Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon

Editör: Levent MERCİN

Yayınevi / Pegem Akademi Yayıncılık

Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon

PEGEM A YAYINCILIK

"Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon"

Editör
Doç. Dr. Levent MERCİN

Kapak Tasarım
Öğr. Gör. Erdoğan DİZDAR

Kitap Tasarım ve Dizgi
Öğr. Gör. Erdoğan DİZDAR

Yayın Erişim Tarihi
22.12.2016

EISBN
978-605-318-398-3

Yayınevi

Şirket Ünvanı
Pegem Akademi Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Hiz. Ltd. Şti.
Adres
Meşrutiyet Cad. Karanfil 2 Sok No:45 Kızılay - Ankara
Yetkili
Servet SARIKAYA
E-posta
pegem@pegem.net
Telefon
+90 312 430 67 50

© 2016, Pegem Akademi Yayıncılık Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. Ltd. Şti.'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı, mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kağıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz.

ÖNSÖZ

Görsel iletişim tasarımı, çizgi film/animasyon, medya sanatları, sinematik sanatlar, buna bağlı olarak bunun eğitimini veren kurumların önemi, sinema ile televizyon reklamcılığı ve eğitim-öğretim gibi alanların talepleriyle birlikte teknolojinin de gelişmesiyle artmıştır. Bu önemin gelecekte de giderek artacağı yönünde bir eğilimin olduğu gözlemlenmektedir. Bu yüzden görsel iletişim tasarımı, çizgi film/animasyon, medya sanatları ve sinematik sanatlar alanında akademik düzeyde araştırma sonuçlarının paylaşıldığı yayınlara olan ihtiyaç hem nitelik hem de sayısal olarak gün geçtikçe artmaktadır. Bu alanla doğrudan veya dolaylı olarak ilgili olan insanlar, akademisyenler, araştırmacılar ve öğrenim gören öğrencilerin Dünya'daki ve Türkiye'deki gelişmeleri takip edebilmeleri, yeni yöntem ve uygulamaları izleyebilmeleri ve var olan bilgilerini arttırmaları için bir kitaba ihtiyaç olduğu anlaşılmıştır.

"Çizgi film/animasyon ve görsel iletişim tasarımında yeni yaklaşımlar, çizgi film/animasyon teknolojisi ve araçlar, çizgi film/animasyon ve görsel iletişim tasarımında yeni uygulamalar, eğitim ve reklam mecrasında görsel iletişim tasarımı ve çizgi film/animasyon, ticari boyutuyla çizgi film/animasyon, animasyon ve dijital sanat, görüntüleme bilimi, medya sanatları, sinematik sanatlar ve dijital oyun dünyası" konu başlıkları konusunda araştırma ve uygulama yapılarak, elde edilen bulgu ve deneyimlerin yazıya döküldüğü, derlendiği bir yayının hazırlanmasının, bu alandaki yayın boşluğunu dolduracağı düşünülmüştür. Bu gerekçeden hareketle "Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon" kitabı hazırlanmıştır.

"Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon" kitabı çok yazarlı bir kitaptır. Kitap deneyimli akademisyen ve uygulayıcıların bilgi ve deneyimlerini kaleme aldığı toplam 33 bölümden oluşmaktadır. Kitabın içerisinde yer alan bölümlerdeki bilgiler, başta görsel iletişim tasarımı ve animasyon, iletişim, grafik tasarım, illüstrasyon ve sanat alanlarında araştırma yapan insanlar, akademisyenler, öğrenciler ve sektörde faaliyet gösteren uygulayıcılar olmak üzere her bireyi ilgilendirmekte ve ilgiyle okuyabilecekleri konuları içermektedir.

Alanında ender yayınlardan biri olarak kabul edilebilecek olan bu kitap, yaklaşık olarak bir buçuk yıl gibi bir sürede hazırlanmıştır. Bu kitabın oluşturulmasında emeği geçen başta bölüm yazarları çok değerli hocalarım ve meslektaşlarım olmak üzere, PEGEM A Yayıncılık Müdürü Servet Sarıkaya'ya, Dumlupınar Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeler Komisyonu'na ve Öğretim Görevlisi Erdoğan Dizdar'a teşekkür ederim.

Levent Mercin
2016

İÇİNDEKİLER

1. BÖLÜM 001

ANİMASYON VE KÜLTÜREL MİRAS 001

Öğr. Gör. Abdulkerim TURKAYA

Öğr. Gör. Dr. Engin GÜNEY

2. BÖLÜM 015

NEDEN ÇİZGİ FİLM, NİÇİN KÜTAHYA DPÜ ? 015

Prof. Dr. Adnan TEPECİK

3. BÖLÜM 027

RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA SULUBOYA TEKNİĞİ İLE YAPILAN

İLLÜSTRASYONLAR VE BETİMSEL ÖZELLİKLERİ 027

Prof. Dr. Ahmet Şinasi İŞLER

4. BÖLÜM 041

BİLİMSEL RASYONALİTEDEN SİMGESEL TEMSİLE BİLGİ KAPİTALİZMİ 041

Doç. Dr. Ali TOMAK

Doç. Dr. Ali SEYLAN

5. BÖLÜM 051

DİJİTAL ORTAMDA ÖZGÜN KARAKTER TASARLAMA SÜRECİNİN

ANALİZİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA 051

Yrd. Doç. Dr. Arzu DURSİN

6. BÖLÜM 065

GİF ANİMASYONU: DİGİTAL ORTAMDA SANAT VE İLETİŞİM DİLİ 065

Yrd. Doç. Dr. Doğan ARSLAN

7. BÖLÜM 077

ÇİZGİ FİLM KARAKTERLERİNİN REKLAMLAR ARACILIĞI İLE YENİDEN SUNUMU 077

Yrd. Doç. Ece Çalış ZEĞEREK

Arş. Gör. Murat KARA

8. BÖLÜM 089

BİLGİSAYAR OYUNLARI VE SİNEMA SEKTÖRÜNDE KONSEPT TASARIM

ÇALIŞMALARI ÜZERİNE 089

Emre ORAN

Yrd. Doç Dr. Mahmut AYHAN

9. BÖLÜM 099

ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMALARI İÇERİSİNDE ANİMASYON KULLANIMI 099

Prof. Dr. Adnan TEPECİK

Arş. Gör. Ezgi TORAMAN KORAY

10. BÖLÜM 111

BİLİMSEL, SOSYAL VE KÜLTÜREL ETKİNLİKLERİN YAYINLANMASINDA WEB

TABANLI MECRA OLUŞTURMAK 111

Öğrt. Elm. Fatih KARA

Yrd. Doç. Dr. Mahmut AYHAN

11. BÖLÜM 121

ANİMASYONUN ÇEŞİTLİ ALANLARDA KULLANIMI ÖRNEK BİR ALAN OLARAK

MEDİKAL ANİMASYON 121

Doç. Fuat AKDENİZLİ

Öğr. Gör. Gökhan AYDIN

12. BÖLÜM 135

MASALIN BİÇİMBİLİMİ BAĞLAMINDA BİR ANLATI YAPISININ ÇÖZÜMLENMESİ: RUHLARIN KAÇIŞI 135

Uzm. Mehmet Sefa DOĞRU

Doç. Dr. Abdulgani ARIKAN

13. BÖLÜM 145

WEB TASARIMINDA HAREKETLİ GÖRÜNTÜ ÖĞELERİNİN KULLANIMI 145

Öğrt. Gör. Ömer Zahid KUBAT

14. BÖLÜM 157

MASAÜSTÜ OYUNLARI SAYISAL ORTAMA AKTARMA VE UYGULAMA YÖNTEMLERİ 157

Arş. Gör. Ümit Hazal YAYALAR

15. BÖLÜM 167

MATTE PAİNTİNG TEKNİĞİNDE UYGULAMA SORUNLARININ İNCELENMESİ VE ÇÖZÜM ÖNERİSİ 167

Doç. Dr. Levent MERCİN

Öğrt. Elm. Bayram ARMUTCI

16. BÖLÜM 175

DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜNÜN DÜNYA VE TÜRKİYE'DEKİ EKONOMİK BOYUTU İLE EĞİTİM DURUMLARININ İNCELENMESİ 175

Doç. Dr. Levent MERCİN

Arş. Gör. Erkan ÖZKARAKAŞ

17. BÖLÜM 185

KARAKTER MODELLEME SÜRECİNDE FOTOGRAMETRİ YÖNTEMİNİN KULLANIMI 185

Yrd. Doç. Levent ÇORUH

Öğr. Gör. Kürşat SAVAŞ

18. BÖLÜM 197

TARİHSEL BİR BAKIŞ İLE ERKEN VE ORTA DÖNEM JAPON MANGA-ANİME KÜLTÜRÜ 197

Doç. Dr. Mehmet YILMAZ

19. BÖLÜM 215

GERÇEK ZAMANLI OYUN GRAFİKLERİNİN ANİMASYON ÜRETİMİNDE KULLANIMI 215

Arş. Gör. Mustafa Uygur ÇEVİK

20. BÖLÜM 225

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI EĞİTİMİNDE CANLANDIRMA SANATININ ÖNEMİ 225

Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK

21. BÖLÜM 247

BİR CANLANDIRMA ANASANAT DALI İÇİN ATÖLYE VE EĞİTİMCİ

NİTELİĞİ VE MÜFREDATI NASIL OLMALIDIR? 247

Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK

Öğr. Gör. Murat Cumali ÇOKAL

22. BÖLÜM 257

ÇAĞDAŞ TÜRK SERAMİK SANATINDA DUVAR PANOSU UYGULAMALARININ

İLETİŞİM BOYUTU VE GÖRSEL ESTETİĞE ETKİSİ 257

Doç. Nurettin GÜLAÇTI

23. BÖLÜM 267

PERFORMATİK FOTOĞRAFLARA YANSIYAN FARKLI KİMLİKLERİYLE CINDY SHERMAN VE ESERLERİ 267

Doç. Dr. Pelin AVŞAR KARABAŞ

24. BÖLÜM 279

TASARIMDA ALGI YANILSAMALARIYLA RENK VE ÇİZGİNİN GÜCÜ: OPTİK SANAT 279

Doç. Dr. Pelin AVŞAR KARABAŞ

Aybüke GÜDÜR

25. BÖLÜM 289

ÜÇ BOYUTLU (3D) ANİMASYONLARDA GERÇEKLİK DUYGUSU 289

Sadi Kerim DÜNDAR

26. BÖLÜM 299

EĞİTİMDE ANİMASYON KULLANIMI VE YENİ YAKLAŞIMLAR 299

Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ

27. BÖLÜM 305

GÖRSEL İLETİŞİM ARACI OLARAK SANAT YAPITLARI 305

Doç. Serdar TUNA

28. BÖLÜM 315

ANİMASYON ÖĞRENCİLERİNİN GÖZÜYLE KARAKTER TASARIMINDA KARŞILAŞILAN KOMPLEKS DURUMLAR 315

Yrd. Doç. Dr. Yaşar USLU

29. BÖLÜM 333

TÜRKİYE'DE TELEVİZYON REKLAMLARINDA STORYBOARD KULLANIMI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA 333

Doç. Dr. Yusuf KEŞ

Asena BAŞER

30. BÖLÜM 343

REKLAM UYGULAMALARINDA HOLOGRAM TEKNOLOJİSİ 343

Doç. Dr. Yusuf KEŞ

Mehmet Nuri KIVRAK

31. BÖLÜM 353

ISAAC KERLOW'UN CANLANDIRMA SANATI İÇİN ÖNERDİĞİ YENİ İLKELERİN İNCELENMESİ 353

Yrd. Doç. Dr. Yüksel BALABAN

Yrd. Doç. Dr. Asuman KUTLU

32. BÖLÜM 369

OKULÖNCESİ DÖNEMDE DEMOKRASİ VE İNSAN HAKLARININ KAVRANMASINDA ANİMASYONUN ROLÜ 369

Zahide Şahin Kubat

33. BÖLÜM 381

DYNAMIC STATIC - CONCRETE ART, DISCURSIVE GEOMETRY AND NEW MEDIA 381

Dr. Wojtek Wierzbicki

** Bu kitaptaki bölüm yazarlarının isimleri alfabetik sıraya göre düzenlenmiştir.*

1. BÖLÜM

Öğr. Gör. Abdulkerim TURKAYA
Öğr. Gör. Dr. Engin GÜNEY

ANİMASYON VE KÜLTÜREL MİRAS

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Animasyon Nedir?
  - Animasyon Tarihi
  - Türkiye'de Animasyon (Canlandırma Sineması)
  - Kültür ve Kültürel Miras
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Toplumların sözlü ve yazılı kültürlerine ait ürünler zaman içerisinde değiştirilip dönüştürülerek farklı anlatılara kaynak oluşturmuşlardır. Bu kültürel anlatılar kimi zaman edebi bir metne, kimi zaman da bir senaryoya aktarılmıştır. Animasyon da bu kültürün getirisi olarak geleneksel kaynaklardan yararlanan bir sanat dalı şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Halk hikayeleri, mitolojiler, efsaneler, destanlar, masallar, ninniler gibi daha pek çok geleneksel anlatı animasyon senaryoları için önemli birer kaynak oluşturmaktadır.

Günümüzde animasyon yapımı oldukça masraflı bir uğraş olmasına karşın pek çok ülkede hızla yayılmakta ve gelişmektedir (Atan, 1995). Özellikle dünyanın önde gelen animasyon stüdyoları; Walt Disney ve Studio Ghibli gibi şirketler geleneksel anlatı türlerinin klasikleşmiş unsurlarını animasyon senaryolarında yeniden kullanmak ve tekrar etmek yoluyla güncellemektedirler. Böylece nesiller arası kültürel bilinç/hafıza oluşturulmakta ve süreklilik sağlanabilmektedir.

Bu yabancı kültürlere ait animasyonlar ileri teknolojiye sahip milletlerin kültürlerine ait bir ürün olarak kitle iletişim araçları ile kendi kültürlerini alımlatmakta ve maddi kültür üstünlüklerine dayanarak kendi ideolojilerini de aktarmaktadırlar. Bunun sonucunda kültürel bir değişim ve dönüşüm yaşanmaktadır.

Yöntem

Türk animasyon filmi adına senaryolarda şimdiye kadar kültürel kaynakların kullanılması umut vaat etse de özgün ve yaratıcı çizgi film çalışmaları gerçekleştirebilmek için bu içinde bulunduğumuz toplumun kültürel mirası animasyon senaryolarında daha da verimli kullanabilmek gerekliliği gözükmektedir. Böylece ülkemizde son yıllarda gelişme kaydeden animasyon adına daha özgün işlerin yolunun açılacağı düşüncesi ile; bu çalışmada animasyonun tarihsel gelişimi, tekniği, toplumsal ve kültürel yönlerine dair bilgiler öncelikli kaynaklardan (kitap, dergi, makale, tez, internet vb.) elde edilerek, edinilen veriler araştırmada incelenmiş ve değerlendirilmiştir.

Bulgular

Animasyon Nedir?

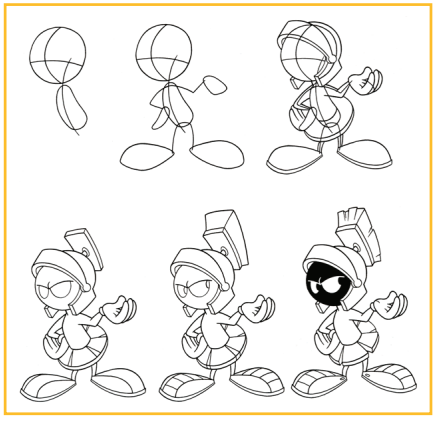
Sözlük anlamı olarak "canlandırma (animation)"; tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçiminde düzenlemek ve çevirmek şeklinde özetlenebilir (Tuğlacı, 1971).

Günümüz sinemasının en vazgeçilmez ögelerinden biri olan "Animasyon" bir başka deyişle "Canlandırma Sineması"; resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işidir. Animasyonun yaratıcılarından Norman McLaren, animasyonu; hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlamıştır. McLaren'e göre; her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden animasyon, "kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır." (Akt: Aydın, 1989).

Animasyon filmlerinin teknik olarak hareketin bölünerek art arda dizilmiş framelerden (film karelerin) oluştuğunu bilmekteyiz. Canlı filmlerde kameranın önündeki nesnenin hareketi film akışı içinde belirlenir ve ayarlanır. Animasyonda ise her karedeki hareket teker teker tasarlanır ve oluşturulur.

Burada "harekete bakış" açısından ressam ile animatör arasında önemli bir fark vardır. Ressam yaptığı çalışmada sadece hareketin bir anına bakarken, animatör hareketin tüm kombinasyonlarını düşünerek tasarlar ve gereken sayıda kare çizer. Bu yönüyle animasyon yapımı, film şeridi üzerinde her bir kareye

teker teker saptama yapılarak bütün bir hareketli film elde etme yöntemidir.



Resim 1. Animasyon yapımı.

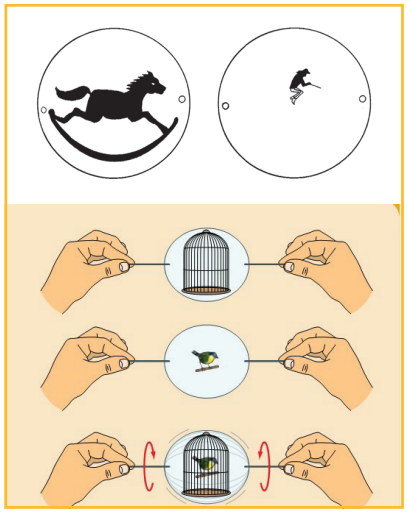
Resim 2. Norman McLaren.

Hünerli'ye (2005) göre animasyon: "Genel anlamda canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Canlandırma sinemasıysa, bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir".

Rekabetin yoğunlaştığı küresel pazarlarda sayıları giderek artan kurumlar; kurumsal imaj yaratmak ve kimliklerini ortaya koyabilmek adına markaları için yenilikçi ve özgün adlar kullanmaya başlamışlardır. Bunun yanı sıra kimi kurumlar ürün ya da markaları için ayırt edici animasyon karakterlerden de yararlanmışlardır. Bu karakterler genellikle hayvanlardan, bitkilerden ya da çizgi film karakterlerinden oluşmaktadır. Kurumlar, ürün ya da markalarının temel özelliklerini animasyon karakterleriyle bütünleştirmektedirler. Animasyon karakterin özelliklerinin markayla ilişkisinin yüksek olması durumuna paralel olarak, tüketicilerin bu markayı tanımalarının ve olumlu tepki vermelerinin oranının da oldukça arttığı gözlemlenmiştir (Ezgi Yıldız ve Deneçli, 2013).

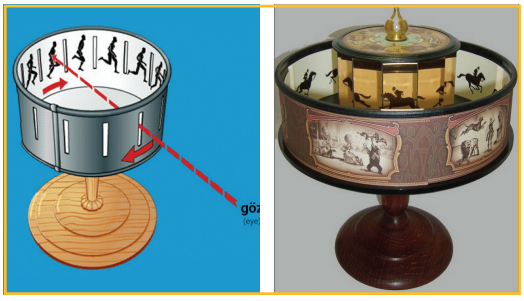
Animasyon Tarihi

Animasyonun ilk örnekleri resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar şeklinde 19. Yüzyılın başlarında görülür. Bunlardan en eskisi, Thaumatrope (Resim 3-4) adı verilen oldukça basit bir oyuncaktır. Bu oyuncak, iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir diskten oluşmaktadır. İpler parmakların arasında çevrildiği zaman bu iki resim birbirinin ardı sıra gözün önünden geçerek hareket eden tek bir resimmiş gibi görünmekteydi (Parkinson, 1995).



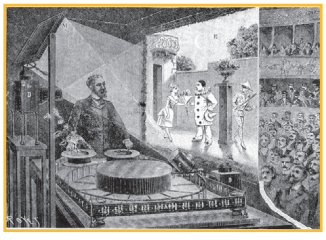
Resim 3-4. Thaumatrope yapımı örnekleri.

Zoetrope (1834) ve Praxinascope (1877) adı verilen oyuncaklar ise içlerinde en dikkate değer olanlarındandır (Resim 5-6). "Hayat Tekerleği" anlamına gelen Zoetrope William George Horner tarafından geliştirilmiştir. Bu oyuncak, bir kaide üzerinde dönen ve çevresinde eşit aralıklarla açılmış göz delikleri bulunan silindir bir yapıdır. Seyirci bu deliklerden bir bant üzerine çizilmiş ve silindirin içine yerleştirilmiş olan resmi izlemektedir.



Resim 5-6. Zoetrope örnekleri.

Diğer yandan Emile Reynaud'un yarattığı "Praxinascope" ise "Zoetrope"un daha gelişmişiydi ve göz delikleri yerine, silindirin ortasına bir sıra ayna konulmuştu. Araç döndüğünde aynalara bakan seyirci, hareket eden resimleri görüyordu. Reynaud bu buluşunu bir çeşit projektör ile birleştirerek 1892'de Paris'te dünyanın ilk sinema salonunu kurmuş ve 1900 yılına kadar her biri birkaç dakika süren gösterilerini "Theatre Optque" sürdürmüştür. Emile Reynaud, buluşunu (Resim 7.)'de olduğu gibi biraz daha geliştirerek optik büyütücü kullanarak perdeye yansıtmayı ve daha büyük topluluklara izletmeyi başarmıştır.



Resim 7. Emile REYNAUD'un yaptığı Praxinascope örnekleri.

Animasyon filmlerine gösterilen ilgi ve heyecan sonucunda Amerika'da 1900'lü yılların başlarında birçok animasyon şirketi kurulmuş, Dinky Doodle'in maceraları gibi seri filmler yapılmıştır. 1920'de yapılan Felix the Cat (Resim 8) karakteri Otto Messmer tarafından yaratıldı ve canlandırması yapıldı. O yıllarda çok popüler olan Felix ilk "star" animasyon karakteriydi. Felix'i tahtından indirecek olan yeni yıldız ise 1930'lu yıllarda sadece Amerika'da değil tüm dünyada insanların dikkatini çeken, Walt Disney stüdyolarında doğan ve gelişen Mickey Mouse (Resim 9) olmuştur.

Resim 8. Felix the cat.

Resim 9. Mickey Mouse

Walt Disney, tüm dünyada tanınan, en ünlü çizgi film karakteri olan Micky Mouse'u 1928'de yaratmıştır. Sadece çizgi film ola-

rak değil, tişört baskısından oyuncaklarına kadar çok geniş bir ürün yelpazesiyle ticari bir ürüne dönüşmüştür. Walt Disney'den çok daha eski bir kuruluş olan Warner Bros (1905) şirketi canlandırma filmlerine artan ilgiyi görerek 1930'lu yıllarda bu sektöre el atmıştır. Yine aynı yıllarda Hanna-Barbera canlandırma stüdyoları da animasyon dünyasına bir çok yeni karakter kazandırmıştır.

Bu türden stüdyolar animasyon alanında yarattıkları karakterlerle, geliştirdikleri teknikler ve yöntemlerle animasyon sektörünün bugün varmış olduğu bilgi birikimine, estetik anlayışına büyük katkılar sağlamışlardır.

Özellikle 1970'li yıllarda başlayan "Anime" tarzı olarak adlandırılan Japon animasyon filmlerindeki karakterler günümüzde tüm dünyada popüler olmuş durumdadır.

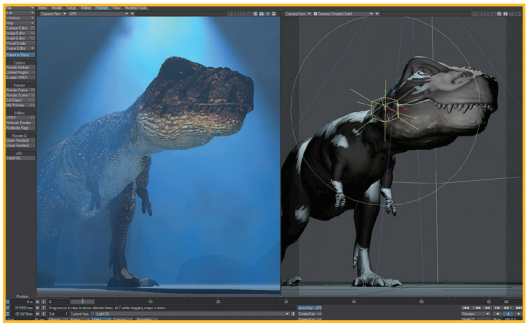
Batı ve Avrupa kültürünün yarattığı öyküleri (Heidi, Şeker Kız gibi) anime tarzında çizerek tekrar Batıya satmış hem ticari hem de kültürel anlamda bir sızma yaptıktan ve manga tarzını benimsettikten sonra, son yıllarda büyük oranda kendi kültürünün geleneksel ve mitolojik ürünlerini pazarlamada oldukça başarılı olmuşlardır.

Kültürlerarası alışverişi güçlendirmede animasyon filmlerinin oldukça büyük katkısı vardır ve Japon manga tarzı bunun en iyi örneklerinden birisidir.

Resim 10-11. Anime tarzı animasyon karakterleri (Heidi - Manga Kızlar).

1980'lere gelindiğinde bilgisayar teknolojisinin de kullanımıyla teknik alanda dünyada büyük gelişmeler kaydedilmiştir. Bu gelişmelerin animasyon sektörü üzerindeki etkisi, vizyona giren filmlerde rahatça görülmektedir. 3B geometrisiyle çalışan yeni programlar (Resim 12), zengin efekt ve eklentilerle beraber filmler görüntü estetiği bakımından da bambaşka bir boyut kazanmıştır.

Bununla birlikte Amerika ve Japonya animasyon alanında sanayileşerek ticari amaçlı ürettikleri animasyon filmleri ile günümüzde öncü konuma gelmişlerdir.



Resim 12. Bilgisayar teknolojisi ile animasyon yapımı.

Türkiye'de Animasyon (Canlandırma Sineması)

Türkiye'de animasyona olan ilgi ve arayışlar 1930-1940 yılları arasında başlamıştır. Bu yıllarda Batı'dan gelen ve gösterime giren filmlerin etkisiyle animasyona olan ilgi artmıştır. Animasyon alanında ilk çalışmaları karikatür sanatçıları gerçekleştirmiştir.

Cemal Nadir Güler'in ünlü karikatür tiplemesi "Amca Bey" (Resim 13) ise bu denemelerin başında gelmektedir. İlk yıllardan itibaren Yüksel Ünsal, Tan Oral, Erim Gözen, Tonguç Yaşar gibi birçok Türk sanatçının animasyon adına gerçekleştirdikleri çalışmalara rastlamak mümkündür.

Uzun yıllar Türkiye'de animasyon, reklam sektöründe ve deneysel çalışmalarla yarışmalara katılan sanatçıların bireysel çalışma-

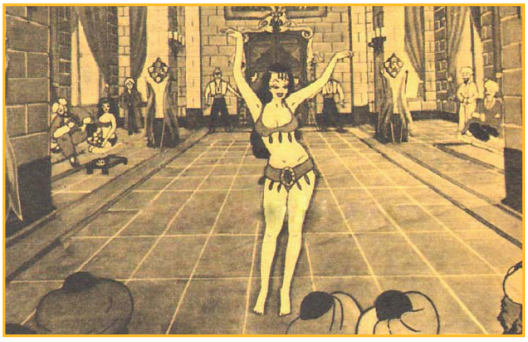
larıyla sınırlı kalmıştır.

Resim 13. Cemal Nadir Güler'in "Amca Bey" karakteri.

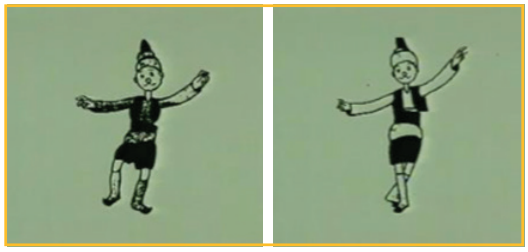
Türkiye'de canlandırma üzerine eğitim öğretiminin bölüm düzeyinde 1990'da başlaması gerçeğine karışın ilk kez 1948-1949 yıllarında Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde öğretim üyesi olan Vedat Ar'ın özel olarak yönettiği bir kursla başlamış, ancak film yapımına geçilememiştir (Balcıoğlu ve Öngören, 1976).

Türk animasyon sanatçıları denemelerinde ilk yıllardan itibaren Türk kültürüne ait konu ve karakterleri kullanmayı tercih etmişlerdir. Bu sebeple bu yıllarda yapılan canlandırma çalışmaları çoğunlukla Türk kültüründen izler taşımaktadır.

Örneğin, "Evvel Zaman İçinde; Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan" (Resim 14), "Zeybek Dansı" (Resim 15-16), "Az Gittik Uz Gittik", "Deli Dumrul", "Hacivat ve Karagöz Uzayda", "Dede Korkut" ve "Nasrettin Hoca" gibi çizgi filmler yapılmıştır (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 51.00-52.00, Alsaç, 1994).



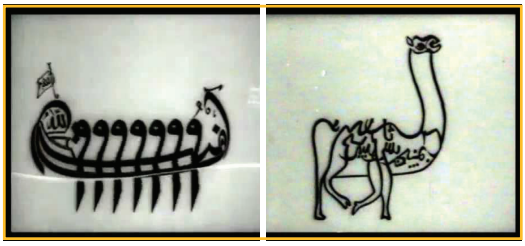
Resim 14. "Evvel Zaman İçinde; Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan" filminden bir kare. (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli)



Resim 15-16. "Zeybek Dansı" filmindeki iki kare (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli).

Türk çizgi filmi adına ilk yıllarda yapılan çalışmalar genel olarak, birkaç dakikalık tek bir sahneden oluşan, daha çok tekniğin denendiği, senaryosu ve film dili tam anlamıyla oluşturulmamış işlerdir. 1968 yılında Tekin Aral, Oğuz Aral ve Ferruh Doğan, ilk Türk güreşçisi Koca Yusuf'un yarışmalarını ve ABD'deki yarışma sonrası eve dönüşte geçirdiği gemi kazasıyla hayatını kaybedişini konu alan bir çizgi film yaparlar. "Koca Yusuf" çizgi filmi konu ve karakter olarak Türk kültüründen izler taşımaktadır.

Türk çizgi filminde kültürel değerlerin özgün olarak kullanıldığı ilk çalışma ise Tonguç Yaşar'ın 1969 yapımı "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" (Resim 17-18) filmidir. Hat sanatından yola çıkarak hazırlanan film geleneğin yenilenmesi ve yeniden düşünülmesi adına özgün bir çalışmadır Senaryosunu sanat tarihçisi Sezer Tansuğ yazmıştır (Alsaç, 1994).



Resim 17-18. "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli).

Türkiye'de animasyon alanında asıl gelişme ve hareketlenme ise TRT'nin yerli yapım animasyon filmlerine desteğiyle başlamıştır. 1980'lerde televizyonun hayatımıza yoğun olarak girmesiyle birlikte yapımcılar TRT için konulu-uzun metraj animasyon filmleri üretmeye başlamışlardır Türk kültürü içerisinde önemli yere yere sahip Boğaçhan (Resim 19), Deli Dumrul gibi destan kahramanları, Nasrettin Hoca gibi fıkra karakterleri, Evliya Çelebi, Hacivat ve Karagöz gibi tarihimizde yer eden önemli kişi ve karakterler animasyon senaryoları için birer malzemeye dönüşmüştür. Bu konu ve karakterler geçmişte olduğu gibi bugün de Türk animasyon filmleri için önemli birer kaynaktır (Taş Alicenap, 2015).

Resim 19. TRT Çocuk kanalında "Boğaçhan" çizgi filminden kare

TRT'nin 2008 yılında TRT ÇOCUK kanalı ile Türk yapımı animasyon filmleri desteği artmıştır. Böylece animasyon filmi adına pek çok şirket açılmış, yerli yapımların sayısı artmış ve Türk kültürüne ait kaynakların kullanılması ve çocuklarla buluşturulması için önemli bir fırsat yakalanmıştır. Örneğin "Maysa ve Bulut" (Resim 20) isimli animasyon filmi Yörüklerin yaşamını ve kültürlerini konu almaktadır. Ayrıca, Evliya Çelebi'nin maceralarını konu alan "Çelebi ve Laklak" (Resim 21), Keloğlan masallarının güncellendiği "Keloğlan", Karagöz ve Hacivat gibi Türk kültürünün önemli karakterlerinin dünyayı keşfettiği "Hacivat ve Karagöz Dünyayı Geziyor" (Resim 22), "Nasrettin Hoca", Hezarfen Çelebi'nin İstanbul'da geçen çocukluğunu anlatan "Küçük Hezarfen" ve daha pek çok animasyon filmi TRT Çocuk kanalında yayımlanmaktadır. Türk yapımı bu filmler kültürel mirasın aktarımında önemli bir yere sahiptir.

Resim 20. TRT Çocuk kanalında "Maysa ve Bulut" çizgi filminden kare

Resim 21. "Çelebi ile Laklak" TRT Çocuk.

Resim 22. "Çelebi ile Laklak" TRT Çocuk.

Kültür ve Kültürel Miras

"UNESCO tarafından düzenlenen Dünya Kültür Politikaları Konferansı Sonuç Bildirgesi'nde yer alan tanımına göre "en geniş anlamıyla kültür; bir toplumu ya da toplumsal bir grubu tanımlayan belirgin maddi, manevi, zihinsel ve duygusal özelliklerin bileşiminden oluşan bir bütün ve sadece bilim ve edebiyatı değil, aynı zamanda yaşam biçimlerini, insanın temel haklarını, değer yargılarını, geleneklerini ve inançlarını da kapsayan bir olgudur" (UNESCO, 1982. Akt. Sultan Oğuz, 2011).

Kongar'a (1994) göre kültür: "İnsanın yarattıklarının tümüdür. İnsanın yarattıkları bütün araç ve gereçler maddi kültüre; anlamlar, değerler, kurallar ve inançlar manevi kültüre örnektir". Mercin (2003) ise kültürü, "bir milletin veya toplumun yaşam biçimi; tarih boyunca süreç içerisinde yaptığı maddi ve manevi her şeydir" şeklinde ifade etmektedir. Kültürel miras ve kültürel süreklilik meselesi son yıllarda üzerinde önemle durulan bir çalışma alanıdır. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Teşkilatı UNESCO, 17 Ekim 2003 tarihinde Paris'te düzenlenen 32. Genel Konferansı'nda, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'ni kabul etmiştir. Türkiye 19 Ocak 2006 tarihli ve 5448 sayılı Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesinin Uygun Bulunduğuna Dair Kanunla bu sürece dahil olmuş ve 27 Mart 2006 tarihinde resmen taraf olmuştur. "Somut Olmayan Kültürel Miras; UNESCO tarafından; toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekanlar biçiminde tanımlanmaktadır." Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın internet sitesinde Somut Olmayan Kültürel Miras Alanları belirtilmiştir (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2013).

Bunlar; Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar (destanlar, efsaneler, halk hikayeleri, atasözleri, masallar, fıkralar vb.), gösteri sanatları (karagöz, meddah, kukla, halk tiyatrosu vb.), toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler (nişan, düğün, doğum, nevruz, vb. kutlamalar), doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar (geleneksel yemekler, halk hekimliği, halk takvimi, halk meteorolojisi vb.), el sanatları geleneği (dokumacılık, nazar boncuğu, telkâri, bakırcılık, halk mimarisi)'dir.

Ülke genelinde envanter çalışmaları dışında farkındalığın arttırılması amacıyla yürütülen koruma çalışmaları da yapılmaktadır (yaşayan müzeler, kurslar vb.). Animasyon çalışmaları da bu noktada farkındalık yaratarak, unutulmuş ya da unutulmaya yüz tutmuş değerleri senaryolarında konu olarak, işleyerek kültürel sürekliliğin sağlanmasına yardımcı olacaktır. Animasyon sanatçılarının, öğrencilerinin ve alanda eğitim veren akademisyenlerin bu konuda çalışmalar gerçekleştirmesi hem özgün konu ve temalarla Türkiye'de animasyon filminin zenginleşmesi ve çeşitlenmesi hem de UNESCO'nun da amaçladığı gibi yüzyıllara dayanan zengin kültürel birikim ve deneyimlerin yaşatılması ve tanıtılması adına önemli gelişmeler sağlayacaktır (Taş Alicenap, 2015). Bir ulusa ait kültürel değerlerin yaşatılması ve nesilden nesile aktarılması için o kodların tekrarlanması ve yeniden üretil-

mesi gerekmektedir. Son yıllarda teknolojinin gelişmesiyle yediden yetmişe herkesi sinema salonlarına toplayan animasyon filmleri, kültürel mirasın aktarılmasında önemli birer araç haline gelmiştir. Kültürel hafıza içinde süreklilik arz eden geleneksel anlatılar animasyon film senaryoları için önemli birer kaynak oluşturmaktadır.

Animasyonlar sözlü ve yazılı kültüre ait anlatılarını ele alarak çağdaş birer anlatıya dönüşmektedir. Bunu yaparken kültürel kaynakları iki farklı şekilde kullanmaktadırlar. İlki var olan geleneksel anlatıları çağın teknolojik imkanlarını kullanarak olduğu gibi hayata geçirmektir.

Örneğin; "Disney'in uzun metraj filmi "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler"in konusu Avrupa kaynaklıdır. Avrupa'nın folklorik öyküsünün çizgi filme aktarılmasıdır. Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937) ile edebi masalları kendine mal ederek, yirminci yüzyılın en kabul edilebilir masalları etiketine kendi imzasını atmıştır" (Zipes, 1995. Akt. Kaba 2014).

İkinci yol ise var olan geleneksel anlatıları yeniden yorumlamak ve metinler arası ilişkiler kurmaktır. Bu konuda Stüdyo Ghibli yapımı Japon animeleri örnek gösterilebilir. Hayao Miyazaki filmi olan Rüzgârlı Vadi'nin karakteri Nausicaa Yunan mitolojisinde Homeros'un Odysseus'unu iyileştiren Nausicaa ile örtüşmektedir.

Fakat Miyazaki, Homeros'a gönderme yapmakla birlikte Nausicaa'yı ne Batı ne de Doğu'ya mâl etmekte doğa için mücadele eden epik bir dişi kahraman ile kendi destanını yazmaktadır. Böylece var olan kültürel değerler yeniden yorumlanarak metinler arası göndermelerle çizgi film senaryolarına kaynak oluşturmaktadır.

Kültür aktarımı ve kültürün güncellenmesi görevini geçmişte halk hikâyeleri ve masallar gerçekleştirirken bu görevleri günümüzde çizgi filmler yerine getirmektedir. Kültürel sürekliliğin temeli sanatçının kendi geçmişiyle ve kökleriyle ilişki kurabilmesidir. Kendi kökleriyle bağlarını kuran sanatçı geçmiş ve gelecek, doğu ve batı arasında kendini nerede konumlandıracağını bilir. Böylece kültürel geleneği yerelden evrensele taşıyacak bir içerik ve biçimle başarılı animasyonlar ortaya koyabilir.

Alışkın olunan ve devamlı tekrarlanan bu konuların çeşitlenmesi daha yaratıcı, daha yeni konu ve karakterlerle senaryolarımızın zenginleşmesi için Türk kültürünün zengin birikiminden daha verimli yararlanmak gerekmektedir.

Animasyonun çok etkili bir kitle iletişim aracı olmasının yanında olumlu ve olumsuz yanları da bulunmaktadır;

Olumsuz yanları

- Sadece eğlence ve şiddete dayalı, dogmatik düşünce yapısını işleyen sinema filmleri nasıl ki insanlar üzerinde olumsuz etkilere neden olabiliyorsa, aynı ögeleri içeren çizgi filmler de benzer etkilere neden olabilmektedir.
- Özellikle çocuklar tarafından izlenen çizgi filmler; zihinsel, fiziksel ve ahlaki yönden aile, okul ve çevrenin istekleri doğrultusunda değişme ve gelişme gösterebilmektedir.
- Çocukları kısmen de olsa kavga ve şiddet kullanmaya teşvik edebilmektedir.
- Kanalın yayın ilkeleri doğrultusunda uygun olmadan seçilen çizgi filmler psikolojik olarak etki yapabilmektedir.

Olumlu yanları

- Ülkenin sanat kültürünü geliştirmesinde büyük bir önem arz etmektedir.

- Özellikle çocuklar ve gençlere bir bakış açısı kazandırmaktadır (empati, yaratıcı ve eleştirel düşünce).
- Toplumun ilgi alanlarını zenginleştirmektedir.
- Eğitim-öğretim hizmetlerinde eğitim materyali olarak kullanılabilmektedir (sanal müze uygulamaları).

Estetik zevklerini geliştirmek gibi olumlu yanları da bulunmaktadır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Türkiye'de çizgifilm üretiminde senaryo olarak kültürel gelenekten yararlanılsa da yeterli sayıda ve yaratıcı özellikleri ön planda tutan bir anlayışta olduğu söylenemez. Bunun sonucu olarak birçok referans kaynağının unutulduğu, onların yerine evrensel kitle kültürünün ürettiği örneklerin kullanıldığı söylenebilir: Öneğin Nardaniye Hanım'ın yerini Pamuk Prenses, Köroğlu'nun yerini Robin Hood, Kerem ile Aslı'nın yerini Romeo ve Juliet ve Ayaz Ata'nın yerini Noel Baba almıştır.

Genel anlamda tüm sanatçılar, özel anlamda ise çizgi film/animasyon sanatçısı, kendi kültüründen ve farklı kültürlerden etkilenerek eserlerini üretmektedir. Çünkü kültürel çeşitliliğin sürdürülebilmesi ve kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılması, kültürel mirasın yaşatılmasına bağlıdır. Türk animasyon filmi adına senaryolarda şimdiye kadar kültürel kaynakların kullanılması umut vaat etse de özgün ve yaratıcı çizgi film çalışmaları gerçekleştirebilmek için bu kültürel mirası animasyon senaryolarında daha da verimli kullanabilmek gerekmektedir. Böylece ülkemizde son yıllarda gelişme kaydeden animasyon adına daha yaratıcı işlerin yolunun açılacağı ifade edilebilir.

UNESCO tarafından ortaya konulan ve Türkiye'nin de içinde bulunduğu birçok ülke tarafından bir sözleşme ile hayata geçirilen, somut olmayan kültürel mirasın korunması anlayışını hayata geçirmek ve farkına varmak gerekir. Çünkü animasyonun bir sektör olarak ülkemizde gelişmesi ve yapılan işlerin tüm dünyada yankı bulması için; yerel kültürün, tarihin ve geleneklerin özgün yapısını, özelliklerini evrensel anlamda yaymak gerekir. Aslında bu anlayışın yerel kültürü tanıtmanın yanı sıra evrensel mirasa katkısı olan bir anlayış olduğu da görülecektir.

Türk canlandırma sinemasının önemli isimlerinden birisi olan Orhan Büyükdoğan'ın da dediği gibi: "Bizim çok zengin bir ulusal kültürümüz var; ama gereğince değerlendirilmiyor. Örneğin, güzelim bir Türk minyatür sanatı var, kitapların içinde hapsolup kalmış. Bir Mevlana var, bir Yunus Emre var, daha niceleri vardır. Bu zenginlikleri tozlu raflardan indirip günümüzün sanat anlayışıyla yaşar hale getirmek, kuşaktan kuşağa aktarmak, dünyaya tanıtmak, boynumuzun borcudur bizim..." (Akt: İnanç. 1981).

Zengin kültürümüze ait geleneksel anlatıların güncellenerek varlığını geleceğe taşıması çok önemlidir. Böylece gelenekten geleceğe kurulacak köprü ile kültürel mirasta süreklilik sağlanabilecek ve kültür, gelecek nesillere aktarılabilecektir. Bu konuda çizgi film/animasyon sanatçılarına da büyük görevler düşmektedir.

Kaynakça

Alsaç, Ü. (1994). Türkiye'de karikatür, çizgi roman ve çizgi film. İstanbul: İletişim Yayınları.

Atan, U. (1995). Animasyonun kültür aktarımındaki yeri. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Aydın, H. (1998). Kamerasız Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren ve Sinema. İstanbul: Hil Yayınları. (Hazırlayanlar: H. SÖNMEZ. İ. KABiL. H. AYDIN).

Balcıoğlu, S. ve Öngören, F. (1976). 50 Yılın türk mizah ve karikatürü. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Yıldız, Ö. E. ve Deneçli, C. (2013). Reklamda animasyon karakter kullanımının çocukların beslenme alışkınları üzerine etkileri. Gazi

Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, Sürekli Elektronik Dergi, 36, 241-253.
Hünerli, S. (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. İstanbul: Es Yayınları.
İnanç, D.D. (1981). Türkiye'de canlandırma sineması. Sanat Olayı. Sayı 4, ss.46-48, İstanbul.
Kaba, F. (2014). Çizgi filmlerde grafik ifade ve konu açısından kültürel etkiler: Türk çizgi film örnekleri. Selçuk İletişim Dergisi, 8 (3): 163-181.
Kongar, E. (1994). Kültür üzerine. İstanbul: Remzi Kitabevi.
Mercin L., (2003). "Kültür ve Sanat Değerlerinin Yaşatılmasında Müzelerin Rolü", www. e-sosder.com. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi (Electronic Journal of Social Science). Sayı, 6. s:106-114, (2003).
Parkinson, D. (1995). From Science to Cinema. İtalya: History of Film.
Sultan Oğuz, E. (2011). Toplum bilimlerinde kültür kavramı. (Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, Cilt:28, Sayı:2.) 20 Nisan 2016 tarihinde www.bby.hacettepe.edu.tr/ebulten/dosyalar/file/mart2 012/ esinsultan_efd.pdf adresinden erişilmiştir.
Taş Alicenap, Ç. (2015). Kültürel mirasın çizgi film senaryolarında kullanılması, Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi. Sayı:37, ss.11-26.
Tuğlacı, P. (1971). Okyanus Türkçe Sözlük. İstanbul: Pars Yayınları.
T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2013). Gelenekten Geleceğe: Türkiye'de Somut Olmayan Kültürel Miras. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Özet

Animasyon ve Kültürel Miras

Öğr. Gör. Abdulkerim TURKAYA*, OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğr. Gör. Dr. Engin GÜNEY**, OMÜ Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi

Toplumların sözlü ve yazılı kültürlerine ait ürünler zaman içerisinde değiştirilip dönüştürülerek farklı anlatılara kaynak oluşturmuşlardır. Bu kültürel ürünler kimi zaman edebi bir metne, kimi zaman da bir senaryoya aktarılmıştır.

Çizgi film/animasyon da bu kültürün getirisi olarak geleneksel kaynaklardan yararlanan bir sanat dalı şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Halk hikayeleri, mitolojiler, efsaneler, destanlar, masallar, ninniler gibi daha pek çok geleneksel anlatı çizgi film/animasyon senaryoları için önemli birer kaynak oluşturmaktadır. Günümüzde çizgi film/animasyon yapımı oldukça masraflı bir uğraş olmasına karşın pek çok ülkede hızla yayılmakta ve gelişmektedir.

Özellikle dünyanın önde gelen animasyon stüdyoları geleneksel anlatıların klasikleşmiş unsurlarını çizgi film senaryolarında yeniden kullanmak ve yinelemek yoluyla güncellemektedirler.

Böylece nesiller arası kültürel bilinç/hafıza oluşturulmakta ve süreklilik sağlanabilmektedir. Bu yabancı kültürlere ait çizgi filmler ileri teknolojiye sahip milletlerin kültürlerine ait bir ürün olarak kitle iletişim araçları ile kendi kültürlerini alımlatmakta ve maddi kültür üstünlüklerine dayanarak kendi ideolojilerini de aktarmaktadırlar.

Bunun sonucunda kültürel bir değişim ve dönüşüm yaşanmaktadır. Bu araştırmada, Türk kültürü içerisinde yer alan geleneksel anlatı türlerinin geçmişten geleceğe nesiller arası kültürel bir hafıza/bilinç oluşturmada çizgi film/animasyon alanından nasıl yararlanılabileceğini; özgün ve ulusal bir çizgi film/animasyon geleneğinin ortaya çıkarılmasında kültürel mirasın ne denli zengin bir kaynak oluşturduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Çizgi Film, Görsel İletişim Tasarımı, Kültürel Hafıza, Kültürel Miras.

Abstract

Products of oral culture are the sources of different narrations as they change and transform in time. These products are sometimes written and transferred into literary texts, and sometimes they are adapted to scenarios.

Animation films are among fields of arts benefiting from the traditional sources of oral culture. Folk tales, myths, legends, epics, fairy tales, lullabies, such as many more traditional narrative cartoons/animation scenarios constitute an important resource for. Nowadays cartoons/animation, making it a very expensive hobby, though it is rapidly spreading in many countries is evolving.

Especially the world's leading Animation Studios cartoon of the classic elements of the traditional narrative in the scenarios repeat through reuse and updating.

Therefore; between generations cultural consciousness/memory is being created, and it is continuous. This technologically advanced Nations belonging to the culture of foreign cultures animation movie with the tools of mass communication as a product of our own culture is being transferred to and to instill their own ideology based on the superiority of material culture.

As a result of this cultural change and transformation in societies experiencing. Here in this study, Between past and future genera-

tions of traditional narrative genres of Turkish culture in the cultural memory/consciousness in creating cartoon/animation to the field how it could be utilized; national original and a cartoon/animation of cultural heritage as a source of wealth in the emergence of the tradition were tried to be determined.

Keywords: Animation, Cartoon, Visual Communication Design, Cultural Memory, Cultural Heritage.

2. BÖLÜM

Prof. Dr. Adnan TEPECİK

NEDEN ÇİZGİ FİLM, NİÇİN KÜTAHYA DPÜ ?

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Türkiye'de Canlandırma Film Tarihine Kısa Bakış
  - Türkiye'de Çizgi Film Eğitimi ve Öğretimi
  - Dpü'de Çizgi Film Animasyon Eğitimi Nasıl ve Neden Başladı?
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Çizgi film animasyon kavramının daha iyi anlaşılabilmesi için, kısa bir tanımının ve tarihçesinin verilmesi yararlı olacaktır. Çünkü bazen bu sözcük (animasyon) beş yıldızlı otellerde, uykudan yeni uyanmış yerli ve yabancı turistlere spor eğitimcileri tarafından sabah erken saatlerde yaptırılan bir takım kültür-fizik hareketlerine verilen isim olarak anlaşılmakta ve bu literatürde animasyon olarak adlandırılmaktadır. Ancak sanatsal ve tasarım anlamında çizgi film animasyon ise, arka arkaya sıralanmış çizimlerin veya şekillerin bir dizi hareket oluşturularak canlandırılması anlamına gelir. Dolayısıyla hayal edilen ve hareket etmesi istenen nesne veya figürlerin, çizilip boyanarak gözümüzde hareket yanılsaması sağlayacak biçimde canlandırılması işlemi, çizgi film animasyonun temelini oluşturur.

Animasyonun tarihi, çok farklı kaynaklarda farklı ve biraz da yoruma dayalı olarak tarihlendirilmiş olsa da gerçek anlamda düşünüldüğünde çok eski bir geçmişi olan bir alan değildir. Bu anlamda yaklaşık olarak 100 yıllık geçmişi bile olmayan dünya çizgi film animasyon mecrası, belki de ateşin ve tekerleğin icadından sonra, sosyal ve kültürel açıdan analiz edildiğinde, insanlığın en önemli buluşu sayılabilir. Çünkü kişilerin davranışlarını ve kültür dünyasını bu kadar fazla etkileyen başka bir buluşun olmadığı söylenebilir. Ayrıca, hayal dünyası zenginliği içeren, görsel zekânın en üst noktasında olmayı gerektiren ve yaratıcılığı sınırsız bir şekilde kullanmayı gerektiren özelliğiyle, meslekler sıralamasında hızla yukarıya doğru tırmanan bir alandır. M. Ö. otuzbinli yıllara kadar uzanan çizerek kendini ifade anlatımı, detaylı incelendiğinde, mağara duvarlarına tasvir edilen figürlerin, canlandırma kıvamına hazır hale gelmiş birer tasarım örnekleri olduğu görülmektedir.

İran'da Shahr-e Sukhteh yerleşkesinde, M.Ö. 3000-5200 yılları arasında yapıldığı tahmin edilen bir vazo üzerindeki resimlerde ağaca doğru sıçrayan bir keçi tasvir edilmiştir (Görsel 1). Bu vazonun üzerindeki beş görsel birbirinden farklıdır ve keçinin hareketleri birbirini takip ederek, hayvanın sıçrama aşamalarını göstermektedir (Andrewa, 1925).

Görsel 1. Ağaca Tırmanan Keçi Tasviri (https://www.google.com.tr/)

Gölge oyunları çizgi film kategorisinde olmasa da, ilk ilham kaynakları sayılabilir. Çin ve Asya kültüründe çokça izlediğimiz uçurtma ve ejderhalar bunlara örnek gösterilebilir. Antik Mısır'da Beni Hassan mezarlığında Khnumhotep' ta bulunan yaklaşık 4000 yaşında bir duvar resminde, güreş yapan insanların hareketleri, birbirini takip ederek adeta canlandırma sahneleri oluşturulmuştur (Grajetzki ve Wolfram, 2009). Çin'de Han hanedanı döneminde, ilk yüzyılda yaşamış bir Çinli mucit ve buluşçu Ding Huan, fener olarak tasarladı-

ğı ve bugün "Zoetrope" adı verilen araç, üzerinde bulunan boru vasıtasıyla figürleri kendi içinde canlandıran bir teknik bulmuştur. Bu icat, 19. yüzyılda, Avrupa'daki canlandırma öncülerine ilham kaynağı olmuştur (Joseph ve Needham, 1962).

Leonardo da Vinci tarafından çizilen Vitrivus Adam'da orta çağın ilk animasyon denemesi sayılabilir. Buradaki kol ve bacaklar kendi etrafında döner ve ikinci bir hareket oluşturur, farklı açılardan bakıldığında insan figürü hareket olgusunu göstermektedir. Türk gölge sanatında yüzyıllardır gösterilen, Hacivat-Karagöz tiplemeleri de, canlandırma örnekleri için önemli bir kaynak teşkil etmektedir. Bu erken dönem örnekleri, animasyon için bir ilham kaynağı olmasının yanında, 19. yüzyılda canlandırma merakının had safhaya ulaşmasına ve buluş yapacak olanlara geçmişteki örnekler yol gösterici olmuştur. İlk animasyon gösterimi bir Fransız bilim öğretmeni olan Charles-Emile Reynaud tarafından, Fransa'da 1892 yılında gerçekleştirilmiştir. İlk çizgi animasyon ise, karikatürist J. Stuart Blackton, gülen yüzler adlı çalışması olmuştur. Filmde, iki insan yüzü bir çizimle canlandırılmıştır (Giannalberto ve Bendazzi, 1994).

20. Yüzyıl çizgi film çalışmalarının emekleme, yürüme hatta koşma dönemine geçtiği süreçtir. Özellikle Amerikan çizgi film tarihine damgasını vuran isim Walt Disney'dir.

1901 yılında doğan ve 1966 yılında ölen Disney, yüzlerce film yönetmiş, sayısız ödüller kazanmış bir tasarımcı ve girişimcidir. 1928 yılında geliştirmiş olduğu Mickey Mouse karakteri, dünyanın en çok tanınan ve sevilen çizgi filmi haline gelmişti.

Bu filmle de ilk defa görüntü ve sesler eş güdüm halinde bir araya geldiği için, gerçeğe yakın bir algı yaratılmıştır. Walt Disney kişi olarak, Amerika'da animasyon tarihinin ulusal bir kültür simgesi olarak kabul edilmektedir (Barrier ve Michael, 2007).

Walt Disney'in ortaya koyduğu karakterler genellikle hayvanlardan oluşan kahramanlardır ve bunlar insan ve hayvan ilişkilerini mizahi ve öğretici bir biçimde ele alır. Burada Dünya'nın sahibinin sadece insanlar olmadığı, bu canlılarla aynı gezegende yaşadığımıza dair vurgu ve mesajlara sıkça yer verilir. Hatta farelerin insanlar arasında tiksindirici bir hayvan olarak bilinmesine rağmen, sanatçının yarattığı tiplemelerin ve yaşantılarının sempatikliği, filmle sayesinde sevimli, cana yakın ve zeki canlılar olarak algılanmasını sağlamıştır. Sinema ve televizyon kullanımı arttıkça da Dünya'nın hemen hemen birçok ülkesinde Walt Disney filmleri gösterilir olmuştur. Tüm bu gelişmeler ve olgular, çizgi film/ animasyonun Türkiye'de de bir ekonomik anlamda katma değer oluşturan bir sektör; eğitim-öğretim ve bilgilendirici araç olarak kullanımını ve akademik anlamdaki eğitimi üzerinde durmayı gerektirmiştir. Bu çalışmada bu amaca ulaşmak için eşine az rastlanan bir adım olan üniversitelerde bu alanın ihtiyaç duyduğu mesleki beceriyi ve tasarlama gücünü elde etmiş bireyleri yetiştirmek amacıyla kurulmuş bir ana sanat dalının oluşturulma süreci irdelenmiştir.

Yöntem

Bu araştırmada genel tarama modellerinden literatür taraması ve nitel araştırma yöntemlerinden gözlem ve görüşme tekniğinden yararlanılmıştır.

Bulgular

Türkiye'de Canlandırma Film Tarihine Kısa Bakış

Canlandırma filmlerinin üzerinden yüz yıl geçmesine rağmen, Türkiye'de animasyon filmleri ve sineması çok yol alamamıştır. Bunların çeşitli sebepleri vardır. En başta bu filmlerin topluma ne getirip ne götüreceği hesaplanamamış ya da öngörülememiştir. Canlandırma konusuna sadece eğlence amaçlı bakıldığı için yapılan uygulamaların

sınırlı olması dışında, devletin özel bir desteği ve teşvik sistemi söz konusu olmamıştır. Özel çabalarıyla bu işe eğilen ve önem veren kişilerin sayısı çok azdır. Ünlü karikatür sanatçılarından, Cemal Nadir'in 1930'lu yıllarda başladığı ama sonunu getiremediği bir çizgi film hareketi vardır: Semih Balcıoğlu'nun 1950'li yıllarda açmış olduğu çizgi film kurs denemesi başarısızlıkla sonuçlandığı için, kişisel anlamda uzun yıllar bu işle kimse uğraşmamıştır.

1950 yılından itibaren Türkiye'nin Amerika Birleşik Devletleri'yle olan siyasi ve ekonomik ilişkileri, ülkeye giren mal ve ürünleri arttırmıştır. Bu ürünlerin alım satımı ve dağıtımı için tanıtım ve reklama ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Reklam amaçlı üretilen grafik tasarım ürünlerinin yanı sıra, bazı reklam ajansları kısa filmle de üretmeye başlamışlardır. Daha çok karikatür sanatçılarının ilgi gösterdiği çizgi film çalışmalarına, zaman içinde çizgi roman tasarımcıları, grafik tasarımcılar ve ressamlar da katılmıştır. Kişisel denemeler yapan sanatçılar arasında, Oğuz Aral, Tekin Aral, Yalçın Çetin, Ali Ulvi, Tonguç Yaşar, Ateş Benice ve birçok adsız kahramanlar vardır (Türün, 1989).

Türkiye'de çizgi film tarihinde, uzun metrajlı film yapan sanatçılar arasında, Tonguç Yaşar'ın Sezer Tansuğ ile birlikte tasarladığı "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" çizgi filmi, kurgu tasarım ve yaratıcılık açısından döneminin çok başarılı bir çalışmasıdır. Bu film girdiği birçok yarışmadan birincilik ödülleri almıştır. Bu kadar başarılı olmasının nedeni, çizgi filmin görselleri, sesleri ve müziğinin Türk kültürüne dair ögeler içermesidir. Kaligrafi yazılarının canlandırılarak filme dönüştürüldüğü, onların anlamı Tonguç Yaşar tarafından can verilecek derecede gerçekçi bir tarzda ele alınmıştır.

Türk kültürü içinden seçtiği değişik konuları ele alarak üretimde bulunan Tonguç Yaşar'ın en önemli özelliği, profesyonel denemelerini ticari bir kaygı gütmeden, amatör bir ruhla ele aldığı ve gerçekleştirdiğidir. 1970'li yıllar Türkiye'nin politik kaos yaşadığı ortamdır. Sanat, edebiyat ve toplumun her kesimiyle kurulmak istenilen ilişkiler, taraftar toplama faaliyetleri için, çeşitli kitle iletişim araçları, her kesim tarafından acımasızca kullanılmıştır. Bu durum bir açıdan avantaj, başka bir açıdan da dezavantaj olarak değerlendirilebilir. İyi tarafı, iletişim araçlarını kullanma becerisi artmış, toplum ekonomik ve siyasi olaylara karşı daha duyarlı olarak dolaylı yoldan eğitilmiştir. Bu amaçla çeşitli illüstrasyonlar, çizgi romanlar, hatta küçük ölçekte çizgi filmle de üretilmiştir. Olumsuz yanı ise, bu bilgiler bilinçsizce istismar edilmiş ve toplumu yalan yanlış bilgilerle dolduran bir anlayış ortaya çıkmıştır. 1980 ve sonrası Türkiye'de tek kanallı TRT televizyonu için küçük çaplı reklam filmleri yapılmış, 1984 yılında renkli televizyon döneminin başlamasıyla birlikte, animasyon için de yeni bir dönem başlamıştır. Renk kavramı çocukların en çok hoşlandığı bir konudur, dolayısıyla renkli çizgi filmle daha çok ilgi çekmeye ve izlenmeye başlamıştır. TRT bu ilgiyi artırmak için, dışından renkli çizgi film ithalatı yapmaya başlamıştır. Bu dönemde gösterilen Himan, Voltran, Şeker Kız Kendy, Heidi ve Şirinler gibi çizgi filmle en çok izlenenlerdendir. Adı geçen animasyon filmleri, görsel açıdan çok başarılı olmalarına rağmen, kültür aktarma açısından çocukları belirli bir düşünceye sevk etmesi sebebiyle negatif sonuçlar doğurmuştur. 1987 yılında, Bahattin Alkaç'la birlikte başladığımız ve TRT için hazırlanan Can ile Tomtoni adlı, trafik eğitimi konulu çizgi filmle de yönetici olarak çalışan ve tasarlayan birisi olarak, bu işlerin ne kadar zor ve zahmetli olduğunun farkına varmıştım. Ankara'da 1988 yılında, yine Bahattin Alkaç'ın kurduğu ve benim de danışman olarak görev aldığım, Damla Animasyon'da Kültür Bakanlığı ve TRT için nitelikli birçok çizgi filmle üretilmiştir.

1990 ve sonrasında çok kanallı yayın sistemine geçen Türkiye'de çizgi filmle , uzak doğu ve Japon yapımı ağırlıklı canlandırmalar olarak ülkemize girmeye başlamıştır. Hikâyeler

batının orta çağda yaşadığı bir takım öykülerin, Japon çizgi yapımcıların bilgisayar ortamında hazırladığı canlandırma filmle olarak tekrar Avrupa ve Türkiye'ye ihraç edilmesiyle süregelmiştir. Ancak bu filmle deki hareket canlandırma, ruhu ve karakterler, çok robotik ve durağan olduğu için gerçek hareketlerle eşgüdümlü olamamıştır. Walt Disney'in filmlerinde bulunan sıcaklık ve canlılığı yakalayamayan bu filmle , yine de Japonya animasyon filmlerini bir endüstri haline getirmiş ve yıllarca önemli bir gelir kalemi olarak ülkesine katma değer sağlamıştır. 1990'lı yıllarla başlayan ve adına Dünya'da bilgi çağı adı verilen tarih, analog üretimlerin ve filmlerin dijital tasarıma evrildiği dönemdir.

Elektronik ve bilgisayar destekli tasarımlar olarak kayıtlara geçmiş olan bilgi çağı, çizgi filmle ve sinema sektörü için önemli fırsatlar sağlamıştır. Filmler daha çok bilgisayar ortamında hazırlanmış, büyük paraların harcandığı sinema setleri ve platformlara ihtiyaç duyulmadan, küçük stüdyolarda, üç boyutlu uzun metrajlı sinema filmleri üretilmeye başlanmıştır.

Amerika Birleşik Devletleri'nde film yapım merkezi Holywood'da tasarım ve üretimi gerçekleştirilen ve 1993 yılında, Dünya'da gösterime giren Jurassic Park, gişe hasılatlarıyla, çok ses getiren bir film olarak tarihe geçmiştir. Bu filmin ana karakteristiği, sanal dünyayı gerçek dünya ile harmanlayıp, izleyiciyi yarattığı atmosferin içine çekmeyi başarması olmuştur. Sinema ve canlandırma sektöründe yeni bir çağ başlatan bu filmle birlikte, 2000'li yıllardan sonra dijital canlandırma farklı ve ilgi çekici tasarımlarla hayatımıza girmiş, ses, görüntü ve üç boyutun yanında, koku gibi bazı duygularda filme eklenerek oldukça gerçekçi sahneler yaratılmıştır.

2010 ve sonrası teknoloji alış verişinin hızlanması internet iletişiminin dünyayı ve bilgiyi, kişilerin özeline getirmesiyle birlikte, oyun teknolojileri ve yazılım sektörü de çizgi film ve canlandırmayı çeşitli paket programlarla basite indirgemeyi sağlamıştır. Bu kolaylık Türkiye'de de çizgi filme yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Karmaşık araçlarla donatılmış stüdyolara ihtiyaç duyulmadan her isteyen kendi çizgi filmini yapmaya başlamıştır. Türkiye Radyo Televizyon Kurumu, bu gelişmelerden geri kalmamak için, 2000'li yılların sonunda, çocuk kanalı açarak burada yerli canlandırma filmlerin gösterimini teşvik etmiş ve birçok yerli çizgi filmle yapılmaya başlanmıştır.

Ancak bu filmleri ve canlandırma tiplemelerini, Amerika ve Avrupa'da daha önce tasarlanıp üretilen, çocuk filmleri ve karakterlerin, farklı imitasyonları olarak adlandırmak çok da yanlış olmaz, çünkü özgünlükleri tartışılabilecek çalışmalardır.

Türkiye'de Çizgi Film Eğitimi ve Öğretimi

1980 yılına kadar, akademik ortamda adı dahi olmayan çizgi film animasyon eğitimi ve öğretimi, ilk olarak 1990 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde açılmıştır. Kısa zamanda kendini geliştiren bu bölüm, Türkiye'nin yükseköğretim sanat ve tasarım alanında, en çok tercih edilen lisans eğitimi veren kurum haline gelmiştir.

Devlet Üniversitesi olarak grafik bölümü altında bir program olarak çizgi film animasyon ana sanat dalını ikinci kez açan kurum ise, 2006 yılında Dumlupınar Üniversitesi olmuştur. DPÜ. Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde açılan, Çizgi film/Animasyon ana sanat dalını, daha sonra Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde açılan canlandırma bölümü, eğitim öğretim faaliyetlerine 2013 yılında öğrenci alarak başlamıştır. 2010 yılı ve sonrası ise, Türkiye'de sayısı gittikçe artan ve genellikle vakıf üniversiteleri bünyesinde açılan çizgi film/animasyon bölümleri takip etmiştir. Ancak Türkiye'de çizgi film yapımı, özgünlük ve üretim açısından halâ emekleme aşamasındadır.

Dpü'de Çizgi Film Animasyon Eğitimi Nasıl ve Neden Başladı?

2006 yılında, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi'ne dekan olarak atandığım tarihte, düşüncelerim arasında var olan, çizgi film bölümü kurma hayalini gerçekleştirmek için uzun bir araştırma ve inceleme yapmaya başladım. Batıda ve uzak doğuda yapılan canlandırma filmlerin konu bulmakta sıkıntı çektikleri ortadaydı. Hâlbuki Dünya'nın en büyük kültür ve uygarlık hazinelerine sahip Anadolu'da yüzlerce medeniyet gelip geçmiş ve bu topraklarda önemli izler bırakmışlardı. Çizgi film ve canlandırmalara konu olabilecek, binlerce destan, hikâye ve mitolojik kaynaklar söz konusuydu.

Bu düşüncelerin yanı sıra, dünyanın gelişmiş ülkeleri, çizgi film/animasyon üretimini önemli bir istihdam alanına dönüştürmüşlerdi. Binlerce insan bu alanda çalışıyor bir meslek ve iş sahibi olabiliyordu. Bu olgu üretim anlamında da bir sanayi oluşturmuştu.

2006 yılında, Erasmus kapsamında ziyaret ettiğim, Belçika Gent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümü yöneticileri, ürettikleri çizgi filmlerle, bölümlerine yıllık 300 milyon dolarlık katma değer sağladıklarını ifade ettiklerinde inanamadım. Çünkü ülkemizde, 300 milyon dolarlık döviz kazanabilmek için yükte ağır, fiyatta ucuz binlerce kamyon mal ve ürünün ihracatı, ancak bu rakamı yakalayabilirdi. Burada gördüklerim heyecanımı arttırdı. Şimdi hayalini kurduğum çizgi film eğitimi için bölüm ya da ana sanat dalı kurma işini gerçekleştirme çabasına başlayabilirdim.

Kütahya bu alan için zor bir yer olabilirdi, çünkü kendine dönük bir yapısı vardı. Ancak kolay bir yer de olabilirdi, çünkü Eskişehir'de önemli bir eğitim kurumu olan Anadolu Üniversitesi'ne 80 kilometre uzaklıktaydı ve eğitim-öğretim desteği alınabilirdi.

Kurulacak olan çizgi film için alanında uzmanlaşmış akademik kadromuz yoktu. Dolayısıyla Grafik Bölümü bünyesinde bir ana sanat dalı olarak açılış çalışmasını başlattığımız birim için, yurtdışından bir çok örneği inceledikten sonra, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü'nü Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi için örnek almayı uygun bulduk. Kütahya'ya yakın olması sebebiyle de öğretim elemanlarının derse davet edilmesi kolay olabilirdi. Rektörümüzü de bu konuda ikna etmek önemli bir süreçti, çünkü çizgi film sözcüğü toplum tarafından çok iyi algılanmayan, hatta meslek olarak ciddiye alınmayan bir konumda görülüyordu.

Bir takım çabalar sonucunda Rektörlük Çizgi film animasyon Programının Grafik Bölümü bünyesinde açılmasına sıcak baktı. Senatodan geçen kararla, Çizgi Film/Animasyon ana sanat dalına Yüksek Öğretim Kurulu tarafından 2006 yılında onay verildi ve aynı yıl yetenek sınavıyla 30 öğrenci alarak eğitim öğretime başlandı. Böylece Türkiye'nin devlet üniversitelerinde açılan ikinci çizgi film animasyon birimi olan Çizgi film/Animasyon ana sanat dalı, Kütahya'dan Türkiye'ye adını duyurmaya başlamış oldu.

Rektörümüz Prof. Dr. Güner Önce'nin vermiş olduğu araç gereç ve teknolojik alım desteği (2007 yılı) ile, ana sanat dalı, yükseköğretim yetenek sınavlarında en çok ilgi gören eğitim öğretim birimlerinden birisi haline geldi.

Alınan öğrencilerin iyi yetişebilmesi için alt yapı ve akademik kadro desteği, istediğimiz anlamda olmasa da, dışarıdan ücretli öğretim elemanı ve Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film/Animasyon Bölümü'nden yarı zamanlı gelen öğretim elemanlarıyla ASD gittikçe iyileşmeye ve gelişmeye başladı. Çizgi Film/Animasyon ASD.'nın kendini geliştirip Türkiye, hatta Dünya'ya tanıtılabilmesi için farklı ve belki de Türkiye'de ilk olabilecek bir faaliyete başlamamız gerekiyordu.

Ücretli öğretim elemanı olarak derslere giren, Çiğdem Uçarcan bir teklifte bulundu: "Hocam çizgi film karakterlerini yansıtan elbiseleri giyen öğrencilerimizle geçit töreni yapsak, adını da "CANLANDIRIN ONLARI" koysak nasıl olur? " dedi. Fikir güzeldi, ancak riskli bir etkinlik olabilirdi. Çünkü çok fazla eleştiri alabilirdik. Anadolu'nun merkezden uzak bir kentinde, yörenin kültürüne uzak ve alışılmadık, tuhaf giysilerle öğrencilerin kampüste veya kentin ana caddelerinde gösteri yapması, her açıdan sıkıntı yaratabilirdi.

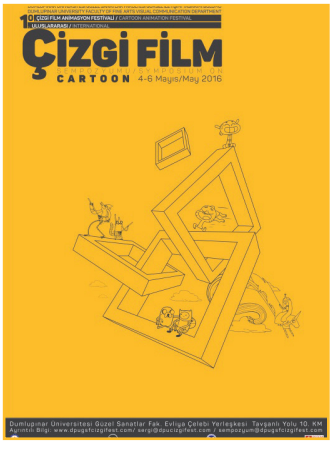
Durum böyle olmasına rağmen öğretim elemanı arkadaşlarla gerekli değerlendirmeyi yaparak bunu gerçekleştirmeye karar verdik. Önce rektörümüz Prof. Dr. Güner Önce'yle görüştük, daha önceki duyduğumuz kaygıyı rektörümüz kendisinin de taşıdığını bizlere iletti ve kampüs öğrencilerinden hatta Kütahya halkından tepki alabileceğimizi ifade etti. Belki de haklıydı, çünkü daha önce olmamış bir şeyi gerçekleştirmeye çalışıyorduk. Ancak tüm bu kaygılara rağmen "Hocam izin verirseniz bu faaliyetimizi Kütahya kent merkezinde gerçekleştirelim" dediğimde, rektörümüz çok gönüllü olmasa da izin verdiğini söyledi. Öğrencilerimiz bu etkinliği yapmakta çok istekliydi.

Seçtikleri çizgi film kahramanlarının giysilerini hazırlamışlar ve gösteri yapmak için sabırsızlanıyorlardı. 30 Nisan/4 Mayıs 2007 tarihlerinde, kent içinde ana cadde üzerinde (Sevgi Yolu) ilk gösterimizi yapmaya karar verdik. Tüm endişe ve kaygılara rağmen, Kütahya halkından ummadığımız kadar güzel geri dönüşler aldık. Öğrencilerimizin faaliyetleri biraz da kavramsal sanat çalışmalarını andıran enstelasyonlara dönüşmüştü. Bir öğrencimiz at üzerinde gaz maskesi takarak korteje katılmıştı; çünkü Kütahya'da 2007 yılında doğal gaz olmadığı için, kent kömürle ısınıyor, her tarafta kesif bir is kokusu ve koyu duman tabakası sürekli kentin üzerinde duruyordu. Bazen nefes alınamaz bir durum yaşanıyordu. Öğrencimizin at üzerinde gaz maskesiyle kentin hava kirliliğine gönderme yapması ve gündeme taşıması, halk tarafından olumlu ve anlaşılır bulunmuştu. Bu beni ve arkadaşlarımı heyecanlandırdığı gibi, cesaretlendirmişti de. Bu olumlu tepkiler, yapılan etkinliğin iyi anlaşıldığını ve amacına ulaştığını göstermişti.

2007 yılında başarıyla gerçekleştirdiğimiz birinci şenliğimizin adını "Animasyon Festivali" olarak kayıt altına alıp ikincisini, 29 Nisan 2008 yılında yapmaya karar verdik. İkinci kutlamada daha organize durumda olduğumuz için festivali nasıl zenginleştireceğimiz üzerinde çalışmalar yapıldı ve çizgi film kahramanlarının gösterimi yanında, canlandırma film gösterimleri ve reklamları ile alanında tanınmış uzmanları davet edip öğrencilerle buluşturmayı düşündük. Festival ikinci yıl da başarılı bir şekilde kutlanmış ve amacına ulaşmıştı. Bu durumdan o dönemki Rektörümüz ve idarecilerimizde çok memnundu, kısacası Nasrettin Hoca'nın deyimiyle "maya tutmuştu". 2008 yılında yapılacak Animasyon Festivali için hazırlıklara 6 ay öncesinden başlanıldı. Kütahya'dan bazı kurum ve kuruluşlar festivale destek olmak için talepte bulunuyorlardı. Sevindirici bir durumdu bu. Üçüncü yılımızda, bilimsel ve sanatsal boyutu olan bir yapıya kavuşan festivale, yurt içi ve yurt dışından katılımlar da başlamıştı. Sempozyum, seminer, söyleşi ve gösterimlerle tam bir şölen havasında kutlanan Animasyon Festivali, üçüncü yılını da başarıyla gerçekleştirmişti. 2008 yılında Kütahya'daki görevim sona erdiği için ayrıldım ve Ankara'ya döndüm. Görevi devrettiğim arkadaşlarım festivali kesintiye uğratmadan, bayrağı aldıkları yerden daha ileriye taşımış ve festivali etkin biçimde kutlayarak 10.yılına (4-6 Mayıs 2016) (Görsel 2. Görsel 3, Görsel 4, Görsel 5, Görsel 7) kadar getirmişlerdir.

Görsel 2. 6. Çizgi film Festival Afişi

Görsel 3. 7. Çizgi film Festival Afişi



Görsel 4. 10. Çizgi film Festival Afişi

Görsel 5. 1. Uluslararası Çizgi film/Animasyon Sempozyumu

Bu festivali, bilimsel ve akademik tartışmaların olduğu bir atmosfere de dönüştürerek "1. Uluslararası Çizgi film Animasyon Sempozyumu ve Sergisi" ile taçlandırmışlardır.

Festivalin atmosferi, çocuklara yönelik çizgi film gösterimi, atölye çalışmaları ve sergi etkinlikleri ile daha eğlenceli hale gelmiş, minik izleyicilerin katılımıyla (Görsel 6, 7) zenginleşmiştir.

Görsel 6. 1. Çizgi film/Animasyon Festivali Minik Katılımcılarından Görüntü

Görsel 7. 1. Uluslararası Çizgi film/Animasyon Sempozyumundan Görüntü

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Türkiye genç ve dinamik bir nüfusa sahip, kültürel ve tarihi zenginliği olan, hem coğrafi konumu itibariyle özgün hem de insani değerleri ön plana alan bir ülkedir. Bu özellikleri çizgi film animasyon alanına kaynaklık teşkil edebilecek bir doygunluktadır.

Çizgi film animasyon alanı için atılması gereken önemli adımlardan biri, ülkenin kültürel ve yerel değerlerinin geleceği açısından da son derece önemli olan, okullaşma ve eğitimdir. Bu bilinç ve ideal ama aynı zamanda endişe ve kaygı ile başlayan bir üniversitede çizgi film/animasyon ana sanat dalı oluşturma süreci, sonrasında da farklı amaç ve hedefleri sağlamak amacıyla festival gerçekleştirme süreci; azim, özveri ve öğrencilerin de katılımıyla başarılı bir şekilde ve sürekli olarak gerçekleştirilebilmiştir. Bu hedefe ulaşan üniversite, Türkiye'nin ikinci çizgi film animasyon programına sahip devlet üniversitesi, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesidir.

Bu programdan mezun olan öğrenciler, öncelikle yurt içerisindeki kurulan şirket ve kurumlar başta olmak üzere, yurt dışında da sektörün ihtiyaç duyduğu kalifiye eleman ihtiyacına cevap vermektedir. Ayrıca kendi özgün ve yaratıcılıklarını ön plana çıkartan sanatsal çalışmalara da imza atmakta ve uluslararası yarışmalarda ödüller alabilmektedirler. Türkiye'de içeriğinin zenginliği, alana kattıkları ve sürekli olmasıyla belki de ilk olduğu söylenebilecek olan "animasyon festivali", Türkiye'deki bu alanda çabalayan her bireye yadsınamayacak kazanımları elde etmesini sağlamış ve sağlamaya devam etmektedir.

Bu festivalin Türkiye'de ilk defa ele alınmasında ve başarılı olmasında birçok arkadaşımız görev almıştır. Başta 2005-2008 yıllarında dekan yardımcım olarak birlikte çalıştığımız Yrd. Doç. Dr. Mahmut Ayhan ve 2007 yılından itibaren Fakültede göreve başlayan öğrencim ve meslektaşım Doç. Dr. Levent Mercin, festivalin uzun soluklu bir yapıya ulaşmasında çok önemli çaba sarf etmişlerdir.

Festivalin 10. yılı kutlamasında, fakülteye ve özellikle de Çizgi film Animasyon Ana Sanat Dalının kurulmasındaki hizmetlerimden dolayı, tarafıma verilen "onur belgesi ve plaketi" gerçekten çok anlamlıydı.

Çünkü toplum olarak, geçmişi çabuk unutmamız ve maalesef vefa duygumuzu yitirmiş olmamıza rağmen, arkadaşlarımız bu konuda beni mahcup etmişlerdir. Hem geçmişte yapılanların hatırlanması, marifet gösterene iltifat etmeleri, hem de festivali hiç kesintiye uğratmadan bu güne taşıyarak bu işi sürdürülebilir kılmaları, anlamlıdır.

Ümit ediyorum ki bu festival büyüyerek devam eder ve ülkemizin çizgi film animasyon eğitimine katkıda bulunur; buradan yetişen genç arkadaşlarımızın da özgün ve başarılı yapımlar üretmesine vesile olur. Bunun için başta üniversiteler olmak üzere kamuya ait kurum ve kuruluşlar ile sivil toplum kuruluşlarının bu alandaki çabalara destek vermeleri gerekir.

Yazımı Albert Einstein' in şu sözüyle bitirmek istiyorum: ***"Hayal etmek, kuru bilgiden iyidir".*** Saygılarımla.

Kaynakça

Andrewa,F.H. (1925). Painted Neolithic Pottery in Sistan discovered by Sir Aurel Stein, The Burlington Magazine, vol. 47, pp. 304–308.

Giannalberto, B. (1994). Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington, Indiana: Indiana University Press. ISBN 0-253-20937-4.

Grajetzki, W. (2009). Court Officials of the Egyptian Middle Kingdom, London.

J. Michael, Barrier, J. (2007). The Animated Man: A Life of Walt Disney. Oakland, CA: University of California Press. ISBN 978-0-520-24117-6.

Joseph, N. (1962). Science and Civilization in China, vol. IV, part 1: Physics and Physical Technology. Cambridge University Press. p. 123-124.

Türün, C. (1989). "Türkiye'de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği" ve Sinema. İstanbul: 1989: 10-19.

İnternet Kaynakçası

https://www.google.com.tr/search?q=%C4%B0ran%27da+Shahr-+Sukhteh+vazo&biw=1113&bih=1086&tbm=isch&imgil=E_DAuxlTINPryM%253A%253B4rZqnH-m9mAA7M%253Bhttp%25253A%25252F%25252Fwww.ancient-origins.net%25252Fnews-evolution-human-origins%25252Fscholars-rethink-beginnings-civilizations-iran-020173&source=iu&pf=m&fir=E_ AuxlTINPryM%253A%252C4rZqnH-m9mAA7M%252C_&usg=__nAX_246KsHQT_yNg3sHtzatibRw%3D&ved=0ahUKEwiEh_mU_vLPAhXJvBQKHew1BlIQyjcIKA&ei=SsENWIS6C8n5UuzrmJAF#imgdii=E_DAuxlTINPryM%3A (Erişim Tarihi: 24.10.2016).

Özet

Neden Çizgi Film, Niçin Kütahya Dpü?

Prof. Dr. Adnan TEPECİK*, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Çizgi Film-Animasyon Bölümü,

Çizgi film animasyon alanının, bilimsel ve akademik anlamda çok eskilere gitmeyen tarihi bir geçmişi vardır. Ancak yıllar öncesinde sanatçıların canlandırmaya ve hareket oluşturmaya ilişkin yaptığı eserlerin olduğu bilinmektedir. Eğlence, reklam ve istihdam ihtiyacının giderilmesi için hazırlanan çizgi film animasyon, Türkiye için oldukça yeni bir alan sayılır. Hatta yıllardır akademik düzeyde verilen eğitime rağmen, bu alanın tam anlamıyla Dünya'daki örnekleriyle rekabet edebilecek boyutlarda olduğu söylenemez. Ancak her şeye rağmen bazı devlet ve vakıf üniversiteleri bu anlamda çaba göstermektedirler.

Bu üniversitelerden biri de Dumlupınar Üniversitesidir. İlk defa 2006 yılında kurulan Çizgi film animasyon ASD.'da verilen eğitim yanında, bu alanda farkındalık oluşturmak, bilgi alışverişini sağlamak ve öğrenilenlerin ürettiği filmleri paylaşabilmek için 2007 yılından beri festival gerçekleştirmektedir. 2016 yılı itibariyle 10'u gerçekleştirilen festival, özgün yapısı ve içeriği ile sadece Kütahya'da değil, kendisini Türkiye'de de ispatlamış durumdadır.

On yıldır sürekli olarak gerçekleştirilen festival, öğrencilerin özgüvenlerini geliştirmekte ve bu alandaki yetkin insanlarla öğrencilerin bilgi alışverişlerini sağlamaktadır. Ayrıca 2016 yılında ilk defa gerçekleştirilen ve tek örnek olan "1. Uluslararası Çizgi film animasyon Sempozyumu" ile de bu alanda üretilen bilgi, yazılı ve sözlü olarak paylaşılmıştır. Bu tarz kültürel, sanatsal ve bilimsel etkinliklerin, hem Türkiye hem de Dünya için sürdürülmesi ve desteklenmesi son derece önemlidir. Genç nüfusu ve kültürel birikimiyle Türkiye'nin bu alanda emek verenlere ihtiyacı vardır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi film Animasyon, Canlandırma, Dumlupınar Üniversitesi, Festival.

Abstract

Why Animation, Why Kütahya Dpü?

Animation as a discipline has a academic and scientific history that not too old. But its known works was animated and moved by artist, many years ago. Animation that prepared for entertainment, advertising and employment is a new field to Turkey. Despite academic education for many years, this field in Turkey don't compete with world examples, completely. But, despite everything, some state and foundation universities make an effort this field. Dumlupınar University is one of these universities. Animation department that was founded in 2006 have organized festival to create awareness, share information and film ever since 2007. This festival that was organized 10th in the 2006 proved itself with original structure and content in Turkey, not only Kütahya.

Ten years continuously organized festival is improving students' self-confidence and experts are sharing information in this festival. Also first international animation symposium that was first organized in 2016 and unique in this field in Turkey shared all of presentation.

To support and maintain these cultural, art and scientific activities are very important to both World and Turkey. Turkey with young population and cultural accumulation needs experts this field
Yours respectfully

Keywords: Cartoon/Animation, Animation, Dumlupınar University, Festival

3. BÖLÜM

Prof. Dr. Ahmet Şinasi İŞLER

RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA SULUBOYA TEKNİĞİ İLE YAPILAN İLLÜSTRASYONLAR VE BETİMSEL ÖZELLİKLERİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

İllüstrasyon, resimli çocuk kitaplarının temel öğesi olup, metni süslemek ya da hikayeyi tamamlamaktan çok anlamını zenginleştirmek ve genişletmek amacıyla yapılır. Hatta hep birlikte yalnızca metnin anlattıklarından başka bir hikâye anlattıkları bile söylenebilir.

Bilindiği gibi nitelikli çocuk kitabı illüstrasyonları kendine özgü kimi özelliklere sahiptir. Bu durum resimleyen için de geçerlidir. Nitelikli bir resimli çocuk kitabı ortaya koymak için sanatsal yetenekten başka çocuk dünyasını anlayabilme yetisine de sahip olmak gerekir. Ancak sanatsal üretim tekniklerine hâkim olmadan ve her tekniğin kendine özgü özelliklerini bilemeden nitelikli bir resimli çocuk kitabı tasarlanamayacağı da ortadadır. Bu araştırmada bu konu üzerinde durulmuş ve irdelenmiştir.

Yöntem

Bu araştırmada, suluboya tekniği ile yapılan illüstrasyonların betimsel özelikleri yazarın söz konusu tekniğe ilişkin uygulama ve kuramsal deneyimleri temelinde daha çok 1980 ve 1990'lı yıllarda Sovyetler Birliği'nde basılan kimi resimli çocuk kitaplarında yer alan görsellerin analizinden yararlanılmıştır.

Bulgular

Yapısı gereği gerçekçi ya da detaycı anla-tım diline direnen suluboya tekniği fantastik anlatım diline uygun olması nedeniyle resimli çocuk kitaplarında yaygın olarak tercih edilen bir tekniktir. Sözgelimi 1980'li yılların Sovyetler Birliğinde basılan resimli çocuk kitaplarına göz attığımızda suluboya tekniği ile illüstrasyon kalitesi yüksek bir çok örnek olduğu görülür. Bu kitaplardaki illüstrasyonlara bakıldığında daha çok serbest doğaçlama yaklaşımının da etkisiyle yarısaydam dokusal zenginliklerin ön plana çıktığı figür yorumları dikkati çeker. Bu durum çocuk kitaplarına uygun fantastik anlatım dilini desteklerken özgün bir anlatım dilinin de önünü açmıştır. Bilindiği gibi başlangıçta doğaya öykünerek yapılan denemelerde akademik kurallar ve teknikler öğrenilir. Daha sonraki süreçte araç gereç ve yöntemleri çeşitlendirmek ya da birbirleriyle karıştırmak oldukça önemlidir. Ancak özgünleşirken öğrenilen kuralların ya da tekniklerin sistematik bir biçimde akıl temelli değiştirilmesi hatta terk edilmesi gerekmektedir. Bu durum özellikle resimli çocuk kitaplarının belki de olmazsa olmazıdır. Kendine özgü transparan ve yumuşak etkiye sahip suluboya tekniği gerçekçi anlatım dilinin kurallarını esnetmek belki de yıkmak için oldukça uygun bir tekniktir. Basitleştirme, yalınlaştırma ve detaylardan arındırmaya uygun olan bu teknik ile masalsı, gerçeküstü görünüm elde etmek daha kolaydır denebilir. Ayrıca bu teknik ile yorumlanan figürle daha ilgi çekici ve dramatik etkiye sahip olduklarından kitap resimlemeleri okuyucuyu kolayca gerçekten gerçeküstü boyuta taşıyabilmektedir.

Transparan ve akışkan özellikteki suluboya ile keskin sınırları olan form ya da biçim elde etmenin zorluğundan olsa gerek söz konusu tekniğinin kullanıldığı bir çok resimli kitap illüstrasyonunda form - biçim ve üç boyut etkisini güçlendirmek için özellikle çizgi yada çizgisel taramaların kullanıldığı görülmektedir. Serbest çizgilerle desteklenen suluboya illüstrasyonlarda özellikle ışık - gölge karşıtlığı kullanılarak detaylarda kolayca üç boyut etkisi oluşturulmakta ve iki boyutlu düzlemdeki boşluk illüzyonu dramatik bir hal almaktadır (Görsel 1). Tekniğe özgü transparan leke etkisi ile birlikte kullanılan çizgilerin bazen yoğun bazen de yalın olsalar da daha çok küp, koni ve silindir gibi geometrik formlar üzerine temellendiği görülür. Sözgelimi otomobilin gövdesinin ana yapısı formu birkaç farklı özelikle dikdörtgen prizma üzerine temellenirken, tekerlekleri silindir formu esasına göre yapılandırılır (Görsel 2). Söz konusu kapsamda yer alan illüstrasyonları incelediğimizde bazen

daralan bazen de genişleyen kendiliğinden serbest çizim havasındaki yaklaşımlar ile birlikte titiz taramalar ve oluşturulan çizgi örüntüleriyle yapılan son derece gerçekçi yaklaşımları da görmek mümkündür. Ancak çizgi ile yapılan müdahaleler arttıkça suluboyanın kendine özgün biçimsel anlatım dilinin olumsuz olarak etkilendiği söylenebilir.

Suluboya tekniği ile yapılan birçok kitap illüstrasyonunda tasarımcının organik ya da inorganik de-tayları amaca uygun olarak daha kolay manipüle (soyutlama, deformasyon ve sitilizasyon) edebildiği görülmektedir. Özellikle birçok çocuk kitabında yer alan suluboya hayvan betimlemeleri örnekleri söz konusu duruma ilişkin güzel ve çarpıcı örneklerdir (Görsel 3). Böylece tasarımcı deneyimleri ve kişisel becerisi ile birlikte tekniğin kendisine sunduğu imkanları da kullanarak gerçekçi bir figürü ya da sahneyi kolayca masalsı, gerçeküstü olana dönüştürebilmektedir. Bu durum özellikle illüstrasyonu fantastik nitelikteki hikâye ile bütünleştirmekle kalmayıp daha ilgi çekici ve akılda kalıcı yapmaktadır. Belki de her okuyucunun kendine özgü hayal dünyasının kapılarını aralayacaktır. Bazen suluboya tekniği ile birlikte kullanılan serbest çizgilerle biçim ve formu kolayca biçimlendiren sanatçı özellikle figü ya da eşyaların hareket etkisini abartarak görsel vurgu ya da ifadeyi daha güçlü bir biçimde yorumlayabilmektedir (Görsel 4). Yine de çizgi öğesinin kullanılmadığı ya da ön plana çıkmadığı suluboya illüstrasyonlardaki figü yorumlarının daha yaratıcı, özgün ve gerçeküstü nitelikte olduğu görülmektedir. Bilindiği gibi perspektif, iki boyutlu düzlemde ön plan, arka plan ve arada kalan farklı planları doğru bir biçimde yerli yerinde göstererek derinlik ya da üç boyutluymuş gibi görünen bir görünüm yapma yöntemidir. Bu bağlamda özellikle perspektif etkisi ortam ya da objelerin gerçekçi görünmeleri için önemlidir. Saydam özellikteki suluboya tekniğinin doğası gereği özelikle mekân ya da arka planda yer alan detayların doku özellikleri ile birlikte biçimlerinin kesin ya da sert sınır çizgileri ortadan kalkar. Yumuşak renk geçişleri ve kendiliğinden oluşan zengin renk karışımları ile ortam ancak sisli ya da puslu havada görebileceğimiz gizemli ve gerçeküstü bir havaya bürünür. Ayrıca görsel detayları azaltma ya da arındırma işlemine uygun olan suluboya tekniğinde kolayca plan derinliği elde etmek mümkün olduğu gibi diğer tekniklerden farklı olarak tasarımın bütününde var olan çok katmanlı ön plan ve arka plan ayrımı illüstrasyonun algısal bütünlüğünü olumsuz olarak etkilememektedir (Görsel 5). Suluboya tekniğinde, ön plan ile birlikte özellikte arka plandaki detayların yapısında ya da yüzeylerinde biçim ve form tekrarından kaynaklanan düzenli ya da düzensiz örüntü detaylarını serbest fırça vuruşlarına dayalı özgün resimsel örüntülere çevirmenin diğer tekniklere göre daha kolay olduğu söylenebilir. Söz konusu süreçte gerçekleşen biçimsel dönüşüm tekniğe dayalı olarak detaydan yalına, gerçekten kurguya doğru ilerleyen bir yönde gerçekleştiğinden ortaya çıkan illüstrasyonun ifadeci yanının daha güçlü olduğu ve mesajı algılamanın daha kolay olduğu söylenebilir (Görsel 6).

Diğer birçok teknik gerçekçi detayları en ince ayrıntısına kadar elde etme imkânı sunarken suluboya tekniği ile gereksiz detaylar kolayca azaltılarak bir afişte olduğu gibi anlam olarak derin mesajlar yalın ve rafine biçimde kolayca nakledilebilmektedir (Görsel 7). Ayrıca suluboya tekniği ile bir tek figü ya da objenin farklı durumlarını farklı illüstrasyonlarda şablon görüntülere (stereotip) indirgeyerek biçimlendirmek ve tekrarlamak daha kolaydır (Görsel 8). Söz konusu özellik farklı detaylardan oluşan kompozisyondaki görsel karmaşayı azaltarak ifade edilmek istenen anlam yada mesajı bütünleştirmekte, yalınlaştırmakta ve daha da sığlaştırmaktadır. Böylece okuyucuyu zihinsel olarak hikâyenin anlamsal derinliğine kolayca ulaşabilmekte ve hikâyenin bir parçası olabilmektedir. Plastik sanatlarda var olan gerçekçiden soyuta birçok biçimsel anlatım dilinin resimli çocuk kitapları

için de geçerli olduğu görülmektedir. Var olan resimli çocuk kitabı illüstrasyonları incelendiğinde soyut, izlenimci, ifadeci, gerçekçi, naif, romantik, gerçeküstü anlayış ile birlikte karikatür ve halk sanatının biçimsel anlatım dilinin kullanıldığı çok sayıda örnek vardır. Birçok kitap resimlemesinde karikatür tekniği ile birlikte kullanılan suluboya tekniğinin bu haliyle özellikle aksiyon (eylem) çizimlerine uygun olduğu görülmektedir. Hatta oldukça az ve basit çizgilerle son derece dinamik aksiyon sahneleri yaratmak mümkündür. Daha önce de ifade edildiği gibi serbest ve basit çizgisel etkiler ile yaratılan çizgisel kahramanların karakteristik özelliklerini bozmadan farklı bakış açılarından ve farklı sayfalarda tekrarlamak suluboya tekniğinde daha kolaydır. Ayrıca ifadeyi güçlendirmek için ağız, göz veya yüzdeki her hangi bir detaya fazladan çizgi ekleme imkânı vererek güçlü ifadeci etkiler elde etmek de mümkündür (Görsel 9). Bu durumda figürlerin hareket özellikleri de daha iyi ve etkili bir biçimde vurgulanabilmektedir (Görsel 10). Şüphesiz suluboya tekniği tasarımcıya akademik resim anlayışının kalıplaşmış kurallarını esnetme, değiştirme hatta yeniden düzenleme esnekliği sunar.

Kuralların ortadan kalkmasıyla figür ya da objeler daha eğlenceli, gülünç, komik, acayip, garip ya da tuhaf bir hale gelmektedir. Teknik söz konusu özelliği ile tasarımcıya daha ifadeci, daha özgün, daha komplike ve daha fantastik tipleme imkanı sunar. Gerçekçi bir tipteki göz yada ağız çizgilerini esneterek, burnu sivriltip düzleştirerek kolayca farklı tiplemeler yapılabilir (Görsel 11). Ayrıca yapılan figürün biçimsel yorumuna uygun aynı biçimsel dille eklenen küpe, mücevher, çanta gibi detaylarla illüstrasyon hikayenin ruhuna ve mesajına uygun bir görünüm kazanmasını sağlar (Görsel 12). Sözgelimi bir kaç çizgisel detayla bir kadın figürü çok yaşlı ya da olduğundan daha genç betimlenebilir. Ya da biçim ve formlar kolayca manipüle edilerek kompozisyon kişisel olarak yorumlanabilir. Bu durum konunun bütününü yada detayları farklı bakış açılardan resmetme imkanını da kolaylaştırmaktadır (Görsel 13). Bilindiği gibi soyutlama yaklaşımının ön plana çıktığı illüstrasyonlarda doğru ve gerçekçi tasvir önemini yitirmiştir. Gerçekçi detaylardan çok özü ya da esası elde etmek için kavramlar, düşünceler ve duygular betimlenir. Söz konusu yaklaşımın esas olduğu suluboya illüstrasyonlarda daha çok form ve yüzey özellikleri üzerine odaklanıldığı görülür. Tasarımcının obje ya da figürleri olduğu gibi betimlemektense ruhsal durum, atmosfer ve duyguları vurgulamak için form ve yüzey özelliklerini abartarak, sadeleştirerek ya da biçimini değiştirerek yorumladıkları görülür. Bu bağlamda suluboyanın soyutlama yaklaşımı kapsamındaki illüstrasyonlarda dramatik ve sıra dışı kompozisyon oluşturmaya elverişli olduğu görülmektedir. Ayrıca bu durum duygusal tazyik ya da ilgi merkezi oluşturmayı daha kolay hale getirmektedir (Görsel 14).

İfadeci yaklaşımın hâkim olduğu suluboya illüstrasyonlar incelendiğinde konuda geçen duygusal durumu aktarma çabası ile daha çok yüze ilişkin ifadeler ya da yapısal çizgilerin etkisini arttırmak için gerçekçilik tam olarak terk edilmeden detayların abartıldığı, ya da deforme edildiği görülür (Görsel 15). İzlenimciliğin en belirgin özellikleri olan parlak renkler ve hızlı fırça vuruşları suluboya illüstrasyonlarda söz konusu tekniğe özgü oldukça etkili bir görünüm almıştır. Akışkan suluboya fırça vuruşlarının dokulu kâğıt yüzeyinde dağılması ve farklı renklerin birbirine karışmasıyla oluşan görsel etki yalnızca bu tekniğe özgüdür. Ayrıca koyu alanlar içinde renk karşıtlıklarıyla oldukça güçlü etkiler elde edilirken illüstrasyondaki detaylarda görsel hiyerarşi oluşturmak daha etkili bir hal almaktadır (Görsel 16). Suluboya illüstrasyonlarda şaşalı ya da abartılı atmosfer oluşturmak için çarpıcı ve akılda kalıcı zengin renk paleti kullanıldığı da görülür. Özellikle folklorik hikâyeler ve peri masallarına uygulandığında son derece nitelikli sonuçlar elde edildiği görülmektedir (Görsel 17). Resimli çocuk kitaplarında kenarlıklar aha çok çerçeve olarak işlev görür-

ler ve yazı ya da illüstrasyonları çevrelerler. Kenarlıklar basit çizgilerden oluşacağı gibi hikâye hakkında ek bilgi veren önemli ve detaylı sanatsal öğeler biçiminde de olabilir. Bu bağlamda suluboya kitap illüstrasyonlarında özellikle hikâyenin içeriğine uygun geleneksel motifle den oluşan panellerin kullanıldığı görülür. Bu durum estetik gelişim sürecinde çocukların özellikle kendi öz kültürüne ait biçimleri tanıması için oldukça önemlidir. Suluboya illüstrasyonların yer aldığı resimli çocuk kitaplarında kenar süslemelerinden başka kapak sayfası ve iç sayfa arasında kalan sayfalarda gerek tek sayfa gerekse iki tam sayfa halinde dekoratif süslemeler yapıldığı da görülmektedir. Bu süslemelerde daha çok kitabın genel içeriğini yansıtan figü atif detaylar yada içeriğe uygun dekoratif görsel öğeler kullanılmaktadır (Görsel 18). Resimli çocuk kitaplarındaki illüstrasyonlar bir tek kitap sayfası ile sınırlı olabileceği gibi iki sayfanın tek bir resim yüzeyi olduğu durumlara da çok sık rastlanmaktadır.

Çift sayfa illüstrasyonları bir kitabın her iki sayfasını da kaplar. Bu formattaki çok sayıdaki suluboya illüstrasyon dikkate alındığında söz konusu tekniğin özellikle çok sayıda karakterin yer aldığı sahne yada panoramik görünümlere uygun olduğu söylenebilir. Ancak cilt payı, çift sayfa illüstrasyonlarında dikkat edilmesi gereken en önemli özelliktir. Aksi halde iki sayfanın birleştiği noktada illüstrasyonun kimi detayları görünmez ve istenmeyen durumlar ortaya çıkabilir. Suluboya illüstrasyonların, doğası gereği cilt payından kaynaklanabilecek olası problemleri diğer tekniklere göre daha fazla tolere ettiği görülmektedir (Görsel 19). Ayrıca "vignet" illüstrasyona son derece uygun olan suluboya tekniği ile her iki sayfanın tek yüzey olarak kullanıldığı illüstrasyonlarda kâğıt düzlemime serpiştirilen bağımsız görseller ile hikâyenin dramatik bir anını yansıtırken okuyucunun görsel algılama sürecinde duraksayacağı boşlukların da oluşturulduğu görülür (Görsel 20). Tek sayfa illüstrasyonların alanı bir kitap sayfası ile sınırlı olup geniş metin blokları genellikle karşı sayfaya yerleştirilir. Bu durum metnin uzun olduğu çocuk kitabı illüstrasyonlarında daha yaygındır. Sözgelimi özellikle metinleri uzun olduğundan halk hikâyeleri içeren resimli kitaplar için tek sayfa illüstrasyonları daha uygundur. Bu gibi durumlarda suluboya tekniği ile yapılmış tek sayfa illüstrasyonlarının serbest biçimli, organik görünümlü dış hatları yan sayfadaki metnin inorganik görünümümü daha iyi dengelemektedir. Hatta yanda bulunan metin sayfasına taşan kimi detayların olduğu tek sayfa suluboya illüstrasyonlar son derece etkilidirler (Görsel 21, 22).

Yazının olmadığı durumlar dışında tipografik öğeler, illüstrasyon ile birlikte resimli çocuk kitaplarının bir diğer temel yapıtaşıdır. Resimli çocuk kitaplarının gerek kapak sayfası gerekse diğer sayfalarında tipografik öğeler iki biçimde kullanılmaktadır. Metnin illüstrasyonun altına, üstüne yada yanına yerleştirildiği kompozisyon formatı formal, iki yada daha fazla düzenleme biçiminin aynı sayfada kullanıldığı format ise birleşik yada enformel. olarak adlandırılır. Suluboya tekniği transparan özelliği ve kendine özgü renk geçişleri özelliği ile çok zengin tipografik çeşitlemelere de elverişlidir (Görsel 23). Ayrıca kâğıdın beyaz boşluğunu sayfa tasarımın bir parçası olarak çok fazla çeşitlilik ve zenginlikte kullanma imkânı veren suluboya tekniği ile tasarımcıların boşluk öğesini oldukça iyi kullandıkları görülmektedir. Yine de suluboya tekniğin kullanıldığı tasarımlarda tercih edilen enformel yazı kullanımının tekniğe özgü görsel etkiler yarattığı görülmektedir. Sözgelimi naif özellikteki suluboya illüstrasyonlar ile birlikte daha çok serbest el yazı yaklaşımının kullanıldığı ve sıra dışı düzenleme biçimlerinin tercih edildiği çok güzel resimli çocuk kitabı örnekleri vardır (Görsel 24). Suluboya tekniğinde yazı illüstrasyonun içinde, dışında ya da arasında olacak biçimde serbestçe düzenlenebildiğinden bu yöntemle birlikte formal olmayan tipografik öğe kullanımının tercih edildiği sıra dışı kitap tasarımları oldukça dikkat çekicidir.

Söz konusu örneklerde tasarımcıların anlamı daha iyi aktarmak için yazıyı illüstrasyona göre biçimlendirdiği ya da manipüle ettiği görülür. Canlı, cıvıl cıvıl renk çeşitliliğine uygun suluboya tekniği ile yapılan kâğıt yüzeyinde uçuşan ya da kıvrılıp giden kavisli yazılar çocuklar için hoş bir okuma deneyimi sağlarlar (Görsel 25). Anlamın yalnızca illüstrasyonlar ile aktarıldığı durumlarda resimli kitapta yazı öğesi bulunmaz. Metnin olmaması işi zorlaştırmış gibi görünse de bu tip kitaplarda birbirinin devamı ardışık illüstrasyonlar hikâyeyi daha da zenginleştirir. Suluboya tekniği ile yapılmış, yazılı metin içermeyen kimi resimli kitap örneklerindeki illüstrasyonların daha dramatik etkiye sahip olduklarından kolayca duyguları harekete geçirerek daha etkili oldukları söylenebilir (Görsel 26).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Suluboya tekniği ile yapılmış çocuk kitabı illüstrasyonları incelendiğinde tekniğin doğasından kaynaklanan kimi görsel etkilerin yine teknikten kaynaklanan zengin kullanım yöntemleri ile sanatçıya göre değişerek oldukça çok sayıda özgün biçimsel anlatım dilinin geliştirildiği görülmektedir. Gerçekçi anlatım dilinin ifade sınırlarını kırarak gerçeküstü boyuta geçişi kolaylaştırdığı görülen suluboya illüst-rasyonlar tasarımcılara çocuk dünyasının kapılarını açmakta ve beklide tasarımcı – çocuk arasındaki boşluğu da ortadan kaldırmaktadır. Söz konusu teknik ile gerçekçiden, soyuta, ya da izlenimciden naifte çok farklı sanatsal anlatım dili kapsamında çok sayıda nitelikli örnek olduğu ve bu örneklerin bilişsel işlevinden başka resimli çocuk kitaplarının önemli işlevlerinden birisi olan çocuğun estetik gelişimini de olumlu yönde destekleyeceği düşünülmektedir. Özgün ve özellikle küçük yaştaki çocuğun gelişim düzeyine uygun karakterler oluşturmaya elverişli olan suluboya tekniği ile yapılan kompozisyonlarda yakın plan, orta plan, panoramik, kuş bakışı ya da yarı kuşbakışı ve solucan gözü gibi farklı bakış açılarından betimlenen sahnelerin derinlik, görsel hiyerarşi, ruhsal atmosfer, ve vurgu gibi ilkelerde oldukça güçlü olduğu gözlemlenmektedir. İllüstrasyonların resimli çocuk kitaplarının bir diğer temel yapı taşı olan yazı ile birlikte kullanımında da tekniğin doğasından kaynaklanan özellikler nedeniyle farklı ve zengin görsel çözümlemeler ortaya çıkmıştır. Özelikle yazının olmadığı kimi resimli çocuk kitaplarında yer alan suluboya illüstrasyonların okuyucunun hayal dünyasını harekete geçirerek bazen yazılı kitapların anlatım dilinin ilerisinde zengin ve özgün yapıda oldukları söylenebilir.

Görsel Kaynakça

A. Barto, "Nazastave Morozko", Basımevi: Destkaya Literatura, S.S.C.B.

A. Barto, "Pro şenkov", Basımevi: Destkaya Literatura, S.S.C.B.

A Alanasyev (Editör), "Belaya Utoçka", Basımevi: Malış, 1991, S.S.C.B.

A. Alekseyeva, "Kolokolçik", Basımevi: Malik, 1985, S.S.C.B.

A.V. Bedenskiy, "Kto", Basımevi: Destkaya Literatura, S.S.C.B.

Agniya Barto, "Jadniyo Egor", Basımevi: Destkaya Literatura, 1983, S.S.C.B.

B. V. Zhadev, "Boçonok Sobaçonok", Basımevi: Destkaya Literatura, 1987, S.S.C.B.

G.Galohove, "Nevozmojniy Kukuşkin", Basımevi: Destkaya Literatura, 1978, S.S.C.B.

G. Ball, "Solneçniye Pryatki", Basımevi: Destkaya Literatura, 1985, S.S.C.B.

Irine Zheleznova (Çeviren), "Within – and – Without – Wears – His – Coat – Wrong – Side – Out, Basımevi: Progress Publisher, 1981, S.S.C.B.

I. Akimuşkin, "Eto use koşki", Basımevi: Malış, 1974, S.S.C.B.

I. L. Gamazkova, "Pro malçişek pro devçonak", Basımevi: Drova, 2002

L. Geraskina, "V strane ne viuçennıh urokov", Basımevi: Samorar, S.S.C.B.

Louise Fatio, "The Three Happy Lions", Basımevi: Penguin Books Ltd., 1971, England

M. Bulatova (Editör), "Morozko", Basımevi: Malış, 1985, S.S.C.B.

N. Gernet, "Skazka pro lunniysvet", Basımevi: Destkaya Literatura, 1971, S.S.C.B.

Timofey Belozerov, "Aprel", Basımevi: Destkaya Literatura, 1983, S.S.C.B.

Oyar VASİETİS, "Sryajem hvosti", Basımevi: Liesma Rita, 1969

P. Barto, "O çem poyut ptisi", Basımevi: Destkaya Literatura, 1981, S.S.C.B.

T. M. Belozerov, "Buka", Basımevi: Yralskiy raboçiy, S.S.C.B.

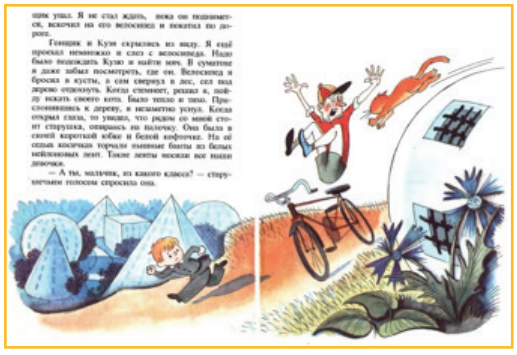
T. M. Belozerov, "Gde rastet trava", S.S.C.B.
Valentin Katayev, "Rainbow – Flower", Basımevi: Progress Publisher, S.S.C.B.
V. Jeleznikov, "Noçmoy Veter", Basımevi: Destkaya Literatura, 1984, S.S.C.B.
Y. Permiak, "Campfi e to furnace", Basımevi: Progress Publisher, 1975
V. Borozdin, "Tam gde zvenit Enisey", Basımevi: Destkaya Literatura, 1980, S.S.C.B.

Görsel Listesi

Görsel 1

Görsel 2

Görsel 3

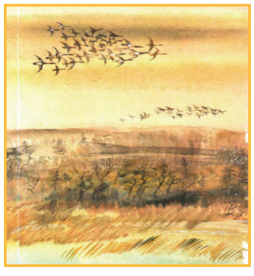


Görsel 4

Görsel 4 a

Görsel 5

Görsel 6



Görsel 6a

Görsel 7

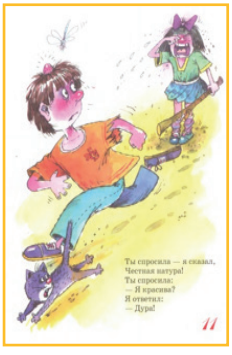
Görsel 8

Görsel 11a

Görsel 8a

Görsel 11b

Görsel 9



Görsel 10

Görsel 12

Görsel 13

Görsel 14

Görsel 15

Görsel 16

Görsel 14 a

Görsel 17

Görsel 14b

Görsel 18

Görsel 18a

Görsel 19a

Görsel 18b

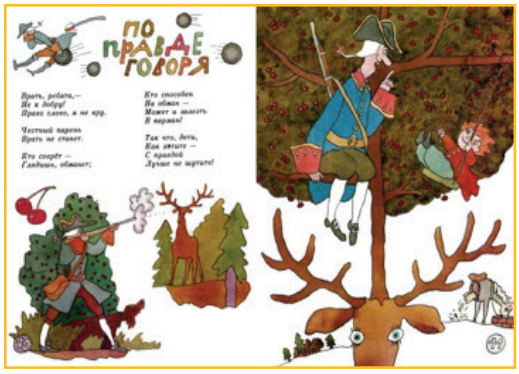
Görsel 20

Görsel 20a

Görsel 19

Görsel 21

Görsel 22



Görsel 23a

Görsel 22a

Görsel 24

Görsel 23

Görsel 24a

Görsel 25

Görsel 25a

Görsel 25b

Görsel 26

Özet

Resimli Çocuk Kitaplarında Suluboya Tekniği İle Yapılan İllüstrasyonlar ve Betimsel Özellikleri

Prof. Dr. Ahmet Şinasi İŞLER*, Uludağ Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Öğretim Üyesi

Yapılan resmin yüzeyi ya da işlevi ne olursa olsun başlangıçta "renk" öğesi için su özlü boyaların kullanıldığı bilinmektedir. Tarihsel süreç içerisinde teknolojik gelişmelere paralel olarak çok farklı özellikte boyaların üretildiği ve üretilen boyalara dayalı olarak da farklı sanatsal üretim tekniklerinin geliştirildiği görülür. Ancak kullanılan teknik ne olursa olsun her sanatçı kendi özgün görsel anlatım dilini geliştirmiştir. Bu bağlamda birçok çizgi filmin öncesinde ya da sonrasında söz konusu sürecin bazen temeli, bazen de devamı olan kitap resimlemeleri için de aynı durum söz konusudur.

Bilindiği gibi her farklı araç gereç ya da teknik gibi kendi doğasından kaynaklanan farklı yapabilirlik ya da özelliklere sahip "suluboya" tekniği Shedel'in Nürnberg Vakayinamesi'indeki ağaçbaskı kitap illüstrasyonlarından 1980'li yılların Sovyet Resimli çocuk kitaplarına ve günümüz bilgisayar destekli tasarım sürecinde kullanılan yazılımlarla üretilen kitap resimlemelerine kadar kullanıla gelen bir tekniktir. Suluboya tekniği ile yapılan kitap resimlemelerindeki görseller, doğal olarak sanatçıya göre farklılık gösterseler de söz konusu tekniğin diğer tekniklerden farklı kendine özgü kimi genel betimsel özellikleri olduğu görülmektedir.

Bu bölümde özellikle çizgi film yapım sürecinin öncesinde temel karakterlerin ya da görsel anlatım biçimlerinin oluşmasında önemli bir yeri ve yakın ilişkisi olan resimli çocuk kitaplarındaki suluboya tekniği ile yapılan illüstrasyonların betimsel özellikleri, sanatçının söz konusu tekniği tercih nedenleri, tekniğin diğer tekniklerden farklı olarak sanatçının özgün görsel anlatım diline olan etkileri ve söz konusu tekniğe özgü genel betimleme özellikleri resimli çocuk kitaplarındaki örnekler üzerinden değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Resimli Çocuk Kitapları, İllüstrasyon, Suluboya.

Abstract

Illustrations Produced By Watercolor Technique And It's Descriptive Properties In Illustrated Children's Book

Painting surface or it's function is not important, it is known to be used waterbased color for painting in early times. Variety of color as quality was producted to based on technological developments and artistic production techniques was developed depending on producted paint types. Always all artist created individual visual expression manner taking no account of artistic techniques. Same stuation may be true for book illustrations that is be important for animation in before or after. Known as watercolor that it has unique properties is a artistic technique to being used from woodcut book illustrations in Shedel's Nuremberg Chronicle to Soviet book illustrations in 1980 and to computer generated book illustrations.

Visual elements in watercolor book illustrations differ depending on a designer. In addition technique being talked about has specific descriptive properties unlike other artisric techniques. In this survey especially descriptive properties of watercolor illustrations in illustrated children's book that it is thought to berelated animation creation process and it's visual expression manner, reasons in what designers choiced watercolor in illustration, effects of watercolor into designer's unique visual expression style and watercolor's general descriptive properties have been interpreted as considering samples in illustrated children's books.

Keywords: Illustrated Children's Book, Illustration, Watercolor.

4. BÖLÜM

Doç. Dr. Ali TOMAK
Doç. Dr. Ali SEYLAN

BİLİMSEL RASYONALİTEDEN SİMGESEL TEMSİLE BİLGİ KAPİTALİZMİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Tarihsel Süreçte Dönemsel Yaklaşımlar ve Bilgi Ekonomisi
  - Bilinç Üretimi ve Bilgi Kapitalizmi
  - Bilgi Felsefesi ve Bilgi Kapitalizmi
  - Teknolojik Ölümün Büyülü Çekiciliği
  - Medya Üretimi Olarak İdealar Dünyası
  - Tasarım - Katılım - Uzlaşım
  - Anlamlandırma - Akıl - Aydınlanma
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

İnsan etkin doğa karşısında öncelikle var olabilmek amacıyla onu tanımaya ve gözlemlemeye başladı. Doğada belirli olayların döngüsel benzerlik göstermesi, insanın, uzun süreçte düzenli olarak gerçekleşen bu periyodik hareketler doğrultusunda bağıntılar kurabilmesini ve edindiği bir takım düşüncelerini kayıt altına alabilmesini olanaklı kıldı. Bilimin tarihsel gelişimi, insanın kuşaklar arası katkı, paylaşım ve aktarımıyla ivme kazandı, çeşitli değişim, gelişim ve dönüşümlerle ilerledi. Bilgi "önce Doğu uygarlıklarında, Mısır, Mezopotamya, Babil, Hint ve Çin'de oluşturulmuş, daha sonra Grek Dünyası'na geçmiş, gelişme hızını kaybetmeye başladığında tekrar doğuya İslam Dünyası'na oradan da tekrar Batı'ya geçerek varlığını sürdürmüştür (Topdemir ve Unat, 2012). Kuşkusuz bilimsel bilginin temelleri yalnızca düzenliliğin gözlemine ilişkin olgusal önermelerle değil, akıl ve mantığın çıkarsamalarını da içerir. Bilimsel bilginin doğrulanabilmesi, belirli yasalar eşliğinde eleştirel ve mantıksal düşünme ile hataların ayıklanmasına, düzeltilmesine, böylelikle sistematik ve tutarlı bilgiler edinilmesine ve kavramlar arasında çeşitli bağıntılar oluşturularak bir takım sonuçlara ulaşılmasına bağlıdır. Felsefede olduğu gibi bilimin de temelinde anlamlandırma merakı, insanın iletişim serüveninde gelişimine katkı sağlamıştır.

Bilginin özü, sınırları ve nasıl ortaya çıktığına ilişkin birçok düşünür ve topluluk tarafından ileri sürülen öneriler olagelmiştir. Bilgi, amaçlı bir özne olarak insan ile bir nesneler sistemi ya da varlık evreni olarak doğa arasında kurulduğu var sayılan ilişkiden açığa çıkan ürün olarak açıklanabilir. Hançerlioğlu'na göre (2002) bilgi, "insanın, toplumsal emeğiyle meydana çıkardığı nesnel dünyanın yasalı ilişkilerinin, düşüncesinde yeniden üretimi" (s. 30) şeklinde tanımlanmaktadır. Dış dünyanın duyusal olarak algılanmasıyla ve bir amaca bağlı olarak sentezleme yoluyla bilginin yeniden var edildiği söylenebilir. Bilginin kaynağına ilişkin analitik, sezgisel ya da şüpheci yaklaşımlar, onun doğasına ilişkin çeşitli önermeleri açığa çıkarmıştır. Örneğin, "usçular genel adı altında toplananlar bilginin doğuşundan beri insan usunda var olduğunu, duyumcular genel adı altında toplananlar bilginin ancak duyularımızla elde edilebileceğini savunurlar. Bilginin insandan bağımsızlığını ve kendini kendisiyle belirlediğini ileri süren, Platon ve Hegel'in nesnel düşüncecilikleri gibi öğretiler de vardır" (Hançerlioğlu, 2002). Platon'a göre bilgi, duyu organları aracılığıyla değil, akıl yoluyla kavranılan, kazanılan ve o nedenle değişmez olan bilgidir.

Platon, değişkenliklerinden ötürü duyu yoluyla algılanan nesnelerin (mağara duvarındaki görüntülerin) sanı ve kanılar yaratabildiği için gerçekte var olmadıklarını, birer hayalden ibaret olduklarını ve bu nedenle değişmeyen bir gerçekliğin yani gerçek idealar dünyasının yalnızca görünüşleri olabileceğini ileri sürmüştür. Ona göre bu dünyada algılananlar dışında gerçekten var olan, zihinle algılanabilecek olan idealar dünyasıdır. Duyular aracılığıyla algılanan dünya, bu gerçek olan idealar dünyasının bir yansımasıdır. Ona göre, duyusal nesneler dünyası algılandığında, mutlak ve kesin olan bilgi anımsanmaktadır. Kant'a göre ise, akıl ve deneyimle sentezlenen bilgi "deneyle ilişkili olmakla ve deneyden başlamakla birlikte, bilginin tümü deneyden türetilmiş değildir. Tecrübe edilen, anlaşılır olmak durumundaysa eğer, aklın a priori kategorilerine, düşüncenin temel yapılarına uymalıdır" (Cevizci, 1996). Dolayısıyla bilimin de yalnızca aklın, duyu organları aracılığıyla gözlem ve deneylerin bir sonucu olduğu söylenemez.

Bilimin, tarafsız gözlemle ulaşılan duyusal algı verilerinin, düzenli ve sürekli eleştirel düşünce ve mantık süzgecinden geçirilerek bir takım olguları bulma ve yöntemli bir şekilde doğrulara ulaşma çabası olduğu söylenebilir. Bilime yaklaşım farklılıkları açısından iki önemli düşünürün tanımları ise şöyledir: "Albert Einstein: Bilim, her türlü düzenden yok-

sun duyu verileri (algılar) ile mantıksal olarak düzenli düşünme arasında uygunluk sağlama çabasıdır. Bertrand Russell: Bilim, gözlem ve gözleme dayalı uslama (akıl yürütme) yoluyla önce dünyaya ilişkin olguları, sonra bu olguları birbirine bağlayan yasaları bulma çabasıdır" (Yıldırım, 1991). Aslında yukarıda Kant'ın bilgiye ilişkin ifade ettiği gibi bilimin, algısal ve ussal birlikteliğin etkileşimli bir süreci olduğu söylenebilir. Evrensel, nesnel, olgusal, mantıksal, eleştirel, hümanist ve rasyonalist yaklaşımlarla bilim tarihsel süreçte modernist yönüyle daima insanın entelektüel bir kültür inşa etmesine ve geliştirmesine ivme kazandırmıştır. Bilim tarihine bakıldığında Oklid, Gauss, Ömer Hayyam, Beyruni, Kepler, Galileo, Kelvin, Pasteur, İbn-i Sina, Faraday, James Watt, Nikola Tesla, Thomas Young, Einstein gibi daha pek çok bilim insanı icatlar yapmış, teoriler ve kuramlar geliştirmiş; hiçbir maddi kazanç amacı gütmeksizin, tüm yaşamlarını, insanlığın daha iyi yaşam koşullarına ulaşması, güven ve huzur içinde olması gibi amaçlara adayarak, gerçeği aramak için özverili bir sorumluluk duygusuyla çalışmışlardır.

Yöntem

Bu araştırmada, genel tarama modellerinden ilgili literatürün incelenmesinden yararlanılmıştır.

Bulgular

Tarihsel Süreçte Dönemsel Yaklaşımlar ve Bilgi Ekonomisi

İnsan yerleşik hayata geçmesi ve toprağı işleyerek besin gereksinimlerini karşılamasının doğal bir sonucu olarak tarıma dayalı bir kalkınma ile 'Tarım Toplumu'nu oluşturmuş, bilimsel gelişmeler aracılığıyla işgücünün gittikçe makineleşmeye başlaması, fabrikaların kurulup seri üretimlerin gerçekleştirilmesiyle endüstriye dayalı bir düzen ile de 'Sanayi Toplumu'na dönüşüm sağlamıştır. Elektronik araçlar ve bilgi iletişim teknolojilerindeki yenilikler aracılığıyla insanın kontrolünde olan ve onun yönettiği bilgiye kolay ulaşıldığı için hem kontrolsüz hem de hızla yayılmıştır. Bilginin üretimi ve etkin kullanımı, iletişim teknolojileri ve yeni ağlara transferiyle bilgi artık bir ekonomi oluşturmaya başlamış; toplumsal doku siyasal, sosyolojik ve kültürel açıdan sanayi toplumunun ötesinde bir çaba sergilemiş, böylece bilgi teknolojileri 'Bilgi Toplumu' olarak adlandırılan yeni bir dönemi yaratmıştır. Bilgiyi üretip teknoloji ile bütünleşik kılarak ulaşılabilir, tüketilebilir nesneler olmasını sağlayan toplumlarla, o bilgiyi ve nesneleri tüketen toplumlar arasında çeşitli alanlarda ciddi farklar açığa çıkar. Bilgi Toplumu'na bağlı olarak postmodern sürecin var ettiği yaşam tarzıyla ortaya çıkan ve nesnenin 'içeriği' ya da 'işlevi' yerine, tercih edilen 'stil' ve 'imaj' kavramları ile ortaya çıkan yeni bir tanımlamadan daha bahsedilebilir ki o da "Guy Debord'un Marksist kapitalizm eleştirisini, tüketim hedonizmi ve medya toplumu bağlamında yeniden kurduğu 'Gösteri Toplumu' tanımlamasıdır (Türkoğlu, 2010). Genellikle bu tür toplumlarda medya ile oluşturulan ve yaygınlaştırılan gösteri kültürü ile tüketim nesnelerinin sembolik temsil değeri aracılığıyla duygusal ve bedensel kimliğin oluşturulmasına ya da yeni bir yaşam tarzıyla bireylere yönelik kendi aralarında fark yaratmak için 'gösterişçi' ve 'kıskandırıcı' boyutta mesaj verilmek istenir. Böylelikle kitlelerin ekonomik ve sosyal statü göstergelerine, temsil değerine olan ilgileri ne kadar çok artar ve kendileri tarafından mitleştirilirse, yüksek temsil değerine sahip sembolik tüketim nesneleriyle sınıf ayrımın belirginleştirmesine de o kadar değer verilir. Çünkü bedenler, arabalar ve evler o sembolik nesnelerin sergilendiği arzuların vitrinlerine dönüştürüldükçe başkalarına dudak uçuklatacak ve göz kamaştıracaktır.

Günümüzde yeni ve sanal, hızlı ve dinamik bir ekonomi olarak adlandırılmaya başlayan bilgi ekonomisi kapsamında bilgi kapitalizminin aklını kültür endüstrisi, kalbini ise bilgi

endüstrisi oluşturmaktadır. Lyotard'a (2013) göre, "bilgi satılmak üzere üretiliyor ve satılmak üzere üretilecek, yeni bir üretimde kıymetlendirilmek üzere tüketiliyor, tüketilecek. Her iki durumda da amaç mübadeledir. Bilgi kendinde bir amaç olmaktan uzaklaşmakta, 'kullanım değerini' kaybetmektedir. Bilgi artık, alınıp satılabilen bir metaya ve mübadele nesnesine dönüşmüş durumdadır. Bu durum, çeşitli alanlara (uzay, havacılık, silah ve savunma sanayi vb.) ilişkin bilgiye yapılan yatırımların, diğer ekonomik sistemlere yapılan yatırımlardan daha fazla olmasını kaçınılmaz kılmakta ve önemli yapmaktadır.

Bilginin önemli bir ekonomik faktör olarak öne çıkması, onun üretilmesi dışında yönetilmesini, sermaye olarak geliştirilmesini hatta gizlenmesini de zorunlu kılmaktadır. Bu araştırma konusu bilginin medya aracılığıyla, kapitalist burjuvaya boyun eğerek, reklamlar ve postmodern pazarlama teknikleri sayesinde endüstriyel nesnelerin yeniden üretimine, hem de o nesnelerin tüketimine ilişkin bir çerçeveyi belirleyecektir. Bu kapsamda bilgiye bağlı gerçekleşecek kalkınmanın, yalnızca kapitalizmin maddi ve kültürel üretim sürecine yani ekonomik kazancına yarar sağlayacağı açıktır.

Bilinç Üretimi ve Bilgi Kapitalizmi

Bilgi üretim, yönetim, pazarlama ve denetimine sahip olan otokratik kapitalist sistem, ideolojisini, kitle iletişim araçlarıyla yayar. "Bilgi ve bilginin üretim süreçleri üzerindeki denetimin, mülkiyetin paylaşım tarihi ile koşut bir seyir izlediği söylenebilir. Toplumda gücü elinde bulunduran kesimler insanlık tarihinin her döneminde bilginin üretici aktörlerini, üretim ve dağıtım alanlarını kendi etki ve yetki alanları içinde tutmaya önem vermişlerdir. Bilgi ve düşünce işiyle uğraşan insanlar yönetimlerin yakın denetiminde ve gözetiminde olmuştur" (Güngör, 2013). O nedenle, günümüz medya üretimlerinde bilim ve ideoloji modernizmin aksine Lucaks'ın ifadesiyle karşıtlık olarak değil, pekiştirici olarak ele alınmalıdır. Çünkü her ikisi bilinç üretme işlevine sahiptir (Akt: Güngör, 2013). Buna durumda, toplumsal sınıf yapılanmasını üstlenen gösterge ve temsiller dizisi, kültürel yapının var olan sosyolojik kodları dikkate alınarak egemen sınıfın isteği üzerine yeniden biçimlendirilip kitlesel bilinç üretimine dönüştürüldükçe, tüketime yönelik ortak bir refle s geliştirilmiş ve öğrenilmiş olacaktır. "O halde, kapitalizm ürünlerinin bir tüketicisi olmak, bir dizi özel kültürel değer ve sembolün de öğrenilmesini gerektirmektedir. (...) Modern tüketimde doğal olan hiçbir şey yoktur; bu sonradan kazanılan, öğrenilen, insanların arzu duymaları için toplumsal olarak eğitildikleri bir olgudur" (Bocock, 2005).

