Ayrıca "Kocakarı" kelimesinde "o" harfi kullanılması yerine karakterin kafasının doğrudan yerleştirilmiş, "Tilki" kelimesinde ise "i" harfi yerine Tilki'yi temsil eden bir sembolleştirme kullanılmıştır.



Şekil 3.9. *"Kocakarı ile Tilki" filminin title karesi.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Ayrıca iletişimi temsil eden düşünce balonları ve diyalogları temsil etmesi için tasarlanan ikonların eliptik yapıları ve döngüsel hareketlerinin, filmin kurgusu ve görsel tarzı ile uyumlu olması amaçlanmıştır. Bu balonlar, konuşma yetisine sahip olup olmadıkları belirsiz olan karakterlerin, seyircide iletişim biçimleri ile ilgili soyut bir fikir oluşturması amacıyla kullanılmıştır.



Şekil 3.10. *"Kocakarı ile Tilki" filminden ideografik mantık örneği.*
Kaynak*:* *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

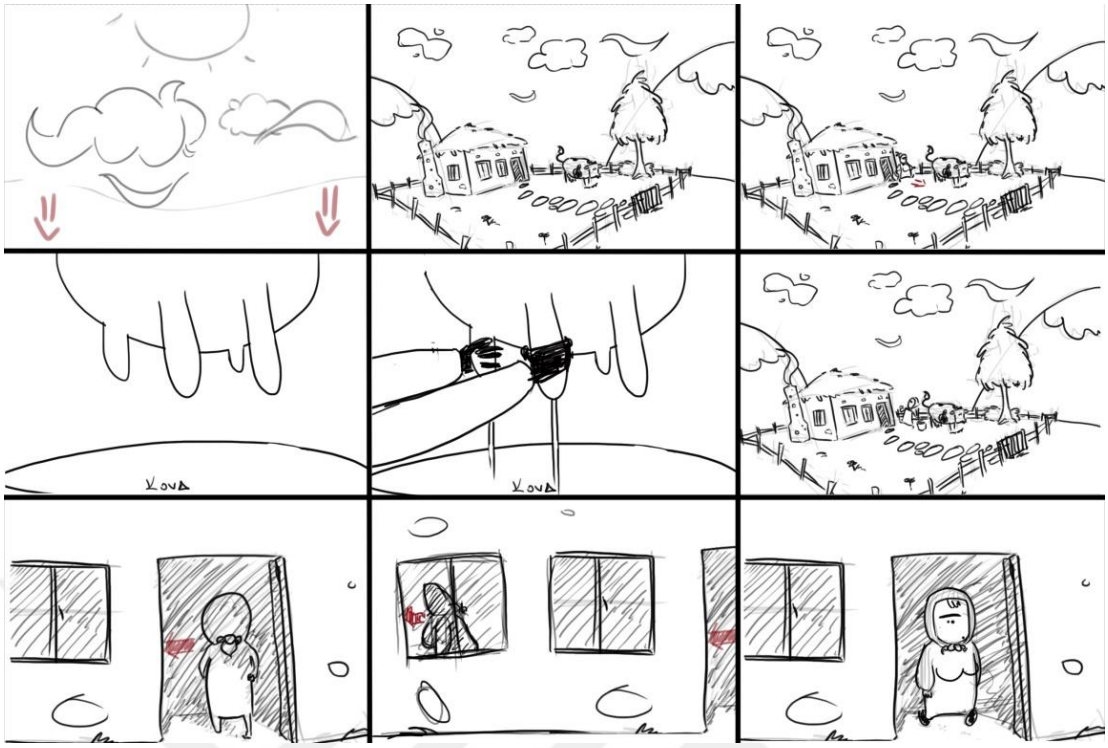
3.1.6. Uyarlamada estetik bir çıktı olarak "kendi kendini temsil eden" bir bakış açısı yaratmak

Paul Wells, T.S. Elliot'un edebi metinler için öne sürdüğü "nesnel karşıtlık" kavramının animasyon sinemasında yansımasının ise kendini temsil etme noktasına "öznel karşılık" kavramı olduğunu öne sürer. Animatörlerin metni özümsemeleri ve film haline getirebilmeleri tamamen içselleştirilen hikâyenin dışavurumu ile gerçekleşebilecektir. Bu noktada animasyon dış etkenlerin değil birebir animatörün bireysel yorum ve katkıları ile biçimlenebilecektir.

Paul Wells'in oluşturduğu "Öznel Karşıtlık" teoremi ismini bu başlıktan almaktadır. Animatörün içselleştirdiği metni filme uyarlarken kendi yaklaşımlarını da seyirciye aktarması temel alınmıştır. Bu noktadan hareketle uyarlama sürecinde senaryo, tasarım ve animasyonların üretimi için masalda odaklanılan temel unsurlar aşağıda maddelendirilmiştir:

- Masalda kullanılan edebi dil yalın ve doğrudan "etki-tepki" ilişkisi üzerine kurulmuştur.
- Ana tema hırsızlığın, hırsızın kendine zarar getireceğidir. Ancak Tilki'nin kuyruğunu geri almak için diğer karakterler ile girdiği alış-veriş durumu içinde maddi karşılıkların hiciv ile ele alınmasını barındırır.
- Karakterler ve olaylar kimi zaman beklendik ve gerçek dünyaya yakın, kimi zaman da absürtlükler ve soyutluklar barındırmaktadır.
- Masalda olan olaylar içinde bir döngü barındırmaktadır.

Uyarlama aşamasının temelleri bu maddeler üzerinden atılmış ve teoremin bir önceki maddeleri ile ilişkilendirilerek senaryo oluşturulmuştur. Filmin fikir anlamında tamamlandığı an, hayal edilen sahnelerin kâğıda aktarılmasıyla görsele taşınmıştır. Senaryodan sonra filmin taslağı "thumbnail" olarak adlandırılan küçük karelere çizilmiştir. Bu çizimler içlerinde gerek karakter tasarımlarının gerekse mekân tasarımlarının çıkış noktalarını oluşturmuştur.(EK -3)



Şekil 3.11. *"Kocakarı ile Tilki" filminin thumbnail örneği.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Filmin büyük bir kısmının biçimlendiği bu aşamadan sonra filmin tasarım ve teknik aşamaları gerçekleştirilmiştir. Önceki bölümlerde bahsedildiği üzere animasyon ortamı yapısı itibari ile edebiyat eserlerinin ve hayali öykülerin yansıtılmasında yüksek bir potansiyele sahiptir. Her anlamda görselliğin çok önemli olduğu bu ortamda kullanılan animasyon tekniği de önem arz eder. Filmin tecrübe ve beceriler doğrultusunda üç boyutlu bilgisayar ortamında üretilmesine karar verilmiştir. Ancak öykünün yalın yapısının daha kuvvetli aktarılabilmesi için "hamur animasyon" tekniğinin estetik özelliklerinin sayısal ortama yansıtılması hedeflenmiştir. Bunun sebebi filmin fikir aşamasında hayal edilen sahnelerin, yapısal olarak bu tekniğe daha uygun olduğu inancıdır.

3.2. "Kocakarı ile Tilki" Uygulama Filminin Üretim Sürecindeki Teknik Aşamalar

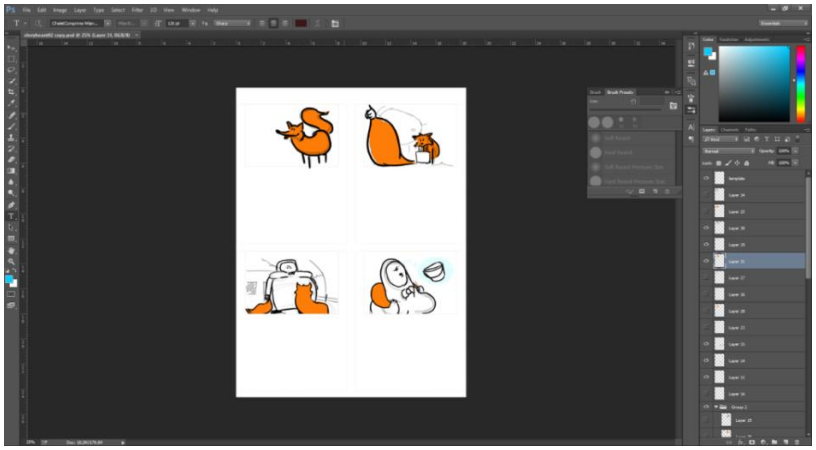
Masalın uyarlanmasında, uygulamanın tekniği 3 boyutlu bilgisayar animasyonudur. Ancak önceki bölümde belirtilen sebeplerden ötürü görsel tarzın hamur animasyonuna benzetilmesi hedeflenmiştir. Bu kapsamda uygulamanın teknik sürecinde hedeflenen ana yapısal özellikler şunlardır:

- Hamur animasyon tekniğinde gözlemlenen, karakterlerin ve mekânların mükemmellikten uzak, naif yapılarının tekniğe yansıtılması.
- Hamur animasyon tekniğinde gözlemlenen, karakter animasyonlarının barındırdığı özelliklerin "Kocakarı ile Tilki" filminin animasyonlarında da kullanılması.
- Hamur animasyon tekniğinde kullanılan ışık ve boyut öğelerinin bilgisayar ortamında taklit edilmesi.

"Kocakarı ile Tilki" filminin görsel öğelerinin tümü uyarlama sürecinde bir animatör tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu sebeple takım çalışması ile animasyon film yapımında kullanılan önemli aşamalar uygulanmamıştır. Ayrıca bazı aşamalar yer değiştirmiştir. Filmin üretim aşamasında takip edilen süreçler ve kullanılan teknikler ilişkilendirildikleri gruplar halinde alt bölümlerde incelenemiştir.

3.2.1. Thumbnail Ve Animatik Aşaması

Bu aşamada senaryo, "Kocakarıyla Tilki" masalının kurgusu ve "Öznel Karşıtlık" formülasyonu göz önünde bulundurularak, oluşturulan senaryonun kaba hatlarıyla görselleştirilmiştir. Filmin ilk görselleştirme adımları bu noktada başlamıştır. Sahnelemelerin yanı sıra karakterlerin tanımlayıcı olduğu düşünülen pozları da çizilerek hareketler tanımlanmaya çalışılmıştır. Bu aşamada senaryo uyarınca kullanılacak olan kamera açıları ve mizansenler belirlenmeye başlanmıştır. Ayrıca diğer tasarım öğelerinin ilk adımları bu aşamada oluşturulmuştur. Çizimler dijital ortamda Adobe Photoshop yazılımının kullanılmasıyla gerçekleşmiştir.

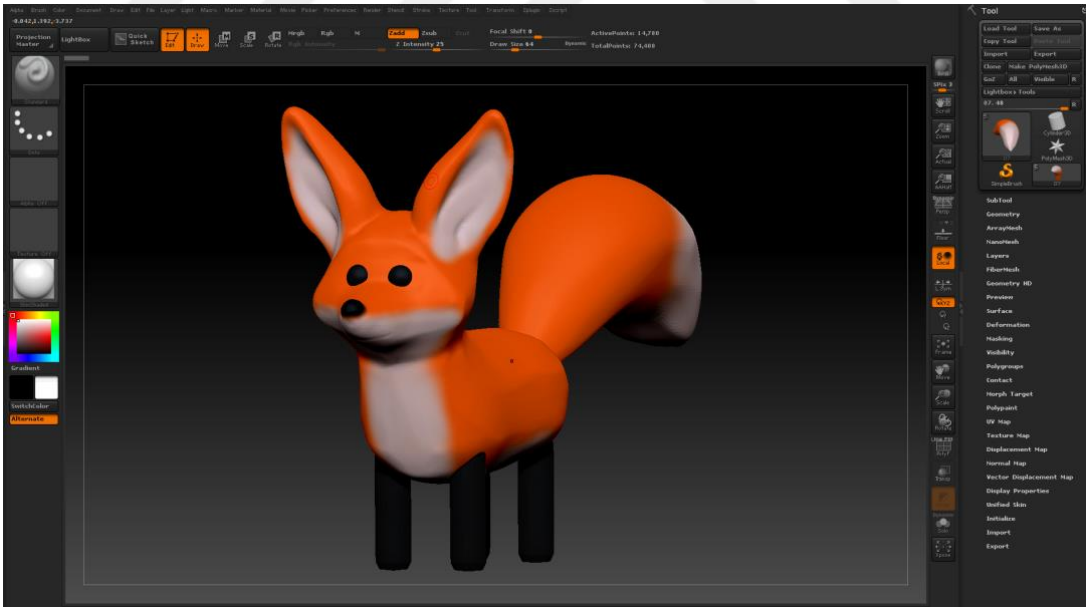


Şekil 3.12. *"Kocakarı ile Tilki" filminin thumbnail aşamasının Photoshop yazılımındaki çizim örneği.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Sonrasında her bir kare Premier yazılımında peşpeşe sıralanmış ve filmin yaklaşık zamanlamasının belirlenmesi için ekranda kalacakları süreler kısaltılmış veya uzatılmıştır.

3.2.2. Karakterlerin tasarım, modellenme ve rigleme aşamaları

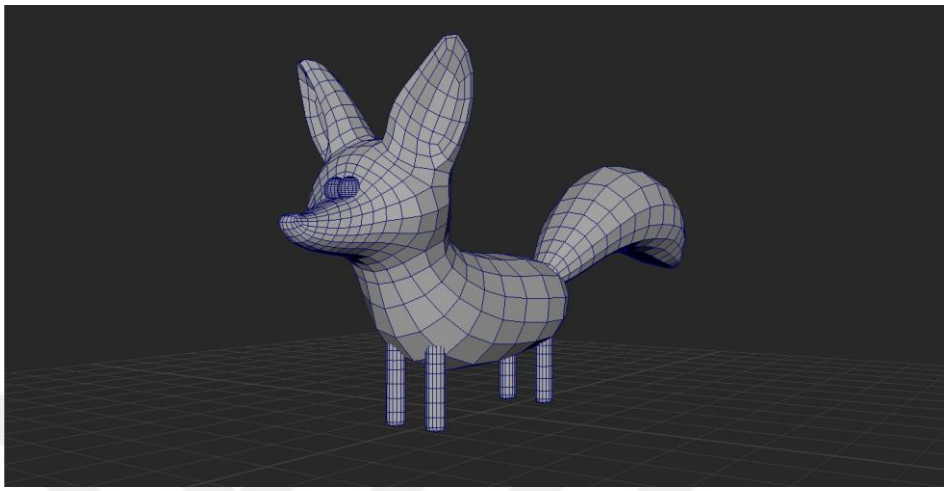
Ekip çalışmalarında önemli yer tutan karakter tasarım sayfaları bu süreçte kullanılmamıştır. Üç boyutlu ortamda hamur ile heykel yapmaya benzeyen kullanımı ile doğrudan tasarım olanağı sunan Pixologic firmasının ZBrush isimli yazılımı kullanılarak karakterler oluşturulmaya başlanmıştır. Thumbnaillerdeki çizimler referans alınarak karakterlerin üç boyutlu yapıları oluşturulmuştur. Bu süreçte karakterlerin oranları ve detayları oluşturulmuş, yapısal olarak hamur animasyonu tarzına uygun kusurların yakalanması hedeflenmiştir. Doku boyamaları ve hamur görünümü yaratması planlanan pürüzlü hatta kusurlu kabartılar kasıtlı olarak korunmuş ya da oluşturulmuştur.



Şekil 3.13. *"Kocakarı ile Tilki" filminden Tilki karakterinin ZBrush yazılımında oluşturulan başlangıç formu.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

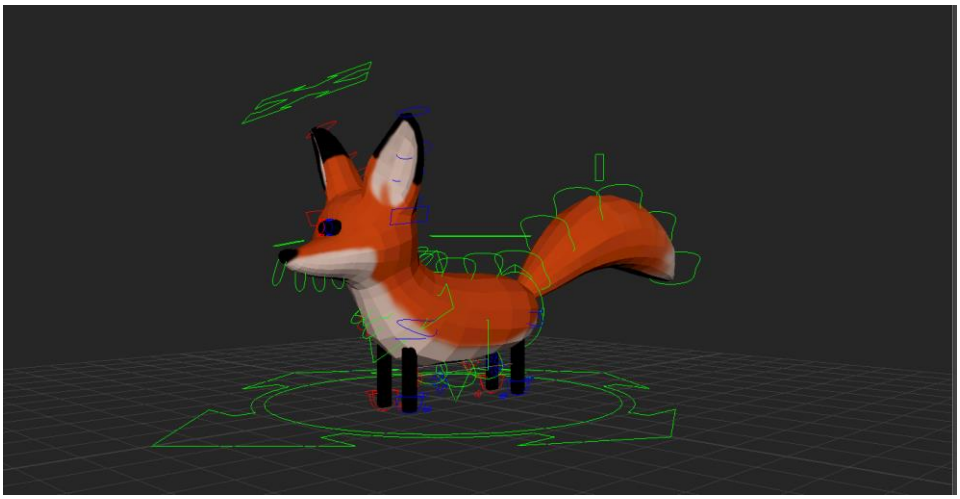
Ancak Zbrush yazılımında yapılan modeller, karakterlerin hareketlendirilebilmesi için uygulanan rig aşamasına uygun olmadıklarından dolayı Autodesk Maya isimli yazılımda tekrar elden geçirilmiştir. Elden geçirme sürecinde ZBrush yazılımının

kullandığı yüksek polygon sayısı düzenlenerek rig sisteminin uygulanabileceği yapıya kavuşturulmuştur. Ayrıca boyanan dokunun kaplaması için gereken "UV açma" olarak isimlendirilen işlem yine Maya'da gerçekleştirilmiştir