Bilgi, insanlarda yapay gereksinimler oluşturabilmek için, kurgulanan üst gerçeklik yardımıyla ve reklamlar aracılığıyla onların karşılanmasına dönük biçimde kültür endüstrisine hizmet etmektedir. Bu, kapitalist yatırımcıların hegemonik ve konformizme zorlayan yaklaşımını bilinçaltında kabullenmekten başka bir şey değildir. Modernist bilgi, topluma ve insana karşı yararsal yönünü hümanist sorumluluk duygusuyla yerine getirip, özüyle çelişmez iken; postmodern bilgi, kapitalist sistemde kamusal ikna söylemlerini inandırıcı kılma yükümlülüğüyle sadakatini göstermek zorundadır.

Güngör'e (2013) göre, "kitle iletişim araçlarının işleyiş ortamında bilgi üretimi ve dağıtımı yapılır. Bilgi ise doğrudan doğruya insanların bilincini hedef alır. (...) Oysa kitle iletişim ortamında üretilen ve insanlara sunulan bilgi onların beyinlerine, zihinsel süreçlerine işlenir; onların bilinçlerini biçimlendirir, düşünsel birikimlerine eklenerek, yaşam deneyim alanlarını oluşturur, algılarını yönlendirir, duyuşsal ve ruhsal davranışlarına etki eder" (s. 136). Böylece kitle iletişim araçları ile toplumlar homojenize kılınıp kitleleştirilerek kamusal ikna manipülasyonlarına maruz bırakılırlar. Medya ile toplumda belli bir gösteri iklimi yaratılarak temsil değerleri aracılığıyla arzulara ve bilince

yönelik üretilen yeni bilgi sayesinde kitlelerin, nesneleri satın alma davranışı geliştirmeleri sağlanır. Ortak işleve sahip kitle kültürel nesneler topluma sunulduktan sonra onların bu tüketim ortamının dışında kalmaları pek olanaklı olamayacaktır.

Herbert Schiller, kitle iletişim araçlarıyla kuşatılmış bir dünyada bilinçlerin yeniden oluşturulmakta ve zihinlerin yönlendirilmekte olduğunu dile getirerek, günümüz dünyasında her tür bilgi akışının, yeni sömürgeciliğin önemli araçları olan çok uluslu şirketler tarafından sağlandığına dikkat çekmektedir (Akt: Güngör, 2013). Bilgi teknolojilerindeki gelişmeler, bu sömürgeci anlayışla toplumsal yaşam biçimlerinde, insanların tüketime ilişkin tutum ve davranışlarında kapitalizm eşliğinde ciddi değişikliklere neden olmuştur. Özellikle iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler ile bilgisayar ve internet kullanımının küresel düzeyde yaygınlaşması, maddi kültürel değer üretimlerinin bilgi ile bütünleştirilerek pazarlanmasına ve sürecin bilgi ekonomisi dönüşümüne yol açmıştır. Odabaşı (2004), bu süreçte bilgi ekonomisinin yeni kavram ve anlayışları da beraberinde getirdiğini; küreselleşme, teknolojiye dayalı ağlar ve bilgi yönetiminin bu yeni ekonominin temel taşlarını oluşturduğunu dile getirmektedir.

Bilgi Felsefesi ve Bilgi Kapitalizmi

Bilgi, insan gereksinimlerini karşılamak ve çevreye hâkim olmak adına gereksinilen bir takım amaçlara ulaşmak için uygun teknik ve becerilerle teknolojinin oluşumuna katkı sağlasa da; teknoloji felsefesi açısından kuramsal bilgi ile pratik bilginin iç içe geçmesi bu durumu olanaksız kılmaktadır. Geçirgen bir sistem olarak düşünüldüğünde bilgi, teknoloji ve tekniğin günümüz tüketim nesneleri ve tüketici kitleleri üzerinde etik tarafsızlığını yitirerek kapitalist üretim sistemine hizmet ettikleri söylenebilir. "Bilim toplumsal olarak yansızdır ve bilim-temelli bir toplumun sağladığı yararlar eşit biçimde dağıtılmaktadır. Bu elbette doğru değildir. Bilim ve teknoloji, ataerkil kapitlizme çok sıkı biçimde bağlıdır. Bilim yalnızca büyük şirketlerin ve bunlardan en çok yararlanan orta sınıfların karlarını artırmak için kullanılmaz, aynı zamanda çok kolay tanımlanamayacak toplumsal iktidarın sürdürülme yollarından birisidir de" (Fiske, 2014).

Hem Bauhaus ile birlikte endüstriyel ürünlerin estetik ve işlevsel olarak biçimlendirilmeleri, hem de göstergebilim aracılığıyla nesneye yan anlamsal boyutta bir statü ve temsil değeri kazandırılması kapitalizm yararına geri dönülemez değişim yaratmıştır. Tüketim süreçleri ve koşullarının kültürel üretim nesneleri tarafından belirlendiği ve yönetildiği bu zaman aralığında bilgi, kapitalizmin devamlılığı konusunda kamusal uzlaşı yaratmaya devam edecektir. Teknoloji aracılığıyla özgürleşme adına çok fonksiyonlu (otomatik) olarak işlevsel kılınan ve estetize edilen nesneler, postmodern kültürel gelişmeler aracılığıyla öznelerin bilinç ve arzularını kuşatma altına alarak satın alma konusunda kesintisiz olarak onları özendirecektir.

Teknolojik Ölümün Büyülü Çekiciliği

Teknoloji aracılığıyla tasarlanan ve çeşitlenen nesne olarak ürün ile beğenme ve seçme özgürlüğüne kavuştuğu sanrısına kapılan özne arasındaki arabuluculuk görevini, insanın yaşam koşulları ve tarzı gereği otomatikleştirilen nesnelerin işlevi üstlenmiş gibidir. Özellikle günümüzde üretim amacıyla kullanılan üstün teknoloji, tüketim toplumu için kapitalist üretimler gerçekleştirerek uzun ömürlülük ve dayanıklılık açısından hiç de üstün olmayan endüstriyel ürünler geliştirmektedir. "Mumford, örneğin ABD'de 1910'dan 1940'a dek süren ve araba, uçak, buzdolabı, televizyon gibi nesnelerin ortaya çıkışına sahne olan görkemli bir dönemden sonra icatların neredeyse durduğuna dikkat çekmektedir. Sonrasında görülen iyileştirmeler, geliştirmeler, işlemsel değişiklikler nesneye bir say-

gınlık kazandırmakla birlikte yapısal yenilikler sona ermiş gibidir. Mumford, 'makinenin daha kusursuz bir hale getirilmesinin önündeki en büyük engel, zevk ve modanın savurganlık ve ticari kazanç ile bir araya getirilmesidir' demektedir" (Baudrillard, 2004).

Maddi değer üretim sistemleri tarafından kullanım süreleri bilinçli olarak kısaltılan, dayanıklılığı azaltılmış tasarım harikası ve reklam yıldızı olan "teknolojik" ve "işlevsel" nesneler, ürün çeşitliliğini sağlayan modeller aracılığıyla zayıfl tılmış bir geleceğe sahiptirler. Bilgi, bilim ve teknolojinin modernist tavrına uygun bilişsel özneye hizmet edecek şekilde humanist bir tutum sergilemesi gerekirken, postmodern eğilimiyle duyuşşal özneye yönelik bir tutum geliştirmiştir. "Başka bir deyişle ekonomik üretim düzeni bir yandan bu nesneleri üretirken; diğer yandan da yok olmalarını sağlamaya çalışmaktadır" (Baudrillard, 2004). Nesnenin yinelenen biçimselliğiyle uzatılan kısırdöngüsel kullanım zamanı, insanın tüketime teşvik edilmesini sağlamak amacıyla sürdürülmekte ve teknolojik ilerleme bilgi ekonomisi çıkarları için bilerek ve istenerek yavaşlatılmaktadır.

Medya Üretimi Olarak İdealar Dünyası

Postmodern idealar dünyası kitle iletişim araçlarıyla insanın zihninde bilinçaltına işlenerek oluşturulabilir. Alışveriş merkezleri ya da bilişim teknolojileri aracılığıyla Platon'un mağara duvarlarında göründüğünü söylediği ve dışardan yansıyan hayaller, dünya gerçekliğini yitirmiş kültür endüstrisince kodlanarak yeniden üretilen bilgiler dizisi olarak asıl kapitalist idealar dünyasının yansımalarını oluşturmaktadır. Günümüz insanının Platon'un savında geçen ve mağara duvarına yansıyan hayallerin gerçeğini görebilmesi için gözlerini ışığın kaynağına yöneltse bile göremeyeceği bir şey vardır, o da gerçek gerçeğin kendisi. Çünkü artık öyle bir gerçek kalmamıştır. "Baudrillard'a göre; içinde bulunduğumuz postmodern durumda enformasyonla birlikte artık gerçeği sahteden, gelişmeyi anlık tepkilerden, bilgiyi sözde-bilgiden ayırmak olanaksızdır. Çünkü gerçeklik bütünüyle kitle iletişim araçlarıyla oluşturulmaktadır" (Türkoğlu, 2010). Bu ideolojik kuşatma düzeninden oluşan idealar dünyası Baudrillard'ın deyimiyle bir simulakrum durumundadır. Bilgi ekonomisi sunduğu model çeşitliliği ve tam otomatik teknolojik nesneleriyle bir taraftan kullanıcılarını tercih ve / ya da kullanım açısından özgürleştirip, sosyal statü ve toplumsal kimlik oluşumuyla seçkinleştirirken; diğer taraftan reklam ve pazarlama stratejileriyle oluşturduğu bu simulakrumlar yoluyla onları, özündeki bu sözde avantajlarla kendine, temsil değerine ve simulasyona dayalı idealar dünyasına tutsak etmektedir.

Tasarım - Katılım - Uzlaşım

Modernist dönemde endüstri devrimiyle ürün imalatında estetik olmayan ve süsleyerek güzelleştirme anlayışı Bauhaus okulu ile noktalanmış, sanat ile tasarıma ilişkin öğretiler ve uygulamalar aracılığıyla, estetik ve işlevsel nesneler üretilmeye başlanmıştır.

Seri imalat sonucu var edilen kitsch ürünler, Bauhaus'un akılcı düşünceye dayanan öğretileri ile sona erdirilmiş, biçim ile işlev arasında insanlık yararına estetik ve yararlı kusursuz bir denge oluşturulmaya çalışılmıştır. 'Less is More' ilkesi, 'biçim işlevi izler' felsefesi ve İsviçre'deki Basel Tasarım Okulu öğretileri, bu süreçteki tasarımın, dekoratif ve kitsch ürünler üzerindeki önemli bir zaferiydi. 20. yy'ın ortalarında ise postmodernizm olarak adlandırılan bir döneme girilerek kültürel değişkenler aracılığıyla beğenilerin popülist yaklaşımlarla ve postmodern estetik anlayışla yine kitsch'leştiği, dekoratif öğelerin abartılarak bilginin görsel içerikli öğelerin çoğunlukta olduğu bir ideolojiye hizmet ettiği görülecek ve tasarım yenilgiye uğratılacaktı.

Dura'ya göre bu (1990) geç kapitalizm olarak adlandırılan dönem ile birlikte küresel pazar

ekonomisi büyümüş iş hacmi artmış, kapitalizmi karakterize eden üç kurucu elemandan 'ruh' gitmiş, geriye sadece biçim ve teknoloji kalmıştır. Gelişen süreçte tasarım modernist tavrından uzaklaşıp, postmodern yaklaşımda kapitalist emperyalizmle el ele verip medyada boy göstermeye, kültür endüstrisi tarafından pazarlanarak insanlığı küresel bir katılımda bulunmaya, sisteme rıza göstermeye ve egemen sınıfla kitle kültürü arasında bir uzlaşı yaratmaya çalışmaktadır.

Önce tüketim için anlamı açık ve anlaşılır kılmak zorunda olan tasarım, sonra kültürel üretim sisteminin maddi değer üretimini ve tüketimini sürdürülebilir kılmak amacıyla yeni bilinç alanları kazanmaya başlar. Tasarım, bilinçli bir tüketim ideolojisinin varlığını ortaya koymak için psikososyal manipülasyonları kullanır. Nesnenin işlevsel yapısından ayrı olarak yananlamsal bir gösterge statüsüne dolayısıyla ideolojik ve simgesel bir söyleve sahip olabilmesi için kültürel üretim sürecine tabi olması gerekir.

Tasarımın ideoloji içeren ve arzuları harekete geçiren bir dizime sahip olabilmesi için de kodlanması ve daha çok yananlamsal yönüyle çağrıştırdığı temsil değerlerinin çoğunlukla metaforlanması gerekmektedir. Böylece temsil değeri ile imge, sistematik bir yapı içinde simgesel bir anlama indirgenerek ürünün ekonomik politik değeri tasarıma yansıtılabilecek ve haz giderici bir nesne olarak tüketime hazır hale getirilebilecektir. "Bu bağlamda kültürün, göstergelerin, temsillerin, imgelerin hatta yaşam tarzlarının üretimini, elle tutulur ve hesaplanabilir miktarda ürün ve hizmet üretiminin eski tarzlarını geri bırakmaya başladığı bir küresel durum içerisinde olduğumuz çok açık (Odabaşı, 2004). Bu nedenle insancıl amaçtan uzak, daha çok görsel ve imajla estetize edilen kurgusuyla anlam üretimi içermeyenen tasarım, teknoloji gibi tamamıyla bilgi ekonomisine boyun eğmiş durumda manipulatif ve ideolojik davranmaktadır. Bilim, geçmişte insan düşünceleri ve pratikleri var olmaksızın gerçekleşebilme olasılığına sahip olamazken, günümüzde insan, ideolojik düşünceler ve bilimsel pratikler, medya ile yaygınlaştırılıp, teknoloji ile aracılanmaksızın var olamaz duruma getirilmiştir. Bilim postmodern süreçte artık nesnel değil, özneldir; evrensel değil, küreseldir; humanist değil, kapitalist ve materyalisttir; imgesel değil, simgeseldir; gerçekler değil, sanrılar ve simulakralar yansıtır; olayların yasalarını araştırmak ve bulmak yerine, kültürel üretim süreci için imaj ve değerler yaratır; önce idealizmle çelişkili iken, sonra idealitenin kaynağıdır. Kapitalist bilgi nesnel değil, özneldir; tarafsız değil, maddi değer üretimi için özellikle taraflıdır; eleştirici değil, seçtiricidir; genelleyici değil, belirleyicidir; olgusal değil, yorumsaldır.

Postmodern bilgi içerik ve derinlik yerine, stil ve yüzeyselliğe bağlıdır. Bilim, insanın evreni anlama amacı yanında doğaya karşı egemen olma çabasının bir sonucu iken, şimdi kültürel üretim sürecinde nesneyi anlamlı kılma amacı yanında özneye karşı egemen olma çabası içindedir. Modernist bilgi fazilettir, postmodern bilgi ise bilimsel değer ve ahlaktan yoksun olduğu için aslında rezilettir. Bilgi ekonomisi aslında bir taraftan sunduğu endüstriyel ürün çeşitliliği ile teknolojiyi insancıl kıldığı sanrısı yaratırken diğer taraftan ilerlemeye karşı diyalektik bir tutum da sergilemektedir.

Anlamlandırma - Akıl - Aydınlanma

Postmodern dönemde bilginin üstlendiği misyon modernist dönemdekine göre farklılık göstermektedir. Lyotard'a göre (2013), "toplumlar post endüstriyel, kültürler de postmodern olarak bilinen çağa girdiği için (1950'den beri, kapitalist yenilenme, zenginlik ve teknolojik gelişmeler nedeniyle) bilginin konumu değişmiştir" (s. 16). Ona göre bilgi türü olan postmodernizm, bir bilgi ve gösterge çağını temsil etmektedir.

Postmodern toplum, bilişim ve iletişim teknolojilerinin yarattığı bilgi çağı, imajlar ve sem-

bolik içerikli temsiller çağıdır. Gösteri toplumunun doğal bir sonucu olarak yaratılan medya ve reklam endüstrisi aracılığıyla gerçeğin simulasyonu, simulasyonun gerçekliğine dönüştürülmüştür. Eğlence sektörüne bulanmış bilgi ekonomisi, kitlelerin halüsinasyon görmelerini kesintisiz kılmıştır. Kültürel, teknolojik ve siyasal gelişmeler tarafından biçimlendirilebilen toplumlar, ideolojileri doğrultusunda kapitalist burjuva tarafından medya ile eğitilip yönetilerek yeni bir toplum inşa edilmiştir.

O nedenle postmodern süreçte toplumsal tutum ve davranışların sosyolojik açıdan doğru anlamlandırılabilmesi için öncelikle bilginin kime, hangi amaçla ve nasıl hizmet ettiğinin ayırdına varılması gerekmektedir. Postmodern bilgiyi tekelinde tutan egemen sınıf tarafından yönetilen ideolojik bilgi, yeniden düzenlenip gerçeğin simulasyonu olarak kitle iletişim araçlarıyla yaygınlaştırıldıkça tahakkümcü yapısını meşrulaştırmış ve kendisine olan itaatkarlığı artırmıştır. Anlamın gerçeklikle olan bağıntısı; Fransız antropolog C. Levi Strauss tarafından geliştirilen Yapısalcılık yaklaşımında iddia edilen ve anlatısal bilgi içeren efsane ve mitler tarafından gösterge ve semboller aracılığıyla kopartılarak bilgi ekonomisi meşrulaştırılmaya çalışılmaktadır.

Postmodern bilgi bu meşruiyet sürecinde artık anti humanist ve anti objektivist bir tavır sergilemektedir. Baudrillard (2008), insanı, yeni göstergeler keşfetmeye zorlayan moda adlı durmak bilmeyen anlam üretiminin gerçekte bir amaçtan yoksun olduğunu dile getirmekte ve yaratılan temsil evreniyle diğer taraftan simulasyonun egemenliğine dikkat çekmektedir.

Rönesans ve Reform hareketleri sonucunda Aydınlanma çağı olarak açığa çıkan; akılcı düşünceyi esas alan, bilgiyi önyargı ve ideolojilerden arındırmayı amaçlayan dönem, Tanrı yerine insanın merkez alındığı bir geçiş dönemini temsil etmekteydi.

Adorno'ya göre modern kapitalist toplum, araçsal aklın bu nihai gerçekleşmesinin ve Aydınlanma'nın kendisini yok edişinin zeminini hazırlamıştır (Akt: Güngör, 2013). Bu yüzden, Aydınlanmanın Diyalektiği eserleriyle Adorno ve Horkheimer, bir taraftan özneyi etkinleştirmekte ve onu merkeze koymakta iken, diğer taraftan yenilgi içinde salt aklın eleştirisini yaparak onu sorgulamaktadırlar.

Akıl, geçmişte modern bilim aracılığıyla doğaya hükmederken; bugün, kendisinin yarattığı ve kültür endüstrisi tarafından üretilen postmodern bilgi aracılığıyla artık insana totaliter bir şekilde hükmetmektedir. "Adorno'ya göre kültür endüstrisi, kendisi için karar verme bilincine sahip özerk, bağımsız bireylerin "tarihin öznesi" olacak bireylerin gelişmelerini engellemektedir" (Türkoğlu, 2013). Kültür endüstrisi, reklam ve pazarlama sektörü tarafından bilgi ekonomisi aracılığıyla seçkin kılınan nesneleri, yüceltilmiş içeriksiz stil ve imajların temsil göstergelerine indirgemiştir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Kültür endüstrisi, toplum mühendisliği kapsamında hegemonyasını sürdürebilmek ve kendisine rıza gösteren konformist bireyler oluşturabilmek amacıyla, tüketicileri, meta izleyici kitlelere dönüştürüp kendi sürekliliğini sağlamak ve onları daima yeniden üretmek durumundadır.

Bunun için reklam ve pazarlama endüstrisi, hizmet ettiği kitle kültürünün kapitalist ideolojileri doğrultusunda içeriği boşaltılmış anlamsızlıkları, sembol, gösterge, temsil ve imajlarla değerli kılmaya çalışmakta, sosyal statü ve yaşam tarzı kodlamasıyla toplumsal sınıf ayrımlarını ve hiyerarşik düzeni artırmakta, gerçek gibi görünen simulaklar yaratıp bilinçleri ele geçirmekte ve bilgi ekonomisi aracılığıyla benzeşmeyi evrenselleştirmeye çalışmaktadır. Gerçek bilgiyi, ideoloji, ikna ve manipülasyon güdümlü postmodern bilgiden ayırmanın güçlüğü, bu süreçte bilimin ken-

di kurallarını meşrulaştırma yükümlülüğünü kendisine olanaklı kılmaktadır. Stuart Hall'ın ideoloji kuramına göre kültür endüstrisi tarafından üretilen egemen kodlara karşı, izleyicinin/tüketici öznenin bu iletileri nasıl ve hangi düzeyde alımlayacağı, yani eleştirel bir tavırla akıl süzgecinden geçirme becerisi ise postmodern bilginin geleceğini belirleyecektir.

Kaynakça

Baudrillard, J. (2004). Nesneler Sistemi. Oğuz Adanır, Aslı Karamollaoğlu (Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi

Baudrillard, J. (2008). Gösterge Ekonomi Politiği. Oğuz Adanır, Ali Bilgin (Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi

Bocock, R. (2005). Tüketim. İrem Kutluk (Çev.). Ankara: Dost Kitabevi

Cevizci, A. (1996). Felsefe Sözlüğü. Ankara: Ekin Yayınları

Dura, C. (1990). Bilgi Toplumu. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları / 1244

Güngör, N. (2013). İletişim Kuramlar ve Yaklaşımlar. Ankara: Siyasal Kitabevi

Hançerlioğlu, O. (2002). Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi

Lyotard, J. F. (2013). Postmodern Durum: Bilgi Üzerine Bir Rapor, İsmet Birkan (Çev.). Ankara: Bilgesu Yayıncılık

Odabaşı, Y. (2004). Postmodern Pazarlama Tüketim ve Tüketici. İstanbul: Kapital Medya Hizmetleri A.Ş.

Topdemir, Hüseyin Gazi; Unat, Yavuz (2012). Bilimin Tarihi.Ankara: Pegem Yayınevi

Türkoğlu, Nurçay (2010). İletişim Bilimlerinden Kültürel Çalışmalara Toplumsal İletişim, Tanımlar, Kavramlar, Tartışmalar. İstanbul: Urban Çeviri Hizmetleri Ltd. Şti.

Yıldırım, Cemal (1991). Bilim Felsefesi. İstanbul: Remzi Kitabevi

Özet

Bilimsel Rasyonaliteden Simgesel Temsile Bilgi Kapitalizmi

Doç. Dr. Ali Tomak*, OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Doç. Dr. Ali Seylan**, OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

İnsanın başlangıçta hem merak güdüsü ve gözlem becerisi hem de doğa ile etkileşiminin bir sonucu olarak bilgi, bilim ve teknolojiye ilişkin ilerlemeler, onun kültürel ve sosyal bir varlık olarak da gelişimine ivme kazandırmıştır. Modernizmden postmodernizme geçişle birlikte tarihsel süreçte ekonomik kazanç için gelir getiren alanlara yapılan yatırımlarda çağın gereği olarak birtakım belirgin ve kalıcı değişikliklere gidilmeye başlanmıştır. Lyotard'ın bilgi kuramı ile postmodern bilgi kavramı gibi yaklaşımlar, bilgi ve bilimin temel varoluş değerlerinin yeniden sorgulanmasını ve yorumlanmasını gerekli kılmıştır. Bu araştırma konusunda, modernizmden postmodernizme ve günümüze kadar devam eden süreçte, kapitalist egemen sınıfın, bilginin gücünü kullanarak yarattığı kültür endüstrisi ve medya üretim teknikleri sayesinde tüketim içerikli ideolojiye; kamusal ikna ve manipülasyonlar yardımıyla, postmodern bilgi tarafından yönetilen reklam ve pazarlama stratejilerinin ve teknolojinin, kapitalist çıkarlara nasıl boyun eğdiğine değinilecektir.

Anahtar Kelimeler: Bilim, Bilgi, Bilgi kapitalizmi, Kültür Endüstrisi, Reklamlar

Abstract

From Scientific Rationality To Symbolic Representation Knowledge Capitalism

The progress as to knowledge, science and technology as a result of instinct of curiosity, observation skills and the relation with the nature have contributed to the development of human being as a cultural and social creature. Together with the historical process of transition from modernism to postmodernism, as the conditions of the age in investments in revenue generating fields for economic gains have commenced to go to a number of significa t and lasting change.

The concepts such as Lyotard's theory of science and postmodern knowledge theory necessitate questioning the basic existence values. In this study, within the process continuing from modernism to postmodernism and to present day, it will be focused on how to submit to capitalist interests by capitalist ruling class, through cultural industry and media production techniques created by using the power of the information content of ideology; with the help of public persuasion and manipulation, directed by postmodern advertising and marketing strategies and information technology.

Keywords: Science, Information, Information Capitalism, Culture Industry, Advertisements.

5. BÖLÜM

Yrd. Doç. Dr. Arzu DURSİN

DİJİTAL ORTAMDA ÖZGÜN KARAKTER TASARLAMA SÜRECİNİN ANALİZİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Dijital İllüstrasyon Sanatı

Bilgisayar, sayısal ortamda kullanıcı tarafından girilen veriyi programa göre işleyebilen, kullanıcı isteği doğrultusunda farklı varyasyonlara ve formatlara dönüştürebilen, saklayabilen, paylaşabilen ve baskı ortamına aktarabilen bir araçtır. Alan Kay'ın 1973 yılında Grafik Kullanıcı Arayüzü (Graphical User Interface, GUI), Alto bilgisayarını yerel ağ Eternet'e bağlayarak tanıtmasının ardından, 1983 yılında Apple, GUI'nin kullandığı ilk kişisel bilgisayar Lisa'yı piyasaya sunmuştur. Bunu izleyen yıl içinde ilk monokrom monitörlü, GUI ile uyumlu fare (mouse) arayüzlü bilgisayar olan Macintosh yine Apple tarafından tanıtılmıştır. Fareyle (mouse) MacPaint ve MacWrite bu yeni kişisel bilgisayarın kapsamı içerisinde yer almıştır. İsteyen herkesin bir bilgisayara sahip olabileceği anlamına gelen bu gelişme aynı zamanda büyük bir devrimin de habercisi olmuştur. Sayısal veriler üzerinde daha verimli çalışabilmek ve hesapların geliştirilmesi amacı ile geliştirilen bilgisayar zamanla imge, ses ve metinlerin depolanmasına olanak sağlayan ve bunu farklı ortamlara aktarmayı başaran etkileşimli bir medya haline gelmiştir. İlk kişisel bilgisayarın icadının ardından da dijital teknolojilerin gelişimi önlenemez bir hızla gelişmiştir (Şahin, 2010). Dolayısıyla bilgisayarlar artık bilimsel ortamlardan ya da şirketlerin hegemonyasından çıkarak sokaktaki insanın gündelik hayatına girmeye başlamıştır.

Zamanla bilgisayar teknolojisinde donanımın gelişmesi, yazılımın gelişmesini de tetiklemiş, bilim, iş ve günlük hayatın farklı ihtiyaçlarına cevap verecek yazılımlar oluşturulmuştur. Yazılımın gelişmesi de daha güçlü donanımların üretilmesini sağlamıştır. Böylece yazılım ve donanım ikilisi ilerleyen bir döngü içerisine girerek takip edilmesi zor bir hıza kavuşmuştur (Topbasan, 2013). Dolayısıyla, bilgisayar geliştirilme amacından çıkarak grafiklerin, hareketli imgeler ve seslerin, metinlerin ve görüntülü imajların sadece depolanması ya da farklı ortamlara aktarılmasıyla kalmamış sayısala dökülerek çoğaltılıp paylaşılabildiği bir organizma haline gelmiştir. Tüm medyayı sayısallaştırabilen bu organizma gün geçtikçe teknolojiden beslenerek dijital bir dünyanın yaratılmasına sebep olmuştur. Manovich (2001) bu duruma dijitizasyon; "medyanın sayısal ortamda programlanabilir duruma gelmesi hali" adını vermiştir. The Digital Art-Practices & Terminology Task Force (DAPT-TF) tarafından 2005 yılında hazırlanan "Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü "ne göre ise bilginin dijital ortamda estetik kaygı güdülerek üretilmiş bir halini dijital sanat yani "bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat" olarak tanımlanmıştır. Böylece dijital teknolojilerin merkezinde bulunan bilgisayarın, başlangıcından bu güne sanat ve sanat yapıtını üretme biçimlerindeki değişikliklere neden olmaması düşünülemez hale gelmiştir (Sağlamtimur, 2010).

Günümüzde de dijital teknolojilerin kültürü ve çağdaş sanatı derinden etkilediği bir süreci yaşamaktayız (Özdemir, 2010). Dijital sanat unsurunun oluşması ile sanatçılar iki veya üç boyutlu yüzeylere çalıştıkları illüstrasyonları dijital ortamlarda icra etmeye başlamışlardır. İki boyutlu yüzeylere çizilen ve betimlenmiş resim olarak bilinen bu illüstrasyonların dijital ortamlarda çizilmeye başlanması gerek detay gerek çoğaltım kolaylığı bakımından oldukça tercih edilen bir yöntem olmuştur. Fotoğrafları veya yüzeye yapılmış resimleri dijital ortamda manipüle etmekle başlayan dijital sanat eseri oluşturma süreci, zamanla daha da gelişmiştir. Her zaman yeni teknolojileri bir sanat aracına dönüştüren sanatçı, dijital teknolojileri de sanat aracına dönüştürmüş ve dijital sanat yapıtları izleyiciyi yeni bir sanat biçimiyle yüz yüze getirmiştir (Şahin, 2010). Zamanla gerek sanatsal alanda gerek bilimsel alanda bilgilendirme amacı ile kullanılan bu yapıtlar dijital sanatların kapsadığı dijital illüstrasyon adı ile anılmaya başlanmıştır. Günümüzde özellikle sayısal ortamlarda çizil-

meye başlanan dijital illüstrasyonların sanatsal ve bilimsel birçok alana ürün verdiğini görmekteyiz. Günlük hayatımızın her alanında yer alan bu dijital teknoloji, sanatı ve sanatçıyı geleneksel yöntemlere göre daha tutkulu şekilde kendi dünyasına çekmeyi başarmıştır. Hayal gücünün sınırsız boyutlara ulaştığı yer, mekân ve imge betimlemelerinin sınırsız sayıda tekrarlanabildiği bu sayısal fantastik dünyanın sunduğu olanaklar birçok sanatçıyı yeni bir sanat yaklaşımı olan dijital sanata yönlendirmiş, birçok alanda da özgün dijital sanat eserlerinin üretilmesine olanak sağlamıştır. Dijital sanat, bilgisayar yazılım ve donanımlarının da gelişmesiyle sayısal ortamda haraketli görüntü, ses ve efekt konseptinde kendini geliştirmiş ve günümüzde özellikle sinema ve oyun sektöründe önüne geçilemeyecek başarılara imza atmıştır. Dolayısıyla dijital dünyanın en büyük gereksinimi haline gelen dijital illüstrasyon alanı kendine farklı kapılar açmayı başarmıştır. Bugün büyük bir beğeniyle izlediğimiz sinema ve reklam filmlerinin birçoğunda ya da oyunlarda dijital illüstrasyonların kullanıldığını görmek mümkündür. Özellikle geniş bir kullanıcı kitlesine sahip olan ve eğlence yazılımları olarak tasarlanan dijital oyunlarda çoğunlukla dijital illüstrasyona başvurulmaktadır.

Dijital Oyun Dünyası

Dijital oyunlar denilince akla aksiyon, macera, dövüş, platform, bilmece, bulmaca ve zeka, simülasyon, rol yapma-fantezi rol yapma, spor, strateji oyunları ile çevrim içi ve eğitsel oyunlar gelmektedir (Wikipedia, 2016). Araştırmalar dünyada yaklaşık 2 milyara yakın dijital oyun kullanıcısının olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla bu denli geniş bir kitleye sahip olan oyun sektörünün kendi içerisinde ciddi rekabetler yaşaması kaçınılmazdır. (Mercin ve Özkarakaş, 2016). Rekabetin olduğu ortamlarda ise her zaman en iyiyi yapma hedefi yer almaktadır. En iyi senaryoyu, en iyi illüstrasyonu, en iyi kurguyu tasarlaya-bilme kaygısı oyunu en çok beğenilen oyun yapmaya yaklaştırmaktadır. Ayrıca gelişimini teknoloji ile paralel götürmek zorunda olan sektörün görsel kalitesini geliştirmesi de hiç kuşkusuz en büyük gerekliliktir. Dünyada hızla büyüyen ve tutku haline dönüşen sektör internet kullanımının yaygınlaşmasıyla da popülerliğini arttırmıştır. Daha kolay erişimin sağlanmasıyla evinden dünyanın diğer ucundaki kullanıcı ile bağlantı kurabilen ve yaratılan sanal dünya içerisinde bir yaşam boyutu bulabilen kullanıcılar dijital ortamın tüm olanaklarına erişebilme özgürlüğüne de sahiptirler. Buradaki özgürlük kavramını kullanıcıların gerçek dünyada sahip olmadıkları/olamadıkları yaşam şartlarına dijital boyutta sahip olmaları anlamında kullanmak mümkündür. Yani, kullanıcı gerçek dünyada olmadığı fiziki veya psikolojik özelliklere ya da yaşam şartlarına yaratılan sanal dünyada sahip olmaya çalışmaktadır. Dijital oyunlarda beğeniden daha önemli olan şey kullanıcının tutkusu ve devamlılığıdır. Kullanıcı oyunu beğenmeli ve kendini oyunun bir parçası haline getirmelidir.

Dijital Oyunlarda Karakterin Yeri ve Önemi

Fiziki gerçeklik ile bağı olmayan sanal dünyanın kullanıcıyı etkileyici bir hikâyeye sürüklemesi dolayısı ile kendini yakın hissedeceği bir kahraman yardımıyla oyuna kendisini bağlı hissetmesi gerekmektedir. Nitekim bu dünyada içerisinde birçok kullanıcı ya kendilerinin yarattıkları ya da yaratılmış karakterlerin planlanmış hayatlarını yaşamaktadırlar. Hatta çoğu zaman benimsedikleri gerçek olmayan sanal karakterler gibi konuşup onlar gibi gülmektedirler. Zaman zaman ise o karakterleri kendilerinin yerine koyduklarından gerçek dünyada yapamadıkları birçok fiziki veya düşünsel eylemleri bu dünya içerisinde yapabilmektedirler. Dolayısı ile oyunun karakteri başta olmak üzere hikâyesi, mekân kurgusu, ses ve görsel efektleri ile kullanıcıları kendine bağlaması hedeflenmelidir. Dünyada en çok oynanan oyunlara bakıldığında, ortak özeliklerinin iyi bir senaryo ve başarılı bir başrol

karakterine sahip; görsel tasarım unsurlarının gerçeğe en yakın olduğu oyunlar olduğu görülmektedir. Tasarlanmış binlerce farklı oyunun piyasada tutunabilmesi için kullanıcı sayısının sürekli olması gerekmektedir. Dünyanın en çok tercih edilen oyunlarına baktığımızda bu durum aynıdır. Oyuncu oyunu yönlendiren unsurdur ve tasarlanan karakterleri oyuncu seçmektedir. Dijital oyunların çoğu, kullanıcı kaybetme korkusu veya kazanma dürtüsü ile tasarlanmaktadır. Bu sebeple oyuncunun karakteri beğenmesi, kendine uygun görmesi ve içselleştirmesi oyunun kullanıcı sayısının artması bakımından önemli bir ayrıntıdır. Bu bağlamda özgün bir karakterin tasarlanması önem arz etmektedir. Özgün karakter tasarlama kısaca senaryoda belirtilen karakterin görselleştirilme sürecidir. Karakterin ortaya çıkmasında ilk temel çalışmayı, öyküsünü ya da senaryosunu yazan senarist yapar. Oluşturulan karakterin kişiliği, geçmişi, kısaca kişilik öğeleri bu aşamada ayrıntılı olarak metin haline getirilir. Bu öğeler, çalışma boyunca detaylı olarak incelenir. Kuşkusuz işlevsel ve etkileyici karakterler geliştirmek, senaryo yazan için aşılması gereken en önemli sorundur. Diğer bir önemli sorun da üretilen bu karakterlerin izleyicisi tarafından etkileyici ve orijinal bulunmasını sağlamaktır. Çünkü anlatılan öykü, karakterler arasında yaşanan çatışmaların bir bütünüdür, karakterler ne kadar güçlü ve alt yapıları sağlam üretilirse, aralarında oluşacak çatışmalarda o kadar ilginç ve etkileyici olacaktır (Yeşilot, 2000).

Beyin, zaman ve uzam içinde sürüp giden şeyler hakkında bilgi olmadan çalışmaz. Fakat dış dünyanın olaylarına dair saf duyusal düşünceler, zihni ham işlenmemiş halleriyle işgal etmiş olsalardı bilginin faydası olamazdı (Arnheim, 2015). Dolayısıyla bilgi; sürekli işlenen ve beslenen bir döngü içerisinde kendini yenilemek zorundadır. Yaşadığımız çağ bizi bu gerekliliğe sürüklemektedir. Dijital oyun dünyası da bu gereklilikten oldukça etkilenen bir durum içerisindedir. Her çıkan yeni oyunun akıl sınırlarını zorlayan zaman ve mekân kurgusu içerisindeki büyüleyici görsel çizimlere sahip olduğunu görmek bizi bu gerekliliğe itmektedir. Bu bağlamda bilgiyi hayal gücünün sınırlarını zorlayan görsellere çevirmeye çalışarak kullanmak gerekmektedir. Yaşadığımız dünyanın fiziki yaşam alanlarından yola çıkılarak aslında var olmayan fantastik bir dünya kurgulamak ve bu kurgunun görsellerini çizebilmek basit bilgi birikimi ile olabilecek bir durum değildir. Oyun çizerleri senaryoya göre bilgilerini üst düzey hayal gücü ile bileştirerek var olan yeteneklerini özgün çizgileri ile ortaya çıkarmaktadırlar. Senaryosundan kullanıcın bilgisayarına ulaşmasına kadar bir bütün halinde düşünülen süreçte karakter çizerine ayrı bir sorumluluk düşmektedir. Kullanıcılar tarafından en çok tercih edilen oyunlara bakıldığında özgün senaryo ile birlikte vazgeçilmez oyun öğelerinden biri olan karakter tasarımının etkileyici yetenek ve özelliklere sahip olduğunu görmekteyiz. Karakter tasarımı senaryoda belirtilen kişiliğin görselleştirilmiş halidir. Olayın kahramanıdır ve hikâye onun etrafında şekil almaktadır. Kullanıcı ise, karakteri yönlendiren fiziki dünyanın kahramanıdır. Karakterlere kullanıcının inandırılması gereklidir. Oyunun öyküsü içerisinde inanılırlığı olmayan karakterler, kullanıcının oyundan kopmasında önemli bir etkendir. Karakterin kullanıcıyı etkilemesi ve kendine bağlaması oyunun sürekliliğini artırmaktadır. Bu bağlamda karakterin özgün; daha öncekilere benzemiyor olması, kullanıcının merak duygusunu da arttıracağından yeni bir maceraya atılmak için heyecan duymasını sağlayacaktır. Bu durum da kullanıcın oyuna olan bağını kuvvetlendirecektir.

Her insanın hayalinde yaşattığı karakterleri vardır. Tasarımcı her birini izlenimleri ve kişiliğinin beslediği hayal gücü sayesinde tasarlar. Karakter tasarımı başta tasarımcının onu fiziki olarak nasıl tasvir ettiği ile ilgilidir. Yarattığı etkileyicilik izleyicide bıraktığı benlik hissidir. Bu sebeple bu hissin kuvvetli olması kullanıcının karaktere olan bağlılığı ile doğru orantılıdır. Evrensel karakterler üretirken

karakter öğelerinin, ayrıca yazınsal ön çalışmayla oluşturulmaması ve anlık çözümlerin önceden planlanmaması karakterin baştan zayıf oluşmasına neden olmaktadır. Yazınsal ön çalışmalar, üretilen karakterlerin başarısının rastlantılara bırakılmaması için, doğru ve vazgeçilmez bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. İşlevsel ve etkileyici bir karakter geliştirmek oyun yazarı için çözülmesi gereken en önemli sorundur. Diğer bir sorun ise, kullanıcı tarafından karakterin orijinal ve etkileyici bulunmasıdır (Yeşilot, 2000). Çünkü kullanıcı oyun karakteri ile duygusal bir bağ kurmalı, karakterin kişiliğini kendinde bulmalı ve karakteri kendine yakın hissetmelidir. Bu bağın kurulmasındaki başarı en başta karakter yazarına aittir. Karakterin geçmişinin, geleceğinin, çatışkılarının, sorunlarının ve amaçlarının belirlenerek orijinal bir kişilik yaratılması ve görselleştirilmesi aşamasının tümüne karakter tasarlama denilmektedir (Yeşilot, 2000). Araştırmanın bu aşamasında çalışmanın problemlerinden biri olan dijital oyunlara özgün karakter tasarlama sorunu araştırılmış ve çözüm önerileri aranmaya çalışılmıştır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Çalışmada genel olarak betimsel yöntem kullanılmıştır. Literatür bölümünden de anlaşılacağı üzere dijital oyun dünyasının vazgeçilmez elamanlarından biri karakterleridir. Özgün karakterlerin varlığı kullanıcının oyuna olan saygısını ve bağlılığını arttırmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın uygulama bölümünde öğrencilerden kendi karakter özelliklerinden yola çıkarak dijital ortamda özgün oyun karakterleri tasarlamaları istenmiştir. Öğrenme süreci içerisindeki performanslarının ölçülmesi, anlamlı ve ilgi çekici görevler ve etkinliklere dayalı olarak bilgi, beceri ve yeteneklerini kullanmalarına ve uygulamaya yansıtmalarına olanak tanıyan bir ölçme biçimi olan Rubrikler (dereceli puanlama anahtarı) kullanılmıştır. Rubrikler, eğitmenlerin beklentilerini açıklayıp öğrencilere bu standartlara nasıl ulaşacaklarını gösterdiği için, hem öğrencilerin performanslarını geliştiren, hem de bu performansları izleyen, öğretme için güçlü alternatif ölçme ve değerlendirme araçlarıdır (Korkmaz, 2009; Sözbilir, 2014; Sezer, 2005). Uygulamanın başında öğretmen adaylarına ulaşmaları gereken beceri düzeyleri söylenmiştir. Yapılan araştırmada adaylara performanslarının hem ürün hem de süreç bakımından ölçülmesine ve değerlendirilmesine olanak sağlayan analitik rubrikler uygulanmıştır. Puanlamalar Rubrik puanı hesapla yöntemine göre yapılmıştır (bkz: görüntü 1). Betimsel analizin bir ürünü olan frekans yüzdesi hesabı ile hesaplanmıştır.

Rubric Puanı Hesaplama Yöntemi

$$\text{soru sayısı} \times 5 = \max \text{rubrik puanı}$$

$$\text{öğrencinin gerçek puanı} = \frac{\text{öğrencinin rubric üzerinden aldığı toplam puan}}{\max \text{rubric puanı}} \times 100$$

1.Proje Analitik Değerlendirme Anahtarı için

"Genel" kısmın öğrencinin gerçek toplam puanına etkisi % 30'dur.

"Proje içeriği" kısmının öğrencinin gerçek toplam puanına etkisi % 70'dir.

2. Sunum Analitik Değerlendirme Anahtarı için

"Genel" kısmın öğrencinin gerçek toplam puanına etkisi % 40'tır.

"Sunum içeriği" kısmının öğrencinin gerçek toplam puanına etkisi % 60'tır.

Görüntü 1: Rubrik puanı hesaplama yöntemi

Çalışmanın Evreni

Araştırmanın evrenini Abant İzzet Baysal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü 2. sınıf dijital sanat uygulamaları dersi öğrencileri oluşturmaktadır. 25 dijital çizim üzerinden yapılan çalışmada öğrencileri kendi kişiliklerinden yola çıkarak tasarladıkları özgün dijital karakterleri analiz edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırma sırasında, çalışmanın amacına yö-

nelik aşağıdaki veri toplama araçları kullanılmıştır. İlk aşamada, bilimsel ve dijital illüstrasyon alanlarında uzman öğretim üyeleri tarafından belirlenen 5 sorudan oluşan kişisel veri analizi soruları oluşturulmuştur. Sorular öğrencilerin kendilerini fiziki ve duygusal olarak tanımalarına yönelik hazırlanmıştır.
Araştırmada kendi kişilik özelliklerinden yola çıkarak dijital ortamda özgün karakterlerini çizen Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü 2. Sınıf dijital sanat dersi öğrencilerinin illüstrasyonları analiz edilmiştir. Öğrencilere kendilerini nasıl tanıdıkları ve nasıl ifade etmek istedikleri sorulmuştur. Oluşturulan illüstrasyonlar, Rubrikler (dereceli puanlama anahtarı) ile çözümlenmiştir. Oluşturdukları özgün karakterlerinin tahlil sonuçları betimsel analizin bir ürünü olan frekans yüzdesi hesabı ile hesaplanmıştır. Çalışmanın sonunda öğrencilere uygulanan 10 temalı ve 4 düzeyli rubrikler ile her bir illüstrasyona ait temalar ayrı ayrı puanlanmış ve araştırma sonucundaki çizim değerlendirmesi bireysel puanlar şeklinde ortaya çıkarılmıştır.

Uygulama aşamasına geçmeden önce öğrencilere fiziki ve kişilik özelliklerini ön plana çıkarmak amacıyla yapılandırılmış görüşme soruları uygulanmıştır. Kendilerinde en sevdikleri ve sevmedikleri duyuşsal ve fiziksel özelliklerinin sorulduğu ankette, özgün olabilmesi için karakterinin neye ihtiyaç duyduğu sorusuna yanıt aranmıştır. Uygulama çalışmaları belli bir yazınsal karakter analizi metnine göre başlamış ve öğrenciler eksiz çizimlerinden sonra bilgisayar ortamında dijital karakterlerini oluşturmuşlardır. Öğrencilerin fiziki ve duygusal bakımdan öne çıkan özelliklerinin belirlendiği aşama, dijital ortamda kendi karakterlerini çizme aşamasının temelini oluşturmuştur. Yazınsal ortamda oluşturulan kişilik analizlerinin verileri doğrultusunda çizilmiş olan dijital ortamdaki özgün karakter tasarımlarının değerlendirilmesi ise; bilimsel ve dijital illüstrasyon alanında uzman aynı zamanda dijital sanat uygulamaları dersini yürüten 2 öğretim üyesi tarafından hazırlanan dereceli puanlama anahtarları ile yapılmıştır.
Performans görevlerinin hazırlanması
Öğrencilere performans görevi hazırlanırken; öncelikle çalışmaktan zevk alacakları, çalışırken aynı zamanda öğrenecekleri, yüksek güdü düzeyi ile katılım sağlayacakları ve araştırarak uygulamaya katılacakları bir konunun seçilmesine önem verilmiştir. Kendilerinin de yakından ilgilendikleri dijital oyunlardaki karakterin özgünlük bakımından eksik oldukları konusu üzerinde durulmuş; bu problemin çözümlenmesine katkı sağlamak amacıyla bu araştırmanın yapılmasının önemi izah edilmiştir. Elde edilecek sonuçların başarılı olması durumunda, özgün karakter tasarımı probleminin hissedildiği alan yazınına kaynak olabileceği dile getirilmiştir. Performans tanımlarının yapıldığı analitik rubrik formları bu çalışmanın ölçme araçları olmuştur. Formlar alan uzmanları tarafından performans değerlendirme kriterline uygun olarak tasarlanmıştır.

Yönergelerin Oluşturulması

Rubriklerin en önemli özelliklerinden biri; beklenen performansın öğrenciden uygulamaya başlamadan önce istenmesidir. Dolayısıyla uygulamaya başlanmadan önce öğrenciler ile araştırmanın problemi, amacı ve çözümü hakkında görüşmeler yapılmıştır. Uygulama şekli tartışılarak performans değerlendirme kriterleri öğrencilere açıklanmıştır.

Dereceli puanlama anahtarının hazırlanması

Dereceli puanlama anahtarı için Goodrich (2001)'in önerdiği basamaklardan yararlanılmıştır. Bu basamaklar şöyledir:

1- Performansı belirlemede kullanılacak ölçütlerin listelenmesi

Çalışmada dijital ortamda çizilen ve özgün olması amaçlanan karakter tasarımı için beklenen 10 farklı performans ölçütü ile 4 düzey

belirlenmiştir. Bu ölçütler, öğrencinin uygulama sonunda yapması beklenen performans ölçütleri olarak belirlenmiştir.

2- Kullanılacak dereceli puanlama anahtarına karar verilmesi

Performans görevlerinin uygun olması ve tasarımların ayrıntılı puanlanması istendiğinden araştırmada "analitik dereceli puanlama anahtarı" kullanılmıştır. Analitik rubriklerde öğrencinin kişisel yeteneklerine, öğrencinin zayıf ve güçlü olduğu yönlere dikkat edilmektedir. Ayrıca analitik rubrikler belirli izlenebilen sınırlayıcı özelliklere sahiptir ve özellikle süreç değerlendirmelerinde kullanılmaktadır.

3- Performans düzeylerinin belirlenmesi ve düzey tanımlamalarının yapılması

Bu aşamada, en iyi ve en kötü performans düzeyleri 4 derecede belirlenmiştir. Buna göre her ölçüt 1 ile 4 arasında derecelendirilmiştir. Gözlenmek istenen performansı gerçekleştiremeyen öğrencilerin alacağı puan 1, tam olarak istenen performansı gerçekleştiren öğrencilerin alacağı puan ise 4 olarak belirlenmiştir. Değerlendirmenin 4 düzeyde olmasının sebebi ise, mükemmele yakın veya kötüye yakın performanslara geliştirilebilir ara değerlerin verilebilmesi içindir. Özellikle uygulamaya dayalı performansların değindirilmesinde birçok değişken sonucu etkilememektedir. Öğrencinin öğrenme özelliklerinin farklı olduğunun bilinerek değerlendirmeye alınması en uygun değerlendirme ölçeğinin düşünülmesini gerektirmektedir.

Bu bağlamda uygulama çalışmalarında öğrencinin kişisel süreci göz önüne alınmalı ve uygulamanın hazırlık aşamasından bitiş aşamasına kadar her durumun değerlendirme kriteri olarak düşünülmesi en uygun yöntemlerden biridir. Bu araştırmada da hazırlık aşamasından uygulamanın bitimine kadarki karakter tasarımı sürecinin her aşması performans değerlendirme kriterleri olarak belirlenmiş ve 4 düzeylik puanlama sistemine göre puanlanmıştır (bkz: tablo 1).

Tablo 1.
Özgün Karakter Tasarımında "Özgünlük" Boyutunun Analitik Rubriği.

Özgün Karakter Tasarımı Değerlendirme Kriterleri

	4	3	2	1	Puan
Metne Bağlı Kalma (yazınsal ön çalışma)	Öğrenci uygulama aşamasına geçmeden önce oluşturduğu karakter analizi metnine bağlı kalmıştır.	Öğrenci karakter analizi metnine çoğunlukla bağlı kalırken metinde yer alan ve önemli ayrıntıların yer aldığı bir kısım özellikleri çizimine yansıtmamıştır.	Öğrenci metne fazla bağlı kalmadan genel itibari ile kendini yansıtmaya çalışmıştır.	Öğrenci çiziminde hazırladığı metin ile ilişki kuramamıştır.	
Karakteri Yansıtma	Öğrenci karakter tasarımına kendinde var olan karakteristik özelliklerini yansıtmıştır. Yaratılan karakterin çizerini görmeden kimi temsil ettiği kolayca anlayabilmek mümkündür.	Öğrencinin karakter tasarımında çoğunlukla kendi karakteristik özellikleri mevcuttur.	Öğrenci yarattığı karakterine karakteristik özelliklerini yansıtamamıştır.	Öğrencinin yarattığı karakter sıradandır. Belli bir karakteristik özellik taşımamaktadır.	
Kişilik Verme	Öğrenci karakter tasarımına tamamen kendi kişiliğini yansıtmayı başarmıştır. Çizimin kendine ait bir kişiliği olduğu anlaşılmaktadır.	Öğrenci karakter tasarımında kişilik özelliklerini kısmen yansıtmayı başarmıştır. Genel itibari ile kendini yansıtmaya çalıştığı görülmektedir.	Öğrencinin karakter tasarımında kendi kişiliğine ilişkin ipuçlarına fazla rastlanmamaktadır.	Öğrencinin karakter tasarımında kendi kişiliğine ilişkin ipuçlarına hiç rastlanmamaktadır.	

	4	3	2	1	Puan
Yaratıcılık	Öğrenci teknik çizim yöntemini kullanarak tamamen kendi düşüncelerini ortaya çıkaracak fikirlerini tasarımına yansıtabilmiştir.	Öğrencinin yaratıcı fikirlerini kişisel teknik çizim ve boyamalarında görmek mümkündür. Araştırma yapılmış ve yaratıcılık ana fikirlerini kısmen yansıtabilmiştir.	Öğrencinin çalışmasındaki yaratıcı fikirlerin yapılmış başka eserlerden alınmıştır. Kişisel yaratıcı fikirlerine fazla rastlanmamaktadır.	Öğrenci yaratıcılık konusunda tasarımına katkıda bulunamamıştır.	
Fikir	Öğrencinin karakter tasarımında bağımsız ve benzersiz fikirler görülmektedir.	Öğrencinin fikirlerinde yaratıcı ipuçları görülmektedir. Tasarımında geliştirilmesi gereken farklı ve benzersiz fikirlere rastlanmaktadır.	Öğrenci tasarımında farklılık yaratabilecek çok az fikre yer vermiştir.	Öğrencinin tasarımında sıradan düşünceler görülmektedir.	
Çizgi Değeri	Öğrencinin Çizgileri doğru kullanmayı başarmıştır. Çizgilerindeki anlam ve profesyonellik hissedilmektedir. Gölgelendirmeler, yüzey detayları, boyama unsurları ve çizgi kontrolleri yeterli seviyededir.	Öğrencinin Çizgileri etkileyici ve oldukça ayrıntılı olmuştur, detay çizgilerine, gölgelendirmeye ve dokusal betimlemelere yer verilmiştir.	Öğrencinin karakter çiziminde çok az detay vardır, doku çok az kullanılmıştır. Öğrencinin çizgi değerlerini geliştirmesi gerekmektedir	Öğrencinin karakter tasarımında çizgi değeri neredeyse yoktur. Öğrencinin kendini çizgi konusunda geliştirmesi gerekmektedir.	
Detay Çizim	Öğrenci beklenen tüm detay çizimleri vermiştir. Detaylar anlaşılabilir ve nettir.	Öğrenci hemen hemen tüm detaylarda başarılı olmuştur.	Öğrenci yeterinde detaya yer vermiş fakat tamamen başarılı olması için ayrıntılara daha iyi dikkat etmesi gerekmektedir. Tasarım detayları geliştirilebilir durumdadır.	Öğrenci detay çizimlerine yer vermemiştir.	
Renk Seçimi-	Öğrencinin tasarımındaki renk seçimi ve uygulama renk ilişkileri gelişmiş seviyededir. Karakterdeki kişilik özelliklerini kuvvetlendirecek renkler psikolojik olarak tasarımı öne çıkarmayı başarmıştır. Renk seçimi ifadede fikri geliştirir.	Öğrenci karakteri üzerindeki renk seçimini ve uygulama şeklini doğru kullanmıştır. Renk ilişkileri hakkında bilgi sahibidir. Renklerle ifade edilen fikirleri uygundur.	Öğrenci karakter tasarımı üzerindeki renk seçimini ve uygulamalarını kısmen doğru yapmıştır. Ancak renkler, ifade edilen fikir için uygun değildir. Boyama kontrolü biraz eksiktir. Desen-doku bazı alanlarda düzensiz renk seçimi görülmektedir.	Öğrencinin renk bilgisini gözden geçirmesi gerekmektedir. Boyama kontrol ve uygulama konusunda yetersizdir. Karaktere uygun renk ve boyama şekli seçilmemiş-tir. Çamurlu renk, düzensiz kenarlar, doku eksikliği, lekelere rastlanmaktadır.	
Teknik-Boyama	Öğrenci teknik bilgisini yansıtmayı başarmış, renklendirme de teknik uygulaması önceden planlamıştır, renklendirme de teknik uygulamasını mantıklı ve sıralı bir şekilde yapmıştır.	Öğrenci doğru bir şekilde uygulanan teknik özellikleri yansıtabilmiştir. Boyamayı, dikkatli ve mantıklı bir şekilde uygulamıştır.	Öğrenci doğru bir şekilde çalışılan teknik özellikleri kısmen yansıtabilmiştir.	Öğrenci teknik boyama konusunda yeterli düzeyde değildir.	
Zaman Kul-lanımı	Öğrenci zamanını akıllıca kullanmıştır. Tasarımı için gerekli çalışma saatlerini kendine göre ayarlayıp zamanında tasarımını teslim etmiştir.	Öğrenci zamanını iyi kullanmıştır. Programına yetişemediği durumlarda ders dışı saatlerini kullanarak işini zamanında teslim etmiştir.	Öğrenci zamanını akıllıca kullanamamıştır. Tasarımında zamandan kaynaklanan eksikliklerin olduğu görülmektedir.	Öğrenci tasarımı zamanında bitirememiştir.	

Tablo 1'de görüldüğü üzere öğrencilerin raporlarında sergilemeleri beklenen kazanımlar 10 boyuta ayrılmış ve 4 ayrı performans düzeyine ilişkin tanımlara yer verilmiştir.

Ayrıca her performansa karşılık gelen puanlamalar da rubrik raporunda yer almıştır. Bu raporlar sayesinde öğrenci performanslarının değerlendirilmesi ve öğrenciye geribildirim verilmesi kolaylaşmaktadır.

Bireysel farklılıklardan dolayı öğrenciler farklı seviyelerde öğrenme becerilerine sahiptirler. Dolayısıyla bu durum öğrencinin öğrenme sürecindeki değişmeleri gündeme getirmektedir. Performans değerlendirme, her öğrencinin öğrenme düzeylerini dikkate alan bir süreç olduğundan değerlendirme tanımlarının her biri bir öğrencinin üzerinde iyi olduğu bir performansa denk gelebilmektedir.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde rubrik puanı hesaplama sistemi ile frekans (f) ve yüzde (%) hesaplanmıştır.

Bulgular

Performans Değerlendirme Maddeleri

25 öğrenci ile yapılan çalışmada ortaya çıkan 25 özgün dijital karakterler değerlendirilmiş ve bulgular ortaya çıkarılmıştır. Buna göre; Metne Bağlı Kalma: 21 öğrenci (% 84) karakter çizimlerinde metne bağlı kalarak rubrik puanından 4 tam puan almıştır. Böylece öğrencilerin tamamına yakınının uygulama öncesi yapılan karakter analizi metinlerine bağlı kaldıkları görülmektedir. Metne (yazınsala) bağlı kalma karakter tasarımlarındaki en önemli unsurlardan biri olarak görülebilir. Tasarımsal çalışmaların neredeyse tamamında yer alan ön çalışma, eksiz çizim, taslak çizim vb. gibi hazırlıklar özgün ve başarılı çalışmaların temelini oluşturmaktadır. Bu sebeple araştırma sonucunda öğrencilerin çoğunluğunun yazınsal metne bağlı kalması bu performans kriterinin oldukça iyi anlaşıldığını göstermektedir. Karakteri Yansıtma: 17 öğrenci (% 68) karakter çizimlerine, kendi karakterlerini yansıtarak rubrik puanından 4 tam puan almıştır.

Böylece öğrencilerin çoğunluğunun karakterlerini çizimlerinde gösterebildikleri görülmektedir. Öğrencilerin kendi karakterlerini çözümleyerek çizimlerinde yansıtmış olmaları ortaya çıkan karakter tasarımının özgün, daha önce var olmamış bir oyun karakteri olabileceğini göstermektedir.

Kişilik Verme: 17 öğrenci (% 68) karakter çizimlerine, kişilik katarak rubrik puanından 4 tam puan almıştır. Böylece öğrencilerin çoğunluğunun kişilik vermede başarılı olduğu söylenebilir. Yaratıcılık: 14 öğrencinin (% 56) karakter çizimleri yaratıcı rubrik puanından 4 tam puan almıştır.

Böylece öğrencilerin çoğunluğunun karakter çizimleri yaratıcı bulunmuştur. Fikir: 11 öğrencinin (% 44) karakter çizimlerinde "fikir" başlığı rubrik puanından 4 tam puan almıştır. Sonuca göre öğrencilerin özgün karakter tasarlama konusunda fikir edinebilmeleri sağlanması gerektiği görülmektedir.

Çizgi Değeri: 14 öğrencinin (% 56) karakter çizimlerindeki çizgi değerlerine rubrik puanından 4 tam puan verilmiştir. Böylece öğrencilerin çoğunluğunun karakterler çizimlerindeki çizgi değerleri uygun bulunmuştur.

Detay Çizimi: 17 öğrenci (% 68) karakter çizimlerinde, detaya önem vererek rubrik puanından 4 tam puan almıştır. Böylece öğrencilerin çoğunluğunun karakterlerinde detaya önem verdikleri görülmektedir. Renk Seçimi: 13 öğrenci (% 52) karakter çizimlerinde, renk seçimlerini doğru kullanarak rubrik puanından 4 tam puan almıştır. Böylece öğrencilerin çoğunluğunun karakterlerinde doğru renkleri kullandığını söylemek mümkündür.

Teknik Boyama: 14 öğrencinin (% 56) karakter çizimlerimdeki boyama tekniği uygun bulunarak rubrik puanından 4 tam puan verilmiştir. Böylece öğrencilerin çoğunluğunun dijital boyama konusunda başarılı olduklarını söylemek mümkündür. Zamanı Kullanma: 19 öğrenci (% 76) uygulamalarında zamanı doğru kullanarak rubrik puanından 4 tam puan almıştır. Böylece öğrencilerin çoğunluğunun zaman kullanma konusunda sorun yaşamadıklarını söylemek mümkündür.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada dijital oyun dünyasında var olan özgün karakter tasarlama problemi ele alınmış ve çözüm önerileri getirilmeye çalışılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, dijital oyun dünyasında oyunun karakterinin oldukça önemli yere sahip olduğu görülmektedir.

Dolayısıyla özgün karakterlerin üretilmesi araştırmanın problemini oluşturmuştur. Bulgular ışığında özgün karakter tasarımlarının başta yazılan karakter metnine bağlı kalmak kaydı ile karakteri yansıtma, çizgi kalitesi, kişilik verme (ruh) ve teknik boyama konularında başarılı olduğu takdirde özgünlük vasfına sahip olduğu anlaşılmıştır.

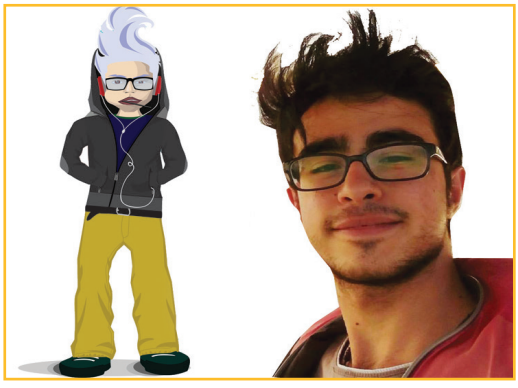
Diğer değerlendirme kriterlerinin ise çizerin yetenek ve isteğine göre değişmesi olağan karşılanabilmektedir (bkz görüntü 2-3-4-5). Her insan tektir.

Bu düşünceden yola çıkılarak kendi kişiliklerinin analizi sonucu özgün karakterler tasarlayan öğrencilerin çalışmalarının tamamına yakınında amaca ulaşıldığını söylemek mümkündür.

Çalışma sonuçlarının karakter geliştirmeye ihtiyacı olan sinema, oyun, reklam veya animasyon vb. gibi alanlar kaynak olacağı düşünülmektedir. Çalışmanın daha geniş sayıda ve farklı uzmanlık alanındaki öğrencilere uygulanması önerilmektedir.

Görüntü 2: (soldan sağa) Caner Çavuş, Kubilay Kodal.

Görüntü 3: (soldan sağa) Salih Sarıyıldız, Yavuz Çınar.



Görüntü 4: (soldan sağa) Cemre Kalmukoğlu, Mehmet Erciyes

Görüntü 5: (soldan sağa) Gülsüm Bostancı, Nidem Taşçı, Aleyna Yıldız, Betül Yücedağ, Beyzanur İlhan

Kaynakça

Arnheim , R. (2015). Görsel Düşünme, İstanbul: Metis.

Goodrich, A. H. (2001). The effects of instructional rubrics on learning to write. Current Issues in Education, 4, (4).

Korkmaz Y. (2009). Fen öğretiminde rubrik kullanma eğitiminin öğretmenlerin ölçme ve değerlendirmeye ilişkin görüş ve uygulamalarına etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Manovich, L. (2001). The Language of New Media, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Mardi, H. Ö. (2006). Çocuk kitapları resimlemede karakter yaratma. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Mercin, L. ve Özkarakaş, E. (2016). Dijital oyun sektörünün ekonomik boyut ve eğitim açısından incelenmesi. L. Mercin (Ed.), 1.Uluslararası Çizgi film A nimasyon Sempozyumu, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Bildiri Özet Kitabı. (48-49). Kütahya.

Özdemir, Ö. (2010). Çağdaş sanatta dijital teknolojilerden yararlanan interaktif sanat. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kayseri.

Pamuklu, G. A. (2015). Sanatsal & bilimsel illüstrasyonun lisans eğitimdeki yeri ve biyoloji bölümü öğrencilerinin botanik illüstrasyon alanındaki görüşleri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Sezer, S. (2005). Öğrencinin akademik başarısının belirlenmesinde tamamlayıcı değerlendirme aracı olarak rubrik kullanımı üzerinde bir araştırma. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 18, 61-69.

Sözbilir M. (Ed.) (2014). Alternatif ölçme değerlendirme yöntemleri: Öğretmenleri için uygulama kılavuzu. Erzurum: Zafer & grafik ofset.

Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). Dijital Sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 3, 213-238.

Şahin, S. (2010). Dijital devrim ile birlikte sanatta mekân, beden, algı değişimi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Topbasan, V. (2013). Dijital illüstrasyon ve bilgisayar oyunlarında karakter tasarımı. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.

Yeşilot, Ş. (2000). Karakter geliştirme ve bu süreçte ortaya çıkan sorunlar. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCrleri

Özet

Dijital Ortamda Özgün Karakter Tasarımlama Sürecinin Analizi Üzerine Bir Araştırma

Yrd. Doç. Dr. Arzu Dursin*, Abant İzzet Baysal Üniversite Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

İnsanların, hayallerinde yaşattığı bir karakter olduğu söylenebilir. Anne, baba, kardeş; bakkal, şoför, öğretmen olan; seven, ağlayan, korkan veya zayıf, şişman, güçlü; sarışın, esmer olanlar... Her birini kişi izlenimleri ve kişiliğinin beslediği hayal gücü sayesinde tasarlar. Tasarladığı karaktere kişilik katan kimilerinin bakışları, kimilerinin sesleri, kimlerinin kokularıdır.

Karakter tasarımı, başta tasarımcının fiziki olarak onu nasıl tasvir ettiği ile ilgilidir. Yarattığı karakterin içine yerleştireceği kişilik ise dış görünüşün bir bağlantısı olmaktadır. Karakterdeki etkileyicilik izleyicide bıraktığı benlik hissidir. Bir resim binlerce kelimeye eşdeğerdir (Jeffers, 1997).

Bir görsel; konuşma veya yazıdan daha kısa sürede düşünceyi ifade edebilir. İyi analiz edilmiş bir karaktere bakarak sayfalarca hikâye çıkarmak mümkündür. Tasarımcının bize sunduğu karakterin giyiminden, duruşundan ve gözlerindeki ifadeden nasıl bir karakter yarattığını ve duygusal yapısını çözümlemek mümkündür.

Günümüzde dijital dünyada içerisinde hızla büyüyen bir yaşam boyutu olduğunu görmekteyiz. Özellikle başta sinema ve oyun sektörü olmak üzere birçok alanda yaratılan karakterlerin her yaştan insana hitap ettiği aşikârdır.

Bu sebeple popüler bir izleyici kitlesine sahip olan özellikle sinema ve oyun sektörüne özgün ve farklı karakterler kazandırmak tasarımcılar açısından önem kazanmaktadır. Bu bağlamda dijital alanda özgün karakterlerin oluşturulması araştırmanın problemini oluşturmaktadır. Araştırmada kendi kişilik özelliklerinden yola çıkarak dijital ortamda özgün karakterlerini çizen Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü 2. Sınıf dijital sanat dersi öğrencilerinin illüstrasyonları analiz edilmiştir.

Öğrencilere kendilerini nasıl tanıdıkları ve nasıl ifade etmek istedikleri sorulmuştur. Oluşturulan illüstrasyonlar, anlamlı ve ilgi çekici hedeflere dayalı olarak bilgi, beceri ve yeteneklerini kullanmalarına ve pratiğe yansıtmalarına olanak tanıyan bir ölçme biçimi olan Rubrikler (dereceli puanlama anahtarı) ile çözümlenmiştir.

Tasarlama süreci içerisindeki performanslarının ölçülmesi gözlemleme ve tartışma yöntemi ile de betimlenmiştir. Oluşturdukları özgün karakterlerinin tahlil sonuçları betimsel analizin bir ürünü olan frekans yüzdesi hesabı ile hesaplanmıştır.

Çalışmanın sonunda öğrencilere uygulanan 10 temalı ve 4 düzeyli rubrikler ile her bir illüstrasyona ait temalar ayrı ayrı puanlanmış ve araştırma sonucundaki çizim değerlendirmesi bireysel puanlar şeklinde ortaya çıkarılmıştır.

Rubrikler, eğitmenlerin beklentilerini açıklayıp öğrencilere bu standartlara nasıl ulaşacaklarını gösterdiği için, hem öğrencilerin performanslarını geliştiren, hem de bu performansları izleyen, öğretme için güçlü alternatif ölçme ve değerlendirme araçlarıdır (Sezer, 2005). Araştırma sürecinin başında öğrencilere ulaşmaları gereken beceri düzeyleri açıklanmıştır.

Karakter oluşturma sürecinde öğrencilerin kendi fiziki ve duyusal özelliklerini keşfetmeleri, karakteristik yönlerini ortaya çıkarmaları araştırmanın amacını oluşturmaktadır. Bir çeşit kendini analiz etme yöntemi olan oto portre çizimleri ile oluşturulan illüstrasyon-

ların özgün karakter yaratma sürecine katkı sağlaması beklenmektedir.

Anahtar kelimeler: Dijital Sanat, İllüstrasyon Sanatı, Karakter Tasarımı

Abstract

A Study On The Analysıs Of Genuıne Character Desıgn Process In Dıgıtal Envıronment

Humans being has characters that they imagine in their minds. Mother, father, siblings; grocer, driver, teacher; loving, crying, scared or thin, fat, strong; blonde or brunette ones... Each of them are designed by the imagination of the person nourished by impressions and personality. It is their looks, voices or smells that adds a personality to the character that has been designed. Character design is first related with how the designer portrayed it physically. The personality which will be placed into that created character has a link to the external appearance. The impressiveness of the character is the sense of self that is left on the audience. This picture is equivalent to a thousand words. An image can express an idea in a shorter time than speaking or writing. By looking at a well analysed character, it is possible to set a lengthy story. It is possible to resolve what kind of a character with what kind of an emotional structure is created by considering the clothing, posture and eye expressions of the character presented by the designer. Today, we see that there is a life dimension that is rapidly growing in the digital world. In particular, cinema and game sector being in the first place, in many areas the created characters apparently appealing to people of all ages. For this reason, especially in particular to cinema and game sector which have a popular audience, gaining unique and different characters has become significant for the designers. In this context, creation of genuine characters at digital environment constitutes the problem of the study. In the study, illustrations of Faculty of Fine Arts, Department of Painting, Class 2 students who drew their characters based upon their own personal characteristics are analysed. The students were asked how they know themselves and how they want to express it. The illustrations were resolved by using Rubrics (grading key) which is a format that allows a measurement by allowing the use of knowledge, skills and abilities based on meaningful and attracting targets and reflecting them to practice. Measurement of their performances in the designing period was also described with methods of observation and discussion.

Analysis results of the unique characters they formed are calculated with frequency rate calculation which is a product of descriptive analysis. Besides, with 10 themed and 4 levelled rubrics that were applied on the students at the end of the study, the themes belonging to each illustration were scored separately, and drawing evaluation at the end of the study were revealed as individual scores. Because of the fact that the rubrics explain the expectations of the instructors and show them how to reach at these standards, they are powerful alternative measurement and evaluation tools which not only develop the performances of the students but also follow those performances. At the beginning of the study, the skill levels that the students are expected to reach were explained to them. Students' exploring their own physical and emotional features, revealing their characteristic aspects at the character creation process constitutes the purpose of the study. Illustrations which are created by using a kind of self-analysis method; self-portraits, are expected to contribute to the process of unique character creation.

Key words: Digital Art, İllustration Art, Character Design

6. BÖLÜM

Yrd. Doç. Dr. Doğan ARSLAN

GİF ANİMASYONU: DİGİTAL ORTAMDA SANAT VE İLETİŞİM DİLİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Gif Animasyon
  - Gif Animasyonunun Kullanım Alanları
    - Gif ve Sanat
    - Gif ve Fotoğraf
    - Gif ve İllüstrasyon
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Gif animasyonu, dinamik ve hareketli yapısıyla günümüzde özellikle Linkedin, Facebook, Twitter, Pinterest, Tumblrs ve diğer dijital sosyal medya platformlarında fenomen olmuş bir iletişim alanıdır. Stephanie Buck, Gif animasyonun yaygınlığının reklam çalışmalarından promosyon e-maillerine, web forumlardan sosyal platformlara kadar geniş alanlarda varlığını sürdürdüğünü belirterek, Gif'i "Harika İnternet Eğlencesi" olarak tanımlar (Buck, 2012).

Gif, durağan imgelerin birbiri üzerine getirilmesi ve hareket kazandırılmasıyla oluşmaktadır. Linkedin uzmanı John Nemo, Gif animasyonunu, hareketliliğinden ve anime özelliğinden dolayı "Günümüz online platformlarının en etkili metodu" olarak adlandırır (Nemo, 2015). Bu uygulamanın en önemli özelliği kısa süren saniyeler içinde oluşan animasyonun tekrar (Loop) edilmesidir. Nemo, bu uygulamanın IOS ve Andreoid gibi farklı platformlarda kullanabileceğini, ayrıca imge ve hareketin kombine edilmesiyle gözümüzün dikkatini çekmekte başarılı bir alan olduğunu belirtir. Gif animasyonu photoshop gibi programlarla kolay bir şekilde yapıldığı için fikri ve ilgisi olan birçok kişi tarafından rahatça yapılabilecek bir animasyon türüdür. Özellikle Gif animasyonuna ilgiden dolayı animasyon sürecini daha rahat ve yaratıcı şekilde gerçekleştirmek için bazı şirketler Animagic, Gif constructor, Animator pro, Microsoft Gif Animator gibi programlar üretmişlerdir.

Lisa Hassell, Gif animasyonunun gözümüzde popülerlik kazanmasının sebebini çabuk algılanmasına bağlarken, bu uygulamadaki dinamik hareketliliğin kavramlarla ve mesajlarla duygularımızı hitap ettiğini iddia eder (Hassell, 2016). Hassel ayrıca Gif animasyonun bu hareketlilik yapısına rağmen hislerimizi daha duyarlı bir anlatım diline dönüştürülebileceğini de iddia eder. Gif animasyonun jpeg formatına göre daha çok yer kaplasa da, içinde bulundurduğu hareketlilik ve anime etme özelliğinden dolayı dijital platformlarında sık kullanılır. Gif animasyonunun yaptığı görevi "mp4" gibi uzantılı formatlar yapsa da, gerek dosya ağırlığının diğerlerine göre düşük olması ve kullanımı kolay olan programlar sebebiyle daha yaygın ve tercih edilen bir formattır. Gif animasyonu, teknolojinin sunduğu yeni elektronik aygıtların gelişimi ve internet platformunun sağladığı olanaklarla farklı kullanımlara açık bir iletişim aracı olacağı söylenebilir. Bu araştırmada bu animasyon türü irdelenmiş ve bu kapsamda kullanım alanlarına göre sınıflandırıla ak yorumlanmıştır.

Yöntem

Bu araştırma, genel tarama modellerinden ilgili literatürün incelenmesi ve elde edilen bulguların yorumlanmasından yararlanılarak gerçekleştirilmiştir.

Bulgular

Gif Animasyon

Gif animasyonu statik (fotoğraf, illüstrasyon, çizgi) veya hareketli imgelerden (videolar, animasyonlar) gibi görsellerin bir araya getirilerek, photoshop ve benzeri programlarla hareketli hale dönüştürülmesiyle oluşturulan en eski dijital animasyon yapma tekniğidir. Gif dosyasındaki imgelerin animasyona dönüşmesi, her bir kareyi zaman dilimi içinde kurgulayarak hareketli hale dönüştürmek suretiyle gerçekleşmektedir. Gif dosyası içinde fotoğraf karelerinden oluşan bir animasyon yapılabileceği gibi, grafik, çizgi, illüstrasyon gibi farklı tekniklerle de animasyonlar yapmak mümkündür.

Stephanie Buck (2012), 1990'larda internet hatlarının bilgi alış verişini sağlayan 56k'lık modemlerin yavaş olmasından dolayı Gif imgesinin ilk defa Compuserve şirketinde çalışan Steve Wilhite tarafından, 1987'de oluştu-

rulduğunu iddia eder. Siyah ve beyaz olarak yapılan ilk Gif imgesi, 256 renk yani bite kadar destek sağlayabilecek özelliğe sahiptir. GİF'in açılımı "graphics interchange format" yani "grafik değiştirme biçimi" olarak çevirmek mümkündür. Buck, internetin 56k'lık olduğu zamanda, iki dakikalık Youtube videosunu izlemek için 40 dakika beklemek gerektiğini, bu sebeple düşük çözünürlüklü Gif animasyonlara ihtiyaç duyulduğunu belirtir. Buck, sonraki yıllarda Computerserve şirketinin bilgisi dahilinde olmadan bir başka teknoloji şirketi olan Unisys tarafından patentinin alındığını belirtir. 1994'de her iki şirket arasında kullanma hakları konusunda anlaşmazlığa düşülür. Nihayet Unisys küçük bir kullanım ücreti karşılığında, bu uygulamayı ticari şirketlerin kullanımına açabileceklerini ilan eder. Bu durum karşısında birçok program geliştiriciler Gif uzantısını kullanmayı protesto eder. Bunun üzerine o senelerde kullanıma çıkan tek imge özelliğine sahip ve kullanımı serbest olan PNG formatını kullanmayı tercih ederler. Buck, Gif animasyonunu internetin ilk kullanıcılarının gerek kendi web sitelerinde hareketliliği oluşturmak gerekse banner gibi alanlarda dikkati çekmek amacıyla Gif animasyonun kullanıldığını ve günümüze kadar bu durumun devam ettiğini belirtir (Buck, 2012).

Gif dosyası, jpg ve png gibi diğer statik dosyalardan daha ağırdır. Yine Gif dosyası jpg ve png dosyalarına göre daha az renkleri içinde muhafaza edebilir. Bu sebeple animasyonda hareketli imgelerin renk kalitesi düşüktür. Gif düşük çözünürlükte olması sebebiyle boyutu da küçüktür. Dolayısıyla çok kısa süre içinde yapılıp tekrarlatılması istenen animasyonlarda bu format tercih edilir. Gif formatı, jpg ve tiff formatlarına göre daha az renklere sahip olduğundan özellikle yüksek kaliteli fotoğraf imgelerini depolamada tercih edilmez. Png ve Jpg formatlarında her bir inç yüzeye düşen nokta miktarı, Gif formatına göre daha yüksektir. Gif dosyası daha çok piksel tabanlı hareketli animasyonlar oluşturulması sebebiyle kullanılan bir formattır.

Buck, makalesinde Gif isminin telaffuzu konusunun tartışmalı olduğunu belirtilerek, birçok kişinin Gif isminin "g" ile telaffuzunun yapıldığını düşünse de, Gif formatının yaratıcısı Steve Wilhite ve diğer Computerserve çalışanlarının "Jif" şeklinde telaffuzunu yaptıklarını ima eder (Buck, 2012). Yazar, halen bu konunun tartışmalı olduğunu iddia ederken, Los Angeles Times'ın okuyucuları arasında yapılan bir ankette katılanların yüzde 65'i Gif isminin "g" ile okumayı tercih ettiğini hatırlatır. Buck, Gif animasyonun ilk sahneye çıktığı yıllardan günümüze kadarki süreçte en önemli özelliğinin "eğlenceli" olduğu tespitini yapar (Buck, 2012). Web forumlarında ve Sosyal Media platformlarında ilgi çeken popüler Gif animasyonlarının, günümüzde ekran karşısında uzun zaman harcayanlar için neşeli, zevkli ve eğlenceli bir ortam yarattığı söylenebilir.

Gif animasyonu ile kısa ve uzun metrajlı animasyon arasında nasıl farklar vardır? Diğer bir deyişle, Gif animasyonunun gündelik izlediğimiz animasyonlardan bir farkı var mıdır? Kendisi de bir animasyoncu olan Liz Blazer, kısa ve uzun metrajlı animasyonların en önemli özelliğinin bir hikâyeye dayandığını iddia eder (Blazer, 2015). Blazer iyi bir animasyonda güçlü plan, insani konular, ilginç çatışmalar ve zıtlaşmalar, karakterler arasında ilişkiler, yeni bir macera hissi ve eğlenceli yönlerinin olması gerektiğini iddia eder. Blazer, animasyonun doğasında sihirli bir yapının olduğunu, dolayısıyla sanatçıların animasyonlarını etkili kurguladıkları takdirde bu sihri çalışmalarında gösterebileceklerini ima eder. Nihayet Blazer animasyonun kişinin kendini aşabilecek bir platform olabileceğini, yetenekleri doğrultusunda animasyon ile yeni dünyalar yaratıp, var olanları alt üst edebilecek güce sahip olduklarını belirtir. Animasyon sanatında hikâye anlatımı, ana oyun karakterinin diğer karakterlerle ve çevresiyle ilişkisi gibi unsurların önemi kadar, animasyonun yapılacağı teknikte önemlidir. Animasyonun doğru teknik ile kendisini ifade etmesi, animasyonun ba-

şarılı olmasıyla da doğru orantılıdır. Blazer'in kısa ve uzun metrajlı animasyonda yukarıda bahsettiği önemli özellikleri, Gif animasyonun yapısal özellikleriyle çelişen veya birleşen kısımları var mıdır? Özellikle Sosyal Medya platformlarında Gif animasyonundaki zaman kullanımı ortalama 6-8 saniyelik süreleri kapsamaktadır. Her ne kadar istisna olarak bazen 10 saniyeden daha kısa veya dakikalarca sürebilecek Gif animasyonları mevcut olsa da, özelikle sosyal medyada kısa ve hızlı Gif animasyonları tercih edilmektedir.

Gif animasyonu ile yapılan çalışmaları, diğer dijital animasyon uzantılarıyla örneğin, SWF (Flash programının uzantısı) ve SVG karşılaştırdığımızda, her uzantının farklı artı ve eksilerinin olduğunu görürüz. Anrien-luc Sanders, SWF (Small Web Format) yani "küçük web format" tabanlı animasyonların, Gif uzantılı animasyonlara göre daha küçük olduğunu, diğer taraftan SWF uzantısının vektörel yapısı sebebiyle animasyonların görüntü kaybına sebep olmazken, Gif tabanlı animasyonların ise "raster" yani küçük karelerden oluşan pikseller sebebiyle, büyük ölçekte gösterimde kalite kaybına uğradığını belirtir (Sanders, 2016).

Sanders, ayrıca SWF formatlı animasyonlara ses eklemenin mümkün olduğunu diğer taraftan Gif tabanlı animasyonlarda şimdilik bu seçeneğin olmadığını söyler. Yazar ayrıca SWF animasyonları bilgisayarda izlemek için plugin yani ekstra bir oynatıcıya ihtiyaç olduğunu ama Gif 'te böyle bir sorun olmadığını belirtir (Sanders, 2016). Duncan Alexander Gif formatını ilginç kılan ve kullanımda popülerliğini sağlayan iki önemli özelliğinin transparan ve animasyon edilebilme olduğunu ifade eder (Alexander, 2011). Yazar bu özelliklerden dolayı Gif odaklı animasyon çalışmalarında istedikleri kadar tek imgeyi ekleyebileceklerini, fakat dosya ağırlığının da yükselebileceğini belirtir. Gif animasyon uzantısını bir diğer animasyon uzantısı olan SVG (Scalable Vector Graphics) yani "ölçeklenebilir Vektör Grafileri" ile karşılaştırdığımızda, yine her ikisinin birbirleri üzerinden artı ve eskilerinin olduğunu görebiliriz. Web program geliştirici Sara Soueidan, SVG uzantılı animasyonlarının, Gif ve diğer uzantılı animasyonların görüntü kalitesi yönüyle daha avantajlı olduğunu iddia eder (Soueidan, 2015). Soueidan, SVG formatta hazırlanan animasyonun görsel kalite açısından büyük ekranlarda dahi, Gif formatlı animasyonlara göre, daha iyi görüneceğini belirtir. Fakat SVG formatında bu güçlü görüntünün karşılığında, dosya ağırlığı Gif animasyonuna göre daha ağır olacaktır. Soueidan, Gif animasyonun arka planında kullanılan renkli kısımlar sebebiyle, ön planda bulunan karakterlerin kontur etrafında kırıklar olacağını belirtir. Soueidan, bu durumun Gif formatının "binary" yani piksel bazlı özelliğinden kaynaklanacağını belirtir. Diğer bir deyişle Gif uzantılı imgelerin form veya şekilleri düz değilse, piksellerden dolayı kırıklıklar oluşturacaktır.

Gif Animasyonun Kullanım Alanları

Gif animasyonları, gerek insan gücünden gerekse maddi açıdan ciddi emek sarf edilen uzun ve kısa metrajlı animasyonlara göre tasarım ve teknolojinin içinde bulunan yaratıcı insanların yapabileceği bir alandır. Gif animasyonun özünde, programlar vasıtasıyla, kombinasyon, yer değiştirme, düzenleme, biçimlendirme, manipülasyon yapma gibi özelliklere sahiptir. Farklı platformlarda ve amaçlarda kullanılmaya açık Gif animasyonları, özellikle sanat ve iletişim gibi ortamlar içinde kendine yer bulmuştur. Gif animasyonun kullanım biçimi, yöntemi, amacı ve süreci kullanıldığı alanların yapısıyla ilişkilendirilmiştir. Aşağıda Gif animasyonun kullanış biçimleri analiz edilerek bazı tespitlere ulaşılmıştır.

Gif ve Sanat

Gif animasyonu düşük çözünürlüklü olması ve her türlü imgenin harekete dönüştürülüp paylaşımın kolay olması sebebiyle, özellikle

internet ortamındaki birçok platform ve forumlarda paylaşılmıştı. Gif anime sanatçıları internetin sağladığı bu uluslararası online platformlarında birçok deneysel çalışmalar yaparak kendilerine sanat dünyasında ortam oluşturmuşlardır.

Julia Carpenter günümüzde Gif animasyonu için çok iyi ortamın mevcut olduğunu ifade ederek, Gif animasyon sanatını sokak sanatında, çeşitli uluslararası Gif festivallerinde, hatta Londra'daki bazı sanat galerilerinde Gif animasyonun sergisini görebileceğimizi ifade eder (Carpenter, 2015). Carpenter bazı illüstratör ve animatörlerin, Gif animasyonu alanında da çalışma ürettiğini belirtir. Carpenter Gif sanatçılardan Jonah Nigro'nun Gif'in bir sanat olduğunu ve bu akımın sanat alanında daha da potansiyelini geliştireceğini aktarır (Carpenter, 2015).

Internet ortamında sanat alanında ciddi referans kaynağı olan Artnet; Paddy Johnson'un "A Brif History of Animated Gif Art" yani "Gif Sanatının Kısa Tarihi" isimli makalesi; Gif animasyonu üzerine yazılmış zengin içerik sağlamaktadır. Bu makalede Gif animasyonunun gelişimi ve özellikle bu alanda çalışmalar üreten Gif anime sanatçılarının tanıtımı ve çalışmaları üzerine bilgi verir.

Johnson'a (2014) göre Gif animasyonu artık sadece internet ortamındaki web platformlarında ve sosyal medyada değil, artık galerilerde de sergilenmelidir. Yazar makalesinde New York eyaletinin Brooklyn kasabasında "Bond Street" isimli galeride Laurel Ptak'ın "Graphics Interchange Format" isimli Gif animasyonlarının sergilendiğini aktarır. Johnson ayrıca Kanada'nın Toronto şehrinde Xpace Kültür Merkezinde Gif animasyonları sergisi ve yine bu formatta yapılan bir serginin de San Francisco'da açıldığını belirtir. Johnson makalesinde kendisinin de 2011 senesinde, Ohio eyaletinde bulunan Denison Üniversitesinde Gif animasyonlarından oluşan bir sergiye kuratörlük yaptığını belirtir (Johnson, 2014).

Görsel 1. Gif animasyon imgesi. Yuriy MiRanoff, 2014.

Gif animasyon çalışmalarını "MiRon" takma ismiyle imzalayan Ukranyalı sanatçı Yuriy MiRonoff animasyonlarında çarpıcı renkler ve kontur çizgilerini kullanmaktadır. Bu makalede örneklenen çalışması 4 kareden oluşmaktadır. Her bir imgeyi parlak ve çekici farklı renklerle düzenleyerek Gif formatıyla animasyona dönüştürmektedir. Rj Rushmore yazısında Mironoff'un çalışmalarını çağdaş sanatçı Keith Haring'in metro çizimlerinin animasyon haline dönüştürülmüş hali olarak yorumlar (Rushmore, 2016). MiRonoff Gif animasyonunda, statik imgeleri çarpıcı renklerle animasyon formuna dönüştürmek için tekrar etmesi (loop) Gif çalışmasında illüzyon etkisi oluşturmuştur.

Bu Gif animasyonun en etkili özelliği, kontur çizgilerle sunulan çarpıcı renklerin oluşturduğu figürün, animasyon haline dönüştürülmesi suretiyle süreklilik (perpetuity) kazandırılmış olmasıdır. Bu hareketli süreklilik ve tekrar, Gif animasyonuna hipnoz bir efekt (Hypnotik efekt) kazandırmıştır. Bu duruma bir tür illüzyon demek de mümkündür. Rushmore yazısında Mironoff'un çalışmasının insanların dikkatini çekecek özellikte olması sebebiyle Kiev şehrinden global düzeyde tanındığı-

nı belirtir. Mironoff'un Gif animasyonunda kullandığı her dört imge bir galeride de sergilenebilirdi. Fakat Mironoff bu çalışmalarına animasyonun ruhu olacak hareketlilik kavramını ekleyerek farklı bir boyut kazandırmıştır. Çalışmanın renkli görünümüyle yanıp sönme eyleminde bulunması, izleyicilerin dikkatini çekerek çalışmaya merak uyandırmaktadır. Gif animasyonun sanat ile ilişkisinde analizi yapılan bu çalışma, renkli ve çizgilerle oluşturulan statik imgenin Gif animasyonun sunmuş olduğu hareketlilik ile daha farklı katmanlar sunduğuna örnek teşkil etmektedir.

Gif ve Fotoğraf

Gif animasyonun popüler kullanım araçlarından bir diğeri ise fotoğraf sanatıdır. Milena Veselinovic, mizahi öğeleri içinde barındıran ve kendisini tekrar eden fotoğraf merkezli Gif animasyonların internetin sanal ortamından çıkıp Londra'nın önemli Saatchi Galerisinde kendisine yer bulduğunu belirtir (Veselinovic, 2014). Veselinovic, Saatchi Galerisi ve Google+'ın ortaklaşa gerçekleştirdiği bu yarışmalı sergi projesinin, fotoğraf ve Gif animasyon ilişkisinin ciddiye alındığı önemli bir hareket olarak görür. Gif animasyonu ile fotoğraf sanatını farklı boyutta birleştiren ve harmanlayan bu yarışmalı sergide, Tracey Emin, Cindy Sherman gibi çağdaş sanatın önemli isimleri jüri olarak yer aldı. Gif animasyonu ve fotoğrafı çarpıcı yönleriyle ortaya çıkaran bu sergide; elli iki farklı ülkeden sanatçının dört binin üzerinde çalışması sergilenmiştir. Gif animasyonunu, plastik sanatlar gibi bir alan ile karşılaştırdığımızda bir hayli yeni olmasına rağmen, özellikle fotoğraf sanatıyla ilgilenen sanatçılar için potansiyel yeni açılımlar oluşturmuştur. Veselinovic; Saatchi Galerisinin CEO'su Nigel Hurst'den Gif animasyonu ve fotoğraf arasındaki ilişkiyi vurgulamak için şu aktarmayı yapar; "Bu teknolojide (Gif animasyonu) sanat alanında inanılmaz potansiyel fırsatlar var. Birçok fotoğrafçı, fotoğraf çalışmalarına hareketlilik kazandırmak için Gif'i kullanmaktalar" (Veselinovic, 2014). Gif animasyonu ve fotoğraf sanatı arasındaki organik bağ, hem fotoğraf hem de film veya video tadında görmeye alıştığımız hareketlilik unsurunun ortak bir platformda ifade edilmesidir. Hurst, fotoğraf ve Gif animasyonunun kazandırdığı duyguyu şu şekilde tanımlar: "Baktığınız imajda hareketli film ve hareketsiz fotoğraf arasında bir geçiş vardır ki her iki durum bu imgede mevcuttur. Fakat bu tarz imgeyi canlı ve ilginç kılan nokta, beklenmedik bir birlikteliğin sonucudur" (Veselinovic, 2014). Saatchi galerisinde sergilenen ve yarışmada birincilik ödülü alan çalışma Brooklyn merkezli fotoğraf sanatçısı Christina Rinaldi olmuştur. Rinaldi, bu çalışmada pencere silen bir çalışanın hareketini fotoğraftan veya videodan Gif animasyonu haline dönüştürmüştür. Bu Gif animasyonunu özel kılan nokta, figürün elindeki cam sileceği ile camın üzerindeki sabun köpüğünün fırça vuruşuyla estetik bir görüntü oluşturmasıdır.

Görsel 2. Gif animasyon imgesi. Christina Rinaldi. Ödül alan çalışma, 2014.

Siyah beyaz olan bu çalışmada figü ekranın üst kısmından alt kısmına kadar elindeki cam sileceğiyle sabun köpüklerine farklı çizgi ve dokudan oluşan şekiller vermektedir. Sanatçı yetmiş iki kare ile Gif animasyonuna dönüştürdüğü bu çalışmayı, üç saniye ile sınırlı tutarak tekrar etmiştir. Kendisi de çağdaş sanat fotoğrafçısı olan Jüri üyelerinden Cindy Sherman, Rinaldi'nin çalışmasını "Bu çalışmada fırça vuruşlarına dönüştürülen sabun köpüğü Gif formatı ile büyülü hale gelmiştir.

Sanki görünüşte bir yağlı boya çalışması özelliğini oluşturmaktadır" şeklinde yorumlar (Veselinovic, 2014). Rinaldi, pencereyi silen çalışanın cam üzerindeki hareketini Gif animasyonuyla sürekli tekrar ederek, animasyonunda vurgulamak istediği kısmı izleyicilere sunmaktadır.

Oliver Laurent, fotoğraf sanatını Gif animasyonuyla birleştiren çalışmaların son yıllarda daha görünür olması ve birçok sanatçının bu alanda deneysel çalışmalar yapmasını, bazı önemli teknoloji şirketlerinin bu durum için zemin oluşturmasına bağlar (Laurent, 2016). Laurent, özellikle Instagram ve Apple gibi teknoloji şirketlerinin Gif animasyonu kullanımını destekleyerek bu alanda program yaptıklarını belirtir. Facebook'un satın aldığı Instagram daha çok fotoğraf ve illüstrasyon gibi imaj kullanımlarının olduğu platformdur. Facebook ve Instagramda yoğun Gif animasyonu ve fotoğrafın kullanımından dolayı Boomerang isimli Gif program üretilmiştir. Piyasada bedava indirilip Gif animasyonu oluşturan Gifboom, Cinemagram, Gifture, Loopcam, MyFaceWhen, Giffer, Gifantor ve Gif Camera gibi programlarla birlikte Boomerang'ında piyasaya girmesi, bu alanda birçok seçeneğin olduğunu gösterir. Boomerang program sorumlusu John Barnett, Gif animasyonu ve fotoğraf arasında oluşan bu yeni ilişkiyi "Hareketlilik, fotoğrafta anlatılmak istenen hikâyeye yeni katman ve perspektif katabilir" şeklinde dile getirir (Laurent, 2016). Bir diğer Gif programı, Phhhoto, kurucularından Russel Armand ise, Gif animasyonunun fotoğrafa kattığı yeni gücü ve etkiyi "Dijital ortamda imajın ve fotoğrafın tanımı değişim sürecinde. İmgelerin üzerinde yapılamayacak şeyler şimdi yapılabiliyor. Yakın bir zamanda manalar imgeler içinde yer alabilecek" şeklinde ifade etmektedir (Laurent, 2016).

Fotoğrafın Gif animasyonu ile kullanılmasında farklı yaklaşımlar mevcuttur. Bazı Gif sanatçıları kullandıkları fotoğraf çalışmalarının sadece bir bölgesine hareketlilik vermektedirler. Joseph C. Lin, statik bir imgede oluşturulan hareketli çalışmalara, karı-koca dijital sanatçılar olan Jamie Beck ve Kevin Burg'in "cinemagraph" olarak isim taktıklarını belirtir (Lin, 2014). Lin'in bu röportajında Jamie Beck yaptıkları çalışmayı "yaşayan fotoğraf" olarak yorumlar. Sanatçı fotoğraf imgelerinde vurgulamak istedikleri ve güzel gördükleri kısmı hareketli hale dönüştürüp, diğer kısımları hareketsiz bıraktıklarını ifade eder (Lin, 2014). Beck, fotoğrafta vurgulamak istedikleri alanı sadece hareket vermek amacıyla yapmadıklarını, bunun bir mana oluşturduğunu söyler. Karı-Koca sanatçıların "cinemagraph" adlandırdıkları çalışma, Gif animasyonun bir başka boyutu olarak düşünmek mümkündür. Görüntü ve estetik olarak sinema tarzı bir tecrübe oluştursa da, teknik ve görsellik açıdan Gif animasyonu formatına sahiptir. Bu tür çalışmaya örnek olarak Fransız fotoğraf ve Gif animasyon sanatçısı Julien Doevier'ın Canal+'ın dizisi Versailles için yaptığı çalışmayı örnek olarak göstermek mümkündür. Doevier'ın bu çalışması Fransız geleneksel elbise içinde görünen bir erkek figürü görülmektedir. Figür bize doğru bakarken sağ eli göbek kısmı hizasındadır.

Görsel 3. Gif animasyon imgesi. Julien Doevier. Ödül alan çalışma, 2015.

Bu çalışmayı Gif animasyonu, fotoğraf, hatta afiş sanatıyla kesiştiren nokta, bir fotoğraf portresi olarak duran bu figürün elinde yanmakta olan alevin varlığıdır. Çalışmadaki erkeğin elindeki alev elbisesine hafi şekilde yansımaktadır. Bu çalışmasında figürün elindeki ateşin dışındaki hiç bir alan hareket

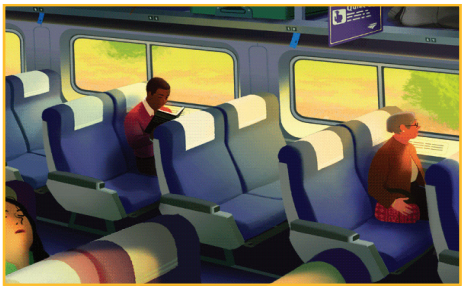
etmemektedir. Remy Stern Gif animasyonu ve fotoğraf arasındaki bu tür ince kurguları "Video'nun dışında, fotoğraftan daha fazlası" olarak yorumlar (Stern, 2011). Stern'in bu tanımı fotoğrafın Gif animasyonuyla olan ilişkisini özetler.

Doevier'ın Versailles dizi karakterlerini afişte kullanırken, geleneksel statik afişlerin dışında düşünüp, sadece önemli gördüğü kısmı hareketlendirerek izleyicilerin dikkatine sunmuştur. Doevier'ın fotoğraf sanatıyla Gif animasyonunu birleştirip bir reklam unsuru haline dönüştürmesi, yukarıda analizi yapılan Rinaldi'nin siyah-beyaz çalışmasındaki amaç ve yöntemden bir hayli farklıdır. Rinaldi, fotoğrafik çalışmasındaki figürün hareket formunu ve biçimini Gif animasyonuyla sanatsal bir değer olarak bizlere sunarken, Doevier fotoğraf çalışmasındaki erkek figürünün eline dışardan eklediği alev ile oluşturduğu hareketli afiş çalışmasını bir iletişim unsuru olarak kullanmaktadır. Yukarıda verilen iki örnek, fotoğraf sanatının Gif animasyonuyla olan ilişkisini, hem sanatsal hem de tanıtım amaçlı kullanılacağını gösterir.

Gif ve İllüstrasyon

Lawrance Zeegen, illüstrasyon sanatının tanımı konusunda farklı sesler çıktığını, fakat genel manada illüstrasyonu ticari amaçlar için kullanılan bir sanat olduğunu iddia eder (Zeegen, 2009). illüstrasyonun özünde bir müşterinin ihtiyacını veya amacını gidermek için yapıldığı, dolayısıyla illüstrasyonu yapan sanatçının duygularını ifade etme konusunda sınırlı olduğunu belirtir. İllüstrasyon sanatını gazete, dergi, çocuk kitapları, reklam ve daha birçok iletişim araçlarında konuyu açıklamak ve anlatmak amacıyla kullanılırken, dijital ortamın sunmuş olduğu sanal dünyada da yoğun olarak paylaşılmaktadır. Bir dergideki makaleye katkı sağlayan illüstrasyon çalışması, sanal ortamda kullanıldığında da yazı ile birlikte kullanılmaktadır.

Dijital ortamda fotoğrafın Gif animasyonda kullanıldığı kadar, illüstrasyon da yoğun olarak kullanılmaktaydı. Gif animasyonun sanal ortamda son yıllarda daha görünür olması ve yoğun kullanılmasıyla, özellikle dijital ortamda yayın yapan dergiler ve gazeteler için fırsat oluşturdu. Bu dergiler ve gazeteler dijital yayınlardaki statik illüstrasyonları, Gif animasyondaki gibi hareketli hale dönüştürerek illüstrasyonlara farklılık kazandırmak istediler. Dünyaca önemli basın yayın gurubu The New York Times, basılı yayınlardaki gazete illüstrasyonları dijital ortamda Gif animasyonu ile birlikte yayınlamak istemiş olmalılar ki, çalıştıkları illüstratörlerden çalışmaların Gif versiyonunu da istemişlerdir. Hrag Vartanian, NYTimes'ın bir çok yayınlarında Gif animasyonunu kullandıklarını fakat ilk defa gazetenin en önemli kısmı olan ilk sayfada bu uzantının kullanıldığını belirtir (Vartanian, 2012). NYTimes'in dijital ortamda kullanılan Gif animasyonlu illüstrasyonlar basılı olarak kullanılan yapılarından çok fazla bir değişiklik göstermez. Örneğin, New York illüstratörü Rebacca Mock, New York Times'ın "Opinion" sayfasındaki "quiet car" yani "sessiz araç" isimli yazının illüstrasyonu yapmıştır.



Görsel 4. Gif animasyon imgesi. Rebacca Mock, 2015.

Mock gazetesi basılan versiyonunda statik illüstrasyonu kullanırken, dijital platformda aynı illüstrasyonu Gif animasyonuna dönüştürmüştür. Bu illüstrasyonda tren içinde görülen üç yolcu hareketsiz halde iken, trenin pencerelerinde görünen yeşil ve sarıya boyanan renkler hareketlendirilmiştir. Mock'un,

illüstrasyona eklediği bu hareket, illüstrasyonun bir çizgi film sahnesinin parçasından kopup gelmiş hissini vermektedir. Mock Gif animasyonlarında kullandığı illüstrasyonlarının etkisini "bir sinemada çıkıp gelen klipleri andırdığını belirtir (Beaujoni 2012). Mock, illüstrasyonlarında küçük bir anı hareketli hale dönüştürmeyi sevdiğini belirtirken, Gif animasyonda küçük bir detayın yanıp sönen ışık gibi hareketli halini "illüzyon" etkisi olarak yorumlar (Beaujoni 2012).

Jeannie Huang, Mock'un gif animasyonuyla oluşturduğu çalışmalarını "küçük animasyon efektleriyle oluşturulan çekici illüstrasyonlar" olarak tanımlar (Huang, 2013). Mock'un statik illüstrasyonunda kullandığı Gif animasyonu, okuyucuya illlüstre edilen yazıyı anlamada ve içeriğini daha derinden hissetmede yardımcı olacağı düşünülmektedir. Mock'un yukarıdaki örneğinde görüldüğü gibi, günümüzde artık bir çok basılı yayın ve dergiler, Time, The New Yorker, Newsweek, gibi dijital platformda devam ettirdikleri yayınlarında Gif animasyonunu kullanmaktadırlar.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Günümüz teknolojisinin sağladığı olanaklar dahilinde Gif animasyonu artık bir çok internet platformlarında görülen, üzerinde konuşulan, haberi yapılan bir dijital uzantı olmuştur. Özellikle bir çok basın yayın organı dijital ortamda yayınlarını izleyiciyle paylaşırken kullandıkları illüstrasyon ve fotoğraf gibi iletişim araçlarını da bu dijital ortama adapte etmişlerdir.

Yayınlar yazılı materyallerin anlaşılması ve insanlarla daha iyi iletişime geçilebilmesi sorumluluğuna sahiptir. Bu sebeple yayın kuruluşları dijital ortamda da sunulan yayın içeriklerini daha iyi anlatabilmesi için Gif animasyonlu çalışmaları yayınlarda kullanmaya başlamıştır. Yayın kuruluşların dijital ortama ayak uydurmaları, özellikle fotoğraf ve illüstrasyon gibi alanlarda çalışmalar üreten sanatçılar içinde geçerliydi. Nihayet bir çok sanatçı fotoğraf, illüstrasyon, çizgi ve karikatür gibi araçları Gif animasyonuyla harmanlayarak, günümüzün dijital şartlarına ayak uydurmaya çalışmaktadırlar.

Fotoğraf ve İllüstrasyon 'un Gif animasyonuyla birlikte çeşitli reklam ve tanıtımlarla kullanılması ve insanlarla iletişime geçmesi, bu endüstrinin ihtiyaca cevap verdiğini göstermektedir. Diğer tarafta Gif animasyonun yine illüstrasyon, fotoğraf ve çizgi gibi araçlarla harmanlanarak özellikle sanat ortamı olan galerilerde kendine yer bulması ve sanat olarak tüketilmesi, Gif animasyonun geniş alanlarda ihtiyacı karşıladığını gösterir. Bu çerçevede Gif animasyonuyla yapılan çalışmaların galeri, müze ve diğer sanat ortamlarında gösterimi ve paylaşımı sanat dünyası için bir olarak görülebilir.

Kaynakça

Alexander, D. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://hypothete.blogspot.com.tr/2011/01/lets-be-formal.html
Beaujon, A. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://www.poynter.org/2012/how-brooklyn-artist-rebecca-mock-creates-quiet-gifs/196328/
Blazer, L. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://www.howdesign.com/design-creativity/animated-story-telling-motion-graphics/
Buck, S. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://mashable.com/2012/10/19/animated-gif-history/#5rpF3WjyXGqA
Carpenter, J. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jul/31/animated-gifs-digital-design-art
Nemo, J. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
https://www.linkedin.com/pulse/linkedin-tips-how-post-gif-john-nemo
Hassell, L. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://www.digitalartsonline.co.uk/features/illustration/33-gif-tips-leading-artists-reveal-techniques-for-creating-amazing-animated-gifs/#1
Huang, J. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://www.jeanniejeannie.com/2013/03/charming-quiet-illustrated-gifs-with-perfectly-subtle-animation/
Laurent, O. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://time.com/4275521/gif-photography/

Lawrance, Z. (2009). What is Illustration?. Rotovision Book Publication, Hove, U.K.
Lin, J. C. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://time.com/3388024/when-photos-come-to-life-the-art-of-the-cinemagraph/
Sanders, A-I. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://animation.about.com/od/faqs/f/Which-Is-Better-Flash-Or-Animated-Gifs.htm
Stern, R. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://gawker.com/5795002%2Fthe-art-of-the-animated-gif
Soueidan, S. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
https://sarasoueidan.com/blog/svg-vs-gif/
Johnson, P. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
https://news.artnet.com/art-world/a-brief-history-of-animated-gif-art-part-one-69060
Rushmore, R. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://viralart.vandalog.com/read/chapter/gif-artists/
Veselinovic, M. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://edition.cnn.com/2014/04/17/world/googles-new-motion-photography-prize/
Vartanian, H. (Erişim tarihi: 25/10/2016).
http://hyperallergic.com/49498/the-ny-times-gets-a-front-page-gif/

Özet

Gif Animasyonu: Dijital Ortamda Sanat ve İletişim Dili

Yrd. Doç. Dr. Doğan Arslan*, İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarım Bölümü

Gif (Graphics Interchange Format), statik imgelerin bir araya getirilerek hareketli hale dönüştürülen, sanal dünyada iletişim ve sanat alanlarında önemli açılımlar yapabilecek bir dijital uzantıdır.

Gif animasyonu 30 senelik bir mazisi ile özellikle son yıllarda teknolojik şartların olgunlaşması sebebiyle, sosyal medyada yoğun olarak paylaşılmaktadır. Araştırmada Gif animasyonun sanat ve iletişim alanlarındaki potansiyel etkileri üzerine durulmuştur. Gif animasyonun yapısı özellikleri sanat, fotoğraf ve illüstrasyon çalışmaları çerçevesinde karşılaştırılarak analiz edilmiştir. Gif animasyonu, günümüz sanal dünyada popülerleşmesi, bu uzantının kısa olması, hızlı tüketilmesi ve "eğlenceli iletişim" özelliklerinden dolayı olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Gif Animasyonu, Sanat, İletişim, Dijital

Abstract

Gif Animation: Art And Communication Language In Digital Platform

Gif, which is turned into moving animations through still images, may open new possibilities in the world of art and communication.

Gif animation with thirty years of its history is shared extensively on social media, especially in recent years, due to the maturation of the technological conditions. This research will focus on the potential impacts on the gif animation in the area of the art and design.

The structures and features of the gif animation through art, photography and illustration will be compared and analyzed in this research. It is possible to say that the popularization of this extension in the virtual world of Internet is because of its short and quick consumption and "fun communication".

Keywords: Gif Animation, Art, Communication, Digital

7. BÖLÜM

Yrd. Doç. Ece Çalış ZEĞEREK
Arş. Gör. Murat KARA

ÇİZGİ FİLM KARAKTERLERİNİN REKLAMLAR ARACILIĞI İLE YENİDEN SUNUMU

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

"Fransızca 'reclame' kökünden gelen reklam sözcüğü, insan davranışını istenilen yönde etkilemek veya değiştirebilmek amacıyla kullanılan etkili ve stratejik bir kitle iletişim biçimi" (Batı, 2010), herhangi bir mal ya da hizmetin ya da fikrin bedeli ödenerek kişisel olmayan bir biçimde yapılan tanıtım faaliyetine verilen isimdir (Bir, 1988).

Özellikle içinde bulunduğumuz çağı tanımlayan postmodern süreç içerisinde teknolojinin ve iletişim araçlarının ilerlemesiyle birlikte reklamlar, ürün veya hizmet hakkında bilgilendirme yapmanın yanı sıra, tüketim ürünlerini birtakım duygularla eşleştirip, popüler kültür ürünlerinden aldıkları sembolleri kullanarak tanıtma yoluna gitmektedirler. Bu ifadeler doğrultusunda reklam metinlerinin amacı, bireylerin algılama, inanma, hissetme, anımsama ve düşünme gibi çeşitli bilişsel (kognitif) süreçlerini etkileyerek, satın alma kararını belirlemeye yöneliktir denilebilir (Teker, 2003).

Çünkü özellikle içinde bulunduğumuz postmodern dönemde tüketim, tüketicinin satın alınan nesne üzerinde yoğunlaştığı ve onu kendine göre yeniden anlamlandırdığı, gösterge ve sembollerle arzunun uyarıldığı, yalnızca ekonomik bir davranış değil, sosyal ve kültürel içeriklere sahip karmaşık bir yapıdır (Yanıklar, 2006). Bunun yanı sıra reklam ile kültür endüstrisi arasında da güçlü bir ilişki vardır, çünkü kültür endüstrisi kitle iletişim araçları vasıtasıyla üretilir ve dağıtılır, onlar aracılığıyla bireyler yönlendirilir, birey tüketici konumuna getirilir ve kültür endüstrisinin metalarını ve ürünlerini almaya mecbur bırakılır.

Böylece her şey birbirine benzer hale getirilir, tek tipleşir, ortamlar, mekanlar ve insanlar homojenleşir. Standardizasyon ve monotonluk en üst seviyeye çıkar, sıradan insanlar (sahte sanatçılar, çizgi film karakterleri, popçular, magazin ünlüleri) kahramanlaştırılır, herkesin onlara tapınması ve onları kutsaması emredilir. Birey, artık sanaldır ve kurgudur (Kızılçelik, 2008; Şaylan, 2009). Böyle bir ortamda toplumu karakterize eden ve bu doğrultuda farkındalık yaratarak bireyleri satın almaya/tüketmeye teşvik eden reklam endüstrisi her türlü günlük deneyimleri, kültürü ve bilgiyi farklı disiplinlerle etkileşimi sonucu manipüle ederek, yeni ve sonsuz anlamların üretilmesine olanak sağlar. Bu işlem yapılırken başvurulan yöntem ise genellikle "metinlerarasılık"tır.

Yöntem

Tüketici davranışlarının değişime uğradığı postmodern dönemde reklamverenlerin izlediği stratejiler arasında yer alan metinlerarasılık, bireylerin bilişsel yönünü harekete geçirerek satın almaya yönlendirmek amacıyla sıklıkla başvurulan bir yöntemdir. Jingxia L. ve Thao L. (2013)'nun da belirttiği gibi hem basılı hem de televizyon/internet reklamlarında metinlerarasılığa başvurmak, reklamcıların en çok tercih ettiği etkili tekniklerdendir. Çünkü metinlerarasılık aracılığı ile daha önceden bilinen görüntülere/metinlere/melodilere yer verilerek tüketicinin belleğine seslenmek, kısa sürede tüketicinin hafızasını harekete geçirmek mümkündür.

Yazınsal alanda farklı metinler arasındaki alışverişleri tanımlamak için kullanılan metinlerarasılık kavramı edebi metinler ile sınırlı değildir. Metinlerarasılık sinemada, resimde, müzikte, mimaride, fotoğrafta ve neredeyse tüm kültürel ve sanatsal üretimlerde görülebilmektedir. Ancak Aktulum (2011), edebi sanatlar dışındaki görsel ve işitsel sanatlar arasındaki böyle bir alışveriş işlemini tanımlamak için "metinlerarasılık" yerine "göstergelerarasılık" kelimesinin kullanımının daha yerinde olduğunu ifade etmektedir. Göstergelerarasılık yöntemine başvurularak üretilen yaratıcı ve akılda kalıcı reklamlarda tüketicilerin çağrışım yapması, sanatsal biçimler arasındaki benzerlikleri anımsayarak reklamın zihinde yer

etmesi amaçlanmaktadır. Bu süreç içerisinde kimi zaman yalnızca görüntüler aracılığı ile kimi zaman ise metinler/sesler aracılığı ile tüketicinin daha önceki verileri (kaynak metinleri) anımsaması sağlanır. Göstergelerarasılık aracılığı ile yaratıcı ve akılda kalıcı reklamlar oluşturulurkan en çok başvurulan alışveriş teknikleri arasında alıntı, pastiş, parodi ve anıştırma yer almaktadır.

Alıntı: Bir metnin başka bir metinde açıkça ve sözcüğü sözcüğüne yinelenmesi işlemi olarak tanımlanan "alıntı" sözcüğü genellikle "ileri sürülen bir görüşü açıklamak ya da desteklemek için bir yazardan, ünlü bir kişiden alınan parça" olarak tanımlanmaktadır (Aktulum, 2011). Kitap ya da diğer metinlerde yer alan yazılı kelimelerin bir başka metinde genellikle hiçbir değişikliğe uğramadan, olduğu gibi kullanılması işlemidir. Reklamlarda alıntılama işlemi daha önceki bir yapıtın tamamının ya da bir kesitinin/parçasının bilerek ve isteyerek kullanılması ile karşımıza çıkar (Liu, Le, 2013).

Reklamlarda edebi eserler, resim sanatı, sinema, animasyon, çizgifilm gibi sanatsal biçimlerden, atasözleri ve tarihi olaylardan alıntılar yapılarak oluşturulan görüntüler, sloganlar ya da tv reklamlarında arka planda yer alan müzikler ile, gönderge yapıtlar yeni bir anlam ile izleyiciye yeniden sunulur.

Reklamlarda alıntılama işleminin en güzel örnekleri reklam sloganlarında görülür. Çünkü insanların aşina oldukları bu türden sloganların kullanımı ile reklamın okuyucular tarafından hızlı okunması ve dikkat çekici bir etki yaratması sağlanır. Nitekim bu konu ile ilgili olarak Seda Başer Çoban (2010) "Sözlü Gelenekten Sözün Geleneksizliğine" başlıklı makalesinde atasözlerinin, deyimlerin, özdeyişlerin ve günlük yaşantımızda kullanılan sözlerin reklamlarda slogan olarak kullanımından söz etmiştir. Aşağıdaki tabloda reklamlarda alıntı işlemine başvurularak oluşturulan reklam sloganları yer almaktadır:

Tablo 1.

Reklamlarda alıntılanan atasözü, deyim ve sözcükler

Marka/Ürün	Slogan	Kaynak (Gönderge Metin)
American Siding	Anlatılmaz kaplanır.	Anlatılmaz yaşanır.
Ancyra	Made in Ankara	Made in .....
Akmina Maden Suyu	Meyveler gaza geldi	Gaza gelmek.
Doritos Alaturca	Kıskananlar çatlasın	Kıskananlar çatlasın .
Superfresh	Dile benden ne dilersen	Dile benden ne dilersen.
Balkaymak	Bal gibi biliyorsunuz	Bal gibi bilmek.
Birlik Sigorta	Birlik'ten kuvvet doğar	Birlikten kuvvet doğar.
Finansal Forum	Her işin başı para	Her işin başı sağlık.
Volkswagen	Otomobil aşkına	Tanrı aşkına.
Isuzu	Yoldan yola, babadan oğula	Babadan oğula.
İZOCAM (Işıl İnce, Reklam Diline Dilbilimsel bir bakış, 1993).	Zararın neresinden dönerseniz izocamdır.	Zararın neresinden dönerseniz kardır.

Pastiş (Öykünme): Yazınsal alanda bir yazarın bir başka yazarın biçemini benimseyerek, okurun üzerinde oluşturmak istediği etkiye göre söz konusu biçemi kendi metnine sokarak ya da özgün metnin içeriğini kendi metnine uyarlayarak yeni bir metin ortaya çıkarması işlemidir (Aktulum, 2011). Görsel/işitsel sanatlarda ise "başka sanatçıların eserlerini taklit etme yoluyla meydana getirilen sanat eseri" ya da "bir ekolün özelliklerine göre meydana getirilmiş eser" olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2006).

Pastiş yöntemine başvurularak oluşturulan reklamlarda izleyicilerin aşina olduğu film,

çizgifilm, müzik, resim gibi sanatsal bir biçimin içeriği ya da biçimi çıkış noktası alınarak bilinçli bir taklit işlemine başvurulur. Kimi zaman reklamın anlamını güçlendirmek, kimi zaman ise popüler olanla bağlantı kurarak izleyiciyi eğlendirmek ve tüketime teşvik etmek amaçlanır. Örneğin dünyanın en büyük sigorta ve finans şirketlerinden birisi olan Allianz Sigorta için Almanya'da 2006 yılında hazırlanan dergi ve gazete reklamlarında, Belçikalı ressam René Magritte'in "Bu bir pipo değildir" yapıtına pastiş yöntemine uygun bir biçimde gönderme yapılmaktadır (Associazione, 2011). Reklam serisinde Magritte'in yapıtı biçimsel olarak taklit edilerek anlamsal bir dönüşüme uğramıştır.

Görsel 1. Allianz Sigorta Reklam Serisi, 2006

Reklamda hem kullanılan görsel, hem de kullanılan slogan izleyiciye doğrudan taklit edilen yapıtı anımsatmaktadır. Reklam serilerinde fotoğrafları görünen muz kabuğu, çatı kiremiti, pipo ve çekicin yanlızca bir nesne olmadıkları, bu nesnelerin aynı zamanda insanlara zarar verebilecek tehlikeler olduğu vurgulanmaktadır. Sigorta şirketi için pastiş yöntemine başvurularak hazırlanan bu reklam serisinde amaç, verilmek istenilen mesajın anlamını güçlendirmek bu sayede izleyicide bıraktığı etkiyi arttırmaktır. Bu reklam serisinde Magritte'in "Bu bir pipo değildir" çalışması olduğu gibi kullanılmışır. Bu nedenle seride yer alan diğer reklamlar pastiş yöntemin özelliklerini taşıdığı görülürken, söz konusu reklamın ise alıntının özelliklerini taşıdığı söylenebilir.

Parodi (Yansılama): Yazınsal alanda konusu ciddi bir metnin (destan, ağlatı vb.) sıradan bir konuya indirgenerek dönüştürülmesine verilen isim olan parodi, bir yapıtı değiştirip başka bir yapıt oluşturarak ciddi bir metin türü ile alay eder, gülünç taklidini yapar (Aktulum, 2011). Reklamlarda parodiye başvurmak, izleyicinin kısa sürede dikkatini çekmenin en etkili yollarından birisidir. Örneğin Michelangelo'nun "Adem'in Yaratılışı" freski birçok reklamda alaycı, gülünç bir biçimde kullanılmıştır. Michelangelo, yapıtında, Hıristiyanlığın Kutsal kitabında Yaratılış bölümünde yer alan, Tanrı'nın ilk insan Âdem'e hayat üflediği kısımını betimlemiştir. Freskte yer alan Tanrı ve Âdem'in ellerini içeren detay ise freskin en ünlü kısımlarındandır. Böylesine önemli bir sahnenin kimi zaman bir yapıştırıcı reklamında, kimi zaman ise bir kahve reklamında taklit edilerek kullanılması, yapıtı bağlamından uzaklaştırmakta ve alaycı bir bakışla izleyiciye sunmaktadır. Aynı şekilde Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa tablosu da birçok kez alıntılanarak parodik bir dille yeniden sunulan yapıtlardandır. Örneğin Epson marka bir yazıcının ne kadar hızlı çıktı aldığını göstermek amacıyla hazırlanan reklam, parodik reklamlara oldukça güzel bir örnektir. Reklamda yazıcıdan çıkan Mona Lisa resmi, adeta yazıcının hızının sebep olduğu rüzgara maruz kalmış gibi bir yüz ifadesi ile izleyiciye sunulmuştur.

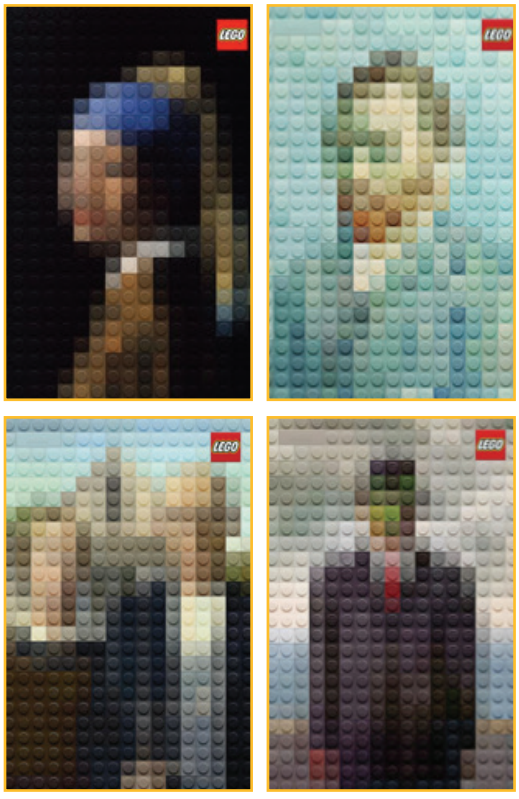
Görsel 2. Michalengelo, "Adem'in Yaradılışı Freski" ve Reklamlarda kullanımı

Görsel 3. Epson yazıcı reklamı, gönderge yapıt: Leonardo da Vinci, "Mona Lisa",

Anıştırma (Örtülü Söylem): Bir metne, bir düşünceye doğrudan belirtmeden sezdirim yolu ile gönderme yapılmasıdır; bir sözcüğün alıntılanması ya da bir başka yapıtın, kimliği söylenmeden ya da açıkça bildirilmeden anılmasıdır. Kavranması için belli bir algılamayı zorunlu kılar (Aktulum, 2011).

Anıştırma, reklamlarda bir slogan içerisinde karşımıza çıkabileceği gibi bazen görüntüler içerisinde de sezgisel olarak kavranabilmektedir. Anıştırma yöntemi ile üretilen reklamlara örnek olarak, Marco Sodano isimli bir İtalyan tasarımcının, Lego oyuncakları kullanarak, resim sanat tarihinin ünlü yapıtlarını yeniden oluşturduğu Lego reklam serisi verilebilir. Tasarımcının bu reklamda amacı, lego oyuncaklarını oynayan her çocuğun ileride bir Johannes Vermeer, bir Rene Magritte, bir Van Gogh olabileceğini vurgulamaktır (Adweek, 2014).

Tasarımcı bu mesajı örtük bir biçimde izleyiciye vermektedir. Söz konusu sanatçılara ait tabloların renk ve biçim açısından benzerinin yer aldığı bu reklam serisinde hiçbir slogan ya da açıklama bulunmamaktadır. İzleyici, gönderme yapılan yapıtı sezgisel olarak algılamaktadır. Bu doğrultuda reklam serisinin anıştırma yönteminin özelliklerini taşıdığı söylenebilir.



Görsel 4. Lego Oyuncakları Reklam Serisi, tasarımcı: Marco Sodano

Yukarıda sözü edilen göstergelerarası alışveriş yöntemleri ile reklamlarda kullanılan yapıtlar, yeni bir mecrada, yeni bir anlam kazanarak satın alma davranışını etkilemeye yönelik birer aracı durumundadır. Bir sonraki bölümde bu yöntemler aracılığı ile çizgifilm karakterlerinin reklamlarda göstergelerarasılık bağlamında nasıl yeniden sunulduğu üzerinde durulacaktır.

Bulgular

Reklamlarda göstergelerarasılık bağlamında sıklıkla başvurulan kaynaklardan birisi, her yaştan tüketici kitlesine hitap edebilen çizgifilm karakterleridir. Ana hedef kitlesi çocuklar olarak görülen çizgifilmle , bireylere hayal gücünde sınır tanımamayan, renkli ve eğlenceli bir dünya sunmaktadır.

Çocuklar bu hayal dünyasında gördüklerini ve öğrendiklerini gerçek yaşantısına taşılar (Türkmen, 2012). Çizgifilmle her ne kadar çocuklarla özdeşleştirilse de; hem ebeveyn olarak hem de birer izleyici olarak yetişkinlerin de ilgi alanına girmekte, dolayısıyla her yaştan izleyici kitlesine hitap etmektedir (Gürel, Alem, 2010). Bu nedenle hedef kitlesi ister çocuk ister yetişkin tüketiciler olan fi malar, bireylerin satın alma davranışlarını etkilemek için sevilen çizgifilm kahramanlarını reklamlarda sıklıkla kullanmaktadırlar. Aşağıda bu karakterlerden reklamlarda karşımıza çıkan Hulk, Örümcek Adam, Süpermen ve Simpsonlar'ın yer aldığı göstergelerarası reklam örneklerine yer verilmiştir.

Görsel 5. Volkswagen Golf Gti, Fransa, 2005.

Volkswagen'in Golf GTI modeli için hazırlanan bir reklamda "Hulk (Bruce Banner)" karakterine gönderme yapılmaktadır. Marvel Comics adlı çizgiroman üreticisinin ortaya çıkardığı bir çizgi kahraman olan Hulk, inanılmaz güçlere sahip olan yeşil bir devdir. Bu karakter, ilk kez 1962 yılında "The Incredible Hulk" adlıyla yayınlanan televizyon serininin ardından "İnanılmaz Hulk" olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Marvel, 2016). Reklamda kullanılan slogan da bu televizyon serisine gönderme yapmak amacıyla "The Incredible Golf GTI" olarak belirlenmiştir.

"The Incredible....." sözcüğünün reklamda doğrudan kullanılması bilinçli bir alıntı işlemidir. Hulk'un sahip olduğu insanüstü özellikler, bu reklamda Golf GTI ile özdeşletirilmiş, araç adeta hayali bir çizgiroman kahramanı olarak tüketicilere sunulmuştur. Aracın devleştiği imajının çizilmek istendiği bu reklamda sahip olunan donanım, güç, heyecan ve merak uyandırıcı performans aracın brandayı yırtması, aracın renginin yeşil olması ve slogan ile betimlenmiştir. Görüldüğü gibi reklamda hem metinsel hem de görsel göndermeler mevcuttur. Göstergelerarası yaklaşımın benimsenmesi ile tasarlanan bu reklamın anlamını pekiştirmek/güçlendirmek amacıyla pastiş ve alıntı yöntemine uygun bir biçimde "Hulk" karakterine gönderme yaptığı söylenebilir. Bu reklamın yanı sıra, Hulk karakteri daha birçok reklamda anlamı güçlendirmek için gönderme yapılan ve dönüştürülen imgelerden birisi olmuştur.

Görsel 6. Band aid yarabandı reklamı - LG televizyon reklamı Samsung klima reklamı - Oral B diş ipi reklamı.

Bir başka çizgifilm karakteri "Örümcek Adam" da göstergelerarasılığa konu olan göndergelerden birisidir. Özellikle zararlı haşerelerin yokedilmesi ile ilgili reklamlarda örümcek adam imgesinden yararlanılmaktadır.

Örneğin birçok ev zararlılarının imhası ve kontrolü için kullanılan Baygon böcek spreyi etki gücünü pekiştirebilmek amacıyla Örümcek Adam karakterine pastiş yöntemine uygun bir biçimde gönderme yapmaktadır. Reklamda ürünün güçlü olduğu konusunda anlamı güçlendirmek için pastiş yöntemine başvurulduğu düşünülse de, güçlü bir çizgi kahramanın gülünç bir biçimde izleyiciye yeniden sunulması nedeniyle parodik bir yaklaşımın benimsenmiş olabileceği de söylenebilir.

Bu reklam aracılığı ile Baygon böcek spreyinin büyük böcekleri hatta Örümcek Adam'ı bile öldürebilecek kadar güçlü olduğu izleyicilere yaratıcı bir biçimde gösterilmeye çalışılmıştır.

Aynı şekilde bir başka böcek ilacı markası olan "Anti-mosquito" da 2004 yılında ürünün reklamını yaparken örümcek adam imgesini kullanmıştır. Bu reklamda ise Örümcek Adam'ın kendisi yer almamakta, bir mezar taşı üzerinde örümcek adamın kısa yaşamına vurgu yapılmaktadır. Reklamda pastiş yöntemine başvurulması ile bir yandan reklamın anlamını güçlendirmek, diğer yandan ise popüler olanla bağlantı kurarak izleyiciyi eğlendirerek, tüketime teşvik etmek amaçlanmıştır.

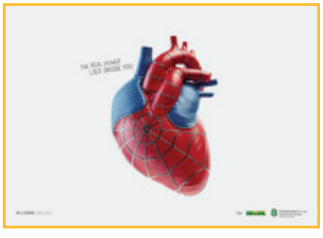
Görsel 7. Baygon böcek ilacı reklamı, 1998.

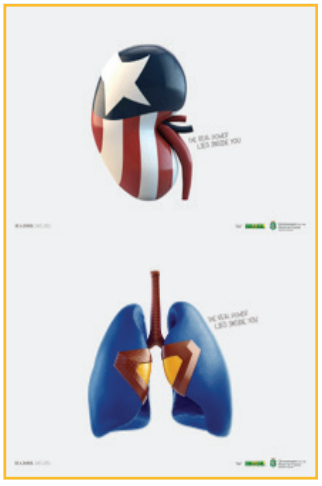
Görsel 8. Anti-mosquito Spray: "Spiderman'S Short Life", 2004.

Bunun yanı sıra Örümcek Adam'ın ağı da bir telefon reklamından televizyon kanalı reklamına, yiyecek reklamlarından sağlık alanı ile ilgili reklamlara kadar birçok reklamda esin kaynağı olmuştur.

Görsel 9. LG Pocket talkies reklamı, 2007, Claro tv kanalı reklamı.

Bir başka reklam serisinde bireyleri organ bağışına teşvik etmek amacıyla örümcek adam ve diğer süper kahramanlara gönderme yapılmıştır. Ceará Eyaleti Sağlık Bakanlığı tarafından hazırlatılan bu reklam serisinde Örümcek Adam, Süpermen ve Kaptan Amerika'nın kostümleri iç organlar üzerine giydirilmiş ve "Gerçek güç senin içinde yatıyor" sloganı ile desteklenmiştir. Bu reklam serisinde izleyicilere süper kahramanların sahip oldukları güce gönderme yapılarak donörlerin, hayatını kurtardıkları kişilerin kahramanı olacakları mesajı verilmek istenmiştir.



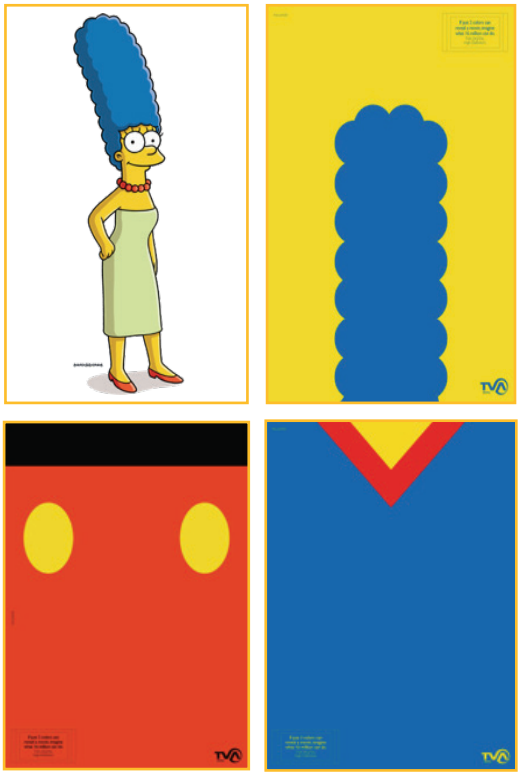


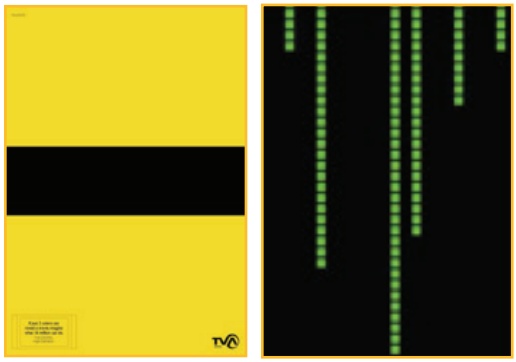
Görsel 10. Government of the state of ceará: Spiderman, 2013.

Tüm dünyada geniş bir izleyici kitlesine hitap eden Simpsonlar (Homer, Marge, Bart, Lisa ve Maggie) da, reklamlarda göstergelerarasılığa başvurularak gönderme yapılan bir diğer çizgifilm karakterleridir. Simpson ailesinin özellikle sıradışı saç şekilleri birçok farklı reklamda karşımıza çıkmaktadır. Örneğin bir makarna markası olan Barilla, Simpson üyelerinin saç şekillerini kendi ürünleri ile parodik bir biçimde özdeşleştirerek tüketicileri eğlendirmek ve farklı bir sunumla ürününü pazarlamayı amaçlamıştır.

Görsel 11. Barilla food, 2000.

Simpsonları konu alan bir başka örnek ise Kanada'da özel bir sektöre ait olan TVA Dijital televizyon ağıdır. TVA Dijital, yüksek çözünürlükte görüntü desteği sağladığını göstermek adına minimal tasarıma sahip bir reklam serisi hazırlamıştır. Yalnızca iki ya da üç rengin kullanılarak oluşturulduğu seride, izleyicilerin aşina oldukları popüler çizgifilm karakterlerinden kesitlere yer verilmiştir. Simpsonların alıntılandığı reklamda Marge'ın kendine özgü kovan şeklindeki mavi saçından bir kesit izleyiciye sunularak, anıştırma yöntemine uygun bir biçimde çizgifilmi anımsaması sağlanmıştır. Reklam sloganı ise "Eğer sadece iki renk bir filmi tanımlamaya yetiyorsa, 16 milyon rengin neler yapabileceğini siz düşünün" sloganı ile de desteklenerek izleyicide merak uyandırmak hedeflenmişti . Simpsonlar'ın yanı sıra Mickey Mouse, Süpermen gibi çizgi karakterler ve Kill Bill, Matrix gibi filmle de, TVA Dijital'in aynı amaç doğrultusunda gönderme yaptığı görüntüler arasındadır.





Görsel 12. TVA digital televizyon ağı reklam serisi, Kanada.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Postmodern dönem içerisinde üretilen reklam metninlerinin anlamlandırılma sürecinde izleyicinin belli bir donanıma sahip olması gerekmektedir. Bu sayede, gönderge yapıtların izleyici tarafından anımsanması amaçlanırken, bir yandan da hem ürünün hem de kültürel göstergelerin tüketilmesi sağlanır. Öyleyse açık işlevi ürünleri satmak olan reklamların bize sunduğu, sadece satmaya çalıştıkları ürünlerin doğasında var olan nitelikler değildir (Batı, 2010). Bu doğrultuda reklamlarda kimi zaman benzerlik ilişkisi kurmak, anlamı pekiştirmek, kimi zaman eğlendirmek, kimi zaman ise izleyicinin belleğine seslenerek gönderge ile reklam arasında bağlantı kurmasını sağlayarak dikkat çekmek amacıyla göstergelerarasılığa başvurulur. Bu, bilinçli bir alıntılama, bir dönüşüm işlemidir.

Reklamcılıkta göstergelerarası alışveriş işlemlerine başvurmak, kısa sürede ve çekici bir şekilde reklam hedefine ulaşmak için çok etkili bir yoldur. Çünkü bu tür reklamlarda çizgifilmle aracılığı ile insanların aşina oldukları görüntülerin kullanımı ile reklamın okuyucular tarafından hızlı okunması ve dikkat çekici bir etki yaratması amaçlanmaktadır. Çizgifilm karakterlerinin reklam aracılığı ile ürünün satışını artırmasında ürün ve karakter arasındaki benzerlik önemlidir. Ürünlerin tanıtımı yapılırken karakterler referans gösterilmelidir.

Ancak bu tür reklamın başarılı olabilmesi için reklam alıntılama yoluna giderken özgünlüğünü kaybetmemeli ve izleyicinin belleğine seslenmelidir. Karakterlerin izleyici belleğinde oluşturduğu etkiler çoğu zaman duygusal niteliktedir. Örneğin bir izleyicinin çocukluk yıllarında izlemiş olduğu çizgifilmin karakterinin bir ürün reklamında yeniden sunumu o izleyicide duygusal etki yaratabilmektedir.

Tüm bunların yanı sıra çizgifilm karakterlerinin ve bunların yer aldığı yapımların sinema sektöründeki önemi ve popüleritesi göz önünde bulundurularak çekilen reklamlarda, bu karakterlerin kullanımından büyük gelirler elde edilmektedir. Dolayısıyla hem izleyici üzerindeki etkisi, hem de maddi getirisi düşünüldüğünde, çizgifilm karakterlerinin göstergelerarasılık bağlamında reklam malzemesi olarak kullanılan en önemli figürle den olmaya devam edeceği söylenebilir.

Kaynakça

Adweek, (2014). Lego Versions of Famous Artworks Are So Great, They're Now Official Ads, http://www.adweek.com/adfreak/designers-brilliantly-minimalist-art-recreations-are-now-official-lego-ads-158007 (Erişim Tarihi: 12.07.2016).

Aktulum, K. (2011). Metinlerarasılık//Göstergelerarasılık. Kanguru Yayınları, Ankara.

Associazione, (2011). Arte e Pubblicità: Citazioni Dell'opera Di Magritte, http://www.associazione-tp.it/arte-e-pubblicita-citazioni-dellopera-di-magritte/ (Erişim Tarihi: 12.07.2016).

Batı, U. (2010). Reklamın Dili (Dilbilim - Strateji - Mesaj - Retorik - Göstergebilim), Alfa Yayıncılık, İstanbul.

Bir, A. A. (1988). Dünyada ve Türkiye'de Reklamcılık Reklamın Gücü. Bilgi Yayınları, Ankara.

Gürel, E. ve Alem J. (2012). "Postmodern Bir Durum Komedisi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar", Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt:3, Sayı:10, s.332-347, http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt3/ sayi10pdf/gurel_emet_alemjale.pdf (Erişim Tarihi : 21.07.2016).

. ingxia L., Thao L. (2013). "Intertextual Techniques in Advertisements". International journal of Innovative Interdisciplinary Research, ISSN: 1839-9053.

Kızılçelik, S. (2008). Frankfurt Okulu. Anı Yayınları, Ankara.

Marvel, (2016). Hulk (Bruce Banner), http://marvel.com/universe/Hulk_(Bruce_Banner) (Erişim Tarihi: 23.07.2016).

Teker, U. (2003). Grafik Tasarım ve Reklam. Dokuz Eylül Yayınları, 3 Baskı, İzmir.

Türkmen, N. (2012). "Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü Ve Pepee", Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:36, Sayı:2, http://dergi.cumhuriyet.edu.tr/cumusosbil/article/view/1008001880 (Erişim:21.07.2016).

Swingewood, A. (1996). Kitle Kültürü Efsanesi, (Çev: Aykut Kansu). Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.

Şaylan, G. (2009). Postmodernizm. İmge Kitabevi, İstanbul.

Yanıklar, C. (2006)., Tüketimin Sosyolojisi. Birey Yayınları, İstanbul.

Özet

Çizgifilm arakterlerinin Reklamlar Aracılığı İle Yeniden Sunumu

Yrd. Doç. Ece Çalış Zeğerek*, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü,

Arş. Gör. Murat Kara** Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü,

Bireylerin algılama, inanma, hissetme, anımsama ve düşünme gibi çeşitli bilişsel süreçlerini etkileyerek, satın alma kararını belirlemeye yönelik üretimler olan reklamlar, en temel anlamıyla ikna etme aracı olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle reklamverenler, insanların arzularını ve isteklerini harekete geçirerek tüketicilerin dikkatini çekmek, ürünü satın almaya yöneltmek/ürünün satışını arttırmak amacıyla çeşitli stratejiler doğrultusunda hareket etmektedirler.

Bu stratejilerden birisi yazınsal alanda karşımıza çıkan metinlerarasılık yöntemini kullanarak, sanatsal biçimler arasındaki alışveriş işlemlerini ifade eden göstergelerarasılık yaklaşımıdır. Göstergelerarasılık ile günlük yaşamın ve popüler kültürün geniş alanlarından, resim, sinema, müzik gibi sanatsal biçimlerden alınan veriler reklamlar aracılığı ile tüketicilere yeniden sunulur. Yeniden sunum ile hedeflenen, bireyleri satın almaya yöneltmenin yanı sıra, bireylerin bilişsel yönünü harekete geçirmektir. Bir başka deyişle reklamlarda hedef kitleye sunulan mesajların göstergelerarası bakış açısıyla inşa edilmesine olanak verilir.

Reklamlarda göstergelerarası sembollerin/imgelerin kullanılması ile bireylerin belleğine seslenilerek ürün ve tüketicinin zihninde oluşan imge arasında bağlantı kurulması, çağrışım yapılması amaçlanır. Bu süreç içerisinde kimi zaman yalnızca görüntüler aracılığı ile kimi zaman ise metinler/sesler aracılığı ile tüketicinin daha önceki verileri (kaynak metinleri) anımsaması sağlanmaktadır. Reklamlarda göstergelerarasılık bağlamında sıklıkla başvurulan kaynaklardan birisi, her yaştan tüketici kitlesine hitap edebilen çizgifilm karakterleridir. Bu çalışmada göstergelerarasılık bağlamında çizgifilm karakterinin reklamlar aracılığı ile tüketicilere yeniden sunumu sırasında anlam inşasında nasıl rol aldıkları ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Alıntı, çizgifilm karakterleri, göstergelerarasılık, reklam, yenidenüretim.

Abstract

The Re-Presentatıon Of Cartoon Characters Through Wıth Advertısements

The advertisements, which productions intended to determine the purchase decision, are, as known, basically the matter of persuasion by affecting a variety of cognitive processes such as perception, belief, sense, reminiscence and thinking.

Therefore, advertisers act in accordance with a variety of strategies to attract the attention of consumers by stimulating the desires and wishes of people, to steer for purchasing the product/ to increase the product sales. One of these strategies is an intersemiotic approach expressed the process of shopping among artistic forms by using the data of intertextuality encountered in the literary field

The data obtained from daily life with "intersemiotics" and the wide area of popular culture and other artistic forms such as music, painting and cinema are re-presented to consumers through advertisements. The aimed of re-submission is to mobilize the cognitive aspects of individuals as well as the orientation of individuals to purchase. In other words, is it enabled to build messages

presented for audience in advertisements from the point of intersemiotic.

Through the use of intersemiotic symbols/ images in Ads by addressing for individuals memory, the evoking and establishment of a connection between the image formed in the mind of consumer and the product is intended. In this process it is provided to reminiscence of the consumer›s previous data (source text) via sometimes only with images and via sometimes the texts/sounds. One of the frequently referenced sources in the sense of semiotics in advertising is the cartoon characters which can appeal to consumers of all ages. In this study, the cartoon characters, in the context of intersemiotics through advertising re-presentation, with which methods and how take a part in «construction of the point» will be discussed.

Keywords: Quote, cartoon characters, intersemiotics, advertising, reproducing.

8. BÖLÜM

Emre ORAN
Yrd. Doç Dr. Mahmut AYHAN

BİLGİSAYAR OYUNLARI VE SİNEMA SEKTÖRÜNDE KONSEPT TASARIM ÇALIŞMALARI ÜZERİNE

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Konsept Nedir?
  - Konsept Tasarım Nedir?
  - 2B (2 Boyutlu) Dijital Resimleme Teknikleri ile Konsept Tasarım
  - Klasik/geleneksel tarzda dijital boyama yöntemi
  - Gri skala renklendirme yöntemi
  - Maskeleme tekniği ile dijital boyama yöntemi
  - Dijital mat-boyama (digital matte-painting)
  - Bilgisayar Oyunları ve Sinema Sektöründe Konsept Tasarım
  - Bilgisayar Oyunları Sektörü ve Konsept Tasarımı Eğitiminin Önemi
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Bu çalışma ile; bilgisayar oyunları ve sinema gibi görsel iletişim alanlarında çevre/mekan, karakter, araç/gereç vb. unsurların dijital platformdaki konsept tasarımları incelenerek, var olan durum ve sorunlar tespit edilmek istenmiştir.

Konsept tasarım yönelimleri doğal bir hal almasına karşın, bu sektörün Türkiye'de oturmuş bir altyapısı olduğu gözlemlenmemektedir. Yetenekli ve değerli tasarımcılar olmasına rağmen konsept tasarım veya konsept sanat alanları ile olgunlaşmış bir eğitim ortamı ilişkisi araştırılması gereken bir konudur. Dijital (sayısal) ortamda 2B (İki Boyutlu) resimleme teknikleri ile gerçekleştirilen bilgisayar oyunları ve sinema sektörü gibi disiplinler arası alanların görsel iletişim tasarımı, ekonomi, felsefe ve estetik açısından irdelenmesi sektörün gelişmesi için önemlidir. Tasarımlardaki felsefi ve estetik değerler ile bilgisayar oyunlarının ekonomik değeri görsel iletişim tasarımı eğitimini de etkili ve önemli kılabilir. Bu sebeple konsept tasarımı çeşitli boyutlarıyla irdelenmelidir.

Bulgular

Konsept Nedir?

"Konsept" kelimesi Türkçe "kavram" karşılığı olarak alanda kullanıma yerleşmiştir. "Kavram" ise, Türk Dil Kurumu'nun web sayfasında şu anlamları ile açıklanmıştır; isim olarak kullanıldığında, bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı; felsefedeki kullanımıyla da nesnelerin veya olayların ortak özelliklerini kapsayan ve bir ortak ad altında toplayan genel tasarım (http://www.tdk.gov.tr/). Bir başka konsept tanımlamasında ise; kavram, anlayış, görüş, düşünce olarak açıklanmaktadır (http://www.nedirnedemek.com/). Bu tanımlamalardan yararlanarak "konsept"i bir bütünlük ve onu meydana getiren her bir parça olarak açıklamak uygun düşebilir.

Konsept Tasarım Nedir?

Belirli bir amaç veya üretim doğrultusunda ilk olarak zihinde başlayan düşünsel süreç veya süreçlerin, bir "tasarım unsuru" olması aşamasına kadar olan eylemlere "tasarlamak" ve bu süreç ya da süreçlerin genel veya tüm hatlarıyla ortaya konulmasına da "tasarım" denilmektedir. Düşünsel boyutta bunu en iyi Platon'un İdealar Kuramı açıklar. İdealar kuramında; zihnin belleğe kaydolan verileri sakladığı, bizim de bu belleğin gücüne ve seçiciliğine göre beklentilerimiz ekseninde benzer veya benzer olmayan bilgiler oluşturduğumuz ifade edilir.

Zihin oluşan bu bilgilerin dış dünya (nesneler dünyası) ile tutarlılıklarını ilişkilendirir (http://tr.wikipedia.org/). Öyleyse insanoğlunun sahip olduğu akıl/us tasarlamak için vardır. Bu; düşüncenin kendisini tasarlamaktan, yeni bir endüstri ürünü tasarlamaya kadar yani soyut ve somut olan- herşeyi kapsamaktadır ve çıkış noktası aynıdır. Bu bağlamda bir tasarım için konsept oluşturmak da, "konseptin tasarımı" anlamını taşımaktadır. Konsept tasarımın tanımlamasını daha açık bir ifade ile söylemek gerekirse bir fikrin veya ürünün bütününü ya da onu meydana getiren imgelerini tasarlamaktır, denilebilir (Görsel 1).

Görsel 1: The Last Of Us Adlı Bilgisayar Oyununa Ait Dijital Boyama Tekniği İle Yapılmış Bir Konsept Tasarım Çalışması. Kaynak: http://boards.420chan.org/fo/res/11984.php, 2016.

Günümüzde konsept tasarım ya da konsept sanat bilgisayar ve grafik tabletlerden bağımsız düşünülmemektedir.

2B (2 Boyutlu) Dijital Resimleme Teknikleri ile Konsept Tasarım

Resimleme teknikleri air-brush, yağlı boya, akrilik ve markör gibi malzemelerle 2B konsept tasarım ve illüstrasyonlar geleneksel olarak yapılmaktaydı (Görsel 2).

Halen geleneksel olarak bahsedilen malzemeler kullanıyor olsa da hızlı ve pratik olması sebebiyle gelişen bilgisayar teknolojileri ve sayısal resimleme yöntemleri neredeyse tüm tasarım alanlarında kullanılır durumdadır. 2B (2 Boyutlu) dijital resimleme araçları iki türlü yazılım olarak yer almaktadır.

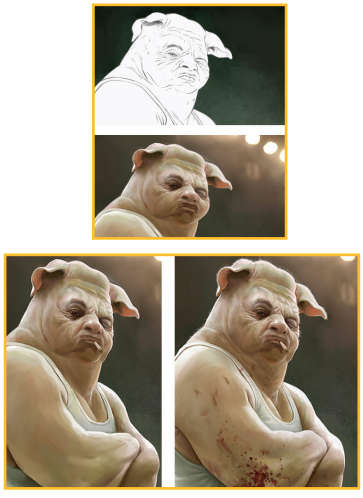
Bunlar piksel (nokta) ve vektörel (düzlem) tabanlıdır. Genellikle kullanım rahatlığı ve boyama açısından piksel tabanlı bilgisayar yazılımlarının tercih edildiği görülmektedir (Görsel 3). Konsept tasarımcılarının kullandıkları boyama yöntemleri ile ilgili açıklamalar aşağıda yer almaktadır.

Görsel 2: Ralph McQuarrie'in Star Wars filmi için geleneksel malzeme ve teknikle yapmış olduğu bir sahne konsept tasarımı (1975).
Kaynak: http://www.starwars.com/news/an-annotated-guide-to-the-star-wars-portfolio-by-ralph-mcquarrie, 2016.

Görsel 3: Dijital boyama ve resimlemede kullanılan bilgisayar yazılımlarının logoları.

Klasik/Geleneksel Tarzda Dijital Boyama Yöntemi

Bu yöntem geleneksel tarzda boyamaya benzer bir yöntemdir. Corel firmasının Painter isimli yazılımı bahsedilen tarzda boyama için en iyi örneği oluşturmaktadır. Arayüzünde geleneksel yöntemlerde kullanıla gelen birçok araç ve gereci simüle etmiştir. Örnek olarak; konsept sanatçısı Michael Kutsche de geleneksel anlayıştan gelen bir sanatçıdır ve bu bakımdan genellikle çizim, tasarım ve boyamalarında Corel Painter kullandığı görülmektedir (Görsel 4).



Görsel 4: Michael Kutsche'e ait geleneksel yöntem ve tekniklere benzer şekilde Corel Painter ile yapmış olduğu bir karakter tasarımı.
Kaynak: http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/michael_kutsche, 2016.

Gri Skala Renklendirme Yöntemi

Eski siyah-beyaz fotoğrafların renklendirilmesinde kullanılan bir tekniktir. Gri tonlarda oluşturulmuş ve detaylandırılmış dijital boyamanın layer (katman) harmanlama ve aynı zamanda kullanılan fırça (Photoshop'ta)'nın harmanlama (Overlay-Softlight vb.) seçenekleriyle tasarım çalışmalarının renklendirilmesidir (Görsel 5). Genellikle renklerin tutarlılığı açısından mat-boyama tekniğinde de sıkça kullanılmaktadır (https://www.youtube.com/).

Görsel 5: Tasarımcı Robert Simons'a ait gri skala renklendirme tekniğine örnek bir çalışma.
Kaynak: http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/181616-Grayscale-for-values-to-color, 2016.

Maskeleme Tekniği İle Dijital Boyama Yöntemi

Dijital maskeleme tekniği geleneksel resimlemede kullanılan bantlama tekniğine benzemektedir. Oluşturulan veya oluşturulacak olan katmanların (imaj, resim, boyama, tasarım, görseller vb.) dış çevresinin path (çizim/çalışma yolu) ile işaretlenip mask (maske) seçeneğinin seçilmesiyle ya da clipping mask (kırpma maskesi) ile yapılır.

Görüntülerin şeklini ve rengini editleme/düzeltmede ve keskin dış hatlar oluşturmada kullanılan etkili bir yöntemdir (Anonim, by.) (Görsel 6).

Görsel 6: Adobe Photoshop CS6'da maskeleme yöntemi ile yapılmış örnek bir çalışma.

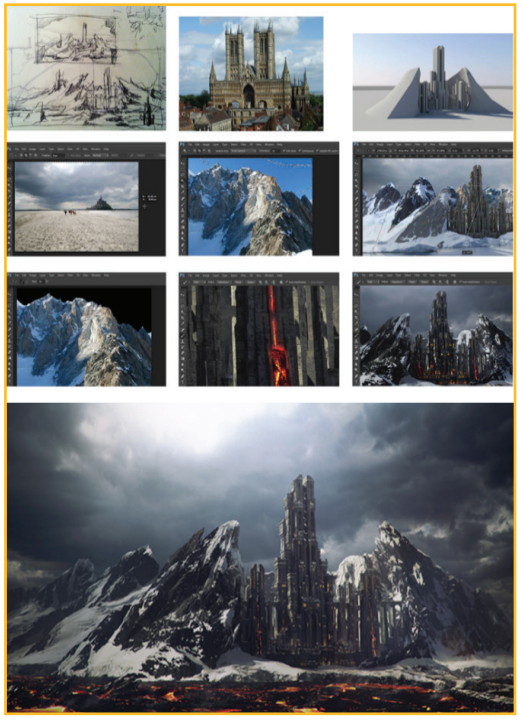
Kaynak: Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur, 2016.

Dijital Mat-Boyama (Digital Matte-Painting)

Klasik anlamda mat-boyama esasen sinema filmlerinden gelen bir terimdir. Mat-boyama filmle deki bir bölümü bloklamak ya da başka görüntülerle kaplamak için bulunmuş bir yöntemdir.

Ressamlar ve illüstratörler bu bloklanacak yerlere, film izleyicisine, gerçeğe yakın ya da gerçekci hissiyatı verebilmek için resimleme çalışmaları yaparlardı (Görsel 1, 7) (Mattingly, 2011). Dijital Mat-Boyama, genellikle görüntülerin gerçekliği ve az uğraşı bakımından hazır fotoğrafların üzerinde işlem yapmak suretiyle ya da karışık tekniklerle (ham 3B imajlar, kolaj vd.) yapılmaktadır (Görsel 8).

Görsel 7: Star Wars filminin bir sahnesi için geleneksel malzeme ve tekniklerle mat-boyama yapılırken.
Kaynak: http://oneperfectshotdb.com/news/the-matte-paintings-of-the-star-wars-universe/, 2016.



Görsel 8: Eric Dima-Ala adlı sanatçının mat-boyama tekniği üzerine öğretici çalışması.
Kaynak: http://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-mountain-fortress-using-matte-painting-techniques-in-photoshop-psd-31107, 2015).

Bilgisayar Oyunları ve Sinema Sektöründe Konsept Tasarım

Bilgisayar oyunları ve sinema filmlerinde senaryo ve tanımlamalara göre konsept tasarımların (karakter, mekan, araç-gereç vb. görseller) oluşturulması esastır (Görsel 9, 10). Bu iki alan da disiplinler arası olmasından dolayı farklı tasarım alanlarından sanatçı ve tasarımcılara ihtiyaç duyar. Fakat genellikle ilk hamle konsept tasarımcılardan gelir (Concept Art For Games, 3D Total, 2011).

Görsel 9: Bungie Oyun Stüdyosu'nun geliştirdiği Destiny adlı bilgisayar oyununa ait konsept tasarımlar.
Kaynak: http://conceptartworld.com/?p=36091&cpage=1, 2016.

Görsel 10: John Carter Of Mars filmi için yapılmış olan konsept tasarımlar.
Kaynak: http://michaelkutsche.com/john-carter-of-mars/, 2016.

Bilgisayar Oyunları Sektörü ve Konsept Tasarımı Eğitiminin Önemi

Yazının icadından bile eski olan görsel iletişim artık hem üretim hem de sunum açısından neredeyse sayısal ortamdan ayrı düşünülmemektedir. Ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından itibaren bilimde yaşanan gelişmeler ivme kazanarak yirmi birinci yüzyıla kadar gelmiştir. Devam etmekte olan bu süreç insan hayatında önemli bir yere sahip olmuştur. Yirminci yüzyılın özellikle ikinci yarısından itibaren atılan bu hızlı adımlar en çok bilgisayar ve dijital platformlarda kendisini göstermiştir. İnsan hayatının artık vazgeçilmez bir parçası olan bilgisayar ve dijital teknolojiler küreselleşen dünyada büyük bir pazar payına sahip olmuş, gerek donanım, gerekse de yazılım olarak çekişmeli bir rekabet ortamını da beraberinde getirmiştir.

Bilgisayarın icadı ile sanal gerçekliği aramaya koyulan insanoğlu bilgisayar oyunları ve çeşitli benzetmelere (simülasyon) bunu kısmen de olsa başarılı bir şekilde gerçekleştirmiştir. Bununla birlikte artık birçok tasarım ve resimleme modelleri de bilgisayarlara bağımlı hale gelmiş, geleneksel resimleme yöntemleri ile uygulanması zor olan teknikler, çok daha pratik ve daha az risk barındırması bakımından sayısal ortamlarda yapılmaya başlanmıştır.

Bilgisayar oyunları sektörel olarak gelişmekte ve yüksek ekonomik değerler oluşturmaktadır. Yapılan bir araştırma sonuçlarına göre aralık 2015 verileri baz alındığında sektörün dünya çapındaki büyüklüğünün 83 milyar ABD doları civarında olduğu ifade edilmektedir (Özkarakaş 2016). Aynı kaynağa göre Türkiye'nin bu pastadan aldığı pay ise yıllık 470 milyon civarında olduğu bilgisi yer almaktadır. Türkiye'deki bu düşüklüğün sebebi olarak sektöre yönelik yatırımların yeterli düzeye erişmemesi öne sürülebilir. Yatırımların yetersiz olmasında da sektörde çalışacak personel sayısının ihtiyacı karşılayacak sayı ve düzeyde olmadığı bir sebep olarak gösterilebilir. Çünkü bilgisayar oyunları ve sinema gibi görsel iletişim alanlarında eğitim veren kurumların bilgisayar oyun tasarımı yönünden yetersiz kaldığı bir gerçektir. Özkarakaş (2016)'ya göre, Türkiye'de bu alanda lisans düzeyinde ve yüksek lisans/doktora düzeylerinde eğitim veren kurum sayısının çok az olduğu, mevcut tasarımcıların kendi kendilerini geliştirerek veya kurulu şirket elemanı olarak yetiştirilmeleri ile sektöre kazandırıldığı anlaşılmaktadır.

Çevre/mekan, karakter, araç/gereç vb. unsurların dijital platformdaki konsept tasarımları ile uğraşanların sayısının artmasında kurumsal eğitimlerin yaygınlaşmamış olması önemli bir sorundur. Türkiye'de freelancer (Serbest Çalışan) illüstratörler ve tasarımcılar olmasına karşın, henüz akademik anlamda "Konsept Tasarım" veya "Konsept Sanat" gibi uzmanlık alanları tam olarak tanımlanmış değildir. İstisnai olarak endüstri ürünleri tasarımı, iç mimari ve mobilya tasarımı gibi alanlarda konsept tasarım sıkça kullanılmaktadır. ODTÜ, Hacettepe Üniversitesi ve bazı vakıf üniversitelerinin bünyesinde bilgisayar oyunları ile ilgili yüksek lisans programları açılmış fakat görsel iletişim ve güzel sanatlarla alakalı lisans eğitimi müfredatlarında konuyla ilgili herhangi tanımlamaya rastlanmamaktadır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma sırasında görülmüştür ki; teknolojideki sürekli ivme kazanan atılımlar ve beraberinde gelen inovasyon ve enformasyon çeşitleri küreselleşmenin de etkisiyle insanoğlunu doğal olarak dijital/sayısal ve kodlama alanlarında tasarlamaya yöneldiği ve bu tasarlama faaliyetlerinin sadece görsel tasarım değil, aynı zamanda fikrin tasarımı anlamında kullanılmaya dayandığı görülmektedir. Bu sebeple bu çalışmada; "Konsept" ve "Tasarım" kavramları felsefi temellere dayandırılarak tanımlanmaya çalışılmıştır. Çalışma

sırasında konsept tasarımlarının eğitim kurumlarındaki eğitimin nitelik yönünden kalitesinin artmasına ve kültürel gelişmeye de katkı sağlayabileceği düşüncesi doğmuştur.

Konsept tasarımcılarının yetişeceği eğitim kurumlarının azlığı, oyun yazılım şirketi sayısının yeterli olmayışı, konsept tasarım veya konsept sanat alanlarının olgunlaşmamasının bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Konsept tasarım olgusu sadece bilgisayar oyunları dahilinde düşünülmemesi, diğer sanat ve tasarım alanlarıyla birlikte eğitim-öğretim müfredatlarında daha fazla yer bulması gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Bilgisayar oyunları günlük yaşantımızda doğallık kazanmış, fakat bilgisayar oyunları ile sinema sektörlerinin Türkiye'de oturmuş bir konsept tasarım altyapısı henüz oluşamamıştır. İrdeleme sırasında yetenekli ve değerli oyun tasarımcılarının varlığı fark edilmiştir. Durumun böyle olmasına rağmen yakın gelecekte Türkiye'de bu alanlar ve bu alanlarda çalışacak uzmanlaşmış daha fazla tasarımcı ve sanatçıya ihtiyaç duyulacağı çok açıktır.

Çalışmada konsept tasarımlarında kullanılan boyama teknikleri üzerinde durulmuş, özellikle "Gri-Skala" yöntemi ile gerçekleştirilen konsept tasarımlar doku kaplamasında pratiklik sağlamakla beraber renklendirme kısmında da renklerin tutarlılığı açısından kullanışlı bir yöntem olduğu tespit edilmiştir. Bu yöntemin konsept tasarımcıları tarafından kullanılması önerilir. Bilgisayar oyun sektörünün ekonomiye katkısı, istihdam sağlaması bu alanda çalışacak olanların eğitim kurumlarındaki yetiştirilme ve yönlendirilmelerinin gerekliliğini de ortaya koymaktadır.

Kaynakça

Özkarakaş, E., 2016. "Bilgisayar Oyun Grafiği Eğitim Programlarının İncelenmesi (Bir Program Önerisi)", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi (s 1-2) Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya

3D Total.com LTD. (2011), 3D Total's Concept Art For Games, (3D Total E-Book Series, http://www.3dtotal.com/) Erişim Tarihi: 24 Haziran 2016.

Mattingly, D. B. 2011, The Digital Matte Painting Handbook, (Wiley Publishing Inc., Indianapolis, Indiana) Erişim Tarihi: 24 Haziran 2016.

Dima-ala, E. (2015). Create a Mountain Fortress Using Matte Painting Techniques in Photoshop [http://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-mountain-fortress-using-matte-painting-techniques-in-photoshop--psd-31107]. Erişim Tarihi: 24 Haziran 2016.

http://boards.420chan.org/fo/res/11984.php (Erişim Tarihi: 23 Haziran 2016).

http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/michael_kutsche (Erişim Tarihi: 25 Haziran 2016).

http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/181616-Grayscale-for-values-to-color (Erişim Tarihi: 24 Haziran 2016).

http://conceptartworld.com/?p=36091&cpage=1 (Erişim Tarihi: 25 Haziran 2016).

http://michaelkutsche.com/john-carter-of-mars/ (Erişim Tarihi: 26 Haziran 2016).

http://oneperfectshotdb.com/news/the-matte-paintings-of-the-star-wars-universe/ (Erişim Tarihi: 24 Haziran 2016).

http://www.starwars.com/news/an-annotated-guide-to-the-star-wars-portfolio-by-ralph-mcquarrie (Erişim Tarihi: 23 Haziran 2016).

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=KAVRAM (Erişim Tarihi: 23 Haziran 2016).

https://www.youtube.com/watch?v=jsZBliwvZ9A (Erişim Tarihi: 23 Haziran 2016).

http://www.nedirnedemek.com/konsept-nedir-konsept-ne-demek (Erişim Tarihi:10.07.2016)

Özet

Bilgisayar Oyunları ve Sinema Sektöründe Konsept Tasarım Çalışmaları Üzerine

Emre Oran*, Yüksek Lisans Öğrencisi

Yrd. Doç. Dr. Mahmut Ayhan**, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Bu çalışmada; dijital(sayısal) ortamda günümüz teknolojileri ile 2B(İki Boyutlu) resimleme teknikleri ile gerçekleştirilen bilgisayar oyunları ve sinema sektörü gibi disiplinler arası alanların altında görsel iletişim tasarımı, ekonomi, felsefe ve estetik açısından konsept tasarımları irdelenmiştir. Yapılan bu irdeleme ile sektörel alanda olabilecek gelişmelere katkıda bulunmak amaçlanmıştır.

Bu amaçla sektörde yer alan bilgisayar oyunları incelenmiş, konsept tasarımcılarının konumları ortaya konulmuştur.

İnsan hayatının artık vazgeçilmez bir parçası olan bilgisayar ve dijital teknolojiler küreselleşen dünyada büyük bir pazar payına sahip olmuş ve birçok tasarım ve resimleme modelleri de bilgisayarlara bağımlı hale gelmiş, geleneksel resimleme yöntemleri ile uygulanması zor olan teknikler çok daha pratik ve daha az risk barındırması bakımından sayısal ortamlarda yapılmaya başlanmıştır.

Bilgisayar oyunları ve sinema gibi görsel iletişim alanlarında eğitim veren kurumların yetersizliği fark edilmiş, bunun konsept tasarımları ile uğraşanların sayısının artmamasında önemli bir etken olduğu gözlenmiştir. Bilgisayar oyunları günlük yaşantımızda doğallık kazanmış, fakat bilgisayar oyun sektörünün Türkiye'de oturmuş bir altyapısı henüz oluşmamıştır.

Bu nedenle konsept tasarım veya konsept sanat alanları henüz olgunlaşmamıştır. İrdeleme sırasında yetenekli ve değerli oyun tasarımcılarının varlığı tespit edilmiştir. Durumun böyle olmasına rağmen yakın gelecekte Türkiye'de bu alanlar ve bu alanlarda çalışacak uzmanlaşmış daha fazla tasarımcı ve sanatçıya ihtiyaç duyulacağı öngörülmektedir

Anahtar Kelimeler: Konsept Tasarım, Görsel İletişim, İllüstrasyon

Abstract

Concept Design Studies in to the Computer Games and Film Industry on

In this study; (digital) environment with today's technology 2D (two-dimensional) illustration technique with under the disciplinary field as held computer games and movie industry visual communication design, economics, the concept in terms of philosophy and aesthetic design were analyzed. Made this scrutiny was aimed to contribute to future developments in the sectoral areas

Examined for this purpose in the field of computer games industry has put forward the concept designer position. now the computer is an indispensable part and the digital technologies of human life globalized had a large market share in the world and many design and illustration models have become too dependent on computers, which is difficult to implement with traditional rendering methods, techniques much more practical and less risk in terms of hosting digital environment It has been started.

Computer games and cinema has been recognized as the lack of educational institutions in the field of visual communication, it has been observed that the number of deals with concept design is an important factor in the increase.

Computer games have won naturalness in our daily lives, but the infrastructure is established in Turkey has not yet developed

the computer game industry. Therefore, concept design or concept art is still immature. The presence of talented and valuable game designers were detected during the scrutiny. Despite the fact that the situation in Turkey in the near future that specializes in this area and will work in these areas are expected to need more designers and artists.

Keywords: Konsept Design, Visual Communication, İllüstration

9. BÖLÜM

Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Arş. Gör. Ezgi TORAMAN KORAY

ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMALARI İÇERİSİNDE ANİMASYON KULLANIMI

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Artırılmış Gerçeklik
  - Artırılmış Gerçekliğin Kullanım Alanları
  - Artırılmış Gerçeklik ve Hareket
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Mevcut durumdakinden daha fazla içeriği daha hızlı ve kolay ulaşılabilir bir hale getirmek için geliştirilen teknolojik aletler, gündelik hayatın içerisinde kullanımına hızla adapte olunan bir çok özelliği bir araya getirerek kullanıcıya sunmaya çalışmaktadır. AR-GE araştırmalarıyla düzenli olarak yeni bir özelliğin eklenilmesi sonucu bir çeşitlilik sarmalı ve kanavalvari yapı içerisinde kalan birey, bu yeniliklerle, ilişkisini kullanıma odaklanarak sürdürebilmektedir. Mevcut yaşayış biçiminin sunduğu tüketim yönelimi ve kullanıcı pratiklerinin artan çeşitliliğiyle birey tüketici-kullanıcı şekline dönüşmektedir.

Son yıllarda değişen bilgisayar, telefon, televizyon ekranları incelendiğinde görünüş ve kullanımdaki benzerliklerinin yanında fizi sel yapı ve özellikler bakımından birbirinden farklı oldukları görülmektedir. Plazma, LCD (Liquid Crystal Display), LED (Light Emitting Diode) ve OLED (Organic Light-Emitting Diode) gibi teknolojiler ekran olarak benzer görünüş ve görüntü özelliklerine sahipmiş gibi görünseler de temelde farklı içerik ve bileşenlere sahiptirler (Özkaya, Tekcan ve Yılmazer, 2011). Akıllı sistemler sarmalında yaşayan bireyin kullandığı bir çok ürün için yaşadığı bu durum, sahip olunan yapının anlamından çok kullanım şekliyle tanınmasına neden olmaktadır. Bu şekilde kullanılan yaygın teknolojilerden biri de artırılmış gerçekliktir.

Yöntem

Artırılmış gerçeklik uygulamaları içerisinde animasyon kullanımını inceleyen araştırmada verilerin elde edilme yöntemi olarak genel tarama modeli kullanılmıştır. Toplanan veriler mevcut uygulama alanlarından rastgele seçilen örneklerin incelenmesi ve değerlendirilmesiyle elde edilmiştir. Seçilen örneklerde, taşınabilir teknolojik cihazlardaki, kullanıcı etkileşimini temel alan artırılmış gerçeklik teknolojileri incelenmiştir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi, 2 ve 3 boyutlu animasyon çalışmalarıyla sınırlandırılmıştır. 2 ve 3 boyutlu modeller, efektler ve devinim animasyon mimarisinin yapı taşlarıdır.

Bulgular

Artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanan uygulamalar içerisinde animasyonu incelemeden önce, artırılmış gerçeklik teknolojisinin yapısını incelemek, animasyonun bu teknoloji içerisindeki konumunu anlamlandırmak açısından daha verimli olacaktır.

Artırılmış Gerçeklik

Taşınabilir teknolojik aletlere dahil edilerek kullanıcıya sunulan akıllı sistemlerden biri olan artırılmış gerçeklik, cep telefonu ve tabletlerde kullanılma kolaylığı ve içerik sunum yöntemleriyle sıradan kullanıcı tarafından gündelik hayata dahil edilmeye başlanmıştır. Artırılmış gerçeklik sunulmak istenilen içeriğin daha zengin yöntemlerle sunulmasına olanak sağlamaktadır. Basılı ve hareketli mesaj iletim yöntemlerini akıllı sistemine entegre ederek, doğrudan ya da sonradan dahil edilen bilgilerle, kullanıcıya sunabilmektedir.

Artırılmış gerçeklik; görsel teknolojiler, bilgisayar teknolojileri ve algılama sistemlerinin birleştirilmesiyle çevresel algıyı geliştirmek ve genişletmek amacıyla oluşturulmuş bir sistemdir (Olwal, 2009). Temel amacı, gerçek dünyaya benzer olarak oluşturulmuş sanal bir dünyaya, 3 boyutlu, gerçeğe yakın objeler yerleştirerek kullanıcının etkileşim kurmasını ve algısını genişletmesini sağlamaktır (Azuma, Baillot, Behringer, Feiner, Juiler ve MacIntyre, 2001). Sistem, gerçek ve dijital veriyi birleştirerek, bilgisayar grafikleriyle zenginleştirilmiş görüntüler sunmaktadır.

Temel gereksinimler olarak kamera, sayısal ünite ve ekrana ihtiyaç duymaktadır. Kamera imajı algıladıktan sonra sistem görüntünün

üzerine sanal objeleri artırmakta ve sonucu görüntülemektedir (Siltanen, 2012).

Görsel 1. Artırılmış gerçeklik düzeneği. (themarketingscope.com)

Görsel 1'de artırılmış gerçeklik düzeneği görülmektedir. Bu düzenek görüntüyü algılaması için kameraya sahip taşınabilir bir tablet ve basılı dergide artırılmış gerçeklik için uygun olarak hazırlanmış bir reklama sahiptir.

Tabletin kamerası imajı algılayarak akıllı sisteme yönlendirmekte ve sistem veri üzerinde işlem yaparak ekrana sonucu yansıtmaktadır. Görsel 1'de artırılmış gerçeklik ile elde edilen durağan sonuç, tablette gri zeminin üzerinde bulunan kırmızı araba ve altındaki yazıdır. Düzenekte de görüldüğü gibi gerçek imajı algılayan kamera, algıladığı imaj üzerinde artırma işlemi uygulayarak gerçek ve dijital veriyi birleştirmiş ve bu işlem sonucunda daha fazla veriyi kullanıcıya sunmuştur.

Artırılmış Gerçekliğin Kullanım Alanları

Artırılmış gerçeklik cep telefonu, taşınabilir tablet gibi kamerası olan teknolojik aletlere sahip kullanıcılar tarafından kolaylıkla kullanılabilmektedir. Taşınabilir iletişim aletlerinin yaygınlığı ve internet kullanımının neredeyse kesintisiz olduğu günümüzde bu yaygınlık, artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımının kaçınılmaz olmasına olanak sağlamaktadır. Neredeyse her bireyde bireysel olarak kullanılan bir cep telefonunun olması ve bilgiye hızla ulaşılmasına imkan sağlayan internet hizmetlerinin bulunması artırılmış gerçekliğin eğitim, reklam, mimari, dijital oyun, film gibi bir çok alana hitap etmesini sağlamaktadır.

2a

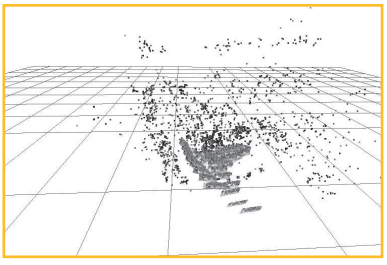
2b

Görsel 2. Artırılmış gerçeklik örneği, mimarlık. (youtube.com)

Görsel 2'de bulunan artırılmış gerçeklik uygulaması mimari amaçlı bir içerik sunmaktadır. Görsel 2a' da kağıt üzerindeki görsel, kamerası bulunan taşınabilir bir tablete okutularak Görsel 2b'deki bilginin ekranda görülmesi sağlanmıştır. Görsel 2a'da sunulan plan, Görsel 2b'de, daha önceden hazırlanmış 3 boyutlu dijital veriyi, kullanıcıya iletmiştir. Böylelikle kağıt üzerinde bulunan bilgiden daha fazla içerik kullanıcıya sunulmuştur. Görsel 2b'de ki 3 boyutlu, modellenmiş, dijital mimari yapı kullanıcının kağıt üzerinde göremeyeceği bir çok içeriğe sahiptir. Kullanıcı kağıt üzerinde

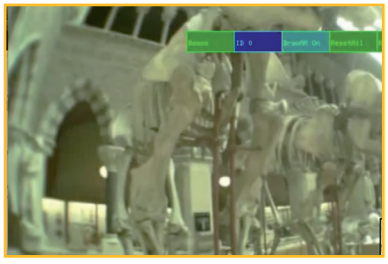
gördüğü 2 boyutlu içeriği, tablet ekranında 3 boyutlu olarak görebilmektedir. Aynı zamanda ekranda bulunan 3 boyutlu içeriği istediği oranlarda büyüterek detaylarını inceleyebilmekte ve görüntüyü ekranda döndürerek her açıdan görebilmektedir. Bu incelemeyi gerçekleştirmek isteyen her kullanıcı kendi teknolojik aletleriyle bireysel olarak veriye ulaşabilecektir.

Castle, Klein ve Murray Oxfaord Üniversitesi Bilim Mühendisliği Bölümü Laboratuvarında (active vision laboratory) ayrı ayrı ya da eş zamanlı olarak bir ya da daha fazla kamera ile okunan bir sistem (paralel kamera izleme ve 3 boyutlu harita oluşturma) geliştirerek gerçek zamanlı haritalarla kullanıcının bulunduğu ortamı görmesine yönelik çalışmalar yapmışlardır. Bu çalışma gerçek zamanlı olarak bulunulan bölgenin lokal haritasını elde ederek kullanıcının doğal ortamı keşfetmesini sağlamaktadır (Castle, Klein ve Murray, 2011).

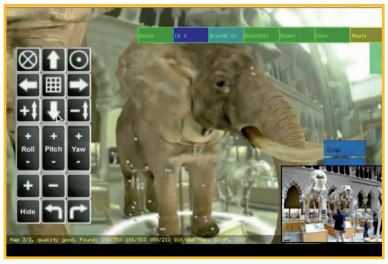


3a

3b



3c



3d

Görsel 3. Castle, Klein ve Murray'in çalışmasından kareler. (Castle, Klein ve Murray, 2011)

Görsel 3'de Castle ve Murray'ın çalışmalarının Oxford Üniversitesi Tabiat Tarihi Müzesi'ndeki yerleştirme örneği görülmektedir. Görsel 3a ve 3b'de kameralı bir aracının çevreyi algılayıp haritasını çıkarma görüntüleri bulunmaktadır.

Görsel 3d'de haritalama işleminden sonra, kullanıcıya fil kemiklerinin üzerine, önceden hazırlanmış, filin gerçeğine en yakın bilgisayar modellemesini dijital olarak yerleştirilmesine izin vererek sunduğu görülmektedir. Böylelikle kullanıcı filin kemiklerini gerçek görüntüde müzede incelerken (3c), aynı zamanda taşınabilir bir tablet sayesinde de filin olası 3 boyutlu modellemesini dijital olarak görebilmektedir (3d). Kemikleri ulaşabildiği en yakın konumdan detaylı olarak inceleyebilirken, dijital görüntüyü de yakınlaşmak istediği orantıda büyüterek inceleyebilmektedir.

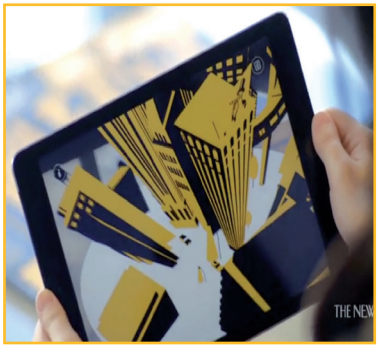
Artırılmış Gerçeklik ve Hareket

Artırılmış gerçeklik cep telefonları ve tabletlere dahil edilerek kullanıcı pratiğine sunulduğundan beri bir çok içerik sağlayıcısı tarafından talep görmüş ve çalışmalar gündelik hayatın içerisine dahil edilmeye başlanmıştır. Özellikle durağan mesaj iletiminin yanında hareketin içerik sunumuna eklenmesi, artırılmış gerçeklik teknolojisi içerisinde, videoların oynatılmasına olanak sağlamaktadır. Kamera imajı algıladıktan sonra taşınabilir aletteki akıllı sistem veriyi işleyerek kullanıcıya hareketli içerik/video sunabilmektedir. Hareketli içerikler için reel çekimler yapılırken, videosu çekilen/çekilemeyen bir çok içerik için animasyon teknikleri de tercih edilmektedir.

4c

Görsel 4. Newyorker dergisi artırılmış gerçeklik kapak çalışması. (newyorker.com)

4a



4b

Görsel 4'de Newyorker dergisinin kapak için hazırladığı artırılmış gerçeklik çalışması bulunmaktadır (newyorker.com). Derginin kapağında görülen 2 renkli illüstrasyon çalışmasıdır (4a).

Tablet derginin kapağına tutulduğunda kamera imajı algılayarak ekranda kapaktaki illüstrasyonla başlayan 2 boyutlu bir animasyon çalışmasını izletmektedir (4b-4c). Tablette izlediğimiz animasyonda, kapak çalışmasının animasyonun başlangıç karesi olduğu anlaşılmaktadır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde kameralı bir tablet hazırlanmış alana tutulduğunda tabletin ekranından içeriğe ulaşılabilmektedir. Bu pratikte birey kamerayı kullanan kişi konumundadır.

Farklı bir uygulama türü de kameranın karşısında duran bireyi kameranın algılaması ve kurguya dahil etmesidir. Bu uygulamada var olan animasyonun içerisinde kameranın karşısında duran bireyi görmek mümkündür. Bu pratikte birey kamerayı kullanan değil, kamera karşısında algılanan konumundadır.

Görsel 5. Tabiat Tarihi Smithsonian Müzesi artırılmış gerçeklik uygulaması. (naturalhistory.si.edu)

Washington'da bulunan Tabiat Tarihi Smithsonian Müzesi'ndeki bir uygulama, artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanarak, bireyi kamera karşısında algılanan konumuna yerleştirmektedir. Müze, dinozorlar hakkında bilgi vermek için, dinozorların yaşam üsluplarını anlatan, bir animasyon projesini ziyaretçilerine sunmuştur.

Bu projede kameralar, belirlenmiş bir alanda bulunan ziyaretçileri algılamakta ve oldukça büyük ölçülere sahip ekranlara yansıtmaktadır. Ziyaretçiler büyük bir ekranda yansımalarını görürken, aynı zamanda yansımalarının etrafında hareket halindeki dinozorları izlemektedirler (naturalhistory.si.edu).

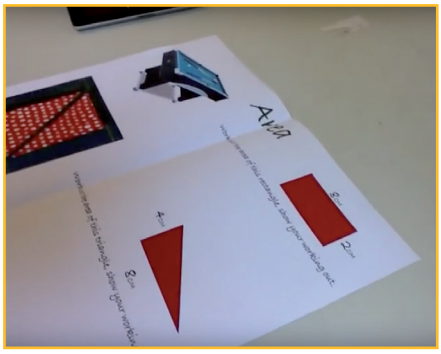
Dinozorların kamerayla çekiminin yapılmasının mümkün olmaması nedeniyle bilgisayarda 3 boyutlu olarak hazırlanmış dinozor modelleri hareketlendirilerek ziyaretçilere sunulmuştur. Ziyaretçiler bu kurgunun içerisine dahil edilmiştir. Çok benzer bir uygulamayı da National Geography 28 Ağustos 2013'de Rotterdam Merkez İstasyonu'nda gerçekleştirmiştir. İstasyona yerleştirilen büyük bir ekran sayesinde (Görsel 6) istasiyonda bulunan bireyler doğal yaşam alanlarında yakınlaşamayacakları hayvanları artırılmış gerçeklik teknolojisiyle deneyimlemişlerdir (nationalgeographic.nl).

Görsel 6. National Geography artırılmış gerçeklik uygulaması. (nationalgeographic.nl)

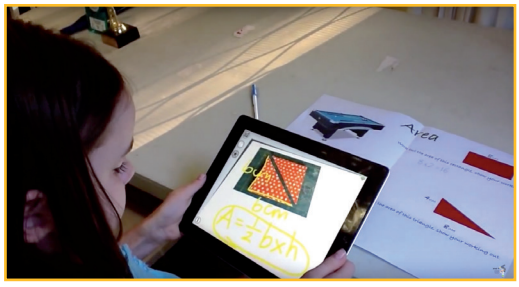
Artırılmış gerçeklik bireyin hayat boyu öğrenen yapısıyla gündelik hayatındaki pratiklere destek olurken, okul eğitiminde derslere destek olacak içeriklerle de kullanılmaya başlanmıştır.

Eğitim alanında artan çeşitliliğiyle mevcut olan bilgiye daha fazla içerikle, detaylandırarak, örneklendirerek destek vermeye çalışmaktadır. İlköğretim çalışmalarından uzman-

lık gerektiren branş konularına kadar bir çok içerik detaylandırılarak sunulabilmektedir.



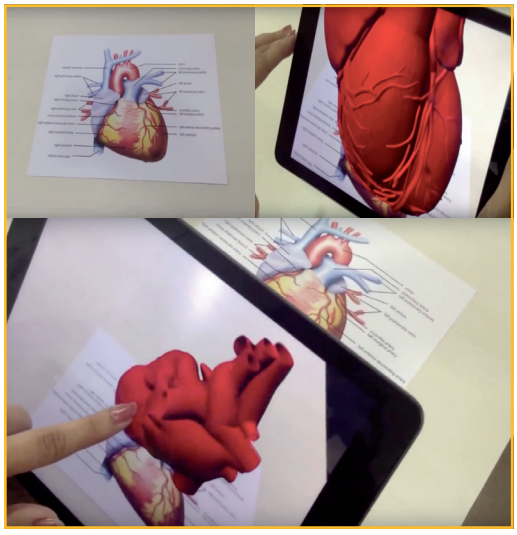
7a



7b

Görsel 7. Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulaması. (youtube.com)

Görsel 7a'da bir öğrenci ödevi bulunmaktadır. Görsel 7b'de ise ödevi yapan öğrenci cevaplarını kontrol etmek için elinde bulunan tableti soruların üzerine tutmaktadır. Sorunun cevabının ne olduğunu, hangi işlemle çözüldüğünü anlatan bir animasyon ile tabletten izlemektedir. Böylelikle öğrenci kendi yapmış olduğu çözüm ile anlatılan arasında ilişki kurabilmektedir. Benzer bir yaklaşımı benimseyen tıp uygulamalarında bireylerin doğrudan deneyimlemekte zorluk çekecekleri konular işlenmektedir. Görsel 8'de bir kullanıcının kalp yapısını incelediği görülmektedir. Artırılmış gerçeklik uygulaması içerisinde kullanıcı istediği gibi organı döndürebilmekte ve organa yakınlaşıp detaylı olarak inceleyebilmektedir.



Görsel 8. Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulaması. (youtube.com)

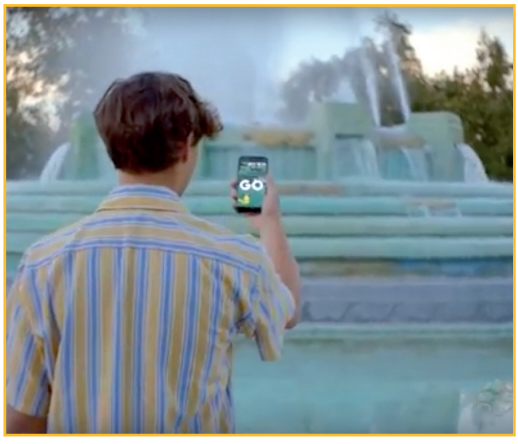
2000'li yılların popüler kullanımlarından biriside kitaplarda sunulan artırılmış gerçeklik pratikleridir.

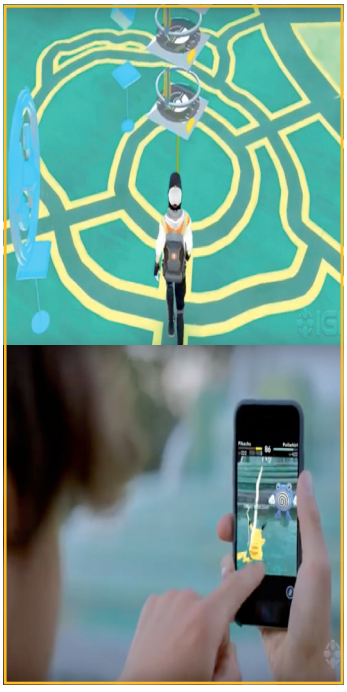
Basılı materyal ile anlatılan bilgi çizimler, animasyonlar, sesli anlatımlarla desteklenerek kullanıcıya sunulabilmektedir. Görsel 9'da gezegenleri anlatan bir kitap görülmektedir. Tablet kitabın ilgili yerine tutulduğunda kitapta bahsedilen filin animasyonu izlenilmektedir.

Görsel 9. Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulaması. (youtube.com)

Cep telefonu akıllı sistemlerinin bilgisayar tabanlı içerikleri desteklemesiyle birlikte gelişen cep telefonu uygulamaları (aplication) eğitsel ya da eğlence amaçlı birçok içeriği kullanıcılara sunarken, akıllı sistemler için hazırlanan oyunlar da bu alanda bir pazar oluşturmuştur.

Kamerası bulunan akıllı sistemlere sahip cep telefonlarında artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanıldığı oyunlar kullanıcılara sunulmaya başlanmıştır.





Görsel 10. Artırılmış gerçeklik teknolojisine sahip cep telefonu oyunu. (pokemongo.com)

Görsel 10'da artırılmış gerçeklik teknolojisi ile hazırlanmış Pokemon Go oyunu bulunmaktadır (pokemongo.com). Oyun, gerçek dünyada belirli alanlarda konumlandırılmış sanal karakterlere ya da özelliklere oyun içinde erişebilmek için kullanıcının gerçek dünyada o alana gitmesini istemektedir. Dünyada gerçek mekanlara konumlandırılmış karakterler telefondaki oyun içerisinde görülebilmektedir.

Oyun çevreye yerleştirilmiş karakterlerin konumunu saptamaktadır ve kullanıcının gerçek dünyada oraya gitmesini istemektedir. İstenilen bölgeye gidildiği zaman karakter ortaya çıkmaktadır. İstenilen bölgeye gidildiğini anlamak için hazırlanmış bir altyapı kullanıcının bulunduğu konumu algılanmakta ve gitmesi gerektiği konumun nerede, ne kadarlık mesafede olduğu kullanıcıya gösterilmektedir. Kullanıcı istenilen bölgeye gittiği zaman

Castle, Klein ve Murray'in çalışması gibi karakter ya da özellik telefon ekranında oyun içerisinde ortaya çıkmaktadır. Kişinin bulunduğu yeri algılayan kameralı telefon gördüğü bölgeyi telefonda artırarak karakteri o alana yerleştirmektedir. Böylece gerçek görüntü ile bilgisayar tarafından oluşturulmuş sanal dünya üst üste gelmektedir. Gerçek görüntü üzerinde karakterler hareket etmekte ve oyun oynanabilmektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Artırılmış gerçeklik teknolojisi uygulama alanlarının genişliğiyle gündelik hayatı kolaylaştırma amaçlı bir çok yenilik sunmaktadır. Bu yenilikler bilgiyi elde etme yöntemlerini etkileyerek kullanıcının sürece adapte olma ve verimli bilgi edinmesini etkileyebilir. Bu bağlamda ele alındığında;

Akıllı sistemlerin bilgiye ulaşma sürecinde bireysel olarak kullanılabilmesi, Gerçek hayatta ulaşılması zor ya da mümkün olmayan içeriklerin zenginleştirilmiş bilgisayar teknolojileri kullanılarak oluşturulabilmesi ve sunulması, Gerçek dünya ve sanal dünya arasında bağlantı kurarak içerik sunabilmesi,

Orantısal olarak büyültme, küçültme ve döndürme işlemlerinin yapılmasına izin vererek içeriği detaylı olarak inceleme imkanı sunması, Durağan içeriklerin yanında devinimde bulunması, İçerik ile etkileşim kurulmasını sağlaması, Kullanıcıya anında dönüt imkanı vermesi olanaklarıyla;

Müzelerde, sergilerde, sokaklarda, basılı kaynaklarda sunulan uygulamalarla gerçekte görülmesi olası olmayan ya da zor olan içeriklerin akıllı sistemlerden bakılarak bireysel olarak incelenebilmesi,

Mimari yapıların 3 boyutlu olarak görülebilmesi ve istenilen açıdan bakılması için teknolojik araç ile etkileşim kurularak yönlendirme yapılabilmesi, Kitapların içeriklerinin videolarla desteklenmesi ve kullanıcının içeriğe müdahale etmesine izin vermesi, Reklamlarda dikkat çekici ve eğlenceli içeriklerin aynı zamanda bireyselleştirilerek sunulabilmesi,

Dijital oyunlarda kullanılarak mekan ve kullanıcı etkileşimine izin vermesi gibi birçok özelliği ile artırılmış gerçeklik 21. yüzyılın yaşayış biçimlerini etkileyecek önemli teknolojilerindendir. Artırılmış gerçeklik sahip olduğu alt yapı ve ilişkili olduğu çözüm ortaklarıyla bir çok branş ve gündelik yaşamın bir çok alanı için bugünün ve geleceğin teknolojisidir. Veriye çok hızlı ve bireysel olarak ulaşılmasına izin veren iletişim aletleri ve internet bu teknolojinin eğitim, ticaret ve sosyal hayat içerisinde her gün yeni bir özellik, teknik ya da yöntemle yer almasının önünü açmaktadır.

Artırılmış gerçekliğin zenginleştirilmiş bilgisayar grafikleri ile oluşturulan yapısının animasyon teknikleriyle ilişkili olduğu gerçeği kaçınılmazdır. Gerçekte olmayan, çekimi zor olan ya da bilgisayar grafikleriyle yapılarak sunulmak istenilen her görüntü, durağan ya da devingen, animasyon teknikleri, yöntemleri ve teknolojilerine bağlı kalınarak yapılabilmektedir.

Görsel 2'deki mimari yapı, 3'deki fille , 4'deki dergi kapağındaki video, 5'deki dinozorlar, 6'daki hayvanlar, 7'deki ders anlamını, 8'deki kalp, 9'daki fil ve 10'daki oyunun animasyon prensiplerinin ve programlarının destekleriyle hazırlanmış çalışmalar olduğuna dikkat edildiğinde gelecekte artırılmış gerçeklik ve animasyon teknolojileriyle bir çok alanda sayısız içerik hazırlanabileceği ön görülebilmektedir.

Kaynakça

Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, Y., Feiner, S., Juiler, S. ve MacIntyre, S. (2001). Recent Advances in Augemented Reality. IEEE Computer Graphics And Applications, November-December, 34-47.

Castle, R., Klein, G. ve Murray, D. (2011). Wide-area Augmented Reality using Camera Tracking and Mapping in Multiple Regions.

Computer Vision and Image Understanding, 115 (6), 854–867.
Olwal, A. (2009). Unobtrusive Augmentation of Physical Environments. Yayımlanmamış doktora tezi, Stockholms University, İsveç
Siltanen, S. (2012). Theory and The Applications of Marker-Based Augmented Reality. VTT Technical Research Centre of Finland
Yılmazer, E., Özkaya, A. ve Tekcan, T. (2011). Yayın ve TV teknolojilerindeki gelişim I. Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği Emo İzmir Şubesi Haber Bülteni, 39-41. 12 Temmuz 2016 tarihinde http://www.emo.org.tr/ekler/68f979a2f8bad3a_ek.pdf?dergi=639 adresinden erişilmiştir.
naturalhistory.si.edu/exhibits/walk-among-dinosaurs/ 14 Temmuz 2016 tarihinde erişilmiştir.
www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2016-05-16 (Erişim Tarihi: 14 Temmuz 2016).
www.nationalgeographic.nl/artikel/foto-s-en-video-s-augmented-realityshow-rotterdam-centraal-station (Erişim Tarihi: 14 Temmuz 2016).
tarihinde erişilmiştir.
www.pokemongo.com 1Erişim Tarihi: 16 Temmuz 2016).
www.themarketingscope.com/how-augmented-reality-ar-af-fecting-personal-computing (Erişim Tarihi: 14 Temmuz 2016).
www.youtube.com/watch?v=wRdeY0--aF4 (Erişim Tarihi: 19 Kasım 2016).
www.youtube.com/watch?v=YeZZFoZYXLw (Erişim Tarihi: 19 Kasım 2016).
www.youtube.com/watch?v=8Zb2spZvHFQ (Erişim Tarihi: 19 Kasım 2016).
www.youtube.com/watch?v=B8XnOVPqW9Y (Erişim Tarihi: 04 Mart 2015).

Özet

Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları İçerisinde Animasyon Kullanımı

Prof. Dr. Adnan Tepecik*, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Çizgi Film-Animasyon Bölümü

Arş. Gör. Ezgi Toraman Koray**, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Çizgi Film-Animasyon Bölümü

Taşınabilir bilgisayar teknolojilerinin yaygınlaştığı günümüzde kullanıcı deneyimine izin veren sayısal ortamlar gündelik hayatın içerisinde aktif olarak yer almaktadır. Notebook, akıllı cep telefonları, tabletler gibi düzenli internet erişimi sunan teknolojik cihazlar, kullanıcının istediği zaman istediği bilgiye ulaşabilmesine olanak sağlamaya çalışmaktadır.

Günümüz özellikle genç kuşağının aktif olarak yer aldığı bu platform, bireysel sahip olunan ve düzenli olarak ulaşılabilecek bir konumda olması nedeniyle, içerik sağlayıcılarının yönlendirmesiyle, sosyal, eğitsel ve ticari içerikleri takip etmek amacıyla birçok kullanıcı tarafından tercih edilmektedir.

Cep telefonu teknolojileri ve internet ağlarının düzenli olarak genişlemesi sayesinde, bireyin cep telefonu aracılığıyla içerik ile etkileşim kurmasına izin veren uygulamalar yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu teknolojilerden biri olan artırılmış gerçeklik, bireye mevcut durumdan daha fazla içeriği sunmaya çalışmaktadır.

Artırılmış gerçeklik, daha fazla insanla daha etkili iletişim kurmak amacıyla bireysel olarak sürece dahil olunmasına ve içerikle etkileşim kurulmasına olanak sağlamaktadır. Böylelikle kişi sürece aktif olarak dahil olmaktadır. Bu amaçla hazırlanan uygulamalar bireye mesaj ile araç arasında bağlantı kurdurarak iletişimin çok yönlü gerçekleşmesine izin vermektedir. Kullanıcı aldığı iletiye anında dönüt verebilmektedir. Artırılmış gerçeklik uygulamaları durağan ve hareketli içerikler sunabilmektedir. Bu uygulamalar kullanıcı ve içerik arasında etkileşim kurdurarak dikkati ileti üzerinde tutmaya yardımcı olmaktadır. Kullanıcı etkileşim kurarak sürece dahil olurken istenilen mesajı alarak yorumlayabilmekte, gerekli durumlarda da dönüt verebilmektedir. Bu nedenlerle artırılmış etkileşimli gerçeklik, gündelik hayatın içerisine hızlı bir şekilde kabul edilerek bir çok alana yerleşmeye başlamıştır.

Bu çalışmada artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı animasyon ve hareketli grafiklere sahip içerikler çeşitlendirilerek incelenmiştir. Araştırmada taşınabilir teknolojik cihazlarda yer alan kullanıcı etkileşimi temel alınmıştır. Artırılmış gerçeklik teknolojisinde animasyon mimarisi içerisinde yer alan 2 ve 3 boyutlu modeller, efektler ve devinim bireyi etkileşime dahil etmek için kullanılan önemli tekniklerdendir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Artırılmış Gerçeklik, İletişim, Kullanıcı Etkileşimi.

Abstract

In today's world where portable computer technologies have become more widespread, digital environments that allow user experience started to take active part in daily lives. Technological devices offering regular internet access, such as notebooks, smart phones and tablets, enable users to have access to any information at any time they desire.

Since this platform is continuously available and ready to be actively used by today's young generation, it is preferred by numerous users for the purpose of following up social, educational and commercial messages.

By virtue of the regular expansion of advanced smart phone technologies and webs, digital communication applications that enable direct interaction with individuals have also

become commonly used. As one of the rapidly spreading technologies, augmented reality is one of the practices that provides an individual with more content in easier and more accessible ways.

Augmented reality enables each individual to participate in the information process and to interact and spend time with the information intended to be conveyed, thus involving the individual in the process more actively. Digital communication applications prepared for that purpose make individuals establish a connection between the message and the medium, allowing a multi-directional communication.

The user also enjoys the privilege of giving feedback to the received message, as different from the solely observed messages. Commercial, educative and social studies are conducted by using animated graphics and animations in augmented reality applications. Such studies promote interaction between the application and the individual and helps keeping the attention on the message.

While the individual is involved in the process through interaction, s/he can also receive and interpret the intended message and provide feedback where necessary. For these reasons, augmented interactive reality has been rapidly accepted, engraved in life and become one of the indispensable elements of daily life. Advertisements with animated graphics, in which animations benefitting from augmented reality technology are used, and motion graphics are analyzed in this study. The study is based on user interaction offered by portable technological devices. In the augmented reality technologies, the 2 and 3 dimensional models, affects and motions within animation architectural are the one of the important techniques which involves individual to the interaction.

Keywords: Animation, Augmented Reality, Communication, User Interaction.

10. BÖLÜM

Öğrt. Elm. Fatih KARA
Yrd. Doç. Dr. Mahmut AYHAN

BİLİMSEL, SOSYAL ve KÜLTÜREL ETKİNLİKLERİN YAYINLANMASINDA WEB TABANLI MECRA OLUŞTURMAK

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Web Tv Nedir?
  - DPU TV'nin Kurulumu
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

İnternet ve bilgi teknolojileri, hızla büyüyen ve gelişen özellikleriyle pek çok alanı ciddi anlamda etkileyen bir hizmet aracı haline gelmiş ve özellikle eğitim, ticaret, sosyal hayat, iletişim gibi alanlarda kendisini çok daha fazla hissettirmektedir. Bilginin toplumların geleceğini şekillendirmesinde, onları yönlendiren ve refah düzeyini belirleyen bir etmen olduğu kuşkusuzdur. Bu sebeple bilgilerin paylaşılmasında yayın mecralarına ihtiyaç duyulması kaçınılmaz olmaktadır. İnternet ve bilgi teknolojilerindeki bu gelişmelerden yararlanarak yeni yayın mecraları oluşturma ve kullanma çalışmaları da giderek önem kazanmaya başlamıştır.

Türkiye'de kişilerin, kurumların ve yayın organlarının internet yayıncılığı başlangıçta bir web sayfası oluşturarak tanıtım, faaliyet belirtme, reklam ve yine reklam amaçlı fotoğraf ve eklenmiş video dosyalarından oluşmaktaydı. Bunlar zaman zaman güncellenmekteydi. Ancak yeni yazılım ve teknolojilerin desteklemesiyle web yayıncılığında bir webtv haberciliğine geçildiğinin belirtileri görülmeye başlamıştır. Bu konuyu kendi sitesinde işleyen İsmail Ünlü; "İnternet Haberciliği, Web TV Haberciliği ile tıpkı televizyon haberciliğinde olduğu gibi gün içerisine yayılan, belirli aralıklarla haber akışının ve haber bültenlerinin hazırlanıp sunulduğu bir mecraya dönüştü" diyerek gelişmenin ortaya çıkışını değerlendirmektedir (http://www.ismailunlu.com/). Habercilik olarak başlayan bu gelişme, Türkiye'de yayınlanan gazetelerin oluşturdukları webtv haberciliğinin önünü açmıştır. Ulusal yayın kuruluşlarından örnek olarak KanalD, NTV, ATV, SHOWTV, TRT 1, FOXTV kanalları bu mecrayı kullanmaktadırlar.

Ancak; mevcut bu ulusal yayın yapan kanallar ile diger Radyo, Digital Karasal Yayıncılık, Digital Kablo TV, Mobil TV gibi yayın mecraları genel günlük haber ve konuları işliyor olmaları sebebiyle akademik bilginin paylaşılmasında yeterli ortamı sağlamadığı görülmektedir (Kara, 2015). Halbuki bilimsel, sosyal ve kültürel-sanatsal düzeydeki her türlü akademik etkinliklerin, bilgi ve internet teknolojilerinin kullanılarak kayıt altına alınması, gelecek kuşaklara aktarılması ve eğitim ortamında yaygın iletişim alanı oluşturularak paylaşımın kitleselleştirilmesinin sağlanması toplumların geleceğinin şekillendirilmesinde önemli rol oynayabileceği de bir gerçektir.

Bunun için bilgilerin geniş halk kitlelerince paylaşılması, bilgiyi üreten ve kullanacak olanlar için de moral değerlerin kazanılmasına sebep olabileceğinin gözden kaçırılmaması gerekir. Bu durum üniversitelerin de ilgisini çekmiş ve onlar da kendi webtv yayın mecralarını oluşturmuşlardır. Bunlardan bazıları örnek olarak Süleyman Demirel Üniversitesi (http://bilimtv.sdu.edu.tr/), Marmara Üniversitesi (http://tv.marmara.edu.tr/), Ege Üniversitesi (http://tv.ege.edu.tr/) ve Dumlupınar Üniversitesi (www.dputv.com) gösterilebilir.

Bulgular

Webtv Nedir?

Bilgi teknolojilerinin gelişmesine bağlı olarak birçok kişinin ya bilgisayar başında ya da akıllı telefonlar aracılığı ile zamanlarını internette geçirdiği görülmektedir. Kurum ve kuruluşlar her platformda kullanıcıya hitap etme düşüncesiyle web ortamında da kendilerini gösterme zorunluluğu içinde oldukları bilinmektedir. Bu doğrultuda birçok şirket web sitelerine mağaza gibi çalıştırabileceği online satış bölümleri oluşturduğu gibi medya şirketleri de gazetelerini, dergilerini ve televizyon kanallarını web ortamına taşımışlardır.

Bu çerçeveden bakıldığında tüm firmaların hedef kitleye ulaşabilecekleri tüm ortamlar pazarlama açısından birer mecradır. Ayrıca bu alanlar ulaşılması kolay ve müşteri ile birebir ilişkili bir platform ortaya çıkardığı görülmektedir. Medya şirketleri de bu ortamları

değerlendirdiği ve ulusal televizyon kanallarının hepsinin birer web televizyonunun olduğu görülmektedir. Bu nedenle insanların yayınları televizyon karşısında izleme alışkanlığı cep telefonuna ya da bilgisayara geçmektedir.

Webtv, tanım olarak ses ve görüntü sinyallerinin dataya çevrilip bir server üzerinden RTMP ile bir veya birden fazla web sitesi üzerinden, bir veya daha fazla izleyiciye ulaştırılmasıdır. Webtv internet yayınının üzerinde görüntü akışı anlamına gelmektedir.

Webtv (İnternet Tv)'yi IPTV ile karıştırmamak gerekir. IPTV ifadesi sadece iletişimin IP paketleri ile yapıldığı anlamına gelir (Haris, 2005). IPTV ve Webtv'nin karşılaştırılmasına şu eklemeyi de yapmak doğru olacaktır, IPTV; paket program ya da birden fazla kanalı bir arada bulunduran bir servistir. Webtv ise sadece bir kanalın bir web sitesi üzerinden gerçekleştirmiş olduğu yayındır denilebilir.

DPUTV'nin Kurulumu

Yükseköğretimde ortaya çıkan yeni gereksinimler; Yükseköğretim Kurulu Başkanlığının e-dönüşüm politikası kapsamında üniversitelere Web tabanlı eğitim sistemine geçilmesi yönünde tavsiyelerde bulunmasından sonra 2012 yılı itibariyle Türkiye'de uzaktan eğitim veren üniversitelerin oranı % 80'e ulaşmıştır. Ankara, Anadolu, Atatürk, Bahçeşehir, Bilkent, Sakarya, Yıldız Teknik, Yaşar, ODTÜ, Hacettepe, İstanbul, Ege, Boğaziçi ve Fırat Üniversiteleri Web tabanlı TV kurarak, diğer üniversitelerin büyük bir bölümü ise e- üniversite sistemine geçerek yaygın ve uzaktan eğitim gereksinimlerini karşılamaktadırlar.

Devlet Üniversiteleri arasında yer alan Dumlupınar Üniversitesi ise 2012 yılında henüz böyle bir olanağa sahip değildi. İnternet ve bilgi teknolojilerini kullanarak, başta öğretim elemanlarının eğitim materyali oluşturmaları, bilgiyi paylaşmak amaçlı kısa film hazırlanması, var olan bilimsel, kültürel-sanatsal bilgi ve belgelerin kayıt altına alınarak gelecek kuşaklara aktarılması; belgeseller hazırlanarak hem ulusal hem de uluslararası anlamda bilimsel, kültürel-sanatsal ürünlerin tanıtılması ve katma değere dönüştürülebilmesi; bunların eğitimde yaygın etkisinin sağlanması, üniversite öğrencilerinin bilgiye her zaman ulaşabilmesi ve bu bilginin tekrar edilebilmesi de gerekli idi.

Ayrıca farklı disiplinlerde eğitim alan üniversite öğrencilerinin bir araya gelerek disiplinler arası bir yaklaşımla işbirliğine dayalı ürünleri oluşturabilmeleri, toplumsal ve sosyal konulara ilişkin duyarlılık gösterdikleri etkinlikleri paylaşabilmeleri için de WEB Tabanlı Akademik Programların hazırlanması ve bunların yayınlarının yapılması bakımlarından Dumlupınar Üniversitesinin de harekete geçmesi gereği ortaya çıkmıştı.

Dpütv'nin kurulumu Dumlupınar üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri kapsamında ele alınmış ve Grafik Anabilim Dalı Yüksek Lisans tez çalışması olarak da değerlendirilmiştir. Proje çalışmaları Güzel sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğretim üyesi Doç. Dr Levent Mercin yürütücülüğünde, Yüksek Lisans öğrencisi Fatih Kara'nın teknik donanım gereksinimlerini araştırmasıyla başlamıştır.

Kuruluş çalışmalarına başlarken; yapılan planlamaya göre, uygun uygulama örneklerinin incelenmesi için araştırma ve inceleme gezileri gerçekleştirilmiştir. Bu geziler kapsamında; Ankara Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) ile Isparta Süleyman Demirel Üniversitesi (SDÜ) webtv stüdyoları incelenmiştir.

İnceleme sırasında ODTÜ'nün kendi internet altyapısını kullanarak görüntü akışı sağlamakta olduğu, webtv için Adobe Flash Live Encoder yazılımını kullandıkları görülmüştür. Yayınları genelde kayıt üzerinden gerçekleştirilmekte, havuzda bulunan videolar webtv, web sitesi üzerinden izlenebilmektedir. Canlı

tv her zaman aktif tutulmamaktadır. Eğitimde canlı olarak Cisco TelePresence C40 cihazı ile çok fazla bir donanıma gerek duymadan direkt webtv sitesine yayını yönlendirebilmektedir. SDÜ Bilim Tv de ODTÜ'de olduğu gibi kendi internet yapısını kullanarak görüntü akışı sağlamaktadır.

SDÜ Bilim Tv'de, ODTÜ webtv'ye göre daha gelişmiş ve geliştirilebilir yazılımlar kullanıldığı görülmüştür. Server yazılımı olarak Adobe Flash Media Server ve encoder olarak da Flash Media Live Encoder kullanmaktadırlar.

ODTÜ ile aynı şekilde Cisco TelePresence C40 konferans ve uzaktan eğitim için kullanılmaktadır. Kampüs içinden canlı yayında belirli merkezler üzerine SDI kablo ile diğer kameralara bağlanıp canlı yayının gerçekleştirildiği tespit edilmiştir.

Bu incelemeler sonunda donanım gereksinimleri üzerinde çalışılmış, yapılan tespitlere göre Dumlupınar Üniversitesi webtv stüdyosunu oluşturma yoluna gidilmiştir. Kurulacak stüdyonun son versiyon teknoloji ve yazılımların kullanılabileceği bir yayın ortamı sağlaması hedeflenmişti .

Temin edilen donanım ve yazılımların kullanılabileceği bir stüdyo DPÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Mavi Salonunda yapılan değişim ve tadilatlarla yayın ortamına hazırlanmış, Dpütv olarak isimlendirilmiş, kurumsal kimlik görselleri ve ortam tasarımları yapılmıştır.

Stüdyoda canlı yayınlar yapılabildiği gibi, dışarıdan da canlı bağlantılarla yayın kalitesi artırılmaktadır. Ayrıca stüdyo dışında farklı mekânlardan canlı yayın bağlantılarının gerçekleştirilebildiği, hareketli kameraların kullanıldığı, kaliteli ses düzeni olan bir yayın ortamı sağlanmıştır.

Böylece Dumlupınar Üniversitesi halen internet yayıncılığı yapan diğer üniversite stüdyolarına göre daha yenilikçi ve çok amaçlı donanım ve yazılımları kullanan bir stüdyoya sahip olmuştur.

Görsel 1: Webtv(Dpü Tv) İçin tasarlanan logo örneği ve konum görseli

Televizyon kanallarının izlenebilirliği, donanım kalitesi ya da yayın yaptığı mecra ile bir tüketim mantığı güttüğünden izleyici pasif konumda kalmaktadır.

Gelişen teknoloji ve uygulamalar, tüketen bir toplum yerine internet ortamını herkesin üretim yapabileceği bir mecra haline getirmiştir.

Herhangi bir yerde kaydedilen bir görüntü internet uygulamaları aracılığı ile birçok insana ulaştırılmaktadır. İzleyicinin beğendiği bir görüntü, çekim sırasındaki donanıma bakılmaksızın sadece içeriği ile insanların beğenisi ya da dikkatini çekebilmektedir. Bu içeriklere kullanıcılar internet üzerinden birçok araç ile ulaşabilmektedir.

DPÜTV Stüdyosu da akademik bilgi, sosyal ve kültürel etkinliklerin görüntülerini canlı olarak böyle bir mantık üzerinden yayınlaya-

cak bir kuruluş olması amacıyla projelendirilmiştir.

Dpütv Yayınlarında Program Çeşitliliği ve İzlenme Sayıları

Dpütv Dumlupınar Üniversitesi birimlerinin ve mensuplarının yaptığı akademik ve kültürel etkinlikleri hem canlı hem de arşivleyerek izleyicilerin ulaşımına sunabilmektedir.

Yayınlar genellikle YouTube üzerinden izlenmektedir. YouTube'un bir hizmeti olarak Dpütv yayınlarının izlenme süreleri ile izleyici sayıları Tablo 1 ve 2'de verilmiştir. Tablolar yayınlanan etkinlik program çeşitliliği hakkında da bilgi vermektedir.

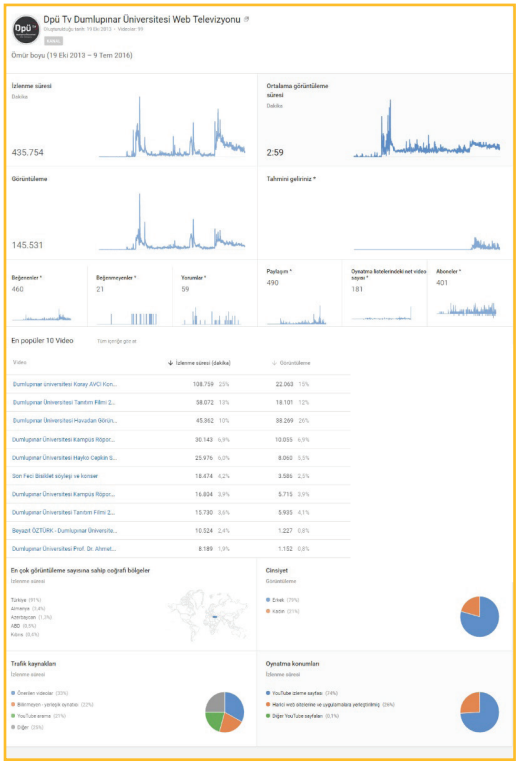
Tablolar incelendiğinde üniversitede yapılan her tür etkinliğin video kayıtları tutulmuş ve canlı yayınlarının gerçekleştirilmiş olduğu ortaya çıkmaktadır.

Bu etkinlikler; kampüs içi öğrenci ropörtajları, yöneticiler ve öğretim üyeleriyle söyleşiler, çalıştay görüntüleri, seminerler, konferanslar, yarışmalar, konserler, çeşitli gösteriler, üniversitenin tanıtım videoları gibi çeşitlilikler göstermektedir.

Bu arada Dpütv'nin tamamen öğrencilerin gönüllülük esasına göre çalışarak bu yayınları gerçekleştiriyor olduğunu da belirtmek gerek. İlk yayınını 19 ekim 2013 tarihinde gerçekleştiren Dpütv profesyonel çalıştırıcıları olan bir kurum halinde değildir.

Donanım yönünden çok mükemmel olmasına karşılık, personel istihdamında kadro sıkıntıları yaşanmaktadır. Durum böyle olunca yayın çeşitliliği ve sayısında daha yüksek rakamlara ulaşılmamasının geçici bir sorun olduğu gözden ırak tutulmamalıdır.

Dpütv'nin izlenme yaptığı yayınların izlenme oranları Tablo 1'de verilmiştir.



Tablo 1. Dpütv yayınlarının izlenme süreleri (Kaynak:youtube.com).

Tablo 1'deki verilere bakıldığında en popüler 9 videonun incelendiği anlaşılır. Yayınların izlenmesinde bir süreklilik olduğu görülmektedir. YouTube'un değerlendirme kriterlerine göre 19 Ekim 2013 ile 9 Temmuz 2016 arasındaki bu 9 videonun;

a) İzlenme Süresi 435.754 dakika ve ortalama görüntüleme süresi 2.59 dakikadır.

b) Görüntüleme sayısı 145.531 kişidir.

c) Beğenenler 460 kişi ve beğenmeyenler 21 kişidir.

d) Yorum yapanlar 59 kişi ve paylaşanlar 490 kişidir.

Bu sayılar oynatma listelerindeki 181 video

ve 401 abonenin olduğu bir ortamda gerçekleşmiştir. Videoların izlenmek üzere tercih edildiği ve izlendiği anlaşılmaktadır.

Tablo 1. Ayrıca popüler 10 videonun ayrı ayrı izlenme sürelerini de kayıt altına almıştır. Buna göre seçili videolardan en çok izlenen;

1- Koray Avcı konseri 108.759 dakika % 25 ve 22.063 görüntüleme ile %15'lik bir oran yakalamıştır.

2- Dumlupınar Üniversitesi Tanıtım Filmi 58.072 dakika ile %13 ve 18.101 görüntüleme ile %12'lik bir oran yakalamıştır.

3- Dumlupınar Üniversitesi havadan görüntü 45.362 dakika % 10 ve 38.269 görüntüleme ile % 26'lık bir orandadır.

4- Dumlupınar Üniversitesi kampüs röportajları 30.143 dakika % 2.9 ve 10.055 görüntüleme ile % 2.9'luk bir orandadır.

5- Dumlupınar Üniversitesi Hayko Cepkin söyleşisi 25.976 dakika % 6.0 ve 8.060 görüntüleme ile % 5.5'lik bir orandadır.

6- Son feci bisiklet söyleşi ve Konser 18.474 dakika % 4.2 ve 3.586 görüntüleme ile 2.5'lik bir orandadır.

7- Dumlupınar Üniversitesi kampüs röportajları 16.804 dakika % 3.9 ve 5.715 görüntüleme ile % 3.9'luk bir orandadır.

8- Dumlupınar Üniversitesi tanıtım filmi 2 15.730 dakika % 3.6 ve 5.935 görüntüleme ile % 4.1İlik bir oran yakalamıştır.

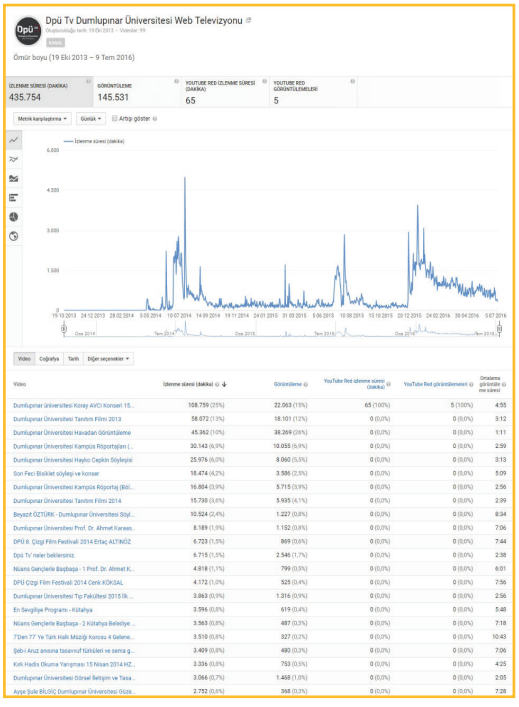
9- Beyazıt Öztürk Dumlupınar Üniversitesin söyleşi 10.524 dakika % 2.4 ve 1.227 görüntüleme ile %0.8'lik bir oran yakalamıştır.

Yayınlar izlendikleri coğrafyalar bakımından da değerlendirilmiştir. Buna göre Türkiye'de % 91, Almanya'da % 3.4, Azerbaycan'da % 1.3, Amerika Birleşik Devletleri'nde % 0.5, Kıbrıs'ta % 0.4 oranında izleyici kitlesinin yer aldığı görülmektedir. İzleyici kitlesi cinsiyet olarak ele alındığında % 79 oranında erkek ve % 29 oranında bayan izleyiciye sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Yine Tablo 1'den anlaşıldığına göre izlenme trafiği süreleri olarak "önerilen videolar" % 33, "bilinmeyen yerleşik oynatıcı" % 22, "YouTube arama" % 21 ve "diğer" % 25 oranlarıyla yer almıştır. Oynatma konumları ise YouTube % 74, harici web sitelerine ve uygulamalara yerleştirilmiş % 26, digger YouTube sayfaları % 0.1 oranındadır.

Tablo 1'in değerlendirme sonucuna göre, dpütv'nin bir yayın mecrası konumunu kazandığını göstermektedir.

Tablo 2. DPÜTV yayınlarının izlenme oranları.



Tablo 2. Dpütv yayınlarının izlenme sayıları (Kaynak:youtube.com).

Tablo 2. İncelendiğinde bütün yayınların izlenme sayıları verildiği ve buna göre bir sıralama yapıldığı anlaşılmaktadır.

Buna göre, yayınların toplam izlenme süreleri 435.754 dakika, toplam görüntüleme sayısı 145.531, YouTube Red izlenme süresi 65 dakika ve YouTube Red görüntüleme sayısı 5 olarak yer almaktadır. Fakat bu tablonun en dikkat çekici yanı izlenme sürelerinin belli tarihlerde daha uzun olmasıdır. Mesela 10.07.2014 tarihi ile 14.09.2014 tarihi, 5.06.2015 ile 15.10.2015 tarihleri arası ve 20.12.2015 ile 5.07.2016 tarihleri arasında izlenme grafiği yükselmiş durumdadır. Yakın tarihlere doğru bir artış göstermesi de anlamlı durmaktadır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Eğitim ortamları bilginin üretildiği ve kullanıldığı en önemli mekanların başında gelmektedir. İnsanlar arasında iletişimi sağlayan radio ve televizyon yayınları, bilgi teknolojilerinin gelişmesi ile ortaya çıkan yeni iletişim kanallarının gölgesinde kalmış, radyo frekansları ile iletilen içerikler internet üzerinden taşınmaya başlanmıştır.

İnsanlar arasındaki iletişim ve bilgi paylaşımı radyo ve televizyonun yanında internet olarak yön değiştirmiştir. Eğitim ortamlarında üretilen bilginin geniş halk kitlelerine ulaşmasını sağlayacak ekonomik ve kullanışlı yayın mecraları oluşturmada internet yeni bir iletişim kanalı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Hedef kitleye ulaşmada hızlılık ve ekonomiklik özellikleri, yeni iletişim kanallarını tercih edilir konuma getirmiştir.

Üstelik iletilen bilginin tekrar tekrar ele alınmasına olanak vermesi, akılda kalıcılığı destekleyici güncel teknolojiler (3G, Adsl, Vdsl, Metro, Ghdsl, Satellite) göz önüne alındığında WEB tabanlı akademik program yapımının ve yayınlanmasının ne kadar gerekli olduğu Dumlupınar Üniversitesinde kurulu bulunan ve web üzerinden yayın yapan DPÜTV'nin yayınlarının incelenmesi ile anlaşılmıştır. Bu kuruluş yayınlarının izlenirliğini gösteren sayısal değerler, alandaki yayın mecrası gerekliliğine işaret etmektedir.

DPÜTV'nin yayınlarının izlenme oranlarının incelenmesinden ortaya çıkan sonuçlar bunun anlamlı bir kanıtını oluşturmaktadır. Yayınlanan videolar yayına sokulmuş bulunan çok sayıdaki diğer videolar arasından seçilerek izlenmiştir. Yayınların yurt dışında çeşitli ülkelerde de izlendiği verilerine de ulaşılmıştır.

Dumlupınar Üniversitesi'nde WEB tabanlı akademik program yapımının ve yayınlanmasının sağlanması ile ulusal anlamda bilim, kültür ve sanata, yerel anlamda ise üniversite öğrencileri ile Kütahya halkına, Türkiye'ye ve Dünya'ya açılarak uzaktan eğitimin gerçekleştirilebilmesine de imkân verilmiştir, denilebilir. Çünkü DPÜTV sayesinde internet bağlantısı olan her yerden yayınlara ulaşılabilmektedir.

Çalışma sırasında internetin bilginin geniş kitlelere ulaştırılmasını kolaylaştırmış olmakla birlikte, yüklenmiş bilgilerin video ve ses yayınlarının kişiye özel fakat daha çok kullanıcıya hitap edilebilmesini de sağladığı, fakat bu yayınların ulaştırılmasının televizyon yayıncılığına göre daha düşük maliyet gerektirdiği anlaşılmıştır.

Dpütv'nin kısa zamanda gönüllülük esasıyla çalışan üniversite öğrencilerinin özverili gayretleriyle bu başarılı sonuçlara ulaşması, krumsal yapının işlerliğini ve gerekliliğine de bir işarettir.

Dpütv yayınlarının daha çok çeşitlenmesi ve nitelik kazanması için mekan ve donanım olarak var olan yeterliliğine profesyonel kurum çalışanlarının dahil edilmesi bir zorunluluk olarak gözükmektedir.

Kaynakça

Haris, A. (2005). Enabling IPTV. What carries Need to Know to Succeed. White Paper, IDC. (http://www.emc.com/collateral/analyst-reports/idc-iptv-whitepaper-jun-9-05.pdf) (Erişim Tarihi: 07.07.2016)

Kara, F. (2015). "Web Tabanlı Televizyon Kurulumu-DPÜTV Örneği", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya

http://www.ismailunlu.com/degisen-yayin-mecralari-ve-web-tv-haberciligi/ (Erişim Tarihi: 29.06.2016).

http://www.youtube.com (Erişim Tarihi: 09.07.2016)

Özet

Bilimsel, Sosyal ve Kültürel Etkinliklerin Yayınlanmasında Web Tabanlı Mecra Oluşturmak

Öğrt. Elm. Fatih Kara*, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Yrd. Doç. Dr. Mahmut Ayhan**, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Bu çalışmada; İnternet ve bilgi teknolojilerinin, hızla büyüyen ve gelişen özellikleriyle pek çok alanı ciddi anlamda etkileyen bir hizmet aracı haline gelmesi ve özellikle eğitim, ticaret, sosyal hayat, iletişim gibi alanlarda kendisini çok daha fazla hissettirmesi göz önüne alınarak, bilginin toplumların geleceğini şekillendirmesinde, onları yönlendiren ve refah düzeyini belirleyen bir etmen olacağı düşüncesiyle yayın mecralarına duyulan ihtiyaçların karşılanması sorunu ele alınmıştır.

Böylece; bilimsel, sosyal ve kültürel-sanatsal düzeydeki her türlü akademik etkinliklerin bilgi ve internet teknolojilerinin kullanılarak kayıt altına alınması, gelecek kuşaklara aktarılması ve eğitim ortamında yaygın iletişim alanı oluşturularak paylaşımın kitleselleştirilmesinin sağlanması için mecraların öneminin ortaya cıkarılması amaçlanmıştır. Bu amaçla web ortamında yayın yapan DPÜTV'nin yayınları analiz edilmiştir.

Bilginin üretildiği ve kullanıldığı en önemli unsurların başında eğitim ortamı gelmektedir. Radyo ve televizyon yıllardır insanlar arasındaki iletişimin en yaygın ve etkili olduğu yayın araçları olmasına ragmen, insanların bu alışkanlıkları değişiklik gösterip gün içinde sürekli kullandığımız bilgisayara taşınmıştır. Bu nedenle radyo frekansları ile iletilen içerikler internet üzerinden taşınmaya başlanmış, insanlar arasındaki iletişim ve bilgi paylaşımı radyo ve televizyonun yanında internet olarak yön değiştirmiştir. Yönelinilen bu yeni ortamın daha etkili kullanımı için bir yayın mecrası olarak değerlendirilebileceği ve donanımlarının gerekliliği ortaya çıkmıştır. Hedef kitleye ulaşmada hızlı olması, akılda kalıcılığı sağlaması, ekonomik ve bilginin tekrar edilebilmesine olanak vermesi yanında çağın getirdiği güncel teknolojiler de (3G, Adsl, Vdsl, Metro, Ghdsl, Satellite) göz önüne alındığında WEB tabanlı akademik program yapımının ve yayınlanmasının ne kadar gerekli olduğu Dumlupınar Üniversitesinde kurulu bulunan ve web üzerinden yayın yapan DPÜTV'nin yayınlarının incelenmesi ile anlaşılmıştır.

Bu kuruluş yayınlarının izlenirliliğini gösteren sayısal değerler, alandaki yayın mecrası gerekliliğini açıkça işaret etmektedir.DPÜTV'nin yayınlarının izlenme oranlarının incelenmesinden ortaya çıkan sonuçlar bunun anlamlı bir kanıtını oluşturmaktadır. Dumlupınar Üniversitesi'nde WEB tabanlı akademik program yapımının ve yayınlanmasının sağlanması ile ulusal anlamda bilim, kültür ve sanata, yerel anlamda ise üniversite öğrencileri ile Kütahya halkına, Türkiye'ye ve Dünya'ya açılarak uzaktan eğitimin gerçekleştirilebilmesine de imkân verilmiştir, denilebilir.

Çünkü bu DPÜTV sayesinde internet bağlantısı olan her yerden yayınlara ulaşılabilmektedir Çalışma sırasında internetin bilginin geniş kitlelere ulaştırılmasını kolaylaştırmış olmakla birlikte, yüklenmiş bilgilerin video ve ses yayınlarının kişiye özel fakat daha çok kullanıcıya hitap edilebilmesini de sağladığı, fakat bu yayınların ulaştırılmasının televizyon yayıncılığına gore daha düşük maliyet gerektirdiği anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: DPÜTV, Web Tabanlı TV, Eğitim,

Abstract

In this study; Internet and information technologies, rapidly growing and becoming a utility affecting significa tly in many areas of the developing properties, and especially

in education, commerce, social life, in areas such as communication, considering himself more feel to be in shaping the future of the information society, to direct them and to meet the need for broadcast media with the idea to be a factor determining the welfare issues were discussed.

Thus; scientific, social and cultural-information of all kinds of academic activities in the artistic level and be recorded using Internet technologies aimed will be transferred to generation and creation of a common communication in the educational environment sharing of discovering the importance of the media in order to ensure kitleselleştiril. For this purpose, the web site has been analyzed publication dpütv'n broadcasting.

Be quick in reaching the target audience, to ensure sustainability in mind, economic and current technologies also brought the era besides making it possible to repeat the information (3G, ADSL, VDSL, Metro Ghdsl, Satellite) Given web-based academic program production and publication of how much is needed Based in Dumlupınar University's publications and broadcast via web dpütv'n is understood to be examined. izlenirlilig numerical value indicating the publication of these organizations indicate clearly the requirements in the area of broadcast media.

The result of the examination of the publication's audience share dpütv'n constitute a significa t proof of this. Dumlupınar University Web-based academic programs making and to ensure the publication of national significance in science, culture and art, while the local meaning college students with Kütahya people, opening to Turkey and the world are given the opportunity also to be carried out in distance education, it can be said.

Because thanks to this DPÜTV can be accessed from anywhere with an internet connection to broadcast. While it has become easier to reach a wide audience›s knowledge of the Internet during working together, loaded information from video and audio broadcast of personalized, but it also enables the appeal to more users, but to reach the television broadcasting of these publications according revealed that requires lower costs.

Keywords: DPUTV, Web- Based TV, Education.

11. BÖLÜM

Doç. Fuat AKDENİZLİ
Öğr. Gör. Gökhan AYDIN

ANİMASYONUN ÇEŞİTLİ ALANLARDA KULLANIMI, ÖRNEK BİR ALAN OLARAK MEDİKAL ANİMASYON

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Animasyon terimi, birden fazla anlama sahiptir. Günlük kullanımda, hareket yanılsaması verecek şekilde ardarda konulmuş çizim ya da imgeleri ifade eden bir tekniğe/malzemeye referans verir. Bununla birlikte animate latince kökeni, bir şeye yaşam verme ya da yaşamla dolu olma durumu gibi nefes üflemek/can vermek anlamında da kullanılmaktadır (Chow, 2013).

Görsel imgelerin art arda gösterilerek hareket ediyormuş izlenimi vermesi ile ortaya çıkan hareketli grafikle (motion graphics) ve animasyonlar ilk ortaya çıktıklarından bugüne kadar pek çok farklı amaç için kullanılagelmişlerdir. Eğlendirme işlevlerinin yanı sıra eğitim, bilgilendirme, pazarlama ve hatta kişisel ifade biçimi olarak sanat alanında bile kullanıldıkları olmuştur.

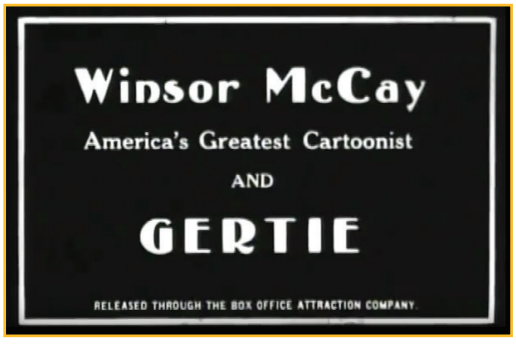
80'li yıllarla birlikte bilgisayar grafiklerinin gelişimi, animasyonun kullanım alanlarını daha da genişletmiştir. Bilgisayar grafiklerinin tarihini anlatmak, sinema, televizyon ya da animasyon tarihinde görüldüğü gibi kronoloji oluşturacak olaylar ya da Walt Disney gibi yıldız isimler belirlemek olanaklı olmadığı için farklı coğrafyalara ve on yıllara dağılmış yavaş bir gelişimi olan bu alanda kolay olmamaktadır.

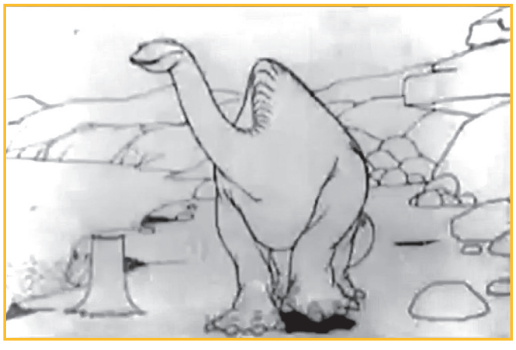
Animasyon üretiminde artık vazgeçilmez hale gelen bilgisayar grafiklerinin kullanım alanları şu başlıklar altında toparlanabilir: 1. Akademik çalışmalar 2. Endüstri ve savunma araştırmaları 3. Film endüstrisi 4. Bilgisayar oyunları 5. Yenilikçi – Deneysel film çalışmaları 6. Kurumsal araştırmalar ve 7. Ticari animasyonlar (Sito, 2013).

Animasyonun sanat ya da eğlendirme amacı gütmeyen diğer alanlardaki kullanımı, grafik tasarımda bir iletişim aracı olarak kullanılan illüstrasyon (resimleme) ile büyük benzerlikler göstermektedir. Işık ve parlama anlamındaki "lıcere" kökünden gelen ve anlaşılır hale getirmek anlamına gelen latince "lustrare" kelimesinden türeyen illüstrasyon, metnin yetersiz kaldığı yerlerde konu açıklayıcı resim olarak devreye girer ve fotoğraftan farklı olarak gerçekliği ya da metne göre kurguyu daha özgürce ve görece daha ucuz şekilde hazırlama olanağı verir (Dağ, 2015).

Kadırgalarla yapılan tarihi bir deniz savaşı, prehistorik ilkel insanın avlanma anı ya da kanatlı bir dinozorun neye benzediğinin fotoğraf ile anlatmak olası olamayacağı için illüstrasyon kullanımı daha faydalı ve pratik sonuçlar verecektir.

Bu açıdan bakıldığında yapılan ilk anahtar kare/key frame animasyon filminin de 1914 tarihli "Gertie The Dinosour" olması, eğlendirici olmasının yanı sıra bu sıra dışı canlıyı hareket halinde göstermek istemesiyle şaşırtıcı değildir.





Resim 1, Resim 2. Gertie The Dinosour, 1914

Karmaşık konulara hareketli çözümler getirebilmesi ile animasyonun eğitim alanında kullanılması da aşağıda anlatılacağı üzere çok geçmeden örneklerini vermeye başlamıştır.

Yöntem

Bu çalışmada literatür taramasının yanısıra Op. Dr. Yakup AVŞAR'ın "Avşar Tekniği" olarak da bilinen Distorted Nasal Rhinoplasty ameliyatı hakkında hastalarını bilgilendirmek için yapılmış olan animasyonun aşamaları ve teknik detayları gösterilerek animasyonun tıp alanına katkısı bir anket çalışması ile değerlendirilmiştir.

Animasyonun Eğitim Alanında Kullanımı

Gerek Batıda gerekse Doğuda farklı tekniklerle de olsa konuları daha iyi anlatabilmek amacıyla ders kitaplarında illüstrasyon ve diyagram zaten uzun süredir kullanılmaktadır. Özellikle mühendislik ve tıp alanında görselleri ile öne çıkan çok önemli örnekler bulunmaktadır. Henüz tıbbi görüntüleme cihazlarının icat edilmediği bir dönemde Leonardo da Vinci, 3 boyutlu düşünebilme yeteneği sayesinde çağının çok ilerisinde sonuçlar almıştır. "Çizimlerinden biritomografini t emelini gösterir: kol ya da bacak gibi yapıların uzamsal aralıklarla kesilerek, bileşenler arasındaki ilişkinin zihinde 3 boyutlu olarak canlandırılması. Bu prensip, günümüzdeki modern kranial görüntüleme araçlarından çoğunun temelini oluşturur; örneğin, ilk bilgisayarlı aksiyal tomografi, yani "CAT"taraması" (Andreasen, 2013).

Batıda XII. yüzyılda hekim Dioskorides'in hayvan ve bitki çizimleri içeren el yazması, yine Leonardo Da Vinci'nin mühendislik çizimlerini içeren defterleri, Doğu'da El Cezeri'nin XIII. yüzyıldan kalma ve halen Topkapı Saray Müzesi'nde bulunan 50 adet aletin mühendislik detaylarını içeren "Kitab Fi Mafi et El-Hiyel El-Hendesiya - Otomata" adlı el yazması kitabı ya da İbni Sina'nın tıp çizimleri ilk akla gelebilecek örnekler arasındadır (Ödekan, 1995).

Animasyonun bir konuyu hareket hissi vererek açıklayabileceğinin farkedilmesi eğitim alanında hemen karşılığını bulmuştur. Tarihsel sürece bakıldığında animasyonun eğitim amacıyla kullanıldığı ilk bilim alanlarının mühendislik ve tıp olması rastlantı değildir. Her iki alanda da öğrencilerin makinenin işleyişini ya da kanın dolaşımını daha iyi anlayabilmeleri için hareketli imgelere ihtiyacı vardır.

"Çizgi filmin eğitim alanında kullanılması v e başarılı sonuçlar alınması, onun yapısında varolan görsel düzenlemeler ile hareket ilişkisinden kaynaklanır. Görsel-işitsel bir yapıya sahip olan çizgi film, karmaşıklığı açıklığa kavuşturabilir, görünmez olanı görselleştirebilir ve gerçek hayatta mümkün olmayan olayları başarıyla gerçekleştirebilir" (Esen, 2013).

Bilimsel ve teknik bilgi vermek amacıyla diagramların kullanımı, basılı ilk kitaplardan bu yana kullanılagelen bir teknik olsa da animasyonun bu amaçla kullanımı yenidir ve ilk bulgular basılı diagramlara göre animasyonların daha iyi sonuçlar vermediği yönünde olmuştur. Bu bulgulara ilk itiraz, yapılan bu ilk animasyonların teknik yetersizlikleri yüzünden bu sonuçların çıktığı yönündedir. Diyagram ve illüstrasyon kullanımının hem bir geleneği hem de ustaları olmasına rağmen animasyon gerek teknik gerekse uygulandığı alan olarak sözkonusu dönemde hala inovasyon ve emekleme aşamasındadır. Dolayısıyla bu başarısızlığı farklı öğrenme biçimlerinin farklı bireylerde yetenek ve bilgiye göre değişiklik gösteren farklı sonuçları olabileceği göz önünde bulundurularak değerlendirmek gerekmektedir (Hegarty ve Kriz, 2008).

Mekanik parçaların hareketi üzerinden bir örnekle konuya açıklık getirilebilir. Verilen bilgi miktarı ya da türüne göre çeşitlilik göstermekle birlikte diyagram, animasyon ya da

metin gibi sunum biçimleri bize bir makinenin dışsal/external dünyada varolduğu halinin bir sunumunu verir. Makinelerin herbir parçasının birbirine göre konumu ve dizilimi bir diyagram aracılığı ile açıklanabilir. Burada daha kritik olan bir nokta varsa o da makinenin hareket halindeyken hangi parçasının hangi parçayı nasıl etkilediğidir ki buna makinenin davranışı denilmektedir. Bütün bu hareketleri anlamak bizi sonuçta makinenin işlevinin ne olduğunu anlamaya götürecektir. (Hegarty ve Kriz, 2008) İki boyutlu diyagramlar makine davranışını gösteremediği gibi parçaları gösteren bir kılavuzdan öteye geçememektedir.

"Bir makinenin, diyagramı ile animatik diyagramını karşılaştıralım. Makinenin diyagramı, makinenin kendisi ile ne kadar izomorfik eş biçimli hazırlanmış olursa olsun animatik diyagramın yapabildiği gibi hareketi yansıtamayacaktır. Güç, gözle görülür bir şey olmadığı için, ne diyagram ne de animatik diyagram tam bir gerçeklik sunamayacaktır fakat her iki teknik de sözel açıklama ile beraber kullanıldıklarında bir kelimenin bir anlamı ifade etmesi gibi soyut şeyleri anlaşılır hale getireceklerdir. Güç gibi gözle görülemeyen şeyleri diyagramlarda oklar ile ifade etmek olası olsa da animatik diyagramlar daha dinamik ve sinematik bir modelle anlaşılmaya yardımcı olacaklardır.

Animatik diyagramların anlamada zaman zaman yetersiz kaldığı yolundaki bulgularla ilgili olarak yazarlar, bu diyagramları kullananların donanım ve yeteneklerinin de öğrenme süre-cinde etkili olduğunu belirtmişlerdir (Hegarty ve Kriz, 2008)".

Animasyonun Tıp Alanında Kullanımı

Animasyonun, bir başka bilim dalı olan tıp ve tıp eğitimi alanında kullanımı farklı mecralarda karşımıza çıkmaktadır. Çeşitli ülkelerin Sağlık Bakanlıklarınca ya da ulusal televizyon kanallarınca yaptırılan kamu spotları ve özel amaçlı animasyon projeleri toplumsal yaşamda sonuçları olumlu olan karşılıklar bulmaktadır. Bu tür televizyon programlarından en iyi bilinenlerinden biri, animasyonun eğitim ve sağlık gibi alanlarda kullanımına bir örnek olan 1960'lı yıllarda İngiltere'de BBC için hazırlanan "Vision On" serisidir. Prodüktörlüğü Patrick Dowling tarafından yapılan, özellikle duyma engelli çocuklar için hazırlanmış "Vision On" serisi, sadece duyma engelliler için değil herkes için entelektüel ve şaşırtıcı biçimlerde görsel bilgiyi sunan, teknik olarak yenilikçi, cesur ve yaratıcı bir program olarak kabul edilir (Lord ve Sibley, 1998). Bu program, baştan sona bir animasyon çalışması olmayıp içerisinde oyuncuların da yer aldığı zaman zaman stop-motion animasyon tekniğinin de kullanıldığı bir programdır.

Resim 3. Vision On, 1964 – 1976 yılları arasında yayında kalmıştır.

Animasyonun kullanıldığı bir diğer tıp alanı adli tıptır. Olay ya da kaza analizlerinde yüksek çözünürlüklü yüzey tarama, Radyolojik MSCI (Çoklu Slice Bilgisayarlı Görüntüleme), MRI (Magnetic Resonance Imaging) ve gerçek veri tabanlı animasyon, olayın oluşma şeklinin daha iyi anlaşılması, yaralanma varsa tedavi yöntemlerinin belirlenmesi, ölümlü olaylarda otopsi raporunun doğru hazırlanması aşamasında teknik destek sunmaktadır (Buck vd., 2006).

Resim 4, Resim 5, Resim 6. Animasyon ile kaza anı canlandırması

Motorlu taşıtlar ve yaya veya bisikletçi arasındaki çarpışma durumlarında trafik kazası olaylarının yeniden canlandırılması, yaralanma, yaralamaya sebep olan nesne ve kaza mekanizması için büyük önem taşımaktadır. Adli tıp alanında kullanılan yöntemleri örnek bir olay olarak bir bisiklet kazası üzerinden açıklamak gerekirse, yapılan ilk işlem 3 boyutlu yüzey sayısallaştırmasıdır.

Bu aşama oldukça güvenilir GOM TRITOP/ ATOS II system ile dış yaralanmaların yanı sıra yer, araç ve kaza sırasında ölen tarafından giyilen kıyafetler bile dahil olmak üzere vücut yüzeyinin ve kazaya karışan her nesnenin 3 boyutlu görüntüsünü oluşturulmasıdır.

İkinci aşama olan radyolojik görüntüleme aşamasında kazada yaralanan veya hayatını kaybeden kişinin iç morfolojisi ve travma belgeleri için MSCT ve MRI görüntüleri oluşturulur. Belirli bazı programlar kullanılarak radyoloji imajları olayın oluşumunu açıklayabilecek şekilde doku ve deri eklemesi gibi ilavelerle 3 boyutlu hale getirilir. Üç boyutlu kaza canlandırma aşamasında, araç ve kurbanların true-color 3D modellerine dayanarak bire-bir ölçekte yaralanma ve araç hasarları karşılaştırılıp darbe yapılandırması doğru bir şekilde oluşturulmaya çalışılır. Bu teknikte yola düşme nedeniyle oluşan ikincil/dış yaralanmalar ile darbe yaralanmaları birbirinden ayrılabilmek mümkündür. Klasik yöntemde, yaralanma ve hasar karşılaştırılması sadece 2 boyutlu fotoğrafla kullanılarak mümkün iken bilgisayar destekli karmaşık veri setleri olayların gidişatı konusunda ilgili bulguları doğru tespit etmekte yardımcı olabilmektedir (Buck vd., 2006).

Bu yeniden yapılandırma metodunun önemli br avantajı avukatlar, mahkemeler ve sağlık çalışanları için kanıtların ve/veya olayların sunulabilirliğini arttırmasıdır. Bu yöntemle işlenmiş bilgi, otopsi raporlarına göre daha grafik görsel ve 3 boyutluluğu ile 2 boyutlu fotoğraf ve planlara göre daha anlaşılması kolay ve açıktır (Buck vd., 2006).

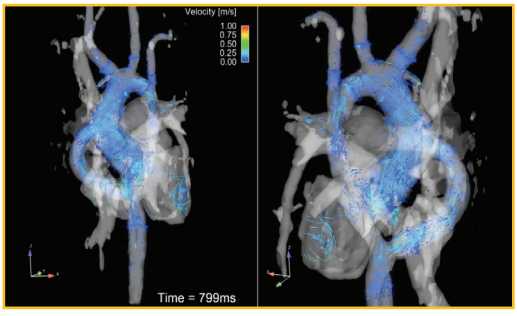
Uzun süredir tıp eğitiminin ve hatta tanı koyma tekniklerinin gelişmesinde animasyondan yararlanılmaktadır. Tıp teknolojileri arasında animasyonun kullanılışı bugün artık kanıksanmış olan pek çok görüntüleme cihazının ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Tıp alanındaki görselleştirme, doğal iskeletlerin ve modellerin kullanılmasından kesitleri fotoğraflanmış kadavra imgelerine ve animasyonlarda olduğu gibi sayısal ortama doğru ilerlemiştir.

Medikal klinik görselleştirme, basit 2 boyutlu radyografile den 3 boyutlu olanlara, ultrason, MRI (Manyetik Rezonans Görüntüleme) ve BT'ye (Bilgisayarlı Tomografi) doğru evrilmiştir. 3 boyutlu sunum, biraz geç de olsa gelişerek video formatına (Quicktime) aktarıldığında, özellikle eğitim alanında belli bazı objelerin çevresinde maus hareketleri ile dönebilme olanağı sunarak öğrencilere karmaşık konuları daha iyi anlayabilecekleri bir öğrenme

ortamı yaratmıştır (Silen vd., 2008). ABD'de 2002 yılında NYU (New York Üniversitesi) Tıp Fakültesi Cerrahi Departmanı'nı tarafından tıp öğrencileri ve uzmanları için görsel bir anatomi kütüphanesi oluşturulma çalışmalarına başlanmıştır. Autodesk Maya yazılımı ile üretilen ve Cloud server üzerinden herkesin erişimine açık halde bulunan çevirimiçi web tabanlı bu anatomi atlası iskelet sistemi, kas sistemi ve Biodigital Human seçeneği ile genliştirilerek geniş bir platforma dönüşmüştür.

Bu sistem ile öğrenci, isterse tek tek organlar üzerinde çalışabileceği gibi özel yazılım eklemeleri ile yapıların işleyişini de öğrenebilmektedir (Qalter vd. 2012). Sadece yurtdışında değil İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi Fizik Tedavi ve Rehabilitasyon Meslek Yüksekokulu bünyesinde Protez Ortez Bölümü içerisinde de Prof. Dr. Salih ANGIN yönetiminde 2007 yılından beri Greenbox teknolojisinin bir benzeri kullanılarak elde edilen görüntülerden oluşturulan datalarla hastaların denge problemleri araştırılmaktadır. Doç. Dr. Engin ŞİMŞEK'in verdiği bilgilere göre bir platform üzerinde yürüyen hastalara sanal gözlüklerle sallanan kayık gibi denge bozucu görüntüler gösterilerek yürüyüşleri kayıt altına alınmakta ve bu hareketler yürüyüş animasyonlarına dönüştürülerek tanı ve eğitim amacıyla kullanılmaktadır. Henüz başlangıç aşamalarında olan bu çalışmalar ileride animasyon sanatçıları ve hekimlerin işbirliği yapacakları çalışmalar için bir başlangıç olarak düşünülebilir.

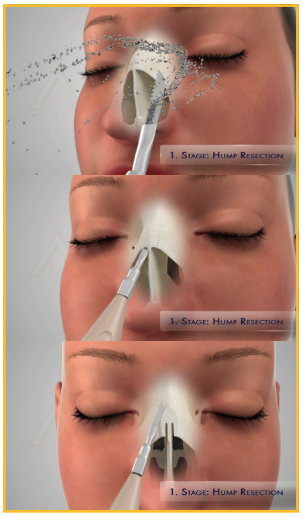


Resim 7. 4 Boyutlu MRI ile çekilmiş 3 Boyutlu kan akışını gösteren kalp görüntüsü

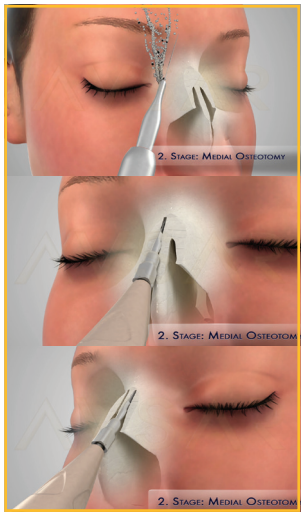
Distorted Nasal Rhinoplasty Ameliyatı Animasyon Çalışması

Günümüzde animasyonun tıp alanında kullanımı sadece doktorlar ve tıp öğrencileriyle sınırlı değildir. Hastalar da geçirecekleri operasyonlar hakkında animasyon yardımı ile bilgilendirilebilmektedirler. Gerek yurtdışında gerekse Türkiye'de kullanılmakta olan bu bilgilendirme yöntemi ile ilgili olarak Op. Dr. Yakup AVŞAR'ın "Avşar Tekniği" olarak da bilinen Distorted Nasal Rhinoplasty ameliyatı hakkında hastalarını bilgilendirmek için yapılmış olan animasyonun aşamaları ve teknik detayları aşağıda gösterilmiştir.

Bu çalışmada anatomi referansları baz alınarak kafatası ve burun çevresi üç boyutlu olarak modellenmeye başlanmıştır. Modelleme sonrası edinilen endoskopi görüntüleri ve Dr. Yakup AVŞAR'ın yönlendirmesiyle animasyon aşamaları oluşturulmaya başlanmıştır. Birinci bölümde burun duvarının üst kısımdaki fazlalığı kesim yapılması için kullanılacak bıçak tasarımlarının modellenmesi ve çalışma şeması incelenmiştir.

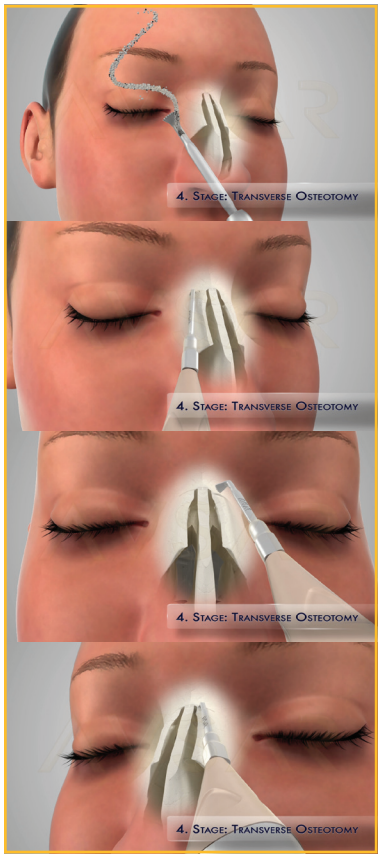


Resim 8, Resim 9, Resim 10. Burun ameliyatının ilk aşaması olan Hump Resection'da burun üzerinde ki kemiğin dilimler halinde kesilmesi



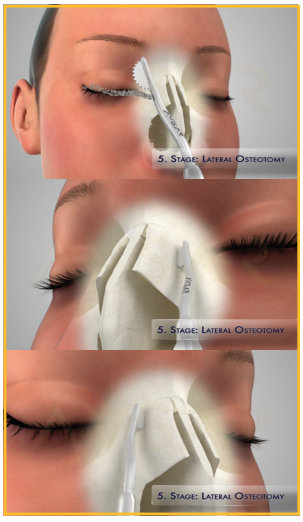
Resim 11, Resim 12, Resim 13. Burun ameliyatının ikinci aşaması olan Medial Osteotomy'de kesilen kemiklerin sağ ve sol boşluğun açılması

Resim 14, Resim 15, Resim 15. Burun ameliyatının üçüncü aşaması olan Dorsal Rasping'de kesilmiş olan kemiklerin köşelerinin törpülenmesi ve Medial Osteotomy'de kesilen kemiklerin sol boşluğun açılması



Resim 17, Resim 18, Resim 19, Resim 20. Burun ameliyatının dördüncü aşaması olan Transverse Osteotomy'de üst kısımda kapalı kanallar açılması

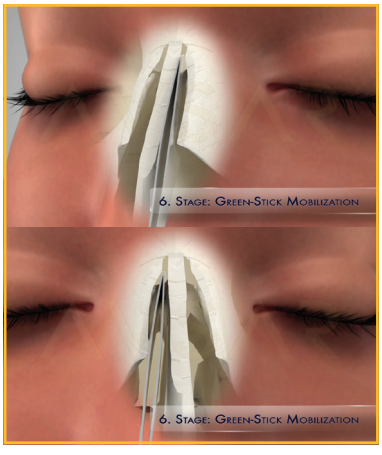
Animasyon yapım esnasında mıodellenen cihazın, operasyonda kullanılan cihazın hareketlerine yakın hareket etmesine dikkat edilmiştir. Beyin cerrahisinde kullanılan micromotor cihazı, burun kemiğinde çalışmak üzere değiştirildiği için, kesim yaparken kemiklerin rahat kesilebilmesi amacıyla sıvı çıkışı sağlanması gerekmektedir. Bu sıvı animasyonunu devamlı gösterilmesinin görselleştirmeyi etkilemesinden endişe edildiği için sadece girişte göstermek uygun görülmüştür. Sıvı animasyonu ayrı bir program kullanmak yerine (standalone) kullanılan program içerisinde "ParticleFlow" parçaçık sistemi ile yapılmıştır.

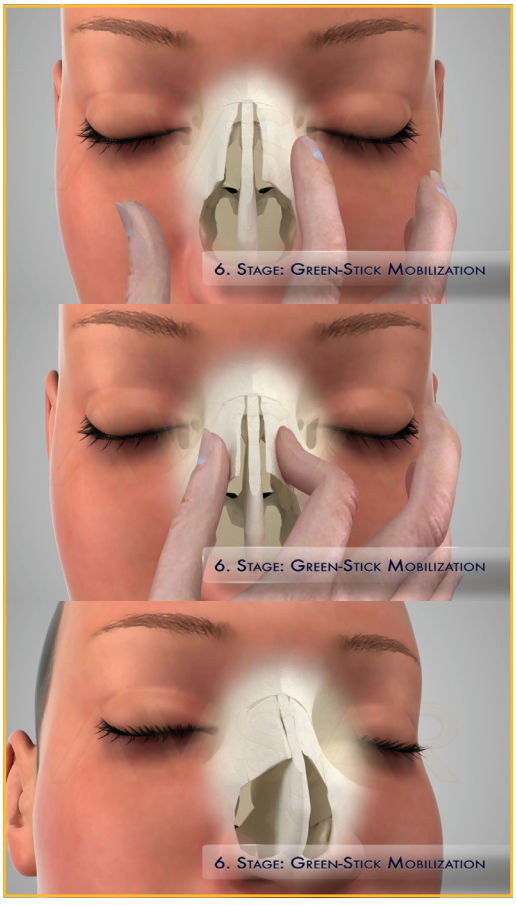


Resim 21, Resim 22, Resim 23. Burun ameliyatının beşinci aşaması olan Lateral Osteotomy'de sağ ve sol yan kısıma kapalı kanal açılması

Modellenen bıçakların kemikleri kesmesi Pro-Boolean tekniği ile oluşturulmuştur. Aynı kamera ayarları ve animasyonu ile kemik üzerinde bulunan modeli ayrıca render edilmiş, Post-Prodüksiyon yapılarak kemik render'larının üzerine yerleştirilmiştir.