Şekil 3.14. *"Kocakarı ile Tilki" filminden Tilki karakter modelinin Maya'da düzenlenmiş hali.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

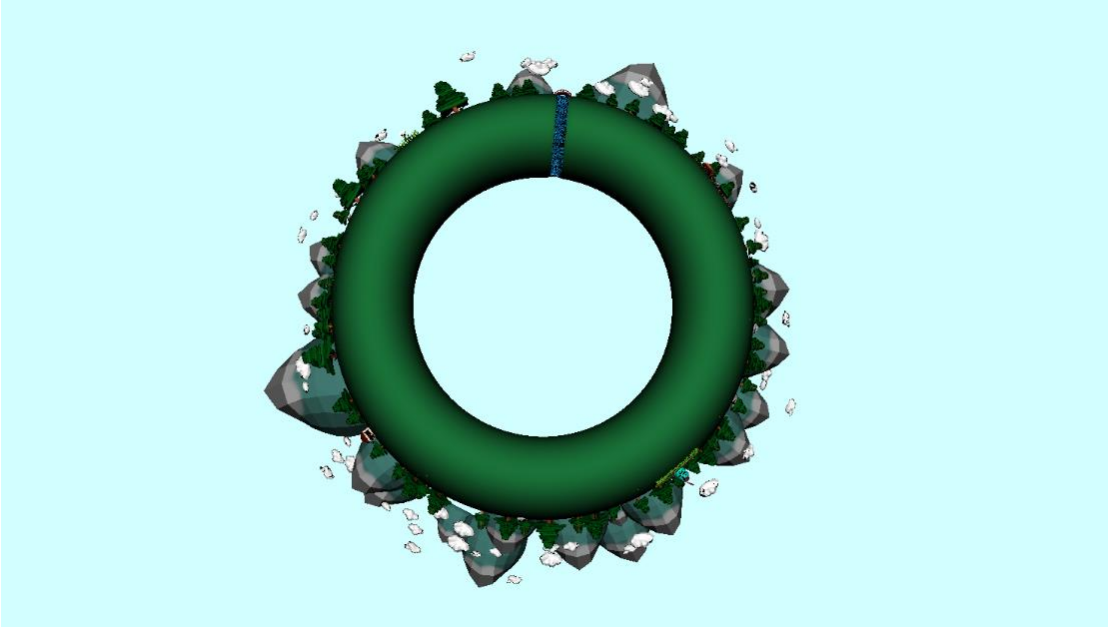
Bir sonraki aşamada karakterlerin dokuları ZBrush yazılımında modelin UV düzenlemesine göre kayıt edilmiş ve tekrar Maya yazılımına aktarılarak rig aşamasına geçilmiştir. Rig aşamasında her karakterin formuna uygun şekilde kemik sistemleri oluşturulmuş ve bu sistemleri hareket ettirmek için kullanılan kontrol objeleri yerleştirilmiştir. Daha sonra da modeller bu sistemlere bağlanarak animasyon yapılabilir yapıya kavuşturulmuştur.



Şekil 3.15. *"Kocakarı ile Tilki" filminden Tilki karakter modelinin riglenmiş hali.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

3.2.3. Mekânların modellenmesi, ışık/render testleri ve previz aşamaları

Bu aşamada mekânların modellenmesi yine karakterlerin modellenme aşamasına benzer bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Genel yapısı tumbnail aşaması referans alınan mekânlar ZBrush ve Maya programlarının kullanımı ile yapılmıştır. Ancak bu aşamada başlangıç ZBrush yazılımında değil Maya'da gerçekleşmiştir. Parça parça değerlendirilen mekânlar torus olarak adlandırılan büyük kütlenin üzerinde konumlandırılmıştır. Tilki'nin etkileşime girdiği karakterlerin bulundukları yerler parçalı biçimde ele alınmıştır. Bu parçaların taslak halleri Maya'da modellendikten sonra ZBrush programında kusur barındıran dokular bindirilmiştir. Dokulandırılan parçalar tekrar Maya'da bir bütün haline getirilmiştir.



Şekil 3.16. *"Kocakarı ile Tilki" filminde mekan tasarımı.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Mekân ve karakter modellerinin tamamlandığı noktada hepsi bir sahnede toplanılmış ve ışık ve render testleri gerçekleştirilmiştir. Hamur animasyonu tekniğinin görsel stilinin aktarılmasının hedeflendiği filmde, render aşaması kritik bir önem taşımıştır. Bu stilin aktarımında gerçekçi ışık ve renk hesaplamaları önem taşımaktadır. Bu sebeple ışık hesaplamalarını gerçekçi bir biçimde oluşturan Solidangle firmasının Arnold render yazılımı kullanılmıştır. Arnold yazılımı bu hesaplamaları alırken gerçek hayatta kullanılan ışık üzerine geliştirilmiş fizik formüllerini kullanmaktadır. Bu sebep

ile boyutlandırmalar yapılırken gerçek ölçekler kullanılmıştır. Örneğin Kocakarı karakteri bir hamur animasyonunun ebatlarına yakın bir biçimde boyutlandırılarak 35 cm uzunluğuna çekilmiştir. Boyutlandırma aşamasında olduğu gibi kamera özellikleri de hamur animasyon tekniğinin aktarılması hedeflenerek düzenlenmiştir. Bu noktada lens ayarı 80mm'ye ayarlanıp derinlik ayarları aktif hale getirilmiştir.



Şekil 3.17. *"Kocakarı ile Tilki" filminde sahnelerin görselleştirme denemeleri.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Önceden belirtildiği üzere tek animatör tarafında gerçekleştirilen filmin uygulama sürecindeki bazı aşamalar çıkartılmış bazıları da yer değiştirmiştir. Previz aşaması sıralamada yer değiştiren adımlardan biridir. Ekip çalışmalarında bu aşama model, rig, ışık ve render aşamalarından önce veya eş zamanlı olarak gerçekleştirilmektedir. Bu aşama animatik gibi filmin, kameralarının ve zamanlamalarının belirlenmesini sağlar. Mekânların ve modellerin en basit halleriyle veya basit objeler ile temsil edilerek, filmin kaba kurgusunun oluşturulduğu aşamadır. Bu aşamada kurgunun ve görsel öğelerin değerlendirilmesi yapılarak film için bir nevi öngörü yakalanır. "Kocakarı ile Tilki" filminde uygulamanın üretim sürecine ayrılan zaman noktasında kar/zarar değerlendirmesinde bu aşamanın model, rig ve render ayarlamaları yapıldıktan sonra gerçekleştirilmesi uygun görülmüştür. Previz uygulamasında karakterler üzerinde detaylı animasyon yapılmadan, fikir verecek seviyede hareketlendirmeler yapılmıştır. Bu sayede karakter animasyonlarının yaklaşık

süreleri, kamera hareketleri ve kadrajları ele alınmıştır. Bu süreçte öncesinde gözden kaçırılan teknik hatalar düzeltilerek, sahneler animasyon aşamasına hazırlanılmıştır.

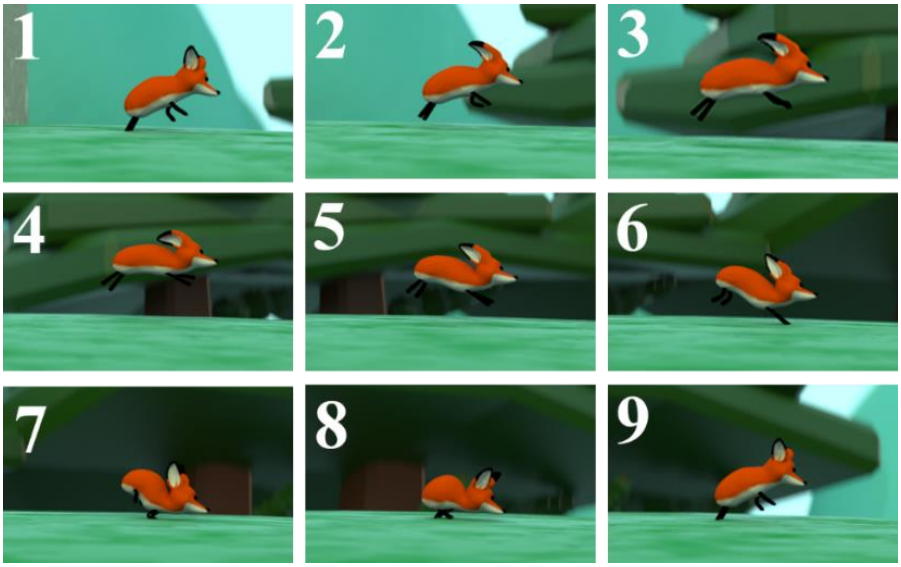
3.2.4. Karakter animasyonları ve render aşaması

Karakter animasyonlarının oluşturulduğu aşamada, önceden modellenip riglenen karakterler, previz aşamasında belirlenen kamera ve zamanlamalara uyulmaya çalışılarak hareketlendirilmiştir. Hamur animasyon tekniğine benzer bir izlenim yaratılmak için saniyede 24 karelik bir akış yerine 12 karelik bir akış kullanılmıştır.