Bıçak animasyonları modelin üzerinde gözükmesi için Kemik render'ları ile beraber "Render Elements" kullanılarak ObjectID ve Zdepth elementlerinden faydalanılmıştır.





Resim 24, Resim 25, Resim 26, Resim 27, Resim 28. Burun ameliyatının altıncı aşaması olan Green-Stick Mobilizitaion'da penset yardımıyla sağ ve sol yan duvarı esnetme; parmaklar yardımıyla duvarları orta duvara yaklaştırma ve sonuç

Bulgular

Bu operasyon öncesi, hastaların animasyon yolu ile bilgi sahibi olmalarının faydaları ve etkileri üzerine 10 hasta ile bir anket çalışması yapılmıştır. Sözkonusu hastalar, Dr. Yakup AVŞAR'ın kendi hastalarıdır.

Anket çalışması 2016 Haziran ayı içerisinde muayenehaneye gelen hastalar ile gerçekleştirilmiştir. Hastalara ilk 3 soruda yaşları, cinsiyetleri ve meslekleri sorulmuştur. Katılımcıların profili aşağıdaki gibidir

30 yaşında, Kadın, Ev hanımı - 31 yaşında, Kadın, Koordinatör - 45 yaşında, Kadın, Öğretmen - 33 yaşında, Kadın, Muhasebeci - 40 yaşında, Kadın, Doktor - 35 yaşında, Erkek, Mimar - 40 yaşında, Kadın, Santral Görevlisi - 26 ya-şında, Kadın, Fizyoterapist - 25 yaşında, Kadın, Öğretmen - . 38 yaşında, Erkek, Pilot

Geçirecekleri operasyon ile ilgili olarak animasyon ile bilgilendirilmiş bu hastalara aşağıdaki sorular yöneltilmiştir.

Soru 4. Doktorunuzun uygun gördüğü operasyonu animasyon ile açıklamasını faydalı buldunuz mu?

Katılımcıların %70'i bu soruya Evet cevabını vermiştir.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Evet	7	70	70	70
	Hayır	3	30	30	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Tablo 1: Doktorunuzun uygun gördüğü operasyonu animasyon ile açıklamasını faydalı buldunuz mu? Sorusuna Verdikleri Yanıtların Ortalaması

Soru 5. Operasyonunuzun fotoğrafla mı animasyonla mı açıklanmasını tercih edersiniz? Katılımcıların %60'i bu soruya animasyon cevabını vermiştir. %40 katılımcı operasyonun yapılışı ile bilgilendirmeden çok işlem sonrası fotoğraflarının kendileri için daha önemli olduğunu belirtmişlerdir.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Animasyon	6	60	60	60
	Fotoğraf	4	40	40	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Tablo 2: Operasyonunuzun fotoğrafla mı animasyonla mı açıklanmasını tercih edersiniz? Sorusuna Verdikleri Yanıtların Ortalaması

Soru 6. Animasyonu tercih etme/etmeme sebebinizi çok kısa açıklayabilir misiniz?

Hastaların %90'ı animasyonun yapılacak işlem ile ilgili daha detaylı bilgi verdiğini, detaylı bilginin operasyona olan güveni arttırdığını ifade ederken 1 katılımcı doktorun sözlü bilgilendirmesine daha çok güvendiğini ifade etmiştir.

Anket katılımcılarının sayısını arttırmak olasıdır fakat araştırma evreni, sözkonusu operasyon öncesi Öğr. Gör. Gökhan AYDIN tarafından hazırlanan animasyonla bilgilendirilmiş hastalardan, bilgisine başvurulabilenlerle sınırlı tutulmak zorunda kalmıştır. Sınırlı sayıdaki bu veri bile operasyonun işlem basamaklarını animasyon olarak görmenin hasta üzerindeki korkuyu azalttığı yönünde bulgular ortaya koymaktadır.

"Eğer sanatçı belirli bir seyirci kitlesi için iş yapıyorsa, elbette yanlızca grubun hoşlanacağı şeylerle ilgili kişisel görüşler yetmez aynı zamanda izleyicilerin bakış açısını da anlamak önemlidir.

İnsanların ilgileri, istedikleri ve arzuları hakkındaki genelleştirmeler genelde klişeler kategorisine girer. İstenilen izleyici kitlesini tam olarak anlamak için grup içindeki insanlarla vakit geçirerek neler yaptıklarını, nelerden keyif aldıklarını, sahip oldukları beceri düzeylerini ve diğer ilgili etkenleri anlamak en iyisidir.

Araştırma sürecinin bir parçası olarak geri bildirim almak için bu bireylerden oluşan bir odak grup oluşturmak faydalı olabilir (Furniss, 2013, S.14-15)". Animasyon çalışmasının özellikle hedef kitle ile ilişkisi düşünüldüğünde yukarıdaki anket çalışması gibi bu tür bir geri bildirimin gerekliliği ve uygulama aşamasında doktor ile yapılan işbirliğinin önemi ileride yapılacak çalışmalar için de yol gösterici olacaktır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Tıp ve tıp eğitimi alanında animasyon kullanımı, özellikle sözkonusu kanın vücutta dolaşımı, eklemlerin hareketi ya da herhangi bir ilacın vücutta emilimi gibi hareketin de görülmeye ihtiyaç duyulduğu konularda ideal bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Tıbbi konu ve olayları, fotoğrafın neredeyse renci-de edici kabul edilebilecek gerçekliği ile vermek yerine animasyonun teknik olanakları içerisinde sunmak, başka bir çok alanda olabileceği gibi bu alanda da daha kolay anlaşılır ve insancıl bir görsellik sunmaktadır.

Tıp alanında özellikle hasta bilgilendirmesi için hazırlanan animasyonlar, yapılacak işlemlerin daha kabul edilebilir ve anlaşılır olmasını sağlamaktadırlar. Yapılan anket çalışmasının da gösterdiği üzere animasyonun ciddi konuları nerdeyse daha sevimli sunabildiği gerçeği (Esen, 2013) gözardı edilmemelidir.

Cerrahi planlama için 3 boyutlu görselleştirme ve 2 boyutlu kesit fotoğraflarının kullanımı günümüzde artık zorunluluk haline gelmiştir. Benzer tıbbi olaylar için tasarlanmış görselleştirmeleri tekrar kullanmak cerrahi planlama sürecini hızlandırmakta, planlama süreçleri cerrahlar arasında paylaşılablmektedir.

Bundan da öte, animasyonlar cerrahide bireysel keşiflerin yapılmasını t eşvik edebileceği gibi kısıtlı zamanda görüş alış verişi yapılması gereken karmaşık konular için paylaşımcı bir çevre oluşturmak anlamında da faydalıdır. Bu nedenle herhangi bir teknik ve teorik animasyon bilgisi olmayan cerrahlar için hazırlanmış programlar üzerine de çalışmalar devam etmektedir (Muhler ve Preim, 2010).

Yapılan anket çalışmasının da gösterdiği üzere doktorların ve tıp öğrencilerinin yanısıra hastalar için de animasyon, yararlanacakları tedavi yönteminin riskleri ve avantajları konusunda bilgilendirici bir yöntem olarak kabul görmektedir. Bir teknik olarak animasyon, ilerleyen yıllarda tıp ve eğitim alanında daha da sık kullanılmaya başlayacak gibi görünmektedir. Animasyonun eğlence sektörünün dışındaki bu kullanımları animasyon sanatçıları için yeni iş olanakları ve uzmanlık alanları olarak üzerinde çalışılmayı beklemektedir.

Kaynakça

BUCK, Ursula - NAETHER, Silvio – BRAUN, Marcel – BOLLIGER, Stephan – FRIEDRICH, Hans – JACKOWSKI, Christian - AGHAYEV, Emin – CHRISTE, Andreas – VOCK, Peter - DIRNHOFER, Richard – THALI, Michael J. (2006). Application of 3D documentation and geometric reconstruction methods in traffic accident analysis: With high resolution surface scanning, radiological MSCT/MRI scanning and real data based animation, Forensic Science International 170 (2007) 20–28, 14.07.2016 tarhinde www.sciencedirect.com, adresinden erişilmiştir.

MUHLER, K., Charlotte – PREIM, B. (2010). Reusable Visualizations and Animations for Surgery Planning, 14.07.2016 tarihinde https://diglib.eg.org/handle/10.1111/v29i3pp1103-1112 adresinden erişilmiştir.

SILE N, Charlotte – WIRELL, Staffan - KVIST, Joanna – NYLANDER, Eva – SMEDBY, O Rjan (2008). Advanced 3D visualization in student-centred medical education, 14.07.2016 tarihinde http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01421590801932228 adresinden erişilmiştir.

QUALTER, John – SCULLI, Frank – OLIKER, Aaron – NAPIER, Zachary – LEE, Sabrina – GARCIA, Julio – FRENKEL, Sally – HARNIK, Victoria – TRIOLA, Marc (2012). The BioDigital Human: A Web-based 3D Platform for Medical Visualization and Education, 14.07.2016 tarihinde http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22357018 adresinden erişilmiştir.

ANDREASEN, Nancy C. (2013). Yaratıcı Beyin – Dehanın Nörobilimi, Ankara, Arkadaş Yayınevi

CHOW, Daniel C.K. (2013). Animation, Embodiment, and Digital Media: Human Experience of Technological Liveliness, New York, Palgrave Macmillan Publishing

DAĞ, Elif Songür (2015). İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı, İstanbul Grafik Kitaplığ

ESEN, Halim, vd. (2013). İletişim Ortamları Tasarımı, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Yayını No:2680 – Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 1646

FURNISS, Maureen (2013). "Animasyonun Kutsal Kitabı!", İzmir, Karakalem Kitabevi Yayınları

HEGARTY, Mary – KRIZ, Sarah (2008. Learning with Animation, USA, Cambridge University Press

LORD, Peter – SIBLEY, Brian (1998). Cracking Animation – The Aardman Book of 3-D Animation, United Kingdom, Thames and

Hudson Ltd.
ÖDEKAN, Ayla (1995).Türkiye Tarihi 1. Cilt, İstanbul, Cem Yayınevi
SITO, Tom (2013).Moving Innovation – A History of Computer Animation, Cambridge, MIT Press

Görsel Listesi ve Kaynakça

Görsel 1, Görsel 2. Gertie The Dinosour, 1914; https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU
Erişim: 13.07.2016
Görsel 3. Vision On, https://www.youtube.com/watch?v=2EmCC2aPV74
Erişim: 13.07.2016
Görsel 4, Görsel 5, Görsel 6.
Animasyon ile kaza anı canlandırması, https://www.youtube.com/watch?v=2EmCC2aPV74
Erişim: 15.07.2016
Görsel 7. 4 Boyutlu MRI ile çekilmiş 3 Boyutlu kan akışını gösteren kalp görüntüsü,
https://www.youtube.com/watch?v=1ORpeB6j0gc Erişim: 15.07.2016
Görsel 8 -28. Öğr. Gör. Gökhan AYDIN arşivi.

Özet

Animasyonun Çeşitli Alanlarda Kullanımı, Örnek Bir Alan Olarak Medikal Animasyon

Doç. Fuat Akdenizli*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü İllüst asyon ve Baskı Sanatları Programı

Öğretim Görevlisi Gökhan Aydın**, İstanbul Aydın Üniversitesi, Anadolu BİL Koleji, Fotoğraf ve Kamera Programı Bölümü

Bilinen ilk Anahtar Kare / Key Frame animasyon filmi olan "Gertie The Dinosaur"dan (1914) günümüze, animasyon filmleri her ne kadar eğlence ve reklam sektörü ile ilişkilendirilmiş olsalar bile zaman içerisinde hareketli grafilerin farklı amaçlara hizmet ettiği birçok alan ortaya çıkmıştır. Özellikle günümüzde bilgisayar destekli animasyon teknikleri, bilişim, eğitim, sağlık, oyun, medya, mimari, savunma ve güvenlik gibi alanlarında yoğunlukla kullanılmaktadır. Eğlence ve reklam sektörü dışında kullanılan animasyon fimlerinin üretimi gerek teknik donanımın erişilebilirliği gerekse görece düşük maliyetleri dolayısıyla bir tercih sebebi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Söz konusu bu alanlarda animasyonun kullanımı, basılı metinler içerisindeki illüstrasyonların kullanımı ile amaçsal ve işlevsel benzerlikler göstermektedir. Basılı herhangi bir metin içerisinde, kullanılan kelimelerin ifade için yeterli olmadığı veya anlatılmak istenen ifadenin itici, kaba, şiddet içeren veya izleyici için rahatsızlık verici olacağının düşünüldüğü durumlarda konu açıklayıcı görsel olarak illüstrasyonlar kullanılmaktadır.

Örneğin tarihsel bir savaşın canlandırılması, günümüzde varolmayan antik mimari bir yapının gezilmesi, bir trafik kazasının oluşum anının açıklanmaya çalışılması ya da bir ameliyatın detaylarının anlatılması gibi hareketli grafiğe ihtiyaç duyulan durumlarda olayın kendisini fotografik gerçeklikte göstermektense görece ucuz bir teknik olan animasyon tekniğini kullanarak göstermek, daha izlemesi kolay ve kimi durumlarda daha az rencide edici görseller oluşturmaya izin vermektedir.

Animasyon tekniklerinin disiplinlerarası biçimde kullanıldığı alanlardan biri de tıp alanıdır. Animasyon gerek tıp eğitiminde bir öğretim aracı olarak gerekse hasta bilgilendirmesinde bir sunum aracı olarak uzun süredir Batıda kullanılmaktadır.

Türkiye'de de son yıllarda Dokuz Eylül Üniversitesi Fizik Tedavi ve Rehabilitasyon Yüksekokulu'nda kullanıldığı gibi eğitim ve tanı amaçlı ya da özel muhayenehanelerinde hizmet veren doktorların kullandığı gibi hasta bilgilendirme amaçlı animasyon teknikleri kullanılmaktadır.

Animasyon ile medikal görselleştirme tekniği; gerçek objeler üzerinden MRI (Magnetic Resonance Imaging) gibi çeşitli görüntüleme teknikleri kullanılarak elde edilen kesitler üzerinden, bilgisayar yazılımlarının aracılığıyla oluşturulan 3D modellerle hastalara ve/veya öğrencilere bilgi verilmesini amaçlayan bir tekniktir.

Bu teknikte, endoskopi görüntüleri, kadavra fotoğrafları ve videoları gibi gerçek veriler desteğiyle animasyona özgü hareket, doku, aydınlatma gibi sanatsal öğeler birleştirilerek tıp öğrencisinin konuyu anlama düzeyi arttırılmakta, hastaların da geçirecekleri tıbbi operasyonlar konusunda daha bilgili olmaları sağlanmaktadır.

Disiplinlerarası bu ilişki, Avşar tekniği olarak da bilinen; Distorted Nasal Rhinoplasty ameliyatının 6 aşamasının hasta bilgilendirmesi ve tıp eğitiminde kullanılmak üzere yapılmış olan 3D animasyonunun oluşum sürecini incelenerek anlatılacaktır.

Anahtar Kelimeler: 3D Modelleme, Animasyon, Render, Medikal, MRI

Abstract

Animation in Various Fields Usage As A Sample Area Medical Animation

Althought animation films connected with entertainment and advertising field from the fi st Key Frame animation "Gertie The Dinosaur" (1914), many other fields appeared using motion graphics for various aims in time. Espacially in these days computer-aided animation technics are using intensively in IT, education, health, game industry, media, architecture, defense and security fields. Accept for entertainment and advertising industries, producing of animation films are being preffered for lower costs and accessibility.

The usages of animation in these fields are like usages illustrations in magazines because of relevance and functionality. The illustrations uses for explain a text in a visual and sometimes in a gently way when the text too complex for readers or contains violence, roughness or disturbing expression.

When photographic expressions disturbed or imposibble for example, a historical war scene, a visit to an ancient temple that not exist today, a traffic accident or details of a medical operation these scenes can be shown with animation technics for its lower budgets and gently visuality.

An other interdiscipliner field that use animation technics is medicine. Animation, uses in the West both as a tool in medical education and as a presentation for explain details of operation to patiences for a long time. In the Turkey, these technics are also using for inform patience by the private doctors and for education and diagnostic tests like in Dokuz Eylul University, School of Physical Therapy and Rehabilitation in resent years. Medical animation movies are information tools for doctors, students and patiences that mostly use MRI (Magnetic Resonance Imaging) images from the real objects and 3D rendering of them by software programmes. In these movies, real images like endoscopy and cadaver photographes, and videos are mixed with animation technics like motion, pattern and lighting for raising understanding level of medical students and make more obvious medical operations for the patiences.

This interdiscipliner connection with medicine and animation will be explain with 3D animation processes in 6 levels of Distorted Nasal Rhinoplasty operation (also known as Avşar Technic) that made for information to patiences and medical students.

Keywords: 3D Modeling, Animation, Render, Medical, MRI

12. BÖLÜM

Uzm. Mehmet Sefa DOĞRU
Doç. Dr. Abdulgani ARIKAN

MASALIN BİÇİMBİLİMİ BAĞLAMINDA BİR ANLATI YAPISININ ÇÖZÜMLENMESİ: RUHLARIN KAÇIŞI

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Gerçeklik ve Kurmaca
  - Anlatı Teorisinin Kökenleri
  - "Ruhların Kaçışı" Filminin Çözümlenmesi
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Anlatıbilimin tarihi insanoğlunun varlığı kadar eski ancak kuramsal çerçeveye oturtulması ise çok yenidir; bu alandaki çalışmalar 20. yüzyılda büyük bir oranda hız kazanmıştır. Platon ve Aristo'nun 'Poetika' adlı eserine tarihlendirilen anlatıbilim, son yıllarda oldukça popüler bir konuma ulaşmıştır. Anlatıbilimin temel problemlerini anlamanın ancak Aristo'yu iyi okumakla ve yeterli bir anlatı incelemesine sahip olmakla mümkündür.

Bu kuramcılardan biri olan V. Propp (1928), "Masalın Biçimbilimi" adlı eseriyle anlatı çözümlemesini kuramsal bir zemine oturtma gayreti içindedir. Propp, anlatıların yapısal çözümlemesi konusunda öncü olmuş, bu çalışma sadece yazınsal metinlerin incelenmesinde değil, tiyatro ve sinema alanında da yaygın olarak kullanılmıştır.

Bu çalışmada öncelikle "gerçeklik ve kurmaca" kavramları üzerinde durulacaktır. Ardından anlatıbilimin" çerçevesi çizilecektir.

Yöntem

Çalışma, masal morfolojisi yöntemi ile "Ruhların Kaçışı" filminin anlatı çözümlemesini yaparak; Propp'un halk masalları için belirlediği 31 işlevin varlığının çizgi filmde var olup olmadığını saptamayı amaçlamıştır.

Bulgular

Gerçeklik ve Kurmaca

İnsan var olduğu ilk günden bu yana gerçek dünyanın benzerini yaratmaya çalışmaktadır. Andrea Bazin'e göre bu tümüyle ruhbilimsel bir istektir (Büker, 2012)

Gerçekliğin bir yansıması olarak bize kişileri, aralarındaki olayları, onların ruhsal yapısını, kaderlerini, tercihlerini ve bu tercihler doğrultusunda yaşadıkları maceraları sunan göstergeler ürünü olan anlatı, alıcı için farklı bir gerçeklik yaratır. İzleyici ya da okur, her ne kadar salt gerçekliğin boğucu atmosferinde soluk alıp vermeye çalışsa da anlatının gizemli kapılarını araladığında artık onunla bir olur ve gerçeklikle bağ kurduğu bir sürece girer. Kurmaca metnin ayırt edici özelliği kuru yüzeyin, bazı okuyuculara dar anlamıyla eğlence, daha derin birikimi olan okuyuculara da aradığı anlam zenginliğini verecek şekilde yazılmış olmasıdır (Andaç, 2014).

Yazınsal metinler, göstergebilim açısından kurmaca metinlerdir; deneyimsel dünyadaki bir şeyin, bir durumun karşılığı olmak zorunda değildir; imge gücünün ürünleridir. Yazınsal metnin göndergesi gerçek gönderge değil, düşsel göndergedir. Yapıtın içerdiği gerçeklik, kurmaca gerçekliktir, nesnel gerçekliğin verileriyle kurgulanmıştır (Bolat, 2012).

Kurmaca dünya, anlatının temelini oluşturur. Bir dünya kurmak kişileri ve nesneleri bu kişilerin yeniden, baştan sona tanımlamak demektir. Bu kurmaca dünya ise sonludur. Tüm unsurlar bu dünyanın içinde olduğu için çözümlenmesi ve gerçek dünyadan daha kolaydır. Kurmaca dünyanın sonlu bütünü ile gerçek dünyanın sonsuz bütünü arasındaki benzerlikler ile örtüşmeler çok fazladır. Kullanılan her gösterge göndergeleri gerçek dünyanın ögeleri olan bir ansiklopedi maddesi açar. Her ne kadar bunlar gerçekliğe gönderme yapsalar da sonuçta dilin yarattığı varlıklardır (Kıran ve Kıran, 2000).

Kurmaca bir yapıt bir dizi tümcenin imgesel bir evrene geçişini sağlar (Todorov, 1999). Kurmaca anlatılan şeydir. Öyküleme ise hem bir edim hem de öykünün anlatılış biçimidir. Bir öykü kısmen ya da tamamıyla uydurulmuş olabilir; kurmaca neden söz ediliyor, ne diyor, gibi sorulara yanıt vermektedir.

Kurmaca; düşsel olandır, kurgusal ve tasarımsaldır. Kurmacayı belirleyen özellik onun

gerçeklikten uzaklığıdır, hatta gerçeklikle sınanma zorunluluğu olmasıdır. Kurmaca dünyalardan keyif almanın temelinde onlara inanmamız yatar (Ersümer, 2013).

Anlatı Teorisinin Kökenleri

Anlatı hep vardır. Üstelik sonsuz denebilecek sayıdaki biçimler altında, anlatı tüm zamanlarda, bütün yerlerde, bütün toplumlarda vardır. Anlatı insanlık tarihinin kendisiyle başlar; dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halk yoktur, hiçbir zaman da olmamıştır. Bütün sınıfların, bütün insan topluluklarının anlatıları vardır (Barthes, 1988).

Özensiz kurulan her anlatı bir zaman sonra eskir, unutulur, değersizleşir. Evren her an yazılmayı bekleyen birçok olay/durum/nesne/gerçeklikle doludur (Andaç, 2014).

Anlatı ilk anlamıyla anlatı bildirimini, bir olay ya da olaylar dizisini anlatmayı üstlenen sözlü ya da yazılı söylemi ifade eder. Analistler ve kuramcılar arasında geçerli olan ikinci anlamıyla bu söylemin konularını oluşturan gerçek ya da düzmece olaylar dizisine ve bunların bir takım bağlanma, karşıtlık tekrar gibi ilişkilerine göndermede bulunur (Genette, 2007).

Kaynağı Platon ve Aristo'ya dayanan anlatı teorisi artık "anlatıbilim" adı altında kapsamlı bir disiplin haline gelmiştir. Ancak "anlatı" 20. Yüzyılın ortalarından itibaren bilimin bir inceleme konusu olmuştur. Anlatının kökeni Platon'un ve Aristo'nun mimesis ve diegesis ayrımına dayanır. Misesis, karakterlerin diyaloglarının aynen aktarılması yani dolaysız yoldan taklit edilerek verilmesi iken; diegesis, yazara atfedilebilecek bütün sözcükleri kapsar (Dervişcemaloğlu, 2014).

Aristo, "Poetika" adlı eserinde daha çocukluktan başlayarak insanların taklit etmeye eğilimli olduğunun altını çizerek; ilk bilgilerini taklit yoluyla öğrenen insanoğlunun aynı zamanda bundan çok hoşlandığını belirtir. Aristo'ya göre düşünce ve karakter, eylemleri belirleyen doğal nedenlerdir ve insanoğlu bu eylemler sırasında başarılı ya da başarısız olur. Arsito, "Madem ki olayların art arda gelişine öykü deniyorsa, öyleyse eylemin taklidi öyküdür" der (Aristoteles, 2014).

Aristo'dan bu yana dünyayı farklı yollarla açıklamaya çalışan ve sorunlara bir çözüm önerme biçimi olarak evrensel kültürdeki yerini alan anlatı türleri (Kırmızı, 1990), çeşitli bakış açısı stratejilerinin, anlatıya çeşitli derecelerde müdahalenin ve farklı zaman kullanımlarının ele alınışının özgül bir biçimde sunulmasına olanak sağlar. Bunun sonucu olarak her bir anlatı aracı, anlatı yapılarına ve düzeylerine özgül bir çözümleyici tutumla yaklaşmayı gerektirir (Onega ve Landa, 2002).

"Anlatı" kelimesi "anlatmak" fiiliyle ilişkilidir ve dolayısıyla anlatı her yerdedir. Anlatı bir ya da daha fazla olayı temsil eder. Anlatı sadece basit bir biçimde olayları yansıtmakla kalmaz, ne olabileceğini de sorgular ve bulmaya çalışır. Anlatı kültürün her tarafını sarmıştır. İnsanlar yaşadıkları karmaşık tecrübeleri ancak öyküler anlatmak suretiyle anlamlı modellere dönüştürürler (Dervişcemaloğlu, 2014).

Filmler, sahne oyunları, resimli öyküler, romanlar, haber filmleri, günceler, bunların hepsi en geniş anlamda birer anlatıdır. Dar anlamıyla anlatı her şeyi dışta bırakacak biçimde dilsel bir olgu, bir söz edimidir; bir anlatıcının ya da aktarıcının ve bir sözel metnin bulunmasıyla belirlenir (Onega ve Landa, 2002).

Joseph Campell, kahraman gülünç ya da budala, Yunan ya da barbar olsun, yolculuğu temelde çok az değişir der. Ona göre halk masalları kahramanca eylemi fiziksel olarak gösterirken, yüksek dinler yapılan işi ahlaksal olarak sunar; yine de maceranın morfolojisinde, katılan karakter de elde edilen zaferler de şaşırtıcı derecede az çeşitlilik gösterir. Kah-

raman, hepimizin içinde saklı duran yalnızca bilmeyi ve yaşama katılmayı bekleyen tanrısal yaratıcı ve kurtarıcı imgenin simgesidir (Campell, 2013).

Anlatı, çözümlenmesi sonsuz sayıda bakış açısına açık olan karmaşık bir olgudur. Aristo'nun yapıtı özgül bir türe, tregedyaya odaklanmış olsa da olay örgüsü kullanılan bütün türlere uygulanabilecek olağanüstü anlatıbilimsel sezgiler sunar. Ona göre, olay örgüsü yazın yapıtının merkez öğesidir; hem dramatik hem de anlatısal türlerde ortak bulunan bir anlatı yapısı vardır (Onega ve Landa, 2002).

Anlatımda aranan nitelik, sıradanlığa düşmeden açık olmaktır diyen Aristo, Poetika'da şunları ifade etmektedir:

"Öykülerin drama biçiminde düzenlenmesinin gereği açıkça ortadadır; bir başlangıcı, bir ortası, bir sonu olan, bir bütün oluşturan ve kendi içinde tamamlanan tek bir olay çevresinde yapılmalıdır bu düzenleme; öyle ki tek ve bütün oluşturan bir canlı varlık gibi o kendine özgü hazzı tattırabilsin bize"

Anlatıların sınırsızlığı ve bu anlatıların bakış açılarının çokluğu karşısında çözümlemeci, dilin karmaşıklığını gören ve bildiren görünürdeki kargaşası içinden bir sınıflandı ma ilkesi ve bir betimleme odağı çıkarmaya çalışan Saussure, Levi-Straus ve Propp, şu ikilemin sınırlarını belirgin bir biçimde dile getirmiştir: Anlatı ya olayların sıradan ve anlamsız bir biçimde dile getirilmesidir ya da başka anlatılarla ortak olan, çözümlemeye açık yapılar içerirler (Barthes, 1988).

Çağdaşı olan Rus Biçimcilerinin düşüncelerini uygulayan Rus halkbilimci Propp, 1928'de anlatı türüne dair ilk sistemli çalışmayı yayınlamıştır. Propp sadece masallarla ve yalnızca Rusya'dan alınma örneklerle uğraşmıştır ama, bu türden herhangi bir anlatının temel öğelerine de nüfuz etmiştir ve Propp'tan esinlenen çok sayıda araştırma bir genelleme çabası doğrultusunda ilerlemiştir (Todorov, 2008).

Anlatı Yapısının Çözümlenmesi

Yapısalcılık, Yeni Eleştiri benzeri yorumlama işinde sanatçıyı dışlamaktadır. Yapısalcı eleştiri değerlendirici değildir; içerik olarak dış dünya ile yaşam ile ilgilenmemektedir. İçerik yapısalcılara göre anlam üreten yapının kendisinden ibaret olduğu için bu yapıyı çözümlemeye yönelmektedir (Moran, 2013).

Sözcüğün dar anlamıyla anlatıbilim çoğu zaman yapısalcılıkla bağlantılı görülür. 20. Yüzyılın başlarında Saussure'ün ve Rus biçimcilerinin çalışmaları, yapısalcı düşüncenin temelini hazırlamıştır (Onega ve Landa, 2002).

Yapısalcı eleştiride bir metnin yazın tarihi içinde yeri bağlı olduğu akım, içerdiği evrensel gerçekler ya da yazıldığı dönemden yansıttığı özellikler bağlamında değil, kendi içinde işlerliği olan bir dizge olarak eş zamanlı bir yaklaşımla incelenmesini öngörmektedir. Yapısalcı eleştiri, metni "metin dışı" olgularla değil, "metin içi" olgularla değerlendirme amacı taşımaktadır (Yüksel, 1995).

Rus biçimcileri, bir bütündeki birimleri teker teker ve birbirlerinden bağımsız olarak ele almayı bir yana bırakmışlar, birimleri bir dizgenin öğeleri olarak görmüşler, bunların ancak içinde yer aldıkları sistemde bulunan öteki öğelerle ilişkileri oranında anlam, değer ve işlev kazandıklarını savunmuşlardır (Dervişcemaloğlu, 2014).

Rus biçimcilerinin yazın metinlerini, yazarların yaşam öyküleriyle, toplumsal ve ruhsal nedenlerle değil, kendi içyapılarındaki ilişkilerle, oluşum teknikleriyle ele alıp açıklamaya çalışmışlardır. Rus biçimcileri kuramsal nitelikteki görüşlerini değişik metinlere yaptıkları uygulamalarla doğrulamaya, geliştirmeye çalıştılar. Vlademir Propp, Halk masallarının özellikle de olağanüstü Rus masallarının yapısıyla

ilgilenmiştir. Masallara uyguladığı çözümleme tekniğiyle anlatı çözümleme yöntemlerinin gelişmesini sağlamıştır (Rifat, 2013).

Bir Yöntem: V. Propp'un Masal Çözümlemesi

V. Propp, Rus halk masallarını incelerken, bu masallarda iki temel özellik dikkatini çeker, birincisi bu masalların çeşitliliği, ikincisi de tekdüzeliğidir. V. Propp, daha önce, incelediği Rus masallarının oluşturucu bölümlerini saptamış, sonra bu bölümleri göz önünde bulundurarak masalları birbirleriyle karşılaştırmıştır.

Bu incelemede yazar masalın ortak kurgusunu belirlemiş, masalların oluşturucu bölümlerine göre bir betimleme yaparak ve bölümlerin kendi aralarındaki ve bütün ile olan ilişkilerini ele almıştır (Kıran ve Kıran, 2000).

Propp, süredizimsel dizilişin ortadan kaldırılamayacağı konusu üstünde önemle durmaktadır. Ona göre zaman gerçeğin kendisidir, bu nedenle de masalın içine yerleştirmek gerektiğine inanmaktadır (Barthes, 1988).

Propp, sekiz masal kişisinin gerçekleştirdiği yedi eylem alanı belirtmiştir. Ancak bu kişilerin çeşitliliğine karşın görevlerin aynı olduğuna işaret etmektedir.

Propp'a göre "görev" masalın bütün olarak gelişimi içindeki önemiyle belirlenen ve kişilerce gerçekleştirilen bir eylemdir, bir olay örgüsü birimi ise çeşitli seçenekler arasından birinin belirli bir masalda seçilip kullanıldığı dizisel eksen üstünde yer alan bir öğedir (Yüksel, 1995).

Yapısal anlatı çözümlemesi alanında öncü olan V. Propp, "kral" birimini tek başına ele alıp anlatmak yerine, kralın masaldaki öteki birimlerle olan ilişkisini inceleyerek bu birimin işlevini saptamış, sonra başka masallarda aynı işlevin nasıl ve kimin tarafından yerine getirildiğini araştırmıştır.

Böylece incelediği olağanüstü Rus halk masallarında 31 temel işlev türü saptamıştır. Bu çalışmayla, her birimin bir sistem içinde yer aldığı ölçüde değer kazanacağını gösteren Propp, sistem/yapı kavramlarının önemini kanıtlamıştır (Dervişcemaloğlu, 2014).

Vlademir Propp işlevleri şu şekilde sıralamıştır:

1- Uzaklaşma: Aileden biri evden uzaklaşır.

2- Yasaklama: Kahraman bir yasakla karşılaşır.

3- Yasağın Çiğnenmesi: Yasak çiğnenir. Bu bölümde saldırgan ortaya çıkar.

4- Soruşturma: Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.

5- Bilgi Edinme: Saldırgan kurbanı hakkında bilgi toplar.

6- Aldatma: Saldırgan kurbanını aldatmaya çalışır.

7- Suç Ortaklığı: Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım eder.

8- Kötülük: Saldırgan aileden birine zarar verir / 8a: Eksiklik: Aileden birinin bir eksiği ya da bir isteği vardır.

9- Aracılık Geçiş Dönemi: Kötülük fark edilir, kahraman gönderilir.

10- Karşı Eylem: Kahraman eyleme geçmeye karar verir.

11- Gidiş: Kahraman evden ayrılır.

12- Bağışçının İlk İşlevi: Bağışçının kahramanı sınaması.

13- Kahramanın Tepkisi: Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemle-

rine olumlu ya da olumsuz tepki gösterir.

14- Büyülü Nesnenin Alınması: Büyülü nesne kahramana verilir.

15- Uzamsal Yer Değiştirme: Kahraman aradığı nesneye götürülür.

16- Çatışma: Kahraman ile saldırgan karşı karşıya gelir.

17- Özel İşaret: Kahramanda özel bir işaret bulunur.

18- Zafer: Saldırgan yenilir.

19- Giderme: Başlangıçtaki kötülük ya da eksiklik giderilir.

20- Geri Dönüş: Kahraman geri döner.

21- İzlenme: Kahraman izlenir.

22- Yardım: Kahramana yardım edilir.

23- Kimliğini Gizleyerek Gelme: Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine ya da başka bir ülkeye gider.

24- Asılsız İddialar: Düzmece bir kahraman asılsız iddialar ileri sürer.

25- Zor Görev: Kahramana zor bir görev verilir.

26- Görevin Yapılması: Görev/iş başarılır.
27- Tanınma: Kahraman tanınır.

28- Ortaya Çıkarma: Düzmece/ sahte kahramanın gerçek kimliği ortaya çıkar.

29- Biçim Değiştirme: Kahraman yeni bir görünüm kazanır.

30- Cezalandırma: Saldırgan cezalandırılır.

31- Evlenme: Kahraman kralın kızıyla evlenerek tahta çıkar (Propp, 2011). Belirlenen bu otuz bir işlevin tümüne her masalda rastlanmaz. Ancak sayıları sınırlı olan bu işlevler, anlatılardaki eylemlerin gelişme sürecinde, değişmeyen bir düzen içinde bulunurlar. Kuramsal olarak en tipik olağanüstü masal, otuz bir işlevi içeren masallardır. Ancak tüm masallar bu özelliği taşımayabilir. Her zaman eksik olan birçok işlev bulunabilmektedir (Kıran ve Kıran, 2000).

Propp bu çok sayıdaki işlevlerin mantıksal olarak bazı alanlara göre kümelendiğini belirtir. Bu alanlar işlevleri yerine getiren kişilere uygun düşen eylem alanlarıdır. Masalda, şu eylem alanlarıyla karşılaşılır:

1- Saldırgan'ın eylem alanı,
2- Bağışçı'nın eylem alanı,
3- Yardımcı'nın eylem alanı,
4- Aranan Kişi'nin eylem alanı,
5- Gönderen'in eylem alanı,
6- Kahraman'ın eylem alanı ve
7- Düzmece Kahraman'ın eylem alanı (Propp, 2011).

Propp'un masallara uyguladığı çözümleme birimleri olan işlevler ve eylem alanları sadece yazınsal metin çözümlemelerinde değil sinema ve televizyonda da yaygın uygulama alanı bulmuştur (Parsa, 2008).

"Ruhların Kaçışı (Sen to Chihiro no kamikakushi) Filminin Dizimsel Çözümlemesi

Bu bölümde Ruhların Kaçışı animasyon filmi özetlenmiş ve Propp yöntemi uygulanarak filmin ç zümlemesi yapılmıştır.

Japon animasyon üstadı Hayao Miyazaki'nin en önemli yapıtlarından biri olan Ruhların Kaçışı, animasyon türünün en önemli örneklerinden biri olarak, 75. Akademi Ödülleri'nde En İyi Animasyon dalında Oscar, 52. Berlin Film Festivali'nde ise Altın Ayı ödülü almıştır. Film, Japon sinema tarihinin en başarılı filmi olarak da kırılması güç bir rekoru elinde tutmaktadır.

Filmin Künyesi

Yönetmen: Hayao Miyazaki / Senaryo: Hayao Miyazaki / Oyuncular: Daveigh Chase, Suzanne Pleshette, Miyu Irino / Yapım Yılı: 2001 / Yapım: Stüdyo Ghibli, Japonya

Filmin Özeti

Kahramanımız Chihiro'nun, yeni taşındığı başka bir kasabada karşısına ilginç bir yapı çıkar. Her ne kadar bu yapının içine girmek istemese de anne ve babasının peşinden girer. Ardında ilginç bir yolculuk başlar. Önceleri terk edilmiş görünen bu yapı geceleri büyük bir canlılık kazanır. Bu yapı ruhların bir tür dinlenme ve temizlenme yeridir. Chihiro, sihirli yiyeceklerden yiyen ve domuza dönüşen anne babasını kurtarabilmek için genç Haku'nun yardımı ile oradan kurtulmaya çalışır. Chihiro bu kasabadan kurtulmak ve ailesini domuz olmaktan kurtarmak ister. Bu sırada Haku'yu daha önceden tanıdığını anlar.

Çözümleme

1- **İşlev:** Çizgi film kişilerin tanıtılmasıyla başlar. Ailece mutlu bir yaşamları vardır ve yeni bir başlangıca doğru yol almaktadırlar. Ama başlarının üstünde bir kötülük dolaşmaktadır.

2- **İşlev**: Uzaklaşma işlevi ailenin yeni evlerini ararken araçla yanlış yola sapmalarıyla baş-lar.

3- **İşlev:** Yasak Ruhlara ait olan Ruhlar Hama-mı'na izinsiz giriş. Çünkü ruhlar kendilerini ye-nilemek için bu hamama gelmektedir. İnsan girişine yasaktır.

4- **İşlev:** Yasağın Çiğnenmesi Chihiro'nun anne babası, ilk olarak ruhlar âlemine izinsiz giriş yaparlar ardından da ruhlar için hazırlanan yemekleri yutarak ikinci kez yasağı çiğnemiş olurlar.

5- **Ve 5. İşlevler** yoktur.

6- **Ve 7. İşlevler:** Yubaba, Chihiro ile Ruhlar Hamamı'nda kalma karşılığında bir kontrat imzalar. Chihiro'nun ismini alır ve ona yeni bir isim verir "Sen". Yubaba yaptığı kontrat sayesinde Chihiro'yu bir hizmetçi gibi kullanmakta, en pis işleri ona yaptırmaktadır. Chihiro bu duruma aldatmanın istemeden suç ortağı olur. Köşesinde kalır ve hamamı terk etmek istemez. Böylece kendine rağmen düşmana yardımcı olur.

8- **İşlev:** Kötülük. Saldırgan aileden birine zarar verir. Chihiro'nun anne ve babası Yubaba tarafından cezalandırılarak domuza çevrilir.

9- **Ve 10. İşlevler:** Kötülük haberi yayılmıştır. Bir insan izinsiz olarak ruhlar âlemine giriş yapmıştır. Herkes onu aramaktadır.

11- **İşlev** yoktur.

12- **Ve 13. İşlevler:** Bu iki işlev büyülü yardımcının kabul edilmesini içerir. V. Propp için bunlar soru-cevap alışverişinden meydana gelebilir. Bu alışveriş Chihiro ile Haku arasındaki konuşmalarda görülür. Bu diyalaog büyülü nesnenin hemen kabul edilmesini sağlar.

14- **İşlev:** Büyülü nesne verilmiştir. Haku, Chihiro'ya kırmızı bir şeker verir. Bu dünyaya ait bir şey yemelidir. Yoksa kaybolacaktır. Yar-dımı kabul eder ve Chihiro' saydam halinden yeniden eski haline kavuşur.

15- **İşlev:** Chihiro yer değiştirir ve aranılan nesnenin (anne-babasının) bulunduğu yere gider. Chihiro, Haku ile birlikte köprüyü geçerek Ruhlar Hamamı'na girer. Ancak burada kalıp anne ve babasını bulabilmek için iş bulmak zorundadır.

16- **İşlev:** Chihiro ve Yubaba karşı karşıya gelir. Chihiro ondan iş ister ama Yubaba izinsiz giriş için kızgındır. Onu tembel ve uyuşuk bir süt kuzusu olmakla itham eder. Kendisini işe almanın aptallık olduğunu ancak en zor ve en iğrenç işi verebileceğini söyler.

17- **İşlev** yoktur.

18- **İşlev** Zafer: Kontrat imzalanır, Chihiro işe alınır.

19- **İşlev** yoktur.

20- **İşlev** yoktur.

21- İşlev İzlenme: Chihiro, köprüdeki yüzsüz ruh tarafından izlenir. Chihiro, onu Ruhlar Hamamı'na alır.

22- **İşlev** Yardım: Haku onu Rin'e emanet eder. Rim, Chihiro'ya yardım eder. 9'dan ve 15'e kadar olan işlevler daha önceki gibi benzer şekilde tekrar edilir.

Kamaji işe el atar, Chihiro'ya tren biletleri verir. Aranılan nesneye doğru yeniden yolculuk başlar. Chihiro, Haku'yu affetmesi için Zeniba'dan özür dilemek istemektedir. Bataklık Çıkmazı'na kadar trenle gider.

16. ve 17. **İşlevler** Buradaki çatışma Haku ve Yubaba arasında yapılan anlaşmadır. Böylece Yubaba'nın oyunu bozulur. Ancak Chihiro'nun ailesi ile birlikte gidebilmesi için son bir kez sınava tabi tutulması gerekir.

18. ve 19. **İşlevler:** Chihiro'nun zaferi.
20, 21 ve 22. **İşlevler** yoktur.
23, 24 ve 25. **İşlevler** yoktur.

26- **İşlev**: Chihiro Yubaba'nın sınavını geçer.
27- **İşlev:** Haku, Chihiro'yu çıkışa götürür.
28- **İşlev:** Chihiro ve ailesi bulundukları yerden ayrılarak gerçek dünyaya dönerler.
29- **İşlev:** Haku gerçek ismini hatırlar ve eskiye döner.

30- **İşlev** Chihiro ailesine kavuşur.

Son olarak, V Propp'un belirttiği masaldaki kişilerin dağılımı ise aşağıdaki gibi yapılır: Saldırgan: Yubaba, Bağışçı: Haku, Yardımcı: Rin, Aranılan Kişi: Anne ve Baba, Gönderici: Zeniba, Kahraman: Chihiro.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Filmin anlatı yapısı incelendiğinde bir takım kusurlar göze çarpmaktadır. Özellikle kahramanın hikâyenin büyük bir bölümünde hamamda yer aldığı görülmektedir. Hikâye bir anda yön değiştirmekte ve Haku'yu kurtarma macerasına dönüşmektedir. Aynı zamanda "Suratsız Hayalet" gibi karakterlerin varlığı hikâyenin ritmini yavaşlatmakta hatta aksatmaktadır.

Filmde ejderhaya dönüşen Haku ve Zeniba tarafından bir fareye dönüştürülen Yubaba'nın bebeği bize Alice Harikalar Diyarı'nı çağrıştırmaktadır. Hikâye boyunca "temizlik" ve "arınmak" terimleri tekrar tekrar vurgulanmaktadır. Pirinç köfteleri, Japonya'nın tanrıları ve hamamlar hepsi geçmiş mirasın ürünleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Propp'un masal çözümlemesi ışığında ilk işlevlerden itibaren, Chihiro'nun, hayatta kalmak, kaybolan anne ve babasını bularak onları sağ salim eve ulaştırmak, gibi büyük bir soğukkanlılıkla halletmesi gereken unsurlar, Miyazaki tarafından ustalıkla işlenmiştir. Miyazaki'nin basit ve duru bir öyküleme tekniğine sahip olduğu görülmektedir. Genel değerlendirmede filmde Propp'un 31 işlevinden 24'nün kullanıldığı belirlenmiştir. Bu çalışmada Ruhların Kaçışı filmi, Propp'un yapısalcı yöntemiyle çözümlenmiştir. V. Propp tarafından kuramsal çerçevesi çizilen masal morfolojisi ışığında anlatı işlevlerinin, günümüzde sinemasal anlatılar için de geçerli olduğu görülmektedir. Miyazaki'nin bu filmi klasik anlatı kuralına büyük oranda uyduğu görülmektedir. Filmde doğaüstü güçleri olmayan, sıradan bir kahramanın hikâyesi anlatılmıştır.

Kaynakça

Andaç F. (2014). Öykü Yazmak Hikâye Anlatmak. İstanbul: Ceres Yayınları.

Aristotales. (2014). Poetika (S. Rifat, Çev.) İstanbul: Can Yayınları

Barthes R. (1988). Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş (Mehmet R. Sema R, Çev.)

Bolat S. (2012). Öykü Yazma Teknikleri. İstanbul: Varlık Yayınları

Campell J. (2013). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (S. Gürses, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayıncılık

Dervişcemaloğlu B. (2014). Anlatıbilime Giriş. İstanbul: Dergâh Yayınları,

Ersümer A. O. (2013). Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalperest Yayınevi

Genette G. (2007). Anlatanın Söylemi. (F.B. Aydar, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

Kıran. A. Kıran Z. (2000). Yazınsal Okuma Süreçleri. Ankara: Seçkin Yayınevi

Kırmızı N. (1990). Geleneksel Anlatılar ve Söylen. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları

Moran B. (2013). Edebiyat Kuramları ve Eleştiri. İstanbul: İletişim Yayınları

Onega S. Landa J.A.G. (2002). Anlatıbilime Giriş (Yurdanur S. Deniz H, Çev.) İstanbul: Adam Yayınları

Parsa S. (2008). Film Çözümlemeleri. İstanbul: Multilingual Yayınları

Propp V. (2011). Masalın Biçimbilimi. (Mehmet R. Sema R, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları

Rifat M. (2013). XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Todorov T. (2008). Poetikaya Giriş (K. Şahin, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları

Yüksel A. (1995). Yapısalcılık ve Bir Uygulama: Melih Cevdet Anday Tiyatrosu. Ankara: Gündoğan Yayınları

Özet

Masalın Biçimbilimi Bağlamında Bir Anlatı Yapısının Çözümlenmesi: Ruhların Kaçışı

Uzman Mehmet Sefa Doğru*, İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon ve Sinema Bölümü Radyo-Televizyon Ana Bilim Dalı

Doç. Dr. Abdulgani Arıkan**, İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon ve Sinema Bölümü Fotoğrafçılık ve Grafik Ana Bilim Dalı

Aristo, sanatın mimesis yani bir taklit olduğunu söylerken; somut şeylere yani bir eylemin, bir olayın, yaradılışın kısaca yaşama dair gerçeklerin taklidine işaret ediyordu. Bu taklit ona göre iki şeye hizmet etmekteydi: -Haz verme ve ruhları arındırma. Ancak bu iki amaca hizmet edecek güzel bir yapıtın ortaya konması için de öykülerin nasıl biçimlendiği anlamak gerekir. Bir öykü, masal ya da bir çizgi film, en genel tanımıyla bir anlatıya sahiptir. İnsanlığın varoluşundan bu yana süregelen anlatı, nedensel olarak birbiriyle bağlı olaylar dizisinin temsilini ifade etmektedir. Poetika'dan bu yana kuramcılar, geliştirdikleri farklı yaklaşımlarla anlatının yapısal analizini kuramsal bir zemine oturtmaya çalıştılar. Bu çalışmada Vladimir Propp'un yapısalcı yöntemi kullanılarak "Ruhların Kaçışı-" filminin anlatı yapısının çözümlenmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın ilk bölümünde "gerçeklik" ve "kurmaca" kavramları tartışılmış, ikinci bölümde ise Anlatıbilimin genel hatları ile birlikte V. Propp'un yöntemi üzerinde durulmuştur. Çözümleme yapılırken filimin öyküsü üzerinden, V. Propp'un masalların dizimsel çözümlemesinde hiç değişmeyen 31 işlevinin olup olmadığı incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: İletişim

Abstarct

A Structure Analysis In The Context Of Morphology Of The Tale: Spritted Away

Aristo said that mimemsis is an imitation Whic an action that is concrete thing , an event that marked the creation of imitating real life briefly. It was imitated by him to serve on two things: ready to give and the spirit of purification. However, this would serve two purposes for the initiation of a beautiful structer also need to understand how a shape of the story. A story or a cartoon has a narrative in it's most general definition. Since the existence of mankind ongoing, causally it refers to the representation of a series of events connected with each other. Since Poetics theorists, the structural analysis of the narrative they have developed different approaches have worked to establish a theoretical ground. In this study, using the method of Vladimir Propp's structuralist "Spritted Away" is aimed to the analysis of the narrative structure of the film. In the first part of the study, "reality" and "fiction" concepts were discussed, and the second part together with the general lines of narratology: V. propp's method focuses on.

When performing analysis, the analysis examined whether V. propp's fairy tale 31 function syntax unchanged or not.

Keywords: Communication

13. BÖLÜM

Öğrt. Gör. Ömer Zahid KUBAT

WEB TASARIMINDA HAREKETLİ GÖRÜNTÜ ÖĞELERİNİN KULLANIMI

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Web Tasarımının Tanımı
  - Web Tasarımında Hareketli Görüntü Öğeleri
  - Örnek Tasarımların İncelenmesi
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

İnsanoğlu düşüncesini, bir oluşu, günlük olan veya olmayan birçok durumu karşı tarafa anlatmak amacıyla iletişim yöntemlerine başvurmuştur. İletişim ve onun ile birlikte oluşan araçlar insanlık tarihinde önemli bir yere sahip olmuştur. Araçlar sayesinde toplumlar hem kendi içlerinde hem de diğer toplumlarla anlaşabilme veya kendilerini anlatabilme çabasına girmişlerdir. En önemli iletişim araçlarından biri dildir. Dil sayesinde bilgi daha hızlı yayılmış ve daha anlaşılabilir hale gelmiştir. Bunun sonuçları yakın tarihte radyonun ortaya çıkmasıyla somutlaşmıştır. "Guglielmo Marconi 1901'de, s harfine okyanusu aştırarak Atlantik ötesi radyo iletişimi çağını açar" (Mattelart, 2005). Radyo ile başlayan tek yönlü kitlesel iletişim çağını teknolojik devrim olarak nitelendirmek mümkündür. İcadıyla beraber de insanoğlunun bilgi aktarımı hız kazanmış ve bunun sonucunda kitleler olumlu veya olumsuz yönlendirilmiştir.

Radyo ses frekansları ile yayın yaparken, sonrasında icat edilen televizyon ise yine tek yönlü iletişimde bulunarak sese görüntü frekanslarının da eklenmesiyle ortaya çıkmıştır. Hem ses hem de görüntünün birlikte olması radyoya göre kitleler üzerinde daha etkili olmuştur. "Televizyonun görsellik esası üzerinden işlerlik kazanması, yani sesin yanı sıra görüntüyü de kullanması onu büyülü bir niteliğe büründürmüştür" (T.C. RTÜK, 2007). Radyonun kitleleri olumlu veya olumsuz yönlendirmesi sonucu televizyon içinde geçerlidir. Yapılan yayının tek taraflı olması ve yayını gerçekleştiren kanallarda ne tür bilgilerin verildiği ile paralel toplumu yönlendirmek mümkündür. Çünkü "bu iletişim sürecinde, mesajı alan kesimler bağımlı konumdadırlar; eşit yada özgür değildirler" (Aydoğan, 2004).

Radyo ve televizyonun kullanım imkanlarının internetin icadıyla ve yeteneklerinin anlaşılmasıyla kısıtlı olduğu görülmüştür. İnternet, karşılıklı iletişim çağını başlatan ve hatta şahısların kitlerle, kitlelerinde şahıslarla buluştuğu, farklı medya araçlarının bir arada kullanıldığı bir ortam olmasıyla yayılarak günümüzün vazgeçilmez bir parçası olmuştur. İnternet "yeni medya" adı altında da tanımlanmaktadır. "Yeni medya bilgisayarların üretimden ziyade dağıtım ve sunum için kullanılmasıdır. Örneğin bir web sitesinde yada elektronik kitap olarak dağıtılan bir metin yeni medya olarak tanımlanabilirken, kağıt üzerinde dağıtılan metinler yeni medya değildir" (Altunay vd., 2011).

Teknolojinin bize sunduğu taşınabilir cihazlar ile her an yanımızda olan yeni medya unsuru internet, cihazın kullanıcısı ile entegre olarak kişilerin verdiği anlık bilgilerin takip edilmesini veya o kişinin diğer insanların bilgilerine ulaşmasını sağlamıştır. Televizyon ve radyo yayınlarının bu mecra üzerinden ulaşması da mümkün olmuştur. Böylece mecranın diğer iki medyanın gerekliliğini azaltarak kullanımı ile nerdeyse kendisini tekel haline getirmiştir. Başka yönüyle, televizyonun teknolojinin gelişmesiyle farklı boyutlarda ilerlemesi ve internetin bu mecraya entegresiyle televizyonun amacının dışında da kullanılabileceği görülmüştür.

Sosyal amaçlı olarak internet ortamı; özellikle chat adıyla anılan sosyal platformlar ile başlayarak çeşitli video, fotoğraf, gif formatındaki animasyon, vine adı ile anılan kısa video ve benzeri türdeki paylaşımlarla, bir durumun veya fikrin paylaşım mesajları halinde yayınlandığı platformlar sayesinde sosyal olarak kendine farklı bir anlam katarak günümüze kadar gelmiştir. "İletişim ve bilgi transferlerinin sağlandığı evrensel network ortamı olan internet günümüzde ekonomik ve sosyal iletişimin online kapsamında yer almaktadır. Günümüzde tüm dünyayı saran internet ağının temeli ABD ve Sovyet Rusya arasındaki rekabete dayanmaktadır" (Teker, 2009). Sputnik ve ARPANET projesi ile başlayan mecra artık öngörülemez bir hızla ilerlemektedir.

Yöntem

Bu araştırmada birbiri ile aynı kategoride fakat farklı teknikler ile tasarlanmış üç örnek web tasarımı değerlendirilmiştir. Web arayüz tasarımlarının görsel iletişimini tamamlayan hareketli görüntü öğeleri ve animasyonların nerelerde ve nasıl uygulandığı ile birlikte, uygulandığı web arayüz tasarımlarında tasarımın temel ilkelerinin (renk, biçim, ritim, devamlılık, zıtlık, uyum, bütünlük ve oran orantı) uyumuna bakılarak incelenmiştir. Web tasarımını oluşturan ve teknolojiye paralel ilerleyen bazı yazılımlar ise hareketli görüntü öğeleri ve animasyonları işlevsel hale getirmektedir. İncelenen web ta-sarımları üzerindeki, hareketli görüntü öğeleri ve animasyonları işlevsel hale getirmek için kullanılan yazılımlar, olumlu ve olumsuz yönler, işlevsellik, uygulanabilirlik ve erişilebilirlik durumları ile birlikte aynı kategoriden üç farklı web tasarımı birbiri arasında karşılaştırılmıştır. İncelemeler, başlıklar altında kaynak tarama yöntemi ile yapılmış araştırmalar ışığında yapılmıştır.

Bulgular

Web Tasarımının Tanımı

İnternetin görünen yüzü olan web tasarımı, yazılım ve arayüz tasarımı ile birlikte kullanıcının uygun bir ortamda bilgiye erişimine olanak sağlamaktadır. İnternet ağlarının var- olmasıyla kitleler birbirleriyle web ortamın-da bilgi paylaşımında bulunarak iletişime geçmektedirler. Yakın çağın en büyük icadı internet ile onun sayesinde oluşturulmuş ve gelişim sağlayan web tasarımı, teknolojik ve sosyolojik aşamalarından geçerek günümüzde video paylaşımlarını kesintisiz izleme, görüntülü veya sesli telekonferans, sosyal medya projeleri ve benzeri birçok olanak ile geçmişte öngörülmemiş seviyelere gelmiştir. Sayısal ortamlar için kullanılan bilgisayar veya mobil cihazların kullandığı işletim sistemlerind e kullanılan yerel uygulamalar, günümüzde internet bağlantısına ihtiyaç duymaktadır. Fakat uygulamaların tasarımları için web tasarım demek mümkün değildir. Çünkü web tasarım denilebilmesi için tarayıcılar üzerinden kullanılan ve herhangi bir uygulama yüklenmesine gerek duyulmaksızın bilgiye ulaşımın sağlanması gerekmektedir. "Geliştireceğimiz uygulama sinyal işleme vb. işlem gücü gerektiren veya o platforma has kaynakları kullanan bir uygulama ise o zaman yerel (native) uygulama geliştirmek daha iyi bir tercih olacaktır. Zaten böyle bir uygulamayı web ile geliştirmek ya mümkün değildir ya da performansı iyi olmayacaktır" (Mermerkaya, 2015).

Web arayüz tasarımı kullanıcının estetiğine hitap etmesi ile web sayfasında kolay ve hızlı bir şekilde gezinmesini amaçlamaktadır. Arayüz tasarımı, web tasarımının bir parçası olmakla beraber estetik kaygı ile oluşturulmaktadır. Bunun için bir grafik tasarımcının arayüz tasarımını yapması önem arz etmektedir. Arayüzünü tasarlarken birçok ayrıntıya dikkat edilmesi gerekmektedir. Gezinme ko-laylığı ile birlikte bilgiye hızlı ulaşım en önemli özelliktir. Tasarımdaki kullanılabilirlik bu açıdan titizlikle uygulanmalıdır. "Kullanılabilirlik (usability), web sitesinde ziyaretçinin ihtiyaç duyduğu işlemi (ki bu bir bilgiye ulaşmak ya da bir ürünü satın almak olabilir) ne derece etkin ve rahat bir şekilde yapabildiğini ve yapamadığını gösterir. Bir başka deyişle kullanılabilirlik, web sitenizin ne derece kullanıcı dostu olduğunun göstergesidir" (Pekgöz, 2006). Bu özelliğin en önemli unsuru menü tasarımıdır. Menü tasarımı ve içeriği doğru tasarlanması sonucunda site içerisindeki bilgiye ulaşmak daha hızlı hale gelebilmektedir.

Arayüz tasarımı tek başına bir web tasarımını oluşturmamaktadır. Dolayısıyla web yazılımı olmadan arayüz iskelet sistemi olmayan işlevsiz bir yapıyı ifade etmektedir. Web yazılımı arayüzün çalışması, bilgilerin saklanması ve bilgilerin düzenlenmesi gibi kullanıcıya karışık gelebilecek işlemleri yapmaktadır. Arayüzün estetik ve düzgün çalışmasını sağlayan yazı-

lım dillerini HTML, CSS ve JavaScript olarak sayılabilmektedir. Bu diller sayesinde kullanıcılar estetik ve interaktif bir şekilde web tasarımı içerisinde gezinebilmektedir. Yazılım dilleri de teknoloji ile paralel ilerleyerek web tasarımına ve arayüzüne katkıda bulunmaktadır.

Web Tasarımında Hareketli Görüntü Öğeleri

İnternet ağları teknolojinin ilerlemesi ile yüksek hızlara çıkarak kullanılan cihazların bilgiye ulaşmasına katkıda bulunmaktadır. Bu sayede hareketli görüntü öğelerinin web tasarımına entegre edilmesi sağlanarak web arayüzü içerisindeki görsel kimlik daha kuvvetli hale getirilmiştir. Bilgi paylaşımını ve anlaşılmasını sağlamak konusunda da hareketli görüntü öğeleri katkı sağlamaktadır. Hem ses hem de görsel birlikte kullanıldığında bilginin anlaşılması daha kolay hale gelmektedir. "Metinlerle ve durağan görüntülerle tanımlanması zor işlemleri, canlandırma sayesinde daha kolay ve hızlı bir şekilde açıklamak mümkündür. Canlandırma, birden çok duyu organına hitap edebildiğinden, soyut kavramları görsel olarak somutlaştırabilmekte ve akılda kalıcılığı artırmaktadır" (Uyan, 2008).

Arayüz ve yazılım ile birlikte oluşturulan hareketli görüntüler; menü tasarımı, hareketli butonlar ve ikonlar, sayfa geçişleri, bir konuyu anlatmada kullanılan kısa animasyonlar, slider bölümü geçişleri, sayfa kaydırma efektleri, istatistikler ve animasyonlu karakterler ve benzerleri gibi sayılabilmektedir.

Bilginin kolay anlaşılmasının sağlaması yanında kullanıcıyı görsel doyuma ulaştırmak için de hareketli görüntü öğeleri kullanılmaktadır. Video veya arayüz içerisindeki herhangi bir bölüme sayfanın kullanımını yada açılımını yavaşlatmayacak şekilde uygulamak mümkündür. Bu şekilde oluşturulan sayfalar arayüzün estetiğine büyük katkı sağlayarak görsel iletişimi tamamlamaktadır.

Web tasarımı için dolaşım problemleri büyük sorunlar teşkil etmektedir. Bu nedenle arayüz içerisinde kullanıcının aramakta olduğu herhangi bir bilgiye ulaşım sağlamak açısından da katkı sağlayan hareketli öğeler, sayfa içerisinde oluşturulmuş çeşitli türde açılır menü ile birlikte dolaşım problemlerinin çözümünde kullanılmaktadır. Öğelerin uygulanışında unutulmaması gereken en önemli unsur, hareketli görüntü öğelerinin grafik tasarım ilkeleriyle beraber uygulanıyor olmasıdır. Nielsen'a göre; "web sitelerinde hareketli görüntüler, sürekli değişimleri göstermek, zaman aşımlarını açıklamak, grafiksel sunumları zenginleştirmek, üç boyutlu yapıları görselleştirmek ve dikkat çekmek amacı ile kullanılmalıdır" (Uyan, 2008).

Örnek Tasarımların İncelenmesi

Emrahyucel.com

Mazgal (Grid) yapısı dikeyde üç bölüme ayrılmıştır (Grafik.1). Yapının ortasında içerik görüntülenmektedir. Sağ bölümde yapılan önemli çalışmaların görselli bağlantıları ve sol kısımda dikey menü mevcuttur. Menü butonları ile site içeriğinde bulunan birçok bağlantıya geçiş sağlanmıştır. Bu durum erişilebilirlik açısından olumlu gibi gözükse de yapıyı sadelikten uzaklaştırmıştır. Site içi arama bölümü menü içerisindeki butonlar arasında sıkışmış ve kaybolmuştur. Güncel monitörlerin çözünürlükleri karşısında site çözünürlüğü uyarlı olmadığından dolayı üst kısımda bulunan başlık bölümünün nesneleri küçüklük-büyüklük açısından orantısız kalmış ve bölümün sağ kısmındaki yazının okunması kontrast problemi ile birlikte zorlaşmıştır. Herhangi bir içeriğe giriş yapıldığında içerik yazılarının çözünürlük probleminden dolayı yazı boyutu küçük kalmıştır (Grafik.2)

W3schools.com web sitesi Ocak 2012-Ocak 2016 yılları arasında ziyaretçilerinin yoğunlukla kullandıkları tarayıcı ekran çözünürlüklerinin 1366x768 piksel olarak tespit etmiştir.

İkinci sırada ise Ocak 2013 tarihinden itibaren 1920x1080 piksel olarak tespit etmiştir (Tablo.1).

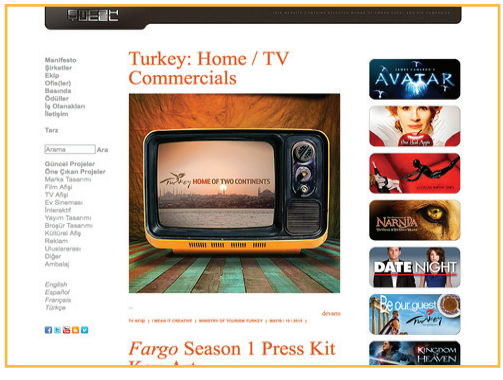
Tasarım, durağan yapısından dolayı sadelik ve işlevsellik yönünden geri kalmıştır. Web sitesinin uygulanma yılı tam olarak bilinmemekle beraber günümüz tasarım ve yazılım şartlarına uygun olmadığı görülmüştür.

Tablo 1.

Tarayıcı ekran istatistikleri. (W3schools, 2016)

Date	Other high	1920x1080	1366x768	1280x1024	1280x800	1024x768	800x600	Lower
January 2016	30.7%	18%	35%	6%	4%	3%	0.3%	3%
January 2015	32.7%	16%	33%	7%	5%	4%	0.3%	2%
January 2014	34%	13%	31%	8%	7%	6%	0.5%	0.5%
January 2013	36%	11%	25%	10%	8%	9%	0.5%	0.5%
January 2012	35%	8%	19%	12%	11%	13%	1%	1%
January 2011	50%	6%		15%	14%	14%	0%	1%

Grafik 1. Emrahyucel.com anasayfa görüntüsü.



Grafik 2. Emrahyucel.com iç sayfa görüntüsü.

Mikimottes.com

Sitenin genelinin dikeyde bir ana mazgal (grid) yapısı vardır (Grafik 3). İç sayfalar ana sayfada gösterilerek sayfadan ayrılmadan dolaşım yapılması sağlanmış olup, erişilebilirlik ve kullanılabilirlik açısından da olumlu bir özelliktir. Menü tasarımı dört butonlu ana kategori ile sınırlandırılarak sadeleştirilmiştir. Menüdeki herhangi bir butona basıldığında basılan kategori başına sayfa kaydırma çubuğunun (scrool) hareketini sağlayarak sayfa içerisinde dolaşım yapılması olanaklı kılınmıştır. Bu durum iç sayfaların ana sayfada olmasıyla sağlanabilmektedir. Günümüzde bu türde bir çok site bulunmaktadır. Yapının bir özelliği de içeriklerdeki bilgilere ulaşmak için birçok bilginin bir defa yüklenmesidir. Bu özelliğin olumsuz yanı ise internet hızı yavaş olan bağlantıların bilgileri yüklerken zorlanma olasılığıdır.

Sayfa esnek (responsive) yapıyla mobil platformlara özel bir yazılım kullanmaksızın, kodlar içerisine yazılmış çözünürlük ayarları sayesinde sayfa belirli sınırlarda kendini bilgi kaybı olmadan cihazın ekranına göre uyumlandırmaktadır. Uyumlandırmada mobil cihazların ekran büyüklüğüne göre arayüzde bazı nesneler kaybolabilmektedir. Bunun sebebi

ise bilgi bölümlerinin görüntülenebilecek boyutlara gelmesini sağlamaktır.

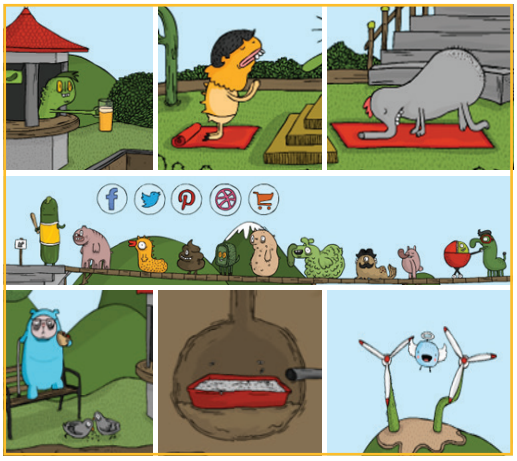
Grafik.3: Mikimottes.com ana sayfası.

Yoğun bir arayüz tasarımı bulunmaktadır. Arayüz genelindeki renkler birbirine uyumlu olmasından dolayı doğal ortam görünümlü tasarım amacına ulaşmıştır.

Tasarımdaki çizim ve yerleşimde sitenin amacı gösterilmek istense bile yoğun ve karışık yapı ile oluşturulan bir tasarımda bilgi veya içerik bölümlerinin arayüz tasarımı ile karışmasına engel olmak zor hale gelmektedir.

Tasarımın etkileşim sağlandığı bölge haricinde kalan bölümlerde bulunan çizimlerin bir çoğunda canlandırma bulunmaktadır (Grafik 4). Canlandırmaların çok miktarda olması bakımından dikkat bilgi bölümlerine verilememektedir.

Tasarımcının hareketli görüntü öğelerini kullanımı ve öğelerin çizim tarzı sayesinde kendisinin hangi karakteri yansıttığı bilgisini açık bir şekilde göstermesi tasarımın olumlu yönlerindendir.



Grafik.4: Mikimottes.com Arayüz tasarımında sürekli hareketin olduğu yedi bölüm.

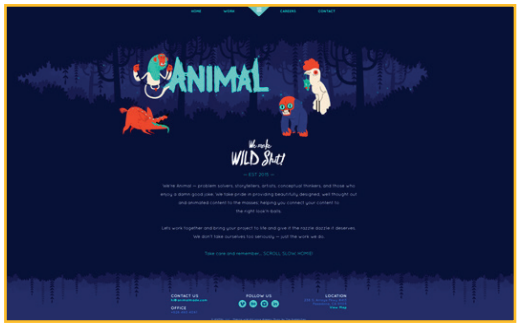
Animalmade.com

Site dikeyde tek mazgal (grid) yapısıyla oluşturulmuştur. Canlandırma ve tipografik yapı ile ana sayfada sitenin amacı belirtilmiştir (Grafik.5). Neredeyse sayfanın tam ortasında bulunan sitenin adı ve etrafında bulunan karakterler paralaks yapısı sayesinde okun hareketine bağlı olarak yazılımın işlevi sayesinde nesneler yer değiştirmektedir. Bu özellik sayesinde başlık ve nesnelere dikkat çekilmektedir. En üstte bulunan menü dört buton ile kategorilere ayrılarak sadeleştirilmiştir. Menü ortasında bulunan açılır menüde canlandırma sağlanarak bölüm vurgulanmıştır. Açılır menünün site esnek (responsive) yapısıyla ilişkisi bulunmaktadır. Çözünürlük mobil cihazların boyutuna geldiğinde diğer menünün kaybolmasıyla açılır menü içeriklere ulaşılmasına yardımcı olmaktadır. Menünün açılması sitenin amacına uygun olarak hareketlendirilmiştir (Grafik 6). Hareketli sayfa geçişleri ile sayfa değişiminin ibaresi gösterilmiştir.

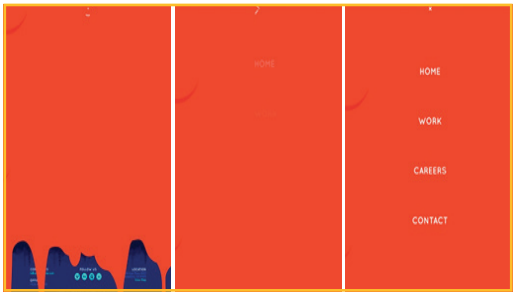
Çalışmalar iç sayfasında herhangi bir çalışma üzerine gelindiğinde canlandırma oluşturulmuştur (Grafik.8 9). Canlandırma ile oka basıldığında hangi çalışmanın açılacağı

belirtilmiştir. İletişim butonuna basıldığında en aşağıda bulunan sayfa altlığı (footer) bölümündeki iletişim bilgilerinin üstündeki ayraçtan iki kol çizimi canlandırma ile gelmektedir (Grafik 7). Bu sayede iletişim bilgilerinin olduğu bölümün yeri gösterilmiştir.

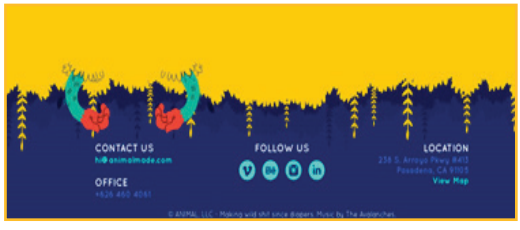
Tasarımda renk ve biçim kullanımında uyumlu bir görünüm bulunmaktadır. Bu husus tasarımın amacına uygun olarak oluşturulmuştur. Hareketli görüntü öğeleriyle desteklenmek üzere tasarımda çeşitli vurgular yapılmıştır. Bu sayede kullanılabilirlik çeşitlendirilmeye çalışılmıştır.



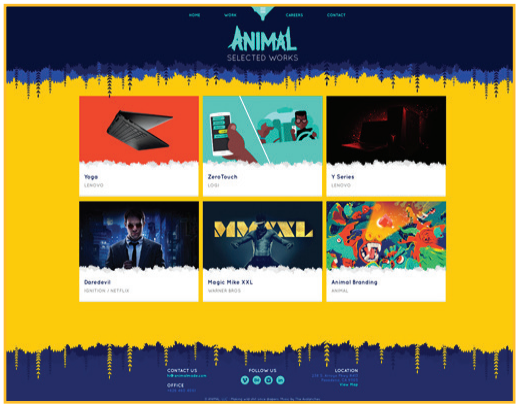
Grafik.5: Animalmade.com ana sayfası.



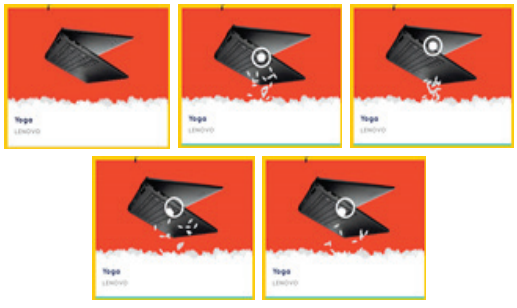
Grafik.6: Animalmade.com açılır menü canlandırması.



Grafik.7: Animalmade.com sayfa altlığı (footer) iletişim bölümü canlandırması.



Grafik.8: Animalmade.com iç sayfa (çalışmalar sayfası).



Grafik.9: Animalmade.com iç sayfada herhangi bir çalışmanın canlandırması.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Örnek tasarımlarda anlatılmak istenen bilgiler kısmen vurgulanmıştır. Grafik tasarım ilkeleri dikkate alınarak oluşturulmuş arayüzler hareketli görüntü öğeleri ile birlikte bütünlük sağlamıştır. Tasarımın amacına uygun olup,

tasarım ilkeleri gözetilerek hazırlanmış, fakat bilginin anlaşılmasını zorlaştırıcı şekilde uygulanmış, nesnelerin birbiri ile ilişkisi zorlanmış ve hareketli karakterlerde aşırıya kaçılmış yada dört veya beşten çok nesnesinde hareketlendirmeye gidilmiş web arayüz tasarımları, anlatılmak istenen ve sergilenen içeriğin anlaşılmasını zorlaştırmıştır. "Verilen bilginin kullanıcıya aktarım süresi ve hızı, iletişimi doğrudan etkiler. Bu nedenle, bilgisayar teknolojisinin sınırlandırmaları dikkate alınmalı ve sayfayı görsel öğe yığını haline getirmekten kaçınılmalıdır" (Uyan, 2008).

Günümüzdeki tasarımlara göre durağan olan bir arayüz, bilginin sergilenmesi amacıyla oluşturulmuş olsa da tasarım ilkeleri ve hareketli görüntü öğelerinin olmayışı bu türdeki web tasarımlarını gelişen yazılım, tasarım ve teknolojinin gerisinde bırakmaktadır.

Geri kalmış tasarımlar kullanıcıyı doygunluğa ulaştırmayarak bulunduğu web sayfasında uzun süre dolaşım sağlanmasını engellemektedir. Engellemenin en önemli nedenlerinden birisi de kullanılabilirliğin ve erişilebilirliğin sıkıntıya uğradığı hususlardır. "Erişilirlik (accessibility) veya erişilebilirlik bir uygulamanın içeriğinin ve vermiş olduğu hizmetin "herkes" tarafından eksiksiz ulaşılabilir, algılanabilir, değerlendirilebilir ve kullanılabilir olması, duruma, ihtiyaçlara ve tercihlere cevap verebilecek esneklikte olması demektir" (Pekgöz, 2006:1).

Anlatılan özelliklere göre esnek olmayan bir tasarım erişilebilir olamayacaktır. Bu durumların sonucu olarak sayfa içeriğinde görülmesi istenilen bilgilerin kullanıcıya ulaşması gerçekleşmeyerek tasarım amacına ulaşamamış olacaktır.

Konutlarımızdaki veya işyerlerimizdeki bilgisayar ve yanımızda taşıdığımız mobil cihazlarımızın, internetin hızlandığı ve yayıldığı çağa ayak uydurması ile beraber hareketli görüntü öğelerinin kullanımı, artan bilgi paylaşımına katkıda bulunmakta ve bütün yönleriyle her anımızda bize sunulmaktadır.

Tasarlanan web sayfaları, oluşturulan arayüz ve yazılım ne kadar işlevsel ise kullanıcının bilgiye ulaşımını o kadar kolaylaştırmaktadır. İşlevsel olarak arayüzü oluşturulan grafik tasarım nesneleri, sunumu yapılan bilgi alanlarının ancak amaç-estetik çatışması oluşturulmadan tasarlanmasıyla anlaşılır hale gelmektedir. Bu şartlar ile beraber hareketli görüntü öğelerinin katkı sağlamasıyla arayüzü oluşturan web arayüz tasarımcısı hedefini tasarlama imkanına erişmektedir.

Sanal ortamdaki gerçekliği etkili bir biçimde yansıtan yeni teknolojiler insanlığa sunulmaktadır. Teknolojinin farklı bir devrim niteliğindeki icadı olan sanal gerçeklik-VR (Virtual Reality) teknolojisi ile kullanıcılar gözlerine takılan ve içerisinde gözlerinin net görebileceği ekranın olduğu bir cihazla sanal bir ortamda çeşitli aktivitelerde bulunmaktadır. "Sanal gerçeklik teknolojisi ile yapılmaya çalışılan, insan makine iletişimini artırmak için insanla makine arasındaki engellerin ortadan kaldırılmaya çalı şılmasıdır" (Kurbanoğlu, 1996). Gelecekte bu teknoloji ile web arayüzü aşama kaydederek, sanal ama gerçekçi etki oluşturan platformlar ve çeşitli hareketli görüntü öğelerinin tasarlandığı web tasarımları ile birlikte kullanıcının önüne sunulması öngörülmektedir.

VR teknolojisinin ilerlemiş halini Onat; "günlük yaşamda çok daha fazla kullanım alanı bulabilecek teknolojiyse VR'ın bir adım ilerisi diye tabir edebileceğimiz "Arttırılmış Gerçeklik" (AR). Hatta beraberinde konuşulmaya başlanan (Mixed Reality) MR" (Onat, 2016) olarak öngörmüştür. "Sanal gerçeklik teknolojileri her geçen gün biraz daha gelişiyor. Bu alana büyük önem veren markalardan biri de teknoloji devi Google, Cardboard ile VR deneyimini geniş kitlelere ulaştırmayı amaçlayan şirketin şimdiki hedefi web üzerinde sanal gerçekliğin kullanılabilmesi" (Köse, 2016) ve

bu gelişme ile günümüzde web ortamının VR teknolojisiyle entegresi için çalışmalar başlatılmıştır.

Kaynakça

Altunay, D., Okur, M. R., Uğur, S., Güler, C., Kip Kayabaş, B., Çetinöz, N., Gümüş, S., Erorta, Ö., Dinçer, G. D., Yılmaz, R. ve Kayabaş, İ. (2011). Yeni Medya ve Özellikleri. M. E. Mutlu (Ed), Yeni İletişim Teknolojileri (ss.14-27) içinde. Eskişehir: A.Ö.F. Yayınları.

Aydoğan, F. (2004). Düşlerimizi artık televizyon kuruyor; Medya ve popüler kültür üzerine yazılar. İstanbul: Medicat.

Köse, A. (2016). Google tüm web sitelerini VR'a taşıyacak!. 13 Temmuz 2016 tarihinde http://www.webtekno.com/internet/google-web-vr-h18359.html adresinden erişilmiştir.

Kurbanoğlu, S. (1996). Sanal gerçeklik: Gerçek mi, değil mi?. Türk Kütüphaneciliği, 10 (1), 21-31.

Mattelart, A. (2005). İletişimin Dünyasallaşması (Çev: H. Yücel). İstanbul: İletişim Yayınları.

Mermerkaya, A. O. (2015). HTML5 CSS3. İstanbul: Abaküs.

Pekgöz, N. (2006). Web'de Erişilirlik, XHTML ve CSS. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

T.C. RTÜK (2007). İlköğretim Medya Okuryazarlığı Dersi Öğretmen El Kitabı. Ankara.

Teker, U. (2009). Grafik Tasarım ve Reklam. İstanbul: Yorum Sanat Yayınevi.

Onat, O. (2016). Sanal gerçeklik: Olasılıklar sonsuz. 13 Temmuz 2016 tarihinde http://www.cnnturk.com/yazarlar/guncel/ozan-onat/sanal-gerceklik-olasiliklar-sonsuz adresin-den erişilmiştir.

Uyan, B. İ. (1996). İnternet portallarının grafik tasarım açısından incelenmesi. Sanat Tasarım Dergisi, (1), 179-202.

W3schools (2016). Browser Display Statistics. 12 Temmuz 2016 tarihinde http://www.w3schools.com/browsers/browsers_display.asp adresinden erişilmiştir.

Özet

Öğrt. Gör. Ömer Zahit Kubat*, Şeyh Edebali Üniversitesi
Bozhöyük Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarımı Programı

Web Tasarımında Hareketli Görüntü Öğelerinin Kullanımı

Teknolojik gelişmelerle birlikte ortaya çıkan radyo ve buna bağlı olarak ses frekanslarının kullanımı, tek taraflı iletişimin başlamasını sağlamıştır. Ayrıca sonrasında icad edilen ve iletişim amacıyla kullanılan televizyon dahi tek taraflı iletişimin örneklerinden birini oluşturmuştur. Ancak öngörülünden daha hızlı gelişen internet ve kullanım imkanları, karşılıklı etkileşim sağlayan bir iletişim kaynağı olması, bu özelliğinden dolayı radyo ve televizyonun önüne geçmiştir. Bu nedenle internet daha hızlı yayılmış ve günümüzün vazgeçilmez bir parçası olarak hayatımızda yer almıştır. Bununla beraber günümüzde radyo ve televizyon ile entegre edilen internet, bir anlamda adı geçen mecraları etkisi altına almıştır.

İnternet, küresel anlamda iletişimin en etkili sağlandığı önemli bir araç haline gelmiştir. Özellikle insanlar arasındaki iletişim son bir kaç yıl içerisinde daha önceki yıllarda hayal edilemeyecek seviyelere ulaşmıştır. İletişimde önemli bir yeri olan internet, teknoloji ile paralel ilerleyen yazılımların geliştirilmesi ile bu seviyelere gelmiştir. İnternetin yaygın kullanımı sayesinde onun bir parçası olan web tasarımı, iletişimde büyük pay sahibi olmuştur. Web tasarımı, grafik tasarım öğelerinin desteklemiş olduğu hareketli görüntü öğeleri ve animasyonlar sayesinde web arayüzünü gören kullanıcıları görsel doyuma ulaştırma, anlatılmak istenen bilginin daha hızlı anlaşılması ve yayılmasını sağlama işlevini görmeye başlamıştır. Aynı zamanda kullanıcılara ulaşan bilgi durağan tasarımlara göre daha anlaşılabilir olduğundan, web tasarımında uygulanan tasarım ile daha iyi etkileşimde bulunulabilmektedir.

Web tasarımı, yazılım ve grafik tasarım ile birlikte işlev ve görsel kimlik kazanmaktadır. Grafik tasarım ilkeleri, hareketli görüntü öğeleri ve animasyon ile tasarlanmış bir web arayüzü, web tasarımının görünmeyen yüzü olan yazılımın estetik yönünü oluşturmakta ve kullanıcılara erişilebilir bir ortam sunmaktadır. Güncel olmayan, işlevsiz yazılım ve durağan görsel tasarımlar, hareketli ve işlevsel tasarımlar karşısında etkinliğini yitirmektedir. Tasarımın hedefine ve tasarım ilkelerine bağlı kalarak uygulanmış hareketli görüntü öğeleri ve animasyonlar, web arayüz tasarımı içerisine kaynaşarak görsel iletişimi tamamlamaktadır.

Bu çalışmada Dünya'daki çeşitli web tasarımları, web arayüz tasarımlarının görsel iletişimini tamamlayan hareketli görüntü öğeleri ve animasyonların nerelerde ve nasıl uygulandığı ile birlikte, uygulandığı web arayüz tasarımlarında tasarımın temel ilkelerinin (renk, biçim, ritim-devamlılık, zıtlık, uyum, bütünlük ve oran orantı) uyumuna bakılarak incelenmiştir. Web tasarımını oluşturan ve teknolojiye paralel ilerleyen bazı yazılımlar ise hareketli görüntü öğeleri ve animasyonları işlevsel hale getirmektedir. Çalışmada, incelenen web tasarımları üzerindeki, hareketli görüntü öğeleri ve animasyonları işlevsel hale getirmek için kullanılan yazılımlar, olumlu ve olumsuz yönler, işlevsellik, uygulanabilirlik ve erişilebilirlik durumları ile birlikte aynı kategoriden üç farklı web tasarımı birbiri arasında karşılaştırılmıştır. Araştırmada konuya uygun karşılaştırılan web tasarımlarının arayüzlerinde bulunan hareketli görüntü öğeleri ve animasyonlar tasarımda anlatılmak istenen konuyu vurgulamıştır. Grafik tasarım ilkeleri dikkate alınarak oluşturulan tasarımlar kendileri içerisinde bütünlük sağlamıştır. Tasarımın amacına uygun, renk uyumu sağlanmış, fakat nesneleri birbirinin içine giren, karışık ve aynı anda dört veya beşten çok nesnesinde hareket oluşturulmuş web arayüz tasarımlarında sergilenen içeriğin anlaşılması zorlaşmaktadır. Durağan olan tasarımlarda

sadece içeriğin sergilenmesi amaçlansa da, grafik tasarım ilkelerinin yeterli uygulanmaması ile beraber hareketli görüntü öğeleri ve/veya animasyonların olmayışı, bu tür web tasarımlarını, gelişen yazılım, tasarım ve teknolojinin gerisinde bırakmaktadır. Günümüzün yazılım dilleri HTML5, CSS3 ve Javascript'in kabiliyetleri ile yerel uygulamalardaki görsel ve işlevsel avantajlar web tasarımı alanında sağlanabilmekte, bu sayede tasarımcı hedeflediği arayüzü tasarlama imkanına sahip olmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Web Tasarımı, Web Arayüz Tasarımı, Hareketli Görüntü, Animasyon, İnternet

Absract

Use Of Moving Image Elements In Web Design

The use of radio and accordingly audio frequencies, emerging with technological developments, initiated unilateral communication. Even television, invented later on and used for communication purposes, has been one of the examples of unilateral communication. But, since internet and its utilization opportunities, which developed faster than anticipated, are communication sources for mutual-interaction, it has gotten ahead of radio and television because of its this attribute. There-fore, internet has spread faster and become an essential part of our lives at the present time. However, internet, integrated with radio and television nowadays, has influenced these medias mentioned, in this regard.

Internet has become an important tool by which communication has been provided globally in most effective way. Especially communication between people has reached unimaginable levels in the last few years. Internet, which has an important place in the communication, has reached to this level by means of development of softwares in parallel with technological advances. Web design, which has become a part of internet because of its extensive usage, have played a significant role in development of communication. Web design has began to function for ensuring of visual satisfaction for users who see web interface, faster understandability and spread of information that intended to be told, through moving image elements supported by graphic design elements, and animations. Also, because of that information arriving to users are more understandable than stationary designs', better mutual interaction could be provided through design applied for web design.

Web design have gained function and visual identity together with software and graphic design. A web interface designed with graphic design principles, moving image elements and animation, constitutes aesthetic aspect of software which is nonvisible side of web design and it offers users an accessible environment. Outdated, dysfunctional software and stationary visual designs lose their efficiencies against moving and functional designs. Moving image elements and animations applied in compliance with design objectives and design principles, completes visual communication, mixing into web interface design.

In this study, as well as investigation of various web designs in the world, moving image elements completing visual communication of web interface designs, and animations, with regard to where and how they have been applied; they also were investigated considering their compliance with basic principles of the design(color, form, rhythm - continuity, contrast, harmony, integrity and ratio and proportion) in the web interface design where they have been applied.

Some softwares constituting web design and developing in parallel with technologi-

cal advances have made moving image elements and animations functional. Softwares used to make moving image elements and animations on the web designs examined functional, positive and negative aspects, functionality, practicality and accessibility cases and three different web designs from the same category were compared to each other in the study.

The moving image elements and the animations included in the interfaces of the web designs compared, emphasized the issue which intended to be told. The designs created taking into account the principles of graphic design have provided integrity in themselves. The content of web interface designs has been difficult to understand, in which elements are suitable for the purpose of design, their color harmony has been provided, but elements intermixed, complex and move has been created in four or more than five elements.

Although only exposure of content has been intended in stationary designs; as well as implementation of the principles of graphic design insufficie tly, also lack of moving image elements and / or animations cause this kind of web designs to stay behind of developing software, design and technology. Through capabilities of today's software languages, HTML5, CSS3 and JavaScript; visual and functional advantages in the local applications can be achie-ved in the field of web design and thus, designer have had the opportunity for designing the interface he targeted.

Keywords: Web Design, Web Interface Design, Moving Image, Animation, Internet.

14. BÖLÜM

Arş. Gör. Ümit Hazal YAYALAR

MASAÜSTÜ OYUNLARI SAYISAL ORTAMA AKTARMA VE UYGULAMA YÖNTEMLERİ

- Giriş
- Yöntem
  - Geleneksel Oyunların Dijital Ortama Geçişi
  - Dijital Kart Oyunlarının Gelişimi
  - Hearthstone Oyun Kartlarının İncelenmesi
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Tarih boyunca masaüstü oyunlar toplumların kültürel bir parçası olmuştur. Savaş alanlarında taktik belirleme ve soyluların statü göstergesi eğlence anlayışından, günümüzde sıradan insanların sosyalleşme aracı olarak kullandığı oyunlar haline gelmiştir. Yirminci yüzyılın son çeyreğinden beri oynanış şekli, hikâye anlatımı, içerik ve görsel tasarım alanlarında masaüstü oyunlar birçok kez evrim geçirmiştir. Oyunlara talep arttıkça popüler kültürde yeri sağlamlaşmış ve oyunların pek çok alt türü oluşmuştur. Masaüstü oyunlara ilgi gösteren topluluklar genişledikçe küçük grupların oluşturduğu yerel oyun grupları dışında uluslararası düzenlenen ve gelenekselleşmiş sayısız etkinlik hem oyuncuların yeni oyunları deneme ve diğer oyuncularla tanışma, hem de oyun firmalarının ürünlerini tanıtma fırsatı vermektedir. Masaüstü oyunların popülerleşmeye başladığı döneme ait ilk örnekler ile günümüz oyunları karşılaştırıldığında nispeten daha kolay ve anlaşılır oynanış şekli ve oyun kuralları getirilmiş olsa da oyunların ürün içeriği genişletilmiştir. Daha fazla karakter, genişletilmiş oyun haritaları ve oyun içinde oyuncuların etkileşime geçebileceği öğeler çeşitlendikçe maliyeti artan pahalı bir hobi haline gelmiştir.

Yenilikçi ve tasarım alanında parlak dönemini yaşayan masaüstü oyunlar, eğlence ihtiyacına yeterli bütçe ayıramayan oyuncuların nadiren satın aldığı, yerel oyun dükkânlarının gümrük vergisi ve kâr payı gibi oyunları daha da pahalılaştırdığı için tercih edilemediği ve oyun firmalarının benzer nedenlerden dolayı üretimi yapılmamaktadır. Dijital sürüm satışlarıyla ürün paketleme ve dağıtım masraflarının olmaması ve oyunculara kolay erişim imkânı sağlayan video oyunlar daha fazla tercih edilmektedir. Geleneksel oyunculuğun ayrıntılı kural sistemi ve dijital oyunculuğun görsel gerçeklik teknolojisi gibi oyunculara sunduğu farklı deneyimlerin karşılaştırılması sonucu birbirlerinin rakibi olarak görülmektedir. Bu tür önyargıların yanlış olduğu gibi her oyun türünün kendine özgü eğlence yöntemi vardır. Masaüstü oyunlar aile veya arkadaş çevresinde sosyalleşme imkânı ve oyuncuların kendi hikâyelerini yönetmelerine fırsat tanırken, video oyunlar görsel gerçeklik algısını yaratarak oynanış şekliyle oyuncuların çevreye ve hikâyeyle etkileşime geçmesini sağlar. Günümüzde iki medya arasındaki geçişler sayesinde oyunların hikâye anlatımı ve oynanış şekli teknolojiyle bütünleşerek gelişmektedir.

Yöntem

Araştırmada, bilgisayar oyunları sektöründeki güncel gelişmeler çevrimiçi kaynaklar ile takibi daha çok mümkün olduğundan, tasarım ekiplerinde yer alan sanatçıların yorumları, gelişim aşamalarının incelemesi ve eleştirmen yazılarının derlemesi şeklinde bir yöntemden yararlanılmıştır. Çalışmanın sınırlılıklarını ise masaüstü oyunların oynanış biçimi ve görsel sanat tarzı örnek alınarak tasarlanan bilgisayar oyunlarının geliştirilme sürecini kapsamındadır.

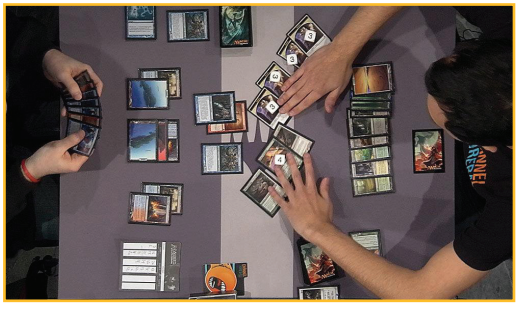
Geleneksel Oyunların Dijital Ortama Geçişi

Geleneksel oyunculuğun en sevilen türü olan masaüstü oyunların pek çoğu dijital sürümlerine uyarlanmıştır. Oyuncuların herhangi bir şey satın almadan oyun içeriğini inceleyebilecekleri ve oynanışı öğrenebilecekleri bu tür oyunlara en iyi örnek ise MMORPG türünde öncü oyun firması Blizzard'ın Warcraft evreniyle yaratılan çevrimiçi kart takası oyunu Hearthstone'dur. Kısa sürede sevilen oyunun çevrimiçi yayın kanalları ve uluslararası şampiyonaları düzenlenmektedir. PC, Mac, iPhone ve iPad için sürümleri bulunan oyun dijital boyama dokulu üç boyutlu modelleri ve cut-out tekniğiyle üretilen animasyonları ile geleneksel masaüstü oyunlarının atmosferini dijital alana başarıyla aktarmıştır. Benzeri oyunların yaygınlaşması, oyun sektöründe

gelişme hedefindeki fi malar için alternatif bir yol belirlemiştir (Phillips, 2014).

Geleneksel kart oyunlarının kökeni sayılan Magic: The Gathering (Bkz. Görsel:1) ilk kez 1993 yılında Wizards of the Coast tarafından yayımlanmıştır. Kart oyunları basit oyun mekaniğiyle yıllardır var olsa de "collectible card games" kavramını ortaya ilk atan MtG olmuştur (Stuart, 2015). Hâlâ geniş bir oyuncu kitlesine sahip olan MtG, Dungeons & Dragons ve Cosmic Encounter rol yapma oyunlarının oynanış şeklinden ilham almıştır. 2015 yılında yaklaşık olarak yirmi milyon oyuncusu bulunan MtGkart oyununun profesyonel oyuncular ile uluslararası düzeyde turnuvaları düzenlenmektedir (Hern, 2014).

D&D' nin yapımcı fiması TSR ise 1994 yılında ikinci Spellfi e: Master the Magic piyasaya çıkarmıştır fakat oyun beklenileni karşılamamıştır. MtG›den farklı bir oynanış şekline sahip olması, Dragon Magazine ve Advanced Dungeons & Dragons içeriklerindeki görsellerin oyunda kullanılmış olmasından dolayı oyun çeşitli eleştiriler almıştır.



Görsel 1: Magic The Gathering oyunundan bir görüntü

Uluslararası popülerliği ve kendine ait bir oyuncu kitlesi bulunan bir oyun türünün sevilen özelliklerini ve teknolojiyi birleştirmek geleneksel ve dijital oyun severleri ortak noktada bir araya getirmiştir. Geleneksel MtG oyunu için kart koleksiyonu yapmak pahalı bir hobiye dönüşürken PC, tablet ve akıllı telefonlar için üretilen dijital kart oyunları ücretsiz oynanabilmektedir ve ek paketleri daha ucuza satın alınabilmektedir. MtG'de var olanın aksine dijital kart oyunlarında oyuncular birbirleriyle kart takası yapamazlar. Bunun yerine oyunda kazanılan altınlar veya gerçek para ile yeni kartlar alınabilir (Swain, 2014). Oyun içindeki kart yaratma sistemiyle (crafting) oynanan kahramanın yeteneklerine ve kurulan stratejiye göre desteleri özelleştirmek mümkündür.

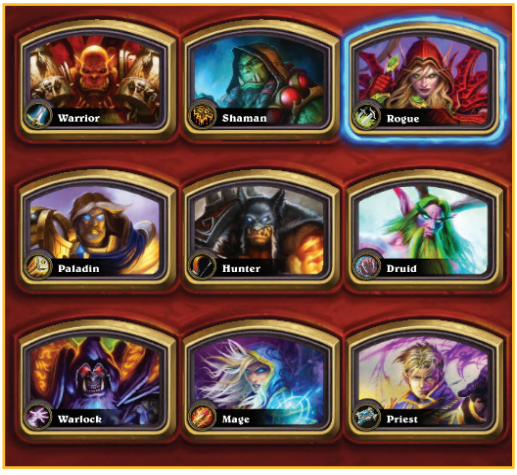
MtG ile dijital kart oyunları kıyaslandığında en büyük fark; dijital oyunların sıra tabanlı oynanış şekline sahip olmasıdır. Magic'de rakibin sırasıyken diğer oyuncu hamle yapabilirken dijital kart oyunlarında rakiplerin birbirine müdahale edebildiği durumlar çok nadirdir. Geleneksel kart oyunlarında bu durum oyunun süresini uzatır ve oynanışı daha karmaşık hale getirir. Dijital kart oyunları ise bu yönden basittir ve oynanış oldukça hızlıdır.

Dijital Kart Oyunlarının Gelişimi

İlk kez 1994 yılında gerçek zamanlı strateji oyunu olarak çıkan Warcraft, oyunların sanat çalışmaları üzerinde yenilik başlatmıştır. O dönemin televizyonları konsol oyunlarının renklerini doğru göstermekte bilgisayar monitörlerinden çok daha kötü olduğundan oyunlar daha dinamik renkler gerektiriyordu. Konsol oyunlarının daha düşük çözünürlüklü piksel ve daha az renk akışı içerdiğinden tasarımı iyi göstermek için dönemin savaş oyunlarının gerçekçi oranları ve renk paletinin aksine çizgi film tarzı stilize vücut ölçüleri ve parlak renklerin olduğu sanat çalışmaları tercih edilmiştir (Grimm, 2014).

Blizzard Entertainment›ın MMORPG oyunu Warcraft serisinin hikâyesinden ve kahramanlarından yaratılan Hearthstone: Heroes of Warcraft (Bkz. Görsel:2) dijital kart oyunlarının günümüzdeki popülerliğini kazanmasını sağlamıştır. Blizzardın Hearthstone oyununu üretmesindeki temel neden; firma ile bağda-

şan yoğun hikâye ve uzun saatler süren oynanış gerektiren Starcraft, Warcraft ve WoW gibi MMORPG strateji oyun türünün dışına çıkıp gelişen teknolojiye ayak uydurma kararıdır.



Görsel 2: Hearthstone: Heroes of Warcraft oyununun kahramanları görünmektedir.

Günümüzde oyunlar dükkânların raflarında yer almak yerine çevrimiçi mağazalardan satın alınıp veya ücretsiz indirilebilmektedir. Küçük ekiplerin ürettiği akıllı telefonlar ve tabletlerde oynanabilen, insanları günlük hayattan kısa süreliğine uzaklaştıran, basit ve hızlı oyunlar günümüzde her yaştan ve her oyun türünü seven oyuncuların ilgisini çekmektedir.

Bu tür oyunlara olan talebi gören Blizzard, Warcraft evrenini farklı türde bir oyun ile devam ettirmek için Team 5 (Bkz. Görsel:3) ekibini 2008 yılında kurmuş ve Hearthstone oyununun gelişim sürecini başlatmıştır. Heartstone'un yardımcı ve yapım yönetmeni

Jason Chayes oyunun yapım aşaması için; "Birkaç yapımcı bir araya gelip kısıtlı kaynakla birkaç kişilik grup kurarak deneysel tarzda oyunlar yapmanın yolunu bulmamız gerektiğini konuştuk" demiştir (Stuart, 2015).

Görsel 3: Blizzard Entertainment'ın Hearthstone oyununun tasarım ekibi Team 5.

Ekibi oluşturan çalışanların ayrıca MtG oyuncusu olduğu Team 5 kart oyunlarının özelliklerini araştırmaya Magic: The Gathering, Battletech, Netrunner, Legend of the Five Ringer ve Rage gibi geleneksel kart oyunlarını inceleyerek başlamıştır. İlham aldıkları oyunlar hakkında Chayes; "Her zaman yaptığımız gibi sevdiğimiz oyunları tartışarak işe başladık. Yaklaşık yirmi yıldır çoğumuz koleksiyon kart oyunları oynuyorduk. Küçük bir takımın ve çevrimiçi koleksiyon kart oyununun birleşimi bize oldukça uygun geldi. Böylelikle Hearthstone başlamış oldu" demiştir. Bu oyunları defalarca oynayarak, akışını, etkileşimini ve türün kurallarını öğrenerek hızlı, aktif, oyuncuyu oyuna bağlayacak ve oynanış biçimini kolaylaştıracak yeni bir oyun tasarlamayı hedeflemişle dir (BattleNet, 2014).

2006 yılında Upper Deck fi masının ürettiği World of Warcraft geleneksel kart oyununda yer alan görsel sanat çalışmaları Hearthstone için kullanılmıştır. Koleksiyon kart oyunları piyasasında başarı sağlayan oyun ile Heartstone aynı kahraman sınıflarını içermenin yanı sıra birçok oyun içi karakteri ve sanat çalışmasını içermektedir.

Karanlık fantastik evren Azeroth›un avcı, büyücü, savaşçı, druid, rahip, şaman ve paladin gibi kahraman sınıflarının tanımlayıcı özelliklerini kart oyununun mekaniğine uyarlama yöntemi arayışında Warcraft'ın kaynağına bağlı kalınmıştır. Her sınıf birbiriyle dengede

olup aynı zamanda özgün olmak durumundadır.

Tasarım süreci boyunca dikkate alınanlar:

Kartları koleksiyon yapmaya değer hissini yaratmak,

Tasarımı basit ve anlaşılır tutmak,

Kartların fizi sel varlığı olduğu görünümünü vermek,

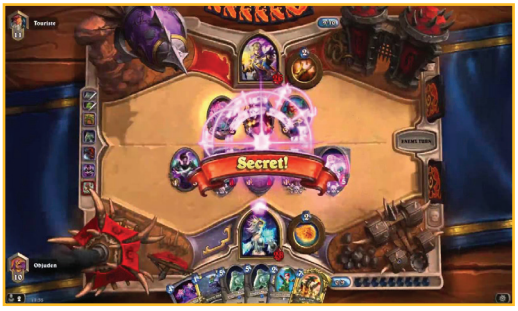
Warcraft evreninin havasını yansıtmaktır.

Oyunu test etmek için öncelikle fizi sel versiyonu daha sonra da son haline yakın flash oyunu yapılmıştır (Bkz. Görsel:4). Bunun nedeni eğer fiziksel oyun alanında oynamak zor olursa dijital ortamda da oyuncuların zorluk çekeceğidir (BattleNet, 2014).

Görsel 4: Oyunun oynanabilir prototipi olan flash versiyonu.

Oyunu hızlandırmak için MtG tarzı oyuncu sırası yerine daha basit bir oynanış şekli tasarlanmıştır. Oyuna yeni başlayan biri için kural ve bilgi yüklemesini önlemek için eğitsel oyun bölümünde bazı temelleri ve stratejik kavramları öğrenmesinde yardımcı olmaktadır.

Tasarım aşamasının erken döneminde kartların yerine minyatür figürle düşünülmüştür. Tasarımı sadeleştirmek ve oyun tahtasında karmaşıklığa yol açmamak için bu fiki bırakılmıştır. Dijital kart oyunlarında fiziksel kart oyunlarının aksine etkileşim mümkün olmadığından oyunun akışını etkilemeyecek biçimde karşı saldırı büyüleri ve gizli kartlar (Bkz. Görsel:5) oyuna eklenmiştir.



Görsel 5: Oyun içinde karşılaşılabilecek gizli kartların açığa çıkma anı görülmektedir.

Oyunun ana menüsündeyken arka planda sürekli duyulan konuşma ve mekân sesleri ile Warcraft evreninde herhangi bir barda oturulduğu hissini vermektedir. Kartların iri ve sağlam görünüşlü yapısı ile bu oyunu Azeroth sakinlerinin oynadığının görsel izlenimini oyunculara vermektedir.

Basit kurallara karşılık oyun kartları ile karmaşık etkileşimler yaratılmak istenmiştir. Oyuncunun bir kartı okuduğunda ne işe yaradığını hemen anlayabilmesi tasarımda önemli bir kıstas olmuştur. Öte yandan oyuncuyu kazanması için uygulayacağı stratejiye göre deste hazırlama ve yeni kartlar elde etmeye teşvik eder.

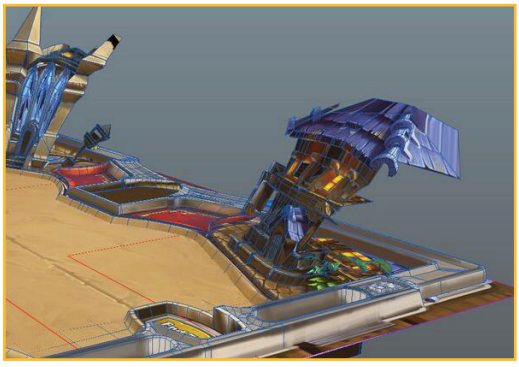
Hearthstone'da oynanışı eğlenceli yapan, dijital bir oyuna fizi sel kart oyunlarında oyuncuların yaptığı bazı davranışların eklenebilmesidir. Oyuncu, kartları hareket ettirirken diğer oyuncu da aynı anda kendi ekranında görebilmektedir. Geleneksel kart oyunlarını oynarken rakibin kartlarıyla oynaması gücü veya zayıflığı hakkında ipucu vermektedir.

Hearthstone bu yolla oyuncuların, rakiplerinin nasıl tepki vereceği hakkında fikir yürütmelerini sağlamaktadır. Diğer oyuncunun kendi oyun alanında fiziksel olarak objeleri hareket ettirdiğini göstermesinin yanı sıra Hearthstone oyun tahtasıyla etkileşime geçmenin basit yollarını içermektedir. Kartlar oynanırken oyun tahtasının her dört köşesinde de oyunun oynandığı yerin çevresel özelliklerine uygun hareketli objeler bulunmaktadır. Örneğin; ormanlık arazi içinde şelale, Maya ve Aztek uygarlıklarını (Bkz. Görsel:6) andıran totemler savaş alanını oyuncular için minimal düzeyde mekân algısı oluşturmaktadır (Williams, 2014). Ayrıca oyun içinde kahramanların söyleyebilecekleri konuşma seçenekleri bulunmaktadır. Bu tür küçük ayrıntılar ile rakip oyuncunun hamlesi bitene kadar diğer oyuncuyu meşgul eden ve oyunculara bir video oyun oynadıklarını hissettirmektedir. Oyuna doğrudan bir etkisi bulunmayan bu tür fizi sel elementler, oyunun sadece zafer ve yenilgiden ibaret olmadığını gösteren basit, eğlenceli, artistik ve pratik yollarla oyun içinde oyun yaratılmıştır (Gamepedia, 2015).

Görsel 6: Yerli kültüründen ilham alınarak tasarlanmış bir oyun tahtası görülmektedir.

Oyun tahtası üç boyutlu model üzerine yansıtılmış doku ekleyerek yaratılmıştır (Bkz. Görsel: 7). Görsel düzenleme yazılımı Maya'da tasarlanan modeller ışığı ve gölgeleri yansıtabilmeleri ve bakış açısına göre oyun tahtasının görülebilir olması için eğimli ve deforme edilmiştir (Bkz. Görsel: 8). Modellerdeki dokular dijital boyama tekniğiyle hazırlanmıştır. Böylelikle oyunun ara sahneleri, kart illüstrasyonları ve diğer görsel tasarımlarıyla bütünlük oluşturmaktadır.

Görsel 7: Oyun tahtasının tasarım aşaması.



Görsel 8: Oyun tahtasının modeli üzerine yansıtılmış doku örneği.

Hearthstone Oyun Kartlarının İncelemesi

Dijital ortamın sunduğu imkânları göz önünde bulundurarak baş sanat tasarımcısı Ben Thompson kart tasarımında gerçek kartlara bağlı kalmayarak ekibi farklı birçok tarzda ve formda araştırma yapmaya yöneltmiştir. Oyun son haline ulaşmadan önce çeşitli denemeler yapılmıştır. Fakat "ortak dil" algısı oluşturan geleneksel kart oyunlarının temel

tasarım ilkelerine dönülmüştür (Bkz. Görsel: 9). Buna Blizzard'ın sanat tarzını ve dijital ortamın imkânlarını eklemişlerdir (Serrels, 2014).

Görsel 9: Oyun kartlarının gelişim aşaması.

Görsel tasarımlarda ırk ve tür farklılıkları belirtileceği fikri bırakılıp kartlarda üç önemli özelliğe yani; nümerik değer, başlık ve illüstrasyon üzerine çalışılmıştır. Sadeleştirilen bu tasarım oyunun son halinin altyapısını oluşturmuştur. Oyunun sanat çalışmalarında bağlayıcılık yaratmak için objelerde bazı tekrarlamalar yapılmıştır (Stuart, 2015). Kart sırtlarında bulunan Hearthstone ikonu (Bkz. Görsel 10) örnek gösterilebilir.

Görsel: 10. Kart sırtlarının oyun içinde görünümü.

Oyuncunun ekranında kartları açık biçimde göstermesi, fiziksel olarak elde tutulabilen kartlar gibi kartların yukarı doğru kaydırılabilmesi geleneksel kart oyunu havasını küçük detaylarla yansıtabilmektedir. Dijital ortamın imkânlarıyla kartların illüstrasyonları üzerinde çeşitli hareketlendirmeler yapılmıştır. Kartlarda yapılan illüstrasyonların küçük bir kesiti kullanılmıştır. Bu illüstrasyonlara hareket duygusunun katıldığı koleksiyon kartlarına oyunda "altın kart" adı verilmektedir. İki boyutlu durağan görüntüleri hareketlendirerek illüstrasyonlar yeniden betimlenmiş ve oyuncuların oyunda ilerleyerek bu kartlara sahip olma isteğini arttırmıştır (Gamepedia, 2016). Efektler kartların odak noktası olmak yerine illüstrasyonlara görsel zenginlik katmak amaçlıdır (Bkz Görsel: 11).

Görsel 11: PilotedShredder kartının basit ve altın kart hali.

Hearthstone'un hareketli kart illüstrasyonlarını yaratmak iki aşamadan oluşmaktadır. Özel efektler arka plana uygulandıktan sonra mask yöntemiyle illüstrasyonun hareketlendirilen bölgesi kaplanır.

Görsellere animasyon dâhil olduğunda sanatçı hareketlendirilecek bölgeyi bütünden bağımsız olarak boyamaktadır. Sanatçı en fazla dört katmanlı çalışma limitiyle sınırlandırılmıştır.

Böylece ekonomik olmayı ve aynı görsel efekti görselin farklı yerlerinde de kullanabilmeyi sağlamaktadır (Bkz. Görsel 12). Bu yüzden altın kartların esas görseli genellikle temel kartlara göre daha sadedir. Mask'ın göründüğü görselde mavi bıçağın dönüş yerini,

Görsel 12: PilotedShredder kartındaki efektlerin mask uygulaması.

Altın kartları yaratırken sanatçının durağan bir görüntüye hayat vermesi ve onu ilgi çekici hâle getirmesi gerekmektedir. King of the beasts kartında görüldüğü gibi zeminden kalkan toz, rüzgâr ile aslanın yelesinin dalgalanması ve arka planda parlayan ışık durağan bir karakteri daha ilgi çekici göstermektedir. Knife Juggler karakterinin parmağının ucunda bıçak çevirdiği animasyon ile karakterin yeteneği açıkça gösterilmektedir. Animasyonu eğlenceli kılan özelliği ise bıçağın dönerken yarattığı hava akımı ve etrafındaki kuvvetli rüzgâr karakterin hareketlerinin tutarsız olduğunu ve oyuncunun planlamadığı şekilde hareket edebileceğini göstermektedir (Bkz. Görsel 13). Warcraft evreninin varisi Hearthstone'da hikâye ve aslına uygunluk kavramları altın kart tasarımında dikkat edilen konulardır. Orijinali ile uyumlu sürekliliği olan aynı zamanda göz alıcı ve pratik artistik kaygılar kart tasarımlarına yerleşmiştir (Gamepedia, 2016).

Görsel 13: King of Beasts ve Knife Juggler kartları.

Bazı altın kartların tasarımlarında sanatçının tamamen yeni elementler kattığı da görülmektedir. Sneed's old shredder kartında karakterin gözlerinden lazer saçmaktadır. Dr. Doom kartındaki aynı ışıklandırma efekti BoomBots kartının arka planında kullanılmıştır. Böylelikle birbirine bağlı üç kart arasında görsel tasarım sürekliliği sağlanmıştır. Hikâyeye bağlı kalmak dolayısıyla tasarıma bağlılık anlamına gelse de kart tasarımında daha iyi bir görünüm için ufak değişiklikler yapılabilmektedir. Örneğin, Gahz'rilla adlı karakter orijinalinde ağzından buz püskürtmektedir. Fakat illüstrasyonun geneline yansıyan sıcak tonlar üzerinde mavi rengin tam olarak okunurluğu mümkün olmadığından tasarımcı Jon Briggs turuncu tonlarda alev ile değiştirmiştir (Bkz. Görsel: 14) (Gamepedia, 2016).

Görsel 14: Gahz'rilla karakterinin Warcraft oyununda (solda) ve Hearthstone oyunundaki (sağda) görünümü.

Hearthstone dijital kart oyunu hem var olan bir hikâyeyi farklı bir oyun türüne aktarma hem de geleneksel sanat stilini dijital sanatla birleştirmedeki başarısı sayesinde küçük bütçeli oyun stüdyolarına örnek olmaktadır. Bilgisayar oyunlarının yüksek gerçekçi grafik görüntü teknolojisini kullanmadan da oyuncuların ilgisini çekebileceği, Hearthstone'un kısa sürede popülerleşmesiyle görülmektedir.

Dijital sürüm satışlarıyla, ürün paketleme ve dağıtım masraflarının olmaması ve oyuncular kolay erişim imkânı sağlayan video oyun-

lar günümüzde daha fazla tercih edilmektedir. Masaüstü oyunlar aile veya arkadaş çevresinde sosyalleşme imkânı ve oyuncuların kendi hikâyelerini yönetmelerine fırsat tanırken, video oyunlar görsel gerçeklik algısını yaratarak oynanış şekliyle oyuncuların çevreye ve hikâyeyle etkileşime geçmesini sağlar. Günümüzde iki medya arasındaki geçişler sayesinde oyunların hikâye anlatımı ve oynanış şekli teknolojinin sağladığı imkânlar ile gelişmektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Masaüstü oyunları toplumsal ve kültürel bir nitelik taşır. Uygarlık tarihi kadar eskiye dayanan masaüstü oyun kültürü insanların yerleşik hayata geçmesiyle sosyalleşmenin bir parçası olmuştur. Yüzyıllarca soylu kesimin eğlence aracı olan geleneksel masaüstü oyunları modern çağda özellikle 80'li yıllarda toplumun tüm kesiminde yaygınlaşmaya başlamıştır.

Buna rağmen geleneksel masaüstü oyunlarının Türkiye'de üretimi pahalı ve maliyetli olduğu için yeterince yaşantımızda yer almamaktadır. Günümüzde geleneksel ve dijital masaüstü oyunları yerel ve uluslararası birçok oyun etkinliğinde düzenlenen turnuvalarda katılımcı ve izleyici olarak binlerce oyuncunun ilgisini çekmektedir.

Bireylerde takım çalışması, ekip kurma, diğer oyuncular ile paylaşım ve birlikte eğlenme gibi kavramları geliştirir. Bilgisayar, konsol ve akıllı telefon oyunculuğunun yaygınlaştığı günümüzde masaüstü oyunlarını sayısal ortama aktararak daha fazla oyuncunun erişimine sunmak, aynı kültürü geliştirmek mümkündür.

Küçük bir bütçe ve sayılı bir ekip ile üretim ihtiyacının karşılanabilmesi yerel oyun stüdyolarının kısıtlı olanakları düşünüldüğünde hem oyun türü hem de oyun tasarımı olarak alternatif bir yol oluşturmaktadır. Üç boyutlu animasyonun gerektirdiği pek çok şey (örneğin; tanıtım ve oyun içi videoları, oyun ara yüzü ve kartlar gibi) dijital illüstrasyonlar ile çözümlenmiştir.

Kaynakça

Battle.Net (2014). Hearthside Chat- Art With Ben Thompson. http://us.battle.net/hearthstone/en/blog/13023802/hearthside-chat-art-with-ben-thompson-2-25-2014 adresinden erişilmiştir.

Grimm, M., (2014). GDC 2014: The Design Secrets Of Blizzard'sHearthstone. http://gaming.wikia.com/wiki/User_blog:Pseudobread/GDC_2014:_The_Design_Secrets_of_Blizzard's_Hearthstone adresinden erişilmiştir.Hern, A., (2014). How TheBoundaryBetween Board And Video Games Is Blurry. https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/28/how-the-boundary-between-board-video-games-is-blurring adresinden erişilmiştir.

Gamepedia, (2016). Design And Development Of Hearthstone. http://hearthstone.gamepedia.com/Design_and_development_of_Hearthstone#cite_note-27 adresinden erişilmiştir.

Gamepedia, (2016). Card Art. http://hearthstone.gamepedia.com/Card_art#Selection_and_creation_process adresinden erişilmiştir.

Phillips, T., (2014). A Fireside Chat On Hearthstone'sPast, PresentAndFuture.http://www.eurogamer.net/articles/2014-01-31-a-fi eside-chat-on-hearthstones-past-present-and-future adresinden erişilmiştir.

Serrels, M. (2014). Pens, PaperAndEnvelopes: TheMaking Of Hearthstone. http://kotaku.com/pens-paper-and-envelopes-the-making-of-hearthstone-1571690185 adresinden erişilmiştir.

Stuart, K., (2015). Hearthstone: How A Game Developer Turned 30M People IntoCardGeeks. https://www.theguardian.com/technology/2015/jun/25/hearthstone-blizzard-strategy-trading-cards-greg-austin adresinden erişilmiştir.

Swain, E., (2014). TheChangeEconomicsWrought On Design: Magic TheGatheringAndHearthstone. http://www.popmatters.com/post/182503-the-change-economics-wrought-on-design-a-study-of-magic-and-hearthst/ adresinden erişilmiştir.

Williams, C., (2014). PlayingWithThePieces: HearthstoneAndThePhysicalPleasures Of Play. http://www.popmatters.com/post/180652-playing-with-the-pieces-hearthstone-and-the-physical-aspects-of-play/ adresinden erişilmiştir.

Özet

Masaüstü Oyunları Sayısal Ortama Aktarma ve Uygulama Yöntemleri

Arş. Gör. Ümit Hazal Yayalar*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölüm

Geleneksel masaüstü oyunlarının görsel tasarım anlayışının sayısal ortam ile birleşimi kendine özgü bir üslup ortaya koymaktadır. Üç boyutlu animasyon ve iki boyutlu illüstrasyon tekniklerinin birleşimi ile oyun görsel tasarımları hem geleneksel etkisini sürdürmektedir hem de oyun yapım aşamasını kolaylaştırmaktadır. Ayrıca oyunun çeşitli platformlarda oynanabilmesine ve her oyuncunun erişimine olanak sağlanmıştır.

Günümüzde milyonlarca oyuncu sayısına ulaşan dijital kart oyunları geleneksel oyunların ve teknolojinin birleştiği bir oyun türüdür. Dijital kart oyunlarının oyun tasarımı geleneksel masaüstü oyunlarının oynanış kurallarını yoğun biçimde içermektedir. Hearthstone gibi türünün öncüsü bir oyunun ilk tasarım aşamasında masaüstü oyunları incelenmiştir ve uygulamaya alınmıştır.

Bu makalede incelemesi yapılan Hearthstone oyunu, başarılı bir oyun üretmek için gerçek hayat inandırıcılığında grafiklere ihtiyaç duyulmadığının, hikâye ve oynanış şeklinin bazı oyun türlerinde daha önemli olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Dijital Kart Oyunları, Masaüstü Oyunları, Grafik Tasarım, Cut Out Animasyon

Abstract

The visual design methods of traditional board games and digital contex combination created digital collectible card games produce a unique style of it's own as a video game genre. The combination of 3d animation and 2d illustration techniques helps both simplifying the game design process and maintaining the traditional gaming effect. Furthermore this style allows to be available on various game platforms and reached by many gamers

Nowadays, dijital card game genre is a mesh of traditional gaming and technology that reached out millions of gamers. Digital card games game design resemble intensely of the play rules of traditional board games. Hearthstone, a pioneer of it's kind also influeced and proceeded by board games on early design stages.

Hearthstone is the game which analyzed in this article shows that developers don't need real life graphics to make a successful game. The storyline and the gameplay are more important for spesific game gen es.

Keywords: Illustration, Digital Card Games, Board Games, Graphic Design, Cut Out Animation

15. BÖLÜM

Doç. Dr. Levent MERCİN
Öğrt. Elm. Bayram ARMUTCI

"MATTE PAINTING" TEKNİĞİNDE UYGULAMA SORUNLARININ İNCELENMESİ VE ÇÖZÜM ÖNERİSİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - "Matte Painting" Tekniği'nin Tarihi Geçmişi
  - "Matte Painting" Tekniğinin Uygulama Alanları
  - "Matte Painting" Tekniğinde Uygulama Sorunları
  - "Matte Painting" Tekniği Hazırlanmış Örnek Uygulama Çalışması
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Özellikle Hollywood sektörü başta olmak üzere hızla gelişen görüntü işleme programlarının artışı ve teknolojinin gelişimi ile sinema sektörünün de yapılan filmle de etkiyi anlatımı güçlendirme amacıyla kullanılan matte paintnig tekniği ne yazıkki Türkiye de henüz çok yaygın olarak kullanılmamaktadır. Tekniğin incelenmesi ile beraber matte painting deki video üzerine uygulama sorunun çözümlemesi örnek bir matte painting çalışması ile sonuca ulaştırılarak gerek reklamcılık gerek çizgi film animasyon alanlarında, bu kaynağın matte painting tekniğini öğretme ve geliştirmesi amacı hedeflenmişti . Bu sayede türkiyede yapılan sinema, animasyon oyun vb. sektörlerde daha verimli daha güçlü çalışmalar yapılmasına katkı sağlamayı hedeflenmektedir.

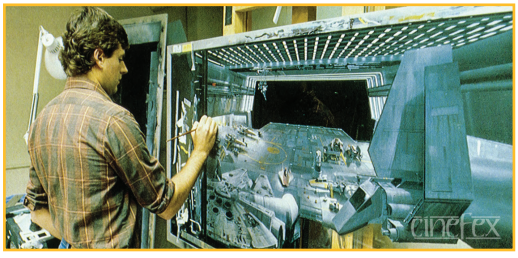
Yöntem

Video üzerindeki Matte painting tekniğinin uygulama sorunlarının çözümlenmesi, bu konu üzerine yapılan çalışmaların incelenmesi ve uygulama aşamalarının teknik anlamda gözlemlenmesi ve örnek bir uygulama yapılarak çözüm önerisi sunulması amaçlanan bu araştırmada genel tarama modellerinden literatür incelemesi ve nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır.

Bulgular

"Matte Painting" Tekniği'nin Tarihi Geçmişi

Mat boyama (Matte Painting), gerçekte olmayan bir yerin, yeryüzü şeklinin, ortamın gerçekmiş gibi çizilip ve renklendirilerek oluşturulmasına olanak sağlayan tekniktir. Film yapımcıları bu tekniği gerçek hayatta var olmayan, maliyeti yüksek veya yapımı imkânsız yapıların ve mekanların yaratmak için kullanmıştır. "Geleneksel mat boyama çalışmaları ressamlar tarafından büyük bir cam levha üzerine yağlı veya pastel boya kullanılarak canlı görüntü üzerine entegre edilmesi sağlanmıştır" (Barron, 1998). Bu sayede gerçek görüntü üzerinde kapatılmak istenen kısımlar veya oluşturulmak istenen sahne, ressamlar tarafından gerçekçi bir çizimle tamamlanırdı.



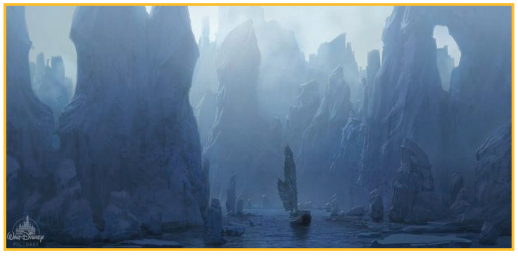
Görsel 1: Mat boyama sanatçısı Mike Pangrazio, "Star Wars: Return of the Jedi" filminin mat boyamaları üzerine çalışırken. (http://cinefex.com/)

Bilinen ilk mat boyama, 1907 yılında Norman Dawn tarafından "Kaliforniya Görevleri" isimli film için cam üzerine katmanlar halinde dağılan bir kilise boyamasıdır (Vaz ve Barron, 2002).

"Matte Painting" Tekniğinin Uygulama Alanları

Cotta Vaz ve Craig Barron'un 2002 yılında Chronicles Books yayınevinden basılan "The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting" isimli kitaplarında belirtiklerine göre 1980'lerin ortalarına doğru bilgisayar tabanlı grafik programlarındaki gelişmeler mat boyamacıların dijital ortamda çalışmalarına olanak sağlamıştır. Sinema sektöründe kullanıldığı bilinen ilk dijital mat boyama uygulaması 1985 yılı yapımı "Genç Sherlock Holmes" filminde uygulanmış ve tasarım aşaması Chris Evans tarafından gerçekleştirilmiştir. Evans bu çalışmaları tasarlarken önce geleneksel tekniklerden akrilik boyama yöntemini kullanmış daha sonra elde ettiği bu çalışmaları tarayarak Lucas Film'in

bünyesinde bulundurduğu Pixar isimli sistemde geliştirmiştir. Bahsi geçen sistemin ona sunduğu dijital manipule etme yetisi ile başarılı görülen çalışmalar ortaya koymuştur. Ayrıca Vaz, bilgisayar animasyonunun dijital mat boyamayla başarılı bir şekilde bütünleştiğini belirtmiş, günümüzdeki düzeye geleneksel mat boyamayla varılamayacağını eklemiştir (Vaz ve Barron, 2002). Mat boyama günümüzde reklam ve bilgisayar oyunları gibi birbirinden farklı sektörlerde kullanılıyor olsa da daha çok sinema sektöründe etkin bir rol oynamaktadır. Sinema tarihi boyunca bu sektörde üretilen filmle kronolojik olarak incelendiğinde genel itibarı ile yüksek bütçelere ihtiyaç duyulduğu görülmüştür. Dünya çapında bütün filmleri inceleyen, araştıran ve sınıflandıran bir site olan IMDB'nin (Internet Movie Database: İnternet Film Veri Deposu) verilerine göre sinema tarihinde çekilmiş "En Yüksek Bütçeli" film olarak "Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu" ile karşılaşılmıştır. Filmin bütçesinin 341,8 milyon dolar olduğu belirtilmiş ayrıca filmin dünya genelinde elde ettiği gelir 1,1 trilyon dolar olarak eklenmiştir (IMDB, 2014). Sinema filmlerinin verilen örnekte de görüldüğü şekilde üretiminin masraflı olmasından dolayı mat boyama gibi yeni yöntemler proje giderlerini azaltmasından dolayı tercih edilmekte, diğer yandan mat boyama artı yönü olarak set kurulması yerine gerçekte olmayan sahneleri daha hızlı ve daha müdahale edilebilir şekilde görselleştirmesi tercih sebebi olmaktadır.



Görsel 2: Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu isimli film için uygulanan mat boyama çalışmasından bir kesit. (https://s-media-cache-ak0.pinimg.com)

"Matte Painting" Tekniğinde Uygulama Sorunları

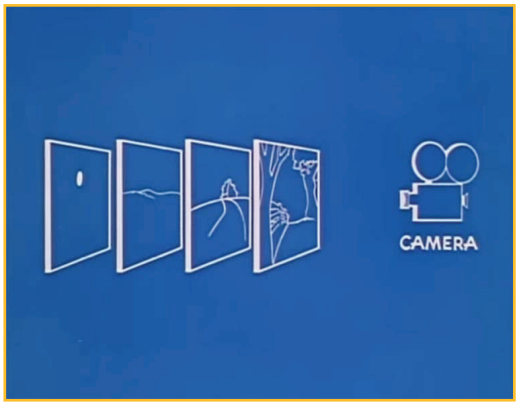
Mat boyama çalışmaları her ne kadar sinema ve diğer sektörlerde projenin geliştirilme sürecini ve maliyetini azaltsa dahi uygulama aşaması oldukça problemli olabilmektedir. Adam Goswick "Disney's Multiplane Camera: The Original New Dimension" isimli yazısında bir çizim içinde derinlik algısının anlaşılabilmesi için önde-geride ilişkisinin kurulabilmesinin gerekliliğinden bahsetmiştir. Yazar, bir orman çiziminin nasıl göründüğünü örnek vermiş, ağaçların önde-arkada, büyük-küçük ve koyu-açık renkler gibi parametrelerle bahsi geçen çizime derinlik algısı katılabileceğini aktarmıştır. Diğer yandan aynı çizimin görsel olarak bir derinlik algısına sahip olduğunu anlatırken, çizimin aslında düz bir yüzey olduğundan ve optik fizik kurallarına uygun bir şekilde derinlik algısının çizimle oluşturulamayacağını eklemiştir. (Goswick, 2016) Goswick'in bahsettiği çizgi film sektöründe kullanılan mat boyama sorunları ile diğer sektörlerde uygulanan örneklerin sorunlarının aynı olduğu görülmüştür. Sinema, reklam filmi, bilgisayar oyunu gibi birbirinden farklı medya alanlarına ait görsel ürünler için ortak bir çözüm olan mat boyama tekniğinde, derinlik algısı oluşturulamadığı durumda bütün etkisini yitirdiği ortak bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır.

Görsel 3: Derinlik algısı ve perspektif etkisinin sağlanamadığı bir mat boyama örneği. (http://img04.deviantart.net/)

Görsel 4: Daiei Film& Productions tarafından yayınlanan Gamera vs. Jiger isimli sinema filminde kullanılan mat boyama örneğinden bir kesit. (http://www.millionmonkeytheater.com/)

"Matte Painting" Tekniği Hazırlanmış Örnek Uygulama Çalışması

Kağıt veya herhangi bir iki boyutlu bir yüzeye yapılmış olan sahne çizimi üzerinde ne kadar derinlik etkisi ve perspektif verilmiş olursa olsun iki boyutlu bir yapıya sahip olduğu için yeterli derinliği sağlayamayacaktır. Walt Disney stüdyoları bu problemin çözümü için çoklu plan (multiplane) kamera sistemini geliştirmiştir.



Görsel 5: Çoklu plan (Multiplane) kameranın çalışma sistemini gösteren bir şematik. (https://www.youtube.com/)

Bu şematiğe göre, çizgi filmde kullanılacak sahne içerdiği ögelere göre derinlik etkisi verecek bir biçimde katmanlara bölünerek, belirli kamera hareketleri ile katmanlar arası boşluktan yararlanılarak iki boyutlu bir görüntüden üç boyutlu bir etki yaratılmıştır.

Görsel 6: Çoklu plan (Multiplane) kamera ile canlandırılan bir sahne görseli. (https://www.youtube.com/)

"2B yüzeyleri kullanmaktaki diğer problem ilk problemle yakından ilgilidir. Kamera 2B yüzey üzerinde ufuk çizgisine yaklaştığında, resimde her şey büyük görünür" (Disney, 1957). Walt Disney'in kullandığı örnek bir toprak yolun devamında kır evi olan bir mehtap sahnesiydi. Kamera "zoom in" (yakınlaştığında) yaptığında, sahnedeki herşey büyüyordu, Ay'da dahil. Gerçek hayatta, Aya doğru yürürken Ay'ın görüntüsü büyümez.

Walt Disney tarafından geliştirilen çoklu plan (multiplane) kamera sistemi teknoloji olarak günümüzde eski sayılsa da, çalışma mantığı günümüz dijital programlarına uyarlanabilir.

Görsel 7: Dijital ortamda oluşturulmuş matte painting uygulama çalışması.

Görselde mat boyama tekniği ile karlı dağların yüksek bir tepesinde yer alan ortaçağ dönemine ait bir kale görüntüsü canlandırılmıştır.

Dijital mat boyama tekniğinde photoshop programı ve grafik çizim tableti kullanarak, gerektiğinde birden fazla fotoğraf birbirine manipule edilerek kullanılabilir veya sadece çizim olarak uygulanabilir. Kompozisyon oluşturulduktan sonraki aşamada ise, yapılacak işlem çoklu plan (multiplane) sisteminde olduğu gibidir. Çalışmanın içeriğine göre derinlik etkisi vermek için belli başlı katmanlara ayrılıp, after fx programı ile katmanlar arası boşluklar kalacak şekilde tekrar kompozisyon bir araya getirilir.

Görsel 8: Matte painting çalışmasının after fx aşamasından bir kesit.

Elde edilen katmanlar arası boşluk sayesinde, after fx programı içerisindeki sanal kamera aracı kullanılarak kompozisyon üzerinde hareketi sağlanır. Bunun sonucunda aslında iki boyutlu yüzeyden oluşan görseller katmanlar arası boşluk ve katmanların birbiri üzerine gelecek şekilde yerleştirilmiş olduğu için üç boyutluymuş gibi bir etki bırakır bu sayede mat boyama çalışmalarında derinlik sağlanmış olur.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Tasarım ve maskeleme işlevi olan mat boyama tekniği, dijital olarak uygulanmadan önce farklı şekillerde döneminin şartlarına göre uygulanıp sahne oluşturma sorunlarına çözüm olarak uygulanmıştır. Sayısal dönemle beraber geliştirilen ve uygulaması yapılan mat boyama çalışmalarında ise, tasarım ve üretim süreci geleneksel mat boyamalara göre daha hızlı ve kaliteli olsa da, tasarım ve uygulama kısmında bir takım perspektif, derinlik etkisi, ışık-gölge ve canlandırma aşamalarında bir takım sorunlar olduğu saptanmıştır. Mat boyama tasarım ve canlandırma tekniklerinde ilgili gerekli verileri elde etmek için, bir takım geleneksel ve sayısal mat boyama çalışması örnekleri incelenmiştir. İncelemeler sonucu, yapılmış olan mat boyama çalışmalarının, teknik anlamda uygulanan basamaklarından yola çıkarak örnek bir mat boyama çalışması oluşturulmuştur.Geleneksel ve eski sayılabilecek çoklu plan (multiplane) tekniğindeki temel mantık, mat boyama tekniğinde video üzerine uygulama sorunlarını (derinlik, hareket, vb.) çözmek için dijital tekniklerle harmanlanıp uygulanmıştır ve uygulama sorunlarını çözme konusunda yeterli olduğu tespit edilmiştir. Bu sayede ileriye yönelik yapılacak olan mat boyama çalışmalarında zaman ve maddi kayıpların önüne geçilebilinir. Ancak oluşturulan teknikteki hareket alanı kısıtlı olduğu için yapılacak olan mat boyama çalışması uygulanacağı alana göre (sinema, video oyunları, reklam) iyi planlanmalı ve sınırlılıkları belirlenmelidir.

Kaynakça

Goswick, A. (2016). DizTech Vol6: "Disney's Multiplane Camera: The Original New Dimension". DizTech: http://dizfanatic.com/diztech006.aspx adresinden (Erişim Tarih: 02.05.2016).

IMDB. (2014). IMDB: Poll: 20 Most Expensive Movies Ever Made. Internet Movie Database: http://www.imdb.com/poll/OX1iaj_x-q4/ (Erişim Tarih: 02.05.2016).

Vaz, C. M., & Barron, C. (2002). The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting. Kaliforniya: Chronicles Book.

Walt Disney's MultiPlane Camera (Filmed: Feb. 13, 1957) -https://www.youtube.com/watch?v=YdHTlUGN1zw) (Erişim Tarihi: 02.05.2016).

Özet

Matte Painting Tekniğinde Uygulama Sorunlarının İncelenmesi ve Çözüm Önerisi

Doç. Dr. Levent MERCİN*, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğrt. Elm. Bayram ARMUTCI**, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Çizgi Film Animasyon Ana Sanat Dalı

Geçmişten günümüze sinema ve televizyon sektörünün gelişmesine bağlı olarak sahne tasarımı ve görsel efektler gibi tasarımsal ve bilgiye dayalı teknikler, uygulandıkları bir filmin, bir reklamın veya oluşturulmuş bir görsel ürünün, daha etkili ve güçlü ifade edilmesi ile görsel olarak estetik yansımasına yardımcı olmaktadır.

Başlangıçta sayısal ortama ihtiyaç duymaksızın yapılan sahne tasarımları ve görsel efektler, ciddi bir iş gücüne ve maliyete sahip olmakla beraber teknik anlamda sınırlılıklara sahipti. Buna göre istenilen veya beklenen her sahneyi veya görsel efekti uygulamaya müisait değildi. Ancak günümüzde sayısal teknoloji ve tekniklerin gelişimi ile orantılı olarak sinema, televizyon ve oyun sektöründe çok daha kaliteli ürünler ortaya konulabildi. Bunu sağlayan tekniklerden biri Matte Painting tekniğidir.

Bu teknik ile dünya dışı bir sahne oluşturabilir, elde edilecek görüntü için bir stüdyo veya sahne inşaa etmeye gerek kalmadan sayısal ortamda çok daha hızlı ve etkili bir şekilde sayısal sahne oluşturulabilir, yapılan bir film veya görsel ürün kolaylıkla uygulanabilir ve hayal gücüne herhangi bir kısıtlama getirilmeden ürün elde edilebilir, ancak matte painting tekniği uygulandığı yere göre (reklam-sinema filmi, bilgisayar oyunu, reklam afişler) bir takım perspektif ve ışık-gölge kurallarına dikkat edilmediği takdirde etkileyici olma özelliğini kaybedip, rahatsız edici bir görüntüye dönüşebilmektedir. Buna bağlı olarak video üzerine yapılacak uygulamalarda ise matte painting perspektif, ışık-gölge kurallarının dışında gerçekçiliği sağlayabilmek için kurgulanan sahne üzerinde yapılan animasyon (canlandırma,hareket ettirme) belli başlı fizik kuralları içerisinde yapılmalıdır. Perspektif, ışık-gölge ve canlandırma matte painting tekniğinde kesinlikle dikkat edilmesi gerektiği gibi, gözardı edildiği takdirde hatalı ve göze hoş gelmeyen bir matte painting çalışmasına dönüşebilir. Ancak, günümüzde yaygın bir şekilde kullanılan Photoshop ve After Fx gibi sayısal görüntü işleme programları sayesinde bahsi geçen uygulama sorunları kolaylıkla çözülebilir. Photoshop kullanarak yapılan iki boyutlu bir matte painting çalışması, grafik tablet gibi sayısal ortamda çizim yapmamıza olanak sağlayan araç gereçler ile daha detaylı çalışılabilir, ve oluşturulan sahnenin detayına göre katmanlara bölünerek, After Fx programı yardımı ile iki boyutlu olan katmanlar üç boyutlu bir düzlemde optik illüzyon etkisi verecek şekilde yerleştirilerek derinlik hissi sağlanabilir bunun sonucunda hızlı, yapımı basit ve etkili matte painting çalışmaları yapmamıza olanak sağlanabilir.

Bu araştırma matte painting tekniğinin yapım aşamalarını, uygulama tekniklerini ve bu tekniklerin sorunlarını irdelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaca bağlı olarak, bir örnek çalışma üzerinde ortaya çıkan sorunlar gösterilmeye ve çözümlemelerine yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: After fx, Matte painting, Sahne, Visual fx, Photoshop

Abstract

Investigation Of Implementation Problems In Matte Painting Technic And Solution Overture

From past to today, depending on the development of the film and television industry, conceptual and information design based

techiques such as stage design and visual effects that applied to a film, an ad or a visual product is helping the aesthetic image with more efficie t and powerful expression. Initially, stage designs and visual effects maden without need for digital environment have the serious labor and cost but also have the technical limitations.

According to every scene or visual effect,it was not available for application that desired and expected. However, today, in line with the development of digital technologies and techniques could much more quailty products in gaming, film and television industry. Matte Painting technique is one of the techniques that provide this.

This technique may create an extraterrestrial scene, for the image to be obtained without the need to build a studio and stage without having the digital environment much more quickly and effectively digital scene can be created, a film or visual product can be easily applied, can be achieved without transmitting any restrictions to imagination. However, according to place that the matte painting technique applicable (ads-films, computer games, advertising banners etc.) can turn into a disturbing image and lost the ability to be impressive if not pay attention to a rules of perspective, light and shade.

Accordingly, matte Painting in the application on videos, in order to provide a realistic light and shadow outside the rules and perspective, animation made on fictionali ed scenes (animation, moving) should be done in certain laws of physics. Perspective, light-shadow and animation as it should definitely attention in the matte painting technique, If ignored can become defective and a matte painting work unsightly.

But now, thanks to widely used in digital image processing programs such as Photoshop and After Fx mentioned application problems can be solved easily. A two-dimensional matte painting work carried out using Photoshop, with graphics tablets that allows us to draw in the digital environment can be worked more detailed and dividing the layers created by the details of the scene, with the help of After Fx two-dimensional layers of a three-dimensional plane positioned to give the optical illusion effect can sense of depth achieved to us as a result of fast, simple and efficie t construction provided opportunities for us to do matte painting work.

This research construction of the matte painting technique, application techniques and aims to analyze the problems of these techniques. Due to this purpose was given to analysis an example of the work shows emerging issues.

Keywords: After fx , Matte painting, Stage, Visual fx, Photoshop

16. BÖLÜM

Doç. Dr. Levent MERCİN
Arş. Gör. Erkan ÖZKARAKAŞ

DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜNÜN DÜNYA VE TÜRKİYE'DEKİ EKONOMİK BOYUTU İLE EĞİTİM DURUMLARININ İNCELENMESİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Dijital Oyunlar
  - Dijital Oyun Endüstrisinin Dünya ve Türkiye'deki Ekonomik Boyutu ve Eğitim Durumları
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Günümüzde teknolojinin geldiği nokta, birçok sektörde olduğu gibi Dijital oyun sektörünü de etkilemiştir. İnternetin yaygınlaşmasıyla beraber teknolojik anlamdaki ilerlemeler, istenilen bilgiye kolay ulaşım, ekipman sağlama gibi olgular eskisine göre büyük bir hız ve kolaylık ile gerçekleşmektedir. Ayrıca artan talep ile birlikte Dünya'daki oyun stüdyoları ve üretilen oyun sayısında artış olmuş, bu da bu alanda elde edilen kazanç oranını önemli ölçüde büyütmüştür.

Türkiye'deki oyun sektörünün, Dünya'da üretilen oyunların sayısı, niteliği ve teknolojik kalitesi dikkate alınarak değerlendirildiğinde, dezavantajlı durumda olduğu söylenebilir. Ancak mevcut durumun ortaya koyduğu gerçekler böyle olmasına rağmen, Türkiye'de sektöre yoğun bir ilginin olması ve sektörde çalışabilecek genç nüfus sayısının fazlalığı bir avantaj olarak görülebilir. Sektörün hem şimdilerde hem de gelecekte bir oyun stüdyosunda çalışabilecek olan insanlara duyulan ihtiyacı gidermenin en makul yollarından biri, oyun üretebilecek kişileri yetiştirecek eğitim-öğretim kurumlarının sayısının artırılmasıdır. Son yıllarda bu alanda Türkiye'de de önemli atılımların olduğu bilinmektedir. Ancak bu eğitim kurumlarının dünya genelinde sektöre yön veren ülkelerdeki bu alanda eğitim veren kurum sayısına göre oranlandığında, sayı olarak yeterli düzeyde olduğu söylenemez. Önemli bir avantaj olduğu varsayılan genç nüfus, diğer ülkelere göre kıyaslandığında azımsanmayacak kadar yüksek oranda olan Türkiye'de, bu sektörün irdelenmesi, boyutlarının ele alınması, bu alanda söz sahibi olan diğer dünya ülkeleri ile kıyaslanması bir gereklilik olmuştur.

Yöntem

Bu araştırmada genel tarama modellerinden literatür incelemesi ve nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır. Bu kapsamda araştırmanın temeli dijital oyunlar üzerine sayısal analiz yapan araştırma şirketlerinin ülkeler bazında kullanıcılara (oyuncular) ait kesin verilerine göre oluşturulmuştur.

Bulgular

Dijital Oyunlar
Dijital Oyun (Bilgisayar Oyunu) Nedir?

Bilgisayar oyunları basitçe, bilgisayar aygıtı üzerinden kullanılan ve eğlenmek için oynanan bilgisayar yazılımlarıdır. Sanatsal açıdan bilgisayar oyunları geleceğin ve belki de günümüzün yeni eklektik sanat türüdür: Bu tür, edebiyattan şiiri ve romanı, sinemadan sahne kurgusunu ve senaryoyu, güzel sanatlardan grafik tasarımı, resmi, heykeli, endüstri ürünleri tasarımını, moda tasarımından kostüm tasarımını, müzikten besteyi ve seslendirmeyi içine alır.

Böylece, üzerinde doğru şekilde çalışılmış her bilgisayar oyunu, oyuncusuna (etkileşimli olarak) tüm bir sanatsal ve tasarımsal süreci, zaman içinde (4 boyutlu) ve zaman döngülerine (geri alma-tekrar oynama) imkân vererek aktarır.

Bilgisayar oyununun teknik tanımlarının en temeli, bilgisayar oyununun bir ekran üzerinde görsel bir tepki almak için oyuncunun kullanıcı arayüzü üzerinden elektronik komutlar gönderdiği elektronik etkileşim süreci olduğu şeklindeki tanımdır (Smed, J. ve Hakonen, H. 2003). Bu tanım temelde bilgisayar oyununun günümüzde ulaştığı ve genç nesiller tarafından takip edilen esrarını net olarak açıklamaktadır. Çünkü tüm bir bilgisayar oyunu deneyimi bu esasa dayanmaktadır.

Oyuncunun arayüze verdiği tepkiler bilgisayar tarafından karşılanır. Böylece oyuncu ile bilgisayar arasında karşılıklı bir oyun başlar. Bu etkileşim türü insanı kendine çeker ve etkiler. Hareketli grafiklerden oluşan görüntü-

ler oyuncunun oyunu oynadığı süre boyuna konsantre olmasını sağlar. Bu süre boyunca oyuncu oyunda karşılaştığı çeşitli durumlara tepkiler verir. Sanal bölümler içerisinde ilerler. Oyun tarafından verilen görevleri yerine getirir. Görevler karşılığında oyun içinde ödüller kazanır. Ya da belirli zorluktaki bir aşamayı geçer. Böylece oyuncu oyundan haz alır.

Özellikle oyun kültürünün ortaya çıkmaya başladığı 1980'li yıllardan sonra gelen nesiller bilgisayar oyunlarının görsel etkileşim yapısına alışkın ve hakim bireyler olarak görülebilirler. Çünkü günümüz dünyasında görsel iletkenler dijital teknolojilerle çeşitlenme eğilimindedir. Genç kullanıcılar küçük yaşlardan itibaren pek çok görsel uyarıcıya tepki vererek büyümektedirler. Bu nedenle günümüzün gençlerinin bilgisayar oynamaya devam etmeleri olasıdır; çünkü kendi bedensel gelişim süreçleri sırasında oyun oynamanın doğallığına ve zevkine uyum sağlamışlardır.

Bilgisayar oyunları, gelişim süreçlerinin başında mekanik ve elektronik imkanların etkisini fazlasıyla barındıran yazılımlardı. Ancak görsel kapasitenin ve kullanıcı arayüzünün Windows gibi işletim sistemleriyle gelişmesinden sonra, oyunlar görsel açıdan da gelişerek estetik bir görselliğe sahip programlara dönüştüler. Bu dönüşüm ile önceden kullanıcı etkileşimini temel hedef seçen oyun tasarımcıları, artık hikayeye ve oynanışa da önem vermeye başladılar.

Bu sayede günümüzde de üretilen oyunların temel üretim ve tasarım süreçleri ortaya çıkmış oldu. Günümüzde oyunlar yalnız bilgisayarlarda değil, ekranı olan hemen her ortam ve aygıtta (oyun kutuları, cep bilgisayarları, cep telefonları, bilgisayarlar... vb) oynanabilmektedir. Oyunlar karmaşıklık seviyelerine ve hangi alanda hikaye / oynanış sunduklarına göre de pek çok türe ayrılmıştır. Bu türler kullanıcının (hedef kitlenin) çeşitlenmesine ve sonuçta oyunların yaygınlaşmasına neden olmuştur. Günümüz oyunları artık dünyanın her yanında, bilgisayarsız yörelerde ve gelir düzeyinin yetersiz olduğu yerlerde bile ortak kullanım alanlarında (Türkiye'deki karşılığı internetcafe olarak verilebilir) oynanmaktadır (Tunceli, 2012).

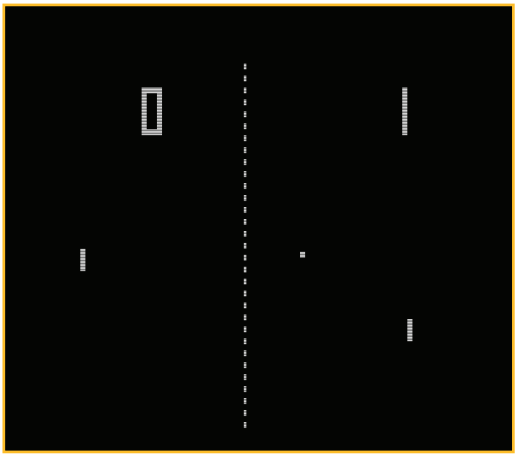
Dünya'daki Tarihi Geçmişi

Bilgisayar teknolojisinin gelişimine bağlı olarak ilk bilgisayar oyunları, özellikle mühendislerin 1-0 kod sistemini ve kodlanmış (scripted) verilerin kullanıcının komutlarına vereceği tepkileri incelediği 60'lı ve 70'li yıllarda geliştirilmeye başlanmıştır (Bernhardt, 2014). Önceleri yine bilgisayar teknolojisinin dönüşmesine katkıda bulunmak için geliştirilen ilk kodlanmış programcıklar, daha sonraları ilk oyunlar denilebilecek ilkel yazılımları ortaya çıkarmıştır.

Aslında mühendislerin gereksinimi ve hedefi sabit ve değişken değerleri kullanıcıya paralel olarak saklayıp üretebilecek akıllı kodlar üretmektir. Böylece, örneğin bir uçak gemisinde kalkacak ve inecek uçaklar bu yazılım tarafından işlenecek ve insan kusuru olmaksızın uçakların herhangi bir anda nerede ve ne durumda olduğu gözlemlenebilecektir (Donovan, 2010).

Günümüzde dünyanın en büyük endüstrilerinden biri haline gelmiş olan dijital oyun sektörünün tarihi, analog ekran üzerindeki basit uygulamalar esas alınarak 1940'lı yıllara kadar uzandırılmaktadır. Ancak modern anlamda dijital oyun sayılabilecek ve genel kullanıma sunulan ilk örnekler ancak 1970'li yıllarda ortaya çıkmış ve daha sonra 1980'li yıllarda dijital oyunlar popüler bir akım haline gelmiştir.

1970'li yıllardan günümüze kadar olan gelişmeleri kronolojik sıraya göre şu şekilde özetleyebiliriz: 1972- Atari Inc., iki kişilik bir masa tenisi oyunu olan "Pong" adlı oyun makinesini tanıtmıştır. On dokuz binin üzerinde satılan Pong makinesi dijital oyun tarihinde geniş bir



Görsel 1: Pong adlı oyunun ekran görüntüsü (1972)

1978 – Tatio tarafından geliştirilen "Space Invaders" üç yüz altmış bin adet atari salonu kabini satarak yaklaşık iki milyon dolarlık bir kazanç sağlamıştır.

1982 – Commodore, "Commodore64" adlı kişisel bilgisayarı satışa sunmuş ve bir yıl içerisinde en çok satan bilgisayar unvanını kazanmıştır.

1985 – Nintendo tarafından piyasaya sunulan "Nintendo Entertainment System" (NES) büyük popülerite kazanmış ve Kuzey Amerika ve Japonya piyasasını tek başına domine etmiştir. Bu dönemde, dijital oyun sektörünün liderliği ABD'den Japonya'ya kaymıştır.

1992 – PC (kişisel bilgisayar) üzerinde çalışan ve oyun karakterinin gözünden oynanan birinci şahıs nişancı oyunlarının ilk en başarılı örneklerinden Wolfenstein 3D satışa çıktı.

1998 – Nokia ürettiği cep telefonlarına "Snake" oyununu yerleştirmesi ile dijital oyun sektörü için yeni bir tür olan mobil oyunların temeli atılmıştır (Kent, 2001).

2004 – Günümüzde on milyonun üzerinde paralı kullanıcısı olan ve Blizzard tarafından geliştirilen "World of Warcraft" satışa sunulmuş ve ilk hafta içerisinde ABD'de en hızlı satılan oyun unvanını kazanmıştır.

Görsel 2: World of Warcraft'ın 2016 yılında çıkacak olan eklenti paketine ait görüntü

2005 – Microsoft Xbox360, "Sony PlayStation3" ve "Nintendo Wii" gibi günümüzde hala kullanmakta olduğumuz yüksek grafik ve ses işleme yeteneklerine sahip oyun konsolları piyasaya sunulmuştur.

2008 – Sosyal ağların kullanıcılar arasında popülerlik kazanmasıyla birlikte özellikle günlük (casual) oyunlar için bir pazar daha ortaya çıkmıştır. En popüler sosyal ağ oyunu olan Farmville yetmiş milyonun üzerinde aktif kullanıcı sayısına sahiptir.

2009 – "Microsoft Kinect" ve "Sony PlayStation Move" gibi hareket kontrol mekanizmaları oyun konsolları üzerine eklenerek kullanıcıların oyun ile etkileşimleri konusunda yeni bir devir açılmıştır.

2012 - "Xbox One ve Playstation 4" gibi ileri teknolojiye sahip sekizinci nesil konsollar çıktıklarından itibaren birbiri üstüne satış rekoru kırmıştır. Kişisel bilgisayar oyun oynama platformlarından biri olan Steam, 125 milyon aktif kullanıcı sayısına sahiptir (en.wikipedia.org, 2015)

Görsel 3: Sekizinci nesil konsollar Playstation 4 (solda) ve Xbox One

Türkiye'deki Geçmişi

Türkiye'deki dijital oyun sektörü batı dünyasına göre biraz geç ortaya çıkmış olsa da kısa sürede dünyadaki sektör ile üretim ve eğitim açısından olmasa da kullanıcı oranına göre eşit bir çizgiye ulaşmıştır. 1989 yılından itibaren yerli ürünler sunmaya başlayan sektörün 2000 yılına kadar olan döneminde amatör sayılabilecek kişi ve gruplar tarafından "Keloğlan", "Hançer" ve "İstanbul Efsaneleri" gibi pek çok dijital oyun yazılımı üretilmiştir. Ancak bu oyunlar önemli denilebilecek ticari satış rakamlarına ve büyük kitlelere ulaşamamıştır. Özellikle 2005 yılından sonraki dönemde "Sobee" ve "Taleworlds" gibi profesyonel oyun stüdyolarının kurulmasıyla birlikte sektörde hareketlilik başlamış ve "Kabus22", "I Can Football", "İstanbul Kıyamet Vakti" ve "Mount&Blade" gibi dış pazarlarda da satılan oyunlar geliştirilmiştir (Semchenko, 2010).

Görsel 4: Mount and Blade oyunun Warband eklentisine ait ana menü görüntüsü

Sosyal ağların ve bu ortamlarda oynanabilen oyunların özellikle son dönemlerde oldukça büyük popülerlik kazanmasından sonra Türkiye'de de bu alanda faaliyet gösteren birçok oyun stüdyosu açılmıştır. Aynı şekilde mobil oyunların popülerliğinin gün geçtikçe artmasının bir sonucu olarak, mobil oyun sektörüne hizmet eden birçok oyun stüdyosu kurulmuştur. Ancak Türkiye'de yazılım, grafik tasarımcı ve ses mühendisi gibi üretim sürecinin her yönünü ele alabilecek sayıda ve çalışana sahip olan firmaların oranı oldukça azdır.

Oyun Türleri

Dijital oyunlar içerik, teknik özellikler, yayınlandıkları platformlar ve kontrol mekanizmaları gibi çeşitli açılardan sahip oldukları özelliklere göre sınıflandırılabilirle. Dünya çapında popüler olan türleri şu şekilde sıralayabiliriz: Konsol oyunları, dijital oyun sektöründe yapılan geliştirmeler ile günümüzde artık kullanıcıların geleneksel kontrol mekanizmaları (klavye, fare vb.) yerine konsola özel kontrol mekanizması veya sadece vücut hareketleri ile etkileşime geçebildiği oyun yazılımlarıdır. Oldukça çeşitlilik gösteren bu oyunlar yaş ve cinsiyet ayrımı yapılmaksızın büyük bir kullanıcı kitlesi tarafından ilgi görmektedir.

Masaüstü oyunları, kişisel bilgisayarların piyasaya sunulduğu ilk dönemden beri oyun geliştirilen bir oyun türüdür. Klavye ve fare gibi klasik kontrol cihazları kullanılabildiği gibi Microsoft Kinect gibi yeni nesil kontrol mekanizmaları kullanılarak da oynanabilir.

Çevrimiçi oyunlar, bir bilgisayar ağı veya internet üzerinden çok oyunculu olarak oynanan oyunlardır. Bir çok birinci şahıs nişancı ve rol yapma oyunu bu türe dahildir.

Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, kullanıcıların kendilerine ait bir karakterlerinin olduğu kalıcı oyun dünyalarında oynanan çevrimiçi oyunlardır. Dünya çapında oldukça

yüksek kullanıcı sayısına sahip olan bu oyun türü genellikle erkek kullanıcılar tarafından tercih edilirken, bayan kullanıcıların sayısı da her geçen gün artmaktadır.

Mobil oyunlar, platform olarak cep telefonları ve tabletler gibi kullanıcıların sürekli olarak yanlarında taşıdıkları cihazları hedef alan oyun türüdür. Oldukça geniş bir çeşit yelpazesinde bulunan mobil oyunlar her yaş aralığı ve cinsiyetten kullanıcıya sahiptir.

Sosyal oyunlar, bir sosyal ağ üzerinden oynanabilen, kullanıcıların arkadaşları ile birlikte oynayabildiği veya aynı oyunu oynayan kişilerle arkadaş olabildiği oyunlardır. Sosyal ağların popülerlik kazanmasından sonra ortaya çıkmış olan bir oyun türüdür.

Gündelik oyunlar, geleneksel dijital oyunlardan farklı olarak basit kuralları olan, karmaşıklıktan uzak ve oynamak için özel beceri gerektirmeyen oyunlardır.

Konsollar, mobil cihazlar ve sosyal ağların popülerliği arttıkça daha da yaygın bir oyun türü haline gelen gündelik oyunların kullanıcılarının yaş ortalaması geleneksel oyun kullanıcılarından biraz daha yüksektir genelde bayanlar tarafından tercih edilirler (Dinç, 2012).

Dijital Oyun Endüstrisinin Dünya ve Türkiye'deki Ekonomik Boyutu ve Eğitim Durumları

Dünya'daki Dijital Oyun Endüstrisinin Ekonomik Boyutu ve Eğitim Durumu

1980'li yıllarda popülerlik kazanan başlayan dijital oyunlar, günümüzde dünyanın en büyük endüstrilerinden biri haline gelmiştir. Sektörün dünya çapındaki büyüklüğü 2015 yılı Aralık ayı verilerine göre 83 milyar ABD Doları civarındadır. 22,3 milyar dolar ile Çin bu sektörün en fazla getiriye sahip olduğu ülkedir. Amerika ise 21,9 milyar dolar ile ikinci sıradadır (newzoo.com, 2015)Günümüzde bazı oyunların tek başına satış rakamları bile büyük endüstrileri geride bırakacak niteliktedir. Örneğin "Fallout 4" oyunu piyasaya sürüldükten sonraki 24 saat içerisinde toplam 750 milyon ABD dolarlık satış rakamına ulaşmıştır.

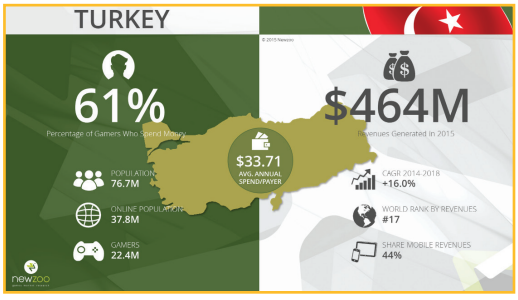
Sadece bir günlük satış bile en önemli Hollywood yapımlarının toplam hasılatının üzerindedir. Bu başarı tüm dünyada film, müzik albümü ve kitaplar dikkate alındığında bir dünya rekoru olarak değerlendirilmektedir (Gaudiosi, 2015).

Görsel 5: Fallout 4 oyununa ait bir görüntü

Dünya'da 247 eğitim kurumunun Dijital oyunlar üzerine eğitim programları bulunmaktadır. Sadece Amerika Birleşik Devletlerinde oyun tasarımı ve yazılımıyla ilgili eğitim veren 157 (kolej, akademi, üniversite, enstitü) adet kurum bulunmaktadır (www.petersons.com, 2016). Bu sektör için hâlihazırda kalifiye elemanı bulunan ve eğitim kurumlarında yetiştirmeye devam eden ülkenin bu sektörde lider konumda bulunmasına, sektörü yönlendirmesine şaşmamak gerekir. Hatta ABD başkanı Barack Obama'nın 2013 yılında Amerikan gençlerini bilgisayar oyunları geliştiriciliğine teşvik için yapmış olduğu bir halka sesleniş konuşması bile bulunmaktadır.

Türkiye'deki Dijital Oyun Endüstrisinin Ekonomik Boyutu ve Eğitim Durumu

Dijital oyunların ülkemizdeki toplam pazar büyüklüğü 464-470 milyon ABD doları olarak tahmin edilmektedir. Çevrimiçi nüfus 37,8 milyon, toplam oyuncu sayısı 22,4 milyon kişi olarak analiz edilmiştir. Dünyanın en büyük sosyal ağı olan Facebook üzerinde oyun oynayan Türk oyuncularının sayısının 18 milyon civarında olduğu bilinmektedir. Toplam oyuncuların yüzde 61'i oynadıkları oyunlar için para harcamakta olup Türkiye'de kişi başı ortalama harcanan para yıllık 33,7 Amerikan doları olarak tahmin edilmektedir. Sektör içinde ülkemizin oyunlar için harcadığı ücretin 2018 yılına kadar %18 oranında artış göstereceği tahmin edilmektedir (newzoo.com, 2015).



Görsel 6: Newzoo araştırma şirketinin 2015 Türkiye analizini gösteren infografik

Ülkemizde dijital oyun endüstrisi değer zincirinde yer alan birçok firma bulunmaktadır. Ancak bu firmaların pek çoğu küçük ölçekli firmalardır. Türkiye'de dijital oyun geliştirmekte olan firmalar içerisinde on kişilik bir gruptan daha kalabalık çalışan sayısına sahip olan şirket sayısı yaklaşık olarak yirmidir. Oyun sektörünün geliştiği ülkelerdeki orta ölçekli firmalarda bile, sayıları yüzlerle ifade edilen personel istihdam edilmektedir. Son dönemlerde sosyal ağ oyunlarının kazandığı popülerlik ve bu oyunların geliştirme maliyetlerinin biraz daha düşük olması sebebiyle, ülkemizde bu türde oyun geliştiren birçok firma açılmıştır. Bu firmaların bir kısmı yabancı risk sermayeleri ile desteklenirken, geriye kalan kısmı da oldukça küçük bir ekipten oluşan firmalardır (Dinç, 2012).

Ülkemizde ise bu alanda verilmekte olan eğitim programlarının sayısı oyun sektörünün hacmine ve bu sektörün ülkemizden elde ettiği gelire göre diğer ülkelere nazaran gözle görülür bir şekilde az sayıdadır. Lisans seviyesinde bir eğitim programı bulunmakta olup yüksek lisans programlarının sayısı da oldukça azdır. Ülkemizde dijital oyun sektörüne yönelik olarak verilmekte olan eğitim Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Bahçeşehir Üniversitesi ile sınırlıdır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Dijital oyun sektörü, tarihi, şu anki uluslararası büyüklüğü, hitap ettiği kitle ve edinilen kazanç bakımından halihazırda yatırım yapılan ve destek sağlanan birçok sektöre göre daha fazla önem verilmesi gereken bir alandır. Yapılan yatırımlar karşılığında elde edilen mali getiri, istihdam ve başarı konusunda kendini sayısal verilerle kanıtlamış bir sektördür. Türkiye'de kullanıcı sayısı ve profilleri, bu kullanıcıların verilerinden varılan mali analizler Türkiye'de bu konu ile ilgili atılımların bir an evvel yapılması gerektiğini göstermektedir.

Türkiye'de üretilen oyunların evrensel düzeyde örnekler içermesi, yüksek potansiyeli olan istihdam olanakları, elde edilen gelirler dikkate alındığında ekonomik büyüklüğü, buna bağlı olarak ülke ekonomisine yüksek katkı sağlayabilecek olması bakımından göz önüne alınması zorunlu olan bir sektördür. Ancak oyun sektöründe gelişme gösteren ülkeler ile eşdeğer ve rekabet edebilecek bir gelişme göstermek için kamu kurumları ve üniversiteler tarafından desteklenmesi gerekmektedir. Üniversitelerin teknokentlerinde oyun ile ilgili kuluçka merkezlerinin sayılarının artırılması, öncelikli olarak oyun ile ilgili kurulan

şirketleri destekleyen teşvik programlarının oluşturulması; sektöre kaliteli personel yetiştirmek için üniversitelerde eğitim verecek dijital oyun tasarımı, görsel iletişim tasarımı, yazılımı ve işletmesi gibi programların açılması gerekmektedir.

Kaynakça

Bernhardt, C. (2014). Turing's Vision: The Birth of Computer Science, The MIT Press.

Dinç, M. (2012). Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu

Donovan, T. (2010). Replay: The History of Video Games, Yellow Ant.

Gaudiosi, J. (2015). Fallout 4' $750 million game launch leaves 'Call of Duty' in the dust. http://fortune.com/2015/11/16/fallout4-is-quiet-best-seller/ (Erişim: 11.04.2016)

Kent, S.L. (2001). The Ultimate History of Video Games. San Val Inc

Semchenko. A. (2010). Türkiye'de Oyun Sektörü, ODTÜ Bilgisayar Topluluğu Elektronik Dergisi, http://e-bergi.com/y/Turkiye-Oyun-Sektoru (Erişim: 11.04.2016)

Smed, J. & Hakonen, H. (2003). Towards a Definition of a Computer Game. Turku: Centre for Computer Science.

Tunceli, O. (2012). "Bilgisayar Oyunları Grafigi'nin İncelenmesi ve Bir Bilgisayar Oyununun Grafik Tasarım Sürecinin Yürütülmesi ", Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Ens-titüsü, Ankara.

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games (Erişim: 11.04.2016)

https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/(Erişim: 11.04.2016)

https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-20-turkish-games-market/ (Erişim: 11.04.2016)

https://www.petersons.com/search/schools?searchType=12&searchTerm=game (Erişim: 11.04.2016)

Özet

Dijital Oyun Sektörünün Dünya ve Türkiye'deki Ekonomik Boyutu İle Eğitim Durumlarının İncelenmesi

Doç. Dr. Levent Mercin*, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Arş. Gör. Erkan Özkarakaş**, Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Genel olarak eğlence yazılımları olarak tanımlanan dijital oyunlar, son yıllarda gelişen teknoloji ve internet kullanımının yaygınlaşması ile Dünya'nın birçok ülkesinde popülaritesini artırmıştır. Ayrıca içerdiği konu, içinde bulunduğu platform, ekonomik getiri, istihdam, eğitim, tasarım çeşitliliği vb. açılardan önem ve öncelik verilmesi gereken bir konuma gelmiştir.

Dijital oyun sektörü kullanıcılar açısından incelendiğinde, Dünya'da yaklaşık olarak 2 milyara yakın insanın dijital oyunlar oynadığı anlaşılmaktadır. Eğitim açısından bakıldığında özellikle teknolojik açıdan gelişmiş ülkelerde küçümsenmeyecek boyutta lisans ve yüksek lisans düzeyinde program olduğu bilinmektedir.

Kullanıcı açısından sektörün Türkiye'de de oldukça popüler olduğu ve gençlerin yanı sıra yetişkinler tarafından da kullanıldığı söylenebilir. Türkiye'deki dijital oyun kullanıcılarının sayısı yaklaşık olarak 22,4 milyondur.

Dijital oyun sektörü dünyadaki ekonomik kriz ve dalgalanmalardan en az etkilenen hatta bu gibi koşullarda büyüme gösteren ender sektörlerden birisidir. Son yıllarda Türkiye'de de oldukça ilgi gören dijital oyun sektörü, özellikle genç nüfus için yüksek istihdam sağlayabilecek potansiyele sahip olup, kazanç elde etme bakımından katma değeri çok fazla olabilecek bir sektördür. Ancak eğitim ve öğretimdeki program sayısı, oyun tasarımı ve üretimi hem iç piyasadaki talepleri karşılayabilecek hem de Dünya ile rekabet edebilecek boyutta olduğu söylenemez.

Bu araştırmada sektörün ekonomik getirisi ile eğitim-öğretim açısından Dünya'daki ve Türkiye'deki mevcut durumunu ortaya koymak ve Türkiye'nin sürekli gelişmekte olan bu sektörde nasıl yer alabileceğini irdelemek amaçlanmıştır. Bu kapsamda bu sektör için yapılan yurtdışı kaynaklı verilerden yararlanılmıştır. Elde edilen verilere göre, gelecekte de sektörün büyüme göstereceği varsayımından hareketle, lisans ve yüksek lisans düzeyinde oyun tasarımı programları açılması, özel ve devlet üniversiteleri tarafından desteklenmesi; üniversitelerin teknokentlerinde oyun ile ilgili kuluçka merkezi sayılarının artırılması, öncelikli olarak oyun ile ilgili kurulan şirketleri destekleyen teşvik programlarının oluşturulması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Eğitim, Oyun Endüstrisi, Oyun Tarihi, Görsel İletişim.

Abstract

Investigation Of The Economic Dimension Of The Education Sector The Digital Game World And In Turkey

Digital games generally defined as entertaintment softwares, with the widespread usage of internet and emerging technologies it increased its popularity in many countries. Because of topics, platform, economic return, employment, education, variety of design and terms like this, Digital games has a position and importance that should be given priority.

When digital games analyzed in terms of users, it's understood that approximately 2 billion people in the World are playing digital games. In terms of education, especially in technologically advanced countries there are known to be number of undergraduate and Master degree programs that cannot be

underestimated. In terms of users the sector is very popular in Turkey as well and used by adults as well as young people. The number of digital game users in Turkey is approximately 22,4 million. Digital game industry in the world is least affected by the economic crisis and fluctu tions in fact it is one of the few sectors showing growth in such conditions. In Turkey digital game industry also saw a lot of interest in recent years, especially has the potential to provide higher employment for young people, it is pretty much in terms of earning and value added taxes. However, the number of programs in education and training, game design and production to meet the demand in the domestic market as well not said to be the size to compete with the world.

This study reveals and aimed to examine the current situation of the sector in terms of economic return and education in the World and in Turkey and how Turkey can place in this continually evolving sector. Sector in terms of economic return and education the current situation in the world and in Turkey and Turkey's continually evolving in this sector aimed to examine how it can take place. Foreing soureces were utilized for this sector in this cotext. According to the data, assuming that the future growth of the industry, its need to be open programs in undergraduate and master levels, supported by private and state universities; increasing the number of universities Technopolis incubation centers about digital games, supporting companies primarily related to digital games should encouraged by the creating of supporting financial p ograms.

Keywords: Digital Games, Education, Game Industry, Game History, Visual Communication.

17. BÖLÜM

Yrd. Doç. Levent ÇORUH
Öğr. Gör. Kürşat SAVAŞ

KARAKTER MODELLEME SÜRECİNDE FOTOGRAMETRİ YÖNTEMİNİN KULLANIMI

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Stereo Fotoğraf Dizisi
  - Kamera Konum ve Dönüklüklerinin Hesaplanması ve Düşük Yoğunluklu Nokta Bulutu Oluşturulması
  - Yüksek Yoğunluklu Nokta Bulutu Oluşturulması
  - Ağ (Mesh) Model Oluşturulması
  - Kapama Dokusu Oluşturulması
- Referans Modelin Ölçek/Konum/Yönelim Dönüşümleri
- Referans Model Üzerinden Çokgen Yüzeylerle Yeni Model Oluşturulması
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet (Türkçe ve İngilizce)

Giriş

Karakter tasarımı ile modelleme çalışmaları arasındaki bilginin doğru aktarımına dair problemleri, ifade sorunlarından kaynaklı zorluklar biçiminde tanımlamak yanlış olmaz. Uzamsal bilginin zihinler arası aktarımı söz konusu olmadığından, kişiler/ekipler arası bilgi akışı, bir diğer deyişle tasarım fikrinin ifadesi, fiziki ve dijital medyumlar üzerinde devam etmektedir.

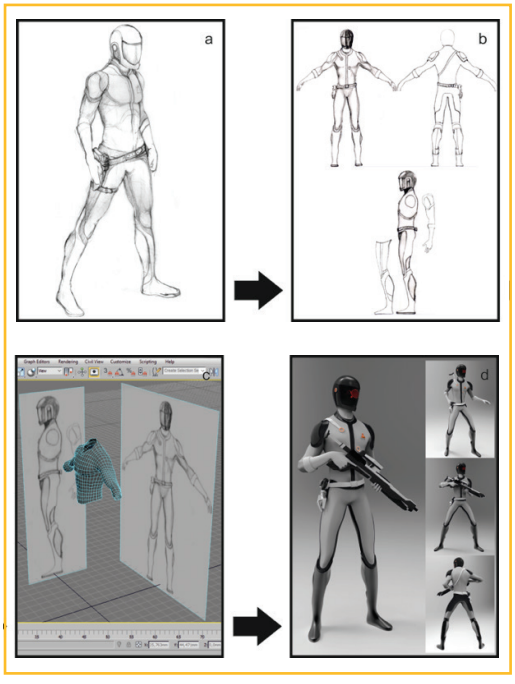
Tasarımcı üzerine tekrar düşünüp geliştirebilmek adına zihnindeki karakter imgesini seçeceği bir ifade biçimi ile zihninin dışına taşıma gereksinimi duyar.

Bu sayede fikrin zihinde netleşmiş kısımları zihin dışında bir ortama aktarılmış ve belirsizliklere dair yeniden değerlendirme imkanı yakalanmış olur (İnceoğlu, 1995). Zihin dışındaki bu ortam geleneksel yöntemlerin kullanıldığı kağıt, kil gibi fiziki ortamlar olabileceği gibi sayısal ortamın iki veya üç boyutlu sanal çevreleri de olabilir. Fikrin eskizleri, detaylı illüstrasyonları, tasarım şablonları, kil veya sayısal modelinin üretilmesi gibi görsel ifadeye yönelik çalışmalar, tasarımcının kendine yönelik olduğu kadar iş akışında yer alan diğer dijital tasarımcı ve üç boyutlu tasarım üreten sanatçılarına da o karakterin özelliklerini aktarmaya yönelik bir çabadır.

Fikrin aktarılması için kullanılan medyumun doğasına ve teknolojik imkanlara bağlı olarak karaktere dair bilginin aktarılmasında zorluklar yaşanabilmekte ve bilgide kayıplar olabilmektedir. Bu kayıplar ilk fiki ile sonuç ürün arasında ciddi farklılıklara neden olabilmektedir. Kayıplar, zihinden dış ortama (fiziki veya sayısal) veya fiziki ortamdan sayısal ortama aktarılırken gerçekleşmektedir.

Fiziki ortam olarak kağıt seçildiği durumlarda; iki boyutlu tasarım şablonları bilgisayar ortamında çizilebilmekte ya da kağıt üzerinden taranıp sayısallaştırılmış görüntüler olarak bilgisayar ortamına sorunsuzca aktarılabilmektedir. İki boyutlu referans çizimler kullanıldığında kayıp aktarımdan değil, uzamsal özellikleri olan bir karakteri iki boyutlu bir düzleme (kağıt/sayısal) indirgemekten dolayı gerçekleşir. Ayrıca görece basit simetrik yapıdaki (insan gibi) karakterlerin tasarım şablonlarını çıkarmak ve kullanmak pratik iken daha karmaşık yapıdaki (ahtapot gibi) karakterlerin tasarım şablonu ile üretiminde zorluklar yaşanabilmektedir.

Tasarım şablonuna dayalı modelleme yaklaşımında karakterin ön, yan, arka gibi görünüşlerine ait referans çizimleri bilgisayar ortamındaki sanal sahnede iki boyutlu düzlemler üzerine aktarılarak modelleme çalışması için referans olarak kullanılmaktadır (Franson & Thomas, 2007). Şekil 1'de tasarım şablonu kullanılarak karakter modelleme iş akışına dair bir örnek verilmiştir.



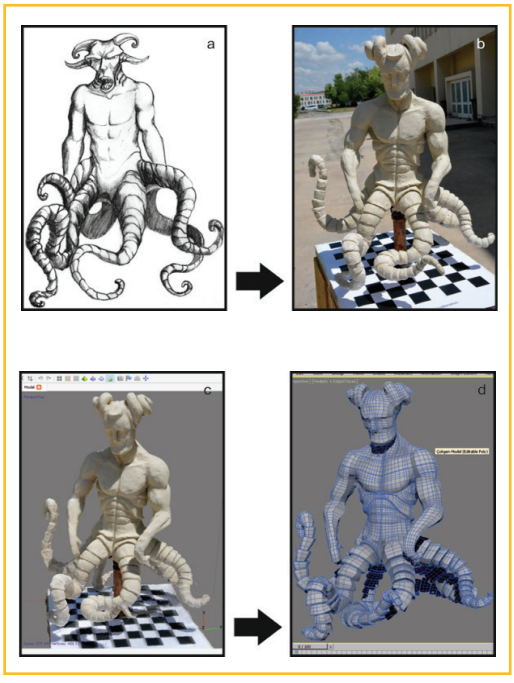
Şekil 1. Tasarım şablonu (blueprint) kullanılan iş akışı. a) İlk fikrin eskizi. b) Tasarım Şablonları c) İki boyutlu referans çizimlerin kullanımı. d) Blueprint referanslardan faydalanılarak üretilen bilgisayar modeli.

Üç boyutlu bir karaktere dair tasarım fikri ilk aşamada nispeten bulanık olsa da zihinde üç boyutlu özellikleriyle mevcuttur. Karakterin zihindeki özelliklerini kaybetmeden ifadesini sağlamak karakterin üç boyutlu fiziki modelini oluşturarak mümkündür.

Bu yaklaşımı benimseyen tasarımcı kil modeli hem geliştirme ortamı hem ifade ortamı olarak kullanmış olacaktır. Böylece zihin ve fiziki ortam arasında kayıp söz konusu olmayacaktır. Bu yaklaşımda çözülmesi gereken problem ise fiziki modelin sayısal ortama aktarılması aşamasında ortaya çıkmakta ve üç boyutlu tarayıcı cihazların iş akışına dahil edilmesi ile sorun çözülmektedir.

Fiziki modelin geometrik yapısı ise tarayıcı cihaz tarafından tespit edilerek sayısallaştırılmaktadır. Sayısal formata dönüşen geometrik bilgi, bilgisayarların 0 ve 1'lerden oluşan sanal uzayında sayısal model olarak yeniden var olur. Bu yöntemle elde edilen sayısal modeller bazı alanlarda (bilgisayar oyun sektöründe oyun ortamındaki nesneler olarak veya tıp alanında bir organ veya anatomik yapının analizi/yeniden üretimi gibi amaçlar için) doğrudan kullanılabileceği gibi animasyon sektöründe model sanatçısı için karakter özelliklerine dair üç boyutlu referans veri olarak dolaylı yoldan da kullanılabilir.

Fakat ister mekanik digitizerlar ister optik tarayıcılar olsun yüksek bütçe gerekliliğinden dolayı bu cihazların kullanımı birçok durumda mümkün olamamaktadır. Yüksek bütçeli stüdyolar dışında sektörde yer alan ticari işletmeler, amatörler ve eğitim kurumları için iş akışında üç boyutlu tarayıcıların yerini dolduracak etkili, pratik ve düşük maliyetli alternatif çözüm arayışı bu çalışmanın dayanak noktasını oluşturmuş ve iş akışındaki 3B taramadan elde edilen veriler yerine fotogrametrik yöntemlerle elde edilen veriler kullanılması amaçlanmıştır. Şekil 2'de fotogrametrik yöntemlerin dahil edildiği iş akışına ait bir görsel verilmiştir.



Şekil 2. Fotogrametri kullanılan alternatif iş akışı. a) İlk fikrin eskizi. b) Kil model. c) Fotogrametri ile üretilen referans bilgisayar modeli. d) Referans model üzerinden tasarımcının oluşturduğu low-poly bilgisayar modeli.

Fotogrametri (Photogrammetry) terimi Yunanca ışık (Photos), bir şeyin çizimi ya da yazımı (Gramma) ve ölçme anlamına gelen (Metron) kelimelerinin birleşiminden oluşmakta ve ışık sayesinde çizerek ölçme olarak tanımlanabilir (Rampal, 1999). Fotogrametri temel olarak, fizi sel çevre ve objeler hakkında güvenilebilir 3 boyutlu bilgi elde etmek için iki boyutlu görüntü dizilerinden yararlanılan bir teknolojidir (Slama, 1980).

Üç boyutlu geometrisi sayısal olarak elde edilmek istenen sahne veya cisimler, birbirleri ile bindirmeli olarak görüntülenir ve görüntü kayıt anındaki bakış açılarının farklılığından yararlanılarak en az iki resimde bulunan eşleşen detay noktalarının trigonometrik olarak çözülmesiyle 3 boyutlu metrik bilgiye ulaşılabilmektedir (Besl & Mckay, 1992).

Fotogrametrinin sonuç ürünü olan 3 boyutlu sayısal modeller farklı mühendislik (Rottensteiner, Sohn, Gerke, Wegner, Breitkopf, & Jung, 2014) (El-Omari & Moselhi, 2008), mimarlık (Jiang, Jaurengi, & White, 2008), tarihi dokümantasyon (Karkınlı, Çivicioğlu, Beşdok, Kesikoğlu, Çoruh, & Tercan, 2016), animasyon (Ludwig, Berrier, Tetzlaff, & Meyer, 2015), robotik ve endüstriyel üretim (Luhmann, 2010) gibi farklı disiplinlerde kullanılabilmektedir.

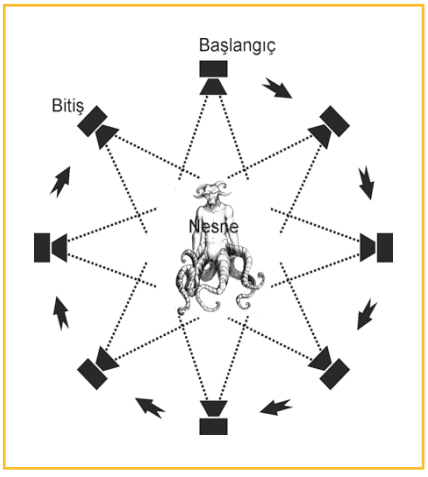
Bu çalışmanın kapsamını ise blueprintler ile nispeten kolay üretilecek alışılmış iki bacaklı insansı bir karakter (biped) yerine iki taraflı simetrik blueprintler ile kolayca çözülemeyecek karmaşıklıkta tasarlanmış insan gövdeli altı adet eklektik bacaklı bir insan-hayvan melez fantastik karakter modelinin fotogrametrik yöntemlerle elde edilen veriler ışığında bilgisayar ortamında yeniden üretilmesi oluşturmaktadır.

Bu yöntemde fotogrametri ile kil model üzerinden elde edilen yüzey verisi bilgisayar ortamına 3B nokta bulutu ve çokgenlerden örülmüş yüzey modeli olarak aktarılmakta ve bu veri sanatçı tarafından modelleme referansı olarak kullanılmaktadır.

Yöntem

Bu çalışmada Sayısal Fotogrametri 'ye ait Structure From Motion (SFM) yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemde topografik bilgisi edinilmek istenen geometriden üst üste bindirilmiş alanlara sahip (stereo) olarak çekilmiş fotoğrafla kullanılır (Şekil 3).

Fotoğraf çekiminde önemli olan her bir fotoğrafa ait kamera bakış açısının bir diğer kamera ile ortak bir alanı görecek şekilde ayarlanması ve nesnenin bu şekilde taranmasıdır. Ancak bu şekilde kamera parametreleri ve üç boyutlu sahne geometrisinin hesaplanması mümkün olmaktadır.



Şekil 3. Structure From Motion (SFM) yöntemi için bindirmeli çoklu fotoğraf çekimi.
(Westoby ve diğerleri, 2012, s. 301)'den geliştirilmiştir.

Bulgular

Stereo Fotoğraf Dizisi

Örnek karakter modelinden bu prensiple bir fotoğraf dizisi oluşturmak için 243 adet çekim yapılmıştır. Kil model merkez alınarak çeşitli kotlarda etrafında dairesel yörüngelerde dolaşılarak görüntü alımı gerçekleştirilmiştir. Bu diziden bir kesit Şekil 4'de verilmiştir.

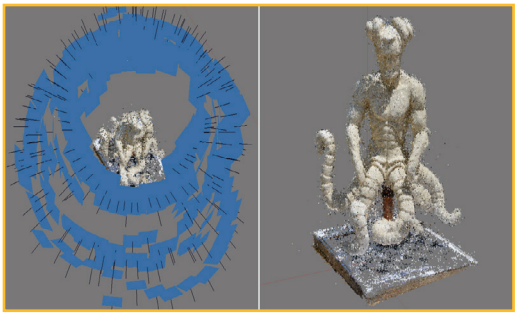
Şekil 4. Örnek karakter modeli bindirmeli fotoğraf dizisinden bir kesit.

Kamera Konum ve Dönüklüklerinin Hesaplanması ve Düşük Yoğunluklu Nokta Bulutu Oluşturulması

SfM yöntemi kameraların konum ve dönüklüklerinin tespiti ile üç boyutlu sahne geometrisini çözümleme işlerinin ikisini birden otomatik olarak gerçekleştirir (Westoby, Brasington, Glasser, Hambrey, & Reynolds, 2012). Çalışmada fotoğraf çekiminin tamamlanmasının ardından çekilen fotoğrafla SfM algoritması kullanan bir yazılıma yüklenerek üç boyutlu geometriyi sanal ortamda elde etmek için görüntülerdeki çakışan kısımlar ve nokta eşleniklerinin belirlenmesi, kamera konum ve dönüklüklerinin hesaplanması gibi aşamalara ait işlemler gerçekleştirilmiştir. SfM için kullanılabilecek Agisoft PhotoScan (www.agisoft.com), Autodesk 123D Catch (www.123dapp.com/catch), VisualSFM (ccwum.me/vsfm), Microsoft Photosynth (www.photosynth.net) ve PhotoModeler gibi gerek bilgisayar gerek akıllı telefon veya web-tabanlı platformlar bir çok araç mevcuttur (Micheletti, Chander, & Lane, 2015).

Fotoğrafların çekim konumları ve birbirlerine göre yönlerinin bulunabilmesi için görüntülerde tespit edilen ortak noktaların diğer görüntülerdeki eşlerinin bulunması gereklidir. Bunun için SIFT (Lowe, 2004) algoritmaları sıklıkla kullanılır. Kamera konum bilgisi de literatürde beş nokta algoritması olarak anılan yöntemler ile hesaplanmaktadır (Li & Hartley, 2006) (Nister, 2004). Fiziki modeli üç boyutlu bir sahne halinde sayısal ortamda yeniden oluşturmak için görüntülerden tespit edilen ortak noktalar, kamera çekimi yapılan konumlar ve kameraların çekim yönüne (dönüklüğü) ait bilgiler üçgenleme yöntemi ile üç boyutlu geri çatım için kullanılır.

Bahsi geçen işlemler Agisoft PhotoScan yazılımı ile aşama aşama gerçekleştirilmiştir. Yazılımın çalışma alanına fotoğraf yığınını ekledikten sonra iş akışının ilk adımı olan Align Photos komutu çalıştırılarak kameraların çekim anındaki konum ve dönüklüğe göre hizalanması (Şekil 5a) ve bilgisayarın sanal uzayında kil modelin yapısal özelliklerini yansıtan Sparse Point Cloud olarak bilinen düşük yoğunlukta nokta bulutunun (Şekil 5b) oluşturulması gerçekleştirilmiştir.



Şekil 5. a) Kamera pozisyon ve dönüklükleri. b) Modele ait Sparse Point Cloud (düşük yoğunluklu nokta bulutu).

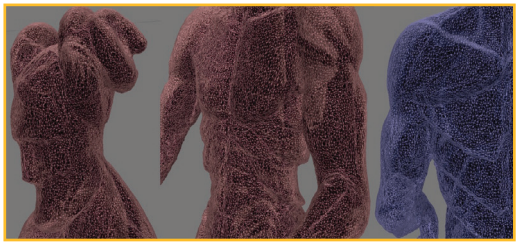
Yüksek Yoğunluklu Nokta Bulutu Oluşturulması

Bu aşamada mevcut Point Cloud baz alınarak yoğun nokta bulutu 'Build Dense Cloud' komutu ile oluşturulmaktadır. Nokta bulutunun yoğunluğu için mevcut 5 seviyeden bir tanesi seçilebilir. Bu çalışma için en yüksek değere sahip olan 'Ultra High' seçeneği seçilmiştir. Şekil 6a'daki görselde oluşturulan yoğun nokta bulutu, Şekil 6b'de ise nokta bulutunun gölgeli (shaded) gösterimi verilmiştir.

Şekil 6. a) Modele ait yoğun nokta bulutu (Dense Cloud). b) Yoğun Nokta bulutunun gölgeli gösterimi.

Ağ (Mesh) Model Oluşturulması

Ekranda görüntülenen sanal model nokta yoğunluğundan dolayı yüzeye sahip bir model izlenimi veriyor olsa da bu aşamada aslında sadece yazılımın sanal uzayında bir araya gelmiş noktaların oluşturduğu bir buluttan ibarettir. Üç boyutlu yapıya dair mevcut nokta bulutu tasarım ve modelleme yazılımlarına olduğu gibi aktarılıp referans olarak kullanılabileceği gibi bu noktalar temel alınarak modelin geometrisi çokgenler (editable poly) halinde yeniden inşa edilebilir ve bu model referans olarak kullanılabilir. Çokgen yüzlerden oluşan bir ağ (Mesh) model üretmek için yazılımın Workfl w menüsünden Build Mesh komutu kullanılmıştır. Mevcut yoğun nokta bulutu kaynak alınarak yüzey tipi seçeneği Arbitrary ve çokgen sayısı bu model için mümkün olan en yüksek değer (975.999) seçilmiştir. Şekil 7'de üretilen ağ modelden tel kafes gösterim modunda kesitler verilmiştir.



Şekil 7. Nokta bulutu temel alınarak üretilmiş mesh modelden baş ve gövde detayları.

Kaplama Dokusu Oluşturulması

Agisoft PhotoScan yazılımı fotoğrafla daki piksellerin renk değerlerinden yola çıkarak eşlenen ortak noktaların rengini nokta bulutunda gösterdiği gibi mesh model üretildikten sonra bu renk bilgisini kullanarak modelin UV açılımına uygun kaplama dokusunu (texture map) da üretebilmektedir. Yazılımın Workflew menüsünden Build Texture komutu kullanılarak bu çalışma için doku boyutu (4096 pixel) ve dokunun kaç farklı (1) görüntü dosyasına kaydedileceği, karışım modu (Mosaic) ve mapping modu (Generic) seçilerek kaplama dokusu üretilmiştir. Şekil 8'de kaplama dokusu, Şekil 9'da doku uygulanmış mesh modelin Agisoft PhotoScan yazılımı çalışma ekranındaki görünümü verilmiştir.

Şekil 8. Ortak piksellerin renk bilgisinden üretilen kaplama dokusu (Texture Map).

Şekil 9. Kaplama dokusu (Texture Mapping) uygulanmış fotogrametri temelli bilgisayar modeli.

Referans Modelin Ölçek/Konum/Yönelim Dönüşümleri

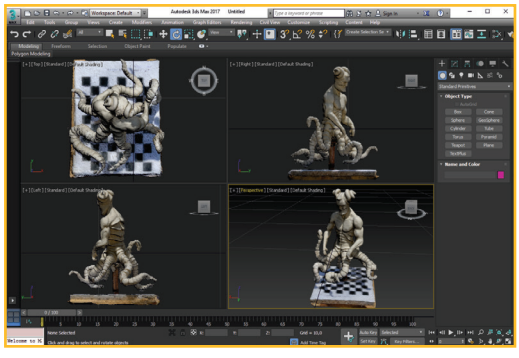
Elde edilen model Autodesk 3D Studio MAX, Autodesk Maya, Zbrush vb tasarım ve mo-

delleme yazılımlarının çoğunun çalıştırabildiği Wavefront OBJ, 3DS, VRML, Collada, Stanford PLY, Autodesk DXF, FBX, Google Earth KMZ gibi birçok dosya formatında ihraç edilebilmektedir. Bu çalışma kapsamında doku bilgisi ve model geometrisi OBJ formatında kaydedilerek Autodesk fi masının 3D Studio MAX ve Maya yazılımları ile modelleme referansı olarak kullanılmıştır.

Araştırmanın örnek uygulaması gerçekleştirilirken koordinat sisteminin doğruluğu çalışma açısından önem arz etmediğinden georeferanslandırma işlemi yapılmamış, dolayısıyla model gerçek koordinat sisteminde ve ölçekte üretilmemiştir.

Sanal model aslına uygun biçimde kendi içinde oranlı olsa da rölatif koordinat sisteminde ve ölçeksiz olarak üretildiğinden modelleme için kullanılan yazılıma çağırıldığında ölçek, konum ve yönelimine dair dönüşümler yapılması gerekmiştir.

Fotogrametri temelli sayısal modelin 3D Studio MAX sahnesine doku özellikleri ile yüklenmesi (Şekil 10) sayesinde tasarımcı yüzey geometrisinin yansıtamadığı detayları da kaplama dokusu üzerinden takip ederek edindiği karakter özelliklerine dair bilgiyi modeline azami ölçüde aktarma şansına sahip olur.



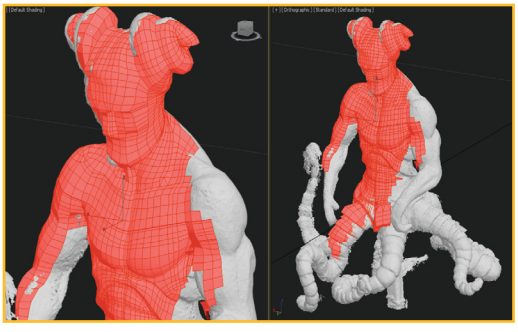
Şekil 10. 3D Studio MAX sahnesine yüklenmiş fotogrametri temelli sayısal model.

Referans Model Üzerinden Çokgen Yüzeylerle Yeni Model Oluşturulması

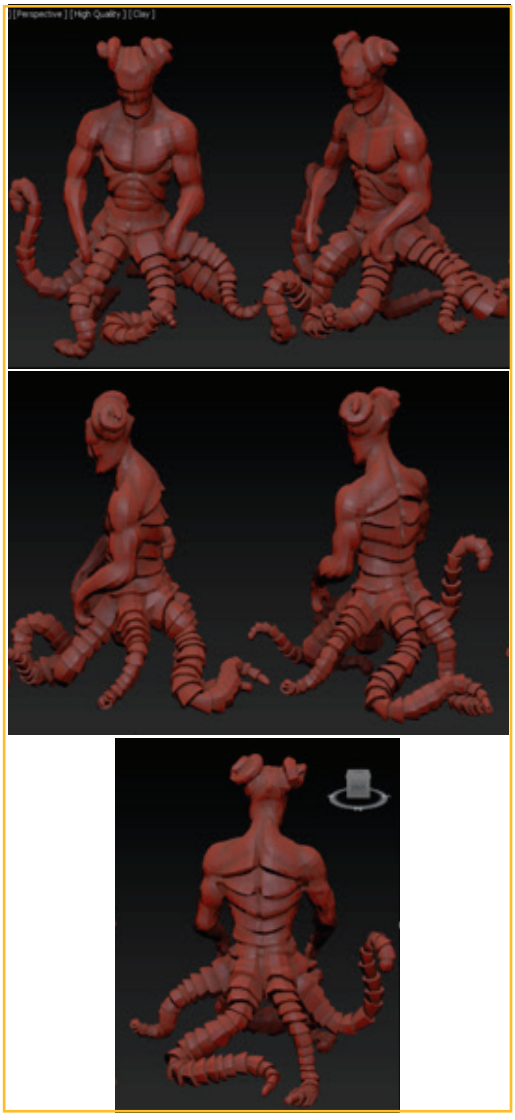
İster animasyon ister bilgisayar oyun projesi olsun, proje iş akışındaki her aşama bir önceki ve sonraki aşama ile ihtiyaçlar ve sınırlamalar açısından doğrudan ilişkilidir. Model sanatçısının ihtiyaçları kendinden önceki (karakter tasarımı) aşamada çalışan ekibin sınırlılıklarını belirlediği gibi sonraki (animasyon, render, optimizasyon vb.) aşamaların projeye dair ihtiyaçları da model sanatçısının sınırlılıklarını oluşturur (Franson & Thomas, 2007). Projenin gerektirdiği poligon bütçesi ve iskeletlendirme (Rig) için uygun topoloji yaratılması bu sınırlılıklara örnek gösterilebilir.

Fotogrametri temelli üretilmiş bilgisayar modelleri bilgisayar oyunu, simülasyon vb. birçok tür projede doğrudan kullanılıyor olsa da bahsi geçen özel ihtiyaçlar doğrultusunda sanatçı kendi yaratıcılığı ve tecrübesi ile 3B referanstan da yararlanarak yeni bir sayısal karakter modeli oluşturur.

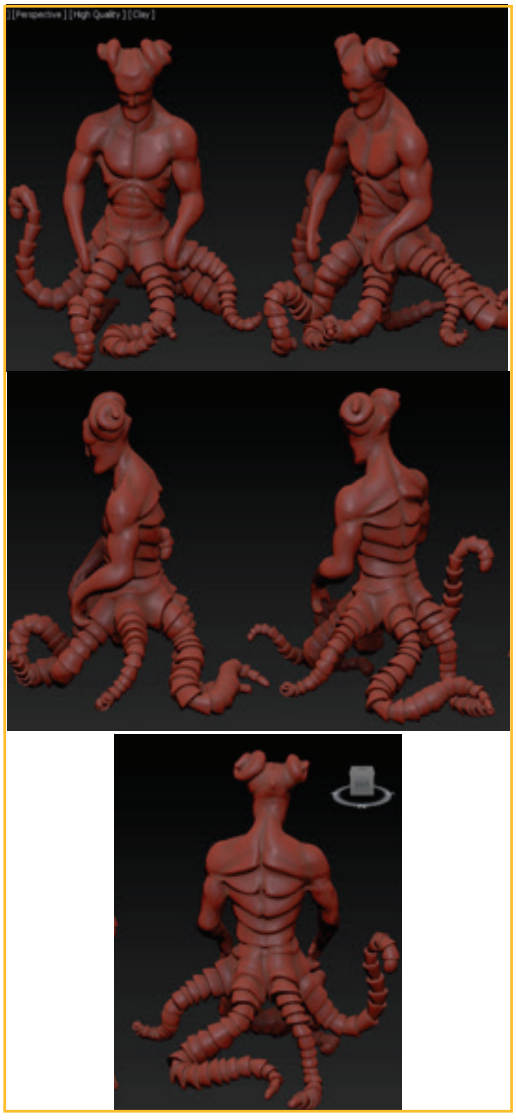
Bu çalışmada karakter modelini oluşturmak için 3D Studio MAX ve MAYA yazılımlarının çokgen modelleme araçları kullanılmış, sonuç ürün olan karakter, fotogrametri temelli model referans alınarak bilgisayar oyun ortamına yönelik düşük çokgen (low-poly) sayısında sanatçı tarafından yeniden yorumlanarak üretilmiştir (Şekil 12, 13).



Şekil 11. Referans model üzerinden çokgen yüzeylerle yeni model oluşturulması.



Şekil 12. Çokgen modelleme yöntemi ile oluşturulmuş bilgisayar modeli.



Şekil 13. MeshSmooth değiştiricisi ile yüzey yumuşatması uygulanmış sonuç bilgisayar modeli.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Çalışmada önerilen yöntem, özellikle üç boyutlu sanatsal çalışmaların objektif biçimde sayısal ortama aktarılması noktasında ucuz, etkili ve erişilebilir bir alternatif sunmaktadır. Yöntem ile karakter veya nesnelerin kil modellerinden veri alınabileceği gibi heykeller ve

canlı modellerden de üç boyutlu yapıya dair veri alınabilecek oluşu, fiziki dünyayı bilgisayarların sanal dünyasına aktarmanın ve ister doğrudan ister se referans olarak kullanılabilmesi için pratik bir yol sunduğu söylenebilir.

Bu çalışma, karakter modelleme iş akışı özelinde alternatif bir yöntem olarak ele alınmış olsa da, fotogrametri günümüz görüntüleme teknolojileri ile birlikte kullanıldığında bir çok disiplinde başarılı sonuçlar verme potansiyeli olan bir alandır.

Haritacılık, tıp, mühendislik, mimarlık gibi birçok alanda disiplinler arası çalışmalarda kullanım alanı bulan mühendislik dalı olan fotogrametri, bilgisayar üretimi animasyon, video oyun sektörü ve diğer sanatsal çalışmalar için sayısal model üretimi konusunda geleneksel yaklaşımları geliştirecek imkanlar sunmaktadır.

Yöntem sayesinde sayısal ortamda model üretilmesi aşamalarındaki iki boyuta indirgeyip tekrar üç boyuta dönüştürme aşamalarına gerek kalmamaktadır. Böylece boyut değişimi esnasındaki veri kaybı da ortadan kalkmaktadır. Fiziki ortamdaki kil modelin geometrisi istenen detay seviyesinde bilgisayar ortamına aktarılmakta sayısal model referans 3B veri sayesinde aslına uygun üretilebilmektedir.

Çalışmada önerilen yöntem tasarım şablonu kullanan iş akışına ucuz, hızlı, etkili imkanlar sunması bakımından iyi bir alternatif olmakla beraber, karakter modelleme için en güncel yaklaşım olmaktan uzak görünmektedir.

Günümüzde yaygın kullanımda olan sayısal kalem ile çizim, modelleme ve dijital heykel yapmaya imkan veren dokunmatik ekranlı tabletler ve dahası yakın gelecekte yaygınlaşması muhtemel görünen sanal ve artırılmış gerçekliğe yönelik tasarım ortamları iş akışını şimdiden çok farklı bir yönde yeniden şekillendirmeye başlamıştır.

Kaynakça

Besl, P. J., & Mckay, N. D. (1992). A method for registration of 3-d shapes,. IEEE Transactions On Pattern Analysis And Machine Intelligence , 239-256.

El-Omari, S., & Moselhi, O. (2008). Integrating 3D laser scanning and photogrammetry for progress measurement of construction work. Automation in Construction , 18 (1), 1-9.

Franson, D., & Thomas, E. (2007). Game Character Design Complete. Boston, MA, USA: Thomson Course Technology PTR.

İnceoğlu, N. (1995). Düşünme ve Anlatım Aracı Olarak Eskizler. İstanbul: Helikon Yayınevi.

Jiang, R., Jaurengi, D. V., & White, K. R. (2008). Close-range photogrammetry applications in bridge measurement: Literature review. Measurement , 41 (8), 823-834.

Karkınlı, A. E., Çivicioğlu, P., Beşdok, E., Kesikoğlu, A., Çoruh, L., & Tercan, E. (2016, April 7). Graphical documentation of antic relief surfaces. Journal of Cultural Heritage .

Li, H., & Hartley, R. I. (2006). Five-point motion estimation made easy. In Proc. Int. Conf. on Pattern Recognition , 630-633.

Lowe, D. G. (2004). Distinctive image features from scale invariant keypoints. International Journal of Computer Vision , 60, 91-100.

Ludwig, M., Berrier, S., Tetzlaff, M., & Meyer, G. (2015). 3D shape and texture morphing using 2D projection and reconstruction. Computers & Graphics , 51, 146-156.

Luhmann, T. (2010). Close range photogrammetry for industrial applications. ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing , 65 (6), 558-569.

Micheletti, N., Chander, J. H., & Lane, S. N. (2015). Structure from Motion (SfM) Photogrammetry. British Society for Geomorphology , 1-12.

Nister, D. (2004). An efficie t solution to the fi e-point relative pose problem. IEEE Trans. Pattern Anal. Mach. Intell. , 26 (6), 765-777.

Rampal, K. K. (1999). Handbook of Aerial Photography and Interpretation. Concept Publishing Co.

Rottensteiner, F., Sohn, G., Gerke, M., Wegner, J. D., Breitkopf, U., & Jung, J. (2014). Results of the ISPRS benchmark on urban object detection and 3D building reconstruction. ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing (93), 256-271.

Slama, C. C. (1980). Manual of photogrammetry (Fourth Edition b.). Falls Church Va: American Society of Photogrammetry.

Westoby, M. J., Brasington, J., Glasser, N. F., Hambrey, M. J., & Reynolds, J. M. (2012). 'Structure-from-motion' photogrammetry: A low-cost, effective tool for geoscience applications. Geomorphology , 300-314.

Özet

Karakter Modelleme Sürecinde Fotogrametri Yönteminin Kullanımı

Yrd. Doç. Dr. Levent Çoruh*, Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Öğr. Gör. Kürşat Savaş**, Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Bu çalışmanın amacı, animasyon ve bilgisayar oyun tasarımına yönelik sayısal 3B karakter üretimi sürecinde fotogrametri temelli bir yöntemin örnek uygulama üzerinden değerlendirilmesidir. 3B animasyon ve bilgisayar oyun alanlarında kullanılmak üzere karakterin sayısal 3B modeli üretilmektedir. Karakter tasarımına ait fikrin ilk eskizinden bilgisayar ortamındaki son haline ulaşana kadar, sayısal karakter modeli üretimi için kullanılan çeşitli yaklaşımlar mevcuttur.

Geleneksel yaklaşımlarda iş yükünün çoğu sanatçı/tasarımcının üzerindeyken yeni teknolojilerle desteklenen yaklaşımlarda bazı iş paketleri ölçme araçları, bilgisayarlar ve yazılımlar tarafından üstlenilmektedir.

Geleneksel yaklaşımda karakterin tasarım çalışması ve modelleme işi aynı anda bilgisayar or-tamında gerçekleştirilmez. Bunun yerine karakalem eskizler ve illüstrasyonlar çizilir, bu çizimlerden yola çıkılarak ön, yan, arka vb. gerekli görünüşlere ait 2B tasarım şablonları (blueprintler) oluşturulur. Bilgisayar ortamında 3B geometrinin üretilmesi için sayısal ortama aktarılan blueprintler referans olarak kullanılır. Fakat blueprintler karaktere dair genel özellikleri her ne kadar yansıtıyor olsa da karakter tasarımı açısından; iki boyuttaki başarı üç boyuta geçişte her zaman yakalanamaz.

Ön aşama olarak karakter modelinin kilden üretilmesi bu sorunun üstesinden gelmek için kullanılan bir diğer yaklaşımdır. Üç boyuttaki belirsizlikler kil modelde giderilir. Kil modelin sayısal ortamına aktarılması ise bu yaklaşımın ortaya çıkardığı yeni bir sorundur. Günümüzde fiziksel ortamdaki geometrik yapıyı sayısal ortama aktarmak için mekanik ve optik tarama teknolojileri kullanılmaktadır. Bu teknolojileri kullanan, profesyonel cihazlar mevcut olsa da bütçe sorunu yüzünden her zaman erişilmesi mümkün olamamaktadır.

Bu noktada fotogrametri yöntemi oldukça etkili ve ekonomik bir çözüm olarak kullanılabilir. Bu yöntemle sadece bir dijital kamera ve ilgili yazılımlar sayesinde kil modele ait geometrik yapı bilgisayara aktarılabilmektedir. Bu çalışmada fotogrametriye ait Structure From Motion (SFM) yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemde nesneden birbiri üzerine bindirilmiş (ortak noktalara sahip) fotoğrafla çekilerek nesne yüzeyi taranır.

Çeşitli algoritmalarla bindirmeli görüntülerin her birinde diğer görüntüdeki eşi bulunabilecek detay noktalar tespit edilir. Diğer bir algoritma ile istatistiki hesap yapılarak bu noktaların eşlenikleri tespit edilir. Çekilen karelerdeki ortak noktalar sayesinde, fotoğrafların birbirlerine göre rölatif konumları ve kamera çekimlerinin birbirlerine olan konum ve yönelimlerini bulmak mümkün olmaktadır.

Kamera konum ve dönüklükleri ve görüntülerdeki ortak noktalar üçgenleme işlemine tabi tutularak 3B geri çatım işlemi gerçekleştirilir. Böylece 3B geometri sanal ortamda yeniden oluşturulabilmektedir. Bu yöntemde oluşturulan model rölatif koordinat sisteminde ve ölçeksiz olmasına rağmen sanal model aslına uygun biçimde kendi içinde oranlıdır. Ölçek veya koordinat sisteminin önemli olduğu istisnai durumlar olması halinde çekimlerde referans nokta kullanarak georeferanslandırma işlemi ile model gerçek koordinat sistemine dönüştürülebilir.

Bu çalışmanın kapsamını; blueprintler ile nispeten kolay üretilecek alışılmış iki bacaklı insansı bir karakter (biped) yerine iki taraf-

ı simetrik blueprintler ile çözülemeyecek karmaşıklıkta tasarlanmış insan gövdeli ahtapot bacaklı bir insan-hayvan melez fantastik karakter 3B modelinin fotogrametrik yöntemlerle elde edilen veriler ışığında üretilmesi oluşturulmaktadır. Bu yöntemde fotogrametri ile kil model üzerinden elde edilen yüzey verisi bilgisayar ortamına 3B nokta bulutu olarak aktarılmakta ve bu veri sanatçı tarafından modelleme referansı olarak kullanılmaktadır.

Yöntem sayesinde sayısal ortamda model üretilmesi aşamalarındaki iki boyuta indirgeyip tekrar üç boyuta dönüştürme aşamalarına gerek kalmamaktadır. Böylece boyut değişimi esnasındaki veri kaybı da ortadan kalkmaktadır. Fiziki ortamdaki kil modelin geometrisi istenen detay seviyesinde bilgisayar ortamına aktarılmakta sayısal model referans 3B veri sayesinde aslına uygun üretile-bilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sayısal Karakter modelleme, Fotogrametri, Structure From Motion (SfM), Sayısal model üretimi iş akışı

Abstract

Use Of Photogrammetry Method In Character Modelıng Process

The purpose of this study is to evaluate a photogrammetry-based method through model ap-plication in the digital 3D character generation process for animation and computer game design.

The digital 3D model of the character is generated to be used in 3D animation and computer game areas.

There are various approaches used for the digital character model generation from the fi st sketch of the idea of character design until reaching its final state in the computer environment. Although the most of the workload is on the artist/designer in conventional approaches, some work packages are undertaken by measuring instruments, computers and software in the approaches supported by new technologies. In the conventional approach, character design work and modeling work are not simultaneously performed in the computer environment. Instead of this, charcoal sketches and illustrations are drawn, and starting from these drawings, 2D design templates (blueprints) of front, side, back etc. views required are generated. The blueprints transferred to the digital environment are used as a reference for the generation of 3D geometry in the computer environment.

However, although blueprints reflect the general features about the character, the success in two-dimension can not always be achieved in transition to three-dimension in terms of character design. To generate character model from clay as a preliminary step is another approach used to overcome this problem. The uncertainties in three-dimension are resolved in the clay model.

The transfer of clay model to the digital environment is a new problem posed by this approach. Today, mechanical and optical scanning technologies are used to transfer the geometric structure in the physical environment to the digital environment. Although professional devices using these technologies are available, it is not always possible to have access to them because of the budget problems.

At this point, photogrammetry method can be used as a highly effective and economical solution. By this method, the geometric structure of the clay model can be transferred to the computer by means of only a digital camera and the related software. The Structure From Motion (SFM) method belonging to photogrammetry was used in this study. In this method, the object surface is scanned

by taking overlapped (with common points) photos from the object. In each of the overlay images, the detail points in which their match can be found in the other image are detected by various algorithms. The conjugates of these points are detected by making statistical calculation with another algorithm.

Due to the common points in the frames captured, it is possible to find the relative positions of the photos with respect to each other and the positions and orientations of the camera shots. 3D reconstruction process is performed by subjecting camera position and conversions and the common points in the images to the triangulation process.

Thus, the 3D geometry can be recreated in a virtual environment. In this method, although the model created is in relative coordinate system and does not have scale, the virtual model is proportional in itself in accordance with the original. In case of exceptional situations in which the scale and coordinate system is important, the model can be converted into real coordinate system by georeferencing using the reference point in shootings.

The generation of a human-bodied, octopus-legged human-animal hybrid fantastic character 3D model designed in complexity that can not be solved by bilateral symmetrical blueprints in the light of data obtained by the photogrammetric method instead of a customary two-legged humanoid character (biped) that can be generated relatively easily with blueprints constitutes the scope of this study. In this method, the surface data obtained through the clay model with photogrammetry is transferred to the computer environment as 3D point cloud, and this data is used by the artist as the modeling reference. By the method, the stages of reducing to two-dimension and again converting into three-dimension within the stages of generating model in the digital environment are no longer needed. Thus, the data loss during dimensional change is also eliminated.

The geometry of the clay model in the physical environment is transferred to the computer environment at the desired detail level and digital model reference can be generated in accordance with the original due to the 3D data.

Keywords: Digital Character Modeling, Photogrammetry, Structure From Motion (SfM), Digital Model Production Workfl w

18. BÖLÜM

Doç. Dr. Mehmet YILMAZ

TARİHSEL BİR BAKIŞ İLE ERKEN VE ORTA DÖNEM JAPON MANGA-ANİME KÜLTÜRÜ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - İlkleri ile Animasyon
  - Japonya'da Animasyon Olgusunun Gelişimi
  - Japon Manga Kültürünün Gücü
  - Japon Animasyonunun Öncü Örnekleri
  - Siyasi Gelişmeler Ekseninde Japon- Amerikan Animasyonu Rekabeti
  - Japon Animasyonlarını Özgün Kılan Bir Faktör Olarak İnançlar
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Gerçeklik ve fantazyaların hareketli görüntülere (motion pictures) aktarılmasında başlı başına bir dil olmasının yanı sıra sinematografik ifadede karşılaşılan anlatım güçlüklerine getirdiği çözümler ile animasyon dikkat çekici bir anlatım biçimi olarak kabul edilmektedir.

Latince "animate" kökünden gelen kavram ruh vermek, canlandırmak anlamını taşımaktadır (Zielinsky, 2013). Bir hareketin çeşitli aşamalarını tek tek resmedip kronolojik bir sıra ile vermek biçiminde durağan resimlerin hareket ettiği duygusunu uyandıran görsel yanılsama, bir anlatım biçimi olarak sabit resimleri âdete canlandırmaktadır. Olgunun gelişimine ilişkin gerçekleştirilen araştırmalar üzerinde retrospektif bir değerlendirme yapılacak olunursa; bir anlatı formu olarak Asya Kültürü ile yaşam bulan animasyonun, optik yanılsama eksenli teknolojilerin kullanım olanaklarını ileri götürerek ticarileşmesi ile Avrupa ve Amerika'da önemli gelişme kaydettiği görülmektedir. Öyle ki kültürel arka planını özünde Asya'dan alan animasyon, bu kez Amerika ve Avrupa'nın etkisi ile İran, Hindistan, Çin ve özellikle Japonya'da yankı bulur konuma gelmektedir.

Bugün varılan noktada ise Japon animasyonun kendine özgü kültürel formu ile çizgi film dünyasında dikkat çekici bir yere sahip olduğu gözlemlenmektedir.

Çalışma kapsamında erken ve orta dönem Japon manga ve anime kültürüne tarihsel bir projeksiyon tutulmaya çalışılmış, bir anlatı biçimi ve kültürü olarak olgunun izi sürülmüştür.

Yöntem

Japon manga ve anime kültürünün sahip olduğu köklü geçmişin izi Osamu Tezuka'nın Tetuwan Atom adlı yapımının 1963'te Fuji Tv'de gösterime girişine kadar sürülmüş olup mercek tutulan süreç erken ve orta dönem olarak adlandırılmıştır.Asya'da manga ve anime kültüründen Japon'ya özeline geçilen çalışma konuya ilişkin literatürün kronolojik bir eksende değerlendirilerek derlenmesi üzerine kurulmuştur.

Araştırma sahasına dönük kaynakların dili tarama açısından sınırlayıcı bir faktördür.

Kaynaklarda adı geçen animasyon ve diğer görsellere video arşivlerinden ulaşılmaya çalışılmıştır. Erişilen yazılı ve görsel kaynakların tarihsel bir sıralama ile ele alınıp değerlendirilmesi yöntemi ile Japon manga ve anime kültürünün erken ve orta dönemi hakkında betimleyici bir çalışma gerçekleştirilmiştir.

Bulgular

İlkleri ile Animasyon

Kavramın ortaya çıkışının tarihsel izleri sürüldüğünde tartışmalı bir biçimde yaklaşık 5000 yıl öncesine kadar gidildiği görülmektedir. Araştırmacılara göre 1970›li yıllarda İran›da bulunan 5200 yaşındaki kâse, üzerindeki resimler ile ilk animasyon örneği kabul edilmektedir. Kâse üzerine, ağacın yaprağını kopartmak için sıçrayan bir keçinin hareketinin sıralı aşamalarından seçili figürle resmedilmiştir.

Kase sağa doğru çevrildiğinde, "zoetrope"daki resimleri andıran biçimde keçi hareketlenmektedir. Bir bakıma animasyonun erken dönem örneği olan söz konusu kâsenin başlangıçta Asur dönemine ait olduğu düşünülürken, İran Kültürel Miras, Turizm ve El Sanatları Örgütü (CHTHO) ve yönetmen Mohsen Ramezani'nin kasenin keşfi hakkında hazırladığı 11 dakikalık belgeselde, kasenin Asur medeniyetinden bin yıl öncesine ait olabileceği iddiaları araştırmacıların gündemine taşınmıştır (Ball, 2008).

Görsel 1. 1970'li yıllarda İran'da bulunan 5200 yaşındaki kâse

Durağan resimler için deviniyormuş hissi uyandıran optik bir yanılsamaya olanak tanıyan pratik bir cihazın icadı ile işlevi bakımından atfedilen özellikleri taşıması bakımından animasyona ilk örnek, M.S 180 yılında Çinli mucit Ding HUAN'ın kendi tabiri ile "Fantezileri görünür kılan silindir"idir. Ding HUAN'ın, lambanın üzerine astığı silindir panel içine çizili resimler, silindirin döndürülmesi ve belirli bir eğimden izlenmesi ile devinir görülmektedir (Rojas ve Chow, 2013).

Görsel 2. Ding HUAN'ın mucidi olduğu animasyon cihazı

İngiliz matematikçi William George Horner 1834'te, Ding HUAN'ın cihazını geliştirmiş ve cihaza "şeytan çarkı" adını vermiştir. Cihaz 1860'larda Milton Bradley tarafından İngiltere ve Amerika'da patentlenince yaygın biçimde kullanılmaya başlanmış, William F. Lincoln'un "yaşam çarkı" anlamına gelen "zoetrope" tabiri 19. Yüzyıl itibari ile bu tip optik yanılsamalı ve bir bakıma animasyon mantığını taşıyan oyuncakların genel adı olmuştur.

Charles-Émile Reynaud adlı Fransız kaşif "zoetrope" ve Eadweard Muybridge'in phenakistoscope (resimli disk) aygıtından ilham alarak geliştirdiği Praxinoscope ile Aralık 1888'de Fransa'da devinen çizimlerini geniş ölçek ile yansıtarak bir halk gösterimi gerçekleştirmiştir. "Optik Tiyatro" (Théâtre Optique) modern anlamda animasyon endüstrisinin başlangıcı kabul edilmektedir (Clee, 2005).

Görsel 3. Optik tiyatro gösterimi

Bu gelişmeler ışığında Asya'da ilk profesyonel girişim 1926'da Çinli Wan kardeşlerden gelmektedir. "1926 yılında "Great Wall Film Şirketi" (kurucuları Mei Xuechou ve Liu Zhaoming) çatısı altında dört Wan kardeş (Wan Laiming , Wan Guchan , Wan Chaochen ve Wan Dihua) Wan Laiming ve Wan Guchan öncülüğünde ilk animasyon filmlerini kısa zamanda üretir (Ken-ichi, 2013).

"Uproar in the Studio/ Danaohuashi" (1926) isimli siyah beyaz 10-12 dakikalık görüntü Çin animasyon tarihinin ilk ticari olmayan animasyonu olarak tarihteki yerini alır.

İlk sesli animasyon ise yine Wan kardeşlere ait "The Camel's Dance" (1935) olarak kayda geçmiştir (Dobson, 2009). Wan kardeşlerin asıl gayesinin Asya'nın kültürel birikiminden beslenerek özgün bir Çin animasyon üslubu geliştirmek olduğu anlaşılmak ile birlikte ortaya konulan ürünler değerlendirildiğinde; 7 Temmuz 1937'de patlak veren İkinci Çin

(Sino) - Japon Savaşı ve hemen ardından gelen İkinci Dünya Savaşı'nın getirdiği başta ekonomik güçlüklerin, Wan kardeşleri çalışmalarının yönünü değiştirmeye zorladığı görülmektedir.

Savaş ile birlikte animasyonlar konularını edebiyattan ziyade Japon işgali, emperyalizm, sosyo-politik koşullar ve güncel konulardan almaya başlamıştır ki bugün bu animasyonların her biri birer belgesel niteliğindedir.

Savaştan sonra tekrar canlanmaya başlayan Çin animasyon piyasası 1939'da Disney'in "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filminin Çin'de de gösterilmesiyle yeniden ivme kazanmıştır (Lent ve Xu, 2010).

Görsel 4. Wan kardeşlerden üçü animasyon atölyesinde çalışırken

Wan kardeşler bu animasyondan ilham alarak nihayet kendi kültürlerine dayanan üsluplarını yaratacak bir çalışmaya koyulmuşlar ve 1941 yılında Çin'in ilk uzun metraj animasyon filmi olan "Prenses Demir Fan"ı izleyiciye sunmuşlardır. Bu animasyon, Asya kültüründen taşıdığı önemli izlerin yanı sıra Batı tarzından da dikkat çekici biçimde etkilenmektedir (Dobson, 2009).

Görsel 5. "Prenses Demir Fan"dan bir kare

Asya'da, Çin'in animasyon alanındaki öncü rolüne rağmen, dünya çapındaki yeri bakımından Japonya animasyonunun gölgesinde kaldığı görülmektedir. Ng Wai-ming 2002 tarihli "Asya'da Japon Çizgi Filminin ve Animasyonun Etkisi" konulu çalışmasında Japonya'yı manga süper gücü olarak tanımlamakta, Japonya'nın 1980'den çalışmasının yapıldığı tarihe değin sadece Çin'e değil endüstrideki büyük gücüne rağmen Amerika'ya karşı da üstünlük kazandığını ifade etmektedir.

Wai-ming Asya animasyon ve çizgi film sanatçılarının özellikle çizimler, biçim, atmosfer, derinlik, öykü, olaylar dizisi ve yapım sistemi bakımından Japon etkisi altında olduğunu ortaya koymaktadır (2002). Genel görünümü itibari ile Ng Wai-ming, Japonların manga kültürünün animasyona yatkınlığı ve sunduğu anlatım olanakları ile Japon animasyonu için avantaj sağladığını, dolayısı ile Japonların kültürel niteliklerinin animasyonlarını Çin ve diğerlerinin önüne taşıdığını açıklamaktadır.

Daha yakın tarihli "Animasyon Endüstrisinde Japonya ve Çin Arasındaki Pazar Rekabeti" adlı bir başka projeksiyonda ise Yamada Ken-ichi, Japon animasyonlarının hala önde olduğunu belirtirken bu durumu kültürel faktörlerden daha baskın bir biçimde Çin siyasetinin diğer ülkeleri Çin'e ihtiyatlı yaklaşmaya yönlendiren tavrına bağlamıştır (Ken-ichi, 2013). Bu durum Çin animasyonun rekabet gücü karşısında bir engel olarak kabul edil-

mekte ve mevcut tabloda zaten etkili olan Japon animasyonu, etkinliğini Çin faktöründen daha da azade sürdürebilmektedir.

Japonya'da Animasyon Olgusunun Gelişimi

Animasyon üzerine gerçekleştirilen incelemelerde, Japonya'nın alanda dikkate değer bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Söz konusu durumu sadece teknolojik, ekonomik ve siyasi değişkenlere bağlamak yolu ile açıklamaya çalışmak yeterli ve tutarlı olmayacaktır.

Zira alandaki endüstri ve rekabet gücü yüksek ülkeler de bir anlatım biçimi olarak animasyon konusunda Japon faktörünün gölgesi ve etkisi altında kalmaktadır.

Japon animasyonunun gücüne ilişkin bu tablo, Japon animasyonunun etkisini açıklamak bakımından günümüzde Japonya'da hala yaşayan bir değer olan "manga" kültürünü bir faktör olarak öne çıkarmaktadır.

Japon Manga Kültürünün Gücü

Chōjū-jinbutsu-giga (hayvan-insan karikatürü) adlı Japonya- Kyoto'daki Kōzan-ji tapınağına ait 12 ve 13. Yüzyıllara tarihlenen, resim kaydırma tekniğinin bir anlatı yöntemi olarak kullanıldığı monokrom Japon resmi, bilinen en eski manga çalışması olarak kabul edilmek-tedir.

Tokyo Ulusal Müzesi'nde sergilenmekte olan resim, tekniği itibariyle Doğu Asya'da geleneksel olarak kullanılmakta olup Japonya'da hala yaşamaktadır.

Her ne kadar bilenen bu en eski örneğin, ait olduğu tespit edilen tarih dolayısı ile Japon gökbilimci ve sanatçı Toba Sōjō (1053–1140) tarafından çizildiği düşünülse de bu savı destekleyen net bir bulguya erişilememiştir (Paine ve Soper, 1990).

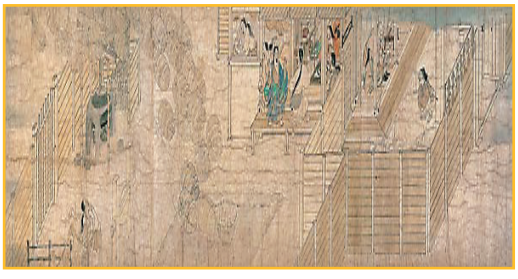
Görsel 6. "ChojuJinbutsuGiga" hayvan-insan karikatürleri 12-13. Yy. (ilk manga örneklerinden)

Kağıda geleneksel tekniklerle yapılan çizimde, insanlar gibi hareket eden hayvanlar gösterilmektedir. Geleneksel tarzdaki bu mangada sanatçının çizgileri estetik, bugünkü manganın sanatsal ifadelerinin aksine sadedir. Bu antik manga benzeri resimler elle çizilmiş, ancak Edo Dönemi'nde (1603-1867) sanatçılar tarafından resimli kitaplar ve baskıların seri üretimi için tahta baskı teknikleri geliştirilmiştir. 1720 yılında, tahta baskılardan bir kitap Osaka'da yayınlanmış olup bu ticari amaçlar için yayımlanan ilk manga kitabıdır (Isao, 2003).

Edo Dönemi ressamlarından Katsushika Hokusai isimli sanatçı da çizgilerindeki üslubu ile manga ve animasyon sanatının zemin hazırlayıcıları arasında kabul edilmektedir. Katsushika Hokusai'nin tahta blok baskı 15 ciltlik kendi adını alan manga koleksiyonu modern çizgi roman formu üzerinde önemli etkiye sahiptir. Hokusai'nin mangalarının konusunu manzara, floa ve fauna, gündelik hayat ve doğaüstü oluşturmaktadır (Weston, 2002).

Görsel 7. Katsushika Hokusai'nin örnek bir manga çalışması

Basit çizgilerin ve abartılı ifadelerin manganın temel unsurları olduğu görülmektedir. Bu unsurlar, eklenen hareket izlenimi ile bir anlatım formu olarak etkileyici bir ortama taşınmıştır. Yüzyıllar önce manga sanatçıları, bugünün animasyon filmleri için zemin hazırlamaya bu manga unsurlarını birleştirerek başlamıştır. Shimizu Isao'nun "Discovering the Origins of Animé in Ancient Japanese Art" (2003) adlı çalışmasında ifade ettiği üzere Japon manga sanatı Japon popüler kültürü içinde eğlence aracı olarak önemli bir işlev üstlenmiştir. Erken dönem Japon manga kültüründen beslenen ve bugünkü animasyona temel teşkil eden bir başka form ise "emaki-mono" tabir edilen öykülü resim rulolarıdır. ChojuJinbutsuGiga ile aynı yüzyıla tarihlenen bu resimlerde "engi" (Budist rahiplerin günlüklerinden yararlanılarak anlatılan hikâye) türü öyküler tasvir edilmektedir. Shigisan Engi Emaki olarak adlandırılan resimde Shigi Dağı kökenli efsaneler anlatılmaktadır.Bu manga formlarında ana hikâye Shigi Dağı'nda yaşayan Shingon keşiş Myroen'in sebep olduğu mucizelerdir. 12. yüzyıl manga örneği bu resimde keşiş Myroen'un yapmış olduğu sihirli bir çömlek ile zengin adamın pirinç ambarını dağa taşıması anlatılmaktadır. Tasvirde görülen, pirinç balyalarının zengin adamın evine geri gelmesidir (Isao, 2003). Anlatıda resim sola doğru kayarken hikâye anlatılmaya başlanmaktadır. Sanatçı resimde zaman ve mekânı belirtir. Önce sessiz bir ortamda bir rahip genç bir kıza okuma ve yazma öğretirken tasvir edilmektedir. Ardından kadınları bir şeyin harekete geçirdiği görülür. Daha sonra pirinç balyaları mucizevi bir şekilde gökyüzünden iner.



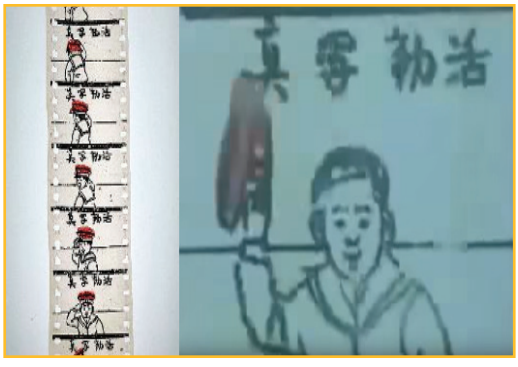
Görsel 8. Katsushika Hokusai'nin örnek bir manga çalışması

Japon Animasyonunun Öncü Örnekleri

Batılı kaynaklar Japon animasyon tarihini Osamu Tezuka'nın 1961'de televizyon için yaptığı çalışmalar ile başlatsa da Japonya'da neredeyse bu tarihin yarım yüzyıl öncesinden beri animasyonun var olduğu ve her ne kadar animasyon modern bir görüngü olarak düşünülse de Japon animasyon filmlerinin erken sessiz döneme kadar uzandığı bilinmektedir.

Öte yandan bugün 1945 öncesine ait Japon filmlerinin yalnızca yüzde dördünden azı arşivlerde bulunmaktadır (McKernan, 2008).

"Kyoto'da bulunan "Katsudō Shashin" adı verilen 35 mm boyutundaki el çizimi animasyonun, ilk Japon animasyonu olduğu ve Japon imparator "Meiji" dönemine tarihlendiği bilinmektedir. 1907 yılında yapıldığı tespit edilen ve sanatçısı belli olmayan animasyon, büyülü fener yardımı ile gösterilmiştir (López, 2012). 35 mm film boyutundaki el çizimi animasyonun süresi üç saniyedir. Animasyonda; bir tahtaya yazı yazana ve ardından şapkasını çıkarıp selam veren, denizci kıyafetleri giymiş bir çocuk bulunur (Asahi.com, 2005).



Görsel 9. Katsudō Shashin'in 35 mm pozitif filmi ve filmden bir kare

Kayıtlarda Amerika ve Avrupa orijinli animasyon filmlerinin ilk kez 1914'lerde Japonya'da

görüldüğü; kısa bir süre sonra da bu tekniğin Japon film yapımcılarınca önce taklit edildiği, ardından manganın sağladığı kültürel ve sanatsal yatkınlık ile Japonların kendi üsluplarını geliştirerek diğerlerinden ayrıldığı tespit edilmiştir (McKernan, 2008).

Manga kültürünün Japon animasyona katkıları yanında, erken dönemde ekonomik koşulların neden olduğu olanaksızlar Batı ile rekabet konusunda Japon anime sanatçılarını kendi tekniklerini geliştirmeye zorlamaktadır.

Tıpkı manga kültüründe olduğu gibi öykülerini geleneksel halk masallarından alan ve komik hayvan karikatürleri ile bezeli işler, deneysel sanat dokulu basit kağıt kes-çıkar (paper cut-outs) ve tebeşir animasyon olarak adlandırılan teknikler ile hazırlanmıştır (Richey, 2014).

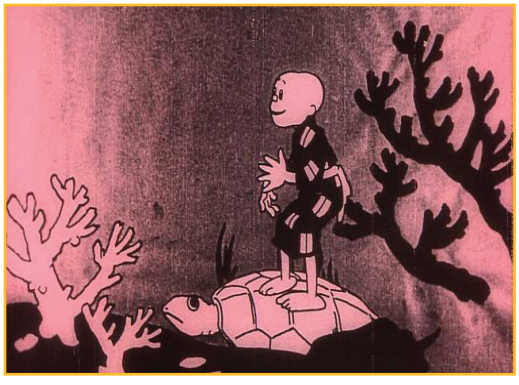
Tokyo Ulusal Film Merkezi tarafından 2008 yılında Japon çizgi filmlerinin ilk örnekleri olarak Osaka'daki bir antikacıda iyi durumda olan ve sessiz döneme ait iki adet film bulunduğu açıklanmıştır. Bulunduğu açıklanan filmle den bir tanesi Junichi Kouichi'ye ait Nakamura Katana'dır (1917) ki bir kopyası bulunana kadar bu filmin kayıp olduğu düşünülmektedir (Richey, 2014).

İki dakikalık bu kısa sessiz filmde, bir karakterin kendisine keskin olmayan bir kılıcı satan samurayla olan hikâyesine değinilmektedir. Kouichi, filminde kağıt kes-çıkar (paper cut-outs) tekniğini kullanmıştır.

Bu teknik, önceden kesilip hazırlanmış figü - lerin sırası ile masa üzerindeki fon üzerine konarak hareketlerinin sağlanması biçimindedir. Japon animasyon yöneticileri bu tekniği 1930'larda sanatsal mükemmellik düzeyi kapsamına almıştır. Junichi Kouichi, 1924'te politik propaganda işlerine yönelmiş ve animasyon çalışmalarını bırakmıştır (Richey, 2014).

Görsel 10. Nakamura Katana'dan bir kare

Bulunduğu açıklanan filmle den diğeri ise Seitaro Kitayama'nın filmi Urashima Taro'sudur (1918) (Bendazzi, 2015). Aynı zamanda bir halk masalı olan öyküsü ile film, bir balıkçının kaplumbağa sırtına binerek su altındaki fantastik dünyalara yaptığı yolculuğu konu edinmektedir.



Görsel 11. Urashima Taro'dan bir kare

Seitaro Kitayama ve bu animasyonu, Junichi Kouichi'nin Nakamura Katana'sı ve animatörü bilinmeyen Katsudō Shashin ile animasyonda ilk nesli oluşturmakta ve ardıllarına ilham vermektedir. Kitayama, ticari oluşumlardan bağımsız olarak müstakilen çalışmış ve kısa öykülü animasyonlarında Japon halk öykülerinden yararlanmıştır. Sarukani Gassen (Maymun-Yengeç Savaşı- 1917) ve Momotarou (küçük şeftali) da Urashima Taro

gibi buna örnektir. Animasyonlarında tebeşir ve kağıt kesme çıkarma tekniklerini kullanır. Çağdaşları arasında kendi stüdyosunu kuran tek isim olarak 1921'de Kitayama, Eiga Seisakujo adlı stüdyosunu kurar. Murato Yosuji, Kimura Hakuzan, Yamamato Sanae, Ofuji Nobore bu stüdyoda Kitayama'nın yetiştirdiği önemli isimler olarak erken dönem Japon animasyon tarihinde ürünleri ile kendilerinden söz ettirirler (Bendazzi, 2015).

Görsel 12. Sarukani Gassen'dan karede maymun ve yengeç.

Görsel 13. Momotarou'dan bir kare.

1 Eylül 1923 günü saat 11:58:44'te meydana gelen bir deprem Tokyo'yu yerle bir etmiş ve yüzbinden fazla insanın ölümüne sebep olmuştur. Tarihin en yıkıcı depremlerinden olan Büyük Kanto Depremi, Japon animasyonunu da vurmuştur. Yeni bir sektör haline gelmekte olan animasyon şirketleri depremle yıkılmıştır. Eski dönem Japon animasyonlarının kaybolmasının bir nedeni de zaten bu depremdir. Kitayama Eiga Seisakujo da depremden büyük zarar görür. Tokyo'yu terk eden birçok animasyon sanatçısı gibi Kitayama da yeni bir başlangıç için Osaka'ya göç eder. Bu yeni başlangıçta kariyerini habercilik üzerine kurmayı hedefle ve animasyon ile ilişkisini bitirir (Sfetcu, 2014).

Büyük Kanto Depremi ticari boyutu ile ayakları üzerinde yeni durmaya ve gücünü keşfetmeye başlayan Japon animasyonu için ciddi bir talihsizlik olmuş, söz konusu endüstrinin gelişimi sekteye uğramıştır. Animasyon sanatçıları yeniden bireysel çabalar ile ayakta kalmaya çalışırken, ayakta kalan stüdyoların yöneticileri ise denizaşırı ülkelerden ithal animasyonlar ile adaletsiz bir rekabet içine girmek zorundadır. İthal işler zaten kendi ülkelerinde para kazandıkları için Japonya'da ucuza satılmakta ve Japon animasyon sektörünü sıkıntıya sokmaktadır.

Ayrıca Japon animasyon stüdyoları Disney tarafından kullanılan pahalı teknikleri uygulamakta da zorluk çekmektedir. Tüm bu ekonomik güçlükler Japon animasyon sanatçılarını geleneksel teknikleri geliştirmeye iter. Junichi Kouchi kağıt kesme çıkarma tekniğini çalışmalarında zorunlu olarak kullanırken, Yasuji Murata ve Noburo Ofuji kağıt kesme çıkarma tekniğini filmlerinde son derece yenilikçi bir tarzda geliştirir (Watanabe, 2014).

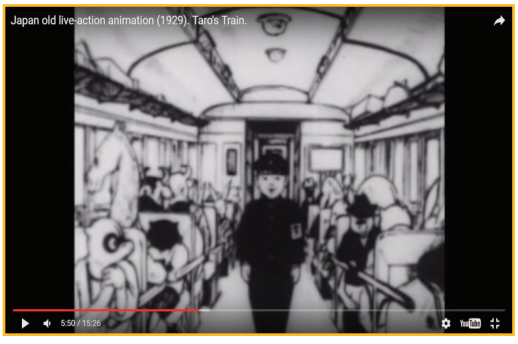
Seitaro Kitayama'nın önemli öğrencilerinden Yasuji Murata, Yokohama Cinema Shoukai (1923-1943'te faaliyette bulunmuştur) adlı stüdyoda çalışmaya başlar ve burada ithal western batı filmleri için intertitle kart-

lar (önemli plot noktalarını gösterir) hazırlar. Birçok batıdan ithal animasyonu izledikten sonra bunlardan ilham alarak kendine ait ilk filmini yapar (López, 2015). Aynı yıl Amsterdam'da gerçekleşen olimpiyatlara da gönderme yapan ilk çalışması Doubutsu Orimupikku Taikai (Animal Olympics, 1928) ilk manga işlerinde olduğu gibi komik çizgi hayvanları spor yaparken göstermektedir (Clements ve McCarthy, 2015). Animasyonda bir ördeğin, kendinden güçlü bir köpeği (bull), hipopotamı ve deveyi yenerek 800 metrede altın madalya kazanması konu edilmektedir. Ardından yaptığı Kobu Tori (The Stolen Lump, 1929) ise özellikle sanatsal açıdan bir başyapıt niteliğindedir. Disney'in The Skeleton Dance'ı ile aynı tarihte yapıldığı göz önünde bulundurulduğunda Kobu Tori fon ve kaynak yetersizliklerine karşın teknik ve estetik gücü, hikâyeyi aktarma başarısı ile The Skeleton Dance'ı geride bırakmaktadır (Richey, 2014).

Görsel 14. Kobu Tori'den bir kare.

Görsel 15. Skeleton Dance'dan bir kare. (https://youtu.be/jBhpn6IPSJo)

O dönemde dünya ile tanışıp, çığ gibi büyüyen animasyon sektörü Japonya'da da hâkimiyet gösteriyor, Japon sanatçılar filmlerini gösterecek sinema salonu bulmakta güçlük çekiyordu. Devlet desteğiyle sanatçılar kamusal alanlarda eğitici ve propaganda içerikli filmle yapmaya başlamışlardı. Bir bakıma bu durum Japon animasyon kültürü oluşmasının temel taşlarından birisi olmuştu. Yasuji Murata'nın Tarosan no Kisha (Taro's Train, 1929) adlı animasyonu böyle bir motivasyon ile yapılmış başarılı bir örnektir (Corchia, 2005).



Görsel 16. Taro's Train'den bir kare.

Yaratıcısı Takeo Nagamatsu olan "Ogon Bat" 1931 yılında Kamishibai (kağıt tiyatrosu) formunda ortaya çıktı ve ardından manga ve animeye dönüştürüldü. Kamishibai figürü Prince of Gamma'dan ilham aldığı düşünülen karakter, dünyanın ilk çizgi süper kahramanı olarak kabul edilmekle beraber Superman (1938) ve Batman (1939) başta olmak üzere ardıllarına da esin kaynağı olmuştur. Altın bir kafatası olan bu süper kahraman, yüksek yakalı kırmızı pelerini ile uçar ve insanüstü gücüyle kötülerin düşmanı olarak sergilenir (Petersen, 2011). Bisikletiyle köy köy gezen ve Japonya'nın savaş ve doğal afetlerle mücadele ettiği bir dönemde çocuklara moral vermek için elinde iki tahta sopa ile sokak köşelerinde üzerinde çizimlerin bulunduğu kâğıtlarla hikaye anlatan sanatçı, buhran dönemi Japonya'sında popüler bir eğlence yaratmıştır. Ogon Bat 1960'lı yılların sonuna

gelindiğinde bir televizyon dizisi olarak önce Japonya'da sonra pek çok ülkede ilgi uyandırmıştır (Nash, 2009).

Görsel 17. Solda manga çizimi, sağda ise televizyon dizisi olarak Ogon Bat

Siyasi Gelişmeler Ekseninde Japon- Amerikan Animasyonu Rekabeti

Japon animasyonunun gelişme sürecinde, Birleşik Devletler ile Asya coğrafyasının yaşadığı ilişkiler dikkate değerdir.

1900'lü yılların ilk yarısında Amerikan animasyonları gösterildiği yerlerde etkisini sürdürmektedir. 1937'de başlayan Çin- Japon savaşlarında bir propaganda aracı olarak "Wan kardeşler"in yarattığı "Prenses Demir Fan" (1941) Amerikan animasyonundan esinlenerek yapılmıştır.

İkinci Dünya Savaşı'nın Japon toplumu ve kültürü üzerinde bıraktığı önemli izlerin yanısıra Manga dünyasında da büyük etkiler yarattığı görülmektedir. En büyük etki ise animasyoların konuları itibari ile savaş ve savaştan etkilenen masum sivillere odaklanması olmuştur. Animasyonların önemli bir kısmının anlatısı insan ve teknoloji arasında yaşanan çatışma ve Dünya'yı tehdit altında bırakan kıyamet senaryoları üzerine inşa edilmiştir (Taş Alicenap, 2014). Ekonomik sebeplerle birçok animasyon bağımsız sanatçılar tarafında küçük atölyelerde yapılıyordu. Nikkatsu ve Shochiku animasyon şirketleri buhran döneminde çalışmalarını yürütüyor olsa da finans anlamında ki yetersizlikleri dış yapımlar ile baş edecek güçte değildi. (High, 2003). 1940 yılında "film kanunu"nun onaylanması (Henshall, 2014) ve Japon kültürü odaklı çalışmalar yapılmaya teşvik edilmesi bugünkü Japon anime tarzının oldukça özgün bir yapıya bürünmesine sebep olmuştur. Bu bakımdan Japon animasyon sanatı özgün olmasını Amerika ile arasında yaşanan savaşa borçludur.

İkinci Dünya Savaşı'nın devam ettiği bu yıllarda, Japonya, Çin'deki istikrarsızlıktan da faydalanarak sömürgeci birçok devletle baş etmek istemektedir. Japon İmparatorluk De-niz Kuvvetleri 7 Aralık 1941'de Amerikan Pe-arl Harbor askerî üslerine karşı beklenmedik bir saldırı düzenlemiş ve yaklaşık 2000'in üzerinde Amerikan askerinin ölümüne neden olmuştur (Neal, 2005). Böyle bir iklimde özellikle Japon askeri gücünün propagandasını yapmak isteyen Japon hükümeti, halkın en aşina olduğu anlatım biçimi olan animasyon ve yine kendi kültürlerine özgü efsanevi karakterlerden yararlanmak ister.

Buradan hareket ile Japon Hava Kuvvetleri ve Japonya Deniz Bakanlığı desteğiyle Japonya'nın ilk animasyon şirketi olan "Shochiko"ya propaganda amaçlı bir film sipariş edilir. Söz konusu talep Mitsuyo Seo tarafından yapılan Momotarō no Umiwashi (Momotarō's Sea Eagle) adlı animasyon film ile karşılanır. Japon animasyon tarihinin ilk uzun metraj filmi (37 dakika) olarak tarihe geçen ve 25 Mart 1943'te izleyici ile buluşan filmde, öykünün merkezine Pearl Harbor baskını ve Japon efsane karakteri "Momotaro" konumlandırılmıştır. (Napier, 2011) Bu animasyon ile Japon Hava Kuvvetleri "Pearl Harbor" baskınını şeytani güçlere karşı bir zafer olarak nitelendirmiş ve Japonya kültürüne ait olan "Momotaro" mitolojisi ile özdeşleştirmek yolu ile yaptıkları saldırıyı tüm ulusa

milliyetçi ve vatansever bir eylem olarak anlatmak istemiştir.

Görsel 18. Solda Momotarō no Umiwashi'nin afişi, sağda ise filmden bir kare.

Japon ağaç kahramanı "Küçük Şeftali" anlamındaki "Momotaro" Japon halk hikâyelerinde canavarların katili olarak tanınmaktadır. "Momo" şeftali, "taro" ise en büyük oğul anlamına gelmektedir.

Efsaneye göre, bir oduncunun karısı nehirde çamaşır yıkarken akıntıyla sürüklenen dev bir şeftali farkeder. Bir şekilde şeftaliyi yakalar ve büyüklüğü karşısında hayrete düştüğü şeftaliyi akşam yemeğinde eşine sunar.

Eşi şeftaliyi kestiğinde çekirdeğin içinden bir erkek bebek çıkar. Çocukları olmayan çift için bu tanrıların onlara bir armağanıdır. Çocuğa "Momotaro" "(şeftalinin büyük oğlu) adını koyarlar.

Momotaro serpilip delikanlı olduğunda insanları şaşırtacak kadar güçlü ve cesur olur. Genç Momotaro aldığı bir karar ile Şeytanlar Adası'na gidip oradaki hazinelerden bir bölümünü ele geçirmek için yola çıkar. Ormanda karşılaştığı köpek, maymun ve sülün ile savaşa gidip düşmanları yener. Ardından hazinelerle geri döner ve mutlu yaşar (Mackenzie, 1996; Napier, 2015).

Zaten propaganda amacı ile hazırlatılan Momotarō no Umiwashi, Japonya'nın Amerika karşısındaki zaferine yaptığı gönderme dolayısı ile önemli bir devlet desteği görmektedir. Fakat ironik olarak Amerika karşısında Japon gücünü yücelten bu Japon animasyon tarihinin en uzun animasyon filminde, Amerikan şirketi olan Disney yapımı "Fantasia (1940)" adlı animasyondan (Clements, 2013) büyük boyutta esinlenildiği dikkat çekmektedir.

Animasyon, özgün gücünü Momotaro efsanesinden almakta ve animasyonda maymun, köpek ve sülün karakterlerinin içinde olduğu bir zincir bulunmaktadır. Ayrıca "Momotaro'da, Pearl Harbor'da bombalamaya gidilen gemide Amerika'yı temsilen "Popeyes" animasyonunda yer alan "kabasakal" (bluto) karakterine yer verilmektedir (Hotes, 2011).

Görsel 19. Solda orijinal Bluto, sağda ise Momotarō Sea Eagle'dan bir karede Bluto benzeri

Mitsuyo Seo, Momotarō no Umiwashi'nin gördüğü destek ve başarısının ardından Momotaro ve arkadaşları (hayvan karakterler)ile Japon askeri başarısını konu edinen bir devam animasyon filmi yapar. 12 Nisan 1945'te vizyona giren film 74 dakika sürmektedir (Power, 2009).

Süresinin kısalığına rağmen tarihsel olarak 1943 vizyonlu 37 dakikalık Momotarō no Umiwashi ilk Japon uzun metrajlı animasyonu kabul edilmekte olup Momotarō: Umi no Shinpei yapımcı ve konusunun ortaklığı nedeni ile Momotarō no Umiwashi ile karıştırılabilmektedir.

Görsel 20. Momotarō: Umi no Shinpei'den iki kare

Söz konusu animasyonlarda sergilenen askeri başarı gerçek yaşamada yakalanamamış, Birleşik Devletler "Pearl Harbor" baskınının rövanşını çok ağır biçimde almıştır. İkinci Dünya Savaşı (1939-1945) sürerken 6 Ağustos 1945'te Amerikan B-29 bombardıman uçağı Japonya'nın Hiroşima kentine atom bombası atmıştır. Atom bombası kentin yaklaşık yüzde 90'ını haritadan silmiş ve 80.000 kişinin olay anında ölümüne, onbinlerce insanın ise maruz kalacağı radyasyon yüzünden hayatını kaybetmesine neden olmuştur. Üç gün sonra, ikinci bir B-29 bu sefer Nagasaki'ye atom bombası atmış ve yaklaşık 40.000 kişiyi öldürmüştür. Son derece korkunç ve radyasyon kaynaklı uzun dönem etkilere maruz kalınacak bu iki saldırının ardından 15 Ağustos 1945'te Japon İmparatoru Hirohito ülkesinin koşulsuz teslim olduğunu ilan etmek durumunda kalmıştır (Langley, 2006; Bernstein, 2005).

Orta dönem olarak karakterize edilebilecek evrede, Amerikan animasyonları kadar, İkinci Dünya Savaşı ekseninde Birleşik Devletler ve yaşanan mücadele animasyonların biçimlenmesine başat rol oynamıştır. Savaşın yarattığı derin travma ise bir çok Japon animasyonunda kendini hissettirmektedir.

Japon Animasyonlarını Özgün Kılan Bir Faktör Olarak İnançlar

Japon kültürü, özellikle içinde bulunduğu Asya coğrafyası itibari ile Çin kültürünün izlerini taşımakta ve kendi kültür ve sanat tarihini büyük ölçüde bu kültür üzerinden sürdürmektedir. Japon animasyon sanatının ilk evreleri Disney'in animasyon pratiklerinin saymacaları ekseninde yükselmiştir. Her ne kadar Japon animasyonlarında işlenen temalar kendi mitolojik öykü ve kültürlerini temel alarak hazırlanmış olsa da ilk dönemde Avrupa ve Amerika etkisinden yeterince arınamadığı ve özgün olmadığı görülmektedir. Bu anlamda 1940 yılında çıkarılan "film kanunu" (Henshall, 2014) kültürel koruma odaklı bir çaba olarak Japon animasyonunun özgün çerçevesini oluşturmasında önemli bir kırılma noktasıdır.

Ekonomik güç endeksli birçok zorlayıcı etmene rağmen, Japon animasyonlarını emsallerinden özgün kılan kültür değerlerinden en önemlisi dinlerdir. "Şinto" ve "Budizm" Japonya'nın iki büyük dinidir. Budizm önce Çin ardından Kore krallığından bir hediye olarak 6. yüzyılda Japonya'ya ithal edilmiştir. Şinto ise, Japon kültürü kadar eskidir. Yüzyıllardır her iki din birbiri ile uyum içindedir. Çoğu Japon kendisini Budist, Şintoist ya da her ikisi olarak düşünmektedir. Din çoğu Japon halkının günlük yaşamında bugün büyük bir rol oynamasa da genellikle festival, yeni yıl, doğum, düğün ve cenaze gibi ritüel işlevler ile yaşantının içinde yer almaktadır (Karan, 2010). Şintoizmin bilinen bir kurucusu ya da kitabı bulunmamaktadır. Japon halkının Şintozim inancındaki kadim gelenekleri dolayısı ile bu inanç çatısı altında propaganda ve vaaz yaygın değildir. Şinto animist bir din olup tanrılar ve ruhları her şeyin içinde görmekte ve bundan dolayı da insanın doğal çevre ile uyumuna özen göstermektedir (Odell ve Le Blanc, 2011).

Şinto tanrılarına "Kami" denilmektedir. Kamiler "hayat için önemli olan, yağmur, rüzgar ağaç, dağ, ırmak ve bereket gibi öğelerin şeklini alan kutsal ruhlar" olarak tercüme edilebilir. Şintoizm'e göre insanlar ölürler, ruhları doğada devam eder ve kami olur. Şintoizm'de

kayalar kamidir ve kayalara bu yüzden ibadet edilir. Bundandır ki bir çok Japon animasyonunda doğadaki nesnelere saygı gösterilir. Keza güneşe atfen Güneş Tanrıçası "Amaterasu" Şinto'da en önemli "kami" olarak kabul edilmektedir (Blocker ve Starling, 2010). Birçok dinin aksine, Şintoizm'de hiçbir mutlak yoktur. Yine mutlak doğru ve yanlış yoktur, hiç kimse mükemmel değildir. İnsanların özünde iyi olduğu düşünülmekte ve kötülüğe kötü ruhların neden olduğuna inanılmaktadır. Bu anlamda çoğu Şinto ritüelinin amacı dualarla arınma ve kötü ruhları uzak tutmaktır (Davies, 2006).

Japon dini inanç yapısının Avrupa ve Amerika'dan farklı olması, Japon animasyonlarının Batı'nın aksine daha özgün olmasını sağlamıştır. Özellikle Japon Şinto ve Budist inancı, doğaya olan saygıyı artırmış ve Japon halkı için kutsal kabul edilen doğa aynı yaklaşım ile Japon animasyonlarına yansımıştır. Japon inanç iklimi eksenine Japon animasyonlarını konuları itibari ile yaşam, doğa, iyilik üzerine temellendirilerek kendi özgün görünümlerini yaratmıştır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Tarihsel bir ele alış ile japon manga- anime kültürüne dair betimleyici bir kavrayışı hedefleyen çalışmada yirminci yüzyılın ikinci yarısına kadar geçen süreç erken ve orta dönem olarak kabul edilmektedir. Japon manga-anime kültürü hakkında gerçekleştirilmiş olan birçok Batı kaynaklı inceleme, Japon animasyon tarihini Japon animasyonunun günümüzdeki tanınırlığına erişmesini tartışmasız biçimde sağlayan animasyon ustası Osamu Tezuka ile başlatma eğiliminde olmuştur. Oysaki Tezuka'yı da büyük ölçüde besleyen bir gelenek, Japon animasyonunun geçmişi olarak yüzyıllardır varlık göstermektedir. İlk Japon animasyonu kabul edilen ve 1907'ye tarihlenen "Katsudō Shashin" adlı 35 mm boyutundaki el çizimi animasyondan da önce üzerindeki resimler ile ilk animasyon örneği kabul edilen 5200 yaşındaki kâse (İran'da bulunan) Asya coğrafyasının animasyon kültürüne yatkınlığı konusunda önemli ipuçları vermektedir.

Başta Amerika olmak üzere Avrupa ülkelerinin çizgi film endüstrisindeki koşulları belirleyici ekonomik gücü karşısında Japon animasyonunun konumunu, manga ve animasyonu besleyen kadim gelenek dışında açıklamak olanaklı görülmemektedir. Erken sessiz dönemden itibaren kendine has anlatım biçimleri ve hikâyeleri ile Junichi Kouichi, Seitaro Kitayama, Murato Yosuji, Kimura Hakuzan, Yamamato Sanae, Ofuji Nobore, Takeo Nagamatsu, Mitsuyo Seo, Taiji Yabushita, Kazuhiko Okabe sırası ile başlıca eser verenler olmak üzere yine kendine has küçük stüdyo üretim pratikleri içinde gerçekleştirilen bu yapımlar, güçlü uluslarası aktörlerin yapımları ile rekabet edebilecek kültürel birikime sahip olmuşlardır.

İlk renkli Japon anime filmi Hakujaden (The Tale of the White Serpent/Beyaz Yılan Efsanesi) 1958'de vizyona girmiştir (Odell ve Le Blanc, 2011). "Toei Animation Studio" çatısı altında Taiji Yabushita ve Kazuhiro Okabe tarafından yönetilen film (78 dakika), konusunu bir Japon halk masalından almaktadır. Beyaz yılana dönüşmüş güzel kız Bai Niang ve Xu Xian'ın aşk hikâyesi anlatılmaktadır. Bai Niang'ın kötü olduğuna inanan ve bu birlikteliğe engel olan keşiş Fa-Hai, sevgililerin biraraya gelebilmeleri için Bai Niang'ın güçlerinden vazgeçmesini şart koşar. Filmde sevgililerin Fa-Hai'ye karşı özgürlük ve mutluluk mücadelesi işlenmektedir (Duggan, Haase ve Helen, 2016).

Filmin en önemli özelliği ise Amerika'da gösterilme başarısını yakalayan ilk üç Japon animasyon filminin birincisi olmasıdır. Aynı stüdyo ve yönetmenlerin çalışması olan Panda and the Magic Serpent (Panda ve Sihirli Yılan) 1961'de, bir ay sonra ise Shōnen Sarutobi Sasuke (Magic Boy/ Sihirli Çocuk)

Amerika'da gösterilmeye başlanmıştır (Ladd ve Deneroff, 2008).