Animasyon tarzı olarak "*pose to pose*"[12] animasyon tarzı kullanılmıştır. Bu tarz doğrultusunda önce karakterler motivasyonları ve aldıkları etkiler sonucunda girecekleri ana pozlar tanımlanmıştır. İkinci adımda bu pozlara geçebilmeleri için ara pozlar belirlenmiştir. Son olarak da ilk iki aşamada belirlenen zamanlamalarda düzenlemeler, gerekiyorsa ek pozlar oluşturulmuştur. Karakterlerin hareketlendirilmeleri, "Öznel Karşıtlık" kuramı doğrultusunda yapılan analizler ışığında gerçekleştirilmiştir.

Karakterlerin etkileşimleri sürecinde ortaya konulan oyunculukların animasyonları tek tek yapılmıştır ancak Tilki'nin bir karakterden ötekine doğru ilerlediği süreçlerde "cycle animasyon"lar kullanılarak zamandan tasarruf edilmiştir. Koşma ve yürüme hareketlerinde kullanılan bu animasyonlar belirli bir periyod sonunda tekrar ettiğinden, animasyon karelerinin sadece kopyalanıp yapıştırılması ile üretim sürecinde zaman kazandırmıştır.

[12] Pose to pose: Temel 12 animasyon prensibinden "straight ahead & pose to pose " prensibinden; karakter animasyonu yapılırken önce hareketi tanımlayan uç pozların belirlenmesi ve arada kalan karelerin sonradan düzenlenmesi(Johnston ve Thomas, 1981, s. 56)



Şekil 3.18. *"Kocakarı ile Tilki" filminde Tilki'nin koşma cycle animasyon kareleri.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Filmin karakter animasyonları bitirildikten sonra render aşamasına geçilmiştir. Bu aşama, sahnelerin Arnold yazılımıyla ışık, yüzey ve dokuların son hallerine ulaştırılması için yazılıma gerçekçi hesaplamalar yaptırılarak çıktı alınması safhasıdır. Görüntü kalitesinin inandırıcı bir seviyede olabilmesi için genel itibari ile bilgisayar donanımında gerçekleşir. Daha önce yapılan test aşamasında belirlenen değerler ile uygulama sürecinin 3 boyutlu ortamdaki son işlemi olarak gerçekleştirilmiştir. Oldukça yüksek işlem gücüne ihtiyaç duyulan bu işlem Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film/Animasyon bölümüne ait render çiftliğinde gerçekleştirilmiştir. Tam zamanlı olarak çiftliğin yarı kapasitesinin kullanıldığı süreç, 12 günde tamamlanmıştır.

3.2.5. İki boyutlu öğelerin eklenmesi ve renk düzenlemeleri

Bu aşamada Adobe firmasının ürettiği Photoshop ve After Effects yazılımı kullanılarak, karakterlerin düşünce balonları eklenmiş ve filmin renk düzenlemeleri yapılmıştır. Ayrıca filmin cast dökümü ve İngilizce altyazılar da bu aşamada eklenmiştir.

Düşünce balonunda eliptik doğrultuda kayan simgeler Photoshop'da dairesel bir biçimde düzenlenmiş, sonrasında After Effects yazılımında maskeleme teknikleri ile dönme hareketi ile kaydırılan bir klip haline getirilmiştir. Oluşturulan bu klip

karakterlerin etkileşimleri sırasında, farklı bir katmanda 3 Boyutlu animasyonların üzerlerine bindirilmiştir.



Şekil 3.19. *"Kocakarı ile Tilki" filminde düşünce balonları içine yerleştirilen simgeler.*
Kaynak: *Yahya Özkan Akyürek arşivi.*

Simgelerin eklenmesinden sonra yapılan renk düzenlemesinde, filme hâkim olan tonların kontrastlığı ve titreşimleri arttırılmıştır. Ayrıca hâkim renklerin soğuk tonlardan daha sıcak tonlara çekilmesi için sahneye turuncu tonları eklenmiştir. "Kocakarı ile Tilki" filminin görsel uygulamasının son aşamasında cast yazıları ve alt yazılar görüntü üzerine bindirilmiştir ve After Effects içinde de render işlemi gerçekleştirilmiştir.

3.2.6. Dış ses ve müzik öğeleri eklenerek filmin sonlandırılması

Dış ses, oyuncu ve ses sanatçısı Elifcan Küçük sesi ile kaydedilmiştir. Sanatçıya filmin senaryosu, "Öznel Karşıtlık" kuramı üzerine yapılan çalışmalar sonucu ulaşılmak istenen tonlamalar ve previz aşamasının aktarılması sonrası, seslendirme kayıtlarını gerçekleştirmiştir. Bu ses kaydı Adobe firmasının Premier isimli kurgu yazılımında görüntüye eklenerek müzik kompozitörü Turgut Onur Avdan'a aktarılmıştır. Avdan bu noktada beraber yürütülen çalışmalar sonucunda filmdeki hareketlendirmelere paralellik gösteren özgün bir müzik üretmiştir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Sinema, öykü anlatım tekniklerinin gelişmesi ile birlikte bir eğlence aracı olmaktan çıkarak geniş kitlelere ulaşan bir sanat ortamına dönüşmüştür. Henüz sinemanın ortamının tam olarak farkındalığına varmamış olsa da George Melies 1902 yılında hem sinema hem de animasyon tarihinde önemli bir yer tutan "Ay'a Yolculuk" isimli filmini çekmiştir. Bu film sinema tarihinin ilk uyarlama filmi olma özelliğini taşımaktadır. Kendini bir illüzyonist olarak tanımlayan Melies, edebiyat eserleri ve sinema arasında kurulacak olan kuvvetli bağın ilk adımını atmıştır. Sunduğu geniş öykü birikimi ve uyarlama filmlerin seyirciden aldığı olumlu tepkiler, sinemanın anlatacak hikâye arayışında edebi metinlere yönelmesinde etkili olmuştur. Kökleri sinemadan çok daha eski tarihlere dayanan edebiyat, sahip olduğu birikimle, sinemaya hem anlatacak öykü hem de anlatı teknikleri noktasında kaynaklık etmiştir. Günümüze kadar pek çok edebi metin sinemaya uyarlanmış ve uyarlanmaya devam etmektedir. Bu iki sanat dalı arasında yıllar içinde ikisinin de birbirine fayda sağladığı bir bağ oluşmuştur. Sinema edebiyat eserlerini uyarlarken anlatacak öykünün yanı sıra edebiyatın prestijinden ve okuyucu kitlesinden fayda sağlarken, edebiyat eserleri de yeni okuyucu kitlelerine ulaşma ve satış grafiğini arttırma noktasında fayda sağlamıştır. Ancak sinema, edebiyat uyarlamaları konusunda sert eleştirilere maruz kalmış ve kalmaya devam etmektedir. Uyarlama filmlerin eleştirilerinin çıkış noktası yoğunlukla kaynak metnine sadıklığı üzerinedir.

Gelişim süreci live-action sinema ile paralellik gösteren animasyon sinemasında da, edebi metinler yaygın olarak uyarlanmıştır. Uyarlama animasyon filmler kimi zaman o kadar başarılı olmuştur ki, toplumda öykünün aslıymış algısı oluşturarak kaynak metnin önüne geçmiştir. Ancak uyarlama animasyonların dünyadaki başarılı örneklerine karşılık Türkiye'de bu konuda başarılı örneklere rastlamak mümkün değildir. Yine de Türkiye'de, 2000'li yıllardan itibaren animasyon film üretiminde izlenen hareketlenme ile uyarlama metinlere senaryo anlamında ilginin arttığı da bir gerçektir. Ancak bu konuda daha yaratıcı ve etkili çalışmaların gerçekleştirilebilmesi için animasyonun sahip olduğu potansiyelin daha iyi kullanılması önem taşımaktadır.