Japon animasyonunun orta dönemini ise Osamu Tezuka'nın orijinal adı Tetuwan Atom (Mighty Atom veya Iron Arm Atom) olan ve Astro Boy (aynı zamanda hikâyenin kahramanı olan android çocuk) olarak tanınan Japon anime televizyon dizisinin 1963'ün yılbaşı günü "Fuji Tv'de gösterime girişi görkemli bir şekilde sonlandırırken, aynı zamanda Japon manga ve animesinin yeni dönemini başlatması söz konusu olacaktır (Ladd ve Deneroff, 2008). "Astro Boy" Japonya'da olduğu kadar deniz aşırı ülkelerde de dikkate değer bir ilgi görmüş Amerika ve Avrupa animasyonlarından farklı bir özgünlükte sektördeki yerini almıştır. Başta ekonomik yoksunluklar olmak üzere, Büyük Kanto Depremi, en ağır etkileri ile yaşanan İkinci Dünya Savaşı, siyasal yapının kısıtlayıcı politikaları karşısında Japon manga-anime kültürü kendine has özelikleri ile ayakta durmayı ve uluslararası arenada hatırı sayılır bir konuma yükselmeyi başarmıştır. Anlatım biçimindeki özgünlüğünü manga sanatına içkin yüzyıllık bir birikim ve yatkınlıktan alan Japon animasyonu, içerik bakımından kökenini Şintoizm ve Budizmden alan mitsel öyküler ile beslenerek kitleleri peşinden sürüklemeyi bilmiştir. Yapımları ile hatırı sayılır bir uluslararası izleyiciyi kitlesine seslenen Stüdyo Ghibli ve Hayao Miyazaki, keza günümüz genç kuşağının hayranlıkla izlediği Gintama (Gümüş Ruh) fenomeni gücünü böylesi bir kültürel arka plandan almaktadır. Söz konusu derin kaynak göz önünde bulundurulduğunda Japon manga ve animasyonlarının uluslararası platformdaki rekabet gücünü uzun yıllar sürdüreceğini öngörmek mümkün olabilmektedir.

Kaynakça

Asahi.com (2005). Japonya'nın Meiji dönemine ait en eski Anime filmi Kyoto'da keşfedildi (日本最古？明治時代のアニメフィルム、京都で発見) 22 Mart 2016 tarihinde http://j.people.com.cn/2005/08/01/jp20050801_52250.html adresinden erişilmiştir.

B. High, P. (2003). The Imperial Screen: Japanese Film Culture in the Fifteen Years' War, 1931–1945, Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

Ball, R. (2008). Oldest Animation Discovered In Iran, 15 Mart 2016 tarihinde http://www.animationmagazine.net/features/oldest-animation-discovered-in-iran/?doing_wp_cron=1457515673.3578169345855712890625 adresinden erişilmiştir.

Bendazzi, G. (2015). Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age, Floria: Taylor & Francis

Bernstein, G. L. (2005). Isami's House: Three Centuries of a Japanese Family, London: University of California Press.

Blocker, H. G. ve Starling, C. L. (2010). Japanese Philosophy, USA: SUNY Press.

Clee, P. (2005). Before Hollywood: From Shadow Play to the Silver Screen, New York: Houghton Mifflin Ha court.

Clements, J. ve H. McCarthy (2015). The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation, Berkeley: Stone Bridge Press.

Corchia, S. (2005). In principio erano gli anime, G. Fara ve O. Cosulich (Eds), Future Film Festival 2005: www.futurefil festival.org. (ss. 23-66) içinde. Bologna: Edizioni Pendragon.

Davies G. (2006). 365 Amazing Facts & Records, İtaly: Struik.

Dobson, N. (2009). Historical Dictionary of Animation and Cartoons, USA: Scarecrow Press.

Duggan, A., Haase, D. ve Helen, J. C. (2016). Folktales and Fairy Tales: Traditions and Texts from Around the World (Second Edition), USA: ABC-CLIO.

Henshall, K. (2014). Historical Dictionary of Japan to 1945, Toronto: The Scarecrow Press.

Hotes, C. M. (2011). Momotaro's Sea Eagle, 01 Nisan 2016 tarihinde http://nishikataeiga.blogspot.com.tr/2011/10/momotaros-sea-eagle-1942.html adresinden erişilmiştir.

Isao, S. (2003). Discovering the Origins of Animé in Ancient Japanese Art. NIPPONIA No.27. Aralık-15. 22 Mart 2016 tarihinde http://web-japan.org/nipponia/nipponia27/en/feature/feature03.html adresinden erişilmiştir.

Karan, P. (2010). Japan in the 21st Century: Environment, Economy, and Society, USA: University Press of Kentucky.

Ken-ichi, Y. (2013). Competation in the Animation Industry between Japan an China: How to Face China's Rising Interest in Promoting Domestically- Produced Animation, 10 Nisan 2016 tarihinde https://www.nhk.or.jp/bunken/english/reports/pdf/report_13020101.pdf adresinden erişilmiştir.

Ladd, F. ve Deneroff H. (2008). Astro Boy and Anime Come to the Americas: An Insider's View of the Birth of a Pop Culture Phenomenon, London: McFarland.

Langley, A. (2006). Hiroshima and Nagasaki: Fire from the Sky Snapshots in history, USA: Compass Point Books.

Lent J. A. ve Y Xu (2010). Chinese Animation Film: From Experiment to Digitalization. Y. Zhu ve S. Rosen (EDS) Art, Politics, and Commerce in Chinese Cinema (ss. 111-126) içinde. Hong Kong:

Hong Kong University Press.
López, A. H. (2012) A new perspective on the fi st Japanese animation. The Book International Conference on Ilustration and Animation- Kasım 2012 (ss. 579-586) içinde. Portugal: CONFIA.
López, A. H. (2015). Los primeros pasos del cine animato en Japón. D.C. Domínguez (Eds), Lenguajes y persuasión: Nuevas creaciones narrativas (ss. 223-238) içinde. Madrid: Asociación Cultural Científica Ibe oamericana.
Mackenzie, D. A. (1996). Çin ve Japon Mitolojisi, K. Akten (Çev) Ankara: İmge Yay.
McKernan, L. (2008). Early anime discovered, 18 Nisan 2016 tarihinde https://thebioscope.net/2008/03/28/early-anime-discovered/ adresinden erişilmiştir.
Napier, S. (2011). Manga and Anime, Entertainment, big business, and art in Japan. V. Bestor, T.C. Bestor ve A. Yamagata (Eds), Routledge Handbook of Japanese Culture and Society (ss. 226-237) içinde. New York: Taylor & Francis.
Napier, S. (2015). Not Always Happily Ever After: Japanese Fairy Tales in Cinema and Animation. J. Zipes, P. Greenhill ve K. Magnus-Johnston (Eds), Fairy-Tale Films Beyond Disney: International Perspectives (ss. 166-179) içinde. London: Taylor & Francis.
Nash, E. P. (2009). Manga Kamishibai- The Art of Japanese Paper Theater, New York : Abrams Comicarts.
Neal, A. G. (2005). National Trauma and Collective Memory: Extraordinary Events in the American Experience, USA: M. E. Sharpe Incorporated.
Odell, C. ve Le Blanc, M. (2011) Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri- Stüdyo Ghibli, B. Baysal (Çev), İstanbul: Kalkedon.
Paine, R. ve Soper A. C. (1990). The Art and Architecture of Japan, London: Penguin Books.
Petersen, R. S. (2011). Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives, Colorado: Praeger.
Power, N. O. (2009). God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga, USA: University Press of Mississippi.
Richey, M. (2014) Anime Before It was Anime, Before Osamu Tezuka, Before Color, Before Sound, 10 Nisan 2016 tarihinde https://www.tofugu.com/japan/silent-era-anime/ adresinden erişilmiştir.
Rojas, C. ve E. Chow (2013). The Oxford Handbook of Chinese Cinemas, Oxford: Oxford University Press.
Sfetcu, N. (2014). Animation & Cartoons, 22 Mart 2016 tarihinde https://books.google.com.tr/books?id=s52EAwAAQBAJ adresinden erişilmiştir.
Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt 7, sayı 7, 31-59.
Wai-ming, N. (2002). The Impact of Japanese Comics and Animation in Asia", Journal of Japanese Trade and Industry, July/August. 22 Mart 2016 tarihinde http://www.cuhk.edu.hk/jas/staff/benng/publications/anime1.pdf adresinden erişilmiştir.
Watanabe, Y. (2014). The Japanese Walt Disney, Yokota ve T.G. Hu (Eds), Japanese Animation: East Asian Perspective (ss. 98-114) içinde, Mississippi: University Press of Mississippi.
Weston, M. (2002). Giants of Japan: The Lives of Japan›s Most Influe tial Men and Women. New York: Kodansha International.
Zielinsky, S. (2013). Expanded animation: a short genealogy in words and images. S. Buchan (Eds), Pervasive Animation (ss. 25-51) içinde. Oxon: Routledge.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. 18 Mart 2016 tarihinde https://theheritagetrust.files wordpress.com/2012/07/burnt-city-goblet-animation1.jpg adresinden erişilmiştir.
Görsel 2. 19 Mart 2016 tarihinde http://www.ngataonga.org.nz/assets/Online-classroom/Pre-visit-Activity-PDFs/Animation-3-Zoetrobe.pdf adresinden erişilmiştir.
Görsel 3. 19 Mart 2016 tarihinde http://www.victorian-cinema.net/images/header_img.jpg adresinden erişilmiştir.
Görsel 4. 19 Mart 2016 tarihinde http://cn.hujiang.com/new/p547713/ adresinden erişilmiştir.
Görsel 5. 19 Mart 2016 tarihinde https://youtu.be/loqvh1cGXQA adresinden erişilmiştir.
Görsel 6. 22 Mart 2016 tarihinde http://celeb-kyoto.com/wp-content/uploads/2016/05/image-61-450x303.jpeg adresinden erişilmiştir.
Görsel 7. 22 Mart 2016 tarihinde https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b3/Hokusai-MangaBathingPeople.jpg adresinden erişilmiştir.
Görsel 8. 22 Mart 2016 tarihinde http://web-japan.org/nipponia/nipponia27/images/feature/12_2.jpg adresinden erişilmiştir.
Görsel 9. 22 Mart 2016 tarihinde http://j.people.com.cn/2005/08/01/a0801-2-350.jpg ve https://www.youtube.com/watch?v=4DMQx0dTqbs adreslerinden erişilmiştir.
Görsel 10. 19 Mart 2016 tarihinde https://youtu.be/nlC0_gh0F-pE adresinden erişilmiştir.
Görsel 11. 11 Mart 2016 tarihinde http://rymimg.com/lk/f/l/9902d12fcba43a9034bbcc30cf115476/3711898.jpg adresinden erişilmiştir.
Görsel 12. 19 Mart 2016 tarihinde http://img.desmotivaciones.es/201203/Saru_Kani_Gassen.jpg adresinden erişilmiştir.
Görsel 13. 22 Mart 2016 tarihinde http://cdn.myanimelist.net/images/anime/2/29659.jpg adresinden erişilmiştir.
Görsel 14. 23 Mart 2016 tarihinde https://youtu.be/LXeUd9I_4Ao adresinden erişilmiştir.
Görsel 15. 19 Mart 2016 tarihinde https://youtu.be/jBhpn6IPSJo adresinden erişilmiştir.

Görsel 16. 23 Mart 2016 tarihinde https://youtu.be/iYyeT9PM-NXo adresinden erişilmiştir.
Görsel 17. 22 Mart 2016 tarihinde https://tr.pinterest.com/search/pins/?q=Ogon%20Bat&rs=typed&0=Ogon%7Ctyped&1=Bat%7Ctyped ve https://youtu.be/OSfltj90 qA adreslerinden erişilmiştir.
Görsel 18. 23 Mart 2016 tarihinde http://photos4.meetupstatic.com/photos/event/5/3/9/0/600_266001392.jpeg ve http://pds.exblog.jp/pds/1/201301/03/23/a0265223_17584081.jpg adreslerinden erişilmiştir.
Görsel 19. 3 Nisan 2016 tarihinde http://4.bp.blogspot.com/-S9cJ06zuyhI/TqqA9FuKenI/AAAAAAAAIA4/xZmdxImvuAU/s640/momotaro_bluto.jpg adresinden erişilmiştir.
Görsel 20. 3 Nisan 2016 tarihinde https://youtu.be/VdzrgJA_iWA adresinden erişilmiştir.

Özet

Tarihsel Bir Bakış ile Erken ve Orta Dönem Japon Manga - Anime Kültürü

Doç. Dr. Mehmet Yılmaz*, Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü

Animasyon gerçeklik ve fantazyaların hareketli görüntülere aktarılmasında başlı başına bir dil olmasının yanı sıra, sinematografik ifadede karşılaşılan güçlüklere getirdiği çözümler ile de dikkat çekici bir anlatım biçimi olarak yükselmektedir.

Bir hareketin çeşitli aşamalarını tek tek resmedip kronolojik bir sıra ile vermek biçiminde durağan resimlerin hareket ettiği duygusunu uyandıran görsel yanılsama, bir anlatım biçimi olarak sabit resimleri âdete canlandırmaktadır. Böylesi bir anlatım tekniği, çizgi film pratiği için yaşamsal bir öneme sahiptir.

Animasyon olgusunun gelişimine ilişkin gerçekleştirilen araştırmalar tarihsel bir bakış açısı ile ele alındığında; animasyonun bir anlatım biçimi olarak Asya Kültürü ile yaşam bulduğu, ardından optik yanılsama eksenli teknolojilerin kullanım olanaklarını ileri götürüp formu ticarileştiren Avrupa ve Amerika'da önemli gelişme kaydettiği görülmektedir. Öyle ki animasyonu kültürel olarak besleyen Asya, uluslararası dolaşım açısından Avrupa ve Amerika'nın gölgesinde kalmıştır. Bu süreçte Japon animasyonu istisna olarak dikkat çekmektedir.

Avrupa ve Amerika'nın çizgi film endüstrisindeki gücü karşısında, Japon animasyonu alanda kayda değer bir etkinliğe sahiptir. Söz konusu durumu sadece teknolojik, ekonomik ve siyasi değişkenlere bağlamak yolu ile açıklamaya çalışmak yeterli ve tutarlı olmayacaktır. Zira alandaki endüstri ve rekabet gücü yüksek ülkeler de bir anlatım biçimi olarak animasyon konusunda Japon faktörünün etkisi altında kalmaktadır. Japon animasyonunun gücüne ilişkin bu tablo, günümüzde Japonya'da hala yaşayan yüzlerce yıllık bir değer olan "manga" kültürünü, Japon animasyonunun etkisini açıklamak bakımından bir faktör olarak öne çıkarmaktadır. Manga formunun temel akış mantığı, çizimleri ve animasyonun devinimsel yanılsamasına uyarlanmaya elverişli görselleri, Japonlar lehine animasyona dönük kültürel bir yatkınlık sağlamaktadır. Japon animasyonu özellikle çizimler, biçim, atmosfer, derinlik, öykü, olaylar dizisi ve yapım sistemi bakımından animasyon ve çizgi film sanatçılarına ilham ve başvuru kaynağı olmaktadır.

Çalışma kapsamında erken ve orta dönem Japon manga ve anime kültürüne tarihsel bir projeksiyon tutulmaya çalışılarak çizgi film dünyasında Japon faktörünün izi sürülmek istenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Manga, Japon Manga Kültürü, Çizgi Film

Abstract

Early and Middle Period Japanese Manga and Anime Culture with a Historical Perspective

In addition to being a language in itself to transfer the reality and fantasy on moving images, animation has been increasing as a remarkable expression with solutions which brought the difficulties on cinematographic expression. Visual illusion which arouse the feeling that stable images are moving by picturizing various stages of each motion chronologically, has almost animated the stable images. Such a narrative technique, has a vital importance for the cartoon practice.

When the researches carried out on the development of animation facts are considered with a historical perspective; it is seen that animation has found life within Asian culture as a way of expression, then it is recorded important progress in Europe and America

which advanced opportunities of optical illusion axis technology and commercialized the form. In fact, Asia which feeds the animation as a culture has been overshadowed by Europe and America in terms of international circulation. In this process Japanese animation has been drawn attention exceptionally.

Against Europe's and America's power in the cartoon industry, Japanese animation has a significa t effect. It will not be sufficiet and consistent to try to explain this situation by connecting only with the technological, economic and political variables. Because the countries which have high industry and competition power in the field are also influenced by the Japanese factor on the subject of animation.

This image related to Japanese animation's power emphasizes the "manga" culture which has many centuries value still living in Japan, as a factor that explains the effects of Japanese animation. The basic logic fl w of manga form, its drawings and images which are suitable for the adaptation to kinetic illusion of animation provides a cultural tendency oriented animation in favor of Japanese. Japanese animation is an inspiration and reference for animation and cartoon artists especially in terms of its drawings, forms, atmosphere, depth, story, storyline, and the making system.

Within the scope of this study it's wanted to be traced Japanese factor in the cartoon's world by trying to keep a historical projection on early and mid-term Japanese manga and anime culture.

Keywords: Animation, Cartoon, Japanes

19. BÖLÜM

Arş. Gör. Mustafa Uygur ÇEVİK

GERÇEK ZAMANLI OYUN GRAFİKLERİNİN ANİMASYON ÜRETİMİNDE KULLANIMI

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Video Oyunları ve 3B Animasyon
    - Oyun İçi Sinematikler
    - Machinima
  - Gerçek Zamanlı Oyun Grafikleri ve Oyun Motorları
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Grafik tasarım ve animasyon şimdilerde, farklı biçim ve şekilde bir arada kullanılmakta ve hayatın önemli bir parçası haline gelmektedir. Buna bağlı olarak grafik tasarım ürünleri her geçen gün hareketlenmekte ve dijital dünyaya yeni tasarımlar kazandırmaktadır. Bu kapsamda yer alan animasyonlar ise, yapıları gereği grafik çözümlemelerden faydalanmaktadır. Hem grafik hem de animasyon alanın en etkili kesişim noktası ise video oyunlarıdır. Sürekli gelişen grafik teknolojisi sayesinde 3 boyutlu oyun grafiklerinde doğrudan sonucu görebilir hale gelmiş olmak, animasyon üretiminde oyun motorlarının kullanılabilir bir ortam olmasını sağlamıştır.

Türkiye'de oyun sektörü mobil ortamlara odaklı olmasına rağmen bağımsız küçük ekiplerin (geliştiricilerin) çalışmaları yeni nesil grafik teknolojilerinin kullanıldığını ve ilgi gördüğünü göstermektedir. Bu çalışmada, oyun motorlarının animasyon üretiminde nasıl kullanıldığını, avantajve dezavantajlarını ilgili örnekler üzerinden kıyaslamalar ile aktarmayı ve gerçek zamanlı animasyon grafikle hakkında bilgilendirme yapmayı hedeflemişti .

Yöntem

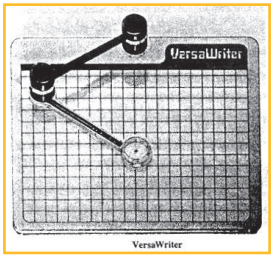
Bu araştırmada, literatür taraması ve örnek ürünler üzerinde kıyaslama yapılmasından yararlanılmıştır.

Bulgular

Tüm animasyon türlerinin temelinde bir seri görüntünün üzerinde değişiklikler yapılması ve uyum içerisinde oynatılması prensibi yer almaktadır. Geleneksel animasyon yönteminde animatörler hareketi oluşturmak için anahtar kareleri belirler ve bu karelerdeki hareketi birbirine bağlamak için el çizimlerinden faydalanırlar. Üç boyutlu bilgisayar animasyonunda ise sanal, dijital üç boyutlu modellerin pozlandırılarak hareketlendirilmesinden faydalanılır.

İlk dönemlerinden beri video oyunları birçok farklı animasyon tekniğinden faydalanmıştır. Bu konuda akla gelecek örneklerden ilki "Prince of Persia"dır. 1989 yılında Jordan Mechner tarafından geliştirilen oyunda hareket yakalama tekniği kullanılmıştır. Mechner oyundaki karakterlerin hareketlerini hazırlamak için kardeşini filme almış (bkz. görsel 1) ve Versawriter (bkz. Görsel 2) grafik tablet aracılığıyla rotoskop tekniği uygulamıştır.

Görsel 1: Solda, Prince of Persia oyunundan bir kare. Sağda, Jordan Mechner'in kullandığı kaynak görüntülerden bir kare. http://boingboing.net/2014/10/30/how-prince-of-persias-famous.html



Görsel 2. VersaWriter grafik tablet. http://www.atarimagazines.com/atariclassics/v2n3/looking_back.jpg

Stop-motion ve özellikle kil animasyon (claymation) sinema ve animasyon alanında olduğu gibi video oyunlarda da sıkça faydalanılan bir tekniktir (bkz. Görsel 3, 4). Bu animasyon tekniklerinin günümüzde de etkili bir şekilde video oyunlarında yer aldığı görülmektedir (bkz. Görsel 5).

Görsel 3. The dream machine adlı oyundan bir görüntü. https://i.ytimg.com/vi/yB8zZH7zaH8/maxresdefault.jpg

Görsel 4. The Neverhood adlı oyundan bir görüntü. http://www.myabandonware.com/media/screenshots/t/the-neverhood-4dq/the-neverhood_10.gif

Görsel 5. Luminocity adlı oyundan bir görüntü. http://www.luminocitygame.com/press/images/screenshots/LuminoCityScreenshots_Gatehouse.jpg

Video Oyunları ve 3B Animasyon

3B bilgisayar oyunlarında başta karakterler olmak üzere, ara yüz, sahne-mekân öğeleri, açılış veya kapanış sinematikleri gibi birbirinden farklı alanlarda canlandırmalardan sıkça faydalanılmaktadır ve canlandırmalar bir video oyununun kalitesini, başarısını belirleyen önemli bir etkendir.

Sözgelimi yönettiği karakterin adım atma hızının hareket hızına denk olmadığını fark etmesi oyuncunun dikkatini dağıtacaktır ve oyundan edineceği deneyimin önüne geçecektir.

Korku temalı bir video oyununda ise bir kapının veya pencerenin açılıp kapanma hızı, bir perdenin rüzgâr ile hareketlenmesi oyuncuyu istenilen duyguya yönlendirebilir (Masters, 2014).

Bu yazıda gerçek zamanlı oyun grafikleri ve animasyon üretimi söz konusu olduğundan, video oyunlarında; "oyun içi sinematikler" (in-game cinematics) ve" machinima" kavramlarının bilinmesi faydalı olacaktır.

Oyun İçi Sinematikler

Üç boyutlu bilgisayar animasyonunda üretim süreci senaryo ile başlar. Bir animasyonun etkili ve başarılı olması için en önemli etkenlerden biri senaryosudur.

Tamamlanan senaryo animasyonda kullanılacak sahneleri ve kamera açılarını belirlemek üzere öykü panosuna (storyboard) dönüştürülür (bkz. Görsel 6).

Bu aşamada kullanılan çizim tekniği, tasarımı yapan sanatçıya göre farklılık gösterebilir (karakalem, dijital, yağlıboya vb.) ama genel olarak öykü panoları incelenecek olursa yük-

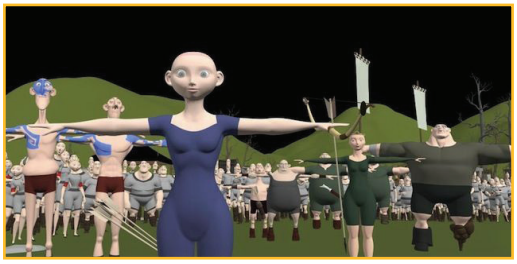
sek detaya sahip olmayan çizimlerden oluştuğu rahatça görülebilir. Bu aşama, hikâye ve animasyon üzerinde değişiklik yapmaya oldukça elverişlidir.

Tamamlanan öykü panosu belirlenen kamera hareketleri uygulanarak hareketlendirilir ve animatik oluşturulur. Böylece hikâye aktarımının ve animasyonun zamanlamasının uygun olup olmadığı belirlenir. Eldeki veriler doğrultusunda karakter ve mekân tasarımları gerçekleştirilir.

Sonraki aşamada ise bu tasarımlar üç boyutlu modelleme yazılımlarından faydalanan dijital sanatçılar tarafından modellenir ve kaplamaları (dokuları) oluşturulur. Önceki aşamalarda oluşturulmuş olan animatik, elde edilen üç boyutlu modeller ile yeniden oluşturulur. Bu aşamada karakter canlandırmalarının tamamlanmış olması gerekmez ve "layout" olarak adlandırılır (bkz. Görsel 7). Sonraki aşamada modeller iskelet sistemi ile donatılıp hareketlendirilir.

Tüm sahnelerin ve karakterlerin aydınlatması da eklendikten sonra animasyonu oluşturacak her bir kare birbirleriyle paralel olarak çalışan yüzlerce bilgisayar aracılığı ile hesaplanır (render) ve görüntü sekansları oluşturulur. Elde edilen bu görüntülere kompozit görüntü yazılımları ile görsel efektler eklenir ve animasyon tamamlanır (bkz. Görsel 8) (Wang, 2015).

Görsel 6. Storyboard aşamasından bir görüntü. http://mashable.com/2012/06/17/pixar-brave-frame/#ygmgHAKFU5qR



Görsel 7. 3B Layout aşamasından bir görüntü. http://mashable.com/2012/06/17/pixar-brave-frame/#ygmgHAKFU5qR

Görsel 8. Tamamlanmış kare. http://mashable.com/2012/06/17/pixar-brave-frame/#ygmgHAKFU5qR

Günümüzde geleneksel hale gelmiş olan bu süreç için şunlar söylenebilir:

*Alanında uzman kişilerden oluşan bir ekibe ihtiyaç vardır.

*Oldukça uzun ve yorucudur bir süreçtir.

*Yüksek donanım gücü gereksinimi vardır.

*Sürecin tamamlanan aşamalarında değişiklik yapmak zaman ve para kaybına yol açmaktadır.

Bu sebeplerle bir oyun geliştirici firma bünyesinde üç boyutlu animasyon film üretebilecek kaynaklara sahip olmayabilir fakat video oyunların ilk tanıtım videoları, jenerik ve fragmanları incelenecek olursa büyük bir kısmının sayısal üç boyutlu animasyon oldu-

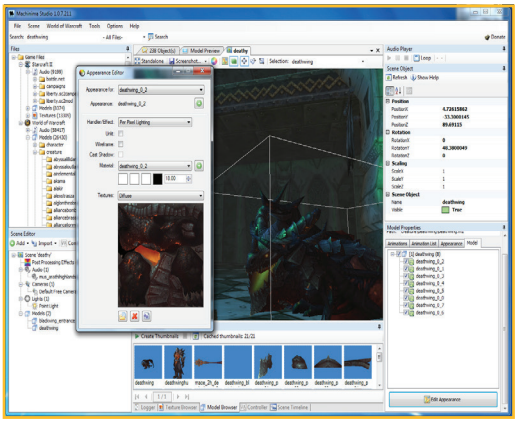
ğu görülecektir. Oyun geliştiricileri genellikle animasyon ve görsel efekt fi maları aracılığıyla söz konusu animasyon gereksinimlerini gidermektedir.

Örneğin; "BLUR STUDIO" video oyunlarına özel olarak ürettikleri üç boyutlu animasyonları ile uluslararası alanda başarı elde etmiş ve 2016 yılında gösterime giren "Deadpool" adlı sinema filmine yaptıkları katkılar ile de bilinen bir animasyon fi masıdır (Failes, 2016). Bu bilgiler ışığında, bir video oyun içerisinde üç boyutlu animasyon kullanımının zaman, işgücü ve dolayısıyla mali sıkıntılara yol açabileceğini söylemek yanlış olmayacaktır. Sayısal grafik teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte video oyunlarda gerçek zamanlı grafikle kullanarak kaliteli animasyon üretebilmek mümkün hale gelmiştir. Video oyunlarında yer alan ve oyun-grafik motorları aracılığı ile üretilen gerçek zamanlı olarak izlenebilen ama etkileşimli olmayan bu animasyonlara "oyun içi sinematik" (in-game cinematic) ya da "ara sahne" (cutscene) denilmektedir (bkz. görsel 9). Video oyunlarında özellikle doğrudan hikâye anlatımında animasyonlardan sıkça faydalanılmaktadır. Örneğin; Kojima Productions tarafından geliştirilen ve 2008 yılında PlayStation 3 için satışa sunulan "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" aldı video oyununun tüm ara sahnelerinin toplam süresi 8 saatin üzerindedir.

Görsel 9. World of Warcraft adlı oyundan bir ara sahne görüntüsü.
https://i.ytimg.com/vi/0RJB8q302s4/maxresdefault.jpg

Machinima

Machinima, "Machine"(makine) ve "Cinema"(sinema) kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır ve gerçek zamanlı bilgisayar grafikleri ile üretilmiş (genellikle 3B) animasyon-sinema anlamına gelmektedir. Ancak machinima, oyunlardan görüntüler elde edilerek ya da oyunlardan özel yazılımlar aracılığı ile 3b nesne, mekân ve doku bilgileri kopyalanıp yeniden kurgulanmasıyla oluşturulmaktadır (bkz. Görsel 10). Özellikle video oyun hayranlarından oluşan büyük bir topluluğa sahiptir. Birçok oyuncu sevdikleri video oyunlarında kendi hikâyelerini anlatmak için machinima üretmektedir. Machinima, zamanla video oyun kültürünün önemli bir parçası haline gelmiştir ve video oyunlarında oyun içi sinematik kullanımının önemini arttırmıştır. En bilinen örnekleri ise "Quake", "Doom", "Second Life" ve "World Of Warcraft" adlı video oyunları için yapılmış olanlarıdır. Machinima günümüzde de geçerliliğini koruyan bir animasyon üretim tekniğidir.



Görsel 10. Machinima Studio adlı programdan bir görüntü.
http://www.machinimadev.com/images/gallery/image22.jpg

Gerçek Zamanlı Oyun Grafikleri ve Oyun Motorları

Oyun grafik motorları aracılığı ile oluşturulan animasyonların üretim süreci teknolojik

sınırlılıklar nedeniyle bazı farklılıklar gösterebilir. Geleneksel 3B yazılımlar ile tek bir kare görüntü için saatlerce bilgisayar işlemi gerekebilir fakat gerçek zamanlı grafik teknolojisi genel olarak video oyunlarında kullanıldığından ortalama olarak saniyede 60 kare ve üstünde görüntü verebilmektedir. Ancak oyun motorları doku çözünürlüğü, parçacık sistemleri ve 3b nesne detayı bakımından daha zayıftır ve bu açığı kapatmak için alternatif teknolojik çözümler kullanmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve erişilebilir donanım seviyesinin artışı, bu sınırlılıkların aşılmasını sağlamaktadır.

Gerçek zamanlı grafik kullanımının en büyük getirisi, elde edilecek sonucun herhangi bir gecikme olmadan anında görülebilmesidir. Bu nedenle gerçek zamanlı video oyun grafikleri ile animasyon üretiminin herhangi bir aşamasında yapılacak değişiklik asgari zaman kaybına yol açacaktır. Ayrıca, 3B animasyonlar gerçekleştirebilmek için kullanılan birçok farklı yazılım video oyun motorlarına doğrudan destek veren dosya formatlarını da kullanma kapasitesine sahiptir. Bunlardan en önemlisi, kamera hareketlerini, nesne-karakter animasyonlarını ve materyallerini de tek dosya halinde barındırabilen ".FBX" formatıdır.

Gerçek zamanlı grafik sağlayan motorlar (oyun motorları) ile video formatında da animasyon elde etmek mümkündür. İstenilen Saniye/kare oranına göre oluşturulan animasyonun her bir karesi kaydedilerek görüntü sekansları elde edilebilir ayrıca ihtiyaca göre post efekt yazılımları ile geliştirilebilinir.

Gerçek zamanlı grafikle bağımsız sinemacılar ve profesyonel animasyon şirketleri tarafından 3B animasyon üretiminde kullanılmaktadır. Örneğin; Steven Spielberg "Yapay Zeka" (Artificial İntelligence, A.I.) filminin çekimleri sırasında ön görselleştirme için "Unreal Engine" oyun motorundan faydalanmıştır (Katz, S. D. , 2005). Dünyaca ünlü animasyonlarıyla bilinen "Pixar Animation Studios" 2014 yılında gerçekleşen GTC'de (GPU Technology Conference) kullanmakta oldukları Presto adlı gerçek zamanlı grafi-animasyon sistemlerini tanıtmış ve animasyon üretiminde sağladığı faydaları gözler önüne sermiştir. Bu sunumda, karakter animasyon sürecinde gerçek zamanlı ve etkileşimli olarak 900.000 dijital saç teli modeli kullanılmıştır (bkz. Görsel 11).

Görsel 11. GTC 2014 – Pixar Animation Studios, Presto Sunumundan bir görüntü. https://vimeo.com/90687696

"Marza Animation Planet" tarafından "Unity" oyun motoru ile gerçekleştirilen "The Gift" (bkz. görüntü 12) adlı animasyon filmi ise bu alanda oldukça iyi bir örnek teşkil etmektedir (The Gift | Marza Animation Planet, 2016).

Görsel 12. The Gift animasyonundan bir kare. https://youtu.be/FQhlnsbgrL0

Görsel 13. "The Gift" adlı animasyonda yer alan gerçek zamanlı çözümlemelerden bazıları. http://marza-realtime.com/concept

The Gift adlı bu animasyon filminde geleneksel 3B animasyon filmle de de sıkça karşılaştığımız yüzey altı ışık dağılımı (sub surface scattering-SSS), yordamsal ışık kırılması (procedural refraction), yordamsal göz hareketleri (procedural eye catch) ve saç-tüy materyal (hair-fur shading) çözümlemeleri yer almaktadır (bkz. Görsel 13).

Söz konusu animasyonun bir oyun motorunda oluşturulmuş olması otomatikleştirilmiş sahne yaratımı ile görselleştirme aşamasında verimlilik sağlamıştır. Bu sayede tek bir tuş ile sahneler oluşturulurken sadece sahne için gerekli öğelerin bilgileri yazılım tarafından okunup bir araya getirilmektedir.

Bu sistem aracılığı ile (genellikle bütün oyun motorlarında) sahne öğelerinde başka bir uygulamadan (Adobe Photoshop, Autodesk Maya vb.) faydalanılarak yapılacak bir değişiklik otomatik olarak içe aktarılmaktadır. Böylece sanatçılar üretim sürecindeki asıl görevlerine daha çok odaklanmakta ve görsel kalitenin iyileştirilmesine yönlendirilmektedir. (The Gift | Marza Animation Planet, 2016)

"Source Filmmaker", "Unreal Engine" ve "Unity Engine" günümüzde gerçek zamanlı grafik animasyon üretiminde kullanılabilir başlıca oyun motorlarıdır. Ayrıca temeli "CryEngine" oyun motoruna dayanan ve geleceğin sinematik prodüksiyon yöntemi olarak tanıtılan "Film Engine" adında yeni bir grafik motoru 2016 yılında duyurulmuştur. Oyun ve oyun grafiği geliştirimine dair kodlama dili bilinmesi gerekliliği düşüncesine karşın ilgili yazılımların çoğunun kullanımı görsel kodlama yöntemleri eklenilerek yaygınlaşmaktadır.

Ayrıca 2016 yılından itibaren kişisel kullanım amaçlı sürümleri ile piyasada yer alan sanal gerçeklik cihazları gerçek zamanlı animasyon ve hikâye anlatımının önemini arttırmaktadır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Sonuç olarak söz konusu oyun motorlarının 3B animasyon üretiminde kullanılmasına dair şunlar söylenebilir:

*Söz konusu bu oyun motorları, kullanımından gelir elde edilmediği sürece tamamen ücretsiz kullanıma, eğitim materyallerine ve danışmanlık hizmetine sahiptir.

*Gelenekselleşmiş 3B animasyon üretim sürecinden çok farklı değildir.

*Bu alanda eğitim veren kurumların mevcut donanımlarını yükseltmeleri gerekmeyecektir. Eğitim planında köklü değişiklikler yapılmasına gerek kalmayacaktır.

*Türkiye'de animasyon eğitiminde uygulanması durumunda geliştirilmesi için çaba gösterdiğimiz video oyun tasarım alanına da nitelikli bireyler kazanılacaktır.

*Sürekli gelişen grafik teknolojisinin hedefi yüksek kalitede gerçek zamanlı grafik üretimidir.

Kaynakça

Failes, I. (2016, Şubat 15). Deep inside Deadpool's deadliest effects. fxguide: https://www.fxguide.com/featured/deep-inside-deadpools-deadliest-effects/

Katz, S. D. (2005). IS REALTIME REAL? PART 2. Millimeter, 33(4),

53-58.
Masters, M. (2014). how animation for games is different from animation for movies. digitaltutors: http://blog.digitaltutors.com/how-animation-for-games-is-different-from-animation-for-movies/
The Gift | Marza Animation Planet. (2016). Marza animation planet: http://marza-realtime.com/ (Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2016).
Wang, H. (2015). Animation. Ohio State University College of Engineering: http://web.cse.ohio-state.edu/~whmin/courses/cse3541-2015-spring/ (Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2016).

Özet

Gerçek Zamanlı Oyun Grafiklerini Animasyon Üretiminde Kullanımı

Arş. Gör. Mustafa Uygur Çevik*, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölüm

Grafik tasarım ve animasyon günümüzde birçok farklı şekilde bir arada kullanılmakta ve hayatımızda yer almaktadır. Grafik tasarım ürünleri her geçen gün hareketlenmekte ve dijital dünyamızı renklendirmektedir. Animasyonlar ise yapıları gereği grafik çözümlemelerden faydalanmaktadır.Bu iki alanın en etkili kesişim noktası ise video oyunlarıdır. Sürekli gelişen grafik teknolojisi sayesinde 3 boyutlu oyun grafiklerinde doğrudan sonucu görebilir hale gelmiş olmak, animasyon üretiminde oyun motorlarının kullanılabilir bir ortam olmasını sağlamıştır.Ülkemiz oyun sektörü mobil ortamlara odaklı olmasına rağmen bağımsız küçük ekiplerin (geliştiricilerin) çalışmaları yeni nesil grafik teknolojilerinin ülkemizde de kullanıldığını ve ilgi gördüğünü göstermektedir.

Bu araştırma, oyun motorlarının animasyon üretiminde nasıl kullanıldığını, avantaj (fayda/getiri) ve dezavantajlarını ilgili örnekler üzerinden kıyaslamalar ile aktarmayı ve gerçek zamanlı animasyon (real-time animation) grafikleri hakkında bilgilendirmeyi hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Gerçek Zamanlı, Grafik, Animasyon, Sanal Gerçeklik

Abstarct

The Usage of Real-time Game Graphic in Animation Production

Graphic design and animation have a place in our lives and are used together in several different ways in this day and age. Graphic design products have actuated and liven up our digital world day by day. Animations take advantage of graphic analysis on principle.

The biggest intersection point of these two fields is video games. Thanks to ever-growing graphic technology, being able to see the result directly in 3D game graphics provides an environment where game engines can be used in animation production.

Although our country's game industry focuses on mobile media, works of independent small teams (developers) indicate that new generation graphic technologies are used and interested in our country.

This study, aims to enlighten about real-time animation graphics, to convey advantages and disadvantages by comparisons of related examples, and how to use on animation production.

Keywords: Real-Time, Graphic, Animation, Virtual Reality

20. BÖLÜM

Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI EĞİTİMİNDE CANLANDIRMA SANATININ ÖNEMİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

20. Yüzyıl'da - Modernist Çağ'da - sinemanın bir yan dalı olan animasyon aslında başlı başına hem bir sanat formu hem de eğlence endüstrisinin bir sektörü olarak gelişmiş ise de, ülkemizde sayısı son on yıllarda artan güzel sanatlar fakültelerinde bu sanat alanının akademik açıdan ele alınmasında geç kalınmış ve oldukça yakın zamanlarda ancak çok az üniversitede mümkün olmuştur. Halbuki günümüz iletişim ortam ve teknolojileri artık her görüntünün neredeyse akar görüntü biçiminde izlenebilmesine olanak sunmaktadır. Bu açıdan düşünceleri ve/veya da iletişim içeriklerini video, film veya canlandırma formatıyla ya da yöntemiyle sunmak iletişimin gücünü ve etkisini de artırmaktadır. Aslında çizgifilm animasyon sanatının altyapısını oluşturan karikatür ve çizgiroman alanında ülkemiz sanatçıları bugüne değin dünya geneliyle yarışacak nitelikte çalışmalar üretmiş olmasına rağmen, animasyon veya canlandırma alanında bu ivmeye bir türlü ulaşılamamıştır. Bunda, canlandırma işinin teknik zorluğu kadar, teknolojik altyapısı için daha büyük finansal destek ile nitelikli çizerlerden takımlar oluşturulması için yapılması gereken yatırım noktasında yeterli girişimcinin olmayışı da rol oynamıştır.

İşte bu noktada akademiler, devlet desteği ile gereken yatırımı gerçekleştirebilir ve bu sanat alanında da ilerleme sağlanabilir.

Yöntem

Bu araştırmada, ilgili literatürün taramasından ve sempozyum konuları ile ilişkili yönetilen tezlerin analizinden yararlanılmıştır.

Bulgular ve Yorum

Animasyonun Bir Sanat Formu Olarak Yeri

Sezer Tansuğ'a göre, "çizgi-resim şeritleri" (comic strips) bir yandan tarihsel örneklerle temellendirilmiş ve diğer yandan 19. Yüzyıl'da basın yoluyla kitle iletişim ortamına mal olmuştur.

Çizgiroman sanatının sinemanın hareketli ve sesli görüntü düzeniyle ilişkisi – ister gerçek (reel) filmlerle, isterse canlandırma (animasyon çizgi ya da kukla) filmleriyle – deneysel etkileşimlere ve örneğin "Who Framed Roger Rabbit" gibi yeni bireşimlere olanak verir (Bkz. Resim: 1).

"Live Action" olarak tanımlanan, animasyonun ilk yıllarında da görülen, ama daha ziyade bilgisayar teknolojisinin gelişimi sonrası sinema sanatında güncel olan teknik uygulama animasyonla sinemanın birlikteliğinin çarpıcı örneklerini ve de aynı zamanda birbirlerine olan katkısını sunmaktadır. Bu konuda Özge Samancı'nın "Animasyonun Önlenemez Yükselişi" adlı eseri oldukça aydınlatıcıdır (Bkz. Samancı, 2004).

Ama sinema (-nın kendisi) çizgi-resim şeridi, bant karikatür ya da çizgiromanlardan kesinlikle farklıdır; sinema, çizgiromanın gelişiminde rol oynamıştır ama tersi değildir; çok beğenilen çizgiromanların filme dönüştürülmesi bu farklı alanların birbirinden yararlanmasından daha fazla bir şey değildir; ancak çizgi romanlardan yola çıkan ve başarılı olan sinema örneklerinin sinema sanatına da katkısı vardır (Tansuğ, 1980).

Çizgifilmle /animasyonlar ise aslında karikatür ve çizgiromanın sinema sanatıyla birlikteliğinden doğmuştur. Çoğu çizgifilm animasyonun temel ve başlangıç hali olmasına karşın, Çizgiroman "9. Sanat" olarak adlandırılır (Alpin, 2006).

Animasyon sanatının kaçıncısı olduğu hakkında açık bir veri yoktur; bu nedenle belki 10.su olabilir, ama belki de "8. Sanat" olarak tanımlanan "Sinema" başlığı altında ya da içinde yer aldığı da söylenebilir.

Resim 1: Live-action tekniğiyle 1988'de çekilen "Masum Sanık Roger Rabbit" film afişi.

Sanat felsefesi, sanat sosyolojisi ve sanat ontolojisi alanındaki yayınlar gözden geçirildiğinde sanatların kategorize edildiğini, onların tarihsel ya da etkileşimleri bağlamında sıralandığını ve gruplaştırıldığını da görmek mümkündür. Bunun için İsmail Tunalı'nın "Estetik," "Çağdaş Sanat Felsefesi Üstüne" ve "Sanat Ontolojisi"; Christopher Caudwell'in "Yanılsama ve Gerçeklik"; Sezer Tansuğ'nun "İnsan ve Sanat" gibi kitaplarının incelenmesi yararlıdır (Bkz. Tunalı, 1982; 2010; 2011; Caudwell, 1988 ve Tansuğ, Tarihsiz). Bu sıralama ya da gruplamalarda yazarlar arasında elbette farklılıklar mevcuttur. Ancak genelde araştırmacıların çoğunluğuna göre, insanlık tarihinde Mimari, Resim ve Heykel ilk sanatlardır. Klasik ve antik dönemde bir yanda Hitabet/Söylev (Retorik) gelişirken diğer yanda "Tragedyalar Çağı"nda edebiyatın gelişiminin yanı sıra gösteri sanatları olarak Tiyatro ortaya çıkar. Sahnelemenin bu gelişimini 15. Yüzyıl'dan sonra Opera ve Bale izler. Ernst Fisher'ın "sanatların en soyutu" olarak betimlediği Müzik ise Antik Çağ'dan beri sanatlar arasında önemli bir yere sahiptir (Fisher, 1979). Edebiyat; Mitos, Efsane, Masal, Düz Yazı, Şiir, Roman, Öykü ve diğerleri yazınsal ve de – seslendirilmeleri sayesinde – işitsel sanatlar arasında yer alır. Peki, tarihsel açıdan tiyatro, müzik ve edebiyattan çok daha önce ortaya çıkan; belki bir anlatı, diyalog ya da iletişim amaçlı olan; (Charlie Chaplin'in "Sessiz Sinema"sındaki farklı formuyla) mimik, vücut dili ve devinimin de kullanıldığı; bir "sözsüz gösteri sanatı" olan Pandomim kaçıncı sıradadır? Ya 19. Yüzyıl'da ortaya çıkan Karikatür ve Fotoğraf, sanatlar arasında kendilerine kaçıncı sıraları bulmuştur, acaba? Sinema ise 19. Yüzyıl sonu ve daha çok 20. Yüzyıl sanatıdır. Gösteri sanatları arasında da yer alır, görsel sanatlar arasında da...Üstelik "Modernizm" bize yeni sanat formları da sunmuştur. Bu bağlamda konvansiyonel çizgifilm animasyon teknikleri sinemanın bir yan gelişme koludur. 20. Yüzyıl'ın ikinci yarısında, 1960 ve 70'lerde ortaya çıkan "Kavramsal Sanat," "Performans" ve "Yerleştirme" ise farklı sanat biçimleridir.

Zamanla "Bilgisayarda Oluşturulan Görüntü" (CGI - Computer Generated Imagery), "Üç Boyutlu Bilgisayar Canlandırma" (3D Computer Animation) ve "Özel Görsel Etki" (Special Visual Effects) alanları ise son sanat biçimleri ya da türleri arasında yer alır. Örneğin müzik, 3B görüntü ve sinema-video teknolojisinin bir arada, çoklu-ortam (multi-media) biçimlemesiyle kullanıldığı "Işınsal Konumlama" (Projecting Mapping) gibi bir sanat formu – ki, çağın ifade biçimi veya yöntemi olarak – günümüzdeki gelişmeleri de bize gösterir. 1977 yapımı ilk "Star Wars" filminde Prenses Leia'nın mesajını aktardığı sahnede (Kemp, 2014) (Bkz. Resim: 2) – gerçekte, lazer ışını temelli olan hologram teknolojisi halen geliştirilmekte, ancak farklı baskı ya da gösterim uygulamalarıyla bu arada günlük yaşantımızda da yer almaktadır.

Resim 2: 1977 yapımı "Yıldız Savaşları" filminden, hologram gösterim olarak Prenses Leia'nın mesajını aktardığı sahne.

Son on yıllardaki uluslararası sanat bienalleri ya da etkinliklerinde ortaya konan çalışmalar/işler irdelendiğinde, sanatlar ve tasarım işleri arasında teknik ya da yöntemsel açıdan bir farkın kalmadığı, neyin konvansiyonel sanat, neyin tasarım olduğunun da bir öneminin olmadığı görülmektedir. Artık, sanatların kendileri arasındaki çizgilerin tamamen eridiği ve tasarımla teknoloji ve sanatın bütünleştiği bir dönemdeyiz.

"Batı'da aşağılayıcı sayılabilecek 'Çizgi film' ifadesinden daha kapsayıcı ve ağır başlı olan 'canlandırma (animasyon) filmi' terimine geçiş, Pixar'ın "Toy Story"si sayesinde olmuştur" (Kemp, 2014) (Bkz. Resim: 3). Nihayetinde, geçmişte Türkçe "Çizgi film " diye adlandırdığımız ilksel hallerinden günümüzün "Sayısal Canlandırma"sına (digital animation) değin, artık tüm sanat alanlarında 'meta-form'larla (üst-yapılarla) ve multi-form'larla (çoklu-yapılarla) karşı karşıyayız.

Resim 3: Bütünüyle bilgisayar ortamında hazırlanmış bir animasyon olan "Oyuncak Hikâyesi" film afişi.

Dünyada Bilgisayar Animasyonun Gelişimi Hakkında

"Bilgisayarda Oluşturulmuş Görüntü" (CGI) teknolojisinin ilk uygulandığı film, Michael Crichton'un 1970'lerin bir Western türü fi - minde, aktör Yul Brynner'ın belinde silah asılı bir 'android cowboy'u canlandırdığı ve böylelikle iki boyutlu (2D) bilgisayar görüntülerinin yer aldığı, 1973 yapımı "West World"dur. 1976'daki "Future World" ilk üç boyutlu bilgisayar grafiklerinin kullanıldığı film olur. Film sadece etkili değil, aynı zamanda ilham vericidir. 3B etkisini izlemek için gözlük gerektirmez. 1977'deki "Star Wars" ilk üç boyutlu (3D) tel-kafes (wireframe) grafiklerin kullanıldığı filmdi (Bkz. Resim: 4). İlk kapsamlı üç boyutlu, bilgisayarda oluşturulan görüntülerin kullanıldığı film ise 1982'deki "Tron" filmidi (naturalrecordsstudios.com).

Resim 4: 1977'deki "Yıldız Savaşları" filminde üç boyutlu tel-kafes grafiklerin kullanıldığı mimariden bir sahne.

1985'lerde başlayan masaüstü yayıncılık (desktop publishing) ile birlikte gelişen donanım ve yazılımlarıyla çoklu-ortam teknolojileri konvansiyonel çizgifilm animasyonun yerini adım adım bilgisayarda oluşturulan görüntülerin (CGIs), bilgisayar destekli animasyonların ve özel görsel etki (special visual effect) uygulamalarının almasına yol açmıştır.

Örneğin 1989 yapımı "The Abyys" filminde kullanılan 'su' etkileri oldukça uzun denebilecek bir sürede oluşturulmuş ve live-action yöntemi kullanılarak filmde yer almıştır. Bir başka üç boyutlu canlandırmanın kapsamlı kullanımı 1993 yapımı "Jurassic Park" filmidi (Bkz. Resim: 5). "Lucas Film ilk fizi sel dokulu 'Computer Generated Imagery' dinozorlarını oluşturmuştur.

Bilgisayarda görüntülerin üretilmesi (CGI) boyunca hareketli maketler (animatronics) ile stop-motion minyatürler birlikte kullanılmıştır (naturalrecordsstudios.com)."

Resim 5: Çekiminde hareketli maketlerin de kullanıldığı, 1993 yapımı "Jurassic Park" filmi afişi.

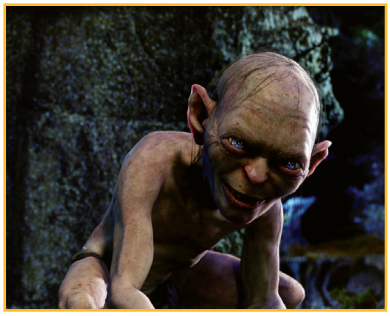
Bu gelişmeler aslında yaklaşık son 40-50 yıllık bir sürecin sonucudur. Hele hele, 1995'lerden itibaren hiçbir şey artık eskisi gibi olmayacaktır. Çünkü, bu yıl gösterime giren, Pixar ve DreamWorks'ün birlikte çalıştığı ve iki düzineden fazla animatörden oluşan bir ekip tarafından gerçekleştirilen "Toy Story," tümüyle (yani, baştan-sona) bilgisayar grafikleri sayesinde gerçekleştirilen bir animasyon filmi olarak bir ilktir.

1997'de gerçekleştirilen "Titanic" hem kendi döneminin en yüksek bütçeli (pahalı) filmi, hem de 500'den fazla özel görsel efekt çekimleri üzerinde kurgulanmış, böylelikle belirli coğrafik işaretler (landmarks) bilgisayar grafikleri sayesinde ü etilmiştir.

III. Millenyum'a girerken hareket yakalama ve bilgisayar grafikleriyle yapay zeka teknolojileri film çekimlerinde daha etkin bir biçimde kullanıma girer. 1999'da çekilen "Matrix" bu özelliği taşıyan önemli bir çalışmadır (Bkz. Resim: 6). Üstelik birden fazla kameranın bilgisayar denetimiyle kullanıldığı, yüksek dinamik dizilimli görüntüleme (HDRIs) teknolojisi ile "Bullet Time Effects" olarak adlandırılan özel görsel etkilerin ve de Doğu Asya sinemasının fantastik görüntüleme yaklaşımının harmanlandığı, öyküsü ile de geleceğin sanal dünyalarına atıfta bulunan bir filmdi.

Resim 6: 1999'da çekilen "Matrix" film afişi.

Böylelikle, 2000'li yıllar özel görsel etki alanında gerçekten büyük gelişmelerin yaşandığı bir süreç olacaktır. 2002'de Tolkien'in masalsı anlatısının film sürümü olan "The Lord of the Rings: The Two Towers"daki 'Gollum' karakteri hareket yakalama bilgisayar grafiği (motion-captured CG) teknolojisinin geliştirildiği bir örnek olur (Bkz. Resim: 7).



Resim 7: 2002'deki "Yüzüklerin Efendisi: İki Kule" filminde 'Gollum' karakterini oluşturmak için hareket yakalama teknolojisi kullanılmıştır.

2001'de gösterime giren "Final Fantasy: The Spirits Within" foto-gerçekçi ama sanal 'insan aktör'lerin yer aldığı ilk filmdi . Bu animasyon, hiper gerçekliğin sağlanması için, hem emek/

zaman hem de render (görüntüleme) çiftliği ve grafikle deki nicelik açısından aşırı yoğun bir çalışmanın önemli bir örneğidir. Yine bu yıl gösterime giren "Polar Express" ilk hareket yakalama özellikli filmle den bir diğeridir.

Bu film animasyon, hem ilk önemli oyuncu-değiştirme ve hem de tamamiyle "mo-capped" tekniği için bir örnektir. Ve nihayetinde James Cameron'un "Avatar" filmi yüz/mimik-yakalama teçhizatının (facial-capture rig) kullanıldığı ilk örneklerden biridir (Bkz. Resim: 8). Bu teknolojinin geliştirilmesi için iki yıl Ar-Ge çalışması yürütülmüştür (naturalrecordsstudios.com).

Avatar filmi, eğlence endüstrisinin sinema, canlandırma ve oyun sektörlerinde bilgisayarda oluşturulmuş görüntüler (CGIs), bilgisayar grafikleri (CGs), sanal gerçeklik (VR; Virtual Reality), yapay zeka (AI; Artificial Intelligent), hareketli maketler (animatronics), hareket yakalama (Mo-Cap), yüz-yakalama (FCR) ve özel görsel etkiler (SVEs) sayesinde gelinen noktada yeni bir safhaya geçildiğinin önemli bir örneğini oluşturmuştur.

Günümüzde ise eğlence endüstrisinin sinema ve oyun sektörlerindeki son 15-20 yıllık görsel etki birikimi artık katlanarak daha hızla yapılan üretimler halinde karşımıza hem tecimsel ama hem de sanatsal yansımalar olarak çıkmaktadır.

Resim 8: Yüz/mimik-yakalama teçhizatının kullanıldığı "Avatar" filminden bir kare.

Andizinsel olarak bilgisayar animasyonun gelişimi hakkında hızlıca bir hatırlatma yapılacak olursa, 1995-2000 yılları arası görsel iletişim ortamında Flash programıyla vektörel animasyon dönemidir. 2005'lere kadar web sitelerinin intro ya da giriş arayüzlerinde (interfaces) yaygın biçimde Flash animasyonlar kullanılmıştır ki, o dönem Java Script bilgisayarlarda güncel betik dilidir. Yine bu dönemde sinema ve animasyonu birleştiren "live-action" tekniği yaygındır.

Bu geçiş döneminde web siteleri için bir yandan Gif animasyonlar özellikle banner (bant-kuşak) tasarımlarında popüler hale gelmiş, diğer yanda oyun sektöründeki piksel tabanlı oyunlar yine vektör tabanlı uygulamalarla birlikte geliştirilmiştir.

1970'lerden itibaren geliştirilen ve askeri güvenlik alanında 1990'lardan itibaren uygulamaya çoktan girmiş olan başa takılan (head-mounter) duyu algılamalı başlık ve hareket yakalayıcı (motion-capture) duyargalı aygıtlar gibi sanal gerçeklik ve etkileşim teknolojileri sinema endüstrisinde birçok filmin üretiminde kullanılmaya başlar.

2000 sonrası çoklu platformlu ya da devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının gelişimi de animasyon sanatına yeni boyutlar kazandırmıştır.

Tüm bu teknolojik gelişmelerle desteklenebilen günümüzün oyun motorları gerçek-zamanlı (real-time), etkin (dynamic), çevrimiçi (on-line), sanal kimlik yaratan (avatar) ve aşırı gerçekçi (hyper-reel) nitelikleriyle – neredeyse, tam bir artırılmış sanal gerçeklik (augmented virtual reality) olgusuyla – yarattığı sanal dünyalarda gençleri tutsak etmekte ve bağımlılık yaratmaktadır.

Günümüzde çizgifilm ve canlandırma filmleri konvansiyonel video teknolojisinin chroma-key ve blue-box'ına göre çok daha gelişmiş yeni bir teknoloji olan sayısal grafik programlar aracılığıyla, çoğunlukla bilgisayar animasyon üretim teknikleriyle; üç boyutlu sayısal

tarama, hareket algılama, hareket yakalama ve işleme teknolojileriyle üretilmektedir.

Batı Dünyasında Bilgisayar Teknolojisinin Uygulandığı Sinema Filmleri ve Animasyonlar Hakkında

1995 öncesi dönemin özel görsel efekt üretimleri genellikle mekanik, optik, benzeşimsel (analogic) veya konvansiyonel uygulama ve tekniklerine dayanır.

Bu dönemde "blue-box ya da green-screen" tekniği ile "key-chroma" ve "alpha channel" gibi optik filt eleme ve video kayıt yöntemleri temel olarak farklı kaynak ya da ortamlardan elde edilmiş görüntüleri birleştirmek ya da ayırmak için kullanılır.

Maket mekanlar, küçük ölçü platformlar, yoğun bir biçimde kukla ve de aşırı makyaj uygulamaları, zamanının bilgisayar ortamında yaratılan arkaik ya da fütüristik sahnelerin maketlerle birleştirilmesi, sahneler için konsept tasarımlar, jeneriklerde tipografik hareketlendirmeler vb. etkiler gibi farklı tekniklerin bir arada kullanıldığı ve post-production işleminin ayrı bir önem kazandığı bir dönemdir.

Bu dönemin animasyonları ise bir yanda seltekniğinin üç boyut etkilerine sahip bilgisayar renklendirmeleriyle ustaca çalışmalardır, diğer yanda canlı çekimlerle birleştirilerek yapılan (live-action) eski tekniklerin yeni ve başarılı uygulamalarının örneklerini sunar.

1995'den önce üretilen ve erken dönem bilgisayar temelli görüntüler (CGI) ile özel görsel etkilerin uygulandığı ya da kullanıldığı önemli bilim-kurgu, kıyamet-sonrası (post-apocaliptic) ve fantastik içerikli filmle ile peri masalları (fairy tales), klasik roman ve öykülerin işlendiği animasyonlardan bazıları şunlardır:

1977'de Star Wars; 1978'de Superman; 1979'da Alien, Star Trek, Mad Max; 1980'de Star Wars-Episode V; 1981'de Mad Max II; 1982'de Tron, Star Trek II, E.T., Star Wars - Return of the Jedi; 1984'de The Terminator, 2010 The Year We Make Contact; 1985'de Back to the Future II; 1986'da Luxo Jr. (Pixar-CGI), Alliens, Short Circuit, Star Trek IV; 1987'de Robocop, Predator; 1988'de Who Framed Roger Rabbit (live-action), 1989'da The Abyss; 1990'da Back to the Future III; 1991'de Beauty & the Beast (Güzel ve Çirkin; Disney-CGI) (Bkz. Resim: 9), Terminator II; 1992'de Aladdin - King of Thieves (Alaaddin - Hırsızlar Kralı), Blade Runner; 1993'de Nightmare Before Christmas (Yılbaşı Gecesi Kabusu), Jurassic Park; 1994'de Lion King (Aslan Kral) (Bkz. Resim: 10), Stargate.

Resim 9: Disney'in 1991 yapımı "Güzel ve Çirkin" animasyon film afişi.

Resim 10: Disney'in 1994 yapımı "Aslan Kral" animasyon film afişi.

1990'lı yıllarda bilgisayar dünyasındaki hem donanımsal hem de yazılım alanındaki gelişmeler bir yanda kişisel bilgisayarların daha yaygın kullanımını sağlamış, diğer yanda bilgisayar destekli tasarımın etkin hale gelmesine katkıda bulunmuştur. Canlı film çekimi ve canlandırma çizgi karakterlerin birlikte yer aldıkları sinema örneklerinde kullanılan "live-action" tekniği bu süreçte iyice yaygınlaşmaya başlar.

Artık, "multi-media" desteğine sahip kişisel bilgisayarlar sayesinde daha küçük yatırımlarla daha özel üretimler yapabilmek, görsel etki üretimi ve animasyon çalışmaları için yetenekli ekipler oluşturmak mümkün olmaktadır. 1995 öncesi incelendiğinde görülebilen sınırlı üretimin zaman içinde gitgide artarak bilgisayarlaşmaya doğru evrildiği, blue-box'ın yerini daha çok green-screen'in aldığı, 2000 sonrası neredeyse her üretimin bilgisayar ortamında yapılmaya başladığı ve film, animasyon ve oyun olarak üretimlerin de biriken görsel etki kütüphaneleri (visual effects libraries) sayesinde çoğalan bir oranda arttığı görülür.

Özellikle her geçen yıl artış gösteren animasyonlar artık tamamen bilgisayar ortamında, özel görsel etki üretimleriyle birlikte yaratılır. 1995'den günümüze arcaic-age, antique era, historical, fantastic, catastrophic, post-apocaliptic ya da science-fiction türündeki filmle ile animasyonları sıraladığımızda bu durum daha net görünecektir. Mesela, ilk sel-animasyonundan Disney tarzı animasyonuna değin ve de defalarca sinema filmi çekilen "Tarzan" öyküsü, son olarak 2014'deki yeni bir animasyon film sürümüyle, tamamen üç boyutlu bir grafik canlandırmanın (3D-CG) bir başka örneğini oluşturur (Bkz. Resim: 11).

1995 sonrasında bilgisayar temelli özel görsel etkilerin uygulandığı bazı önemli animasyonlar ve filmle ise şunlardır:

1995'deki animasyonlar: Pocahontas (Disney), Toy Story (Oyuncak Hikayesi; Pixar-Dreamworks); ve filmler: Apollo 13;

1996'daki animasyonlar: 101 Dalmatians (101 Dalmaçyalı), Aladdin II - King of Thieves (Alaaddin 2 - Hırsızlar Kralı), James & the Giant Peach (Dev Şeftali), The Hunchback of Notre Dame (NotrDame'ın Kamburu), Beavis & Butthead; ve filmler: Space Jam (Bugs Bunny / live-action) (Bkz. Resim: 12), Independence Day, Mars Attacks, Star Trek-First Contact;

1997'deki animasyonlar: Anastasia, Hercul; ve filmler: Starship Troopers, Fifth Element, Men in Black;

1998'deki animasyonlar: Mulan (Bkz. Resim: 13), Pocahontas II; ve filmler: Deep Impact, Dark City;

1999'daki animasyonlar: Toy Story II (Oyuncak Hikayesi 2), The Iron Giant (Demir Dev); ve filmler: M trix, Galaxy Quest;

2000'deki animasyonlar: Starship Troopers - Invasion (Yıldız Gemisi Savaşçıları - İstila); ve filmler: Jurassic Park III, Mummy - Returns, Planet of the Apes, Kusursuz Fırtına;

2001'deki animasyonlar: Shrek (Pixar-Dreamworks), Monsters Inc (Sevimli Canavarlar) (Resim: 14), Atlantis - Lost Empire (Atlantis - Kayıp İmparatorluk), Spirited Away (Ruhların Kaçışı); ve filmler: Lord of the Rings I - Fellowship of the Rings, Harry Potter - Sorcerer's Stone;

2002'deki animasyonlar: Ice Age (Buz Devri); ve filmler: Simone, Cats & Dogs, Minority Report, Lord of the Rings II - Two Towers, Harry Potter - Chamber of Secrets, Spider Man I, Equilibrum, Signs;

2003'deki animasyonlar: Brother Bear (Ayı Kardeş), Finding Memo (Kayıp Balık Nemo), Atlantis-II - Milos Return (Atlantis - Milo'nun Dönüşü), Animatrix; ve filmler: Matrix II -Re-

loaded, Lord of the Rings III - The Return of the King, Terminator III - Rise of the Machines, Pirates of Carribean I - Curse Blackpearl, Matrix III - Revolution, Hulk, X-Men II;

2004'de ki animasyonlar: Lion King II (Aslan Kral 2), Mulan II, Shrek II, Ant Z (Karınca Z) (Bkz. Resim: 15), Shark Tale (Köpekbalığı Hikayesi), The Polar Express (Kutup Ekspresi), The Incredibles (İnanılmaz Aile), Barbie - Fairytopia, Final Fantasy - The Spirit Within, Starship Troopers III -Marauder, The Condor, Mosaic; ve filmler: Sky Captain, Yarının Dünyası, Spider Man II, Harry Potter - Prisoners of Azkaban, The Day After Tomorrow, I Robot, Van Helsing, Troy;

2005'deki animasyonlar: Robots (Robotlar), Madagascar, Star Wars III - Revenge of the Sith (Yıldız Savaşları 3 – Sith'in İntikamı); ve filmler: Günah Şehri, Fantastic Four I, Batman - Begins, Harry Potter - Goblet of Fire, The Chronicle of Narnia I, King Kong, War of the Worlds;

2006'daki animasyonlar: The Cars (Arabalar), Ice Age II - The Meltdown (Buz Devri 2 -Erime), Open Season (Çılgın Dostlar), A Scanner Darkly (Karanlığı Taramak); ve filmler: Superman - Returns, X-Men III - The Last Stand, 300 Spartians, Pirates of Carribean II - Dead Man's Chest;

2007'deki animasyonlar: Shrek III, Ratatouille (Ratatuy), The Golden Compass (Altın Pusula), Beowulf; ve filmler: Fantastic Four II - Silver Surfer, Transformers I, Spider Man III, Harry Potter - The Order Phoenix, Pirates of Carribean - At World's End,

2008'deki animasyonlar: Wall-E (Bkz. Resim: 16), Bolt, Madagascar II - Escape from Africa (Madagaskar 2 - Afrika'dan Kaçış), Kung-fu Panda, Star Wars - The Clone Wars (Yıldız Savaşları - Klon Savaşları); ve filmler: Hulk - The Incredible, Batman II - The Dark Night, Iron Man I, The Chronicle of Narnia II, Mummy - Tomb of the Dragon Emperor, 10.000 BC, Journey to the Center of the Earth, The Curious Case of Benjamin Button;

2009'daki animasyonlar: Ice Age III - Dawn of the Dinosaurs (Buz Devri 3 - Dinozorların Şafağı), Up (Yukarı Bak), Open Season II (Çılgın Dostlar 2), Green Lantern (Yeşil Fener); ve filmler: Avatar, Iron Man II;

2010'daki animasyonlar: How to Train Your Dragon (Ejderhanı Nasıl Eğitirsin), Shrek IV, Toy Story III (Oyuncak Hikayesi 3), Minions I - Despicable (Çılgın Hırsız), Tangled (Karmakarışık); ve filmler: Tron Legacy (3D), Clash of the Titans, Harry Potter - The Deathly Hallows, Prince of Persia - The Sands of Time, The Chronicle of Narnia III, Percy Jackson - The Lightning Thief, The Last Airbender, The Socrerers Apprentice;

2011'deki animasyonlar: Kung-fu Panda II, Rio (Rio), The Adventures of Tintin - The Secret of the Unicorn (Tenten'in Maceraları) (Bkz. Resim: 17); ve filmler: Transformers II - Dark Side of the Moon, X-Men - First Class, Thor I, The Green Hornet, Captain America - The First Avengers, Green Lantern, Immortals, Conan - Barbarian, Real Steel, Cowboy & Aliens, Battle Los Angeles, Three Masketers, Rise of the Planet of the Apes - Revolution, Red Riding Hood, Pirates of Carribean - On Stranger Tides;

2012'deki animasyonlar: Epic (Doğal Kahramanlar), Brave (Cesur) (Bkz. Resim: 18), Snow Queen (Karlar Kraliçesi), Buz Devri IV - Continental Drift (Buz Devri 4 - Kıtalar Ayrılıyor), Madagascar III -European's Most Wanted (Madagaskar 3 - Avrupa'nın En Çok Aradıkları), Reef II (Cesur Balık 2), Tad - The Lost Explorer (Hazine Avcısının Maceraları), Rise of the Guardians (Efsane Beşli), Monster High (Cadılar Bayramı), Hotel Transylvania (Otel Transilvanya), Batman - The Dark Knight Returns - Part I, Batman - The Dark Knight Returns - Part II; ve filmler: Amazing Spiderman,

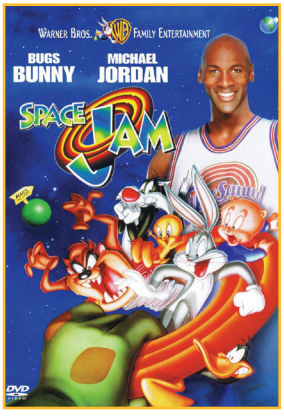
Avengers, Batman III - The Dark Knight Rises, Prometheus, Total Recall, Lock Out, Hunger Games I, Cloud Atlas, Looper, Battleship, Resident Evil - Retribution, Wrath of the Titans, Hobbit I - An Unexpected Journey, Journey II - The Misterious Island, Snow White & The Huntsman;

2013'deki animasyonlar: Escape from Planet Earth (Dünya Gezegeninden Kaçış), Monsters-Inc III - Monster University (Sevimli Canavarlar Üniversitesi), Minions II (Minyonlar 2), Frozen - Fever (Buzlar Ülkesi), Khumba (Cesur Zebra), Iron Man - Technovore'nin Yükselişi; ve filmler: Superman - Man of Steel, Iron Man III, Thor II - The Dark World, Wolverine, Star Trek II - Into Darkness, Oblivion, Elysium, Europa Report, Ender's Game, Hunger Games II -Catching Fire, Atlantic Rim, Riddick - Dark, After Earth, The Colony, World War Z, Gravity, G.I.Joe - Retaliation, Perry Jackson II - Sea of Monsters, Hansel & Gretel, Jack - The Giant Slayer, Oz - The Great & Powerfull;

2014'deki animasyonlar: Lion King 3D (Aslan Kral 3 Boyutlu), Tarzan (Ormanın Çocuğu), How to Train Your Dragon II (Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2), Rio II (Rio 2), Gladiators of Rome 3D (Acemi Gladyatör) Snow Queen II (Karlar Kraliçesi 2), Malefice t (Malefi), Monster High - Freaky Fusion (Canavarlar Sosyetesi); ve filmler: Robocop, The Amazing Spider Man II, Transformers IV - Age of Extinction, Captain America II - The Winter Soldier, X-Men - Days of Future Past, Edge of Tomorrow, Interstellar, Jupiter Ascending, Hunger Games III - Mocking Jam, Guardians of the Galaxy, Ninja Turtles, Dawn of the Planet of the Apes, Godzilla, Transcendence, Lucy, Sin City II - A Dame to Kill for, Frankenstein, 300 Spartians II - Rise of an Empire, Noah, Pompeii, Hercules, The Legend of Hercules;

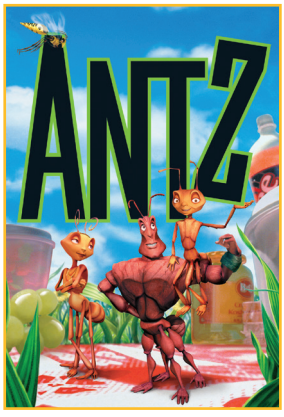
2015'deki animasyonlar: The Good Dinosaur (İyi Bir Dinozor), Open Season III (Çılgın Dostlar 3), Alvin & The Chipmunks (Alvin ve Sincaplar), Peanuts, Inside-Out (Ters-Yüz) (Bkz. Resim: 19), Hotel Transylvania II (Otel Transilvanya 2), Batman vs Robin; ve filmler: Sihirli Orman, ve diğerleri.

Resim 11: Daha öncesinde defalarca farklı yönetmenlerce filmi çekilen ve farklı şirketlerce animasyonu çizilen "Tarzan"ın üç boyutlu bilgisayar grafikleriyle gerçekleştirilmiş ve 2013-14 sezonunda vizyona giren son filminin afişi.



Resim 12: Bugs Bunny karakterinin live-action tekniğiyle yer aldığı 1996 yılı "Space Jam" film afişi.

Resim 13: Ülkemizde öyküsü tepki çekmiş olan, Disney'in 1998 yapımı "Mulan" film afişi.



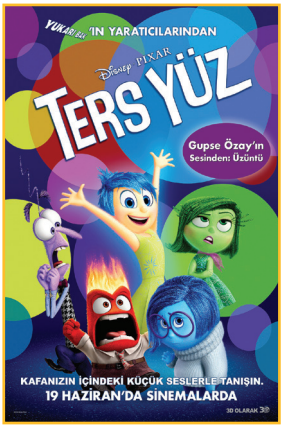
Resim 14: Dream Works'ün 1998 yılı önemli animasyonlarından "Karınca Z" film afişi.

Resim 15: 2001 yılı bir Disney & Pixar işbirliği olan "Sevimli Canavarlar" animasyon film afişi.

Resim 16: 2008'de bir başka önemli Disney & Pixar işbirliği olan "WALL-E" animasyon film afişi.

Resim 17: 2011 yılı yapımı "Tenten'in Maceraları" animasyon film afişi.

Resim 18: Yine bir 2012 yılı Disney & Pixar işbirliği olan "Cesur" animasyon film afişi.



Resim 19: 2015 yılı yine Disney & Pixar işbirliği olan "Ters Yüz" animasyon film afişi.

Şimdi son on-onbeş yılın bir-iki önemli filmini ve birkaç animasyonunu, genel özellikleri itibariyle, inceleyelim:

Minority Report (2003) CGI-fil

2000'lerin ilk yılları boyunca yapılan filmle - de bilim kurgu sahnelerin etkin bir biçimde görsel efekt ve animasyon şirketleriyle birlikte gerçekleştirildiği görülür. "Azınlık Raporu" adıyla 2002-2003 sezonunda gösterime giren filmdeki sahneler 2054 yılında geçen bilim-kurgu bir öyküyü, suç-önleme (precrime) amaçlı bir güvenlik anlayışını ironik olarak sorgular (Bkz. Resim: 20). Çünkü bu dönemde Amerika 11 Eylül saldırısı sonrası geliştirdiği güvenlik anlayışıyla Saddam Hüseyin'in elinde nükleer silah olduğunu iddia ederek Irak'ı işgale hazırlanmaktadır.

Resim 20: 2002 Aralık'da "Azınlık Raporu" adıyla gösterime giren bilim kurgu film afişi.

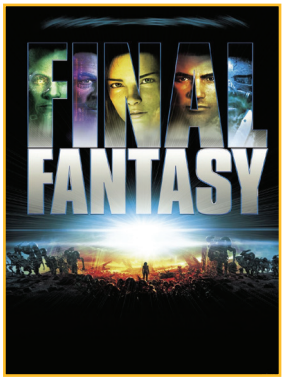
Avatar (2009) film; mo-cap animasyon

2009 yılında James Cameron'un Avatar'ı ise görsel efekt alanında bir dönüm noktasıdır. Film, öyküsü ve kurgusuyla, üstelik teknolojik üretimiyle "gerçeklik" kavramının yeni bir boyut kazandığı bir örnek olmuştur (Bkz. Resim: 21). Daha önce de değinildiği üzere, Avatar yüz-ifade ve hareket yakalama teknolojisinin (mo-cap; facial-capture rip) kullanıldığı, "live-action" teriminin artık yetersiz kaldığı gerçek bir animasyon-filmdi . Ancak bilgisayar animasyon alanındaki gelişmeleri bazı animasyon film çalışmaları üzerinden örnekleyerek anlatmak daha açıklayıcı olacaktır. Bilgisayar animasyon başlı başına bir görsel efekt alanı gibi gelişmiş ise de, çizgifilm olarak tanımladığımız animasyon da bilgisayarlaşmadan kendine düşen payı almıştır.

Resim 21: 2009 yılında gösterime giren fantastik bilim kurgu Avatar'ın film afişi.

Final Fantasy: The Spirits Within (2001) 3D-CG animasyon

2000'li yılların başında gerçekleştirilen "Final Fantasy: The Spirits Within" ve benzer animasyon filmle "uncanny valley" gibi canlandırma literatürüne giren ve "tekinsiz vadi" olarak Türkçe ifade edilen yeni olguların tanımlanmasına neden olmuştur. Üç boyutlu canlandırmada, ayrıntılardaki aşırı gerçekçi yaklaşımın insanın gerçeklik duygusunu tatmin etmek yerine izleyicide ürküntü ve rahatsızlık yaratmasının örneklerini de oluşturmaktadır (Bkz. Resim: 22).



Resim 22: 2001 yapımı "hyper-real" animasyon "Nihai Fantezi: Ruhlarla Birlikte" film afişi.

Animatrix (2003) 2D-CG animasyon

2003 yılındaki Animatrix, 1999 ile 2003 yılları arasında çekilen Matrix filmi üçlemesi sürecinde geliştirilen ve kullanılan HDR (high dinamik range) ile 3D (three-dimensional) görüntüleme teknolojisinin çizgifilm animasyona uygulanmış bir biçimidir. Bilgisayar grafiği canlandırma (CG-Animation) ve Japon anime sanatının temel tekniklerinin kullanıldığı bu yaratıcı çalışma Matrix'in öncesini ve insanlığın makineyle apokaliptik savaşının dokuz öyküsünü sunmaktadır (Bkz. Resim: 23).,

Resim 23: 2003 yılında gösterime giren apokaliptik animasyon Animatrix'ın film afişi.

A Scanner Darkly (2006) rotoskopi animasyon

İlginç bir gelişme "A Scanner Darkly" adlı bir 2006 yılı yapımında gözlenir. Film aslında normal bir sinema filmi gibi çekilmiş, ancak sonradan sahne sahne bir takım çizer denetiminde bilgisayar ortamında işlenerek bir animasyon filmine dönüştürülmüştür. İlginç olan yönü en eski animasyon yöntemlerinden biri olan rotoskopinin bilgisayar ortamında sayısal bir biçimiyle kullanılmış olmasıdır. Dönemin çizim ve görüntüleme yazılımlarının vektör temelli dış çizgileme (vectoral tracing) yeteneklerinin geliştirilmiş bir yazılım aracılığıyla görüntüleri üretmede kullanılması, pik-

sek temelli programlardaki plug-in posterize uygulamalarının daha denetimli ve ileri bir halini göstermektedir (Bkz. Resim: 24).

Resim 24: 2006 yılında gösterime giren ve bilgisayarda rotoskopi yöntemiyle gerçekleştirilen "Karanlığı Taramak" adlı film afişi.

Beowulf (2007) 3D-CG animasyon

2007'de gösterime giren "Beowulf" karakter örneklemesinde yine tekinsiz vadi olgusunu yaratan bir animasyon olmuştur. Çünkü, Angelina Jolie gerçekten hem kendisini çağrıştırmakta ama hem de "arada bir şey" olarak korkutucu görünmektedir (Bkz. Resim: 25).

Resim 25: 2007 yılında gösterime giren ve üç boyutlu bilgisayar grafikleriyle gerçekleştirilen "Beowulf" adlı fantastik efsane film afişi.

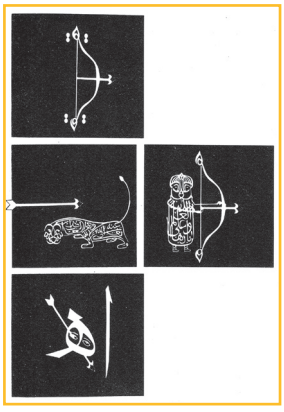
Toparlayacak olursak, genel olarak bakıldığında Star Wars - Klon Savaşları'nın 2008'de yayınlanan animasyon sürümü, çizgifilm sektörünün konvansiyonel etkideki üretimlerinin halen talep gördüğünün bir yansımasıdır. Diğer yanda 2009 yılında gösterime giren Avatar, film ile canlandırmanın sınırlarının eriyip kaybolduğu bir örnek olarak, yeni bir dönemin başlangıcının imgesine dönüşmüştür. 2009'daki "FrankenWeenie"dan 2015'deki "Inside Out"a kadar onlarca animasyon bize "özel görsel etki" (special visual effects), hareket yakalama (motion capture) ve "3B bilgisayar canlandırma" (3D computer animation) üretebilen programlarda yetenekli uzmanların işbirliği konusundaki güzel örnekleri ve sonuçları sunmaktadır.

Ülkemizde Çizgifilm Animasyonun Gelişimi Hakkında

"Türk Sinema Tarihi"nin yazarı Giovanni Scognamillo, sinemamızı her ne kadar "1896-1959 arası hazırlık dönemi; 1960-1986 arası siyasal ve toplumsal çalkantıların sineması ve 1987-1997 arası yeni entelektüel filmlerin gündeme geldiği dönem" şeklinde üç döneme de ayırsa (Scognamillo, 2003), Türkiye'de popüler sinema genel olarak 1960'lardan itibaren bir ivme kazanmaya başlar; çünkü 1950 ile 1980 arası dönem köyden kente göç ile şehirleşmenin ve kent kültürünün yaygınlaşmaya başladığı toplumsal bir süreçtir. 1960'lar ve 70'ler ise Yeşilçam'ın (1980 Askeri Darbesi öncesinde, yozlaşmaya başlamamış haliyle) kanımca "Altın Çağı"dır. Üstelik 1970'ler siyah-beyaz televizyon yayıncılığı yıllarıdır. Televizyon yayıncılığı hızlı bir biçimde TV reklamcılığı ve reklam animasyonları talebini artırır. Bu dönemde çizgifilm animasyonların üretiminde daha çok karikatür sanatçıları rol oynar. Ve bu dönem aynı zamanda ülkemizde karikatür sanatında üslupçuluğun da geliştiği bir dönemdir.

Turhan Selçuk, Ferruh Doğan, Ali Ulvi, Semih Balcıoğlu, Tonguç Yaşar ve Tan Oral gibi us-

talar yetişir. Ülkemizde karikatür sanatçılarının çizgifilm animasyona katkılarını sanat tarihi yazarı ve araştırmacısı Sezer Tansuğ şöyle ifade etmektedir: "Karikatür çizgisinde ustalaşan sanatçıların grafik sanatlar alanına yaptıkları önemli katkılara değinirken, Tonguç Yaşar'ın canlandırma işini gerçekleştirdiği bir karton filmin (Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?), kullanılan geleneksel yazı resim ögelerinin yorumu yönünden, dünyada yankı uyandırmış olduğunu belirtmek gerekir" (Tansuğ, 1986) (Resim: 26).



Resim 26: Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? Sezer Tansuğ tarafından içeriği oluşturulan ve Tonguç Yaşar tarafından gerçekleştirilen karton canlandırma filminden görüntüler.

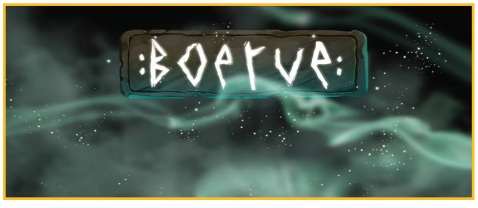
Diğer yanda Oğuz Aral'ın 1970'lerde yayımladığı Gırgır dergisi ülkemiz karikatürü için yeni kuşağın okulu rolünü ve işlevini yerine getirir. 1980 ve 1990'ların sanatçıları arasında, yukarıda sayılanların yanı sıra Altan Erbulak, Bedri Koraman, Nehar Tüblek, Haslet Soyöz ve İsmail Gülgeç'i de saymak gerekir (Akşin, 1992). Gırgır ekolünden birçok sanatçı yetişmiştir ve bu sanatçılar çizgifilm animasyon alanına katkılarını sürdürmüştür. Günümüz mizah dergilerinin çoğunun kurucusu, aslında, Gırgır'da yetişmiş, bu ekolde kendini yetiştirmiş, derginin kapatılması sonrası kurulan yeni dergilerde iş üreten karikatür sanatçılarıdır. Ancak çizgifilm animasyon 1990'lı yıllar öncesinde karikatür ve çizgiromandan oldukça zor ve zahmetlidir. Uzun süreli emek, çaba ve uğraşı, finansal destek, ticari tanıtım ve bilimsel, teknik ve teknolojik altyapı gerektirmektedir. Üstelik bu işin yeteneklilerinden ve uzmanlarından oluşan bir takım kurmayı, işi planlamayı, iş bölümü yapmayı, üretim sonrası birleştirme ve kurgu (post-production) çalışmalarını, kısaca pahalı bir yatırımı gerektirdiği için girişimciler nezdinde cazip bir alan gibi görünmemektedir. Bu nedenle çoğu yatırımcı ve çizer animasyon işinden uzak durmuş, çok azı daha çok televizyon reklamcılığı alanında ülkemizde canlandırma sanatına destek olmuştur. Ülkemizde 2000 öncesinde çizgifilm animasyon alanında üretim yapan çoğu kişi diğer yanda genel olarak sağlam bir desen, çizim ve resim altyapısı olmaksızın bu işe baş koymuş girişimcilerdir.

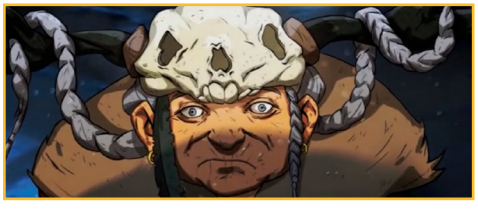
1990'dan itibaren gitgide artan oranda çoğalan özel kanallar ve kanal sayısını artıran TRT bile 2000 sonrası dönemde çocuklara yönelik oldukça canlandırma filmi talep etmiş ve özel kanallarda çeşitli şirketlerden animasyonlar satın alma yoluna giderek ülkemizdeki animasyon üretiminin tecimsel altyapısının oluşmasına katkıda bulunmuştur. Gelişen teknoloji bu alana yapılan yatırımların ivmesini artırmış, eğitimli gençlerden oluşan ekipler tarafından özellikle TRT için birçok animasyon üretilmiştir. Başarısı ve niteliği bakış açısına göre farklı ve tartışmalı olsa da, eğitim ve çocuk kanallarına yönelik (abecesel sırayla) Afacan – 7 Kafadar, Biz – İkimiz, Bizim Mahalle, Canım Kardeşim, Doru – Yılkı Atı, Elif'in Düşleri, İbi, Keloğlan (Bkz. Resim: 27), Kuzucuk, Pepee (Bkz. Resim: 28), Rafadan Tayfa, Jibber – Jabber ve Tilki gibi animasyonların yanı sıra, son günlerde MNG Kargo, Eti Cin vb. TV reklamlarında görülen canlandırmalar ile Hezarfen, BioTürk, İrfan ve henüz tamamlanmamış Börü (Bkz. Resim: 29) gibi deneysel çalışmalar, üstelik başlı başına film olarak üretilmiş ve vizyonda gösterime girmiş 1453 Fetih (Bkz. Resim: 30), Uzay 2911 (Bkz. Resim: 31) ve Kötü Kedi Şerafettin (Bkz. Resim: 32) gibi farklı türde animasyonlar bu alanda

gerçekten heyecan verici önemli gelişmelerdir.

Resim 27: TRT Çocuk kanalı tarafından yayınlanan Keloğlan üç boyutlu bilgisayar animasyon film afişi.

Resim 28: Çeşitli kanalı tarafından yayınlanan çocuklara yönelik Ayşe Şule Bilgiç tarafından yaratılan ve "ilk Türk çizgi film karakteri" gibi iddialı bir ifadeyle tanımlanan üç boyutlu bilgisayar animasyonu Pepee. (Açıklama için, Bkz: Merve Tuncer Sepici'nin "Pepee'yle Hayalden Gerçeğe" başlıklı röportajı, Kariyer-Net Dergisi, sayfa: 26, Temmuz 2012.)





Resim 29-a-b-c: Şamanik bilim-kurgu çizgi dizisi Börü (Boerue) hakkında https://ksr-video.imgix.net adresindeki açıklamaya göre: Senaristiliğini Mercan Aytuna üstlenmiştir ve MayAna Creatives tarafından bir yıllık bir çabanın sonucu ortaya çıkartılmıştır. Deneysel kısa tanıtım animasyonunun devamının ve diğer dizilerinin yapımı için mali destek bulmak amacıyla, konu Kickstarter'da yayınlanmaktadır.

Resim 30: Fetih 1453, İstanbul'un Fethi'ni konu alan ve Ulubatlı Hasan'ın hayat hikâyesi çevresinde kurgulanan Türk yapımı, geniş bütçeli sinema filmidir. Yönetmenliğini ve yapımcılığını Faruk Aksoy'un üstlendiği filmin senaryosu Atilla Engin tarafından yazılmış ve Erkan Özerkan tarafından kurgulanmıştır. Filmin başrollerindeyse Devrim Evin, İbrahim Çelikkol ve Dilek Serbest yer almaktadır. Filmin görsel yönetmenliğini ise birçok Hollywood yapımında çalışmış olan Serkan Zelzele üstlenmiştir. 18.200.000 Dolar'lık bütçesiyle en pahalı Türk filmi olma özelliğini taşıyan filmin yapımcı şirketi Aksoy Film; Türkiye dağıtıcısı Tiglon, Avrupa dağıtıcısı Kinostar, ABD dağıtıcısı ise NeoClassics Films'dir. (https://tr.wikipedia.org)

Resim 31: Uzay Kuvvetleri 2911, yönetmenliğini Şahin Derun'un üstlendiği, Türk yapımı, üç boyutlu bir animasyon filmidir. 16 Mayıs 2014 tarihinde vizyona girmesine karşın, Soma faciası bahane gösterilerek 20 Mayıs 2014'te vizyondan çekildi. 6 Mart 2015 tarihinde Uzay Kuvvetleri 2911: Murat Kaptan adıyla ikinci kez vizyona girdi. Gösterime girdikten bir müddet sonra filmin hakları Amerikan Tricoast Studios firmasına satıldı. (https://tr.wikipedia.org)

Resim 32: Kötü Kedi Şerafettin animasyon film afişi. Şubat 2016'da vizyona giren Kötü Kedi Şerafettin ilk büyük ölçekli Türk animasyon yapımıdır. Bülent Üstün'ün efsane çizgi roman Kötü Kedi Şerafettin'in bu animasyon macerası üç boyutlu bilgisayar grafiği teknolojisiyle gerçekleştirilmiştir. Maceraları Cihangir merkezli anlatan animasyonda, kötü kedi Şerafettin ile yancıları martı Rıfkı ve fare Rıza akşamki mangal için hazırlıklarını sürdürmektedir. Gelgelelim, aynı gün içinde Şero'nun başına gelmeyen kalmaz. Önce babası Tonguç tarafından evden kovulur, sonra gözüne kestirdiği manitanın ölümüne sebep olur, yetmezmiş gibi düşmanlarının saldırısına uğrar, hayatı boyunca belki de ilk defa aşık olur ve nihayetinde Tacettin adında bir oğlu olduğunu öğrenir. Animasyon filmde sürükleyici ve kahkaha dolu bir macera sunulmaktadır (http://www.fullhdfilmizledim.net).

2000'li Yılların Bilgisayar Animasyonu ve Eğitimi Hakkında

1982'den itibaren ülkemizde güzel sanatlar fakülteleri kurulmuş ve gitgide artmış olmasına karşın, çizgifilm animasyon bölümleri çok az üniversitede kurulmuştur. Bu konuda, Özgür Serdar Altunoğlu'nun kendi 'blog'unda "Türkiye'deki Canlandırma / Animasyon Eğitimi Veren Okullar Üzerine Pedagojik Bir İrdeleme" başlığıyla sunduğu 23 Temmuz 2014 tarihli araştırması son durum ve eğitim gerçeğini çarpıcı bir dille aktarmaktadır (serdara.com).

1990'ların ikinci yarısı ve 2000'lerde Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümü "Trafik Canavarı" ve "Çelik" tiplemeleriyle kamu ve reklamcılık alanlarındaki çalışmalarıyla çizgifilm animasyonun akademik gelişimine öncülük etmiştir.

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Animasyon Anasanat Dalı ise 2000'li yılların başında bu alanın önemini kavrayıp gereken kurumsallaşmayı tamamlamış ve üstelik bu yıl 10.' sunun düzenlendiği bir çizgifilm/animasyon festivali ve 1. Uluslararası Çizgifilm/animasyon Sempozyumu ve Sergisi geleneğini de sürdürerek akademik ortamda öncü olmuş ve bu alana gelişim yönünde olumlu bir ivme kazandırmıştır.

1990'lı yıllarda üç boyutlu çizim yapmayı sağlayan bilgisayar programlarının sınırlı olanakları vardır. 3D programlarla elde edilen görüntüler, görsel olarak kaba, video ve bilgisayar etkilerine sahip, sanal ancak algı yanılmalarına dayalı bindirme ve birleştirme teknikleriyle sinema ve TV yayıncılığında belli bir yere ve kullanıma sahiptir. Zaman içinde

bu programların çizim ve görüntüleme yetenekleri aynı zamanda bilgisayar oyunları için geliştirilen oyun motorları ile birlikte çizgifilm animasyon, sinema ve oyun sektörünün beklentilerini karşılamaya yönelik donatılmıştır. Oyun tasarımı bir yanda, özel görsel etki alanı diğer yanda bir uzmanlık ve yetkinlik alanına dönüşmüştür. Gereksinim duyulan yeni ve gerçekçi özel görsel etkiler için yeni programlama dilleri geliştirilmiş, betikler yazılmış ve programlar oluşturulmuştur. Son on yıllarda sinema şirketleri özel görsel etki üreten şirketlerle birlikte filmleri üretmeye başlamışlardır. Günümüzde neredeyse tüm film jeneriklerinde CG Animation ya da Special Visual Effect takım ve şirketleri (örneğin; Dream Works, Pixar, ülkemizde ise Digiflame, Animax vb.) yer almaya başlamıştır.

2000'lerden itibaren çizgifilm animasyon, sinema ve oyun sektöründe her geçen yıl daha gerçekçi ve daha mükemmel bir biçimde imkansız, gerçek ötesi ve henüz var olmayan dünyaları, fütüristik ve bilim kurgu mekanları yaratan özel görsel etkiler geliştirilmiştir. Bu etkiler o kadar ileri bir gerçeklik düzeyine erişmiştir ki, sonunda ortaya çıkan sanal karakterler ile gerçek karakterler arasındaki ürkütücü ayrım çizgifilm animasyon tasarımının temel kurallarında – örneğin: "uncanny valley" (tekinsiz vadi) gibi – yeni kavram ve tanımları yapmayı gerekli kılmıştır (Lidwell vd., 2010). Bu aşamadan itibaren, animasyon artık "gerçeği mükemmel bir şekilde elde etme"nin peşinden ayrılmış ve "kendi gerçekliğini yaratan" bir sanat formuna dönüşmüştür. (Daha ayrıntılı bilgi için, Bkz. Dündar, 2013.)

Evet, halen ülkemizde var olan, yukarıda sayılanların dışında, etkin ve üretken animasyon bölümleri ya da anasanat dalları yeterli değildir. Halbuki günümüzün ve geleceğin iletişimi hep hareketli grafikle (motion graphics) halinde olmaktadır ve yeni medyada 3B, müzikli, akar görüntülü ve özel görsel etkileri içeren biçimlemelerde olacaktır. Bölüm adı ister "grafik" ister "görsel iletişim" isterse "iletişim tasarımı" olsun, eğitim alanında yapılması gereken şey geleceği şimdiden kurmak ve gelecek nesilleri, kuşakları ona hazırlamak olmalıdır. Artırılmış sanal gerçeklik uygulamalarının yaygınlaşmaya başladığı bir zaman diliminde geleceği öngörmek o kadar da zor değildir. Önemli olan, ülke ve milletçe geleceğe dünya genelindeki örneklerden de hareketle hazır olmaktır.

Bunun için, bölüm ve anasanat dalları kurarken gereksinecek bilgi ve araştırma için, halen Hacettepe Üniversitesi, Güzel sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nde yarı zamanlı olarak görev yapan, sahibi ve ortağı olduğu prodüksiyon şirketinin yoğun işlerinden zaman ayırarak gençlerin kendilerini video ve animasyon alanlarında geliştirmesine bilgi, birikim ve deneyimiyle katkıda bulunan eski öğrencim, şimdiki meslektaşım değerli Ek Öğr. Gör. Murat Cumali Çokal ile birlikte hazırladığımız "Bir Canlandırma Anasanat Dalı İçin Atölye ve Eğitimci Niteliği ve Müfredatı Nasıl Olmalıdır?" başlıklı makale incelenebilir.

Yönetilen Tezler Hakkında

Bilindiği üzere Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi 1982'de YÖK yasasıyla, Resim, Heykel ve Uygulamalı Sanatlar olarak üç bölüm halinde, kurulmuştur. Uygulamalı Sanatlar Bölümü'nü oluşturan Grafik, Seramik ve İç Mimari anasanat dalları daha sonra bağımsız bölüm yapısına dönüştürülmüştür. 1987'de ilk mezunlarını veren Grafik Bölümü, Grafik Anasanat Dalı'nda bugüne kadar grafik, grafik tasarım, görsel iletişim ve iletişim tasarımı alanlarında son derece zengin içerikte yüksek lisans ve sanatta yeterlik tezleri de yönetilmiştir.

Elbette, yanlış da olsa, "uzmanlık" alanım olarak bilindiği için, bölümde, tipografi temelli ya da ağırlıklı tezlerin yönetimi daha çok bana kalmıştır, ancak son yıllardaki gelişmeler nedeniyle teknoloji temelli lisansüstü tezlerini

de yönettiğim olmuştur. Özellikle 2007'de stratejik planlamayla başlanan ve 2010'lardan itibaren yeniden Avrupa Birliği çerçevesinde Bologna Süreci kapsamında yenilenen ders içerikleri ve müfredatlarla birlikte, yeni teknoloji ve iletişim ortamlarına yönelik geliştirilen dersler kapsamında dijital yayıncılık, CG animasyon, özel görsel etki üretimi, dijital görüntüleme yöntemleri, dijital tipografi, dijital illüstrasyon vb. uzmanlık alanları çerçevesinde tez konuları belirlenmekte ve konusunda yetkin öğretim üyeleri tarafından 'yeni' içerikli bu tezler yönetilmektedir.

Örneğin, Ekin Kılıç tarafından hazırlanan "Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı" başlıklı sanatta yeterlik tezi, ülkemizde bu alanda yapılan ilk tezler arasındadır. Kinetik tipografinin erken örnekleri kişisel bilgisayarların çoklu-ortam (multi-media) ürünlerini gerçekleştirebilme özelliklerine kavuşmasıyla birlikte, yaklaşık 1999'da Alex Gopher tarafından üretilen "The Child" adlı müzik videoklibi ile, görülmeye başlar. Gopher, aslında bu çalışmasında sözcük, metin veya kavramları bir şehir manzarasını oluşturacak bir biçimde kurgular. Her nesne adı ya da kavram kendi doğasını yansıtacak bir anlayışıyla tipografik ögeler sayesinde canlandırılır. Bu müzik videosundaki tipografi artık tamamen canlıdır ve her kavram veya nesne adı kişilik ya da karakter olarak kendi doğasına uygun bir tavırla klipte rolünü oynamaktadır. Kinetik tipografi üretimi, buna rağmen, daha ziyade 2000 sonrası gelişen donanım ve yazılım altyapısı üzerinde gerçekleşir. Bu nedenle yeni sayılabilecek bu alanda daha fazla gecikmeksizin yapılan (2007'de başlayan ve 2011'de tamamlanan) bu araştırma ve tez çalışmasıyla ortaya konan deneysel işler ayrı bir önem kazanmıştır. Danışman olarak gözetimimde hazırlanan bu tezin içeriği sonraki kuşaklara bilgi ve örnek olarak aktarılmaktadır.

Kinetik tipografi aslında tipografik tasarımların bir animasyonudur. Bu canlandırmada harfle ya da sözcükler içerdikleri kavramlar ve anlamları bağlamında kişilik kazanarak tıpkı canlı bir organizma gibi duygusal dışa vurumda bulunur ve neredeyse bir kişilik kazanırlar. Karakter animasyonu nasıl bir öykü sunarsa, bir kinetik tipografi çalışması da kendine özgü bir anlatım diliyle kendi hikayesini sunar, anlatır. Böylelikle, yeni ifadeleri ve görme biçimlerini zihnimizde yaratmak amacıyla, canlanan harfleri, sözcükleri, kavram ve anlamları izleriz.

Ekin Kılıç tarafından hazırlanan tezden yola çıkarak yapılan bir diğer tez çalışması Banu Erşanlı'nın (Danışman olarak gözetimimde 2009'da başlayan ve 2011'de tamamlanan) "Türkiye'de Yaratılan Video Müzik Kliplerinde Animasyon Kullanımının Araştırılması ve Bir Klip Uygulaması" başlıklı yüksek lisans araştırmasıdır. Önceki sanatta yeterlik tezinin ortaya koyduğu birikimden hareketle, müzik videolarında kullanılacak animasyon uygulamaları hakkında örnek çalışmalar ve öneriler yer almaktadır. Böylelikle Ekin Kılıç'ın çalışmasının yansımaları ve önemi ortaya çıkmaktadır.

Kerim Dündar tarafından hazırlanan (Danışman olarak gözetimimde 2011'de başlayan ve 2013'de tamamlanan) "Üç Boyutlu (3D) Animasyon Çalışmalarında Gerçekçilik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması" başlıklı tez, içeriği itibariyle daha önce benzer ya da ilgili başlıklarla hazırlanmış olan rapor ya da araştırmalara gerçek anlamda fark atan, daha önce hiçbir çalışmada ele alınmamış, çevrilmemiş ya da sunulmamış bir içeriği akademik ortama Türkçe kazandırmasıyla ayrı bir öneme sahiptir. Üstelik deneysel olarak yapılan animasyon çalışmaları bu tez çalışmasının içeriğini zenginleştirmekte, geçmişin konvansiyonel canlandırma ilkeleri ile bilgisayar sonrası ortaya çıkan terminoloji ve olguları da uygulama çalışmasında sınayan bir özelliğe sahiptir. Bu yüksek lisans tez çalışması ülkemizde animasyon ya da canlandırma alanında gerçek anlamda bir başvuru kaynağıdır.

Mustafa Uygur Çevik tarafından hazırlanan (Danışman olarak gözetimimde 2013'de başlayan ve 2015'de tamamlanan) "Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarında Mekan Tasarımı ve Uygulama Sorunları" başlıklı yüksek lisans tezi, ve bundan sonraki tez çalışmaları, kendi alanında ilk örnekler arasında yer almaktadır.

Tez araştırmasında, öncelikle bu yeni literatür ve bu terminolojinin geliştiği ortamın tarihsel evrimi ve dönüşüm anlatılmakta, bilgisayar oyunlarının yapım süreçleri incelenmekte, oyun motoruna dönüştürülmeden önceki görsel bileşenlerin uygulama sorunlarına değinilmekte ve çözüm önerileri ele alınmaktadır.

Ümit Hazal Yayalar tarafından hazırlanan (Danışman olarak gözetimimde 2014'de başlayan ve 2016 başında tamamlanan) "Masaüstü Fantastik Rol yapma Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı ve Bir Uygulama Çalışması" başlıklı yüksek lisans tezi gerçekten masaüstü (boardgame; table top) oyunları konusundaki örneği neredeyse olmayan bir çalışmadır.

Grafik tasarımcının, illüstratörün hayal gücünü genişleten bir alanda yapılan bu çalışma, içeriğiyle, bu alanın terminolojisini, kültürünü, tarihini ve günümüze değin gelişimini hem dünya genelinde hem de ülkemizde bize aktaran benzersiz bir araştırma niteliği kazanmaktadır. Bu çalışmayla, aslında gözden kaçan, geride duran ancak gündelik yaşantı ve kültürümüze katkıda bulunan bir alanda grafik tasarımcının rolü ve etkisi bir kez daha ortaya konmuştur.

Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Bölümü, Çizgifilm Animasyon Anasanat Dalı Araştırma Görevlisi olan, değerli öğrencim Murat Çalış tarafından hazırlanan (Danışman olarak gözetimimde 2014'de başlayan ve 2016 başında tamamlanan) "Bilgisayar Oyunlarında Yer Alan Tarihi-Kültürel Ögelerin İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması" başlıklı yüksek lisans tezi adeta bilgisayar oyunları hakkındaki bir ansiklopedi gibidir. Tarihsel süreç içinde dünya genelinde neredeyse tüm önemli ve etkili bilgisayar oyunu ve onların içerdiği tarihsel kültürel ögeler hakkında çok zengin bir içeriğe sahip olmasının yanında, bu tezin asıl önemi ulusal ve milli değerlerimizi de ele almasından; yabancı oyunlardaki ön yargılı ve yanlış kullanımları saptamasından; üstelik uygulama çalışmasıyla neredeyse sanatta yeterlik tezleriyle yarışacak örnek çalışmaları içermesinden gelmektedir.

Bu nedenle, sevgili öğrencilerim ama artık genç meslektaşlarım olan Ekin Kılıç'a, Sadi Kerim Dündar'a, Mustafa Uygur Çevik'e, Ümit Hazal Yayalar'a ve Murat Çalış'a danışmanları olarak bana son zamanlarda yaşattıkları bu onur ve kıvanç için teşekkür ederim.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Şimdi, animasyon artık her yerdedir. Gif animasyon, vektörel animasyon, 3 boyutlu animasyon, gerçekçi animasyon, bilimsel animasyon, eğitsel animasyon, kültürel animasyon, eğlence amaçlı animasyon, oyun animasyonları, reklam animasyonları vb. diğer üretim tekniği ve içeriklerine göre sınıflandırmalara dayalı türler günümüzün yeni medyasında öyle ya da böyle bir biçimde yer almaktadır. Animasyonda deneysel ve sanatsal çalışmaların yanı sıra işlevsel amaçlı uygulama alanları da bulunmaktadır.

Bilimsel içeriklerin ele alındığı animasyonlardan, hareketli grafikle de yer alan içeriklerin görselleştirilmesinden bilgi grafiğinin veri görselleştirme amaçlı olanına değin, animasyon yitip giden değil, aksine her alanda yeni iletişim ortamlarında farklı farklı biçimleri ya da türleriyle üstelik daha da fazla bir biçimde hayatımızda yer almayı sürdürmektedir. Bilişsel zeka, yapay zeka, sanal gerçeklik, hologram ve artırılmış gerçeklik derken, hızlı bir

biçimde gerçekle gerçek olmayan arasındaki sınırların tamamen eridiği "sanal canlandırma" aşamasına doğru evrimleşilmektedir.

Bu nedenle TV ve İnternet yayıncılığı ile eğlence endüstrisinde sinema, oyun, eğitim, bilim, kültür, sanat, turizm ve diğer ihtiyaç duyulan alanlara yönelik canlandırma üretimleri için fakültelerde hızlı bir biçimde bölümler açılmalı ve anasanat dalları halinde hem lisans ve hem de uzmanlık eğitimleri yürütülmelidir.

Kaynakça

Kitaplar

Alpin, H. (2006). Çizgiroman Ansiklopedisi, İnkilap Yayınları, İstanbul.
Caudwell, C. (1988). Yanılsama ve Gerçeklik, Çev.: Mehmet H. Doğan, Payel Yayınları, İstanbul.
Fischer, E. (1979). Sanatın Gerekliliği, Çev.: Cevat Çapan, E Yayınları, İstanbul.
Kemp, P. (2014). Sinemanın Tüm Öyküsü, Çev.: Ertan-Nuray Yılmaz, Hayalperest Yayınları.
Krasner, J. (2013). Motion Graphic Design - Applied History & Aesthetics, 3. Baskı, Focal Press, İndia.
Lidwell, W.; K. Holden and J. Butler (2010). Universal Principles of Design, RockPort Publishing, China.
Ödekan, A. (1992). Türkiye Tarihi, Edt.: Sina Akşin, 4. Cilt, "Çağdaş Türkiye 1908-1980," Cem Yayınları, İstanbul.
Read, H. (1981). Sanat ve Toplum, Çev.: Selçuk Mülayim, Vural Yayınları, Ankara.
Samancı, Ö. (2004). Animasyonun Önlenemez Yükselişi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
Scognamillo, G. (2003). Türk Sinema Tarihi, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
Tansuğ, S. (Tarihsiz). İnsan ve Sanat, Altın Kitaplar Yayınları, İstanbul.
Tansuğ, S. (1986). Çağdaş Türk Sanatı, Remzi Kitabevi, İstanbul.
Tunalı, İ. (1982). Estetik, Remzi Kitabevi, İstanbul.
Tunalı, İ. (2010). Estetik Beğeni, Çağdaş Sanat Felsefesi Üstüne, Remzi Kitabevi, İstanbul.
Tunalı, İ. (2011). Sanat Ontolojisi, İnkilap Kitabevi, İstanbul.

İnternet Kaynakçası

http://naturalrecordsstudios.com/cgi-animation-is-here-to-stay/ Erişim: Nisan 2016
http://serdara.com/canlandirma-animasyon-egitimi/ Erişim: Nisan 2016
http://www.fullhdfilmizledim.n t/ Erişim: Nisan 2016

Basılmamış Tezler

Kılıç, E. (2011), Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü (Basılmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Ankara.
Erşanlı, B. (2011), Türkiye'de Yaratılan Video Müzik Kliplerinde Animasyon Kullanımının Araştırılması ve Bir Klip Uygulaması, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara.
Dündar, S. K. (2013), Üç Boyutlu (3D) Animasyon Çalışmalarında Gerçekçilik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara.
Çevik, M. U. (2015), Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarında Mekan Tasarımı ve Uygulama Sorunları, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara.
Yayalar, Ü. H. (2016), Masaüstü Fantastik Rol yapma Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı ve Bir Uygulama Çalışması, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara.
Çalış, M. (2016), Bilgisayar Oyunlarında Yer Alan Tarihi-Kültürel Ögelerin İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara.

Özet

Görsel İletişim Tasarımı Eğitiminde Canlandırma Sanatının Önemi

Prof. Namık Kemal Sarıkavak*, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

Çizgifilm Animasyon sanatı ülkemizde nihayet son yıllarda önem kazanmıştır. Buna rağmen, güzel sanatlar fakültelerinde bölümlerin kurulması ve gerekli altyapının sağlanması halen yetersizdir.

Bu makale, bir yandan bu durumu saptayacak ve konvansiyonel çizgifilm biçimlemesinden günümüzün teknolojik dijital animasyon yöntemlerine değin canlandırma sanatının sanat, kültür ve eğlence sektöründeki önemini vurgulayacak; diğer yanda dünya genelindeki gelişmelerden hareketle günümüz sanat eğitimi ortamlarındaki gereksinimleri saptamaya çalışacaktır.

Anahtar Kelimeler: Güzel Sanatlar, Eğitim, Teknoloji, Canlandırma, İletişim Ortamı.

Abstract

The Importance of Animation Art in Visual Communication Design Education

Cartoon/Animation art has been eventually come into prominence over the last few years. Despite this, establishment and required infrastructure of animation art departments are still not sufficiet.

This article will detect the overall situation of the subject, also will emphasize the importance of animation in the art, culture and entertainment world from the animation art's early conventional emergence to the recent technological developments and methods.

Beside with the motivation of worldwide progress, this study will try to determine the art education environment necessities.

Keywords: Fine Arts, Education, Technology, Animation, Media.

21. BÖLÜM

Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK
Öğr. Gör. Murat Cumali ÇOKAL

BİR CANLANDIRMA ANASANAT DALI İÇİN ATÖLYE VE EĞİTİMCİ NİTELİĞİ VE MÜFREDATI NASIL OLMALIDIR?

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Yeniden Keşfedilen Canlandırma Sanatı

Günümüzde iletişim araçlarının çeşitliliği ve ulaşılabilirliği, insanların bilgiye, eğlenceye ve birçok sosyal paylaşıma "akıllı telefonlar" olarak tanımladığımız araçlarla kolayca elde edilmesini; bu çok büyük mecrayı devamlı olarak hareketli grafik tasarım ürünleriyle besleme ihtiyacını doğurmuştur. Gelişen donanımlar, yazılımlar sayesinde çok yüksek teknolojiler kullanılarak rotoscopy, stop motion, cut-out, muppet or clay animation, live action, key chroma, blue box, green screen, computer generated imagery, animatronics, virtual reality, 3D computer animation, special visual effects, projecting mapping, bullet time effects, motion capture, facial-capture rip ve augmented reality gibi terim ve kavramların birbirini izlediği bir gelişim çizgisi içinde üretilen filmle , bu filmle e gösterilen yoğun ilgi, canlandırma sanatını günümüzde de çok önemli bir "sanat" dalı haline getirmiştir. "Animasyonun Önlenemez Yükselişi" adlı Türkçe yayınlanmış eser (Samancı, 2004), 'live action' tekniği temelinde, animasyon ve sinema sektörünün etkileşimini gelişim süreciyle birlikte anlatmaktadır.

Geleneksel animasyon teknikleriyle, bilgisayar teknolojilerini birleştirerek filmle üreten sanatçılar (örneğin, Sylvain Chomet; The Old Lady and the Pigeon, The Triplets of Belleville, The Illusionist ve de Hayao Miyazaki; Studio Ghibli yapımları gibi...) hem özgün tasarım dünyalarını korumuş hem de izleyicilerine kusursuz eserler üretebilmişlerdir. Bu örnekleri çoğaltmak mümkündür.

Birçok yazılım fi masının ürettiği ve akıllı telefonların uygulama platformlarında ücretsiz ya da çok uygun bedelle satışa koydukları animasyon uygulamalarıyla da son derece başarılı çalışmaların yapılmasının önü açılmış, bu basit ama etkili yazılımlarla "animasyon meraklılarına" son derece ekonomik, ulaşılabilinir ve kullanım kolaylığı sağlanan yüzlerce yazılım geliştirilmiştir.

Günümüzde animasyon her yerdedir. Gif animasyon, vektörel animasyon, 3 boyutlu animasyon, gerçekçi animasyon, bilimsel animasyon, eğitsel animasyon, kültürel animasyon, eğlence amaçlı animasyon, oyun animasyonları, reklam animasyonları vb. diğer üretim tekniği ve içeriklerine göre sınıflandırmalara dayalı türler günümüzün yeni medyasında öyle ya da böyle bir biçimde yer almaktadır.

Yöntem

Bu araştırma, ilgili literatürün taranması ve yazarın daha önceden konu ile ilgili araştırma ve inceleme sonuçlarının irdelenmesi şeklinde ele alınmış ve ortaya konulmuştur.

Bulgular ve Yorum

Animasyonda deneysel ve sanatsal çalışmaların yanı sıra işlevsel amaçlı uygulama alanları da bulunmaktadır. Bilimsel içeriklerin ele alındığı animasyonlardan, hareketli grafiklerde yer alan içeriklerin görselleştirilmesinden bilgi grafiğinin veri görselleştirme amaçlı olanına değin, animasyon yitip giden değil, aksine her alanda yeni iletişim ortamlarında farklı farklı biçimleri ya da türleriyle üstelik daha da fazla bir biçimde hayatımızda yer almayı sürdürmektedir.

21. Yüzyılın İhtiyaçları ve "Sanayi 4.0"

21. yüzyılda sanayi dördüncü evresini yaşamaktadır. Bu aşamada tüm üretim, iletişim ve pazarlama artık dijital ortamdadır. Bu konu 2011 yılında dünyanın en büyük sanayi fuarı olan Hannower Messe'de dile getirilmiştir. 2013 yılında ise "Industry 4.0" adıyla açık bir biçimde tanımlanmıştır. 18. Yüzyılın ikinci yarısında başlayan, 19. ve 20. Yüzyıllarda evrimini sürdüren Sanayi Devrimi'nin 21. Yüzyılda

geldiği son aşama ya da safha olan Endüstri 4.0'ın olmazsa olmazları şunlardır:

- Siber - Fiziksel dünyalar
- Yatay ve Dikey Entegrasyon
- Nesnelerin interneti
- Öğrenen Robotlar
- Büyük Veri ve Veri analitiği
- Bulut Bilişim
- Sanal Gerçeklik
- Siber Güvenlik

Yepyeni bir çağ ve yeni mecralar... 2000 sonrası dünyaya gelen 'Z kuşağı' tüm tüketim alışkanlıkları farklı olan ve dijital çağın içine doğmuş bir nesildir. Akıllı telefonlar, mobil mecra, sosyal ağlar, yoğun internet kullanımı vb. Halbuki bilgisayarlaşmanın başladığı İkinci Dünya Savaşı sonrası ile yani 1960'lar ile Soğuk Savaş'ın sona erdiği ve kişisel bilgisayarların yaygınlaştığı 1980-1990 arasında bu süre boyunca var olan bir kuşağın algı biçimi ve yaşam tarzı ile günümüz genç kuşağın dünya görüşü temel farklılıklar içermektedir. Bilindiği üzere X Kuşağı 1965-1980 arası, Y Kuşağı 1981-2000 yılları arası ve Z Kuşağı ise 2000 ve sonrası tarihsel süreç olarak tanımlanmaktadır (Eğitimpedia.com).

Söz konusu tarihsel süreçlerdeki genç kuşaklar arasındaki farkları sosyolojik, psikolojik, felsefi vb. açılardan tanımlamaktadır "Dünya genelinde genç kuşaklar X, Y, Z kuşakları olarak adlandırılmaktadır. X kuşağı yeniliklere adapte olmaya çalışırken, bir yandan sabırla iş hayatlarında kademe atlıyor; Y kuşağı iş hayatında hemen yönetici olmayı, para harcamak için çalışmayı tercih ediyor, kendi görüşlerinden asla vazgeçmiyor; Z kuşağı ise artık sokakta birdirbir oynamıyor, ipad'leriyle sosyalleşiyor... (Ünal, 2013). Ancak Z Kuşağı olarak adlandırılan günümüz gençliği bu yeni ve inovatif teknolojilerle birlikte bir yaşam tarzı geliştirmiş ve onlarla gündelik yaşamda bütünleşmiştir. Bu nedenle bilinen ve devam eden geleneksel yapılar çok hızlı değişime uğramak zorunda kalmıştır. İletişim kanalları evrim geçirmektedir. Tasarımın ilklerinin veya önceliklerinin ivedilikle yeni dünya düzenine uygun formata girmesi gerekmektedir. Grafik tasarım eğitim programlarının bu dönüşümün dışında kalması söz konusu olamaz. Yeni medyaya uygun içerik ve görsel üretmek, hareketli grafikle üretmek ve bunları (yeni tüketim toplumumuz olan) Z Kuşağı'nın ilgisi çekecek şekilde planlamak 21. Yüzyıl tasarımcılarının çözmesi gereken temel soru/sorundur (Marketing Türkiye, 2016).

Strateji Geliştirmek...

Eğitim ve öğretim strateji gerektirir. Vizyonun, misyonun, üstünlüklerin, zayıf yönlerin, ilkelerin, değerlerin, yöntemlerin ve hedeflerin belirlenmesini gerekli kılar. Bir çizgifilm/animasyon lisans programı için en öncelikli stratejik hedef; mezun olduğunda uzmanlaştığı ilgili yazılım ve donanımda operatif işlemler gerçekleştirebilen, kendi uzmanlık alanına ilişkin evrensel teknolojik gelişmeleri izleyebilen, yeni teknik ve teknolojilere uyum sağlayabilen, kendi düşüncelerini uzmanlığının araç gereçleriyle veya yöntemleriyle ifade edebilen, takım oyunu oynayabilen, birlikte üretmekten keyif duyan, üretmeyi ve paylaşmayı seven, uluslararası düzeydeki gelişmeleri izleyebilen, kendi uzmanlığında güncel ve sürdürülebilir kalabilen, yurtsever hasletlere sahip, ulusal ve uluslararası başarılardan haz duyan, bu gibi övünçlere kendini adayabilen, donanımlı, nitelikli, geleceğin yaratıcı sanatçı ve tasarımcılarını yetiştirmek için gereken eğitim ve öğretim ortamını yaratmaktır. Bu hem yenilenebilir, güncellenebilir, geliştirilebilir ve sürdürülebilir mekan, donanım, ortam ve donatılarla hem de eğitimli, deneyimli, birikimli, kültürlü, ileri görüşlü (yani, kısaca nitelikli) eğitimci ve öğretici insan gücü ile sağlanabilir.

Çizgifilm animasyon alanı ve de uzmanlığı hem bireysel gelişimi hem de takım ruhunu- yani işbirliği içinde ve ekipler halinde çalışmayı gerekli kılmaktadır. Hem eğitim ortamında hem de üretim alanlarında bu anlayışın ge-

liştirilmesi için lisans ve lisansüstü düzeyde ilgili düzenlemelerin yapılması gerekmektedir. Bireysel gelişim açısından girişimcilik, proje geliştirme vb. gibi derslerin veya hizmet içi kursların önemi bilinmektedir. Animasyon bir ekip, bir takım işi ise, nitelikli ekip üyeleri kadar liderlik edecek donanımlı uzmanları, ustaları veya üstad-ı muhteremleri de gerektirir. Önemli olan, analiz ve sentez yapabilen, veri ya da bilgiyi işleyip anlamlandırabilen veya değerlendirebilen, bu çerçevede karar alabilen ve karar verebilen nitelikte insan gücüne olan gereksinime çözümler üretmektir.

Nasıl Bir Müfredat Olmalı?

21. Yüzyılın ihtiyaçlarına cevap verebilecek, akademisyen ve donanımların doğru konumlandırıldığı bir eğitim ve öğretim programı önerisine geçmeden önce, önceki yıllarda H.Ü. "Sanat Yazıları" (No: 27, 2012) gibi hakemli ve "Grafik Tasarım Dergisi" (No: 55, 2013) gibi mesleki süreli yayınlarda yer almış olan "Grafik Tasarım Eğitiminin Geleceğine Bir Bakış" adlı makalenin sonuç ve önerilerine kısaca değinmekte yarar vardır.

"... Grafik, grafik tasarım, görsel iletişim ya da iletişim tasarımı gibi adlarla tanımlansa da, üniversitelerin güzel sanatlar, sanat ve tasarım ya da benzer adlar altındaki fakültelerinde, lisans düzeyinde sürdürülen bu eğitim öğretim alanında 'Ne Yapılmalı?' sorusunun yanıtı günümüzde artık çok açıktır. İlkesel olarak yapılması gerekenler şöyle sıralanabilir:
1. Grafik tasarım ya da görsel iletişim tasarımı – tarihsel olarak da, ontolojik olarak da – teknolojiye temelden (göbekten) bağlıdır. Bu nedenle teknoloji üzerinde – ama gelişim ve değişime ayak uydurabilen – bir eğitim öğretim programı yapılandırılmalıdır.

2. Basım çoğaltım teknikleri artık sayısal ortama taşınmış, masaüstü yayıncılık sonrası herkes kendi basım ve çoğaltım gereksinimini karşılayabilecek yazılım ve donanıma sahip olmuştur. 2000 sonrasının basım ve çoğaltımı kişiselleştirilebilen gelişmiş dijital baskı teknolojileri nedeniyle, yüksek tirajlı ve kitlesel miktarda basılı ürün ihtiyacı dışında, analojik ve konvansiyonel teknolojilerle basımcılık ve yayıncılık temelinde bir öğretim programına ihtiyaç kalmamıştır. Bugün gereksinilen ise e-kitap, e-gazete, e-bülten vb. yapımını sağlayacak bilgilerin paylaşıldığı e-yayıncılık programları hakkındaki e-eğitimdir.

3. Son yıllarda hareketli grafikle e gereksinim artmış ve internetle birlikte – basitten karmaşığa gif uygulamalar, banner ve bant reklamlar, dikkat çekiciler ve çeldiriciler – her türlü video ve animasyon uygulamaları ya da kombine – karışık teknik – uygulamalar görsel iletişimin her alanında ve ortamında durağan görüntünün yerini almıştır. Bu nedenle eğitim ve öğretim müfredatı iki boyutlu (2B) görüntü temelinden üç boyutlu (3B), multimedia nitelikli metin, görüntü ve ses işleme ve düzenlemeye dayandırılmalıdır.

4. Yeni nesil teknolojiler için etkileşimli içerik; web sitesi, arayüz tasarımı, oyun tasarımı, eğlendiriciler, eğitici uygulamalar, kullanıcı dostu kolaylaştırıcılar, hazır ve yararlı uygulamalar vb. gibi artık mobil ortamlarda kullanımda ve dolaşımdadır.

'Yeni medya' olarak adlandırılan – yüksek çözünürlük, dokunmatik plazma ve retina ekranlı; smart, wireless, bluethooth, WiFi ve 3G (ki, şu an 4,5G kullanımdadır) gibi veri aktarım teknolojilerine uyumlu; dizüstü ve tablet bilgisayarlar ile akıllı cep telefonlarını içeren – bu taşınabilir ortamlara yönelik yeni ve yaratıcı görsel iletişim çözümlerine gereksinim vardır.

Bu nedenle Web3 temelinde farklı ortamın – piksel ölçüsü, düşey veya yatay tutuluşu, ekran çözünürlüğü ve dokunmatik özellikler vb. Gibi – fiziksel özelliklerine göre uyumlulaştırılmış (responsive) ve değişken (bukalemun) tasarımların yapım ve üretim süreçlerinin eğitim ve öğretimde ele alınması ve buna

göre yeniden bir lisans programlamasının yapılması gerekmektedir.

5. Sanat ve tasarım (basic design) eğitimi grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı ya da etkileşim tasarımı gibi adlar altındaki lisans programlarının ne kadar ayrılmaz bir parçası ise bildirişim yöntemleri, iletişim ilkeleri, iletişim stratejileri, kurumsal kimlik, kurumsal strateji, marka yönetimi vb. dersler veya içerikler de bir o kadar bu eğitim ve öğretimi bütünleyici uzmanlık konularıdır (ve bu yeni eğitimin temel bileşenleri içindedir).

6. Günümüzün iletişim beklentileri neredeyse tamamen hem kitlesel hem de kişisel nitelikleri içermektedir. Bundan dolayı iletilerde 'değişken' ama 'sürdürülebilir', 'uyumlu' ama 'öznel' kavramları uzlaştırılmak durumundadır. Bunu sağlayabilmek için bilgisayar ve yazılım mühendisliği alanında kendi bilgi ve becerilerini geliştirmek isteyenlere (minimal miktarda ya da temel düzeyde de olsa) seçmeli olarak bu eğitimlerin sunulabilmesi gerekir.

Artık, örneğin, yayın grafiği dersi elektronik ya da e-yayıncılık üzerine uygulama, program vb. gibi yazılım ve donanımlarda, e-yayıncılık ürünleri gerçekleştirmek üzere; fotoğraf dersi ise e-photo ve sayısal görüntüleme teknolojileri olarak 3D görüntü birleştirmelerini, high dynamic range (HDR) olarak 360 derecelik yeni fotografik görüntüleme, interaktif panorama ya da sanal gezinti tekniklerini, yatay doğrusal olduğu kadar dairesel panoramik görüntülemeleri, minyatür fotoğraf denilen tilt-shift tekniğini, etkileşimli sayısal görüntüleme teknoloji sunumunu (IDITD, interactive digital imaging technology display), video ya da projecting mapping ve benzeri ışınsal aktarım (projeksiyon) tekniklerini içermelidir. Grafik ya da görsel iletişimin en temel unsurları olan abecelerin etkin, işlevsel ve estetik kullanımının öğrenildiği yazı ve tipografi dersleri de artık eskisi gibi yürütülemez. Bu dersler sayısal kaligrafi, sayısal tipografi, kinetik tipografi gibi aslında hareketli grafik ürünlerinin tamamlayıcıları ya da asıl oluşturucuları olarak – video ve çeşitli 3B animasyon teknikleriyle etkin bir biçimde kullanılabilecek bir anlayışla yürütülmeli ve öğrenciye sunulmalıdır.

Üstelik ister temel sanat, isterse temel tasarım (basic design) densin, bu 'temel' dersler bile hiç değilse bundan böyle bilgisayar ortamında yürütülmeli, 3. ve 4. Sınıfla da videografi, animasyon, web tasarımı, e-yayıncılık (e-kitap, e-süreli yayın, e-makale, e-gazete vb.), etkileşim tasarımı, bilgi(lendirme) grafiği, iletişim tasarımı, iletişim yöntemleri, bildirişim ve iletişim stratejileri, kurumsal strateji, kurumsal kimlik yönetimi, telif hakları ve yeni medya etiği, e-reklamcılık, e-oyun tasarımı, e-sunum tasarımı ve benzeri dersler öğrenciye sunulmalı, bugünün ve geleceğin gereksindiği stratejiyi geliştirebilen, veri toplayıp analiz edebilen ve değerlendirme yapabilen ve günümüzün yeni medyasına uygun değişkenliğe göre esnek ve sürdürülebilir görsel tasarımlar yapabilen nesiller yetiştirilmelidir" (Sarıkavak, 2012:113-132; 2013-1:66-74; 2013-2:56-63).

Yukarıda da alıntılandığı gibi, günümüz ve yakın gelecekteki grafik tasarım lisans programının temel özelliklerine ilişkin görüş ve öneriler dışında, bir çizgifilm animasyon eğitim ve öğretimi lisans programı için müfredat önerisi şu şekilde olabilir. Bu konuda eğitmenlik yapmış uzmanlara göre temel özellikler veya olmazsa olmazlar şunlardır:

Öncelikle dersi alacak öğrencilerin bilgisayar destekli tasarım üretme konusunda ciddi altyapılarının olması gerekir. Hareketli grafikle üretmek ve canlandırma film yapımı farklı başlıklarda eğitim programı olarak ele alınmalıdır.

"Canlandırma Film Yapımı" için öncelikle 2. Sınıf öğrencilerini ele alırsak (1. Sınıfta temel sanat eğitimlerini almış, sayısal ortamda tasarım yapabilen, sayısal ortamda hareketli

grafik üretmenin teorisi hakkında basit anlamda bilgi edinmiş vs.), güz dönemi programlarında ders içeriği olarak geleneksel canlandırma tekniğiyle temel bilgilerden oluşan bir program dahilinde işleyiş önemli katkı sağlayacaktır.

"Bir Hikâyeden Film Yapmak." Bu başlık altında hazırlanacak eğitim programı öncelikle tüm film, reklam filmleri vb. video yapımların temel başlangıç noktası olan ve kurgusal yapımın masa üstünde çözümü olarak değerlendirebileceğimiz öykü panosu (storyboard) yapımının önemini, tekniğini tüm dönem işleyerek, öğrenciyi öykü panosu yapabilen, okuyabilen bir kazanım sağlamak ve bir hikayeden, metinden film yapımına giden tüm süreçlerin en önemlisi ve başlangıcı olan öykü panosunun bir filmin masa üstü çözümü olduğunun bilgisini aktarmak, ilgili eğitim programının yapı taşı olmalıdır.

Storyboard yapımı altında temel yayıncılık (broadcast) bilgileri, sinema teknikleri, kamera hareketleri, bu hareketlerin gereklilikleri, kurgusal yapıda uygun hareketlerin nasıl belirleneceği, mercek (lens) seçimleri, mesafeler vb. gibi tüm teknik bilgilerin eş zamanlı anlatımıyla doğru öykü panosunu üretme konusunda gerekli kazanımlar sağlanmalıdır.

Peki, Ya Atölye?

Atölye fiziki ortam olarak son derece temiz, aydınlatmasının doğru, masa ve oturma düzenlerinin ergonomik olması gereklidir. Uzun süreli çalışmalar olacağından doğru yerleşim ve ergonomik ürünler çok önemlidir. Atölye veya stüdyo ortamı ortalama 10, ancak maksimum 15 kişilik grupların ders alabileceği şekilde planlanmalıdır. Mac – PC (10 adet Mac, 5 Adet PC gibi) tabanlı uygun ve güçlü (donanım için atölyenin kurulacağı döneme ait son teknoloji ürünlerinin kullanıldığı donanımların listesi oluşturulmalıdır) sistemlerin kurulu olduğu atölyede, tüm sistemlerde uygun boyutlarda (A4 Large olabilir) tablet bulundurulmalıdır. Geleneksel animasyonun temel ilkeleri bir dönem boyunca anlatılmalı ve uygulamalar yaptırılmalıdır. Bu nedenle sayısal ortamda çok başarılı ve profesyonel çıktılar verebilen "Toon Boom" programı tüm terminallerde kullanılmalı, öğrencilere uygulamalı proje bazlı eğitim verilmelidir. Geleneksel animasyonun temel aparatlarından "ışıklı masa" dijital arayüzü de olan program, line test, kompozisyon oluşturma, 2D rig altyapısıyla cut out vb. farklı tekniklerde set-up'lar oluşturmamızı sağlayabilecek, animatik storyboard üreterek zaman planlamamızı da oluşturacak geniş bir animasyon üretim platformuna sahiptir.

3D Max Studio, Maya, Z-Brush, Cinema4D gibi üç boyutlu programların tamamı oluşturulacak atölyenin terminallerinde bulundurulmalı, 4. Sınıf ve yüksek lisans eğitimlerinde öğrencilere anlatılmalıdır. Atölye doğru planlamayla farklı seviyelerde öğrenci gruplarına eğitim verebilir. Ayrıca Dijital İllustrasyon dersleri içinde (CGD) animasyon atölyesi var olan donanımıyla benzeri derslere uygun bir altyapı hizmeti verecektir. Atölyenin teknik altyapısının oluşturulmasında uzman görüşleri doğrultusuna satın almalar gerçekleştirilmelidir. Örneğin monitörler; yüksek görüntüleri işleyebilecek ve tasarımcıya doğru çıkışları almasında referans sağlayacak nitelikte belirlenmelidir.

Video ya da tüm hareketli uygulamalar için üretilen özel diskler (SSD) seçilmeli, ayrıca yoğun projelerde ve yüksek kalitede çıktılarda render sürelerinin çok uzamaması için atölyedeki bilgisayarların tekli terminal kullanımlarının yanı sıra özel bir set-up'la render farm'a dönüşecek network'e dönüşebilmesinin altyapısı muhakkak kurgulanmalıdır. Regüleli güç kaynakları, özel soğutma sistemleri gibi ilave donanımlar kesintisiz çalışma ortamı sağlamalı ve olası veri kayıpları minimize edilmelidir. Böylesi bir atölye ortamının korunması, güncellenmesi ve bakımlarının yapılabilmesi için; teknik altyapı bilgisi yüksek (IT)

bir ya da birkaç tekniker tarafından kontrol altında tutulması önemlidir. Hizmet alımı ya da ilgili pozisyon için kadro oluşturarak bu ihtiyaç giderilmelidir.

Öyleyse Yapılması Gerekenler...

Çizgifilm animasyon, günümüzün ve geleceğin olmazsa olmaz bir sanat formu, bir iletişim biçimi ve bir kültürleme aracıdır. Son yıllarda hem sanat hem iletişim ortamında durağan hiç bir eser söz konusu değildir. Her ne biçimde olursa olsun, canlandırma günümüz ve geleceğin temel iletişim ve sanat formudur. Bu gerçeklik çizgifilm animasyonun günümüzdeki önemini oluşturmaktadır.

Çizgifilm animasyon alanı uzmanlığı için Güzel Sanatlar Fakültesinin yanı sıra iletişim, mühendislik (özellikle, bilgisayar), edebiyat ve eğitim fakültelerinin ilgili disiplinlerinin müfredatlarıyla birlikte ortak, geçişgen, seçmeli ve karma eğitim müfredatlarının yapılması önem taşımaktadır. Çünkü animasyon önce bir anlatılacak öykü ile başlar. Senaryo yazımı ve sahneleme ile ilgili dersler iletişim ve edebiyat fakültelerinden alınacak derslerle; kurgu, çekim ve sinematografi ile ilgili dersler iletişim fakültesinden; desen, çizim, karakter tasarımı, üst boyama (mat painting), kavram tasarımı (concept art), üç boyutlu bilgisayar canlandırma (3D computer animation), öykü panosu tasarlama (story-board design) ve benzeri etkinliklerin gerçekleştirilmesi için güzel sanatlar fakültesinden alınacak derslerle; karakter tasarımı, öykü ve diğer animasyonun görsel ve işitsel bileşimlerinin hem pedagojik açıdan hem de çeşitli yaş gruplarına uygunluğunun belirlenmesi için eğitim fakültesinden ve günümüzde çeşitli geliştirilmiş dijital teknolojinin kullanımında bilgisayar mühendisliğinin çizgifilm animasyona yönelik hareket yakalama (mo-cap) ve üç boyutlu boyama (rendering; consept art) dersleri ile sağlanabilir. Çoklu disiplinli (multi-discipliner), disiplinler arası (inter-discipliner), seçmeli, çok alanlı eğitim modellerinin göz önünde bulundurulması önerilmektedir. Dünya ölçeğinde üretimler yapabilmek için hem akademilerde hem de serbest piyasa ortamında en yeni teknolojilerle donatılmış atölyeler, stüdyolar, sahneler vb. kurulmalıdır. Akademilerde hareket (mo-cap) ve mimik yakalama (facial-capture rig) teknolojileri, arttırılmış gerçeklik (augmented reality) teknolojileri vb. donanımlı stüdyolara gereksinim vardır. Serbest piyasada girişimciler ise çeşitli teşviklerle desteklenmelidir. Güncel teknolojinin kullanılması ve güncelleme sıkıntılarını azaltmak için eğitim-öğretim ortamının okul ile sınırlanmaması gerekir. Gerçek sektör ortamının derslik olarak kullanılması önerilmektedir.

Çizgifilm animasyon alanı gerçekten çok özel bir uzmanlık alanıdır. Çok yönlü ve farklı uzmanlıkların bir arada yoğrulmasını gerektirmektedir. Ve kendi içinde birçok alt uzmanlıkları içermektedir. İşte bu nedenle üniversitelerde açılması talep edilen bölüm ve ana sanat dalları için var olan ölçütlerin yanı sıra, piyasada kendini kanıtlamış yetenekli sanatçıların da eğitimde yer almasının sağlanabileceği bir yaklaşım ortaya konmalı, sadece akademik süreçlerle değil liyakat açısından da uzmanlar belirlenmelidir. Eğitim süresince akademik personel sektörde etkin olan kendini kanıtlamış tasarımcılar ile desteklenmelidir.

Çizgifilm animasyon ve dizi filmle artı değer yaratan üretimlerdir; kültür ve sanat ürünleridir; çoğaltılabilir, paylaşılabilir ve dünya genelinde de dağıtılabilir. Ve böylelikle hem ticari açıdan ülkemize bir girdi sağlanabilir ama daha önemlisi belki de kendi yerel, kültürel ve sanatsal birikimlerimizi ve değerlerimizi dünya geneline sunarak evrensel bir düzeye çıkarmamıza katkıda bulunabilir.

Bunun için bir tasarım, üretim ve dağıtım mekanizmasının kurulması, bu zincirin her halkasının maddi ve manevi açıdan mutlu olabileceği bir yapı kurulmalıdır. Akademilerin yanı sıra teknokentler aracılığıyla bu yapılanma

sağlanabilir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Türkiye, genç ve dinamik bir nüfusa sahiptir. Çizgifilm animasyon alanı uzun soluklu bir enerji, sabır, dinamizm, çalışma ve ortak başarı ideali gerektirmektedir.

Üstelik dizi film sektöründe ülkemizin yarattığı artı değer ve uluslararası piyasada gördüğü beğeni ve kabule karşın çizgifilm animasyon alanında da tüm eksikliklerine rağmen bu başarı sağlanabilir. Ancak bunun için hızlı ama düzenli bir biçimde ülkemizde bu alanda hem lisans hem de lisansüstü eğitim için gerekli, ilgili bölüm ve ana sanat dalları açılmalıdır. Sayısal olarak bölümlerin artması niteliği olumsuz olarak etkilememelidir. Disiplinler arası çalışmalara uygun akademik yapılanma olmalıdır.

Animasyon üretme tekniklerini doğru ve etkili kullanmayı bilmek ve yeni medya sanatlarına materyal üretmek bu eğitim programının hedeflediği temel kazanım olmalıdır. Doğada var olan hareketlerin, mekanik hareketlerin, canlıların hareketlerinin analizleriyle temel hareket ilkeleri öğrencilere öğretilmelidir. Animasyon tarihinden tüm örneklerin bilgisi ve farklı canlandırma tekniklerinden uygulamalı örneklerle öğrencilerin farklı tekniklere karşı bilgileri geliştirilmelidir. Sonunda; bir metinden sinopsise, sinopsisten storyboard üretimine ve öykü panosundan da film yapımına giden süreci bilme ve uygulama konusunda kazanımlar sağlamak temel hedef olmalıdır.

Kaynakça

Marketing Türkiye, (2016), Mayıs.

Öztürk, Ö. (2014), "X, Y, Z Kuşakları," Yayın Tarihi: 6 Mart, Erişim: Mayıs 2016. http://www.egitimpedia.com/x-y-z-kusaklari/

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

Sarıkavak, N.K. (2012), "Grafik Tasarım Eğitiminin Geleceğine Bir Bakış," Hacettepe Üniversitesi, Sanat Yazıları, No: 27, Kasım, Ankara.

Sarıkavak, N.K. (2013-1), "Hacettepe Örneğinden Hareketle Grafik, Görsel İletişim veya İletişim Tasarımı Eğitiminin Bugünü ve Geleceği," Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültür Dergisi, No: 54, (s:66-74), Temmuz-Ağustos, İstanbul.

Sarıkavak, N.K. (2013-2), "Grafik Tasarım Eğitiminin Geleceğine Bir Bakış," Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültür Dergisi, No: 55, Temmuz-Ağustos, İstanbul.

Ünal, A.T. (2013), "Nesiller Ayrılıyor: X, Y ve Z Nesilleri," Yayın Tarihi: 4 Eylül, Erişim: Mayıs 2016. http://www.acikbilim.com/2013/09/dosyalar/nesiller-ayriliyor-x-y-ve-z-nesilleri.html

Özet

Bir Canlandırma Anasanat Dalı İçin Atölye ve Eğitimci Niteliği ve Müfredatı Nasıl Olmalıdır?

Prof. Namık Kemal Sarıkavak*, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölüm

Öğr. Gör. Murat Cumali Çokal**, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölüm

Çizgifilm Animasyon sanatı masaüstü yayıncılık dizgelerinin yeniden yaygınlaşmasından bu yana hem gelişmiş ülkelerde hem de nihayet son yıllarda ülkemizde önem kazanmıştır. Buna rağmen, güzel sanatlar fakültelerinde çizgifilm animasyon veya canlandırma sanatı bölüm ve anasanat dallarının kurulması ve gerekli altyapının sağlanması halen yeterince mümkün olamamıştır.

Bu makale, çizgifilm animasyon veya canlandırma sanatı lisans eğitimi hakkında bölüm veya anasanat dallarının açılması ya da kurulmasında artık daha fazla gecikilmemesi gerektiğini ve dünya örnekleri üzerinden konunun ne kadar elzem olduğu vurgulayacaktır.

Diğer yanda, bölüm veya anasanat dalı için gerekli olan atölye ortamlarının olası üretim kapasitelerine ya da kısa, orta ve uzun vadeli planlarına göre yazılımlarından donanımına bugünden yarına bakarak ihtiyaçları belirlenecektir.

Üstelik bu dersleri yürütecek eğitimcilerin olması gereken özellik ve yeterliklerine değinilecek ve de günümüz sanat eğitimi ortamlarındaki gereksinimlerden hareketle hangi başlık altında hangi derslerin açılabileceği ve yürütülebileceği yani olası bir müfredat önerisini saptamaya çalışacaktır. Bu bildirinin temel amacı, artık açılması ve çoğaltılması gerekli olan animasyon sanatı lisans eğitimi alanı için çaba göstereceklere bir örnek oluşturmaktır.

Anahtar Kelimeler: Canlandırma, Eğitim, Yazılım/Donanım, Atölye, Müfredat

Abstract

How Could İt Be The Curriculum, Characteristics Of Instructor And Workplace Units For A Department Of Animation Art?

The art of Cartooning and Animation has earned noticeable importance in the developed nations and also in recent years in our country since great steps and advances in the development of desktop publishing. However, the provided platforms in such fields has been mostly insufficie t and unsatisfactory.

The following article aims to highlight the importance of not holding off when it comes to opening branches or founding department in Animated Arts Major Programs by setting standards from international specimens of the mentioned issue. On the other hand, required studio materials for the department and the major program according to their possible capacity or by their given short, medium and long-term objectives will be specified, from software to hardware, and from today to the future. On top of that, the qualific tions and requirements of the assigned instructors involved will be addressed in such a way to resonate with the Contemporary Art Education Environment Standards, determining the possible curriculum alternatives according to their respective circumstances and prerequisites. The main reason behind such report would be of course to provide a roadmap to those who are thinking, passionate and willing to invest time in the development of one art major that desperately needs to be taken into consideration.

Keywords: Animation, Education, Software/Hardware, Studio, Cirriculum

22. BÖLÜM

Doç. Nurettin GÜLAÇTI

ÇAĞDAŞ TÜRK SERAMİK SANATINDA DUVAR PANOSU UYGULAMALARININ İLETİŞİM BOYUTU VE GÖRSEL ESTETİĞE ETKİSİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Seramik Sanatının Gelişimi ve Günümüz Sanatında Duvar Panosu Olarak Kullanımı
  - Seramik Sanatının Dış Mekân Düzenlemelerindeki Görsel Etkileri ve Duvar Panosu Olarak Uygulamaları
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Geleneksel Türk El Sanatları içerisinde yer alan ve tarihsel derinliği M.Ö. 10000'lere uzanan seramik zanaatı/sanatı günümüzde de varlığını zanaat ve sanat olarak sürdürmektedir. Tarihteki ilk yazılı barış antlaşması olarak bilinen Hititler ve Mısırlılar arasında yapılan Kadeş antlaşması (Kadeş Savaşı, Hititler ile Mısır arasında yapılan, tarihteki en fazla savaş arabasının kullanıldığı söylenen savaştır. Bugünkü Humus yakınlarında harabeleri bulunan antik kent Kadeş önünde cereyan etmiştir.) (M.Ö. 13. yüzyıl) belgelerinin çamur malzeme/bünye üzerine yazıldığı ve sonra pişirilerek günümüze kadar geldiği düşünüldüğünde, seramik bünyenin dayanıklılık açısından ne kadar önemli bir malzeme olduğunu anlamak mümkündür.

Tarihsel bir belge olarak da işlev gören seramik malzemeler, bu yönleriyle tarihsel süreçte meydana gelen olgu ve olayları geleceğe aktarmada bir iletişim rolü oynamışlardır. Ana hammaddesi kil olan çamur bünye şekillendirildikten sonra pişirme derecesine göre daha az veya daha çok dayanıklılık kazandığı bilinmektedir. Bu yöntem seramik şekillendirme açısından da kolaylık sağlarken, günümüzde hem endüstriyel alanda ve hem de sanatsal seramik uygulamalarında kullanılmaktadır. Dolayısı ile seramik malzeme/bünye, sadece sanat adına uğraşılan tek bir amaç için kullanılan eser veya ürün olmayıp, geçmişin izlerini yazılı veya sembolik biçimler şeklinde günümüze aktarabilen, aynı zamanda gelecek nesillerin de bugünkü yüzyılla ve bu yüzyılda yapılanlarında gelecekteki insanlara aktarılmasına olanak sağlayan ve bu yalla kuşaklar arası iletişim kurmasına katkı yapan bir araç olabilmektedir.

Yöntem

Bu araştırma kapsamında elde edilen veriler için seramik sanatı tarihi, seramik teknolojisi kitapları ve bazı sanatçıların seramik duvar pano çalışmaları ile ilgili literatür incelemesi yapılmıştır. Ayrıca bazı mimari yapıların iç ve dış mekân seramik pano uygulamaları ile uygulama yöntemleri araştırılmış, yerinde incelenmiş ve bu doğrultuda veriler elde edilmiştir.

Bulgular

Seramik Sanatının Gelişimi ve Günümüz Sanatında Duvar Panosu Olarak Kullanımı

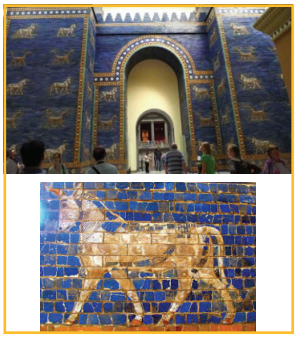
Türk, İran, Moğol, Arap ve Berberi (Berberiler, bugünkü Mısır, Libya, Tunus, Cezayir ve Fas'ı içine alan Kuzey Afrika'nın bilinen en eski yerli halkı) asıllı toplumların Orta Asya'dan İspanya'ya kadar uzanan geniş coğrafyada 7. Yüzyıldan çağımıza kadar geliştirdikleri çini ve seramik sanatı, devir ve ülkelere göre farklılıklar ortaya koyar (Öney, 2007). Seramik zanaatı insanların gereksinimleri doğrultusunda ilk önce çömlekçilik zanaatı olarak M.Ö.10000 yıllarda üretildiği saptanmıştır.

En eski ve önemli seramik buluntulara Türkistan'ın Aşkava bölgesinde M.Ö. 8000, Filistin'in Jericho bölgesinde M.Ö. 7000, Anadolu'da örneğin Hacılarda M.Ö.6000, Çatalhöyük'te M.Ö. 5000 ve Mezopotamya olarak adlandırılan Dicle-Fırat nehirlerinin arasında kalan bölgede rastlanmıştır (Arcasoy, 1983).

Anadolu'da denilebilir ki çini kaplamalı ilk mimari yapılara Selçuklular döneminde rastlanmaktadır. Selçuklu sivil mimari yapılarında örneğin Kubadabad Sarayında çok sayıda dekoratif ve günlük yaşamı anlatan ve günlük yaşamdan farklı sahnelerin resmedildiği sekizgen çinilerin duvarlara kaplatıldığı görülmektedir.

Selçukluların günlük yaşamları ve mimari dekorasyonları hakkında görsel bilgilere ulaşılması bu çinilerle bizlere aktarımında kabul edilebilir somut veriler olduğu yadsınmaz bir gerçektir. Selçukluların günlük yaşamları ve mimari dekorasyonları hakkında görsel bilgi-

lere ulaşılması ve o günkü yaşamla iletişimin sağlanması bu çini örnekleriyle mümkündür. Görsel sanatlar alanında yapılan duvar panosu uygulamaları tarihsel geçmiş ile iletişim kurulmasına katkı sağlamakta ve uygulandığı duvarda izleyenlerine farklı mesajlar verebilmekte ve izleyenleri ile ileti sağlayabilmektedir.



Görsel 1. M.Ö. 575'te Babil Kralı II. Nebukadnezar tarafından Tanrıça İştar Adına Yaptırılan Sırlı Tuğlalı Giriş Kapısı ile Çatalhöyük'te İ.Ö. 6. Binde Yapılmış Mağara Duvar Resmi, (www.google.com.tr, 13 Temmuz 2016).

Görsel 2. Kubadabad Sarayında Kullanılmış Duvar Çini Örnekleri (www.google.com.tr).

Günümüzde uygulanan seramik duvar panolarının ilk çıkış noktası ise mağara resimlerine kadar uzanmaktadır.

Görsel 3. Mağara resimleri örneği. M.Ö. İ.Ö. 6000, Çatalhöyük, (Anadolu Medeniyetleri Müzesi Katalogu, 1997).

Seramik Sanatının Dış Mekân Düzenlemelerindeki Görsel Etkileri ve Duvar Panosu Olarak Uygulamaları

1923'de Cumhuriyetin ilanından sonra çağdaş seramik sanatındaki gelişmeler sonucunda genel olarak seramik sanatı 1950'li yılların sonlarından 1970'li yılların ortalarına kadar geçen süreçte iç mekân duvar panolarında boyutları metrekarelere varan seramik duvar panoları, daha sonra da bazı mimari yapıların dış yüzeylerinde dekoratif unsur olarak görülmeye başlanmıştır. 1975'li yıllara kadar dış mekân seramik düzenlemelerinde sanatsal bir obje olarak Çağdaş Seramik çalışmalarına pek rastlanmaz. Ancak günümüzdeki yaşam standartlarındaki artış ile teknolojik gelişmelerin yanı sıra, kentsel gelişim ve dönüşümlerin beraberinde getirdiği yenilikler bir gereksinim olarak sanatsal çalışmalarda da yeni arayışlara yol açmıştır (Gülaçtı, 2011).

Bu doğrultuda oluşan sanatsal pazarın son yıllardaki gelişimi, Türk sanatçısı için yeni bir arayışa neden olmuştur. Günümüz Türk sera-

mik sanatındaki gelişmesinin sebeplerinden birisi 1970 ve 1980'li yıllarındaki Türk Sanatının Batı'nın güncel eğilimlerini moda misali bir yaklaşımla günü gününe izlemesi sonucunda bugünkü Seramik Sanatına da katkısı olmasıdır (İskender, 1998).

Günümüzde görsel iletişim uygulama ve sunumlarının yoğun bir şekilde yapıldığı Güzel Sanatlar Fakültelerinin iç ve dış mekânları ile kamuya ait bazı binaların, park ve bahçeler başta olmak üzere, sivil mimaride yer alan özel mülkiyet veya ortak kullanım alanlarının seramik duvar panosu uygulamaları ile donatılması pozitif olarak etki oluşturacağı düşünülmektedir.

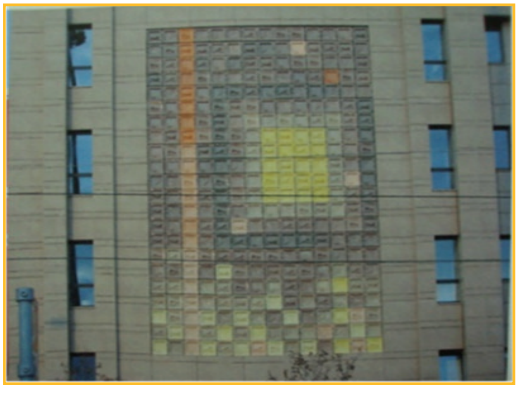
Görsel sanatlarda yapılan duvar panosu uygulama örnekleri geçmiş tarih ile iletişim kurulmasına katkı sağlamakta ve uygulandığı duvarda izleyenlerine farklı mesajlar vermekte ve izleyenleri ile ileti sağlaya bilmektedir.

Görsel 4. Prof. Dr. Mustafa Ağatekin'e ait Anadolu Üniversitesi Japon Bahçesi Duvar Panosu Örneği

1923 Cumhuriyetin ilanından sonra çağdaş seramik sanatındaki gelişmeler sonucunda seramik duvar pano uygulamaları 1975 yılından sonra dış mekânlarda uygulamaya başlandı.

Görsel 5. Prof. Dr. Jale Yılmabaşar İzmir PTT Binası Dış mekân Seramik Duvar Panosu Örneği ve Detayı, (www.google.com.tr). (Üstteki Fotoğraf: Yazarın Arşivinden)

Görsel iletişim ve uygulama ve etkinliklerinin yoğun bir şekilde yapıldığı Güzel Sanatlar Fakültelerinin iç ve dış mekânlarında seramik duvar panosu uygulamalarının etkili olacağı düşünülmektedir. Panoda tarih öncesi çağlardan günümüze kadar geçen tarihsel süreç ele alınmış ve panoramik bir uygulama ile sunulmak istenmiştir.



Görsel 6. Prof. Dr. Zehra Çobanlı'nın, Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Dış mekân Seramik Duvar Panosu Örneği

Görsel 7. Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Protokol Girişine Yapılan Duvar Panosu Çalışma Örneklerinden Kesitler (Fotoğraflar yazarın arşivinden)

Büyük boyutlu çalışmalar incelendiğinde; "... belleğimizde yer eden anıtsallık kavramı da sorgulanıyor aslında. Çünkü "anıtsal olan" ile "yüce ve kutsal olan" arasında bir ilişki kurulmuştur insan beyninde" (Yılmaz, 1998). Sanatçı sanatında yüceliği, tekliği, ölümsüzlüğü istemektedir. Aynı zamanda "üretmek, insanı var eden önemli bir olgudur" (Aslan, 998). Kentsel yaşamda kişinin kendi tükenişine karşı verdiği mücadele giderek toplumsal bir gerginlik haline dönüştüğünde, insanlar birbirlerini bir parkta veya sanatsal bir mekânda bulurlar. Bu bağlamda, park ve bahçelerde estetik bir obje olarak oluşturulan her bir sanat yapıtı, bir şeyler anlatır, onunla iletişim kurar ve belki de bu sayede izleyicisine huzur verir.

Günümüz Türkiye'sinde her geçen gün dış mekân seramiklerinin açık alanlarda sergilenmelerine daha çok rastlamaktayız. Seramik sanatının iç mimari dekorasyonlarından küçük boyutlu biblolardan, çanak-çömlekten ve klasik bir vazodan kurtulup dış mekân düzenlemelerindeki yerini almasında Eskişehir Tepebaşı Belediyesi'nin düzenlemiş olduğu, Pişmiş Toprak Sempozyumlarının çok büyük bir etkisi olduğu söylenebilir.

Bu doğrultuda Eskişehir'de oluşturulan kentsel gelişim projeleri çerçevesinde, kentin halkla iç içeliği açısından, kentin önemli merkezlerinin seramik heykeller ve heykel yapıtlarıyla donatılması, Çağdaş Türk Seramik Sanatının gelişmesi açısından önemli bir gelişmedir.

Ayrıca Eskişehir'de oluşturulan Seramik Parkı da genç sanatçıların tinsel ve tasarımsal düşünüşlerinde olumlu bir değişim gösterebileceği de düşünülebilir.

Dış mekânlara uygulanan seramik heykeller hiç şüphesiz ki insanın haz alma, hoşlanma ve beğenme içgüdülerinde olumlu bakış açısı kazandırması bakımından da önemlidir.

Görsel 8. Öğrencilerle Pananun Eskitme İşlemleri Çalışması (Fotoğraf Yazarın arşivinden)

Görsel 9. Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesine Yapılan Duvar Panosu Photoshop Görünümü

Görsel 10. Seramik Sanatçısı Mustafa Tunçalp Tarafından İstanbul Atatürk Havalimanı Dış Hatlar Kısmına Yapmış Olduğu Seramik Duvar Panosu (Erinç, 2003)

Görsel 11. Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi'nde iç mekâna Uygulanmış Duvar Panosu Örneği (Fotoğraf Yazarın arşivinden).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Denebilir ki mağara resimlerinden günümüze kadar gelen farklı dönem ve uygarlıklarda yine çeşitli yöntem ve malzemelerle yapılan duvar resim ve kabartmaları bir amaç veya inanç doğrultusunda yapılmıştır.

Günümüzde yapılan duvar panosu uygulamalarında ise amaç estetik ve görsellikle birlikte izleyicisine kültürel katkı sağlamak ve sanatı günlük yaşamın bir parçası haline getirmektir. Bunun için de seramik duvar panolarının toplumun yoğun olduğu ve yaşamsal etkinliklerin sık rastlandığı yerler ile kültürel etkinliklerin yapıldığı alan veya meydanlarda seramik duvar panolarının uygulanması seramik sanatının sanatsal boyutta tanıtılması kültürel açıdan önemlidir.

Ayrıca Belediyelerin kentsel kalkınma proje ve çevre düzenlemelerinde, dış mekânlarda değerlendirilebilecek sanat eserlerinin yer alabileceği alanlar oluşturması, kentin niteliğinin artması açısından yarar sağlayacaktır. Böylelikle hem gelecek nesillerin çevre düzenlemesi konusundaki duygusal ve psikolojik doygunluğu sağlanmış olacak hem de kültürel zenginliğin insan yaşamındaki olumlu

yanları hissettirilmiş olacaktır. Kentsel yaşamın bir parçası olan insanın seramik sanatı hakkındaki bilgi ve düşüncesini geliştirmesi açısından dış mekân düzenlemelerinde seramik malzemelere sıklıkla yer verilmesi, toplumun seramik sanatına bakışına da olumlu katkı sağlayacaktır.

Kaynakça

Anadolu Medeniyetleri Müzesi Katalogu. (1997). Ankara.

Arcasoy,A. (1983). Seramik Teknolojisi. Marmara Üniversitesi Yayın No: 457, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayın No: 2, İstanbul.

Aslan, S. (1998). Çıkışımız Çıkmaz Sokakta, Milliyet Sanat, Sayı:438, Ağustos, s.49. İstanbul.

Erinç, M. Sıtkı ve M. Tunçalp, (2003). Kale Seramik Sanat Yayınları. Mas Matbaacılık San. ve Tic.A.Ş., s,106-107, 2003, İstanbul.

Gülaçtı, N. (2011). V. Uluslararası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu, "Çağdaş Türk Seramik Sa-natında Boyutsal Değişimler ve Dış Mekân Uygulamalarındaki Etkileri". Bildiri, s. 207-216.

Öney, G. (2007). Doğu'dan Batı'ya İslam Sanatından Türk Çini ve Seramiklerine Uzanan Miras, Anado-lu'da Türk Devri ve Seramik Sanatı. Editörler Gönül Öney, Zehra Çobanlı, Kültür Bakanlığı Yayımları, s,13, İstanbul.

Yılmaz, M. (1998). Biçimler ve Disiplinler Arası Etkileşim-4. Milliyet Sanat, Sayı: 438, Ağustos- s.48, 1998, İstanbul.

İskender, K. (1998). Asgari Tepki Standartları Üzerine, Türkiye'de Sanat. Plastik Sanatlar Dergisi, İs-tanbul, Yıl:3, Sayı:22, s.49.Haziran.

https://www.google.com.tr/search?q=babil, (Erişim Tarihi: 13 Temmuz 2016).

www.google.com.tr/search?q=kubadabad+selçuklu+saray+-ve+çinileri, (Erişim Tarihi: 13 Temmuz 2016).

www.google.com.tr/search?q=jale+yılmabaşar+eserleri (Erişim Tarihi: 13 Temmuz 2016).

Özet

Çağdaş Türk Seramik Sanatında Duvar Panosu Uygulamalarının İletişim Boyutu ve Görsel Estetiğe Etkisi

Doç. Nurettin Gülaçtı*, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü

Bu araştırmanın amacı seramik duvar panolarının tarihsel süreçteki gelişimini ve iletişim yönünü irdelemek ve yapılan seramik uygulama örneklerinin iletişim boyutunu paylaşmaktır. Seramik tarihi incelendiğinde en eski ve önemli seramik buluntulara Türkistan'ın Aşkava bölgesinde rastlandığı görülecektir. Anadolu'da seramik, zanaat olarak Kalkolotik çağ, Neolitik çağ, Tunç çağı, Frigyalılar, Hititler, Romalılar, Helenistik dönem ve Bizanslılardan sonra Anadolu'daki seramik sanatı Selçuklular ve Osmanlılar ile devam etmiştir. Seramik duvar panolarının ilk örnekleri ise Orta doğuda M.Ö. 575'te Yeni Babil Devleti'nin başkenti Babil'in iç ve dış sur duvarlarını birleştiren, kentin sekizinci kapısı olarak Babil Kralı II. Nebukadnezar tarafından Tanrıça İştar adına yaptırılmıştır.

Anadolu'da ise çini kaplamalı ilk mimari yapılara Selçuklular döneminde rastlanır. Selçuklu sivil mimari yapılarında örneğin Kubadabad sarayında çok sayıda dekoratif ve günlük yaşamı anlatan ya da günlük yaşamdan esintilerin resmedildiği sekizgen çinilerin duvarlara kaplatıldığı görülmektedir. Seramik ya da çini duvar panoları işlevsel özellikleri yanında, üzerlerine uygulanan motif, sembol ve yazılarla da görenleriyle âdeta iletişim kurabilen ve yapıldığı tarihsel sürece ışık tutan eserler oldukları söylenebilir. Seramik ve çini panolar geçmişin, izlerini ve sosyal yapısı hakkındaki olguyu geleceğe taşıma özelliği de taşımaktadırlar.

Görsel sanatlarda yapılan duvar pano uygulamaları tarihsel geçmiş ile iletişim kurulmasına katkı sağlamaktadır. Seramik panolar, uygulandığı duvarlarda izleyicilerine farklı konularda mesajlar verebilmekte ve izleyenleri ile iletişim sağlayabilmektedir. Tarihsel süreç incelendiğinde günümüzde uygulanan duvar panolarının ilk çıkış noktası mağara resimlerine kadar uzanmaktadır. Türkiye'de ise duvar panolarına Cumhuriyetin ilanından sonra çağdaş seramik sanatı bu alandaki gelişmeler sonucunda daha fazla görülmeye başlamıştır. Seramik duvar pano uygulamalarına, özellikle görsel estetik ve işlevsel yönü ön plana çıkartılarak, 1975 yılından sonra kendisini göstermiştir. Görsel iletişim uygulama ve sunumlarının yoğun bir şekilde yapıldığı Güzel Sanatlar Fakültelerinin iç ve dış mekânlarında seramik duvar panosu uygulamalarının yanında park ve bahçelerin duvarlarında uygulanmasının etkili olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çini, Duvar Panosu, İletişim, Sanat, Seramik

Abstract

Contact Panel Wall Sıze Of Applıcatıon And Vısual Aesthetıcs Contrıbutıo

The oldest and most important ceramic finds were identified in which the Turkestan Aşkav. The Romans continued the Hellenistic and Byzantine. Seljuk and Anatolian ceramic art. the oldest and most important ceramic finds were identified in which the Turkestan Aşkav. Kalkolotik times as ceramic craft in Anatolia, Neolithic, Bronze Age, Phrygian, Hittites, Romans, Byzantines and continued with the Hellenistic period. Ceramic art in the Anatolian Seljuks and the Ottomans continued.

The fi st samples of ceramic mural Middle East BC 575 Neo-Babylonian Empire, the capital of combining internal and external walls of Babylon, king of Babylon II as the eighth gate of the city. It was built by Nebuchadnezzar in the name of the goddess Ishtar. In

Anatolia coated tiles can be said that the fi st architectural structures encountered during the Seljuks. Seljuk example of civil architecture in the palace Kubadabad numerous decorative and describing daily life or octagonal tiles depicting the breeze from daily life seems to be coated on the walls. Made wall panels in visual arts practices are contributing to communicate with history. Ceramic panels in different subjects is applied to the facing walls are able to communicate with the audience and can give messages. After the proclamation of the Republic of Turkey has started to be seen as a result of developments in contemporary ceramic art.

Ceramic wall panel applications showed itself by removing the visual aesthetics in the foreground outdoors after 1975. Presentation of visual communication applications where an intensive and Faculty of Fine Arts in interior and exterior ceramic wall panels is expected to be effective implementation of parks and gardens in the wall next to the application.

Keywords: Tile, Wall Panels, Communication, Art, Ceramic

23. BÖLÜM

Doç. Dr. Pelin AVŞAR KARABAŞ
Rabia Sena TUĞ

PERFORMATİK FOTOĞRAFLARA YANSIYAN FARKLI KİMLİKLERİYLE CINDY SHERMAN VE ESERLERİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Kavramsal Sanat, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişmeye başlamış ve modern sanatın temelini oluşturan 'iki boyutlu yüzey ve biçimciliğin ön plana çıkarılması anlayışını reddeden bir anlayış doğrultusunda; sanat nesnesi ile izleyici arasındaki ilişkiyi yeniden anlamlandırarak, düşüncenin her şeyden üstün tutulmasını önemsemiştir.

Sanatta yeni önermeler ve denemeler 20. yy'da üst boyutlara ulaşmış, bilim ve felsefeden oldukça fazla yararlanılmıştır. Bir yandan Klee'nin form, Mondrain'ın denge, Cezanne'ın renk, Picasso'nun algı incelemeleri sanatı bilimselliğe yöneltirken; diğer yandan Duchamp'ın hazır nesneleri, Warhol'un serigrafileri, Kosuth'un sözcükleri ve kavram üzerine yaptığı çalışmaların da sanatı farklı sorgulamalara sürüklediği görülmektedir (Demir Bağatır, 2011). Minimalist anlayışın ortaya çıkması ve eser üretiminde hazır nesnelerin kullanılması ile sanat; biçim sorunu olmaktan uzaklaşarak, bir işlev sorunu haline dönüşmüştür. Bu dönüşüm Kavramsal Sanat'ın temelini hazırlamış, Marcel Duchamp'tan sonra ise sanat, bütünüyle kavramsal olarak ilerlemiştir (Sürmeli, 2012).

İlk örnekleri verildiğinde "Düşünce Sanatı" ya da "Enformasyon Sanatı" gibi isimlerle anılan Kavramsal Sanat'ta fiki ya da kavram eserin en önemsenen yönüdür. Kavramsal sanat; sanatçı tarafından düşünülen bir fikrin, izleyiciyi içine çekecek ve eser karşısında zihinsel bir sürece iterek düşündürmeye yöneltecek şekliyle ortaya koyulmasıdır. Eserden beklenilen; izleyicinin, herhangi bir duygusal sürece girmesi değil, ilgisinin uyandırılması ve kavranmasıdır. Buna bağlı olarak eserin maddi varlığı ve biçimi etkisini yitirmiştir. Fikrin ürünü olan her şey; sanatsal özel bir yapı, tür veya çeşitle sınırlanmaksızın bu alanın kapsamı içerisine girer ve ayrıcalıklı bir mekân gerektirmez. Müze ve sanat galerilerinin dışına taşabilir ve sanat eseri alınıp satılabilen bir obje olmaktan çıkarılarak meta olmaktan öte bir konuma getirilir.

1960'lı yılların sonlarında sanat dünyasında böyle bir sanat anlayışının ortaya çıkmasıyla; sanatçılar, sanat yapıtı üretmenin yanı sıra bir dizi tartışma ve söyleşilerle sanat kavramını irdelemişler ve düşüncelerini basılı yayın haline getirerek sanat uygulamaları ile bütünleştirmişlerdir. Sanatçılar dergilerde yayımladıkları metinlerde ironik, alegorik ve göndermeli bir dil kullanarak, bilgili okurları hem harekete geçirmiş, hem de zorlamışlardır. Son derece karmaşık bir dil kullanarak hazırlanan bu metinler ile izleyici düşünsel açıdan zorlanmak ve öğretici tartışmalar yoluyla öğrenmelerini sağlamak için yapılmıştır (Artut, 2009).

Fluxus, Performans Sanatı, Vücut Sanatı, Arazi Sanatı, Arte Povera, Fotoğraf Sanatı ve Video Sanatı; Kavramsal Sanat ile ilişkilendirilerek gelişen hareketler olarak sıralanabilir. Bu doğrultuda eserler sınıflandırılır en; kimi zaman birbirinden belirgin farklarla kolaylıkla ayrıştırılmakta, kimi zaman ise ortak özellikler taşıması nedeniyle birbiri ile içe içe bahsedilmektedir.

Bu eserlerde kullanılan malzemelere bakıldığında, hiçbir sınır tanınmadığı görülmektedir. Belgeler, haritalar, taslaklar, videolar, sözcükler, buluntular, fotoğrafla , rakamlar, kopyalar, hazır nesneler vb. gibi her türlü araçlarla ortaya konulan ve görsel, devinsel veya duyumsal yollarla algılanabilecek her türlü öz, bu kapsamda irdelenebilir. Bunlar, çoğunlukla fotoğraf ya da video ile kayıt altına alınarak belgelenir.

Modernizmin postmodernizme dönüşüm sürecinde fotoğraf, film ve kopyalama tekniklerinin oldukça önemli bir rolü vardır. Başlangıçta sanat olarak görülmeyen fotoğraf ve film, yeni teknolojilerle birlikte, postmodern sanatın başlıca araçlarından sayılmaya başlanmıştır (Yılmaz, 2013). Etkili bir ifade aracı olmasının dışında; hızlı ve kolay ulaşılabilirliği,

tüketime yönelik olması ve yeniden üretilebilirlik özelliği yönüyle fotoğraf, 1970'li yıllar ve sonrasında eserin kendisi konumunda yer almış, özellikle bazı sanatçılar eserleriyle tekniği kullanmanın dışında Fotoğraf Sanatı kapsamında ayrıcalıklı bir alan yaratmışlardır. Bu disiplin doğrultusunda Cindy Sherman, Sherrie Levine, Barbara Kruger, Richard Prince gibi sanatçılar ise fotoğrafı, kendilerine mal ettikleri eylemlerini topluma yansıttıkları bir araç olarak gündeme getirmişlerdir. Fotoğrafın biricikliğini reddetmişler ve postmodern süreçte simülasyon, paştiş, parodi ve performatik unsurlarla zenginleştirerek yeniden üretim süreci içerisinde farklılaştırmışlar.

Yöntem

Bu araştırmada genel tarama modellerinden ilgili literatürün incelenmesi ve eser analizinden yararlanılmıştır.

Bulgular

Fotoğraf Sanatı'nın öne çıkan bayan sanatçılarından birisi olan Cindy Sherman; hem bir sanat fotoğrafçısı, hem de film yönetmeni olarak tanınmaktadır. Feminist duyarlılıkları ön plana alarak kurduğu bir yapı üzerine; erkek egemen bir dünyada kadının seyirlik bir nesne olarak kullanılmasına karşı çıkarak, kendisini hem bir fotoğrafçı hem de bir model olarak kullanmıştır. Barret'e (2015) göre; feminist kuramcılar doğuştan gelen cinsiyetin, toplumsal cinsiyetten farklı olduğunu iddia etmişlerdir. Cinsiyet kelimesinin insanların dişilik ya da erkeklik gibi fizi sel özelliklerini gösterdiğini vurgulamışlar ve toplumsal cinsiyetin erkek ya da kadın olmanın arkasındaki kültürel kavramlara gönderme yaptığını belirtmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında ise feminizm ya bir araç ya da bir sonuçtur. Feminist olarak dünyaya gelinmez ama feminist olmak seçilebilir. Bütün kadınlar feminist olmadığı gibi, bütün kadın sanatçılar da Feminist Sanat yapmazlar. Örneğin Cindy Sherman'ın eserleri Amerikan kültürü içerisindeki kadın rollerini ele alan fotoğraf çalışmalarıdır. (Görsel 1 ve 2).

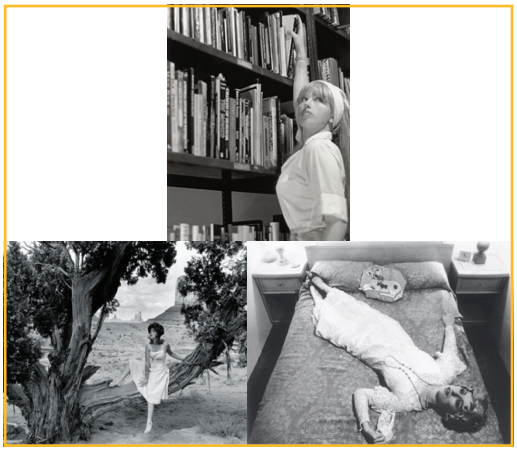
Görsel 1. Cindy Sherman, İsimsiz, 1975.

Görsel 2. Cindy Sherman, İsimsiz, 1977.

Amerikalı sanatçı Sherman, 1976'da New York'taki State University College'den mezun olmuştur. Önce resim dersleri almış ancak daha sonra fotoğrafa yönelmiştir. Arkadaşlarıyla birlikte Hallwalls Contemporary Arts Center adı verilen avangard bir sanat galerisinin kurucularındandır.

1977-1980 Yılları arasında çekimlerini yaptığı "Adsız Film Kareleri" serisi ile dikkat çekmiştir (Farthing, 2014). 20. Yüzyıl pop kültürün kadın klişelerini kullanarak, kendisinin de yer aldığı 69 parçalık bir dizi fotoğraftan oluşan bu kareler, aynı zamanda sanatçının otoportreleri olarak da görülmektedir. (Görsel 3). Çekimler esnasında kullandığı kostümleri, perukları, aksesuarları ve makyajı ile kadına dair kültürel roller, kendi modelliğinde fotoğrafla-

rına yansımıştır. Eserleri hem fotoğraf, hem performans, hem de film gibi farklı disiplinleri barındırmasından kaynaklı olarak performatik olarak da ifade edilmektedir.



Görsel 3. Cindy Sherman, Adsız Film Karesi'nden Örnekler, 1978-1979.

Cindy Sherman, görsel medyanın kadınlık imgelerini sorgulamak yoluyla fotoğrafı saf haliyle değil, bir kavramsal sanat malzemesi olarak kullanmış ve fotoğrafı dışavurumcu bir ressamın resmi gibi değerlendirerek kadının iç dünyasını yansıtmaya çalışmıştır. Sanatının içeriğini sürekli olarak dönemin geçerli söylemlerine uydurmuş ve güncel sanatın bir parçası haline gelmiştir (Polat, 2014).

Eserlerindeki mantığı "Çalışmalarımı hiçbir zaman feminist veya politik bir bildiri olarak düşünmememe rağmen, şu kesindir ki her şey bu kültür içindeki bir kadın olarak kendi gözlemlerimden çıkarılmıştır" diyerek açıklayan sanatçının, fotoğraf konuları masallardan kâbuslara dönüşmüş ve cinsellik de sıklıkla işlenen temalar arasına alınmıştır (Demirkol, 2008).

Sherman, kişisel gözlemlerini ve deneyimlerini simgesel hale getirerek yansıtmış ancak bunu kendi kişiliğini devre dışı bırakarak, farklı kimliklere bürünmeyi tercih ederek tasvir yolunu seçmiştir (Barret, 2015). Adsız Film Kareleri (Untitled Film Still) gibi Arka Ekran Projeksiyonları (Rear Screen Projections), Centerfolds, Pembe Elbiseler (Pink Robes), Afetler ve Peri Masalları (Disasters and Fairy Tales), Moda (Fashion), Tarihi Portreler (History Portraits), Seks Resimleri (Sex Pictures), Korku ve Sürrealist Resimler (Horror and Surrealist Pictures), Baş Çekimleri (Head Shots), Palyaçolar (Clowns), Toplum Portreleri (Society Portraits) ve Duvar Resimleri (Mural) isimli serileri bulunmaktadır.

Sherman'ın 1980-1981 yılları arasında gerçekleştirdiği "Rear Screen Projections" olarak adlandırılan bir dizi çalışmasında; televizyon programlarında sunulan kadın tipleri, arka fona yansıtılan renkli slayt görüntüleri önünde canlandırılarak sunulmuştur. (Görsel 4 ve 5). Fotoğrafların arka planına renkli ve oldukça büyük boyutlarda yansıtılan görüntüler, sanatçının önde kullandığı kendi karakterine zemin olarak hazırlanmıştır.

Bu biçimde yeni bir yöntem denenmiş ve projeksiyon yardımıyla yapay olarak oluşturulan fonun hareket kazanması sağlanmıştır. İsimsiz Film Kareleri'nde görülen kadın tiplemeleriyle kıyaslandığında "Arka Ekran Projeksiyonları" dizisindeki kadınların; genellikle orta sınıftan oldukları, daha modern göründükleri, bulanık olarak planlanmış arka yapı önünde net bir şekilde odaklanılmış makyajları ve giydikleri kıyafetleri ile öne çıkan farklı karakterler oldukları görülmektedir.

Kimisinde bir otoyolun ortası, kimisinde bir parkın köşesi, kimisinde ise kalabalık bir caddenin önü gibi aslında gerçek mekânlardan faydalanılarak fotoğraflanmış ama eserler oluşturulurken bu mekânların gerçek olmayan dijital görüntüleri önünde kurgulanan yeni bir mekân ile televizyon dünyasının sahteliğine gönderme yapılmıştır. Vücut dillerinden anlaşıldığı gibi daha kendine güvenen tiplemelerin yer aldığı eserler, aynı zamanda yeteneklerini gelişen kadınların toplumdaki

rollerinin değişimini de sorgulamaktadır.

Görsel 4. Cindy Sherman, İsimsiz, No.70, 1980.

Görsel 5. Cindy Sherman, İsimsiz, No.74, 1980.

Sanatçının gece hayatına önem veren seksi kadın imajlarına yer verdiği eserlerinden oluşan "Centerfolds", 1981 yılına tarihlendirilen ve özellikle yatay kadrajların tercih edilerek uygulandığı bir başka dizi çalışmasıdır. (Görsel 6 ve 7). Duygusal ve psikolojik etkileri yansıtan karakterlerin vurgulandığı eserlerde, kışkırtıcı ve muğlak anlatılar yer almaktadır.

Kadınların yaşadığı dram, ölçü bakımından büyüklükleri ile çarpıcı bir şekilde izleyiciye aktarılmış ve fotoğrafların çekim açıları yönüyle de farklılık yaratılmıştır. Karakterlerin tüm vücudunun değil de, kesit olarak bir kısımlarının kadraja alındığı eserlerdeki figü - lerin gözlerinin, objektif ile kesişmemesine özen gösterilmesi ve canlı olmasının yanı sıra doygun renkler ile tamamlanarak sunulması da sanatçının bu serisindeki farklılıklar olarak değerlendirilebilir. Çeşitli duygu durumlarını yansıtan ifadelere bakıldığında ise, kimisinin hayal dünyasında, kimisinin öfkeli, kimisinin ise dehşete kapılmış gibi göründüğü düşünülmektedir.

Görsel 6. Cindy Sherman, İsimsiz, No.88, 1981.

Görsel 7. Cindy Sherman, İsimsiz, No.85, 1981.

Cindy Sherman'ın 1982 yılında, dikey format kullanmayı tercih ederek ortaya koyduğu ve porno kadın tiplemelerini canlandırdığı dizisi "Pink Robes" olarak bilinmektedir. (Görsel 8 ve 9).

Pembe bir bornoz ve beyaz bir yüz havlusu dışında başka hiçbir objeye yer verilmeyen bu eserlerin köşe kısımlarından birisinde oturduğu sandalyenin, diğerinde ise bir pervanenin detayı görülmektedir. "Pembe Elbiseler" serisinde çok koyu olarak tasarlanmış arka plan önünde; ızgaralı bir pencereden kırılarak yansıyan ışık imajı ile aydınlanan çıplak kadın figürlerine dikkat çekilmektedir. Hemen hemen aynı açılardan çekilen fotoğrafla da

izleyicinin yüzlere odaklanması sağlanmış, figü kompozisyonun tamamını kaplayacak büyüklükte yerleştirilmiş ve bakışlar doğrudan objektife yöneltilmiştir. Kadınlar, geri plandaki karanlık gölgelerin içine çekilmemek için hem fiziksel, hem de psikolojik bir sömürüye direnircesine kumaşlarla örtünerek kendilerini korumaya çalışıyorlarmış gibi görünmektedirler.

1983 Yılında Sherman, yapmacık görünümleriyle vurguladığı "Moda" serisi fotoğrafları ile dikkat çekmektedir. (Görsel 8). Bu eserlerde yer alan psikolojik olarak rahatsız oldukları hissi uyandıran kadın figürleri, aynı zamanda yorgun, kızgın ya da kirli görünümleriyle de ön plandadır. Moda reklamlarında alışıla gelmiş güzel ve çekici kadın imgesinin tersine, sanatçının bu dizisinde kullandığı karakterler ve giysiler güzellik kavramına tezat oluşturacak özellikleriyle vurgulanmıştır. Figürlerin duruşu kusurlu, pozları ise sıradan olarak yorumlanabilir.

Görsel 8. Cindy Sherman, İsimsiz, No.122, 1983.

1983-1985 Yılları arasında ticari moda çalışmaları önemli dergilerde yayınlanan Sherman, 1985-1989 yılları arasında "Disasters and Fairy Tales" olarak bilinen "Afetler ve Peri Masalları" serisini gerçekleştirmiştir. (Görsel 9 ve 10). Önceki eserlerinden farklı olarak bu seride, çoğunlukla korku filmlerinden alınmış sahneleri andıran ve karşıtlık içeren durumları şaşırtıcı biçimde birleştiren grotesk bir yapı söz konusudur. Korkunç şekilde işlenmiş bir cinayet sonrasında çekilmiş olay yeri fotoğrafları gibi görünen kompozisyonlar, genellikle mavi, yeşil ve kırmızı tonlarda dramatik bir aydınlatma kullanılarak oluşturulmuştur.

Plastik mankenler, protez vücut parçaları, maketler, kuklalar, peruklar, masklar, jeller ve atık maddeler gibi birçok materyale yer verilen eserler, sanatçının bu serisinde kendisini biraz geri plana aldığını düşündürmektedir. Görüntülerin karanlık ortamlarda çekilmesi ve fotoğraf üzerine oldukça az ışık yansıması, izleyicileri eserlere daha dikkatle bakmaya yönlendirmekte ve çekim açısı izleyiciyi olay yerinde, hatta kısa bir süre önce başlayıp biten ürpertici bir cinayetin kalıntılarının içinde yürür gibi hissettirmektedir. Sarsıcı anlatımıyla yıkıcı ve rahatsızlık verici bir his uyandıran eserlerde sanatçının; ortaya çıkan korkunç görüntüler ile teröre, sekse ait kaba fantezilere ve özellikle de kadın mağdurlara dikkat çekilerek göndermeler yapmakta olduğu anlaşılmaktadır.

Görsel 9. Cindy Sherman, İsimsiz, No.167, 1986.

Görsel 10. Cindy Sherman, İsimsiz, No.184, 1988.

Cindy Sherman'ın kendisini yeniden ağırlıklı olarak model konumunda kullanmaya başla-

dığı bir başka dizisi ise 1989-1990 yılları arasına tarihlenen "History Portraits" serisidir. "Tarihi Portreler" dizisi ile sanatçı; Rönesans, Barok, Rokoko ve Neoklasik dönemlerde üretilen Sandro Botticelli, Rubens, Raphael, François Boucher, Jacques-Louis David, Caravaggio gibi ünlü sanatçılara ait başyapıtları ele almış ve bu yapıtlara hicivli yaklaşımlarda bulunmuştur. (Görsel 11 ve 12). Seçtiği eserlerdeki portreleri, aslına benzer aksesuarlarla canlandırmış ve o güne kadar hiç yapmadığı bir şekilde bazı fotoğrafla da erkek kılığına girmiştir. Tarihe damgasını vurmuş 35 eserin, özellikle yapay olduğu vurgulanmak istenen bir tavırla fotoğraflandığı dizi; esrarengiz anlatımları, kolayca fark edilen protezleri, perukları, kumaşları ve abartılı makyajları ile de hem oldukça dikkat çekici, hem de olabildiğince uyumludur.

Görsel 11. Cindy Sherman, İsimsiz, No.205, 1989.

Görsel 12. Caravaggio, Young Sick Bacchus, 1593.

Sherman'ın, 1989 -1992 yılları arasında ürettiği "Sex Pictures" serisindeki fotoğrafları ise; oldukça kaba bir şekilde konumlandırılmış cansız mankenlerden, protez uzuvlardan ve kompozisyonu tamamlayan çamaşırlar, kurdelalar, kumaşlar gibi yardımcı malzemelerden oluşmaktadır. Mankenlerin uzuvları çekicilikten tamamıyla uzak, hatta rahatsız edici nitelikte kopmuş, kırılmış ya da kesilmiş olarak sunulmuş ve dramatik bir etki yaratılmak üzere yerleştirilmiştir. Daha çok kadınsal sorunlar, cinsellik, şiddet ve sosyal sorunlar gibi konular üzerine yorumlar içeren "Seks Resimleri" serisindeki eserler, itici bir pornografik anlatım dili ile ortaya koyulmuş ve ifade özgürlüğü üzerindeki saldırılara karşı bir tepki olarak da gündeme getirilmiştir.

"Horror and Surrealist Pictures" olarak isimlendirilen dizi, sanatçının 1994-1996 yılları arasını kapsayan ve "Korku ve Gerçeküstücü Resimler" olarak da bilinen, üzüntü ve hayal kırıklığı duygusunun tasvir edildiği klostrofobik eserlere yer verilen seridir. (Görsel 13 ve 14). Mankenler, masklar ve oyuncakların fiziksel parçalanmaları üzerine giden sanatçının ürkütücü anlatılarının protezlerle yansıttığı eserlerin görsellerinde kendisi bulunmamaktadır. Karanlık derinliklerin içine yerleştirilen imgeler grotesk yapıda olmakla birlikte; şiddet, acı, korku, huzursuzluk hissettiren ürpertici maskelerdeki ifadeler ve donuk bakışlar şok edici bir şekilde algılanmaktadır. Eserler izleyiciyi rüyalar ya da kâbuslar arasında gidip gelmeye zorlamakta ve izleyicide psikolojik olarak manipülasyonlara sebep olmaktadır.

Görsel 13. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 305, 1994. Görsel 14. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 324, 1996.

Görsel 14. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 324.

Cindy Sherman'ın 2000-2002 yılları arasında ortaya koyduğu "Headshots" isimli portrelerden oluşan bir diğer serisi; toplum içinde rastlanabilecek çeşitli kesimlerden, meslek ve yaş gruplarından oldukları anlaşılan kadın karakterlerini ele almaktadır. (Görsel 15 ve 16). Bu karakterler; Hollywood filmlerinde yer almak arzusu ve hırsı ile başa çıkamamış, yıldız ya da oyuncu olmayı hayal ederken umduğunu bulamamış, bu yönüyle başarısız kadın tiplemeleri olarak yorumlanmaktadır.

Görsel 15. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 360, 2000.
Görsel 16. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 397, 2000.

Sanatçının 2003-2004 yılları arasında gerçekleştirdiği "Palyaçolar" serisi, genellikle çok renkli fonlar önünde çeşitli karakterlerde gösterişli bir şekilde boyanmış palyaçoların pozlarından oluşmaktadır. (Görsel 17 ve 18).

Zaman zaman dijital efektlerle oluşturulan zengin arka plan önünde kimisinde tüm vücuda, kimisinde ise yalnızca portreye odaklanılan fotoğrafla da tek ya da birkaç figü bir arada bulunmaktadır.

Yüzlerdeki ifadelerin üzüntülü, mutlu ya da korkutucu olarak sıralanabilmesinin yanı sıra; abartılı makyajlar, kıyafetler, vücut tipleri ve dikkat çekici ifadeleriyle bu seri ile sanatçının, insanların görünenin ötesinde yaşadığı duygusal uçurumları mizahi bir şekilde ele aldığı düşünülebilir.

Görsel 17. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 360, 2000.

Görsel 18. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 397, 2000.

Cindy Sherman'ın 2008 yılında gerçekleştirdiği "Toplum Portreleri" isimli serisi ise, olgunluk dönemindeki belli bir yaş grubunu kapsayan anıtsal kadın figürlerinden oluşmaktadır. (Görsel 19 ve 20). Bu karakterler kalın makyajları, ağır ve zengin gösteren kostümleri ve

takılarıyla oldukça trajik bir şekilde yansıtılmıştır. Genel olarak ekonomik bakımdan güçlü oldukları izlenimi veren kadınlar, izleyicide yaşlanma ibarelerinin ağır makyajlarla kapatılmaya çalışıldığı izlenimi uyandırırken, dikkat çeken her türlü ayrıntılar ile parlak görünüşlerin altında gizlenen karanlık bir gerçekliği de ortaya koymaktadır. Bunların yanı sıra bazı fotoğrafla da kadınların arka planlarında yer alan zengin mekânlar, oldukça özenle döşenmiş ve izleyicide hem pahalı, hem de kaliteli olduğu düşüncesi uyandıran kumaşlar ve çerçevelerle desteklenmiştir.

Görsel 19. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 476, 2008.

Görsel 20. Cindy Sherman, İsimsiz, No. 474, 2008.

Sanatçı 2010 yılında ortaya koyduğu "Duvar Resimleri" serisindeki eserlerinde de diğer serilerindeki gibi sürükleyici bir kurgusal ortam yaratmıştır. (Görsel 21 ve 22). Duvar kâğıdı gibi algılanan eserler, New York City'de bulunan The Museum of Modern Art isimli müzede sergilenirken de özel olarak yapılandırılan duvarlar üzerine köşeleri de saracak bir şekilde yerleştirilmiştir. Müzenin tabanından tavanına kadar tüm alanı kaplayan eserler, boyutlarının da yarattığı etki ile oldukça farklı görünmektedir. Her zamanki tavrı ile kendi görüntüsünü değiştirerek makyaj ve protezler kullanan sanatçı, bu değişimi gerçekleştirirken dijital imkânlardan yararlanmış, bir takım bilgisayar programları kullanarak gözlerde daraltmalar, dudaklarda küçültmeler, burunlarda uzatmalar gibi abartılı etkiler yaratmıştır. Genellikle arka planda, siyah beyaz olmak üzere yapay bir derinlik kazandırılmış doğa görünümlerine yer verilen eserlerde, abartısız kostümler ve iç çamaşırlarını andıran tulum, korse gibi giysilerde dikkat çekmektedir.

Görsel 21. Cindy Sherman, İsimsiz, 2010.

Görsel 22. Cindy Sherman, İsimsiz, 2010.

Popüler kültür ikonları ve kavramları ile ilgilenerek bir başlangıç noktası oluşturan Cindy Sherman, sanatın kadını temsil etme biçimlerini parodileştirerek yeniden üretme yolu ile akıllarda kalan ve düşündüren birçok ese-

re imza atan önemli sanatçılardandır. Sanat yoluyla toplumda kadın ve medya temsilini, önemli bir sorunsal olarak ele alan bakış açısıyla sık sık gündeme getiren sanatçı; popüler medya, film ve televizyon görüntülerine yönelik sunumlar ile geleneksel sanatsal değerlere karşı çıkmış ve zaman zaman Andy Warhol, Carolee Schneemann, Barbara Kruger gibi sanatçıların tavırları ile de ilişkilendirilmiştir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Sanat, insanlığın var olmasından beri kültürlerin etkisiyle dönem dönem değişen estetik beğeniler doğrultusunda gelişen ve popülerliğini yitirmeyen bir olgudur. Son yüzyılda gündeme oturan ve alışılagelmiş geleneksel sanatın biçimselliğini reddeden, estetik değerleri önemsizleştiren, sanat eserini meta olmaktan ayıran, çok farklı bir yaklaşım olarak Kavramsal Sanat; sanatın anlamının başkalaştığı, sanat eserinin ise biricikliğini yitirerek düşünsel bir nesneye dönüştüğü, tüm dünyada kabul gören ve çeşitli örnekleriyle desteklenen düşünsel bir yaklaşımdır. Gelişimini farklı anlatım biçimleriyle ortaya koyan Kavramsal Sanat, temelde benzer anlayış ve arayışlarla gelişen Fluxus, Performans Sanatı, Enstalasyon, Arazi Sanatı, Arte Povera, Video Sanatı ve Fotoğraf Sanatı gibi çeşitli yollarla ve akla gelebilecek her türlü materyaller kullanılarak varlığını göstermektedir. Günümüzde zaman zaman farklı icra etme yöntemlerinin kullanıldığı bu etkinliklerin belgelenmesi ve arşivlenmesi esnasında kullanımının tercih edilmesinin yanı sıra; fotoğraf, film ve video tekniklerinin, başlı başına sanat eserinin kendisi olarak ele alınması, hatta geçmişte üretilmiş olanın yeniden üretileceklere kaynaklık etmesi de söz konusudur. Fotoğrafı ürettiği eserlerde başlı başına bir araç olarak kullanan sanatçılara bakıldığında; 1980'li yılların en önemli fotoğraf ve video sanatçılarından birisi olan Cindy Sherman, içinde bulunduğu kültüre ait sorunları fotoğraflarında dile getirmiş ve bu fotoğrafla da genellikle obje olarak kendisini kullanmış, kavramsal sanat malzemesi olan fotoğraflarını ise izleyiciye sunmuştur. Çalışmalarında değişik kostümler, makyajlar, objeler, protezler, kumaşlar gibi malzemeler kullanmış ve her biri bir diğerinden farklı yüzlerce karakter yaratmıştır. Feminizmin varlığından söz ettiren eserlerinde canlandırdığı karakterlerde kadını bir seyir objesi olarak konumlandırmasının yanı sıra, fotoğraflarında modern dünyadaki kadının rolünü yorumlamış, kimi zaman dijital efektlerden de yararlanarak, birbirinden bağımsız konuları içeren serilerden oluşturduğu çalışmaları ile sanat dünyası tarafından oldukça ilgi çekmiş, birçok önemli müzede sergilerine yer verilmiş ve ödüllere layık görülmüştür.

Kaynakça

Artut, K. (2009). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri, Ankara: Anı Yayıncılık.

Barret, T. (2015). Neden Bu Sanat? Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri, İstanbul: Hayalperest Yayınları.

Demir Bağatır, R. (2011). Nesnenin Ötesi: Kavramsal Sanatın Dayanak Noktaları, Adnan Menderes Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 7, 23-33.

Farthing, S. (2014). Sanatın Tüm Öyküsü, Çin: Hayalperest Yayınları.

Polat, E. (2014). Çağdaş Türk Resim Sanatında Başlangıcında Günümüze Kadın Figürü ve Feminist Sanatın Batı Sanatı ve Türk Sanatı İçindeki Yeri, Okan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Sürmeli, K. (2012). Dada Hareketinden Kavramsal Sanata, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 2, 6, 337-345.

Yılmaz, M. (2013). Modernden Postmoderne Sanat, Ütopya Yayınevi: Ankara.

Özet

Performatik Fotoğraflara Yansıyan Farklı Kimlikleriyle Cındy Sherman ve Eserleri

Doç. Dr. Pelin AVŞAR KARABAŞ*, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Ana Sanat Dalı

Yüksek Lisans Öğrencisi Rabia Sena TUĞ**, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

II. Dünya Savaşı sonrası; sanat çevrelerince sanatın tanımı konusunda bir takım fiki ayrılıkları oluşmaya başlamış ve modern sanatın varolan sınırlarının dışına çıkılarak, sanat eserinde içsel bir gerçeklik aranmaya başlanmıştır. Bu dönemlerde sanat dünyasında tartışılmaya başlanan birçok farklı yaklaşım, kendisinden sonra gelen ve çarpıcı yönleriyle tüm bilinenleri sarsıcı bir şekilde reddeden çok yönlü bir sanat anlayışının da başlangıcı kabul edilmiştir.

Modern sanatın, kendi içinde figü atiften soyuta, Duchamp'ın hazır nesnelerinden Warhol'un serigrafilerine, Kosuth'un sözcüklerinden Beuys'un performanslarına kadar gelen serüveni, ilerleyen zaman içerisinde üretilen farklı örneklerle, sanatın ve sanat eserinin gerçekte ne olduğunu sorgulamaya yönelen düşünsel bir süreç haline dönüşmüştür.

Doğadaki görüntülerin taklidinin reddedilmesi ile birlikte temsil ikinci plana atılmış ve modern sonrasını niteleyen yeni anlayışlar bir biri ardına ortaya koyulmuştur. Sanat nesnesi ile izleyici arasındaki ilişkiyi de yeniden anlamlandıran bu anlayış, sanat nesnesinin önceden tasarlanmış bir süreç ya da bir sürecin sonucunda ortaya çıkan oluşumu, nitelemeyi ya da ürünü, bir durumun çeşitli versiyonları olarak ise düşünceyi ve kavramı herşeyden üstün tutmuştur.

Geleneksel gereçlerin ve biçimlerin ötesinde kendisini alışılageldik sanat eserinin dışında ve resim veya heykel gibi mekândan mekâna taşınılabilen, alınıp satılabilen bir estetik obje olma damgasından kurtarılan sanat; sanatsal yaratı ve beğeni önemsenmeksizin hazır nesneler gibi sınırsız malzeme çeşitliliği ve teknolojik imkânlarla üretilen, fikirlerin ön plana çıkarılmasına hizmet eden eserler ile ortaya koyulmuştur. Belgeler, haritalar, taslaklar, videolar, sözcükler, buluntular, fotoğrafla , rakamlar, kopyalar, hazır nesneler vb. gibi her türlü araç; fikri ortaya koyan görsel, devinsel veya duyumsal yollarla algılanabilecek bir halde ifade edilmiştir.

Modernizmden postmodernizme geçişin yaşandığı bu süreç içerisinde, etkili bir ifade aracı olması yönüyle fotoğraf, video dışında kavramsal sanat eserlerinin belgelenmesi sırasında sıklıkla başvurulması bakımından önemli bir yere sahip olmuştur.

Belgelemenin dışında 1970'li yıllar ve sonrasında eserin kendisi konumunda da yer almış, özellikle bazı sanatçıların eserleriyle tekniğinin dışında ayrıcalıklı bir dil yaratmıştır.

Tarama modelindeki bu araştırmanın konusu olarak ele alınan Cindy Sherman da; fotoğraf alanında çalışan hem bir sanat fotoğrafçısı, hem de film yönetmeni olarak tanınmaktadır. 1977-1980 Yıllarında "Adsız Film Karaleri" isimli serisi ile dikkatleri çeken Sherman, çekimlerini kendisinin yaptığı fotoğrafla da kadına yönelik kültürel rollerin şekillenme süreçlerini ele almış, Feminist Sanat'ın öncülerinden birisi olarak görülmüş, beden ve performans sanatları içinde önemli bir yer edinmiş, kavramsal sanat malzemesi olarak kullandığı fotoğrafla ile tüketim ve gösteri kültürünün özellikle cinsiyet rollerini belirlemedeki etkilerini erkeklerin gözünden görülen tarafıyla stereotiplerle irdelemiştir.

Hiçbir zaman çekilmemiş filmlerin fotoğraf karelerinin başrolündeki Sherman; giydiği kostümler, makyaj uygulamaları ve peruk gibi aksesuarlarla görünümlerini değiştirmiş, kendisinin yarattığı ama gerçekte kendisi olmayan otoportreler üreterek, düzenlenen sergileri ve yüksek fiyatlara alıcı bulan eserleri

ile süre gelen dönemde gündemde kalmayı başarmıştır.

Anahtar Kelimeler: Cindy Sherman, Feminist Sanat, Fotoğraf Sanatı, Kavramsal Sanat.

Abstract

Cindy Sherman and his Works With Different Identity Reflected i Performative Photographs

After World War II, differencent opinions about the definition of art began to occur within the art community and by moving beyond the existing boundaries of Modern Art, the exploration of an inner reality in artworks has begun. In this period, many different approaches being discussed in the art world have been accepted as a start for a sophisticated understanding that refuses all known in a startling way.

The adventure of Modern Art in itself from figurative to abstract, from Duchamp's readymade to Warhol's serigraphy, from Kosuth's words to Beuys' performance, has evolved into an intellectual process with different samples composed in time, questioning what is really art and artwork. Together with the rejection of the imitation of nature, representation has become of secondary importance and new insights that characterize the postmodern, have been revealed consecutively. This understanding that re-interprets the relationship between the art object and the audience, keeps the predetermined process or the process resulting in the formation of the art object, the idea and concept -as various versions of a situation- on the top of everything. Beyond the traditional materials and forms, this art, saved itself from just being an aesthetic object that can be moved from place to place or bought and sold as a painting or a sculpture, is produced with an unlimited variety of material and technological facilities as readymade objects and serves to highlight the ideas without paying attention to artistic creation and appreciation. Every kind of objects such as, documents, maps, sketches, videos, words, artifacts, photos, figu es, copies, readymade objects etc. are expressed in a state that can be perceived visual, kinetic and sensory ways. In the process of experiencing the transition from modernism to postmodernism, the photography has had an important role in the documentation of conceptual artworks other than videos with its effectiveness as a medium for expression.

Apart from documentation, in the 1970's and later, photography has been the artwork itself and especially the artworks of some artists have created an exclusive language other than its regular usage. In this screening model research, Cindy Sherman is examined and introduced as an art photographer as well as a film director.Sherman who attracted attention with the series called "Untitled Film Stills", has discussed the process of cultural roles against women with the photos she shooted, has been one of the pioneering artists of the Feminist Art, has gained reputation within the body and performance art and has studied the effects of the culture of consumption and entertainment especially on determining gender roles with stereotypes and from the perspective of men with the photos she used as material of conceptual art. The leading actor of the frames of the films never been shooted, Sherman changed her look with costumes, make-up and accessories such as wigs and by composing self-portraits that she created -in reality non-self-portraits- she managed to be at the forefront with her exhibitions and artworks that found buyers at high prices.

Keywords: Cindy Sherman, Feminist Sanat, Fhoto art, Conseptual art.

24. BÖLÜM

Doç. Dr. Pelin AVŞAR KARABAŞ
Aybüke GÜDÜR

TASARIMDA ALGI YANILSAMALARIYLA RENK VE ÇİZGİNİN GÜCÜ: OPTİK SANAT

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Görme eylemi, ışıkla başlar. Işık, kaynağından çıktıktan sonra etrafına dağılır ve dalgalar şeklinde ilerler. Herhangi bir objenin görülebilmesi için, kendisinin bir ışık kaynağı olması ya da üzerine düşen herhangi bir ışığı yansıtması gerekir. Göze yansıyan nesnelerin ışığı ile görme eylemi gerçekleşir. Avcı (2004); bilim insanlarının başlangıçta yalnızca ışığa odaklanmış ve optik araştırmalar sırasındaki deneylerde ışığın kırılımının rengi meydana getirdiğini keşfeden Isaac Newton'un, ışığı rengin kaynağı olarak ifade ettiğini belirtmiştir. Bu nedenle renk; fizik, fizyoloji, kimya, biyoloji, sosyoloji gibi bilim alanlarının da araştırma konuları arasına girmiş ve sanat ile bilimin yolu renk konusunda kesişmiştir. Büyük bir sanatçı ve mühendis olmasının yanı sıra derin bir kuramsal bilgiye de sahip olduğu bilinen Leonardo Da Vinci, özellikle ressam olması ve perspektif bilgisine duyduğu gereksinim ile optik konusuyla da oldukça ilgilenmiştir. Aslında Ortaçağ entelektüelleri tarafından da araştırılan ışığın; düz çizgilerde ilerlediği, merceklerden geçebildiği, aynalarda yansıdığı ve bütün bu süreçlerde izlediği yolların geometri yasalarına uyduğu keşfedilmiştir. Bu bilginin köklü kaynağı ise Kitab el-Menazır yani Optik Kitabı adında, yedi ciltlik bir kitap kaleme alan ve Ortaçağ optiğine damgasını vuran İbn el-Heysem olarak görülmektedir (Topdemir, 2012).

Optik Sanat; Op Art, Op Sanat, Algısal Soyutlama, Retinal Sanat gibi ifadelerle nitelendirilen ve optik yanılsamayı ön planda tutan geometrik soyut bir sanat akımıdır. 1960'lı yıllarda ortaya çıkan, özellikle renkler ve formlar arasında algısal etkiler oluşturan biçimlerin ve renklerin, sistematik ve kesin kullanımlarıyla elde edilen eserleri tanımlamaktadır. Hareket, ışık, yanılsama ve optik mekân bu akımın değerlerini oluşturmaktadır. Yalınlaştırılmış temel geometrik öğelerin bilinçli tasarlanmış perspektif uygulamalarıyla üretilen ve seçilen renk değerlerinin yan yana, alt alta, üst üste ya da girift bir şekilde bir araya getirilmesi ile oluşturulan kompozisyonların sonucu olarak ışığın etkisi ile gözde meydana gelen yanılsamaların ürünüdür.

Optik Sanat görme ve beyin ilişkisinde algının oluşturduğu yanılsama sebebi ile ortaya çıkan değişimden kaynaklanır. Optik Sanat yapıtları sadece bilimsel optik yasaları ile değil aynı zamanda savaş sonrası dönemde gelişen Gestald ve deneysel psikoloji bilgilerinin sentezlenmesi ile belli bir disiplin içinde oluşturulmuştur. Kinetik sanattan farklı olarak Optik Sanat, iki boyut üzerinde gerçek olmayan hareket ve mekân değişimlerini yaratmıştır (Avcı Tuğal, 2012). Sanatçıları; Bauhaus'un bazı araştırma yöntemlerinden, Konstrüktivizm'den, De Stijl'den, Orfizm'den ve Süprematizm'den yararlanmışlardır.

Çağdaş bir sanat akımı olan Optik Sanat, Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'da ortaya çıkmış ve "Op Art" terimi ilk kez 23 Ekim 1964 yılında Time Dergisi'nin çağdaş sanat akımları ile ilgili bir makalesinde yer almıştır (Özmen, 2010:2-4). Çağdaş sanat hareketlerinin bir örneğini tanıtmak üzere hazırlanan "The Responsive Eye" isimli eser, Optik Sanat eserlerinden oluşan bir serginin düzenlenmesi ile de akımın tanımlanması sağlanmıştır (Dede Kodaman, 2004).

Görsel 1: The Responsive Eye Dergi Kataloğu Kapağı.

Gözdeki retina tabakasının ani ve kesin uyarımı yoluyla, sanatsal ifadeyi amaçlayan Op-

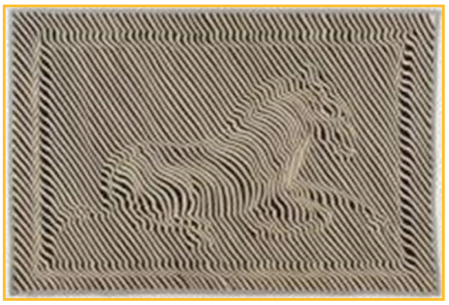
tik Sanat, yalnızca göz duyumuna seslenen sanat anlamında ifade edilmekte, renk biçim ve yapılan çizimle gözün retina tabakasında hareketli bir görüntü yaratmaktadır. Duran ya da hareket halinde olan çizimlerin gözün retina tabakasının yanılma özelliğini kullanması sonucunda algılanan eserlerle bu sanat biçimi, akıldan çok göze hitap eden bir tarzdır (Özel, 2007). Devingen niteliğe sahiptir ve hareket ile dinamizmden vazgeçilmezlik anlayışı bakımından gelenekçi yapıda olduğu söylenebilir. Soyut eserler üreten sanatçılar, değişik diller ve kategoriler arasında mutlak bir özgürlük içinde hareket etmişlerdir. Daha da sık olarak gözlemlenen bir özellik de; daha önce uzlaşmaz gibi görünen unsurları bir araya getirmek ve geometriyi yalnızca saf biçim ve ışığa özgü bir merkez olarak değil, aynı zamanda bu unsurları dünyanın görünümlerinin somut bir biçimde tecrübe edildiği bir merkez olarak düşünmeleridir (Guadagnini, 2010). Optik Sanat'a öncülük eden başlıca sanatçılar ise Victor Vasarely, Josef Albers, Bridget Riley ve Yaacov Agam olarak sıralanabilir.

Optik sanatın yaratıcısı olarak bilinen Victor Vasarely 1908'de Macaristan'da doğmuştur. Önce tıp, daha sonra ise Budapeşte Akademisinde sanat öğrenimi gören Vasarely; 1930'da Paris'e gitmiş, ticari ressam olarak grafikler yapmasının ardından 1944'te t ekrar resimler üretmeye başlamıştır. 1947'den sonra konstrüktif geometrik sanat üzerinde yoğunlaşan sanatçı; prefabrike renkli şekiller meydana getirmiş, 1950'li yılların sonlarında ve 1960'larda birçok uluslararası ödül kazanmıştır. Aynı zamanda 1970'te Güney Fransa'da Gordes'de Vasarely Didaktik Müzesi'nin de kurucusudur (Lynton, 2009). Vasarely'nin eserlerinde kare, dikdörtgen, daire ve üçgen gibi geometrik biçimler resimlerin temel elemanlarıdır. Geometrik formun düzlemler üzerindeki işlevselliğinden yararlanmış ve matematiksel düzenlemelerle oluşturduğu kompozisyonlarda ışığın etkisinden yararlanmıştır. Genel olarak düzlemlerde hareketli derinlikler, girinti ve çıkıntılar olarak algılanan eserler; iki boyut üzerinde üçüncü boyut hissi uyandıran göz aldanmalarıdır. Kazimir Malevich'in, Vasily Kandisky'nin, Paul Klee'nin, Moholy Nagy'nin, Herbert Bayer'in ve Walter Gropius'un yapıtlarından esinlenmeler söz konusudur.

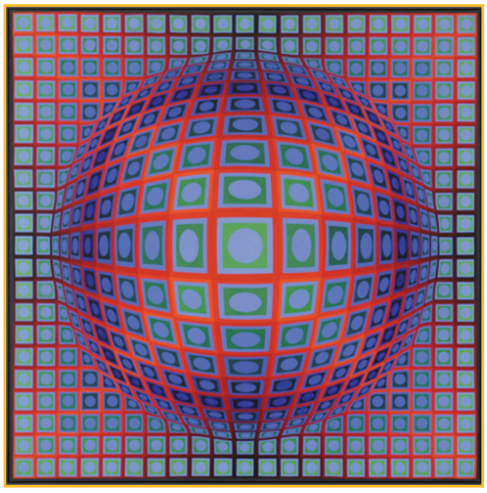
Görsel 2: Victor Vasarely, Kompozisyon, 24x20 cm.,1956.

Victor Vasarely'nin resmindeki kompozisyon strüktürleri, geometrik yapıyı oluşturan çizgi ve şekillerin iç içe, yan yana, alt alta gibi değişik yönlerdeki planlı yerleştirmeleriyle ortaya koyulmaktadır. Sanatçının bir grafi er gözüyle 1938-1939 yıllarında yaptığı "Zebralar-Zebra" isimli eserler, Optik Sanat'a yönelik ortaya koyduğu ilk çalışmalar olarak nitelendirilebilir. Siyah-beyaz çalışmalarının yanı sıra, oldukça canlı renklerle ürettiği eserlerinde de çekici kompozisyonlar oluşturan sanatçı, eserlerinde boya dışında ipliklerle yapılan dokumalar, parlak kâğıtlarla yapılan kolajlar gibi birçok malzeme denemeleri gerçekleştirmiş ve seri üretim tekniklerinden de yararlanmıştır.

Görsel 3: Victor Vasarely, Zebralar, 1938.



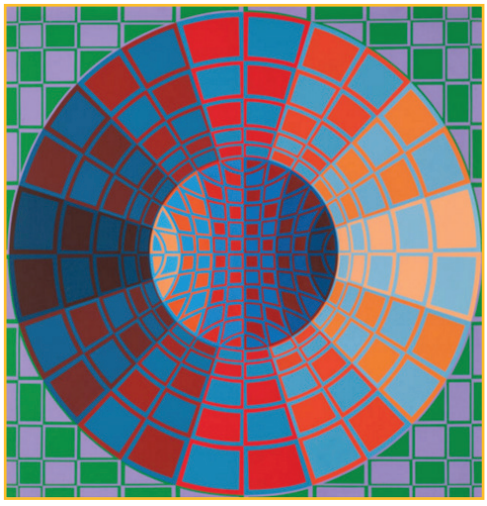
Görsel 4: Victor Vasarely, Zebra, 1938, Vasarely Müzesi, Pecs, Macaristan.



Görsel 5: Victor Vasarely, Vega 201, 139.7 x139.7 cm., 1968.

Eserlerde şekiller yer değiştiriyormuş ya da kabartmalar varmış gibi algılanan illizyonlar üzerine kurulu soyut anlatımlar söz konusudur. İki boyutlu düzlemde üç boyutlu obje algısını hissettiren çalışmalar sadece resimler olarak değil, kumaşlar, duvarlar, panolar üzerine yapılmış uygulamalar ve mimari yapılar ile de dikkat çekmektedir.

Vasarely'nin resimleri; çizgilerin kesin kombinasyonlarının uygulandığı, geometrik şekiller, renkler ve gölgelemelerle derinliğin, hareketin ve üç boyutun yakalandığı, göz kamaştırıcı resimler olarak tanımlanabilir.

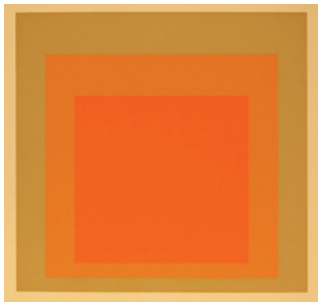


Görsel 6: Victor Vasarely, Xanor, 73.7 x73.7 cm., 1979.

Vasarely geometrik soyutlamada ulaştığı kendine özgü üslubuna daima sadık kalmış, yeni çalışmalarına yönelik arayışlarını eski çalışmalarına bağlı olarak çeşitlendirmiştir. Statik, durur gibi görünen eserleri üzerinde düzenlediği hücresel düzlemleri ile yüzeyleri hareketlendirmiş ve gözün algılama yapısına dayalı olarak yeni bir boyut anlayışı ortaya koymuştur.

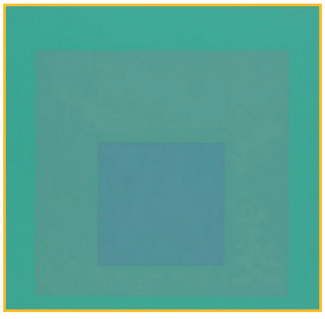
Josef Albers, 1888 Almanya doğumlu, Optik Sanat anlayışını benimsemiş; Berlin'de, Münih'te, Bauhaus'da öğretmen ve sanat eğitmeni olarak görev yapmış bir başka sanatçıdır (Lynton, 2009). ABD'ye yerleştikten sonra Black Mountain Collage'de ve Yale Üniversitesi'nde dersler verdiği bilinir. 1963 Yılında temel konu olarak rengin algılanışını ele alan "Renk Etkileşimi" (The İnteraction Of Clour) isimli kitabı yayımlanmıştır.

Bauhaus'ta önce öğrenci, sonra da eğitimci olan Albers, renklerle oynanarak üretebilecek etkilerle ilgilenmiş ve 1960'lara gelindiğinde, uzun zamandır düşünmekte olduğu "Kare'ye Saygı" serisine başlamış ve bu seri sanatçının son eserleri olmuştur (Lucie-Smith, 2004).



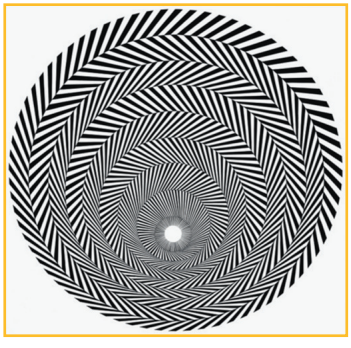
Görsel 7: Josef Albers, Kare'ye Saygı, 1959.

Başlangıçta ekspresyonist bir anlayışla çalışmalar üretmiş ancak daha sonra sanat eserinde dışavurum ve duyguyu reddederek; ölçü ve dengenin hâkim olduğu geometrik soyutlamaya dayalı, temel şekillerin yer aldığı biçimci anlayışta eserler üzerinde çalışmış, Konstrüktivizm'e ve Optik Sanat'a yönelmiştir. Kare sanatçı için temel bir yapı, renkler ise çeşitli tonları ve valör değerleri ile kompozisyonu oluşturan ana ögeler olarak benimsenmiştir. Renklerin algılanmalarına, psikolojik etkilerine ve optik yanılsamaya ilişkin eserler üreten sanatçı; sanat eserini doğal anlatımdan uzaklaştırarak, yüzeylerde bilinçli bir şekilde ortaya koyulan tasarımlar olarak sergilemiştir.



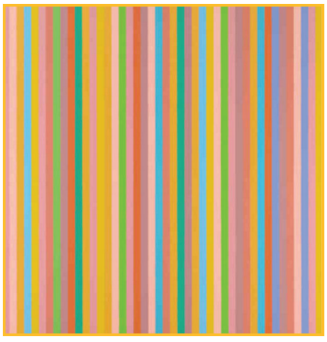
Görsel 8: Josef Albers, Zümrüt,27.9 x27.9 cm., 1965.

Sanatçının eserlerinde temel aldığı bir başka özellik ise; kullandığı renklerin kendi fizi sel değerlerini korumasıdır. İç içe yerleştirilmiş kare renk alanlarındaki renkler hem kendi değerlerini korumakta hem de çevrelerindeki renklerle ilişkiye girerek etkileşim kurmaktadır. Her renk alanı, hiçbir gölgeleye gidilmeden satıh etkisi ile boyanmış ve Geç Resimsel Soyutlama anlayışındaki gibi dokuya yer verilmeksizin tamamlanmıştır. Resim üzerinde kompoze edilmiş ardışık renklere bakan göz, hem optik olarak etkilenmekte hem de renk tonları bakımından özgün değerlerinden farklı olarak algılanmaktadır. Optik Sanat'ta önemli bir yer edinen sanatçılardan Bridget Riley 1931'de Londra'da doğmuştur. Goldsmith's Koleji ve Londra Kraliyet Sanat Koleji'nde (Royal Collage of Art) sanat öğrenimini görmüştür. İlk resimlerini siyah-beyaz tonlarda yapmış, yaklaşık 1967'den sonra renkli çalışmalara yönelmiştir (Lynton, 2009). Boşluk ve doluluk ilişkisini siyah beyaz renkler ve griler ile ortaya koyduğu ve kendine özgü üslubunu yarattığı eserleri, daha çok incelen – kalınlaşan, doğrusal – dairesel – zigzaglı, yuvarlak ya da köşeli şekillerin birbiri etrafında farklı uzaklıklarla dizilimi göz yanılsamalarına olanak veren düzenlemeler biçimindedir ve izleyiciyi güçlü görsel devinimlere sürükler. Şekillerin farklı ölçülerdeki tekrarlarından oluşan bu nötr renkli çalışmaları tamamen soyut olarak değerlendirilir. Resimde görsel dinamizm yaratmak en önemsenen noktadır ve çoğunlukla resmin bir bölgesinde oluşturulan yanılsama özellikle diğer kısımlarına nazaran daha şiddetli algı yanılsamasına sebep olmaktadır.



Görsel 9: Bridget Riley, Yangın 4, 109 x 109 cm., 1964.

Sanatçının ileri dönem eserlerinde canlı renklerdeki paralel çizgilerle düzenlediği kompozisyonlara bakıldığında, resimlerin içerisinde ışık etkileriyle dalgalanan eğrili çizgiler dikkat çekmektedir. Renklerin, formların ve yönlerin birbiriyle orantılar kurularak bir matematikçi mantığı ile titizlikle oluşturulan eserler, basit şekillerin tekrarıyla sistemli ama karmaşık bir mozaiği andıran görsellikte sunulmuştur.



Görsel 10: Bridget Riley, Dalgıç, 139.5 x 111.5 cm., 2011.

İsrail'li 1928 doğumlu sanatçı Yaacov Agam, Optik Sanat'ın öncülerinden olan bir diğer sanatçıdır. Optik Sanat'ın yanı sıra Kinetik Sanat alanında da eserler veren Agam, soyut sanata yönelik resimleri, heykelleri, seramikleri, cam ve gravür çalışmalarıyla da tanınmaktadır. En belirgin özelliklerinden birisi; izleyicinin konumuna ve esere bakış yönüne göre görsel değişkenlikler gösteren çalışmalarında, kimi zaman ses kimi zaman da ışık düzenlemeleriyle farklı yanılsamalar da algılanabilmesidir. Dolayısıyla eserin gerçekleşmesi için izleyicinin katkısı ve eser etrafındaki hareketi çok önemsenmektedir.

Görsel 11: Yaacov Agam, 2+3=4, Sentetik Malzeme Üzerine Monteli PVC., 61 x 91.4 x 5.1 cm., 1984.

Sanatçının eserlerinin temeldeki çıkış noktası zaman, değişim ve hareketle bağlantılıdır. Eserlerdeki renk ve biçimler, bazı örneklerde yapıtın kendi hareketi, bazılarındaysa dış etkenlerle döndürülmesi ya da ışığın oynaması sonucu değişim göstermektedir.

Agam'ın resim ve heykel çalışmalarının yanı sıra pul, çeşme, tavan resmi, duvar panosu ve çeşitli mekânlarda dekorasyonu tamamlayan unsurlardan birisi olarak yer alan eserleri de bulunmaktadır.

Yaacov Agam, Optik Sanat anlayışıyla ürettiği biçim değiştiren kabartmalı eserlerini entelektüel bir yaratıcılık ile yeni alanlara yönlendiren ve günümüzün önemli mekânlarına taşıyan, ayrıcalıklı sanatçılardan birisidir.

Görsel 12: Yaacov Agam, Ateş ve Su Çeşmesi, Dizengoff Meydanı, Tel Aviv, İsrail, 1986.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

1960'lı yılların sonunda Avrupa ve ABD' de ortaya çıkan Optik Sanat, hareket izlenimi uyandıran optik yanılsamalara dayanmaktadır. Optik sanatçılar, belirli sınırları olan geometrik şekiller ve bu geometrik şekillerin sistematik bir şekilde tekrarını kullanarak resim yüzeyinde titreşim yoluyla hareket sağlamışlardır. Pop Art ile eşzamanlı doğan Optik Sanat, 1960'ların eleştirmenlerinin gözünde Pop Art'ın bir tür soyut dengi olarak kabul edilmiştir. Pop Art gibi bir sanat hareketi olmamasına rağmen kendine özgü, zengin, dinamik ve farklı çizgisi olan dönemin sanatçıları için yeni fikirle önermiştir. Sanatçılar, Optik Sanat örneklerinden yola çıkarak çok renkli, kendine özgü dinamiği olan, etkili ve çarpıcı bir bakış açısı sunmuştur. Op Art sanatçıları; göz ve beyin ilişkisinde, görülebilen ve idrak süresince izleyiciye bağlı olarak oluşan psikolojik etkilenmeyi ön plana almışlardır. Kısa süreli bir sanat hareketi olmasına karşın, Op Art sanat akımında, sanatçının ve izleyicinin sadece görülenle değil, bunların ardında yer alan düşüncenin oluşturulduğu algı ve üzerinde bıraktığı etkiyle ilgilenmişlerdir. Gözle olan ilişkisi, renkler arasındaki dengeler, Op Art yapıtının izleyici ile arasında, birebir etkileşim kurmasına olanak sağlamıştır. Bu nedenle, Op Art yapıtının toplum değerlerine, cinsiyete, yaşa, eğitim düzeyine bağlı olmadan, doğrudan etkileme gücünün var olduğu düşünülmektedir.

Optik sanatçılar resimlerinde, optik etki sağlayabilmek için renkleri; resim tarihinde empresyonist ressamların kullandıkları gibi, fizikçilerin renk kuramlarından faydalanarak, bir rengin diğer renk üzerindeki etkilerini bilerek, kontrollü bir şekilde ve optik hareketlenmeyi ön planda tutarak ele almışlardır. Bu anlayışı, birbirine kontrast olan siyah-beyaz gibi renkleri yapıtlarında kullanarak, daha belirgin olarak ortaya koymuşlardır. Farklı olma, fark edilme ve buna bağlı olarak; değer bulma beklentisi ile oluşturulan sanat yapıtlarına, bu açıdan bakıldığında tasarım ürünlerine doğru dönüşmeye başladıkları da düşünülebilir. Bu noktada sanatçıların, yapıtlarında benzerlerinden farklı olma ve izleyicide hem etkileme, hem de dikkat çekme ihtiyacı vardır. Günümüzde izleyiciler, sadece görsel anlamda oluşturulan algı yanılsamaları ile değil, işitsel, dokunsal açıdan da farklı algı yanılsamaları yolu ile derinden etkilenebilmektedir.

Kaynakça

Avcı Tuğal, S. (2012). Oluşum Süreci İçinde Op Art, Birinci Baskı, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Avcı, S. (2004). Bilimsel Renk Bilgisinin Resim Sanatındaki Yansımaları, Yedi: Sanat, Tasarım Ve Bilim Dergisi, 11, 53-67.

Dede Kodaman, M. (2004). Doğu Sanatı'nın Modern Sanatına Etkisi, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.

Lucie-Smith, E. (2004). 20.Yüzyılda Görsel Sanatlar, Akbank Kültür Ve Sanat Merkezi, Birinci Baskı, İstanbul.

Lynton, N. (2009). Modern Sanatın Öyküsü, Dördüncü Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Özel, Z. (2007). Op Sanat Ve Dijital Teknolojinin Kullanımı, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7,2, 395-418.

Özmen, G. (2010). Optik Sanat Ve Çağdaş Cam Sanatı, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Topdemir, Gazi H. (2012). Leonardo da Davinci' nin Optik Çalışmaları, Dört Öge Dergisi, 1, 2, 37-50.

Guadagnini, W (2010). Past Present Future, UniCredit Koleksiyonu'ndan Bir Seçki, Mas Matbaacılık, İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

Özet

Tasarımda Algı Yanılsamalarıyla Renk ve Çizginin Gücü: Optik Sanat

Doç. Dr. Pelin Avşar Karabaş*, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Yüksek Lisans Öğrencisi Aybüke Güdür**, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

II. Dünya savaşını izleyen yıllarda toplumların içinde bulundukları sosyolojik, psikolojik ve siyasi etkenler, bilim ve teknolojide öne çıkan gelişmelerle birlikte sanat ve sanat olaylarına da yansımış; Geç Resimsel Soyutlama, Op Art, Pop Art, Fluxus, Minimalizm, Kavramsal Sanat, Performans Sanatı, Fotogerçekçilik, Süreç Sanatı, Arazi Sanatı gibi birçok biçim ve anlayış ile farklılaşarak çeşitlenmiştir.

1960'lı yıllarda ortaya çıkan Optik Sanat, özellikle renkler ve formlar arasında algısal etkiler oluşturan ve günümüzde gündelik yaşamın vazgeçilmez ihtiyaçları olarak sıralanabilecek bilgisayarlar, mobil iletişim cihazları, internet ortamları gibi alanlarda ihtiyaç duyulan tasarımlarda oldukça yoğun bir şekilde kullanılan görsel düzenlemelerin temelinde yer alan bir akımdır. Op Art, Op Sanat, Algısal Soyutlama, Retinal Sanat gibi ifadelerle nitelendirilmektedir.

Bilimsel verilerden yararlanılarak gözü uyarabilecek birçok bilimsel tabanlı yöntemin denemeleriyle üretilen eserler, rengin yanı sıra çizgilerin gücünün de önemli katkılar sağladığı, optik algılamayı oluşturmaya yönelik bir düşünce ile tasarlanmış ve ortaya koyulan kompozisyonlarla izleyicide göz yanılsamaları yaratmayı amaçlamıştır. Optik Sanat ile birlikte yaş, eğitim ve cinsiyetten bağımsız olarak, sağlıklı gözlere sahip tüm izleyicilere benzer şekillerde etki edebilecek bir anlayışla oluşturulan algı yanılsamaları, psikolojik etkileri nedeni ile özellikle reklam ve grafik tasarım alanlarında uygulama kanalları bularak, üçüncü boyut etkisini verme eğiliminin soyut sanatta ortaya çıkan şekli biçiminde yorumlanmıştır.

Kimi zaman iki kimi zaman ise üç boyutlu olarak da üretilen eserlerde; geometrik biçim veya şekiller ritmik olarak düzenlenmiş ve geometriye özgü yalın öğeler inşacı bir yaklaşımla bütünleştirilerek, gözün ağ tabakasındaki titreşime dayanan yapay nitelikte aldatıcı görüntüler elde edilmiştir. Malzeme ve teknik zenginliği bakımından farklılıklara imkan sağlayan Optik Sanat, üretilirken eskize ihtiyaç duyulması, kesin sınırları olması ve izleyicinin katılımına gereksinimi yönleriyle de dikkat çekmekte ve çoğunlukla siyah beyaz olmak üzere kontrast özeliğe sahip derecelendirilmiş renklerin kullanılmasıyla da önem taşımaktadır. Işığın; hareket, renk, zaman ve mekân gibi kavramlarla bir arada algılanmasının soyuttan somuta dönüştüğü bir ifade aracı olan Optik Sanat, sanatçının yaratıcılığının teknoloji ile desteklendiği bir dışavurumdur.

Tarama modelinin kullanıldığı bu araştırmada; ışık, optik yanılsama, görsel algı, Optik Sanat akımının oluşumu ve gelişimi hakkında bilgiler verilmiş ve bu akıma öncülük eden sanatçılardan Victor Vasarely, Josef Albers, Bridget Riley ve Yaacov Agam'ın eserleri irdelenerek yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Algısal Yanılsama, Op Art, Op Sanat, Optik Sanat, Retinal Sanat.

Abstract

In the years after World War II sociological, psychological and political factors in communities, reflected in art and art events, along with the developments in science and technology furthermore art was differentiated and diversified into many forms such as Post-Painterly Abstraction, Op Art, Pop Art, Fluxus, Minimalism, Conceptual Art, Performance Art, Photorealism, Process Art, Land Art. Optical art that emerged in the 1960s is

a movement that creates a perceptual effect especially between the colors and forms and appears on the basis of visual presentations that considerably used in the designs created with the today's essential tools such as computers, mobile devices and the internet. Op Art is also known as Optical Art, Perceptual Abstraction and Retinal Art. The artworks are composed as a result of testing many scientifically-based methods that can stimulate the eye by utilizing scientific data and the aim is to create an illusion with the idea of formatting optical perception with the power of colors as well as lines.

The illusion in Op Art which is created with an understanding that can impact similarly all audiences with a healthy sight regardless of the age, gender and education, used especially in advertising and graphic design fields due to it's psychological effects and interpreted as the tendency to give the effect of the third dimension in abstract art.

The geometrical shapes and forms are arranged rhythmically in sometimes two, sometimes three-dimensional artworks and artific - al deceptive images based on the vibration in the retina were obtained by integrating geometry-specific simple items with a constructive approach.

Op Art which allows diversity in terms of techniques and materials used, draws attention with the needed sketches, the sharp lines, the requirement for the participation of the audience and the use of contrast graded colors mostly black and white.

Op Art is a manifestation of an artist's creativity supported by technology and a mean of expression that converts the perception of light combined with the motion, color, time and space from abstract to concrete. In this scanning model research the information about light, optical illusion, visual perception, the emergence and development of Op Art is given and the artworks of the pioneering artists, Victor Vasarely, Josef Albers, Bridget Riley and Yaacov Agam were examined and interpreted.

Keywords: Perceptual Illusions, Op Art, Optical Art, Retinal Art.

25. BÖLÜM

Sadi Kerim DÜNDAR

ÜÇ BOYUTLU (3D) ANİMASYONLARDA GERÇEKLİK DUYGUSU

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Animasyonda Gerçekçilik Kavramı: Gerçekçi Olabilme ve Doğru İfade Edebilme Çabası
  - Devinimde Gerçekçilik ve Animasyonun Temel İlkeleri'nin Açığa Çıkışı
  - Eklemli Varlıklar ve Hareket Kontrolü Kavramı
  - Hareket Yakalama (Motion Capture) Teknolojisi
  - Davranışsal Animasyon
  - Görünümde Gerçekçilik: Foto-realizm
  - Teknoloji İle Gelişen Multidisipliner ve İnterdisipliner Çalışma Platformu
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

İnsan, eskiden beri sanat eserlerinde hareketi gösterebilmek için çaba sarf etmiştir. Eserlere hareket verme çabası animasyon ürünlerinde kendisine yer bulmuştur. İlk zamanlarda basit ve yalın olan animasyonlar zamanla değişmiş ve birçok farklı teknikte uygulanmıştır. Bu gelişim olurken animasyonlardaki gerçekçillik arayışı da söz konusu olmuştur.

Animasyonda gerçeklik olgusu, görünümde gerçeklik ve devinimde gerçeklik olmak üzere iki temel bileşen altında incelenebilmektedir.

Üç boyutlu (3D) animasyonun çok katmanlı yapısının gerektirdiği taleplerin karşılanması için multidisipliner ve interdisipliner çalışmaların önemine değinilmesi bir ihtiyaç olarak görülmüştür. Bu bağlamda üç boyutlu (3D) animasyonlarda gerçeklik duygusunun elde edilmesi amacıyla görsel tasarımcının çoklu disiplinli ve disiplinler arası çalışma platformu içindeki rolü ve taşıdığı mesleki bakış açısı bu çalışmanın temelini oluşturmuştur.

Yöntem

Bu araştırmada tarama modellerinden biri olan literatür incelenmesinden yararlanılmıştır. Elde edilen veriler irdelenmiş ve analiz edilmiştir.

Bulgular

İnsanoğlunun yegane özelliklerinden birisi, devamlı olarak iletişim kurmaya ve üretmeye yönelik çabasıdır; bu çaba sayesinde, algılarıyla toparladığı bilgiyi yorumlayarak bir ürün haline getirmeye çalışır. Sürekli olarak üzerine gittiği bu yetenek, her an evrimleşmekte ve gelişmektedir (Blake ve Shiffrar, 2006). İnsanoğlunun, algılayabildiklerini tanımlayarak ifade edebilme ve ürün haline getirebilme çabası hep var olmuş ve sanat olgusunu da yaşatmıştır (Kagan, 2002).

İnsanoğlu, varoluşundan beri sanatta devinim duygusunu elde edebilmek için gayret göstermektedir. Animasyon, bu gayretin açığa çıkış yöntemlerinden biri olarak oluşmuş ve gelişim sürecinden geçmiştir (Krasner, 2008). Animasyon sanatındaki evrim, teknolojideki gelişmeler ile çok sıkı ilişkide olması nedeniyle, animasyonu devamlı değişim halinde olan bir alana dönüştürmüştür. İnsanoğlunun araştırma, geliştirme ve mükemmele ulaşabilme güdüsü her alanda, özellikle teknolojide daima ileri gidebilmenin sürdürülebilirliğini sağlayan yegane sebeptir. Bu nedenle animasyon, mağara duvarlarında devinimi ifade etmek amacı ile çizilmiş çok bacaklı hayvan figürlerinden, günümüzdeki gelişmiş bilgisayar ortamındaki üç boyutlu (3D) sunumuna ulaşabilmiştir (Herzog, 2010 ve Locke, 1992).

Animasyon düşüncesinin, hareketi ifade etmek amacı ile çizilmiş çok bacaklı hayvan çizimlerini içeren tarih öncesi mağara resimleri ile başladığı düşünülürse, bu düşüncenin medeniyetten daha eski olduğu da söylenebilir. Günümüzdeki animasyonların, eğitmekten eğlendirmeye kadar birçok farklı gereksinimi gerçekleştirmek amacı ile üretildiği tartışılmazdır. Fakat animasyon düşüncesinin ortaya çıkış anına odaklanıldığında, ilk insanların mağara duvarlarına sanki hareket halindeymiş gibi görünen çok bacaklı hayvanlar çizmelerinin arkasındaki gereksinimlerinin ne olabileceği sorusunun cevabı, insanoğlundan açığa çıkan bu davranışın özüne ulaşılarak incelenmesi ile bulunabilir.

Yaşamın belirtilerinden biri harekettir. Yaşama dair bir farkın görülebilmesi hareket ile mümkündür. Duyuları ile algıladığı hareket, insanoğlunun zihninin yaşama dair kıyas verisidir. İnsan, bir varlığın canlı olup olmadığını sorgulamak istediğinde, önce hareket edip etmediğini gözlemlemektedir. İnsanoğlunun yaşamı ifade edebilmeye çalışması hareketi ifade edebilmesi ile olacaktır. Hareketin çok zengin bir bilgi kaynağı olduğu düşünülürse,

hareketi sunabilmenin bir iletişim kurma ve bilgi aktarma aracı olarak algılanması ve bu şekilde kullanılmaya başlanmış olması olasıdır. Hareketi sunabilmenin yöntemi olan animasyon, taşıdığı gizil güç sayesinde, onu üreten animatöre hayal gücünü dilediği gibi yansıtabilmesi esnekliğini sağlamaktadır. Bir iletişim ve bilgilendirme aracı ve aynı zamanda bir dışavurum yöntemi olan animasyon, taşıdığı bu niteliklerden ötürü kolaylıkla bir sanat formu olarak benimsenmiştir.

Animasyonda Gerçekçilik Kavramı: Gerçekçi Olabilme ve Doğru İfade Edebilme Çabası

Gerçekçi olma çabası sanatın her dalında olduğu gibi animasyonda da var olmuştur. Animasyonda gerçekçi olabilmek diğer sanat türlerine kıyasla daha karmaşık bir özellik taşır. Animasyon, sahip olduğu yapısı gereği çok boyutlu ve fazlaca derin olduğundan, gerçekçiliğe ulaşabilmek de çok fazla koşulu bir arada gerektirmektedir. Yaşam denilen olgu çok ayrıntılıdır ve onun bir önerisini sunmaya çalışan animasyon dünyasında gerçekçi olabilmek büyük bir çaba gerektirmektedir (Purves, 2008).

Animasyonda gerçekçilik kavramı, görünümde gerçekçilik ve devinimde gerçekçilik olmak üzere iki temel bileşen altında incelenebilir. Bu iki bileşen arasında orantısal bir bağ vardır. Birinin gerçekçilik derecesindeki artış, diğerindeki gerçeklik derecesinde de aynı oranda bir artışı gerektirmektedir (Pikkov, 2010).

Devinimde Gerçekçilik ve Animasyonun Temel İlkeleri'nin Açığa Çıkışı

İnsanoğlunun gerçekçi olabilme ve doğru ifade edebilme çabası, animasyonun gelişim süreci boyunca birçok yöntem doğurmuştur. Rotoskopi bu yöntemlerin ilklerindendir ve hala da sıklıkla kullanılmaktadır (Chong, 2008). Animasyonun gelişmesine öncülük etmiş olan Walt Disney Stüdyosu ve animatörleri, ürettikleri animasyonlarda gerçekçiliği elde edebilmek için çok çaba sarf etmişlerdir.

Walt Disney Stüdyosu, gerçekçiliğe doğrudan bir yaklaşım olan rotoskopi tekniğini benimsemiş ve Walt Disney Stüdyosu animatörleri bu teknikle çalışmaya uyum sağlamaya başlamışlardır. Başlarda rotoskopi tekniğinin üstünlüklerinin etkisinde kalan animatörler, zaman içerisinde bu tekniğin tek başına yetersiz kaldığını ve sonuçların tatmin edici olmadığını fark etmişlerdir. Rotoskopi ile gerçekçiliğin körü körüne elde edildiği bu sonuçlarda eksik olan bir şeyler vardır; çizimlerin taşıdığı duygu donuk ve cansızdır.

Animatörler, animasyon dünyasında kurgulanacak olan yaşam önerisinin sahip olması gerektiği kuralların, yaşanan hayatın gerçekliğinden farklı olması gerektiğini fark etmişlerdir. Gerçek yaşamın deviniminin animasyon platformunda kurgulanabilmesi için, gerçekçi bir yaklaşım olarak yaşamın doğrudan kopyalanması tek başına yeterli olamamıştır. Animasyon dünyası, kendi hareket kanunlarına sahiptir. Bu kanunlar, izleyiciye gerçekçi görünebilmeleri ve ikna edici olabilmeleri için, gerçek hayattaki fizik kanunlarını temel alarak türemiştir.

Ama animasyon dünyasının geniş sınırlarını çizebilmek için, gerçek hayatın kanunlarına göre daha esneklerdir ve daha çok özgürlük vaat ederler. Animatörler, yaşamın gerçeği ile beraber animasyonda ait bir ikna edicilik ve inanılırlık kavramlarının da var olması gerektiğini ve bu kavramlar arasında da bir dengenin kurulması gerektiğini fark etmişlerdir (Johnston ve Thomas, 1995).

Walt Disney Stüdyosu animatörleri animasyon dünyasının kuramlarını belirleme gereksinimi ve çabası içerisinde, "Animasyonun Temel İlkeleri" adı altında on iki ilke tespit etmiştir. 1980'li yıllarda formüle dökülen bu ilkeler, günümüzde hâlâ geçerlidir ve gerçekçi devinimin üç boyutlu (3D) animasyon plat-

formunda da elde edilebilmesi için dikkate alınmaları gerekmektedir (Kerlow, 2003 ve Lasseter, 1987).

Eklemli Varlıklar ve Hareket Kontrolü Kavramı

Animasyona yaşam olgusunu kazandırabilmek için gerekli olan şartlardan birisi, canlı varlıkların sanal ortamda yeniden canlandırılabilmeleridir. Dünya yaşamı gözlemlendiğinde, canlı varlıklar arasında hızlıca ve kolayca algılanan, insanların ve hayvanların hareketleridir. İnsanların ve hayvanların hareketleri, bitkilerden farklı olarak, gözlemcilerin hemen fark edebilecekleri bir hızdadır. Bu nedenle, insanların ve hayvanların sanal ortamda yeniden canlandırılmalarına, animasyona yaşam olgusunu kazandırmak adına daha çok gereksinim duyulmaktadır. İnsanlar ve hayvanlar gerçek yaşamın varlıkları olarak animasyonda belirirken, robotlar ve fantastik yaratıklar da hayal dünyasının ürünleri olarak belirirler. Sanal ortamdaki insanlar, hayvanlar, robotlar ve fantastik yaratıklar gibi varlıklar eklemli karakterler olarak tanımlanabilir; hareket edebilmeleri için eklemli bir iskelet yapısına sahip olmaları gerekmektedir.

Eklemli karakterlere olan gereksinim, hareketi daha sıkı denetleyebilme gereksinimini de berabe-rinde getirmektedir. Hareket denetimi (motion control) kavramı üç boyutlu (3D) animasyonun do-ğurduğu kavramlardandır. Eklemli karakterlerin varlığı, hareket denetimi kavramını üç boyutlu (3D) animasyon içerisinde ön plana almakta ve bir ana konu haline getirmektedir (Badler, Phillips ve Webber, 1999).

Üç boyutlu (3D) animasyonlarda, özellikle eklemli karakterlerin canlandırılmalarında, gerçekçi devinimin elde edilebilmesini mümkün kılmaya çalışan hareket denetimi kavramı, nesnelerin devinimleri sırasında nasıl hareket ettiklerini ve içinde bulundukları uzamı nasıl kullandıklarını inceleyen kinematik biliminden (kinematics) (Chi, 1999) ve nesnelerin doğada neden devinim halinde olduklarını inceleyen dinamik biliminden (dynamics) (Hégron, Palamidese ve Thalmann, 1989) yoğun olarak yararlanmaktadır. Fiziksel olarak doğru ve gerçekçi animasyonu elde edebilmek kinematik bilimi ve dinamik bilimi tekniklerini ustaca birleştirebilmeyi gerektirmektedir (Thalmann ve Thalmann, 1989).

Hareketi doğru ve kolay denetleyebilme çabası içerisinde teknikler geliştirilmiştir ve hareket yakalama teknolojisi bu tekniklerin arasında öne çıkanlardandır.

Hareket Yakalama (Motion Capture) Teknolojisi

Hareket yakalama teknolojisi hareket denetimi için üretilmiş çözümlerden birisidir. Konu devinimin gerçeğine en yakın olan yaklaşımı elde etmek olduğunda, hareket yakalama teknolojisinin verdiği sonuçlar kusursuz ve rakipsizdir. Hareket yakalama teknolojisi, iki boyutlu (2D) animasyon döneminde beliren rotoskopi teknolojisinin mantığına fazlaca benzer olarak, onun üç boyutlu (3D) platformdaki temsilcisi gibi belirmiştir. Beraberinde rotoskopinin neden olduğu sorunlara çok benzer sorunları da getirmiştir. Tamamen gerçekçi olabilmek adına gerçek hayatın bire bir taklit edilmesi, arzulananın aksine, donuk ve katı görünebilmekte ve sonuç olarak cansız ve ürkütücü bir hissiyat uyandırmaktadır (Kitagawa, 2008).

Bu istenmeyen sonuçların olmaması ve animasyonun gerçekçi olmasının yanında ikna edici ve inanılır da olabilmesi için, 'Animasyonun Temel İlkeleri' altında 'Büzmek ve Esnetmek', 'Beklenti Oluşturmak' ve 'Abartı' gibi aslında gerçek hayatın gerçekçiliğine uygun olmayacak ilkeler, gereksinim sonucu geliştirilmiştir. Hareket yakalama teknolojisi ile elde edilen sonuçlar bu ilkelerin uygulanabilmesinden yoksun olacaktır. Bu yoksunluk, hareket yakalama teknolojisinin bir dezavan-

tajı olarak görülebilir. Hareket yakalama teknolojisi, bu ilkelerin gerek duyulmadığı tıbbi canlandırmalar gibi simülasyonlar için daha verimli kullanılmaktadır. Pixar Stüdyosu, en başarılı olarak kabul edilen filmlerinden biri olan, 2007 yılında yayınladığı üç boyutlu (3D) uzun metrajlı animasyon filmi Ratatouille'u tanıtırken, filmin yapımında hareket yakalama teknolojisinden veya başka kolaylıklardan hiç bir şekilde yararlanılmadığını, filmin yüzde yüz samimi ve gerçek animasyon ürünü olduğunu bir gurur kaynağı ve avantaj olarak duyurmuştur (Windez ve Zahra, 2001).

Hareket yakalama teknolojisi ile elde edilen üç boyutlu verilere, arzulanan şekilde müdahale edebilme olanağı teknolojik açıdan mümkün oldukça, bu teknoloji eğlence sektörü içinde daha da kullanılabilir hale gelmektedir. Yine de tek başına kullanılmasının yanında, başarılı klasik yöntemler ile birleştirilerek kullanılması daha verimli sonuçların elde edilebilmesine olanak sağlayabilir. Hareket yakalama, bahsedilen dezavantajının yanında, hareketlerin anlaşılabilmesi ve daha sonra usta animatörler tarafından işlenebilmesi için de uygun bir analiz aracıdır (Blake ve Shiffrar, 2006). Hareket yakalama tekniğinin üç boyutlu (3D) animasyon ile olan bu ilişkisi, rotoskopi tekniğinin iki boyutlu (2D) animasyon ile olan ilişkisine oldukça benzemektedir (Windez ve Zahra, 2001).

Teknolojideki ilerleme ile ortaya çıkan yeni yöntem ve teknikler, bilgisayar uzmanlarını ve mühendisleri yapım sürecine dahil etmektedir. Bu yeni teknolojilerden animasyonun doğasına uygun sonuçların elde edilebilmesi, yeni teknolojinin dilini konuşan ve onu geliştiren uzman ve mühendisler ile ürünlere sanat formu olabilme niteliğini kazandıran tasarımcıların birlikte uyumlu çalışabilmesi ile olacaktır. Hareket yakalama teknolojisinin verimli ve etkili kullanılabilmesi, bu multidisipliner (çok alanlı) ve interdisipliner (alanlar arası ilişkili) çalışmanın gerekli olduğu örneklerden bir tanesidir.

Davranışsal Animasyon

Sanal karakterlerin, taşıdığı kişiliklerine has olan ve çeşitli duygular altında değişen davranışlarının dışa vurulması ve hareketlerine yansıması gerekmektedir. Bu davranışların elde edilebilmesi yöntemleri "davranışsal animasyon" olarak tanımlanmaktadır. Davranışsal animasyon karakterlerin devinimlerinde gerçekçiliğin sağlanabilmesi için olması zorunlu olan kavramlardandır. Hatta sanal karakterlerin davranışlarında sahip olacakları özgün kişilik özellikleri, fizi sel olarak sahip olacakları özgünlükten daha önemlidir. Çünkü duygular, ruhsal durumlar, tavırlar ve kasıtlar eylemlerden ve beden dilinden anlaşılmaktadır (Parent, 2007 ve Taylor, 2010). Hareket eden karakterlere, devinimle beraber bir ruh kazandırabilmek, davranışsal animasyonun elde edilebilmesi ile olacaktır. Bu da yoğun bir gözlemleme sürecinin ustalıkla yansıtılabilmesi ile sağlanabilir ki, animasyonda gerçekçi olabilme ve doğru ifade edebilme sürecinde teknolojiden en az yararlanabilen ve sanatçının yeteneklerine doğrudan bağımlı olan olgulardandır.

Görünümde Gerçekçilik: Foto-realizm

Gelişen teknolojinin meyvesi olarak ortaya çıkan üç boyutlu (3D) bilgisayar animasyonu, farklı bakış açıları, yeni kurallar ve kavramlar doğurmuştur. Canlandırılan ortamlar ve karakterler, teknolojinin gelişmesi ile devamlı gerçek dünyaya yaklaşmaya çalışmakta, zamanla gerçek dünyanın detaylarına daha çok sahip olmaktadır.

Gerçekçi olma çabasındaki ilerleme, zamanında geleneksel iki boyutlu (2D) animasyon yöntemlerinde de olduğu gibi, beraberinde bazı sorunları getirmeye başlamıştır. Gelişen teknolojinin yardımı ile üç boyutlu (3D) animasyonlarda gerçekçi olmak adına foto-realizmin sınırlarını zorlayan animatörler, gerçekçilikte durmaları gereken sınırları aşmışlardır; gerçeğinden dahi ayırt edilemeye-

cek kadar aşırı gerçekçi olan sonuçlar elde etmeye başlamışlardır. Teknoloji, görünümde gerçekçilik seviyesini son derecesinde sağlayabilirken, devinimdeki gerçekçilik seviyesini görünümde olana paralel bir derecede sağlayamamaktadır.

Bu aşırı gerçekçi üç boyutlu (3D) sanal karakterlerin devinim nitelikleri, görünümlerindeki ulaşılmış yüksek gerçeklik seviyesine paralel olarak gelişemediğinden, izleyicileri ürküten ve tedirgin eden sonuçlar ortaya çıkmaya başlamıştır (Pikkov, 2010). İzleyici, aşırı gerçekçi görünümlü bir karakter ile karşılaştığında, karakterden farkında olmadan benzer seviyede gerçekçi bir hareket beklemektedir.

Fakat hiç bir biyomekanik model, gerçek devinimin karmaşıklığını tüm kapsamı ile karşılamaya yetkin değildir (Chi, 1999). İnsan gözü her gün gözlemlediği insan ve hayvan hareketlerine fazlaca aşina olduğundan, niteliklerini yargılamakta da çok hızlıdır (Gauthier, 2005).

Masahiro Mori, bu sorunu tespit etmek ve çözüm üretebilmek üzere tekinsiz vadi (uncanny valley) kavramını tanıtmıştır. Tekinsiz vadi kavramı, sanal animasyon karakterlerinin formlarında ve görünümlerinde sahip olmaları gerektiği gerçekçiliğin sınırlarını çizmektedir.

Devinimdeki gerçekçilik ve görünümdeki gerçekçilik arasında da bir bağ ve denge vardır. Görünümdeki gerçekçilik seviyesi arttıkça, devinimdeki gerçekçiliğin de paralel olarak artması gerekmektedir. Görünümdeki gerçekçilikteki dengesiz ilerleme, animasyonun tekinsiz vadiye düşmesine neden olacaktır.

Bu nedenle, bir çok başarılı animasyon filmide basitleştirilmiş ve stilize edilmiş formlara sahip karakterler kullanılmaktadır (Hodgins, O'Briend ve Tumblin, 1998).

Görünümde gerçekçiliğin dengeli ama estetik olarak elde edilmesi olgusu da, teknolojinin sunduğu kontrolsüz olanakların tasarımcılar tarafından kontrol altına alınmasına başka bir örnektir.

Teknoloji İle Gelişen Multidisipliner ve İnterdisipliner Çalışma Platformu

Animasyon, iki boyutlu (2D) olduğu ilk zamanlarda geleneksel yöntemler ile üretilmiştir. Bu süreçte animasyon dünyasının çalışanları sanatçılardan oluşmuştur. Animatörler de elle çizim yapmaktadır. Gelişen teknoloji üç boyutlu (3D) bilgisayar animasyonunu doğurmuş; böylece, bilgisayar uzmanlarını, mühendisleri ve matematikçileri animasyon dünyasına dahil etmiş ve animasyonu multidisipliner ve interdisipliner bir çalışma platformuna taşımıştır. Bu multidisipliner ve interdisipliner çalışmanın ürünü olan üç boyutlu (3D) animasyon sayesinde hızlı ve doğru düşünebilme ve sonuç çıkarabilme olanakları eğitimden sağlık sektörüne, yapı ve inşaat sektöründen makine sektörüne değin çeşitli alanlarda büyük atılımların elde edilmesini sağlamıştır. Animasyonu bir eğlence gösterimi olarak sınırlanmaktan kurtarmış ve onu daha üst bir platforma taşıyarak çok amaçlı bir ortam olarak tanımlamıştır.

Bilgisayar animasyonundaki gelişmeler teknolojiye doğrudan bağlı olduğundan, bu alanın gelişmesini sağlayan öncüler Edwin Catmull gibi bilgisayar uzmanları ve mühendislerden olmuştur. Karakter animasyonu ve hareket denetimi konularındaki teknolojik gelişmeleri sağlayan öncüler de Norman Badler ve Nadia Thalmann gibi bilgisayar uzmanları ve mühendislerden olmuştur. Bilgisayar animasyonu için gereken teknolojiyi üreten uzman ve mühendisler, bu teknolojileri kullanarak animasyonu üretme kısmına da dahil olmuşlardır.

Animasyonun bir sanat türü olduğu düşünüldüğünde, sanatsal olgunun genel ilkelerine ve kurallarına uygun olması gerekmektedir. Görsel bir sunum olduğu düşünüldüğünde, bir

sanatçının bakış açısına, bir tasarımcının yaklaşımına sahip olması gerekmektedir. Hatta, animasyon çerçevesinde devinim halinde bir yaşam önerisi sunulduğu düşünüldüğünde, bir sosyoloğun ve bir psikoloğun denetiminin dahil olması da gerekmektedir. Bu liste, bu meslek grupları ile sınırlı kalmadan çoğalabilir.

Bundan ötürü, animasyon günümüzde multidisipliner ve interdisipliner bir çalışma platformudur. Bu multidisipliner ve interdisipliner çalışmanın başarıya ulaşabilmesi için, disiplinlerin bu çalışma içindeki rollerinin belirlenmesi gerekmektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmanın sonucunda, üç boyutlu (3D) bilgisayar animasyonlarının üretiminde multidisipliner ve interdisipliner çalışmaların kaçınılmaz olduğu görülmüş olup; tasarımcının bir multidisipliner ve interdisipliner çalışma platformu içindeki rolünün, taşıdığı mesleki bakış açısı ile bağlantılı olarak belirlenmesine çalışılmıştır. Sanatçının (tasarımcının) rolünün aşağıdaki maddeleri içeren bir bakışla olaya yansıması gerektiği kanısına varılmıştır:

1) Animasyonun bir sanat türü olduğu göz ardı edilmemelidir. Animasyonun bileşenleri, sanatsal bir yaklaşım ile tasarlanmalı ve genel sanat ilkelerine sahip olmalıdır. Tasarımcı, animasyonu oluşturan üç boyutlu (3D) nesneler arasında bütüncüllüğü, tutarlılığı ve devamlılığı olan bir düzenin kurulmasını sağlamalıdır. Düzen kurmak, nesneler arasında ilişkiler önermek anlamına da gelmektedir. Başka bir deyişle tasarımcı, uyum, tutarlılık ve bütüncüllük içeren ilişkiler önermelidir. Figür – zemin ilişkisi, simetri, asimetri, uyum, zıtlık, denge, hiyerarşi, baskınlık, ritm, katmanlılık, vurgu, doluluk – boşluk ilişkisi, uzaklık – yakınlık ilişkisi gibi ilişkiler tasarımcının önerisini meydana getirecek bileşenlere örnek olabilir.

2) Animasyonun görsel bir tadı ve öğeleri arasında ise görsel bir dil birliği olmalıdır.

3) Animasyon, özel bir gereksinim olmadığı sürece foto-realistik olmaya çalışmamalıdır. Gerçek filmle e eklenen foto-realistik sanal karakterler veya sanal olarak elde edilen foto-realistik proje ürünleri bu özel gereksinime örnek olabilir. Animasyonda, foto-realizmin kullanılması gereken alanlar bir mantık doğrultusunda belirlenmeli ve bir denge sağlanmalıdır. Foto-realizmin yoğun kullanımı veya tamamen foto-realistik olan bir yaklaşım animasyonun sahip olması gereken görsel tadı yok edecektir.

4) Devinen karakterlerin, kendilerine ait bir yaşamlarının olduğunun anlaşılabilmesi, duygulara sahip olduklarının ve kendi kararlarını verebildiklerinin sürdürülebilir olması gerekir. İzleyici, karakterlerin gerçek olmadığını bildiği halde karakterlerin bir ruh taşıdığına ikna olmalıdır. Animasyonun sunduğu yeni yaşam önerisi duygusal bir zekaya sahip olmalıdır.

5) Üç boyutlu (3D) animasyonların tüm bileşenlerinin tasarlanması ve kurgulanmasında "Animasyonun Temel İlkeleri" göz önünde bulundurulmalı ve gerektiği yerde, gerekli olduğu kadar uygulanmalıdır.

6) Üç boyutlu (3D) Animasyonun tüm bileşenlerinin tasarlanması ve kurgulanmasında yaşamın gerçekliğinin yanında, animasyonda ait bir ikna edicilik ve inanılırlık kavramı barınmalı ve bu kavramlar arasında bir denge sağlanmalıdır. Animasyon dünyasının gerçekçiliğinin yaşanan hayatın gerçekliğinden farklı olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

7) Sanal karakterlerin biçimsel tasarımları, karakter niteliklerini kaybetmeyecekleri bir seviyede basitleştirilmelidir. Bu basitleştirilmiş tasarım, karakterlerin ifadelerini sergileyebilmeleri için gereken esneklikten ve gerekliliklerden yoksun olmamalı ve aynı zamanda estetik niteliklerini kaybetmemelidir. Yeteri kadar basitleştirilmemiş, gerçeğe fazla yakın olan karakterler animasyonun 'tekinsiz vadiye' düşmesine ve izleyicinin tedirgin ol-

masına neden olacaktır.

8) Sanal karakterlerin biçimsel tasarımları, devinimin tüm inceliklerini kapsamaya mecbur olmayacak kadar basitleştirilmeli ama sanatsal yaklaşımı kaybetmemelidir. İzleyici, fazla gerçekçi bir sanal karakter ile karşılaştığında, onun deviniminin de aynı doğrultuda fazla incelikli olmasını bekler. Fakat hiç bir biyomekanik model gerçek devinimin karmaşıklığını tüm kapsamı ile karşılamaya yetkin değildir.