Çalışma animasyon teorisyeni Paul Wells'in oluşturduğu "Öznel Karşıtlık" kuramı üzerinden yürütülmüştür. Sinemanın bir türü olarak tanımlanan animasyon, uyarlama noktasında ele alınırken yine live-action sinemanın yapısı üzerinden değerlendirilmektedir. Bu noktada Paul Wells animasyonun, edebi metinlerin filme

uyarlanmasında live-action sinemaya nazaran daha yüksek bir potansiyele sahip olduğunu, hatta uyarlama için ideal ortam olarak öne çıktığını belirtmektedir. Ancak uyarlama animasyon filmlerin değerlendirilmesinde kavramsal bir temel olmamasını eksiklik olarak gören Wells, "Öznel Karşıtlık" olarak isimlendirdiği bir formülasyon öne sürmüştür. Bu formülasyonda Wells, çeşitli disiplinlerden yola çıkarak altı madde önermiştir. Altı madde içinde animasyonun plazmatik potansiyeli, belirsizliği, içsellik/dışsallık ilişkikeri, ideografik yapısı, yaratıcı unsurları ve öznel yapısının uyarlamada edebi metinlerle örtüşme biçimlerini ele alarak, animasyonda uyarlama film üretimi için birer kriter olarak önermiştir.

Bu çalışmada, Wells'in genelini edebiyat kuramlarını temel alarak oluşturduğu, bu altı maddeden oluşan formülasyon irdelenerek, ulaşılan bilgiler ışığında Nazım Hikmet Ran'ın çocuk masallarından biri olan "Kocakarıyla Tilki" masalı animasyon filme uyarlanmıştır. "Kocakarı ile Tilki" animasyon filminin uygulama sürecinde, "Öznel Karşıtlık" kuramı kullanılarak senaryolaştırma, tasarım ve uygulama süreçleri gerçekleştirilmiştir. Böylece Wells'in edebi metinlerin animasyon filme uyarlanması sürecinde analiz yapmak ve teorik bir alt yapı oluşturmak için sunduğu formülasyonu, uyarlama bir animasyon film hazırlanması aşamasında bir yöntem olarak kullanılmıştır. Ayrıca, özellikle tasarım ve animasyon aşamaları olmak üzere yapım süreçlerinin her aşamasının bu kuram üzerinden bir altyapıya oturtularak ilerletilmesinin, uyarlamanın tamamlanmasında olumlu bir etki yarattığı sonucuna ulaşılmıştır.

Edebi metinlerin, animasyon sinemaya uyarlanması, animasyon ortamının öykü anlatımında kullanılmaya başlanmasının ilk dönemlerinden beri uygulanan bir yöntemdir. Günümüze kadar uyarlama film üretiminde pek çok yöntem ve teknik uygulanmıştır. "Öznel Karşıtlık" kuramının, uygulanmakta olan bu yöntemlerin çeşitli özelliklerini içinde barındırdığı söylenebilir. Uygulama noktasında alternatif bir yol haritası olarak kullanılabilecek olan bu formülasyonun, animatörlerin uyarlama sürecinde farkındalıklarının artmasına katkı da bulunacağı düşünülmektedir. Yine de "Öznel Karşıtlık" formülasyonunun üretim sürecinde bir yöntem olarak kullanılması için üzerine farklı araştırılmaların yapılması faydalı olacaktır. Bir çocuk masalı olan "Kocakarıyla Tilki"nin uyarlanması ile gerçekleştirilmiş olan bu çalışmanın yanı sıra farklı edebi türlerin de bu kuram üzerinden ele alınmasının, kuramın potansiyelinin daha iyi anlaşılmasında faydalı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Aragay, M. (2005). *Book in Motion Adaptation, Intertextuality, Authorship*,(11-37). Radopi: Amsterdam, New York.

Atan, U. (1995). *Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yayın Yeri: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Balodis, J. (2012). *The practice of adaptaion: Turning Fact and Fiction into Theatre,* Yayınlanmamış Doktora Tezi, Yayın Yeri: Queensland University of Technology.

Barut, Ö. (2007). *Türk Sinemasında Anlatım Tarzların Göre Edebiyat Uyarlamaları.* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yayın Yeri: Gazi Üniversitesi

Boratov, N. P. (2012). *Türk Mitolojisi: Oğuzların – Anadolu, Azerbaycan ve Türkmenistan Türklerinin Mitolojisi,* Bilgesu Yayıncılık: Ankara.

Bayraktar, Z. (2014). *Geleneğin Güncellenmesi Bağlamında Masaldan Çizgi Filme Keloğlan Tipi Üzerine, Tük Dili ve Edebiyatı Dergisi, Sayı:* 49. 38.

Bulgakowa, O. (2010). Disney as a Utopian Dreamer , Animism, http://www.dougashford.info/wordpress/wp-content/uploads/2015/10/Pages-from-Animism_book-1.pdf (Erişim Tarihi: 16.08.2016).

Cansız, B. A. (2011). *Edebiyat Eserlerinden Romanın Sinema ve Televizyona Uyarlanması ve Değişen Anlatım Dili,* Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, Yayın Yeri : T.C. Radyo Televizyon Üst Kurulu.

Cardwell, S. (2002*). Adaptadion Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel*, (43), Manchester University Press: Manchester.

Cartmell, D. (2010). Adapting Children Litarature. D. Cartmell, I. Whelehan (Ed.), *Literature On Screeen*, (167-179). New York : Cambridge Universty Press

Civan, C. (2014). Türk Sineması ve Edebiyat Uyarlamaları. Türk Sineması Araştırmaları, http://www.tsa.org.tr/yazi/yazidetay/39/turk-sinemasi-ve-edebiyat-uyarlamalari. (Erişim Tarihi: 19.06.2016)

Desmond, M. J., Hawkes, P. (2006). *Adapatation: Studying Film and Literature,* New York: The Mc Grow Hill Companies.

Erianne Lae, O, D. (2013**).** *The Historical Development of Film Adaptation***,** https://independent.academia.edu/ErianneDu/CurriculumVitae (09.05.2016).

Empson, W. (1949). *Seven Types of Ambiguity*, Chatto and Windus: Toronto.

Furby, J. , Hines, C. (2014). *Fantastik, (Çev: S. Yavuz), İstanbul: Kolektif Kitap.*

Karabulut, M. (2009). *Yusuf Atılgan'ın 'aylak adam'romanında anlatım teknikleri,* Turkish Studies, Volume 7/1 Winter, 1375, 1387.

Karasar, N. (2007). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım

Ran, N.H.. (2005). *Sevdalı Bulut*, İstanbul :Yapı Kredi Yayınları

Lesllie, E. (2005). *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, London:Verso

Lightburn,A. J. (Tarihsiz) http://kiyou.lib.agu.ac.jp/pdf/kiyou_13F/13_56_3F/13_56_3_75.pdf

McFarlane, B. (1996). *Novel To Film An introduction to the Theory of Adaption*, New York: Oxford Universty Press.

Okur, A. (2013), "Edebi Eserlerden Uyarlanan Dizilerin Okumaya Etkisi", Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, sayı 6, .245.

Racel, N.M. (Tarihsiz), Grave of the Firefliesand Japan's Memories of World War II, http://aas2.asian-studies.org/EAA/EAA-Archives/14/3/887.pdf

Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Sayın, A.(2005). *Türk Sinemasında Edebiyat Uyarlamaları Ve Bu Uyarlamaların Toplumsal Yapıyla Etkileşimi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yayın Yeri: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Taş Alicenap, Ç. (2015) Literature Adaptations in Animation Movies : Case Study Of Animation Department Students. *ICERİ 2015 8th Annual International Conference of Education, Research and Innovation. https://library.iated.org/view/TASALICENAP2015LIT* (s. 1409-1416)

Thomas, Frank, Ollie Johnston (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation. NewYork :Disney Editions*

Türk Dil Kurumu. (2016, Şubat 14). Güncel Türkçe Sözlük. Türk Dil Kurumu: http://www.tdk.org.tr/index.php?option=com_gts adresinden alındı

Wells, P. (2005). 'Thou art translated': Analysing animated adaption, D. Cartmell, I, Whelehan (Ed.) Adaptions From Text to Screen, Screen to Text, (288-309), Londra ve New York: Routeledge.

Wells, P. (2006).Literary Theory, Animation and the ' Subjective Correlative'*: Defining the Narrative " World" in Brit-lit Animation, Animated Worlds*, S. Buchan (Ed), Animated Worlds, Eistleigh Uk: John Libbey Publishing

Wells, P. (2010). Classic Literature an animation: all adaptations are equal, but some are more equal than others. D. Cartmell, I. Whelehan (Ed.), *Literature On Screeen*, (199-211). New York : Cambridge Universty Press.

EKLER

EK-1. Andrew Motion'un "The Lines" Şiirinin Tam Çevirisi

ÇİZGİLER

Kasım

Ve Pazar alacakaranlığı dörtte çöktü

Bu sert bütün yağmur bahçeyi dövüyor

Boşça bu ilk hafta sonunu tek başıma dolduruyorum hiçbir şeyle

Radyo

Hiç okumadığın bir kitap

1845 de ikiyüzbin asker, üçbin millik çizgi

Kayıp yüzler kalktı

Bir zincir, bir insan timsahı

Kürekler yaz ortasının güneşinde tınlıyor

Isı dalgasının sakalı

Ve belki bütün tepeler çöker

Ve çizgi çizgi ölümünüzü getiririm, yalnız gizli köyler

Kırmızı çatılı çiftlikler, çaresiz kadın ve korkak adam

EK-2. “Kocakarıyla Tilki” Masalı Tam Metin

Kocakarıyla Tilki

Bir varmış bir yokmuş bir kocakarıyla bir de ineği varmış. Varı yoğu bir tek inekmiş kocakarının. Sütünü satar ineğin, geçinirmiş hatuncağız. Her gün sütü sağdıktan sonra kovayı avlunun orta yerine bırakır, gider öteki işlerini görürmüş.

Günlerden bir gün yine sütü sağıp, kovayı avlunun orta yerine bırakıp, öteki işlerini gördükten sonra sütü almaya geldikte bir de ne görsün, kova bomboş, sütü içmişler. Şaşıp kalmış kocakarı. Ertesi gün de aynı iş olunca, kovasını boş bulunca, kan tepesine çıkmış. Sütü kimin içtiğini anlamak için gizlenip bir yana, başlamış hırsızı gözetlemeye. Arası çok geçmemiş, bir tilki, etrafı kollayarak yaklaşmış, sokmuş sivri burnunu kovaya, başlamış şapur da şupur sütü içmeye. Tilki sütü içedursun, kocakarı gitmiş eve bir et satırı almış, ayaklarının ucuna basa basa sokulmuş arkadan tilkiye, satırı var gücüyle indirince kesmiş hırsızın kuyruğunu. Kuyruğu kesilen tilki kaçıp gitmemiş. Tilki dediğin kuyruklu hem de uzun kuyruklu olur. Kuyruksuz tilkiye tilki denir mi? Başlamış tilki yalvarmaya:

- Nineciğim, nineciğim, ver bana benim nazlı kuyruğumu.

- Vermem de vermem, demiş kocakarı, vermem kuyruğunu, sen sütümü içerken iyi miydi?

- Nineciğim, nineciğim, ver bana benim nazlı kuyruğumu, diye tilki yalvarmış yakarmış yine.

- Sen bana sütümü verirsin, ben de sana kuyruğunu veririm demiş kocakarı.

Bunun üzerine tilki koyuna gitmiş:

- Koyun kardeş, koyun kardeş demiş, bana süt ver de, kocakarıya vereyim de, bana nazlı kuyruğumu versin.

- Taze ot getir bana , süt vereyim sana, demiş koyun.

Bunun üzerine tilki çayıra gitmiş:

- Çayır, çayır, yeşil çayır, demiş, bana taze ot ver de, koyuna vereyim de, bana süt versin de, kocakarıya vereyim de, bana nazlı kuyruğumu versin.

- Güzel kızlar getir bana, üstümde gülüp oynasınlar ben de taze ot vereyim sana demiş çayır.

Bunun üzerine tilki güzel kızlara gitmiş:

- Güzel kızlar, güzel kızlar, demiş, gelin çayırda gülüp oynayın da, çayır taze ot versin bana, ben otu koyuna vereyim de, bana süt versin de, kocakarıya vereyim de, bana nazlı kuyruğumu versin.

- Bize inci getir, biz de gülüp oynayalım çayırda, demiş güzel kızlar.

Bunun üzerine tilki kuyumcuya gitmiş:

- Kuyumcubaşı, kuyumcubaşı demiş, bana inci ver de, güzel kızlara vereyim de , çayırda gülüp oynasınlar da, çayır bana taze ot versin de, koyuna vereyim de, bana süt versin de, kocakarıya vereyim de, bana nazlı kuyruğumu versin.

- Bana yumurta getir, ben de sana inci vereyim, demiş kuyumcubaşı.

Bunun üzerine tilki tavuklara gitmiş:

- Tavuklar, altın benekli, gümüş benekli tavuklar, demiş, bana yumurta verin de, kuyumcubaşıya vereyim de, bana inci versin de, güzel kızlara vereyim de, çayırda gülüp oynasınlar da, çayır bana taze ot versin de, koyuna vereyim de, bana süt versin de, kocakarıya vereyim de, bana nazlı kuyruğumu versin.

- Bize mısır tanesi getir, biz de yumurta verelim demiş tavuklar .

Bunun üzerine tilki mısır tarlasına gitmiş:

- Tarla, tarla, canım tarla, demiş, bana mısır tanesi ver de, tavuklara vereyim de, bana yumurta versinler de, kuyumcubaşıya vereyim de, bana inci versin de, güzel kızlara vereyim de, çayırda gülüp oynasınlar da, çayır bana taze ot versin de, koyuna vereyim de, bana süt versin de, kocakarıya vereyim de, bana nazlı kuyruğumu versin.

- Su getir bana, mısır tanesi vereyim sana, demiş tarla.

Bunun üzerine tilki ırmağa gitmiş:

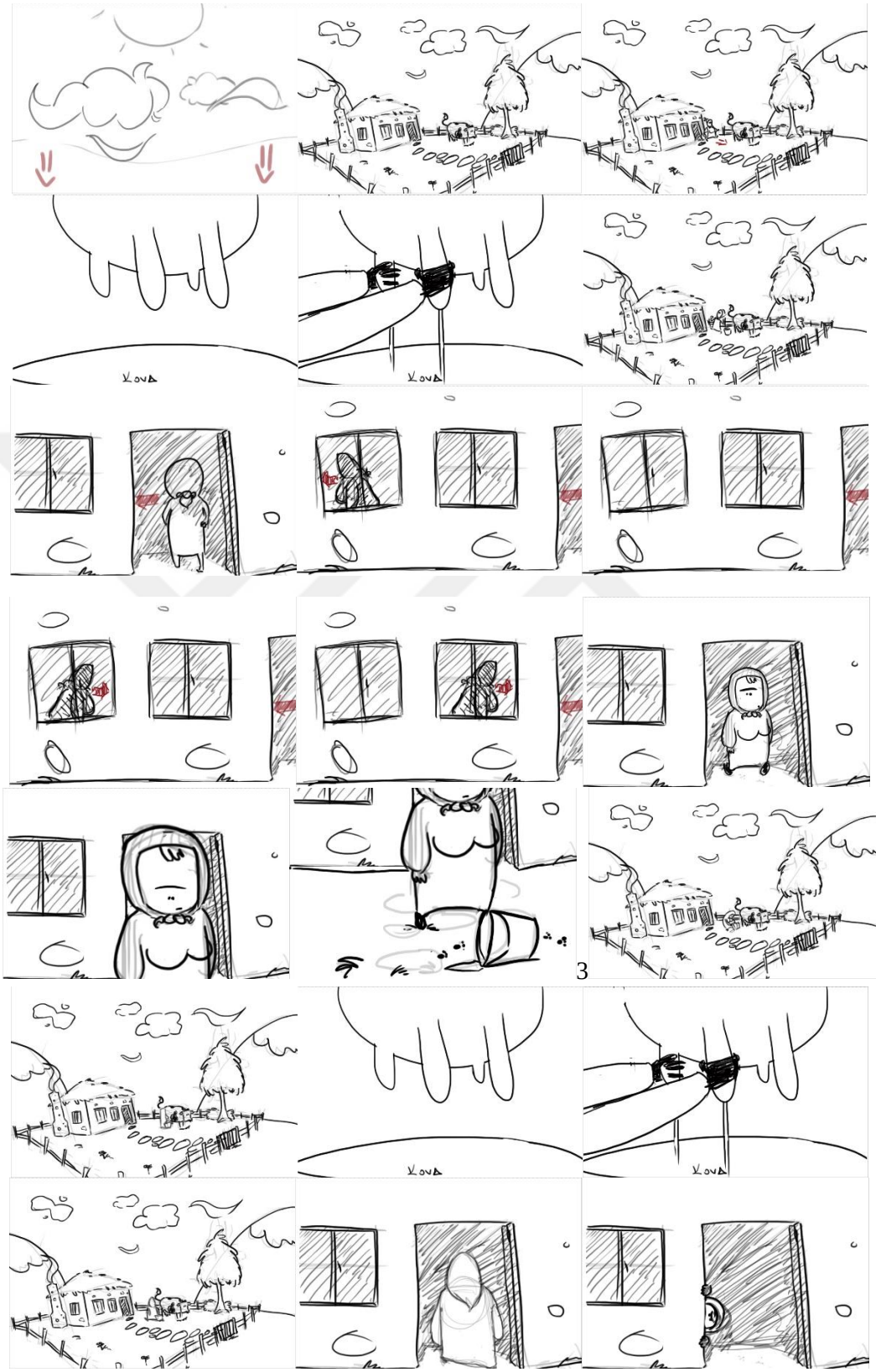
- Irmak, ırmak, ulu ırmak, demiş, bana su ver de, tarlaya vereyim de, bana mısır tanesi versin de, tavuklara vereyim de, bana yumurta versinler de, kuyumcubaşıya vereyim de, bana inci versin de, güzel kızlara vereyim de, çayırda gülüp oynasınlar da, çayır bana taze ot versin de, koyuna vereyim de, bana süt versin de, kocakarıya vereyim de, bana nazlı kuyruğumu versin.

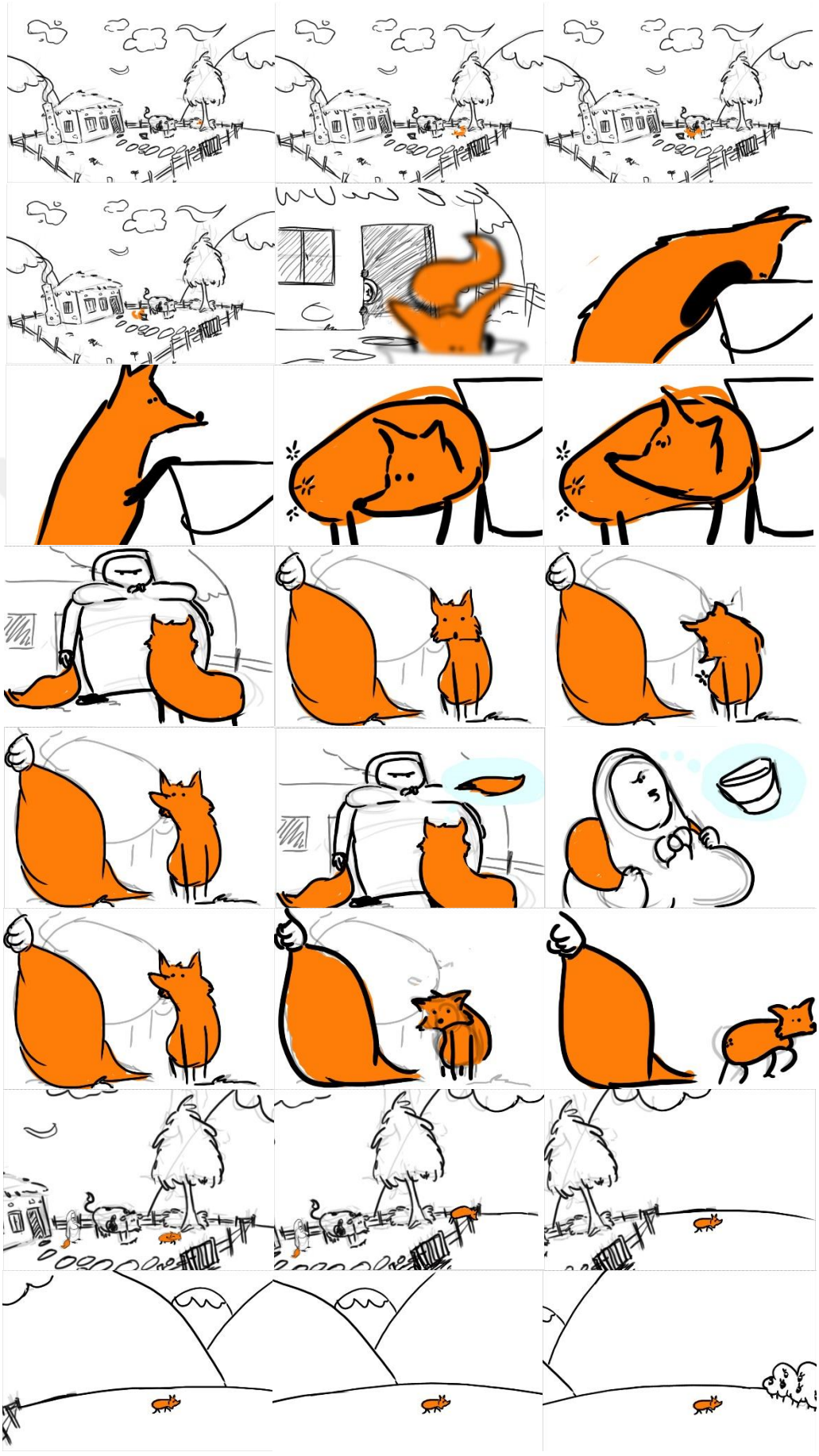
Irmak vermiş tilkiye suyu. Tilki suyu tarlaya vermiş, yumurta almış, yumurtayı kuyumcubaşıya vermiş, inci almış, inciyi güzel kızlara vermiş, güzel kızlar çayırda gülüp oynamışlar da, çayır tilkiye taze ot vermiş, tilki otu koyuna vermiş de, süt almış, hemen koşmuş kocakarıya sütü vermiş, nazlı kuyruğunu almış.

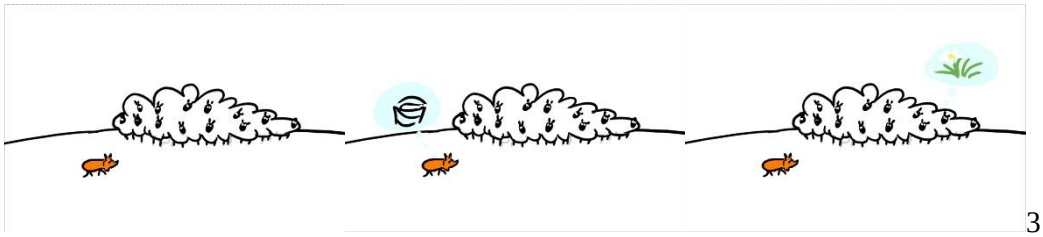
Nazlı kuyruğunu kocakarıdan geri alan tilki ırmağın yanından geçerken ırmak seslenmiş:

- Tilki kardeş, demiş, hey tilki kardeş, kuyruğunu bir daha kaptırırsan ne ben sana su, ne tarla suya mısır tanesi, ne kuyumcubaşı mısır tanesine inci verir, ne güzel kızlar inciyi alıp çayırda gülüp oynar, ne çayır taze ot, ne koyun taze ota süt, ne de kocakarı senin kuyruğunu sana verir, kuyruksuz gezersin ömrünün sonuna kadar. Tilkinin kuyruksuzu da tilki sayılmaz. İyisi mi, ya hırsızlıktan vazgeç, ya kuyruktan…

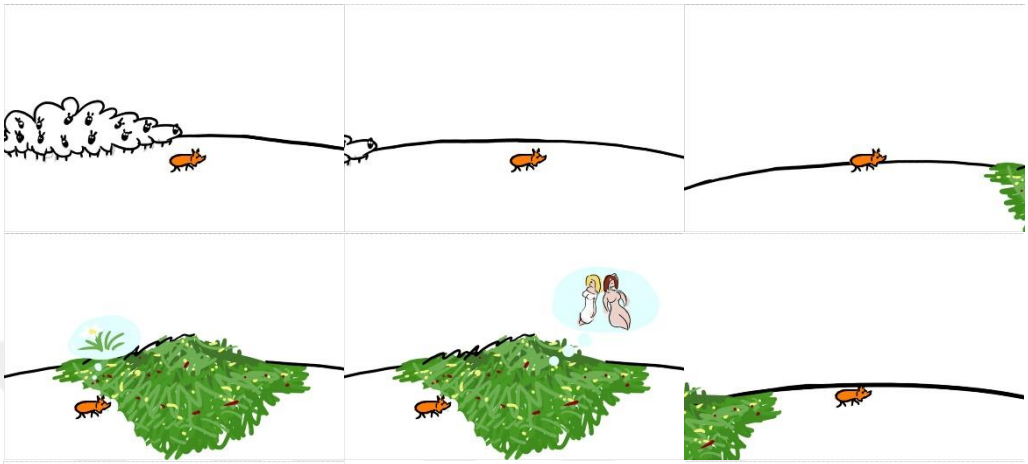
EK-3. “Kocakarı ile Tilki” Filminin Thumbnail Aşaması

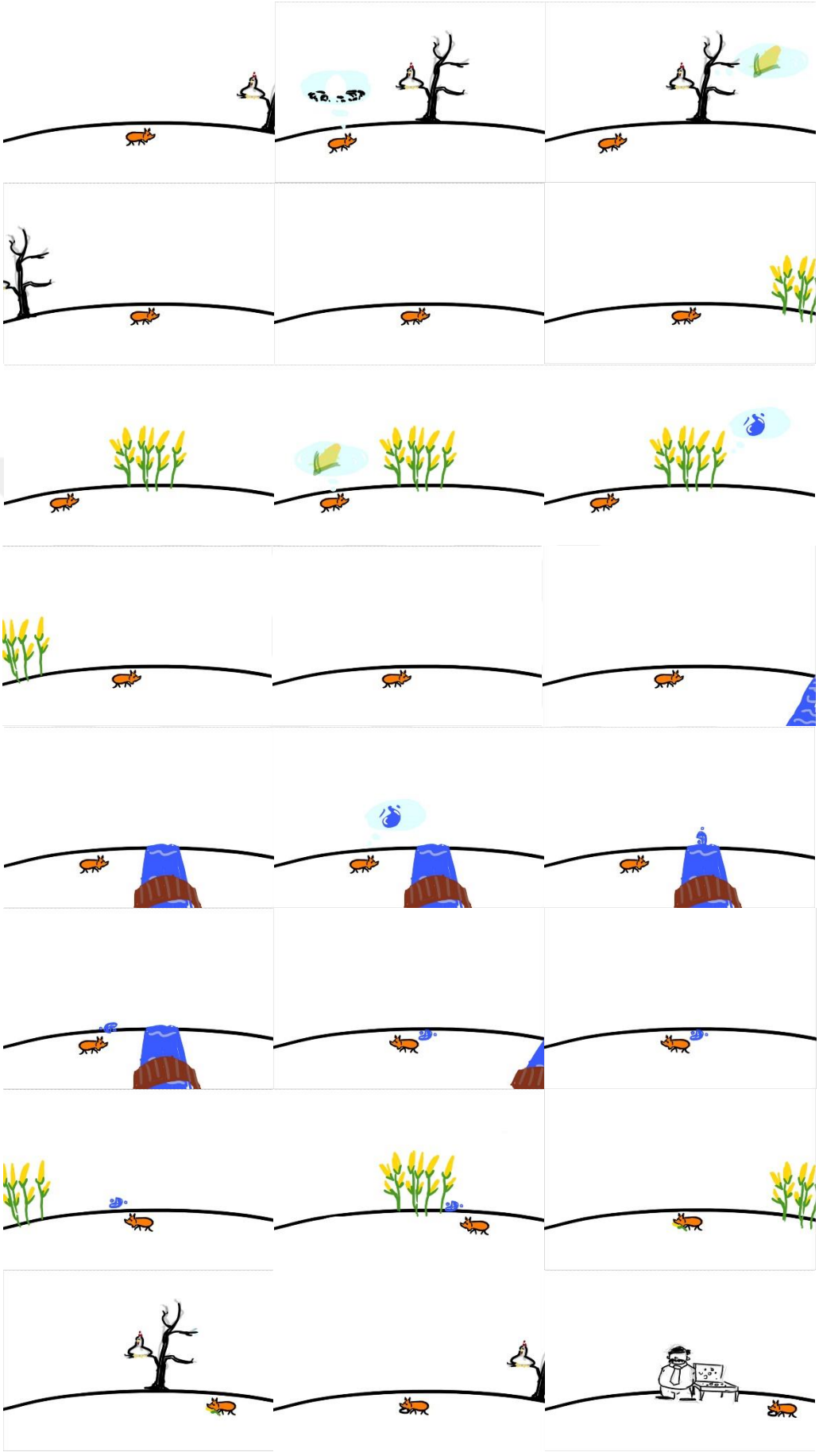


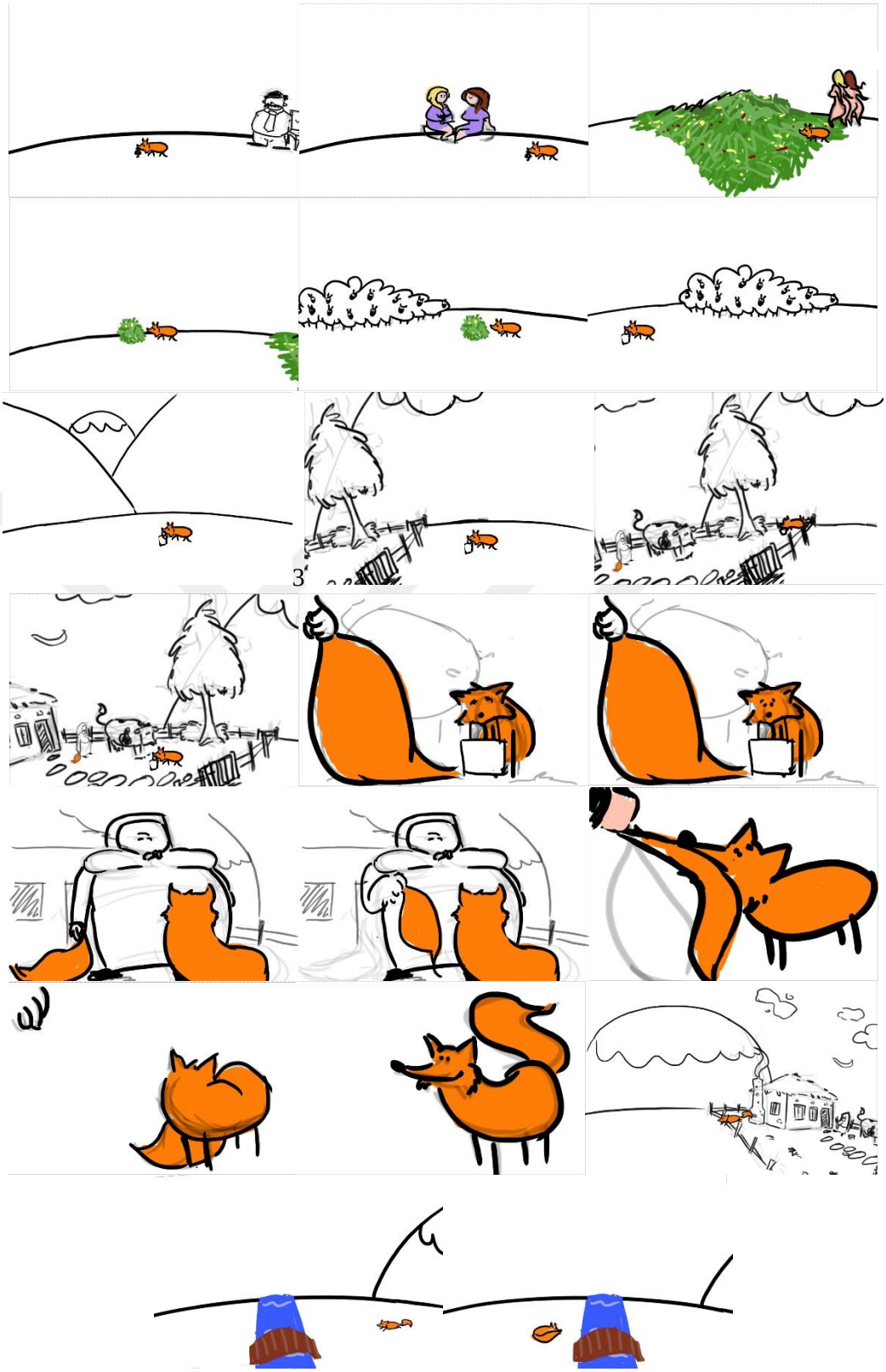




3







ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı : Yahya Özkan Akyürek

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı : Bursa/1984

E-Posta : ozkanakyurek@anadolu.edu.tr

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2016 – …… Eğitmen, AnimaOkul
- 2014 – 2015, Animatör, AnimaİstanbuI
- 2014 – 2014, Eğitmen, 3D Akademi
- 2013, 2013, Animatör, M6 Animasyon Stüdyosu
- 2012 – 2013, Animatör, Artly Animasyon Stüdyosu
- 2010 – 2012, Animatör, Cordoba Animasyon Stüdyosu
- 2003 – 2009, Lisans, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film (Animasyon) Bölüm