9) Doğru devinimin elde edilebilmesi için harekete neden olan tüm etkenlerin anlaşılması önemlidir. Devinim animasyonun özüdür ve onun dilinin anlaşılması gerekmektedir. Gerçek hayattaki devinimin doğal olarak nasıl gerçekleştiğini derinlemesine anlayabilmek gözlemlemenin gücü ile olacaktır.

10) Devinen sanal karakterlerin her türlü hareket ayrıntıları kinematik bilimine ve dinamik bilimi kurallarına uygun olmalıdır.

Kaynakça

Arnaldi, B. & Dumont, G. & Hégron, G. & Thalmann, N. & Thalmann, D. (1989). Animation Control with Dynamics.

Badler, N. & Phillips, C. & Webber, B. (1999). Simulating Humans: Computer Graphics, Animation, and Control: Oxford University Press.

Benitez, A. & Santos, G. & Vallejo, D. (2007). Forward Kinematics for Virtual Agents: Engineering Letters, (15) 2.

Blake, R. & Shiffrar, M. (2006). Perception of Human Motion: Annual Review of Psychology, 2007. (58) 47 – 73.

Bruderlin, A. (1988). Goal-Directed, Dynamic Animation of Bipedal Locomotion: Simon Fraser University.

Chi, D. (1999). A Motion Control Scheme For Animating Expressive Arm Movements: University of Pennsylvania.

Chong, A (2008). Digital Animation: AVA Publishing SA.

Chopine, A. (2011). 3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation: Focal Press.

Gauthier, J. (2005). Building Interactive Worlds in 3D: Focal Press.

Gerdelan, A. (2009). A Brief History of Motion Control in Animation: Massey University & Trinity College Dublin.

Hégron, G., Palamidese, P. & Thalmann, D. (1989). Motion Control In Animation, Simulation and Visualization: Computer Graphics Forum.

Herzog, W. (2010). Cave of Forgotten Dreams (Documentary Movie).

Hodgins, J. & O'Briend, J. & Tumblin, J. (1998). Perception of Human Motion with Different Geometric Models: IEEE Transactions On Visualization and Computer Graphics, 4 (4): 307 – 316.

John, S. & Heloir, A. (2008). Character Animation Seminar Report: Complementing Physics with Motion Capture: Saarland University & DFKI (German Research Centre of Artificial Intelligence).

Johnston, O. & Thomas F. (1995), Illusion of Life: Disney Animation: Abbeville Press.

Kagan: (2002). The Birth of Art: Journey In An Archeological Controversy: Erasmus University.

Kerlow, I. (2003). The Art of 3D Computer Animation and Effects: Wiley.

Kitagawa, M. (2008). MoCap for Artists: Workfl w and Techniques for Motion Capture. Focal Press.

Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics: Focal Press.

Kriger, J. (2011). Animated Realism: A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre: Focal Press.

Lasseter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation: Computer Graphics, (21) 4: 35 – 44.

Locke, L. (1992). Film Animation Techniques: A Beginner's Guide and Handbook: Betterway Publica-tions.

Maestri, G. (2001). Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques: Waite Group Press.

McLaughlin, T. (1994). The Expression of Gender In Synthetic Actors – Modeling and Motion Control Over In Variant Perceptual Cues Leading to Gender Recognition: Texas A&M University.

Parent, R. (2007). Computer Animation Algorithms and Techniques: Morgan Kaufmann.

Pikkov, Ü. (2010). Animasophy: Theoretical Writings on The Animated Film: Estoninan Academy of Arts.

Purves, B. (2007). Stop Motion: Passion, Process and Performance: Focal Press.

Shapiro, A. & Pighin, F. & Faloutsos, P. (2003). Hybrid Control for Interactive Character Animation: University of California & University of Southern California.

Shaw, S. (2008). Stop Motion: Craft Skills for Model Animation: Focal Press.

Taylor, A. (2010). Design Essentials for The Motion Media Artists: Focal Press.

Thalmann, N. & Thalmann, D. (1989). Motion Control of Synthetic Actors: An Integrated View of Human Animation: University of Geneva & Swiss Federal Institute of Technology.

Webster, C. (2012). Action Analysis for Animators: Focal Press

Webster, C. (2005). Animation: The Mechanics of Motion: Focal Press.

Winder, C. & Zahra, D. (2001). Focal Press.

Özet

Üç Boyutlu (3d) Animasyonlarda Gerçeklik Duygusu

Sadi Kerim Dündar*, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanatta Yeterlik Öğrencisi

İnsanoğlu, varoluşundan beri sanat eserlerine devinim duygusunu işleyebilmek için gayret göstermektedir. Animasyon, bu gayretin açığa çıkış yöntemlerinden biri olmuş ve bir gelişim sürecinden geçmiştir. Gerçekliği elde etme çabası sanatın her dalında olduğu gibi animasyonda da var olmuştur. Yaşam denilen olgu çok ayrıntılıdır ve onun bir önerisini sunmaya çalışan animasyonda gerçekçi olabilmek çok fazla koşulun bir arada olmasını gerektirmektedir.

Animasyonda gerçeklik kavramı, görünümde gerçeklik ve devinimde gerçeklik olmak üzere iki temel bileşen altında incelenebilir. Bu iki bileşen arasında orantısal bir bağ vardır. Birinin gerçeklik derecesindeki artış, diğerindeki gerçeklik derecesinde de artışı gerektirmektedir.

Animatörler, animasyon dünyasında kurgulanacak olan yaşam önerisinin sahip olması gerektiği kuralların yaşanan hayatın gerçekliğinden farklı olması gerektiğini gözlemlemişlerdir. Gerçek yaşamın deviniminin animasyon platformunda kurgulanabilmesi için, gerçek yaşamın doğrudan kopyalanması tek başına yeterli olamamıştır. Bu nedenle animasyon dünyası kendi kurallarını oluşturmuştur.

Bu araştırmada, üç boyutlu (3D) animasyonun çok katmanlı yapısının gerektirdiği taleplerin karşılanması için multi-disipliner ve inter-disipliner çalışmaların önemi vurgulanmıştır. Üç boyutlu (3D) animasyonlarda gerçeklik duygusunun elde edilmesi amacıyla görsel tasarımcının çoklu disiplinli ve disiplinler arası çalışma platformu içindeki rolü taşıdığı mesleki bakış açısı ile bağlantılı olarak belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Üç Boyutlu Animasyon, Gerçeklik Duygusu

Abstract

Realism İn 3d Animations

Human being is showing an effort to engrave the feeling of motion to artworks throughout his existence. The animation is one of the methods that come out with such effort and have faced an evolution process. The effort of reaching to reality exists in animation as it does in every art branch. The concept of life is highly detailed and being realistic in animation, which endeavours to offer a proposal of life, requires multiple conditions to coexist.

Realism concept in animation can be examined under two fundamental components as realism in appearance and realism in motion. There is a proportional relationship between these two components. An increase in one›s level of reality requires an increase in other›s level of reality. Animators have observed that the rules that have to exist in proposed life of animation have to be different than the rules of real life.

Directly replicating the real life was not sufficient alone to build realistic motion in the life of animation. Therefore, the world of animation has formed its rules. In this research, the importance of multidisciplinary and interdisciplinary team works to meet the demands of the multi-layered structure of 3D animations has been emphasized. The role of a visual designer in a multidisciplinary and interdisciplinary teamwork in conjunction with his occupational perspective to achieve realism in 3D animations has been determined.

Keywords: 3D Animation, Realism

26. BÖLÜM

Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ

EĞİTİMDE ANİMASYON KULLANIMI VE YENİ YAKLAŞIMLAR

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Canlandırma
  - Dijital Nesiller
  - Artırılmış Gerçeklik
  - Sanal Gerçeklik
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Canlandırma tarihine bakılacak olursa sinema tarihinin de temelini oluşturacak ilk çalışmaların canlandırma temelli olduğu görülür. (Hünerli) Başından beri canlandırma teknolojiyi en çok ve ilk kullanan sanat türlerinden biri olagelmiştir. Canlandırma denince akla yalnızca televizyon ve sinema gelmemelidir. Bilim alanında pek çoğunda görselleştirme işinde, eğlence, reklam alanı, bilgisayar, mühendislik ve tıp alanları gibi pek çok alanda sanat dışında da kullanılmıştır. Ancak bu alanlardan en önemlisi eğitimdir. Okul sırasındaki eğitimden okul sıralarındaki öğretimi desteklemede, yetişkinlerde, iş alanlarında askerlikte canlandırma sıkça kullanılan bir eğitim aracıdır. Canlandırmanın eğitici özelliklerini veren unsurlara gelince bunlar:

1. Dikkat çekici olması
2. Uyarıcı olması
3. Yaratıcıkta sınırsız olması
4. Konu genişliği (Temur, 1969).

Çocukların eğlenirken daha iyi öğrendiği düşünüldüğünde canlandırma da bu alanda en önemli görevi üstlenmektedir. Matematik, fizik, kimya, astronomi, tarih gibi bilimlerin eğlendirici olarak ya da çeşitli verilere dayanarak canlandırılması anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Çeşitli deneyler, uygulamalar ya da tarihin bir bölümü bu yöntemle görselleştirilebilir. Güneş sisteminin nasıl çalıştığının göstermek bu yolla olasıdır (Hünerli, 2000). Bilgisayar oyunlarının da temeli olan bir yöntem etkileşimli benzetim yöntemidir. Örneğin uçuş eğitimi için daha yeni eğitim alan bir pilot adayına maliyeti çok yüksek olan bir uçak teslim edilemez. Bunun için aynı gerçek bir uçak gibi tasarlanmış ve gerçek bir uçağın yeteneklerini sanal bir ortamda gerçekleştiren araçlar geliştirilmiştir. Etkileşimli canlandırma, birleştirilmiş görüntü ve ses düzeneklerinden oluşan bu araçlar hem tehlikesiz, hem de ucuz uçuş eğitimi sağlamaktadırlar. Askeri çalışmalar ve uzay programlarında da aynı uygulamalar yapılmaktadır.

Eğitim yönündeki bu çalışmalar için Z kuşağının da ilgisini çekebilmek için artık daha da gelişmiş teknolojiler kullanılmaktadır. Bunlar artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamalarıdır.

Canlandırma

Genel anlamda canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Canlandırma sinemasıysa, bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir (Hünerli, 2005). Canlandırma bir teknik olduğu kadar yaratıcı yönüyle de bir sanattır. Sinema uygulamalarının yanı sıra çeşitli meslek alanlarının da vazgeçilmezi olan canlandırma en önemli kullanım alanını hiç şüphesiz eğitim alanında bulmaktadır.

Canlandırma üç ana teknikten oluşur:

1. Çizgi film
2. Duraklı çekim (stop motion)
3. Üç boyutlu bilgisayar canlandırma

Konu bağlamında 3 boyutlu bilgisayar canlandırmanın yeni teknolojilerin materyal tasarımı amaclı kullanılmasına en uygun sistem olarak görülmektedir. Daha sonra ayrıntılı olarak söz edilecek olan artırılmış gerçeklik (augmented reality) ve sanal gerçeklik (virtual reality) için gerçek görüntüler ve/veya tasarlanmış görüntüler kullanılmaktadır. Bu tür görüntüler 3 boyutlu bilgisayar canlandırma teknikleri kullanılarak hem modellenir hem de canlandırılır.

Dijital Nesiller

Bilgisayar insan yaşamına girdiği andan itibaren ciddi bir gelişme ve dönüşme/dönüştür-

me içindedir. Teknolojisi hem donanım hem de yazılım alanında ciddi değişimler geçirirken insan ve insanın ürettiği kültürel çalışmaların da değişimi ve dönüşümünü etkilemektedir. Walter Benjamin (2011) "Fotoğrafın Kısa Tarihi" adlı yapıtında o dönem için yeni olsa da yeni bir sanat biçemi olarak ortaya çıkan fotoğraf ve filmin resim sanatı ve diğer sanatlar üzerinde gerçekleştirdiği değişimden söz eder.

Fotoğraf sanat eserlerinin çoğaltılmasını sağlamış ve bu dönüşüm sanat eserlerinin özünü de değiştirmiştir. Bu bağlamda sayısala dönüşen medya da aslında benzer bir öz değişime uğramıştır.

Sayısal teknolojilerin ardından bu uygulayımları kendi mesleklerine uyarlayan insanlar farklı dönemler içinde incelenmektedir. Özellikle işletme alanında yaygın kabul gören bu nesil ayrımı son dönemlerde "Z Kuşağı" adıyla anılan neslin tanımlanmasıyla daha da dikkat çeken bir hal almıştır.

Bu nesillere bir bakacak olursak kişilerin davranış biçimlerine göre kuşaklara ayrıldığını görürüz. Bu kuşaklardan ilkine "Gelenekselciler" denir. 1925-1945 doğumluları kapsayan ve ikinci dünya savaşını da yaşayan bu kuşak takım oyuncusudur, dolaylı iletişim kurar, kurumuna ve yetkililere sadık, itaatkar bir davranış modeli içerisindedirler (Our Knowledge Asia, 2016).

Arkasında 1946-1964 doğumlu olan ve Baby Boomer olarak adlandırılan kuşak gelir. Davranışları biraz değişmiş olan bu kuşak büyük resme bakan, bulundukları kuruma yeni yaklaşımlar kazandırmaya odaklı, unvanları önemsemeyen, iyimser, gelişmek için yollar arayan bir nesil olarak karşımıza çıkar (Our Knowledge Asia, 2016).

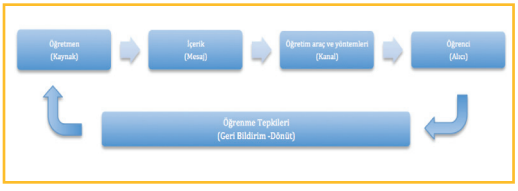
Ardından gelen "X" kuşağı kurallara uyumlu, aidiyet duygusu güçlü, otoriteye saygılı, sadık, çalışkanlığa önem veren bir kuşak olarak tanımlanıyor. İş yaşamlarında çalışma saatlerine uyumlu olup iş motivasyonları yüksektir (Açık Bilim, 2016).

"Y" Kuşağı ise 1980-1999 yılları arasında doğanlardan oluşur. Kuşaklar arası farklılığın en fazla yaşandığı nesil olma özelliği vardır. Y kuşağı temsilcileri genel olarak "...bağımsız olmayı seviyorlar, özgürlüklerine düşkünler ve iş yaşamlarında da farklılar. Belirlenen mesai saatleri arasında çalışmayı sevmiyorlar. Bu yüzden, iş saatinden ziyade işe odaklanmaları gerekiyor. Bu durumda onları işin bir parçası haline getirmek önemlidir. X nesline göre Y neslinin örgütsel bağlılıkları azdır." (Açık Bilim, 2016).

Bu yazının asıl konusu olan "Z" kuşağı ise henüz iş yaşamına başlamamış çoğunlukla öğrenciliklerini yaşayan bir dönemi simgeler. 2000- ve sonrası doğanlar bu kuşaktadır. Aslında temel olarak bakıldığında kuşakları ayıranın da teknolojideki gelişmeler ve gelişmelerle değişen kullanım alışkanlıkları olarak saptamak mümkündür. X kuşağı için anlaşılan o ki, çalışmak için yaşamak değil yaşamak için çalışmak daha anlamlı bir yaklaşım gibi görünmektedir. Yani çalışmak hedeflere varmak için kullanılan bir araçtır ve keyif alınmalıdır. Tıpkı video oyunları gibi. X kuşağı çocukları tıpkı İnternet gibi küresel düşünürler. Sabırsızlık ve kendine güven en dikkat çekici özellikleridir.

Öğretim Materyalleri

Öğretim materyallerine geçmeden önce öğrenme sürecine kısaca bakmak gerekir:



Görsel 1. Geleneksel iletişim yöntemi ve öğretim süreci karşılaştırması. (Seferoğlu, 2008).

Üstteki diyagrama bakıldığında iletişim sürecine benzer bir yapı görülmektedir. Öğretim süreci artık öğrenci merkezli bir yapıya dönüştüğü için kaynak konumundaki öğretmen artık daha çok bir rehber rolüne geçmiştir. Öğrencilerin aynı zamanda kaynak rolü oynadığı bir eğitim modelinde süreç tam bir döngü sağlamaktadır. Öğrenci öğrenmesi gerekeni kendi çabalarıyla ve öğretmenin yönlendirmeleriyle gerçekleştirecektir.

Z kuşağının eğitim tasarımları için dikkat etmek gereken şeylerin başında internet tabanlı tasarımlar gelmektedir. Bu tasarımların grafik olarak estetik ve basit ve güçlü anlatıma sahip olması önerilmektedir. Materyallerin kısa ve kolay okunan, görsel ve işitsel unsurlarla desteklenmiş çoklu ortam ürünleri olması ilgiyi açık tutma açısından çok önemlidir. Z kuşağı mobil teknoloji ile büyüdüğünden bu teknolojinin eğitim alanında da aktif olarak kullanılması bir zorunluluktur. Öğretmenlerin çoğunluğunun X ve bir kısmının Y kuşağı olması Z kuşağının işini zorlaştırmakla birlikte önceki kuşakların Z kuşağını anlamak için biraz çalışma yapması ve yeni yaratıcı öğretim materyalleri tasarlaması gerekir. Gereğinde bu materyallerin hazırlanması aşamasında Z kuşağı öğrencilerden de yardım istenirse daha iyi sonuçlar alınacağını söylemek mümkündür.

Yeni teknolojiler ve Eğitim

Artırılmış gerçeklik ya da sanal gerçeklik uygulamalarının, kullanıcıların ilgilerini çekmesi, motivasyonunu artırması, çeşitli uygulamaları kolaylaştırması, kullanıcının birden fazla duyusuna seslenmesi, maliyetinin nispeten düşük olması bu teknolojilerin neden bu kadar önemli ve Z kuşağının tercih sebebi olduğunu açıklar. Artırılmış gerçeklik ya da sanal gerçeklik ile ilgili bu konular artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik birçok alanda deneyimli bireylerin yetiştirilmesi, giderlerin azaltılması, soyut kavramların görselleştirilmesi, ortam içinde başka kullanıcılarla işbirliği olanaklarının geliştirilmesi, kullanıcıların ilgilerini artırması, öğrenmeyi kolaylaştırması, kullanıcının motor hareketlerinin gelişimine yardımcı olması, yeni etkileşim ortamı sunması gibi amaçlarla diğer alanlarda olduğu gibi eğitim alanında da kullanıldığı görülmektedir. (Abdüsselam, 2016)

Artırılmış Gerçeklik (Augmanted Reality)

Artırılmış gerçeklik, hareketli yada sabit ortam görsellerinin uygun sanal ortamlarda diğer görsellerle üst üste bindirilerek birleştirilmesi ya da "artırılması" sürecidir. (Encyclopedia Britannica, 2016) Artırılmış gerçeklik mobil telefon, tablet ya da gözlük gibi internet bağlantısı bulunan bir aygıt aracılığıyla, gerçek dünya üzerinde konumlandırma teknolojilerinden de yararlanarak görüntü (video, sabit görüntü, 3 boyutlu görüntü) ses ve yazı yerleştirmektir. Bu sayede yanından geçerken bir bina hakkında verilen bilgilerden tutun, müze içindeki objelerin açıklamalarına ya da giysi giyip çıkarmaya gerek kalmadan kişinin üzerinde kıyafet denemesine kadar kullanım alanı vardır.

Artırılmış gerçeklik uygulaması son zamanlarda oyunlar üzerinde de kullanılmaya başlamıştır. En güzel örneği Pokemon Go oyunudur. Mobil cihazlar aracılığıyla kullanılan bu oyun dünyanın her yerinde Pokemon karakterlerinin bulup yakalanması ve buna bağlı çeşitlemelerle gerçek dünya üzerinde dolaşarak oyun oynama deneyimi sunar. Z kuşağı yanında Y kuşağının da oyuna gösterdiği ilgi çok yüksektir. Bu yüzden artırılmış gerçeklik teknolojisinin eğitim alanında da kullanılması kaçınılmazdır.

Sanal Gerçeklik (Virtual Reality)

İnsanın yapay üç boyutlu görsel veya diğer duyusal bir çevre ile etkileşimini sağlayan bilgisayar modelleme ve benzeşim kullanımıdır (Encyclopedia Britannica, 2016). Buradaki

yapay ya da sonradan oluşturulmuş çevre son zamanlarda 3600 derece çekim olanağı sağlayan kameraların ortaya çıkmasıyla gerçek mekanda yapılmış çekimler de sanal gerçeklik anlamında kullanılmaya başlanmıştır.
Mekan temelinde yapılan çekimler ve modelleme teknikleriyle yapılan üç boyutlu görüntüler birleştirildiğinde daha önce yıkılmış bir binanın ya da şehrin içinde, bir müzenin içinde gezebilmek mümkündür. Sanal gerçeklik özellikle bulunulan mekandan ve zamandan bağımsız olarak başka bir mekan ve zamanda bulunmayı ve etkileşimli bir biçimde mekanı gezmeyi sağlayan olanaklara sahiptir. Türkiye'nin herhangi bir yerinde bulunan bir çocuk VR gözlüğünü kullanarak Topkapı sarayını gezebilecektir. Bunu yaparken de istediği yöne bakarak istediği nesneye yoğunlaşarak yapabilecektir.

Yüz yüze eğitimi uzaktan eğitimden ayıran en önemli faktör olarak görülen gerçek ortam, sanal gerçeklik sistemleri kullanılarak uzaktan eğitim için çok faydalı olacağı bir gerçektir. Sanal gerçeklik, eğitimde fiziksel olarak ulaşılması ve deneyimlenmesi çok zor olan alanlarda da kullanılabildiği için yaratıcı öğrenmeyi geliştirmek için bir araç haline gelmekte ve farklı öğrenme stillerinin oluşmasına katkı sağlamaktadır (Şimşek ve Can, 2016).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bilgisayar Destekli Eğitim kavramı ve bu kavramla geliştirilen ders materyaller 1950'lerden itibaren eğitim hayatında etkili olmuştur. Öğreticiler, öğretici oyunlar, alıştırma-uygulama, açık uçlu öğrenme ortamları, hipermedya, web tabanlı öğrenme, simülasyonlar ve testler biçiminde karşımıza çıkan bu araçlar teknolojinin de değişimiyle artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileriyle uyumluluk sağlamalıdır. Ülkemizde pilot çalışmaları yapılan ve daha sonra yaygınlaşması planlanan FATİH projesi çerçeveside de bu teknolojilerin kullanılabileceği aygıtlar zaten öğrencilerin elinde olacaktır. Bu çerçevede ders programlarına destek olabilecek uygun içerik geliştirmek öğretmenler, PDR uzmanları, teknoloji uzmanları ve sanatçılardan oluşacak bir ekip aracılığıyla yapılmalıdır. Unutmamak gerekir ki bu projelerde oluşacak görsel içeriğin büyük bir bölümü canlandırma temelli olacağından, canlandırmacılara çok iş düşmektedir.

Kaynakça

Abdüsselam, MS (2016). Artırılmış Gerçeklik Tarayıcıları, Eğitim teknolojileri Okumaları, İşman, A, Odabaşı HF, Akkoyunlu B, The Turkish Online Journal of Educational Technology, Ankara (19-35 ss).

Açık Bilim, Nesiller Ayriliyor: X, Y ve Z Nesilleri, 10 Temmuz 2016 tarihinde, http://www.acikbilim.com/2013/09/dosyalar/nesiller-ayriliyor-x-y-ve-z-nesilleri.html adresinden erişilmiştir.

Benjamin, W (2011) Fotoğrafın Kısa Tarihi, İstanbul, Agora Kitaplığı

Encyclopedia Britannica, 22 Temmuz 2016 tarihinde, https://global.britannica.com/ adresinden eri-şilmiştir.

Hünerli, S (2000). Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli, Yayımlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi.

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

Our Knowledge, Understanding and Managing the Gen Y, Gen X, Baby Boomers and Traditionalists in Your Organization, 10 Temmuz 2016 tarihinde, http://www.ourknowledge.asia/our-knowledge-blog/understanding-and-managing-the-gen-y-gen-x-baby-boomers-and-traditionalists-in-your-organization adresinden erişilmiştir.

Seferoğlu, S (2008). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı, Ankara, Pegem Akademi Yayınları.

Şimşek, İ, Can, T (2016). Eğitimde Yeni Teknolojiler: Sanal Gerçeklik, Eğitim teknolojileri Okumaları, İşman, A, Odabaşı HF, Akkoyunlu B, The Turkish Online Journal of Educational Technology, An-kara (351-363 ss).

Özet

Eğitimde Animasyon Kullanımı Ve Yeni Yaklaşımlar

Prof. Dr. Selçuk Hünerli*, İstanbul Üniversitesi, H. Ali Yücel Eğitim Fakültesi

Animasyon hareketli görselleştirme tekniğinin ve sanatının en önemlilerinden birdir. Tekniktir, çünkü geliştirilmesinde bilimin kuralları ve mühendisliğin ilkelerinden yararlanılır ve mimari görselleştirmeden, molekül yapılarının görselleştirmesine kadar pek çok alanda kullanılır.

Sanattır, çünkü sinema alanında sanatsal anlatımın ve yaratıcılığın sınırlarının zorlanmasında yararlanılmıştır.

Sanat ve tekniğin muhteşem buluşmasıdır animasyon. Eğitim alanında animasyon çok sık kullanılan yöntemlerden biridir. Yeni teknolojiler ve teni kullanıcılar eğitimde animasyonun klasik yapısını değiştirmiştir.

Önceki yapımların yanına farklı yaklaşımları da koymak gerekmektedir. "Z" kuşağı çocukları 2000 yılı ve sonrası doğan çocukları kapsar ve bu çocuklar mobil teknoloji ve internet kullanımı konusuna çok hevesli ve yatkındırlar. Z kuşağı çocukları için tüm derslerde kullanılabilecek benzetim (simülasyon), oyun vb. yöntemlerle görselleştirilmiş eğitim içeriği ve yeni öğretim gereçleri oluşturmasında animasyon kullanımı daha da önemli bir konuma geçmiştir.

Bu çalışmada amaç "Z" kuşağı çocuklarının eğitiminde animasyon tekniklerinden ve sanatından nasıl yararlanılacağı konusunda var olan örneklerden yola çıkarak bir durum saptaması yapmak ve nerelere gidebileceği hakkında öngörüler
oluşturmaktır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Eğitim, Materyal tasarımı.

Abstract

Use Of Anımatıon In Educatıon And New Approaches

Animation holds a leading place amongst moving imagery techniques and arts. It is technical because it uses the rules of science and the principles of engineering.

Also, it is used in many domains, ranging from architectural imagery to the imagery of molecular structures. It is an art, because it is used to expand the limits of creativity and artistic expression. Animation is thus the remarkable synthesis of art and science.

Animation is also often used as a educational method, but no longer in the classical way, which has forever changed with the advent of new technologies and new users. We must juxtapose different approaches with old productions.

The "Z" generation is made of children born in 2000 and afterwards and who are very enthusiastic and talented when it comes to using mobile technology and the internet.

Animation usage has increased ever more as simulations, games etc. are used to create visualized educational content and new pedagogical tools for all classes attended by these children. The prupose of this study is to assess the current situation by analysing how the Z generation will use animation techniques and the art of animation.

We will look at existing examples and make some intelligent guesses as to where we may go from here.

Keywords: Animation, Education, Material Design.

27. BÖLÜM

Doç. Serdar TUNA

GÖRSEL İLETİŞİM ARACI OLARAK SANAT YAPITLARI

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Duygu, düşünce veya bilgilerin aktarılması olarak kabul edilen iletişim, hem insanlar hem de diğer tüm canlılar için öncelikle bir hayatta kalma ve uyum sağlama olgusudur.

İnsanlık tarihi incelendiğinde ise; görsel iletişimin yazılı iletişimden çok daha önceleri oluştuğu görülmektedir. On binlerce yıl öncesinden günümüze kalan ve o günlerin tanıklığını yapan mağara resimleri, kayalara kazınan simgeler vb. görsel iletişimin ilk örnekleri olarak kabul edilebilir. Şüphesiz ki, o gün bu resimlerin ne için yapıldığı bilinmemekle beraber bazı tahminler yapılmaktadır. Bu tahminlerin içerisinde, bu resimlerin betimleme, kutsal olanı daim kılma, bir durumu anlatma, olaylara tanıklık etme ve diğer kuşaklara anlatma ya da sadece eğlenme amacıyla yapıldığı söylenebilir. Sebebi her ne olursa olsun bu resimler bugün bizlere, on binlerce yıl sonraki nesillere, o günkü günlük yaşam, giysiler, barınma, avlanma araç ve yöntemleri konusunda bilgiler vermektedirler. Dolayısıyla o insanlarla aramızda bir iletişim kurulmaktadır.

İnsan; zekâsı, algısı, deneyimi binlerce yıl içerisinde geliştikçe, iletişim yollarını arttırdığı gibi, görsel iletişim konusunda da büyük gelişmeler katetmiştir. Mağara duvarlarına yapılan resimlerden, bilgisayar destekli tasarıma gelen uzun yolda, görsel iletişim adına pek çok örnekle karşılaşmak mümkündür.

Görsel iletişimin en önemli unsurlarından biri de "sanat yapıtları"'dır. Nasıl mağara duvar resimleri, her ne amaçla yapılmış olursa olsun, yine de bir iletişim eylemi içeriyorsa; sanat yapıtlarının da doğası gereği ilettiği duygu, düşünce veya ön yapı elemanlarından çıkartılacak anlamlarla, izleyici ile iletişim içerisinde olduğu bilinmektedir.

Bu araştırmanın amacı; sanat yapıtlarının aynı zamanda birer görsel iletişim aracı oldukları, sadece sanat tüketicilerine değil aynı zamanda farklı bilim alanlarına da bir takım bilgiler ilettiklerini ortaya koymaktır.

Yöntem

Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Veriler; literatür tarama ve örnek eser incelemesi ile elde edilmiştir. Türk minyatür sanatından ve Batı sanatından birer örnek kullanılan çalışmada, eserlerin kompozisyon özellikleri konu dışında bırakılmış, görünenler ve arka plan tarafından aktarılanlar mesaj, bilgi ve duygu gibi ileti unsurları dikkate alınmıştır.

Bulgular

Bir toplumun kültür dünyasını oluşturan parçalardan biri olan sanat yapıtları, izleyiciye estetik haz verirken, aynı zamanda da dönem yaşamı, tarihi, yeme içme ve giyinme kültürü hakkında bilgiler verirler. Sanat yapıtları, üretildiği toplumun kültürünün şüphesiz ki tek yansıtıcısı değillerdir.

Ancak, o toplumun maddi manevi kültürü hakkında çok önemli bilgiler veren, kültürel etkileşimde önemli roller üstlenen ögeleridir. Toplumların yarattığı imgeler, ki bu kimi zaman bir resim, kimi zaman bir çizgi film karakteri, kimi zaman da bir heykel olarak günlük yaşamda karşımıza çıkar, içinden çıktığı toplumların birer aynalarıdır. Hatta kimi zaman yazılı belgelerden daha etkili oldukları da söylenebilir. Syracuse Advertising Men's Club dergisinin editörü Arthur Brisbane'nın 1911 yılında kullandığı "resim kullanmak, bin kelimeden daha değerlidir" sözü, imgelerin arka yapılarında ne kadar çok şey anlattıklarını ifade etmesi açısından son derece değerlidir.

Sanat yapıtları, aynı zamanda ait oldukları dönemi yansıtan en önemli belgelerdir. Sanat yapıtları, izleyiciye olduğu kadar tarihçilere de kanıtlar sunmaktadırlar. Resimlerin ya da her tür görsel imgenin, dönemin tarihini ve kültürünü yansıttığını, dönemi tanımanın en

iyi yollarından biri olduğunu düşünen pek çok tarih araştırmacısı da vardır. Bunlardan Jacop Burckhardt (1818-1897) ve Johan Huizinga (1872-1945), İtalya ve Hollanda kültürlerine ilişkin tanımlarını ve yorumlarını yaparken, döneme ait yazılı belgelerin yanı sıra Rafaello ve Van Eyck gibi sanatçıların resimlerinden de yararlanmışlardır. Bir başka araştırmacı Aby Warburg (1866-1929), bir sanat tarihçisi olarak, imgelere dayalı kültür tarihi konusunda önemli çalışmalarda bulunmuştur. Yine bir başka tarihçi Gilberto Freyre (1900-1987), araştırmalarında resimlerin ve fotoğrafların sağladığı kanıtlardan faydalanmıştır (Burke, 2008).

Resimler ve her türlü imgeler, geleceğe bırakılan birer belge niteliğindedirler. İnsanın ilk bıraktığı izde dahi pek çok bilgi bulunmaktadır. Bu iz, insana ait bir el izi ise, fiziksel özelliklerini, sadece boya ise, boya pigmentlerinin nelerden elde edinildiği gibi bilgilere ulaşmak mümkündür. 40.000 yıl önce yapılmış, insanoğlunun ilk imge çalışmaları sayılabilecek mağara resimlerinden, o günkü insanların barınma, giyinme ve avlanma teknik ve yöntemleri hakkında bilgi sahibi olunmaktadır (Görsel 1, Görsel 2).

Görsel 1 *Görsel 2*
(http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/rockandcaves.html)

Yine yaklaşık MÖ. 10.000 yıllarından kalan petroglifler de bize dönemin silahları, insanların yaşamları, evcilleştirdikleri hayvanlar konusunda bilgiler aktarmaktadırlar (Görsel 3; Görsel 4).

Görsel 3 *Görsel 4*
(http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/rockandcaves.html)

Sanat yapıtları, sadece insan ve yaşamı hakkında değil, coğrafya ve iklim değişiklikleri hakkında da geleceğe bilgiler taşımaktadırlar. Özellikle peyzaj resimleri, coğrafi ve iklim değişiklikleri hakkında bilim insanlarına önemli veriler sunarlar.

Bu alanda önemli bir çalışma GFZ Alman Coğrafya Araştırma Merkezi tarafından yürütülmüş, bu çalışmada özellikle 17. yüzyıl Hollanda manzara resimleri içerik analizine tabi tutulmuştur. Öncelikli problemi, resimlerin iklim belgeleri olarak kullanılıp kullanılamayacakları olan araştırma sonunda; özellikle manzara resimlerinin, klimatolojik, meteorolojik ve jeolojik açıdan değerli bir araç olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yine aynı çalışmada, Sudan'ın kuzey batısında yer alan güney sahra çölünde, yedi bin yıl öncesinden günümüze kadar gelen kaya resimlerindeki sığır figürleri, iklim değişikliği konusunda resimlerin pek çok bilgi aktardıklarının önemli bir kanıtı olarak sunulmaktadır (Ossing, 2012).

Sanat yapıtlarını iletişim aracı olarak kullanma ve resimlerden bilgi edinmeyle ilgili bir başka ilgi çalışma ise Jane Moore'a aittir. Moore, "What Sir Luke Fildes' 1887 painting "The Doctor" can teach us about the practice of medicine today" adlı makalesinde; Sir Luke Fildes'in 1891 de ilk olarak sergilediği "The Doctor" adlı tablosunu inceleyerek, bugünkü

tıp uygulamaları ile benzerlik ve farklılıkları çıkartmaya çalışmaktadır (Moore, 2008).

Bir başka araştırmacı Yonghee Suh; "Past Looking: Using Arts as Historical Evidence in Teaching History" isimli araştırmasında, tarih öğretiminde tarihi kanıt olarak sanat yapıtlarının nasıl kullanılacağı üzerine durmakta ve öğretmenlere, derslerinde daha çok sanat yapıtlarını kullanmalarını önermektedir (Suh, 2013). Sanat tarihi alanında çalışan Charles S. Rhyne, "Images as Evidence in Art History and Related Disciplines" (Rhyne, 1997), adlı araştırmasında, yine sanat yapıtlarından elde edilen verilerle, farklı kültür ve dönemlerin sanat üslupları hakkında pek çok bilgiye ulaşılabilineceğinden bahsederek, tek bir objenin ayrıntısının bile pek çok şey anlatacağını ifade etmektedir.

Sanat yapıtları, kimi dönemlerde, yönetsel iktidarların halka iletmek istedikleri duygulara da aracılık etmiş, propaganda aracı olarak da kullanılmışlardır. Bu tür çalışmaların daha çok, dönemin siyasi ve yönetsel durumu hakkında bilgiler aktardıkları görülmektedir. Yoğun olarak II. dünya savaşı sırasında ortaya çıkan propaganda amaçlı afiş ve heykellerde, ülke ve iktidarlarlarının ne kadar güçlü olduğu teması ortaya konulmaya çalışılmıştır. Sovyet Rusya'nın uzay çalışmaları ve Amerika Birleşik Devletleri'nin kadınların nitelikli işgücü olarak savaşta bile görev aldıkları vurgusu yapılan afişler, bu tür çalışmalara örnek gösterilebilir (Bkz. Görsel 5; 6).

Görsel 5

Görsel 6

Sanatın propaganda amaçlı kullanımı çok daha eskilere dayanmaktadır. Örneğin, 16. Yüzyıl sonlarına doğru I. Elizabeth'i Bakire Meryem duruşuyla, bir tür Bakire Kraliçe olarak yansıtan portreler yapılmış ve bu resimlerle de halk üzerinde kraliçeye verilen kutsallık düşüncesi pekiştirilmeye çalışılmıştı. Yine burada sanat yapıtından, kendi ontolojik nedeni dışında başka amaçla yararlanıldığı görülmektedir (Yates; 1975). Sanat yapıtları- çoğu kez- göründüğünden çok daha fazlasıdır, temelde bir kaç çizgi ve bir kaç renkten oluşan bir resmin, bazen ciltler dolusu kitaplarla açıklanmaya çalışıldığı da olmuştur. Sanat yapıtlarının iki ayrı yapıdan oluştuğu söylenebilir. Birincisi bize görünen ön yapı, diğeri ise görünenden anlamlar çıkarttığımız ve çok daha derin olan, üzerinde çok daha fazla konuşulabilen, çoğu kez anlamlarla yüklü olan arka yapıdır. Araştırmada, doğu ve batı kültürlerinden alınan örneklerle, konu edinilen eserlerin kompozisyon özellikleri araştırmanın dışında tutulmuş, görünenler ve arka plan tarafından aktarılanlar mesaj, bilgi ve duygu gibi ileti unsurları dikkate alınarak açıklanmaya çalışılmıştır.

Metropolis (1916-17) - George Grosz

Bu çalışmada; öncelikle George Grosz'un Metropolis (1916-17) adlı eserinden bir takım bilgiler edinilmeye çalışılmıştır (Görsel 7).

Görsel 7. George Grosz Metropolis (1916-17)

George Grosz (1893-1959) , Otto Dix ve Max Beckmann ile birlikte Yeni Nesnellik hareketinin başlıca sanatçılarından biridir ve Berlin Dada grubunun bir üyesidir.

1. Dünya savaşı sırasında, bir asker olarak savaşın dehşetli yüzünü gözlemledikten sonra, sanatında sosyal eleştiriye odaklandı. Derinden sol kanat pasifist aktivist oldu, çizimlerini pek çok hiciv ve eleştiri dergilerinde yayınladı.

Çizimleri ve resimleri ile Alman toplumunun çürümüşlüğünü eleştirdi. Çalışmaları dejenere olarak görüldüğünde, Nazi baskısından kaçmak ve sanat öğretmek üzere Amerikaya gitti. Grosz'un çalışmaları, hükümet baskısına karşı halkı uyandırmak adına çok etkili olmuştur (Art Story, 2016). Grosz bu eserinde, kent yaşamının telaşını, insanı boğan yapısını gerek renk, gerekse biçimsel olarak anlatmıştır.

Grosz, bu telaş ve boğuculuğu; şehirdeki sayısız sinemalarla, eğlence yerlerinin gürültüsüyle, düzensiz ve her çeşit insanın oluşturduğu kalabalıkların sokaklarda yığılması ile anlatmıştır.

Bu resim bize gerçekten anlatmak istediğininki bunun Grosz'un Berlin günlerine, geçmiş yaşantısına duyduğu özlem olduğu da söylenir- dışında dönemin yaşantısını ve şehir dokusunu da anlatan pek çok şey de göstermektedir.

Resmin merkezinde; Berlin'deki Kantstrasse ve Hardenbergstrasse'nin kesiştiği noktada 1911 yılında inşaa edilen Olimpia sineması ve yerleşim kompleksi yer aldığı görülmektedir (Thompson, 2014).

Binaların üzerinde, bazıları günümüzde de var olan, çeşitli şirketlerin reklam levhaları görülmektedir ki bu da bize söz konusu şirketlerin geçmişi hakkında bilgi vermektedir (Görsel 8).

Görsel 8

Resimde, bize dönemin giyim tarzı hakkında bir takım bilgiler de aktarmaktadır. Neredeyse tüm figürlerin erkeklerden oluştuğu resimde, figürler genellikle fötr şapka, takım elbise, kravat ve papyon kullandıkları görülmektedir. Kimi erkeklerin ellerinde ise baston bulunmaktadır (Görsel 9).

Görsel 9

Eseri incelediğimizde, dönemin ulaşım araçları hakkında da bir takım bilgiler vermektedir.

Resimde yer alan caddelerden sağdakinde yeşil renkli bir tramvay görülmektedir. Tramvayın kullandığı bu dönemde, daha ön tarafta ise bir kapalı fayton yer almaktadır (Görsel 10). Diğer caddede ise, atlı arabalar ve tek süvari görülmektedir (Görsel 11).

Görsel 10.

Görsel 11.

Sadece, tek bir eserin, George Grosz'un Metropolis adlı eserinin incelenmesinde bile eser bize dönemin giyim tarzı, ticari hayatı, ulaşım araçları hakkında bir takım bilgiler vermiştir.

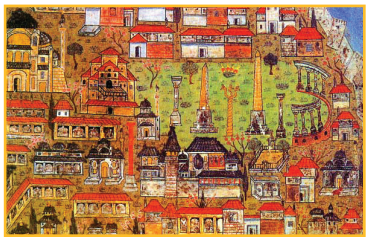
Matrakçı Nasuh - Mecmu'-ı Menazil (1537)

Bu araştırmada ele alınacak bir diğer örnek de, Türk minyatür sanatının en önemli isimlerinden biri olan Matrakçı Nasuh'un çalışmalarıdır. Matrakçı Nasuh, Kanuni ile birlikte seferlere katılmış ve güzergah üzerindeki şehirleri resmetmiştir. Bu eseri 1537 tarihlidir ve "Mecmu'-ı Menazil" adı ile bilinmektedir. Eserde yer alan mevziler; İstanbul'dan Tebriz üzerinden Bağdat'a ve Bağdat'tan yine Tebriz üzerinden İstanbul'a kadar konaklanmış geniş bir coğrafyayı içermektedir. Bu yazma, 90 sayfalık bir metin, 107 minyatür ve 25 resimli metinden ibarettir. Minyatürler, bu sefer esnasında gidilen şehirlerin neredeyse bir haritasıdır. Nasuh'un bu eserlerinde şehirdeki camiler, mescitler, türbeler, köprü ve saray gibi yapılar ayrıntılı olarak yer almıştır. Bu bakımdan Türk mimarlığı açısından bir belge niteliği taşımaktadır (Yurdaydın, 1963).

Osmanlı klasik döneminin bir parçası olan bu minyatürler topografik manzaracılığın da önemli örnekleridir. Seferin ilk çıkış noktası İstanbul şehridir (Görsel 12).

Görsel 12. İstanbul (Matrakçı Nasuh. 2016).

Matrakçı Nasuh, İstanbul'u ayrıntıcı bir yaklaşımla detaylandırmıştır. Sur içi, Galata ve Üsküdar görüntülerini içinde barındırdığı yapılarla birlikte göstermiştir (Görsel 13) .



Görsel 13. Hipodrom (Matrakçı Nasuh. 2016).

İstanbul gibi, Eskişehir, Adana, Diyarbakır, Kars gibi pekçok şehirin doğası, flora ve faunasıyla ayrıntılı bir biçimde resmedildiği görülmektedir. Bugün tasvirler incelendiğinde Asi Nehri'nde yaşayan kuş türleri hakkında bilgi sahibi olmak mümkündür (Durak, 2011).

Örneklerde Matrakçı Nasuh'un resimlediği Eskişehir, Bitlis, Erzurum ve Kütahya illerinde coğrafi yapı, meyve ağaçları ve hatta bazı hayvanlar da görülmektedir (Görsel 14, 15).

Görsel 14. Eskişehir (Matrakçı Nasuh. 2016).

Görsel 15. Bitlis (Matrakçı Nasuh. 2016).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Sanat eserleri, sanatçının ve ait olduğu kültürün, düşüncenin ve her tür etkinin birikiminin bir tür dışavurumu, izleyiciye haz veren nesneler olsa da, tüm bunların dışında, aynı zamanda sanatçı ile izleyici arasındaki bir tür iletişim aracıdırlar. Fakat sanat yapıtları, sadece bu demek de değildir. Sanat yapıtları günümüzde farklı bilim alanlarına veri kaynağı oluşturan unsurlar olarak da değerlendirilmektedirler.

Sanat yapıtları, sanat yapıtı olmanın dışında da, hem bir iletişim aracı, hem de tarih, coğrafya, meteoroloji, sosyoloji gibi bilim dallarına değerli belgeler sunan olgulardır. Modern bilim, günümüzde veri kaynağı olarak pek çok alana ulaşmayı gerekli görmüş ve tarihten jeolojiye pek çok bilim alanı, veri kaynağı olarak sanat yapıtlarını da kullanma eğilimine girmişlerdir.

Kendileri de amatör olarak sanatla ilgilenen kültür tarihçileri Jacop Burckhardt (1818-1897) ve Johan Huizinga (1872-1945), araştırmalarında Rafaello ve Van Eyck gibi sanatçıların resimlerinden elde ettikleri verileri kullanarak, bir anlamda bu tür çalışmalara öncülük etmişlerdir (Burke, 2008). Bu araştırmacıları, zaman içerisinde başkaları da izlemiş, özellikle fotoğraflar ve resimler; farklı alan araştırmacıları tarafından tarihi ve bilimsel araştırmalara kaynak oluşturacak belgeler olarak kullanılmaya devam edilmişlerdir.

Gerek ilk ve orta öğretim okullarında, gerekse yükseköğretim kurumlarında, bireyin sanatla iletişim kurabilme becerisi öğretilmeli, sanatın yaşamın bir parçası olduğu gerçeği benimsetilmelidir. Sanat, sadece sanatçıların ilgisiyle sınırlı kalamayacak kadar önemlidir. Bu nedenle, geleceğin bilim insanları olan çocuklara, okul yaşamları boyunca sanatla iç içe bir yaşam sürmenin hazzı verilmelidir. Sanat yapıtlarının, farklı bilim alanları için aynı zamanda birer veri kaynağı da olabileceği lisans

ve lisansüstü öğrencilerine benimsetilmelidir.

Kaynakça

Art Story. (2016). George Grosz German Draftsman and Painter. http://www.theartstory.org/artist-grosz-george.htm adresinden 02.05.2016 tarihinde alınmıştır.

Burke, P. (2008). Afişten Heykele Minyatürden Fotoğrafa Tarihin Görgü Tanıkları. Kitap Yay. İst.

Durak, C. (2011). Matrakçı Nasuh. http://www.tarihnotlari.com/matrakci-nasuh/ adresinden 20.04.2016 tarihinde alınmıştır.

Matrakçı Nasuh. (2016). http://onedio.com/haber/osmanlinin-en-basarili-topografik-haritalar-ustadi-matrakci-nasuh-un-18-harika-minyaturu-687779 adresinden 14.06.2016 tarihinde alınmıştır.

Moore, J. (2008). What Sir Luke Fildes' 1887 painting The Doctor can teach us about the practice of medicine today. The British journal of general practice : the journal of the Royal College of General Practitioners 58:548 210-3.

Ossing, F. (2012). Paintings as a Climate Archive?. GFZ-Journal System Erde, Nr. 1/2012, p. 90-95, doi:10.2312/GFZ.syserde.02.01.17, Potsdam, Germany.

Rhyne, C. S. (1997). Images as Evidence in Art History and Related Disciplines. Museums and the Web 1997: Proceedings. Los Angeles, California, USA.

Suh, Y. (2013). Past Looking: Using Arts as Historical Evidence in Teaching History. Social Studies Research and Practice. Volume 8 Number 1

Thompson, J. (2014). Modern Resim Nasıl Okunur. Hayalperest Yayınları: İstanbul

Yates, F.A. (1975). The Imperial Theme in the sixteenth Century. Londra.

Yurdaydın, H.G. (1963). Matrakçı Nasuh. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

Özet

Görsel İletişim Aracı Olarak Sanat Yapıtları

Doç. Serdar TUNA*, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,

Duygu, düşünce veya bilgilerin aktarılması olarak kabul edilen iletişim, hem insanlar hem de diğer tüm canlılar için öncelikle bir hayatta kalma ve uyum sağlama olgusudur. İnsanlık tarihi incelendiğinde ise; görsel iletişimin yazılı iletişimden çok daha önceleri oluştuğu görülmektedir. Onbinlerce yıl öncesinden günümüze kalan ve o günlerin tanıklığını yapan mağara resimleri, kayalara kazınan simgeler vb. görsel iletişimin ilk örnekleri olarak kabul edilebilir.

Şüphesiz ki, o gün bu resimlerin ne için yapıldığı bilinmemekle beraber bazı tahminler yapılmaktadır. Bu tahminlerin içerisinde, bu resimlerin betimleme, kutsal olanı daim kılma, bir durumu anlatma, olaylara tanıklık etme ve diğer kuşaklara anlatma ya da sadece eğlenme amacıyla yapıldığı söylenebilir.

Sebebi her ne olursa olsun bu resimler bugün bizlere, onbinlerce yıl sonraki nesillere, o günkü günlük yaşam, giysiler, barınma, avlanma araç ve yöntemleri konusunda bilgiler vermektedirler.

Dolayısıyla o insanlarla aramızda bir iletişim kurulmaktadır. İnsan; zekası, algısı, deneyimi binlerce yıl içerisinde geliştikçe, iletişim yollarını arttırdığı gibi, görsel iletişim konusunda da büyük gelişmeler katetmiştir.

Mağara duvarlarına yapılan resimlerden, bilgisayar destekli tasarıma gelen uzun yolda, görsel iletişim adına pek çok örnekle karşılaşmak mümkündür.

Görsel iletişimin en önemli unsurlarından biri de "sanat yapıtları" dır. Nasıl mağara duvar resimleri, iletişim amacıyla yapılmamış olsa da, yine de bir iletişim eylemi içeriyorsa; sanat yapıtlarının da doğası gereği ilettiği duygu, düşünce veya ön yapı elemanlarından çıkartılacak anlamlarla, izleyici ile iletişim içerisinde olduğu bilinmektedir. Bu araştırmanın amacı; sanat yapıtlarının aynı zamanda birer görsel iletişim aracı oldukları, sadece sanat tüketicilerine değil aynı zamanda farklı bilim alanlarına da bir takım bilgiler ilettiklerini ortaya koymaktır.

Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Veriler; literatür tarama ve örnek inceleme ile elde edilmiştir. Türk minyatür sanatından ve Batı sanatından birer örnek kullanılan çalışmada, eserlerin kompozisyon özellikleri konu dışında bırakılmış, görünenler ve arka plan tarafından aktarılanlar mesaj, bilgi ve duygu gibi ileti unsurları dikkate alınmıştır.

Sanat yapıtları, aynı zamanda ait oldukları dönemi yansıtan en önemli belgelerdir. Sanat yapıtları, izleyiciye olduğu kadar tarihçilere de kanıtlar sunmaktadırlar.

Anahtar Kelimeler: Görsel İletişim, Sanat.

Abstract

Art Works Asvısual Communıcatıon Tools

Communication accepted as the transference of feelings, thoughts and knowledge, is primarily a notion of survival and adaptation both for humans and animals.

When human history is explored: one can see that visual communication dates further back as compared to written communication.

Cave drawings, images carved on rocks and etc., remaining from ten thousands of years and witnessing history, can be accepted as the first examples of visual art.

We can not be sure why they were exactly made for, but we can make some guesses. It can be said that these paintings were for describing, witnessing events, message to other generations or just for pleasure. Whatever the reason is, these paintings give us information about the daily life, clothing, accommodation, hunting tools and methods from ten thousands of years ago. Consequently, communication is formed between those people and us.

One of the most important elements of virtual art is the "works of art". Just like the cave paintings involve the act of communication, works of art also involve the act of communication through their inherent nature.

The aim of this study is to lay down that works of art are not only for art consumers but at the same time for different science fields and that they are virtual communication tools.

This study is a literature review. An example from the Turkish minauture art and an example from western art were used in the study.

The composition features were left aside, what is seen and transferred by background were taken into consideration. Works of art reflect the period that they belong and they provide evidence to the spectators and the historians.

There are many historians who think that exploring works of art is one of the best methods of understanding an era. For example, Jacop Burckhardt (1818-1897) and Johan Huizinga (1872-1945), while they were descriptions and interpretations about İtaly and Holland made use of Rafaello and Van Eyck's paintings.

Another researcher, Aby Warburg (1866-1929) made important contributions as an art historian. Another historian Gilberto Freyre (1900-1987), made use of the evidence provided by photographs and paintings in his research.

Keywords: Visual Communication, Art.

28. BÖLÜM

Yrd. Doç. Dr. Yaşar USLU

ANİMASYON ÖĞRENCİLERİNİN GÖZÜYLE KARAKTER TASARIMINDA KARŞILAŞILAN KOMPLEKS DURUMLAR

- Giriş
  - Karakter Tasarımı
  - Animasyonda Karakterin Önemi ve Kullanımı
- Yöntem
  - Verilerin Analizi
  - Çalışma Grubu
  - Veri Toplama Aracının Geliştirilmesi
  - Araştırmanın Modeli
- Bulgular Ve Yorumlar
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Karakter terimi birçok disiplinin konu alanına girmektedir. Bundan dolayı karakter terimini, her disiplin kendi çalışma alanına göre farklı tanımlamıştır. Toplum olarak iyi karakterli olma ve çocuklarının ve gençlerin iyi bir karaktere sahip olması çabası çok fazladır. Genel anlamda karakter, bir şeyi başka şeyden ayıran temel özellik, ana niteliktir (Türkçe Sözlük, 1998). Yunanca kökenli olan karakter sözcüğü; "oyulmuş, çizilmiş, kalıpla basılmış anlamlarına gelmektedir.

Karakter insan kişiliğine göre değişir. Her insan kendine özgü bir kişiliğe sahiptir. Yürüyüş, koşma, gülme, ayakkabı seçimi hatta saç tarama yönüne kadar her ayrıntı kişiliğinin izlerini taşır. Hareketler düşüncelerle, düşünceler duygularla kopmaz bir ilişki içindedir. Duygular otomatik olarak tepkilere karşılık gelir ve bir karakter duygusal bir tepki verdiğinde, kişiliğinin izlenimini ediniriz (Hooks, 2003)

Görsel medya organlarından, televizyon, internet vb. etkilenen insan, karakterler sayesinde kendine rol biçer. Son dönemlerde özellikle reklam, dizi, çizgi film ve sinema sektörü bu rol olayında karakterleri çokça kullanır. Karakterler filmin en önemli rollerini oynayan kahramanlardır. Onlar çeşitli kullanım için tasarlanırlar. Hikâye gelişiminin tanımlanmasında anahtar rol oynarlar. Aynı zamanda karakterler filmin, dizilerin, televizyonları ve ürünlerin temsilciliğini de üstlenirler(ACE, 1995).

Karakter tasarımı

Karakter tasarımı, senaryoda belirtilen karakterin görselleştirilme sürecidir. Çizgi filmin senaryosunu yazan senarist, karakterin tüm özelliklerini ve kişilik öğelerini ayrıntılı şekilde metin haline getirir. Karakter tasarımcısı yazılan bu özelliklere göre karakterleri kendi estetik becerisine göre görselleştirerek özgün karakterler yaratılmasını sağlar. Karakterin diğer karakterlerden ayırt edilebilmesi için belli yönlerinin farklılaştırılması gereklidir. Bu yönler şöyle sıralanabilir:

-Hareket yönünden, Tepki yönünden, Diğer karakterlerin tepkisi yönünden, Diyalog yönünden, Görünüş, giyim ve davranışlarının karakteristik şekilleri yönünden, Kullandığı eşyalar ve objeler yönünden, Bulunduğu konuma uygunluğu yönünden, Başkalarının davranışlarına zıtlığı yönünden,

-Adı yönünden" (Foss, 1992).

Görsel 1. Semih Akgül, Öğrenci Çalışması

Bir karakterin tasarımında o karakterin toplum tarafından kabul edilmesi kaygısı hep vardır. Animasyonda canlandırılan karakterin, inandırıcı olacak şekilde canlandırılması çok önemli. Bunun için de animatör, canlandıracağı karakterin kişilik analizini iyi bir şekilde yapıp karakterin kişiliğine uygun bir animasyon yapmalıdır (Erdoğan ve Abalı, 2012).

Onun için çevresel argümanlar hep beraber düşünülmelidir. Karakter biyolojik ve fiziksel bir varlık yanında onun rol alacağı senaryoda kültürel yapısı da düşünülmelidir (Bkz. Şekil 1) Yeşilot, karakter tasarımını "senarist tarafından çatışkıları, geçmişi, geleceği, sorunları ve amaçlarıyla orijinal bir kişilik yaratılması ve animasyon filmleri içinse metin halinde yaratılan bu karakterin bir animasyon sanatçı-

sı tarafından resmedilerek görselleştirilmesi süreci" olarak tanımlar (Yeşilot, 2000).

Görsel 2. Nurcihan Gün, Öğrenci Çalışması

Bir karakterin değişken fonksiyonları onun tasarım gereksinimlerinin çekirdeğini oluşturur. Çünkü karakter kendini rol üzerinde yaratmaya başladığında çeşitli gözlemlere ihtiyaç duyar. Buradaki bahsi geçen gözlemi elbette ki yazar ve animatör yapacaktır(Mechel, 1993). Karakter tasarımcısı, senaryoyu okudukça oluşturulan karakter değişik deneme çalışmalarından sonra olgunlaşır.

Bu olgunlaşma kolay olmamakla beraber çizerin kendinden de bir şeyler katmasını zorlayacaktır. Karakter tasarlayan kendini onun yerine koyacak ve ne gibi bir psikolojik ortamda olduğunu karaktere yansıtacaktır. Bu içsel durum çizerin içinde bulunduğu durumun ciddiyetinden dolayı çok gözlem yapmasına ve araştırmasına sevk edecektir. Karakter tasarımı yaparken deformasyonlara başvuracağız. Zaten bu konuda belli kurallar anlatmak yerine, bu yola giderken gereken bazı püf noktaları olmalıdır.

Çünkü karakter tasarımı yapmanın genel geçer kuralları yoktur. Bu ancak çok inceleyerek, çalışarak ve düşünerek ortaya çıkabilecek bir şey. Aksi halde sadece size anlatılan karakteri çizebilir, daha ileriye gitmeniz için gereken düşünce faaliyetiniz kısıtlanmış olur. Karakter üretebilmenin belli başlıkları yoktur. Bu ancak çok çalışarak ve fikir alışverişi yapılarak pekiştirilebilecek bir alandır. Ezbere çizmekten çok, modellerden referans almalıyız (http://technotoday.com.tr.)

Bir karakter tasarımının büyük bir bölümü, ne tür bir vücut dili kullanacağını bilmektir. Yeni başlayanların yaptığı büyük bir hata da kendi karakterlerini tasarlarken karaladıkları karakterin kişiliğini unutmalarıdır. Bu ancak deneyerek aşılabilecek bir durumdur. Normallikten ziyade senaryodaki rolü kabullenmesidir. Karakter tasarlarken düşünmeli, neler yapabilir, görevleri ve kendilerini ifade ederken nasıl etkilerinin olacağını önemlidir. Zarifler mi? Sakarlar mı? Kahkaha atıyorlar, sıçrıyorlar, oynuyorlar ya da üzülüyorlar, sürükleniyorlar ve ağlıyorlar mı? Kalemi kâğıdın üstüne götürmeden önce bunlar düşünülmelidir. Bir de karakterin animasyondaki teknik bilgisi devreye girecektir. Karakter tasarımında kullanılan malzemeler ise çeşitlilik gösterir. Kullanılan araçların ve tasarımı animasyonun türüne göre değiştiğini kabul edersek kil, macun, silikon vb. malzemelerden karakterin boyutlandırıldığını görebiliriz. Bu karakterlerin yapım öncesi dokümantasyonu da ayrıca önemlidir. Çizim aşamalarında karakterlerin veya nesnelerin her açıdan resmedilmesi gerekmektedir: Ön, yan, arka, dörtte üçlük görüntüleri gibi (Mechel, 1993).

Bu tarz formlara dayalı çizimler karakter tasarımında sterotipleşmiş tasarımlar oluşturmaktadır.

Hareket söz konusu olduğunda ise, analizi yapılan canlının bir ağırlık merkezinin olduğu bilinmeli ve hareket yer çekimi düşünülerek tasarlanmalıdır. Bu konuda Dedeal'ın önerisi şöyledir: "Yapılacak en kestirme iş eylemin hangi kas grubunda hangi kasılmaya sebep olacağını ve bu kasılmanın mimiklerde yol açacağı deformasyonu araştırmaktır" (Dedeal, 1999). Karakter tasarımında hislerin doğru bir biçimde ifade edilebilmesi için doğada var

olan canlıların kas yapısı ve mimik hareketleri ayrıntılı bir biçimde incelenerek analizinin yapılması gereklidir.

Animasyonda Karakterin Önemi ve Kullanımı

Karakter tasarımı yapılırken dikkat edilmesi gereken öğelerden biri karakterin sahip olduğu özelliklerdir. Doğada her bir canlının farklı fiziksel ve biyolojik özellikleri vardır. Örneğin insanın kol ve bacakları var iken bir dinozorun boynu, fareninki ise kuyruğudur. Bu özellikler karakter tasarımında etkili bir ifadenin sağlanmasına yardımcı olabilir. Üstelik mizaha ulaşmada önemli bir araç olarak da düşünülebilir. Özelliklerin karakter tasarımına sağladığı olanaklar şu biçimde sıralanabilir:

"Ek parçalarla bağlantıları sağlar, Diğer objelerle temasları sağlar, Ana kütlenin mekândaki hareketlerini sağlar, Ana kütlede denge unsuru olarak kullanılır, Duyguların ifade edilmesinde mimiklerin en büyük yardımcısı olarak anlatımı güçlendirirler, - Abartı için oldukça iyi malzemelerdir,

Devamlılık için gerçek bir kurtarıcı görevi yapar, Algılamanın yönlendirilmesini sağlar" (Dedeal, 1999).

Karakter tasarımında mizaha ulaşmanın en önemli yöntemlerinden biri ise yüzde abartılı mimik kullanımıdır. İç dünyanın ifadesi, mimiklerin doğru bir biçimde incelenmesi ve canlandırma ortamında doğru bir biçimde yansıtılması ile mümkün olabilir. Karakter tasarımında tiplerin rol ve işlevlerini belirlemede üç teoriden söz edilebilir. Bunlar: "Çizgi filmdeki karakter tipolojisi, Karakter komedideki karakter tipolojisi teorisi, Psikanalizdeki insan karakterinin ana prensiplerini betimleme teorisi" (Wells, 2000) olarak sıralanabilir.

Canlandırma en basit tanımı ile "durağan nesnelerin bazı süreçlerden geçtikten sonra hareketlenmesi" biçiminde tanımlanabilir. Canlandırma Ilgaz'ın deyimiyle "durağan olanı yaşamla doldurma sanatıdır" (Ilgaz 1997). McLaren ise canlandırmanın tanımını hareket olgusundan yola çıkarak şöyle ifade etmektedir: "Canlandırma hareket eden çizimler değil, çizilenlerin hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir.

Bu yüzden canlandırma, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır" (Aydın, 1998). Kısacası hayatın hızlı akışında, teknik açıdan fotoğrafik veya çizgisel görüntülerin sistematik bir senaryo içinde hareketlendirilmesidir.

Hünerli'nin canlandırma ile ilgili yorumu ise şöyledir: "Genel anlamda canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür..." (Hünerli, 2005).

Canlandırmanın izleyici tarafından izlenmesinin ve kabul görmesinin en önemli nedenlerinden biri ise karakter tasarımıdır. Tom ve Jerry, Şirinler, Red Kit, Miki Fare gibi uzun yıllar izleyicinin hafızasından silinmeyen oldukça özgün karakterler tasarlanmıştır (Armağan, 2010).

Canlandırmada üç aşama vardır. 1-Yapım Öncesi, 2-Yapım, 3-Yapım sonrası, Yapım öncesi aşamanın dikkate değer süreçlerinden birisi ise, karakter tasarımı sürecidir (Özden ve Ülgen, 2015).

Canlandırma filminin görsel tasarımı aşamasında karakter tasarımı ve karakterin modellenmesi, riglenmesi (tasarım ve model aşaması bitmiş bir karakterin, bir mekanizmanın ya da bir objenin animasyona hazırlanması sürecidir), canlandırılması gibi iş akış sürecinin (workflow) diğer adımlarını doğrudan belirleyen ve etkileyen yaratıcı ve teknik uygulamalar bu sürecin önemini arttırmaktadır(Hayes,2013).

Canlandırmalarda imgeler iki grupta değerlendirilebilir. 1-Karakter, 2-Arka plan; Arka planlar karakterin hareketine olanak veren ve onun öne çıkmasını sağlayan durgun alanı ifade eder. Karakterler canlandırmanın merkezindeki öğe olması nedeniyle, arka plana göre genellikle izleyici tarafından daha çok hatırlanır(Gökçearslan, 2008). Canlandırmaların karakter tasarımını temel alan uygulamalarında mizahı başarılı bir biçimde kullanmak adına bazı önermelerde bulunulabilir. Bu önermeler:

"- Gösteriyi yapan karakterle izleyici arasında göz teması yanılsamasının gerekliliği.
- Özgün düşünce sürecini, duyguları ve karakterin yaşadığı reaksiyonları daha açık ifade eden yüz mimikleri.

- Karakterle çoğu zaman tutarlı olan, izleyici tarafından tanınan ve tanımlanan fiziksel özellikler ve davranışsal ifade tarzları.

- Karakterdeki motivasyonun doğrudan ifadesi ve amacın ifade edilmesini başaran hikâye tarzı anlatımın ani uygulaması (Bu anilik, çizgi film esprilerinin hızı ve icrası için can alıcı önem arz eder).

- Özel bir hareketi veya amacı ifade eden özel bir fiziksel ritmin yaratılması.

- Karakterin, sanki gerçek bir aktör rol yapıyormuşçasına kapsamlı ele alınışı" (Jenkins 1992) olarak sıralanabilir.

Seyircinin beğenisini yakalamada karakterler ve mekânların özgünlüğü ve hedef kitleye uygunluğu önemli. Bu noktada tasarımcı, sanat yönetmeninin isteği doğrultusunda hikâyeye uygun karakterleri, mekânları ve tüm gereken objeleri tasarlayıp çizer.

Çizerken de hikâyeye uygun bir stil yaratmak ve özgün olmak zorunda. Belirlenen stil, çizgi filmin her aşamasına yansıyacağından bu aşamada titiz bir çalışma yapmak gerekir.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma nitel desende gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırmalarda veri toplama aracı olarak geliştirilen araçlardaki görüşler içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmesi söz konusudur. Ayrıca gözlem, görüşme ve doküman analizi vb. veri toplama yöntemleri nitel araştırmalarda kullanılırken, algılarla olaylar doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde belirlenmeye çalışılır (Yıldırım ve Şimşek, 2005).

Çalışma Grubu

Bu çalışma, 2015-2016 eğitim-öğretim yılında, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Bölümü Çizgi Film Animasyon Anabilim Dalı'nda lisans düzeyinde eğitim gören 30 üniversite öğrencisi üzerinden gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin 20' si Bayan, 10' nu erkektir. Öğrencilerin hepsi lisans düzeyindeki ikinci sınıf öğrencileridir.

Veri Toplama Aracının Geliştirilmesi

Çalışma kapsamında 7 soruluk bir görüşme formu veri toplama aracı olarak uygulanmıştır. Bağımsız düşünebilme için açık uçlu sorular tercih edilmiştir. Gerektiğinde ek sorular yöneltilerek yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir.

Her soru farklı veriler için hazırlanmıştır. Görüşme formu geliştirilirken önce ilgili alanyazın taranıp taslak form hazırlanmıştır. Bu form, 3 uzman görüşüne sunulmuş; daha sonra ilgili ölçek içerik geçerliliği bakımından, Dumlupınar Üniversitesi öğretim üyelerinin değerlendirmelerine sunulmuştur. Uzman görüşleri ışığında ilgili form üzerinde gerekli düzeltmeler yapılmış ve son şekli verilmiştir.

Verilerin Analizi

Tüm veriler bilgisayara aktarılmış, içerik ve

betimsel analiz yöntemleri kullanılmıştır. Araştırmada öğrencilere yöneltilen sorulara verilen cevaplar, tasarım eleman ve ilkeleri, özgün tasarımlar, sanat tarihi ile ilişkisi, yaratıcılık, diğer tasarım eserleri ile ilişkisi, bilgi ve teknik kullanımı hakkında düşünce ve önerilerle boyutlandırılmıştır. Benzer cevapların yer aldığı metinler birebir alınmış frekansları tablolar şeklinde gösterilmiş ve tablolardaki veriler yorumlanmıştır.

Bulgular ve Yorum

Bu bölümde araştırma ile ilgili elde edilen bulgular belirlenen başlıklar halinde sunulmaktadır. Araştırmanın amacına yönelik olarak Çizgi Film Animasyon öğrencilerine yöneltilen ilk soru 'Çizgi Film/Animasyon karakteri oluştururken hedef kitle olarak kimi seçersin?' şeklinde olmuştur. Öğrencilerin verdikleri cevaplardan elde edilen görüşler şu şekildedir:

Tablo 1.

Öğrencilerin "Çizgi Film/Animasyon karakteri oluştururken hedef kitle olarak kimi seçersin?" ile İlgili Görüşleri.

Kategori	f
Çocuklar	25
Gençler	20
Yetişkinler	11

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=25'i "çocuklar" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-1: +7 yaş grubunu hedef kitle olarak seçerim.
Ö-3: Çocuklara yönelik çizgi film yapıyorsam hedef kitlem küçük yaş grubundaki çocuklardır.
Ö-8: Genelde çocuk kitabı resimlemeye çalıştığım için çocuklara yönelik çiziyorum.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=20'si "Gençler" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:
Ö-3: Arkadaşlarımı seçiyorum eğleniyoruz.
Ö-5: Genelde 13 yaş üzerine yönelik.
Ö-18: 15-24 yaş arası.
Ö-23: Yapılacak projeye göre değişir ama genel olarak çocuk ve genç kesime hitap edecek karakterler oluştururum.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=7'si "yetişkinler" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:
Ö-14: Yetişkin kitleyi seçerim.
Ö-21: 35-70 yaş aralığı.
Ö-30: Genellikle her yaşa hitap etmeye özen gösteririm. Festival tarzı çalışmalarda daha bir büyük yaş gruplarını seçerim.

Bulgulara bakıldığında da öğrencilerin farklı yaş kategorilerde görüşler vermişlerdir. Aynı zamanda bireysel farklılıkların ortaya koyarak buna ilişkin farkındalıklarının geliştiği ve öz güven sağladığı, karakter tasarlarken hedef kitle yönünde algılarının geliştiği yönünde görüşlerin olduğu düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan Çizgi Film Animasyon öğrencilerine yöneltilen ikinci soru 'Karakter tasarımı yaparken senaryoya göre mi karakter tasarlarsın veya özellikleri ve ayrıntıları verilip karakter tasarlayın demelerini mi beklersin?

Açıklayınız. şeklinde düzenlenmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplardan elde edilen görüşler şu şekildedir:

Tablo 2.

Öğrencilerin "Karakter tasarımı yaparken senaryoya göre mi karakter tasarlarsın veya özellikleri ve ayrıntıları verilip karakter tasar-

layın demelerini mi beklersin? Açıklayınız." ile İlgili Görüşleri.

Kategori	f
Senaryoya göre	21
Verilere göre	23
Özgün ve Özgür Biçimde	25

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=21'i "Senaryoya göre" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-5: Senaryoya göre karakter yapıp sel yapıyorum.
Ö-11: Senaryoya göre karakter tasarımı yaparım. Ayrıntılar verildiği zaman kısıtlandığını düşünüyorum.
Ö-20: Genellikle senaryo bazlı çalışmayı tercih ederim. Çünkü hayal gücü ve düşünce zenginliği bu açıdan önemli diye düşünüyorum.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=23'ü "Verilere göre" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-1: Özelliklerini ve ayrıntıları verilerek karakter tasarlanır. Çünkü hayal gücüne yardım eder.
Ö-7: Verilere göre. Çünkü tasarladığım üründe serbest olmak isterim
Ö-21: Hazır veri (data) verilirse işim kolay olur. Çünkü karakterin her şeyini düşünmektense asıl karakterin teknik ve estetik boyutuna yoğunlaşırım.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=25'i "Özgün ve Özgür Biçimde" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-3: Her ikisi de olabilir fakat özgün tasarım yapmak, tasarımcıyı daha özgür kılar. Tasarımcı hayalindekine daha yakın bir karakter ortaya koyar.
Ö-12: Özgür olmam şart. Yoksa saçma bir karakter tasarlarım.
Ö-18: Özgür karakter tasarlamayı tercih ederdim çünkü kendime özgün olması benim için daha zevkli ve kasıntısız olurdu diye düşünüyorum.

Araştırmaya katılan Çizgi Film Animasyon öğrencilerine yöneltilen üçüncü soru 'Karakter tasarlarken teknolojik imkânları mı yoksa elle yapılan taslaklar mı kullanırsın, Neden?' şeklinde düzenlenmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplardan elde edilen görüşler şu şekildedir:

Tablo 3.

Öğrencilerin "Karakter tasarlarken teknolojik imkânları mı yoksa elle yapılan taslaklar mı kullanırsın, Neden?" ile İlgili Görüşleri.

Kategori	f
Bilgisayarda	23
Manuel Olarak, elle yaparım	25
Önce Manuel Sonra Bilgisayar	26

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=23'ü "Bilgisayarda" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-8: Elle yapılanları demek isterdim ki maalesef teknolojik olanlar. Çünkü daha ileriye dönük kalıcı ve etkileyici sonuçlar oluşuyor teknolojik çalışmalarda.
Ö-10: Teknolojik imkânları kullanırım. Çünkü programların gücü geleneksel işlerden daha etkili.
Ö-25: Şuan Teknolojik imkanları denerim. Çünkü en kesit efekt bile bir çalışmayı gerçekçi hale dönüştürebiliyor.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=25'i "Manuel Olarak, elle yaparım" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının

görüşleri şu şekildedir:

Ö-13: Elle yapılan taslakları kullanırdım.
Ö-25: Kesinlikle ilk taslak manuel olur, zira dijital ortam da kendime sınırların çizildiğini hissederim.
Ö-29: Daha çok geleneksel yöntemleri kullanırım daha çok sevdiğim için.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=26'sı "Önce Manuel Sonra Bilgisayar" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-2: Önce elle eskiz(taslak) oluştururum. Daha sonra dijital ortama aktarırım.
Ö-12: İkisini de kullanırım eğer proje 3D ise elle yapılan taslaklar uygun mu diye kontrol ederim, 2D de böyle bir sorun olmuyor o yüzden elle yapılan taslaklar yeterli oluyor.
Ö-30: İkisini de tercih ederim. İkisinin de lezzeti ayrı olduğu için.

Araştırmaya katılan Çizgi Film Animasyon öğrencilerine yöneltilen Dördüncü soru 'Karakter tasarlarken karakterinin konu olarak nerede ve nasıl bir ortamda rol almasını istersin?

Açıklayınız. şeklinde düzenlenmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplardan elde edilen görüşler şu şekildedir:

Tablo 4.

Öğrencilerin "Karakter tasarlarken karakterinin konu olarak nerede ve nasıl bir ortamda rol almasını istersin? Açıklayınız." ile İlgili Görüşleri.

Kategori	f
Fantastik gizemli orman, ortam	28
Deniz Altında	15
Uzay ve Uzaylı Robotlar	18
Bilim Kurgusal Teknolojik Dünya	26
Yaşanan Şuan ki Gerçek Dünya	10
Eğlenceli komik	5

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=28'i "Fantastik gizemli orman, ortam" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-3: Pek realisttik ortamlar kullanmak istemem. Genelde fantastik ve bilim kurguya yakın bir havası olan ortamlar.
Ö-8: Fantastik hayali bir ortamda yer almasını isterdim daha çok silahların çarpıştığı kayaların uçuştuğu bir dünya hayalimdir.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=15'i "Deniz Altında" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-13: Denizde deniz altında su adamı köpek balığı kovalaması.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=18'i "Uzay ve Uzaylı Robotlar" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-1: Uzay boşluğunun da ilerisinde ki bilinemeyen boşluğunda ilerisindeki ortamda rol almasını isterdim. Çünkü nasıl bir alan olduğu bilinmiyor ve orayı ben oluştururdum bilinmediği için.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=26'sı "Bilim Kurgusal Teknolojik Dünya" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-5: Tercihen Bilim Kurgu ve Teknolojik Dünya bir dünyada olmasını isterim, fakat bazen değişik şeylerde denemek lazım.
Ö-28: (+18) Savaş, bilim kurgu, sahnelerinde rol almasını isterim. Savaş aksiyon sahnelerinde daha detaylı işlerin çıktığından dolayı

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=10'u "Yaşanan Şuan ki Gerçek Dünya" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-30: Gerçek dünya ve yaşadığım olaylardan olmasını isterdim.
Ö-6: Karakter şu an ki doğal bir ortamda, sade bir şekilde doğa temelli animasyonlarda rol almasını isterim.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=5'i "Eğlenceli komik" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-19: Daha çok eğlenceli ve komik bir ortamda yer almasını isterdim enerjik karakterleri sevdiğimden dolayı.

Araştırmaya katılan Çizgi Film Animasyon öğrencilerine yöneltilen beşinci soru 'Karakter tasarımı yaratırken beslendiğin kaynaklar nelerdir?' şeklinde düzenlenmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplardan elde edilen görüşler şu şekildedir:

Tablo 5.

Öğrencilerin "Karakter tasarımı yaratırken beslendiğin kaynaklar nelerdir?" ile İlgili Görüşleri.

Kategori	f
Çizgi Roman, Anime Dergiler	21
Filmler, Diziler	26
Kendi Hayalim	12
Sosyal Medyada çizerler, sanatçılar	30
Mitolojik Tarihi Geçmiş Olaylar	10
Kültür-Gelenek	5
İnternet Paylaşımları (Pinterest, Artstation)	30
Çocuk kitapları	4
Güncel Hayat	8

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=21'i "Çizgi Roman, Anime Dergiler" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-10: Çizgi romanlar, çizim kitapları. Eğer internet ortamındaysam bununla ilgili birçok site var.
Ö-5: Çizgi roman okumayı sevdiğim için çizgi romanlardan, alakalı sergilerden ve okuduğum bazı senaryolardan etkilenirim.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=26'sı "Filmler, Diziler" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-8: Karakter tasarımı yaratırken filmler, diziler, doğal hayat ve daha önceden yapılmış işlerden beslenilebilir.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=12'si "Kendi Hayalim" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-13: Kendi ön belleğim senaryo varsa ona göre yapacağım araştırmalar öznel olmasına daha çok dikkat ederi ama referans kaynaklarından da esinlenerek karakter tasarımı yaparım.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=30'u "Sosyal Medyada çizerler, sanatçılar" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-1: Çeşitli sosyal medyadaki çizerlerin çizimlerini incelerim. Büyük ressamların çizimlerini göz önünde bulundururum. Hayalimden ve geçmişte yaşadığım olaylardan ilham alırım.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=10'u "Mitolojik Tarihi Geçmiş Olaylar" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-11: Hayal gücü, rüyalarım, günlük gördüğüm objeleri hayalimde deforme etme, gelenekler, ırklar ve kültürleri, tarih, coğrafya, mitoloji ve tüm algıladıklarımla besleniyorum. Elbette sektörü takip etmeden olmaz. İşimle ilgili veya ilgisiz birçok şeyi takip ederek kendi işimle alaka kurarım.
Ö-12: Mitsel felsefik hikayelerden karakter tasarımı yapmaya çalışırım, etkilenirim.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=5'i "Kültür-Gelenek" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-17: Kendi kültür, gelenek örf adetler ilgimi çeker.
Ö-22: Toplum olarak çok büyük bir geçmişe sahibiz. Folklorik kültürel öğelerden faydalanırım.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=30'u "İnternet Paylaşımları (Pinterest, Artstation" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-28: Pinterest, Artstation gibi kaynaklara göz gezdiririm başkaları nasıl yapmış neye dikkat etmişler, karaktere detay ve sade bir görünüm kazandırmada yardımcı oluyorlar. Kitaplar, izlediğim filmler ve özellikle okuduğum mangalardan kaynak alıyorum.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=4'ü "Çocuk kitapları" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-4: Çocuk kitaplarını ve güncel dergilerdeki sanatçıları takip ederim ve bol bol hayal gücümü geliştirici kitaplar okurum.
Ö-21: Çocuklara yönelik karakter yapmak ilgimi çekiyor.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=8'i "Güncel Hayat" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-14: Karakter tasarımı oluştururken güncel olaylardan ve doğadan yararlanırım.

Araştırmaya katılan Çizgi Film Animasyon öğrencilerine yöneltilen altıncı soru 'Karakter tasarımında karşılaştığın olumsuzluklar nelerdir?' şeklinde düzenlenmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplardan elde edilen görüşler şu şekildedir:

Tablo 6.

Öğrencilerin "Karakter tasarımında karşılaştığın olumsuzluklar nelerdir?" ile İlgili Görüşleri.

Kategori	f
Anatomik zorlanmalar	25
Karakter hakkında belirsizlik fikir oluşmaması	20
Hayali fikri kâğıda aktaramama	13
Senaryo ile karakter uyumu	15
Teknik Program ve donanım hataları	28
Aynı karakterin farklı görünümlerinde süreklilik olmaması	11
Karakterin 3D aşamasında benzememesi	6
Renklendirme uyumsuzluk	12
Karakter aksesuarlarında zorlanmalar	19
Karakterin Ya fazla realist ya da fazla hayal gücüne dayalı olması	8

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=25'i "Anatomik zorlanmalar" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-11: Anatomi hatamın tam anlamıyla sağlama oturmamış olması.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=20'si "Karakter hakkında belirsizlik fikir oluşmaması" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:
Ö-1: Tasarlarken senaryoya göre yeterli fikre varamamak. Ayrıca kararsızlık en önemli etkenlerden.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=13'ü "Hayali fikri kâğıda aktaramama" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-17: Bir fikrimin olması ama bunu kağıda dökememem.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=15'i "Senaryo ile karakter uyumu" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-19: Karakteri tasarlarken senaryo ile uyuşmaması olumsuzluktur.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=28'i "Teknik Program ve donanım hataları" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-23: Sayısal ortamda tasarlıyorsam programın hata vermesi ve bütün işin gitmesi.
Ö-21: Çalışmamın tam bittiği anda silinmesi veya errorlenmesi.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=11'i "Aynı karakterin farklı görünümlerinde süreklilik olmaması" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-30: Devamlılık sorununu çok yaşıyorum.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=6'sı "Karakterin 3D aşamasında benzememesi" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-18: 3D yaparken tasarladığım karakter 3D ye uygun olmadığı veya benzemediği için çok sıkıntı yaşıyorum. En önemlisi karakter tasarımında tip konusunda ve aksesuarlar konusunda epey uzun bir süreç harcıyorum.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=12'si "Renklendirme uyumsuzluk" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-15: Zihnimde tasarladığımı kağıtta ya da bilgisayarda görememem, yada renk tonu ve ışıkları karakterle bütünleştirememek.
Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=19'u "Karakter aksesuarlarında zorlanmalar" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-8: Bazı konularda tasarlayacağım karakterin eşyasını, anatomisini çözmekte sıkıntı çekiyorum. Konuya tam olarak adapte olamıyor, kendimi yeterli bulmuyorum.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=8'i "Karakterin Ya fazla realist ya da fazla hayal gücüne dayalı olması" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-3: Bazen öyle bir karakter tasarlıyorum ki ya fazla realist ya da fazla hayal gücüne dayanması.

Araştırmaya katılan Çizgi Film Animasyon öğrencilerine yöneltilen yedinci soru 'Karakter tasarımı ile ilgili önerileriniz nelerdir?' şeklindedir. Öğrencilerin verdikleri cevaplardan elde edilen görüşler şu şekildedir:

Tablo 7.

Öğrencilerin "Karakter tasarımı ile ilgili önerileriniz nelerdir?" ile İlgili Görüşleri.

Kategori	f
Anatomik çözümlemelere, Hareketlere hakim olma	26
Doğayı, çevreyi ayrıntılı gözlemleme	18
Özgün olma	17
Animasyon alanında, sanatçı ve çizerleri takip etmek	21
Karakterin toplum ahlaki değerleriyle uyumu	11
Karakterin kişilik ve özelliklerinin iyi bilinmesi	13
Çok çalışmalı, bol bol deneysel çizimler yapılmalı	24
Bilgi açısından donanımlı olmalı, çok okumalı(sanat, felsefe, tarih vb.)	9
Hayali olduğu gibi gerçeklikten uzaklaşılmamalı	8
Dinlenilmiş sakin bir zihin ortamı	3

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=26'sı "Anatomik çözümlemelere, Hareketlere hakim olma" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-30: Anatomik yapıların iyi incelenmesi ve hareketlerin iyi çıkartılması, kostüm referanslarının dikkatli yapılması gerekir.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=18'i "Doğayı, çevreyi ayrıntılı gözlemleme" diye

görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-3: Çok çalışmalı ve bilgilenilmeli ayrıca doğayı ve çevreyi ayrıntılı gözlemlemeli.
Ö-27: Çok fazla görsele bakmak ve sürekli çizmek.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=17'si "Özgün olma" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-11: Karakterin kendine ait özgün bir dünyası olması.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=21'i "Animasyon alanında, sanatçı ve çizerleri takip etmek" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-15: Her siteyi bir ülkenin en iyilerini takip etmek, yaptığımız çalışmada referansı tam olarak değil değiştirip kendimiz bir şeyler katmalıyız, aynı tarza takılı kalmamalı kendi stilimizi yaratmalıyız böylece daha geniş kitleye ulaşabilir adımızı yayabiliriz.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=11'i "Karakterin toplum ahlaki değerleriyle uyumu" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:
Ö-17: Sırlarımı kimseyle paylaşmam. Ama kendi toplumumuza ait, ahlaki değerlere sahip karakter tasarlanmasını yeğlerim.
Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=13'ü "Karakterin kişilik ve özelliklerinin iyi bilinmesi" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:
Ö-19: Karakter tasarımı yaparken önce karakterin kişiliğini ve özelliklerini belirlemeyi ilk başta yapmayı öneriyorum, ondan sonra karakterin tipi tarzı aksesuarları falan hepsi kolay bir şekilde halledilebiliyor.
Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=24'ü "Çok çalışmalı, bol bol deneysel çizimler yapılmalı" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-23: Çok fazla görsele bakmak ve sürekli çizmek.
Ö-4: Bol bol eskiz çizip karakterle ilgili daha genel ve bütün şemaları görebilmek ve özgün olmak.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=9'u "Bilgi açısından donanımlı olmalı, çok okumalı (sanat, felsefe, tarih vb.)" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-27: Sabah algını açık olduğu saatlerde bol bol tarihi ve felsefik, mitolojik eserler okumalı ve görsel incelemek, gözlem yapmak ve gün içerisinde sürekli çizmek.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=8'i "Hayali olduğu gibi gerçeklikten uzaklaşılmamalı" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:
Ö-5: Senaryoya uygunluk, bir yerlere bağlı kalmama, özgünlük ve ayrıntılı, göze çarpan karakterler olması.

Araştırmaya katılan 30 öğrenciden n=3'ü "Dinlenilmiş sakin bir zihin ortamı" diye görüşler ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

Ö-9: Öneri verecek seviyede değilim. Sakin bir ortam istiyorum. Rahat bırakın...

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Animasyon çalışmalarında başarılı olmak için karakter tasarımı konusunda yeterli donanıma sahip olmayı gerektirir. Özgün karakterler tasarlayabilmek için çevreyi iyi bir gözle gözlemlemeli ve detaylı biçimde vurgulanması gereklidir. Bunun yanında senaryoya göre karakter uygunluğu için kişilik tasvirlerini iyi bilmek gerekir. Bol bol çizimler, karamalar yapa-

rak işin mutfağında olan yetkililerle(yapımcı, yönetmen, senaryo yazarı ve karakter tasarımcısı arasında oluşan bir fikir birliği içinde) fikir paslaşması yapılmalıdır. Canlandırmada karakterin psikolojik yapısı yanında davranışsal özellikleri eklenip biçimsel bir karakter tasarımı oluşturulmalıdır. Oluşturulan karakter, öykünün bütününü etkileyip bağlantı noktalarını birleştirmesi yönünden önemlidir.

Çizgi Film/Animasyon karakteri oluştururken hedef kitle olarak çocukları seçtikleri, Karakter tasarımı yaparken özgür ve özgün olmayı tercih ettikleri, Karakter tasarlarken önce elle manuel çalışma yapmayı sonrasında bilgisayarda tamamlamayı tercih ettikleri, Karakter tasarlarken karakterinin konu olarak fantastik gizemli ortamlarda rol almasını istedikleri, Karakter tasarımı yaratırken beslendiğin kaynaklar genel olarak internet, sosyal medya ve bu alanda uzman kişilerin sanatçıların paylaşımları önemsedikleri, Karakter tasarımında karşılaştığın olumsuzluklar olarak ise Teknik Program ve donanım hataları Anatomik zorlanmalar, senaryoda belirsizlik, Karakter tasarımı ile ilgili önerilerde ise Anatomik çözümlemelere, Hareketlere hâkim olma, çok çalışmalı, bol bol deneysel çizimler yapılmalı diye yorumlar yapılmıştır.

Animasyon filmlerinde en önemli öğelerinden biri olan karakter tasarımında yaratılan özgün karakterler; bütüncül bir yapı içerisinde düşünülmeli(Sosyolojik, psikolojik ve kültürel) özellikleri bakımından ise karşı tarafı etkileyeceği rolü unutulmamalıdır.

Toplumumuzda özellikle çocuk ve gençler bu karakterlerden etkilenmiş bazen de gelişimsel olarak yön vermiştir. Hızla gelişen teknoloji, teknik koşulları, olanakları arttırmış hemen hemen bütün hayatımıza girerek görselliğin ne derece önemli olduğunu göstermiştir.

Karakterin görsel yapısından psikolojik yapısına kadar bütün donanımı genç nesli etkilemiştir.

Öneriler:

-Animasyon öğrencilerine farklı yayınlardan kaynak okumaları teşvik edilmeli,
-Bol bol sinopsiz, senaryo yazımı konusunda desteklenmeli,
-Animasyon atölyeleri ciddi donanıma sahip olmalı,
-Öğrencileri teşvik edici, motivasyona yönelik yaptırımlar olmalı,
-Görsel kaynak konusunda atölyeler, çalışma salonu ve kütüphanelerde kaynak arttırılmalı, gerekirse yayınevleri ile anlaşmalı,
-Alanında uzman animatörler, tasarımcılar vb. davet edilmeli, workshoplar düzenlenmeli,
-Öğrencilerin isteksizliği giderilmeli, çok üreten çalışmalara yönlendirilmeli,

Kaynakça

Armağan, G. (2008), Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat yazıları 19-Güz, 2008, s. 37

Armağan, G. (2010), Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı Ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi, e-Journal of New World Sciences Academy, 2010, Volume: 5, Number: 4, Article Number:D0038

Anne, Mechel (1993). Animation Agitation, Deutcher Studien Verlay Weinhelm

ACE(Animation Catalog Eorope), series 26 Minutes, MIP TK 1995

Aydın, H., (1998). Kamerasız Senaryosuz Sinema ve Norman Mclaren ve Sinema. İstanbul: Hil Yayınları.

Bob, Foss, (1992). Film Making. Los Angeles: Silman-James Pres co.

Dedeal, M., N. (1999). Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma. İstanbul: Pusula Yayıncılık

Eren Erdoğan-Duygu Cigal-Nefise Abalı (2012), Üç Boyutlu Bilgisayar Animasyonunun Yapım Aşamaları, Aylık Bilişim Kültürü Dergisi, Ekim, http://www.bilisimdergisi.org/s147

Hünerli, S., (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. İstanbul: Es Yayınları.

Hayes, Derek (2013). Acting and Performance for Animation, Burlington: Focal Press.

Hooks,E., (2003). ActingforAnimators, Revised Edition: A Complete Guide to Performance Animation, Heinemann, USA.

Jenkins, H. (1992). What made Pistachio? Early Sound Film and the Vaudeville Aesthetic, New York: Columbia University Press.

Ilgaz, S., (1997). Çizgi Film Temel İlkeleri, Yapım Tekniği. İstanbul:

Leyla Yayıncılık.
Maestri, George (2006). Digital Character Animation 3, Berkeley: New Riders.
Su, H., Zhao, V. (2011). Alive Character Design: For Games, Animation and Film, Beijing: CYPI Press.
Yeşilot, Ş. (2000). Karakter Geliştirme Ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
Temel, Süreyya (2015), Stopmotıon Animasyon Nasıl Yapılır ve örnek çalışmalar, Atatürk Ün. Yay. Erzurum
Tillman, Bryan (2012). Creative Character Design, Waltham: Taylor & Francis.
Zafer Özden, Çağdaş Ülgen (2015), Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması, Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Yaz 2015, Sayı 14: 23-38
Wells, P. (2000). Understanding Animation, New York: Routledge Pres
Wells, P., Quinn, J., Mills, L., (2009). Drawing for Animation, Lausanne: AVA Publishing SA.
Alger, Jed (2012). The Art and Making of ParaNorman, San Francisco: Chronicle Books.

İnternet Kaynakçası

http://technotoday.com.tr/fotografta-kompozisyon-ve-karakter-tasarimina-giris/3 28.04.2016

http://test.animaokul.com/files/images/egitimler/karakter_tasarimi/380x315. http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=170 28.04.2016

Özet

Animasyon Öğrencileri Gözüyle Karakter Tasarımında Karşılaşılan Kompleks Durumlar

Yrd. Doç. Dr. Yaşar USLU*, Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Bu araştırmada animasyon bölümü öğrencilerinin karakter tasarımı yaratırken neyi göz onunda bulundurdukları, karşılaşılan zorlukların ve kompleks durumların belirlenmesi amaçlanmıştır.

Araştırma tarama modelinde desenlenmiştir. Araştırma verileri nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniğiyle toplanmıştır. Alanla ilgili yapılmış yayınların değerlendirilmesi ile elde edildiğinden, nitel bir çalışmadır.

Araştırmanın çalışma grubu, öğrencilerden araştırmaya gönüllü olarak katılan 30 kişiden oluşmaktadır. Verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz tekniğinden yararlanılmıştır. Araştırmada katılımcıların görüşleri doğrultusunda; öğrencilerinin karakter tasarımı yaratırken neyi göz onunda bulundurdukları ve karşılaşılan zorlukların belirtilerek sonuçlara ulaşılmasıdır.

Her sanat eseri üretilirken o eseri görsel olarak sürükleyen bir yapı vardır. Bir tabloda leke, çizgi, bir afişte renk, boşluk, bir çizgi film de ise mekan, kahraman veya başrolde karakter aranır. Bunun yanında animasyonda görselleştirme süreci taslak çalışmaları ile başlar. Günümüzde çizgi film sektöründeki sistematik gelişmelere göre, genç animasyon adayları, hızla bilgisayarlarının başına geçip tasarım yapmaya başlama arzusunda olsalar da, deneyimli olanlar bilirler ki taslak aşaması, karakter tasarım sürecinin belki de en uzun tutulması gereken bölümüdür. Karakter tasarımıyla farklı kültürlere ait insanların bu karakter vasıtasıyla bilgilendirilmeleri ve bilgilenme yoluyla algılamaları, vermek istediğiniz mesaj hakkında çağrışımlarını arttırabilir. Bu açıdan öğrencilerin anime karakter yaratırken hangi mekanizmaları yeniden sorgulanarak devreye girmesi ve bu yolda zor bir görev üstlendiği bilincini yaymaktır. Geleceğe yönelik fikirlerin, kültürel zenginliklerin veya bilimsel ve kültürel birikimlerin paylaşılması, böylelikle yeni fikirlerin geliştirilebilmesine olanak sağlanması ve evrensel boyutta sosyokültürel gelişime katkıda bulunulmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Karakter Tasarımı, Öğrenci

Abstract

Entertaınment Complex Sıtuatıon In The Eyes Of Students Asked Character Desıgn

In this study, the animation department students of character design, creating what they hold him in the eye, aimed difficulties encountered and the identification of complex situations. Research survey model was designed. Data were collected through semi-structured interviews in qualitative research methods.

Al is the one obtained with the assessment made of the publications concerned, it is a qualitative study. working group of the study, students who participated in the research consists of 30 people. the descriptive analysis technique was used to analyze the data. Research in accordance with the opinion of the participants; When creating characters students design consideration is what they achieve the same results and indicating the difficulties encountered in his possession.

Each work of art is produced that it has a structure that drives visually. A table in the spot, line, color in a banner, space, space is also a cartoon hero character or feature is required. Besides, the process visualization

animation starts with the draft work. In with the systematic development of contemporary comic film industry, young animation candidates, quickly start making design through to the beginning of the computer even if they desire, they know experienced ones in the draft stage, it is perhaps part to be the longest eclipse of the character design process.

Be informed by the people of this character with character designs of different cultures and informed by perceptions may increase the connotation about the message you want to give. questioned and re-enter the circuit anime character while creating mechanisms by which students from this angle and spread awareness of the difficult task this way. Ideas for the future, or scientific and cultural richness of the sharing of cultural heritage, thereby contributing to the provision is possible to develop new ideas and universal dimension in socio-cultural development.

Keywords: Animation, Character Design, Student

29. BÖLÜM

Doç. Dr. Yusuf KEŞ
Asena BAŞER

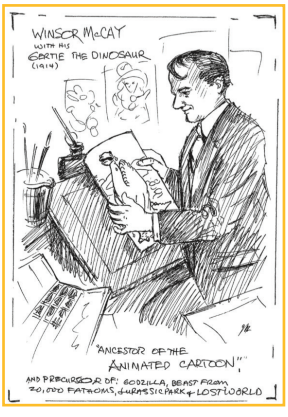
TÜRKİYE'DE TELEVİZYON REKLAMLARINDA STORYBOARD KULLANIMI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Türkiye'de Açık Hava Reklamcılığı ve Hologram Uygulamaları
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

İnsanlararası iletişim, antik çağlardan itibaren değişerek, gelişerek bugünkü haline gelmiştir. Mağara resimleri ile başlayan iletişim, günümüzde kendine çok farklı mecralar buluyor olmakla birlikte, temelinde değişmeyen en önemli unsur görsel iletişimdir. Görsel iletişimi sağlayan, asıl amacı mesaj iletmek olan resimler, mağara döneminde böyle tanımlanmıyor olsalar da, son dönemde illüstrasyon olarak adlandırılmaktadırlar. Bir konuyu anlatmaya odaklanan illüstrasyon, değişen dünya ihtiyaçları doğrultusunda kendi içerisinde kollara ayrılarak, farklı alanlarda hizmet vermeye başlamıştır. Bu alanlardan biri de sinema ve reklam filmlerinde vb. kullanılmaya başlanan storyboarlardır.

İngilizceden Türkçeye "Hikaye Tahtası" olarak çevrilen storyboard, yazarın aklındaki hikayenin herbir ekranının açıklanmasıdır (Tan, Balkaş ve Erdoğan, 2007). Storyboard fikri ilk defa 1914 yılında Winsor McCay tarafından ortaya atılmıştır. McCay daha önce yaptığı iki filminden sonra "Gertia The Dinosaur" filmini yapmaya karar vermiş, hazırlık aşamasında da planlama yapıp sahneleri önceden görebilmek için bir dizi çizim, yani storyboard hazırlamıştır (Hard, Art Of The StoyBoard, 2008) (Görsel 1).

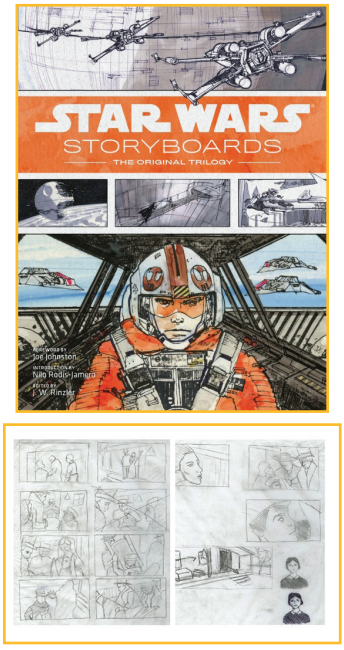


Görsel1: Winsor McCay "Gertie The Dinosaur" (1914)

McCay'in hazırladığı çizimler dizisi olan story board yöntem olarak kullanan ilk firma ise Walt Disney'dir. Walt Disney'in çizerlerinden olan Webb Smith animasyonlarını hazırlarken yaptığı çizimleri mantar panoya raptiyeler ile asarak storyboardu şirket bünyesine katmıştır (Medyabar, 2014).

İlk olarak animasyonlarda kullanılan storyboard, ilerleyen yıllarda sinema dünyasında da yerini almaya başlamış olsa da, sinemada kullanılan storyboard'ın gerekliliği üzerine, yönetmenler fikir ayrılığına düşmektedirler. Bir röportajında "normalde storyboard'dan pek haz etmem. Ben olayları daha çok çekim günü planlamayı severim" ifadesini kullanan 28. Gün'ün yönetmeni Danny Boyle storyboardu gereksiz gören yönetmenler arasındadır. Buna karşılık Steven Spielberg, George Lucas, Alfred Hitchcock gibi ünlü yönetmenler için storyboard vazgeçilmez bir kılavuz niteliğindedir (Medyaakademisi, 2014).

George Lucas, Star Wars'u Ralph McQuarrie'in illüstrasyonlarından ilham alarak yapmış olsa da çizimler elbette sahneleri anlatmada tam olarak yeterli olmamış ve ilk üçleme için 1.200 boarddan oluşan bir storyboard hazırlanmıştır. Eski ve yeni üçlemeler için hazırlanan storyboardlar kitap haline getirilerek, fanatiklerine sunulmuş ve çizimler gelir haline getirilmiştir (Görsel 2) (Testspiel, 2014). Star Wars ile doruk noktasına çıkan storyboard sinema tarihinde ilk olarak Orson Welles'in "Yurttaş Kane'I" filmi için oluşturulmuştur (Görsel 3) (haber.sakarya, 2014).



Görsel 2: Star Wars Storyboard Kitabı

Dünyadaki kullanımı 1914'lere kadar uzanan, çoğu yönetmen için büyük önem taşıyan storyboard, Türkiye'de bir filmin yapım aşamasında ilk olarak 2000 yılında Yılmaz Erdoğan'ın VİZONTELE filminde kullanılmıştır (Görsel 4) (Asinema, 2007). Gişede başarılı sonuçlar veren filmin sahne çizimleri Türkiye'nin bilinen storyboard sanatçılarından Şafak Takvul tarafından hazırlanmıştır.

Görsel 3: Orson Welles'in - Yurttaş Kane'I

Görsel 4: Vizontele Film Seti

Storyboard ilk olarak sinema ve animasyonda kendine yer bulmuşsa da, görsel üretimin, özellikle de ardışık görüntü üretiminin olduğu tüm alanlarda kullanılmaktadır. En sık kullanıldığı alanlar; Televizyon Reklamları, Müzik Videoları, TV Programları, TV Gösterileri, Operalar, Animasyon, Multimedya, İnteraktif Tasarımlar olarak sıralanabilir.

Yöntem

Storyboardların reklam sektöründeki yeri ve önemi araştırılırken genel bilgiler süreli yayınlar ve internet ortamındaki kaynaklardan alınmıştır. Örnek storyboardlar ile daha net bilgiler verilmeye çalışılmıştır. Daha güncel bilgilere ulaşabilmek için TV reklamları hazırlayan ajansların yetkilileri ile kontak kurulmuş, kendilerinden mail yolu ile bilgi alınmıştır. Yeni storyboard sanatçıları yetiştirmek için konu ile ilgili derslere Güzel Sanatlar Fakülteleri'nde ağırlık verilmesi gerektiği gösterilmek istenmiştir.

Bulgular

TV Reklamı:

Reklam filmi çekilmeden önce hazırlanan storyboard, yönetmenin hangi planı, hangi sahneyi, hangi açıyla çekeceğine karar vermesini sağlar. Bazı ajanslar reklamın her saniyesi için storyboard hazırlarken (1 kare yaklaşık 2 saniyeye karşılık gelir. örneğin 30 saniyelik bir reklamın storyboard'u 15 kare-

den oluşur.)- bazıları da "anahtar kare" denen tek karelik storyboard'ları tercih eder. Bu kare, genellikle reklamın en vurucu karesidir (Huseyinsevkitopuz, 2010).

Türkiye' de Tv reklam filmlerine yapılan storyboardlara verilebilecek başarılı örneklerden biri de Eti'nin 'KARAM' çikolatası için yapılandır (Görsel 5). Storyboard o kadar ayrıntılı ve gerçekçi çizilmiştir ki, oyuncunun kim olduğunu bize anımsatabilmektedir. Selçuk Yöntem'in oynadığı bu reklam filminin orjinaline baktığımızda 12 kareden oluşan storyboard ile birebir örtüştüğünü görmek mümkün olmaktadır (Görsel 6).

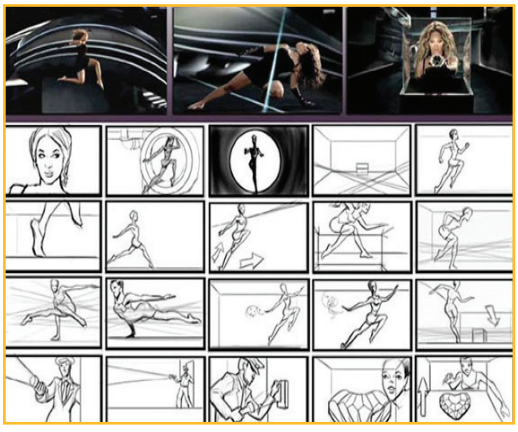
Görsel 5: TV Reklam Storyboard /Eti Karam / Necmi YALÇIN

Görsel 6: Eti Karam Reklam Kareleri

Müzik Videoları:

Müzik sektörünün gelişmesi ve kliplerin adeta birer film tadını alması ile birlikte stroyboardlar müzik sektörüne de dahil olmuşlardır. Thomas Tonkin'in Beyonce'un "Dereon CA Commercial" klibi için 2010 yılında hazırladığı storyboard klibin orjinali ile tutarlılık göstermektedir (Görsel 7) (Behance, 2012).

Storyboardda renklendirme yapılmamış ve Beyonce birebir çizilmemiş olsa da, akışın rahatça görülebileceği başarılı bir çalışma olmuştur.

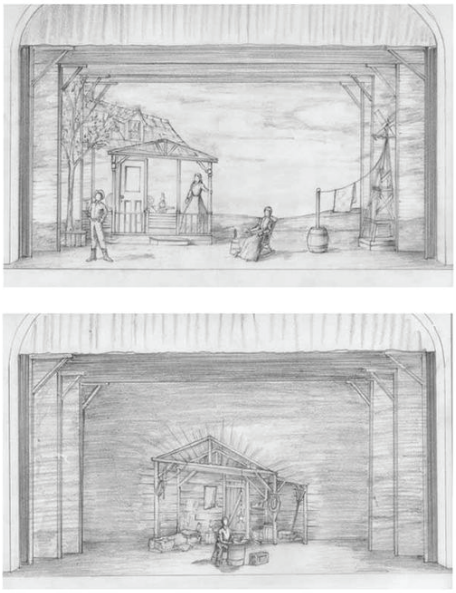


Görsel 7: Müzik Video Storyboard /Thomas Tonkin (behance.net/Thomas_Tonkin)

Tiyatro:

Performansın canlı olarak sahnelendiği sanatlardan biri olan tiyatro, seyirci ile karşı karşıya olan sanatçının hata yapmamasını gerektirir.

Bu nedenle sahnelerin iyi anlaşılması ve düzenin kolayca akılda kalmasını sağlamak tiyatroda da storyboardlar ile mümkün olabilir. Yönetmenliğini Laura Robinson'un yaptığı Struthers Library Theatre'deki oyun için hazırlanan storyboard karakalem ile, renklendirmeden yapılmıştır (Görsel 8) (drscenedesign).



Görsel 8: Tiyatro Storyboard

Animasyon:

Arka arkaya karelerden oluşan animasyon filmle için biçilmiş kaftan olan storyboard, bu alanda sıkça kullanılmaktadır. 2001 Pixar yapımı "Sevimli Canavarlar" filminde de storyboard kullanılmıştır (Görsel 9) (Animasyongastesi, 2014).

Pixar'ın firma olarak profesyonelliğinin arkasında yatan unsurlardan biri de storyboard konusunda göstermiş olduğu hassasiyettir.

Görsel 9: Monsters Animasyon

Reklam Alanı Olarak Televizyon ve TV Reklamı Storyboardu

Dış dünyaya ilişkin bilgilerimizin tek olarak sadece görme veya sadece işitme yolu ile alınması üzerine yapılan araştırmalara göre dış dünyadan gelen mesajların %70'i görme, geri kalan %30'luk bölümü ise işitme yolu ile alınmaktadır. Görme işlevi, dışımızdaki dünyaya ilişkin bilgileri alma ve biriktirmede, diğer duyu organlarımıza oranla daha hızlıdır (Tan, Balkaş ve Erdoğan, 2007). Gözün yanı sıra kulağa da hitap eden televiz-yon, teknoloji gün geçtikçe gelişse de, diğer kitle iletişim araçları üzerindeki üstünlüğünü sürdürmeye devam etmektedir.

Televizyonun algılamadaki üstünlüğünü belirleyen bir diğer özellik de, mesajların hareketli şekilde verilmesidir. Hareketli mesajlar izleyici üzerinde görüntülenen olayın "o an gerçekleşiyormuş" duygusuna kapılmasını sağlamaktadır. Tüm bu özellikleri ile televizyon, insan belleğini güçlü bir biçimde sarmakta ve kitle iletişim araçlarının en önemli gelir kaynaklarından birisi olan reklam sektöründe de avantajlar sağlamaktadır.

"Bir ikna etme aracı olarak kullanılan reklamlar, işletmelerin büyümelerine neden olurken, tüketicilerin de daha dikkatli seçim yapmalarını sağlamaktadır. Ancak reklamların asıl

amacı, tüketicinin ürüne yaklaşmasını hedefleyerek onları ürün ya da hizmet konusunda bilgi sahibi yapmak, tutum ve davranışlarını istenen yönde farklılaştırmayı ya da yeni bir tutum ve davranış oluşturmayı hedeflemetir" (Şimşek, 2006).

Hedef kitlelerine yeni tutum ve davranışlar kazandırarak ürünlerini tanıtmaya çalışan reklamverenler televizyonu sıkça reklam alanı olarak kullanırlar. Bunun nedeni ise televizyonun onlara birçok avantaj sağlıyor olmasıdır. Bu avantajlardan bazılarını,

Mesaj taşıma ve mesaja bağlılık; Mal ve hizmet hakkındaki bilgileri görüntü eşliğinde vermesinin yanı sıra, çarpıcı görüntülerle ürün hakkında istenilen imajı oluşturabilme imkanı vardır,

Geniş Kitlelere Seslenebilme Özelliği; televizyonu izlemek özel bir beceri istemez. Böylece reklam verenler mal ya da hizmetlerini daha geniş kitlelere ulaştırabilirler.

Taşınan Mesajın Kalıcılığı ve Etkisi; kısa aralıklarla izleyiciye ulaştırılan reklamın akılda kalma süresi artmaktadır,

Maliyet; ulaşılan kişi sayısı açısından değerlendirilirse, diğer reklam araçlarına kıyasla birim maliyeti ucuz, ancak yapım maliyeti yüksektir,

Prestij; reklam medyası olarak televizyon kullanımı, reklam materyalinin yapımının ve yayımlanmasının yüksek maliyeti nedeniyle finansal olarak reklam verenin güçlü olduğu imajını yaratmak, olarak sıralamak mümkündür.

Birçok avantajına rağmen yapımı oldukça meşekkatli olan TV reklamlarının en önemli aşamalarından biri storyboard hazırlığıdır. Tv reklamları konusunda deneyimli bir isim olan, "Satan Reklam Yaratmak" kitabının yazarı Luke Sullivan storyboardu "reklamın görsel haritasıdır, her karenin altında bulunan sözlerle hareketi ve dış sesin söylediği şeyleri tanımlayan, reklamın aksiyonunu gösteren bir seri illüstrasyondur" şeklinde tanımla (Kadrajsinema, 2014).

Birçok reklam yönetmeni tarafından gerekliliği kabul görmüş illüstrasyon serileri, sözkonusu reklam filmi olduğunda, 2 şekilde isimlendirilir. Bunlardan ilki, reklam ajansı tarafından hazırlanır, amacı ise düşünülen senaryoyu müşterinin çok daha iyi anlayabilmesini sağlamak ve böylece projenin onayını alabilmektir. Bu aşamadaki seriye storyboard adı verilir ve fikir, konsept ve sonuç arasında köprü niteliğinde bir görsel iletişim biçimi olarak görülebilir. Reklam ajanslarında storyboardun oluşturulması, yaratıcı ekibin müşterinin ihtiyaçları doğrultusunda verdiği ön bilgiye dayanarak senaryoyu yazması ile başlamaktadır. Hazırlık aşamasında sahnelere sanat yönetmeni ve yazar birlikte karar verirler. Yaratıcı ekip reklamın temasını, anlatımını, atmosferini ve süresini belirledikten sonra, storyboard sanatçısı yazılı metni en iyi şekilde anlatacak görselleri yakalamak için eskiz planlarını kurşun kalem ile kağıt üzerinde hızlıca oluşturmaya başlar. Çizimler üzerinden gerektiği taktirde revizyonlar yapılarak, karşılıklı mutabakat sağlanınca storyboard renklendirilerek son halini alır (Alametifarika, 2016).

Diğer aşama Storyboardu onaylanan bir proje için yapılan illüstrasyon serisi artık shootingboard adını almaktadır. Shootingboard, yönetmenin çekeceği planları ajansa anlatmasına ve çekim sırasında teknik döküm olarak kullanmasına yaramaktadır. Senaryo uygulandığında nasıl bir sonuç alınacak, reklam kaç saniye sürecek, kadrajları nasıl olacak gibi önemli ayrıntıların cevabı bu illüstrasyonlarla verilmektedir. Shootingboard, rekabetin çok, vaktin nakit olduğu hareketli reklam sektöründe, kamera açıları ile birlikte hikayenin tüm aşamalarını anlatıp ekibe öngörü sağlayarak hata ihtimallerine önlem alı-

nıp bütçenin üzerindeki rakamlara çıkılmasını engellemekle birlikte yönetmen artık kadraj problemleriyle kafasını meşgul etmez, tek ve asıl derdi olan oyunculardan istediği performansı almaya çalışmak olacaktır (Titrifiki, 2016).

Shootingboardu çok düzgün ya da detaylı çizmek yerine, senaryoyu doğru ifade etmek, metinde anlatılanı resme aktarmaya özen göstermek çok daha önemlidir.

Bazı ajanslarda reklamın her saniyesi için çizimler hazırlanırken bazıları da "anahtar kare" denen tek karelik shootingboard'ları tercih eder. Bu kare, genellikle reklamın en vurucu karesi olur (Görsel 10) (Huseyinsevkitopuz, 2010).

Görsel 10: Anahtar Kare Örneği

TV reklamlarının yapım aşamasında ajanslar kendi bünyelerindeki illüstratörlerle çalışabilecekleri gibi, müşterinin farklılık gösteren isteklerine göre dışarıdan da destek almaktadırlar. Projeye en uygun çizer, İllüstratörün tarzı ve daha önce yaptığı işler referans alınarak seçilmektedir.

Çizimler yapılırken doğaçlamadan kaçınarak, senaryoya sadık kalınmalıdır. Çalışma renkli olarak yapılacaksa önceden hangi teknik kullanılacağına karar verilmelidir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2012). Çizer için önemli olan reklamda neyin öne çıkarılacağıdır. Bir projeye başlamadan önce sanatçı, çalıştığı yönetmenin yaptığı işleri izlemeli tarzını öğrenmelidir.

Çünkü sonuçta storyboardun yönetmenin beklentisine cevap verecek nitelikte olması gerekmektedir. Çoğu illüstratör çizimleri elle hazırlayıp, kareleri tarayıcı aracılığı ile bilgisayara aktarır, renklendirme işlemine ise dijital ortamda başlamaktadır.

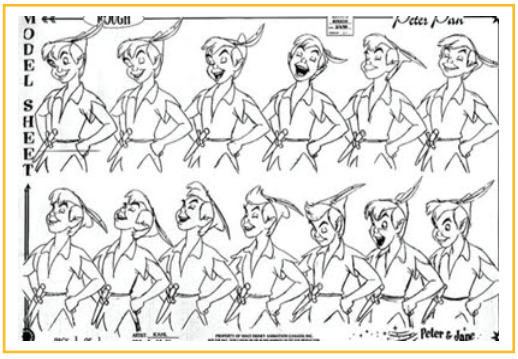
Bir kısmı da hiç el çizimi kullanmadan sadece bilgisayarda storyboard, shootingboard hazırlamak için tasarlanan Photoshop, Illustrator, Freehand programları kullanabilir.

Bazı illüstratörlerin kullandığı başka bir yöntem olan Animatics'i, çizilen kareleri taradıktan sonra ardışık olarak film haline getirme işlemi olarak açıklamak mümkün olur (Görsel 11).

Özellikle reklam filmi gibi kısa senaryolu işlerde sıkça kullanılan Animatics'lerin iki farklı çeşidi bulunmaktadır. Stealomatics; hazırlanan animatics'lere alıntı müzik yada görüntülerin eklenmesiyle oluşturulmaktadır. Photomatics; adından da anlaşılacağı gibi, fotoğrafla dan yapılmaktadır.

Kısaca animatics'ler için, storyboard ile final çekim arasındaki tampon bölgedir demek mümkündür. Animaticsler için ise Final Cut ve After Effect, 3D sunum sözkonusu ise, 3D Studio Max, Cinema 4D, Softimage XLS, Maya, Lightwave gibi programlar kullanılır.

Bu karelere eklenen ses ve müzik ile son haline getirilen animatics sayesinde müşteri ya da yönetmen çekilecek film hakkında çok daha net fiki sahibi olmaktadırlar (Medyaakademisi, 2014).



Görsel 11: Peter Pan

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Storyboard eğitimi son yıllarda güzel sanatlar fakültelerinin Animasyon Bölümleri'nde verilmeye başlanmış olsa da, ne olduğu, ne işe yaradığı Türkiye'de yaygın olarak bilinmemektedir. Reklam sektöründe bile henüz oturmamış olan storyboard oluşturulurken doğru olmayan bir yöntem ile hazırlıklar gerçekleştirilmektedir. Yapım aşaması bilinçli bir ekip gerektirse de, Türkiye'de çizmeyi bilen ya da çizer olan kişinin storyboard sanatçısı olabileceği düşünülmektedir. Yönetmenin kafasında çoğunlukla kamera açıları bulunmamakta ve çizerin yaptığı board üzerinden yol alınmaya çalışılmaktadır. Storyboard sanatçısı projeye dahil edilse de çoğu zaman yapması gereken işi yapamamakta, verilmesi gereken sürenin çok altında zaman tanınmaktadır. Tüm bu aksaklıklar nedeni ile çizer sayısı da çok azdır. Ancak ilerleyen zamanlarda Güzel Sanatlar Fakültelerinde bu konuda bilinçli sanatçıların yetiştirilmesi, sayılarının arttırılması ile storyboard sanatçıları da hak ettikleri önemi kazanacaklardır (Eren Erdoğan, 2016).

Halihazırda reklam sektöründe hizmet veren storyboard sanatçılarına göre, sektördeki açığı değerlendirmek isteyen çizerlerin yapmaları gereken birçok pratik, sahip olmaları gereken birçok özellik bulunmaktadır. İyi bir storyboard sanatçısı olmak için hikaye anlatmayı ve geliştirmeyi sevmek, sinematografi ile çok yakın olmak, çizgiyi hızlı ve etkili bir anlatım biçimi olarak kullanabilmek gerekmektedir. Sanatın başka dallarından beslenmenin yanısıra bol bol eskiz çalışmaları yapılarak farklı bakış açıları getirmeye çalışılmalıdır.

Ülkemiz storyboard sanatçılarından Koray Korunel'e göre; reklamın anatomisini öğrenmek için bol bol TV reklamı seyretmek, televizyonun sesini kapatıp nelerden bahsedildiğini anlamaya çalışmak faydalı olacaktır. Sürekli animasyon çizimleri yaparak el ve göz koordinasyonunu geliştirmek, karalama defteri taşıyarak akla bir fiki geldiği zaman çizim yapmak önemlidir. Farklı hazırlanmış alanlar için storyboard çalışmaları incelenmelidir. Storyboard sanatçısı Eren Erdoğan ise, Toby Shelton, Mark Kennedy, Brandon Jefford, Matt Jones, Ryan Savas, Darren Webb, Patrick Harpin ve Mark Andrew gibi bu alanda çok iyi kaynak oluşturabilecek sanatçıların bloglarını incelemenin önemli ölçüde fayda sağlayacağı görüşündedir.

Özellikleri bakımından diğer kitle iletişim araçlarına göre üstünlük gösteren televizyon, reklam dünyası için verimli bir mecra olarak kullanılmaktadır. TV reklamlarının omurgası sayılabilecek storyboard sunduğu avantajlar ile reklam ajansına ve çekim ekibine büyük avantajlar sunmaktadır.

Storyboard, TV reklamlarının çekimlerinden önce ajansın müşteriye projeyi daha somut hale getirerek anlatmasını sağlamaktadır. Storyboard sayesinde müşteri neyin altına imza atacağını önceden görebilmiş olur ki böylece reklam ajansının projeyi satması kolaylaşır. Fikirler anlatılırken herkesin kafasında farklı görüntüler canlanacağı için, storyboard bu farklılıkları ortadan kaldırır, proje sonunda her iki taraf da sürprizlerle karşılaşmamış olur.

Shootingboard ise, çekimler başladığı andan itibaren yönetmene ve tüm çekim ekibine

kılavuzluk yapan illüstrasyonlar serisidir. Yönetmen ve çekim ekibi, çekim sırasında ne yapmaları gerektiğini, hangi kamera açısını kullanacaklarını, oyuncunun hangi kostümü giyeceğini tüm ayrıntıları ile görebilme şansını elde ederler.

Storyboard ve shootingboard, maliyeti yüksek olan, zaman ve para kaybına tahammülü olmayan reklam sektöründe, aksaklıkları önceden görüp önlem alınmasını sağlayarak, oluşabilecek kayıpları en aza indirmeyi sağlamaktadır. İllüstrasyonlar serisini çizen 'storyboard sanatçısı' Türkiye için yeni bir kavram olsa da, hakettiği yeri alabilmesini sağlamak birtakım değişiklikler ile mümkün olabilir. Bu değişikliklerin en önemlisi Güzel Sanatlar Fakülteleri'nde, eğitici derslerin yoğunlaştırılması ile gerçekleştirilebilir. Böylece sektörde çalışan sanatçıların sayısı artıtırılarak, tasarımcılar için yeni bir saha açılacağı gibi, reklam sektöründe de riskler en aza indirgenmiş olacaktır.

Kaynakça

Tan Akbulut, N., Balkaş ve Erdoğan E., (2007). Televizyon Reklam Filmi Yapımı, Beta Basım Yayım, İstanbul

Şimşek, S., (2006). Reklam ve Geleneksel İmgeler, İstanbul: Nüve Kültür Merkezi

Hart John, The Art of the Storyboard, 2008, Focal Press.

http://www.kadrajsinema.com/storyboard-ve-sinema-dunyasindaki-yeri/ (Erişim Tarihi: 110.11.2015)

http://www.medyaakademisi.com.tr/news/sektorden/storyboard-ve-sinema-dunyasindaki-yeri/, (Erişim Tarihi: 10.11.2015)

http://huseyinsevkitopuz.blogspot.com.tr/2010/05/reklamda-storyboard.html?view=timeslide
(Erişim Tarihi: 14.11.2015)

http://medyabar.com/haber/69738/sauden--storyboard-konulu-seminer.aspx
(Erişim Tarihi: 17.11.2016)

http://www.testspiel.de/star-wars-storyboards-the-original-trilogy-buch-trailer/278248/
(Erişim Tarihi: 20.03.2016)

http://www.haber.sakarya.edu.tr/tr/haberler/goster/19679/storyboard-semineri

https://asinema.wordpress.com/2007/07/06/storyboard-nedir/
(Erişim Tarihi:20.03.2016)

https://www.behance.net/Thomas_Tonkin
(Erişim Tarihi: 25.03.2016)

http://www.drscenedesign.com/HTML/Section%20Pages/Links.html
(Erişim Tarihi: 27.03.2016)

http://www.animasyongastesi.com/eren-erdoganla-storyboard-sanatciligi-uzerine/,
(Erişim Tarihi: 27.03.2016)

Özet

Türkiye'de Televizyon Reklamlarında Storyboard Kullanımı Üzerine Bir Araştırma

Doç. Dr. Yusuf Keş*, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

Asena Başer**, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

1914 yılında Disney tarafından kullanılarak sinema sektörüne dahil olan storyboard, ingilizceden türkçeye "hikaye tahtası" olarak çevirilmekte ve illüstratörler tarafından film çekimi sırasında görsel bir kılavuz niteliğinde kullanılmak üzere hazırlanmaktadır.

Storyboardun kullanıldığı bir başka alan da, Tv reklamlarıdır. 80 sene önce icad edilen televizyon, kısa süre içerisinde gündelik hayatın vazgeçilmezi haline gelmiş ve hareketlenen reklam sektörü için önemli bir iletişim aracı olmayı başarmıştır.

Storyboard, sinema filmlerinin ve Tv reklamlarının hazırlık aşamasında tüm ekip için bir kılavuz görevi görmesinin yanında, zaman ve para kaybını da önlemektedir.

Yapmış olduğumuz ön araştırmalar sonucunda yurt dışında sinema ve reklam sektörlerinde storyboardun öneminin farkedildiği görülmüş ve dolayısıyla kullanımına sıkça rastlanmıştır.

Türkiyede ise, her geçen gün gelişmekte olan reklam sektörüne rağmen bu konuda uzmanlaşmış illüstratörlerin sayılarının az olması araştırmamızın çıkış noktası oluşturmuştur. Bu bağlamda storyboard konusuna eğitim kurumlarının ve reklam ajanslarının bakış açıları araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Storyboard, Hikaye Tahtası, Tv Reklamı, Storyboard Eğitimi

Abstract

A Research About Usage of Storyboard on Turkish Tv Advert

The storyboard is using by illustrators as a visual guidance in film making which was used by Disney fi st in 1914. The storyboard is also used in TV advertisements. Television was invented 80 years ago and in a short time it became an important communication tool for advertising sector.

In movies and TV adverts preparation the storyboard used as guidance for whole team, it also prevents time and money loses.

According to our researches, storyboard as a significa t race in movies and TV adverts abroad in Turkey advertising sector evolves day by day due to very few expert illustrations was a starting point of research. ın then context advertising

Agencies and educational institutions point of views has been researched about the storyboard.

Keywords; Storyboard, TV Adverts, Storyboard Training

30. BÖLÜM

Doç. Dr. Yusuf KEŞ
Mehmet Nuri KIVRAK

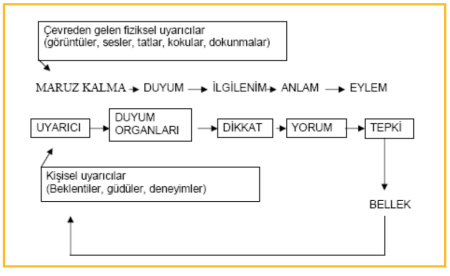
REKLAM UYGULAMALARINDA HOLOGRAM TEKNOLOJİSİ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Türkiye'de Açık Hava Reklamcılığı ve Hologram Uygulamaları
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Reklam, bilgi vermek, yönlendirmek, tutum geliştirmek veya değiştirmek ve bir ürünü almaya teşvik etmek için planlı yapılan bir iletişim dilidir (Mercin ve Diksoy, 2016). Reklam verenler insanlara her fırsatta bir şeyler yapmalarını, bir şeyler almalarını söyleme yarışı içerisindeyken, yaratıcılar için dikkat çekmek daha da zor hale gelmektedir. Bu yarışın içerisinde önemli bir malzeme olan teknoloji, mesajların insanlara ulaşmasını hızlandırırken, yoğun kullanımı nedeni ile karmaşanın arasında kaybolmasına da neden olabilmektedir. Mesajın hedefine ulaşabilmesi için fikrin yaratıcı olması ve bu yaratıcı fikrin iletilmesinde kullanılan yöntem çok önemlidir. Gelişen teknolojinin yöntemlerde uygulanması, fikrin sıradanlıktan çıkarılmasını ve farklı hale getirilmesi sağlanmaktadır.

Mesajın iletilmesindeki asıl amaç, insanların algılarını istenildiği gibi yönetebilmektir. "Algı, duyu organlarımızı etkileyen tüm dış etkenlerin beyinde yorumlanıp depolanması ve bu birikimlerle yeni etkenlerin bileşkesinin bellekte bütünleşmesidir. Birikim ve anlık algılar, tutumlarımıza yön verebilir" (Özol, 2012). Odabaşı'nın "Algılama Süreci" şeması ise, bellekte mesajın nasıl iletildiğinin görsel açıklamasıdır (Görsel 1):



Görsel 1: Algılama Süreci Şeması (Odabaşı ve Barış, 2002)

"Beyin bazı nesneler üzerinde odaklanıp bazılarını görmezden gelerek duyusal girdileri işlerken, ne düşündüğünü bize söylemez. İllüzyonlara bizim yanıtımız açıklayıcı olabilir. Bilim insanları usun (aklın) daha derinlerde nasıl çalıştığını araştırmak için basit ve eğlenceli duyusal oyunları, hileleri ve yanılsamaları uzun süredir kullanmaktadırlar" (DiChristina, 2008).

"Bireyin içinde bulunduğu sosyal ortama ve kendi psikolojik alana bağlı olarak, algılama somut duyumsallığın da ötesinde sosyal bir olgudur. Kişisel motivler, kişinin içinde bulunduğu duygusal durum, belirli bir nesnenin algılanması sırasında bireyin içinde bulunduğu grup ilişkileri vs., algılamayı etkileyen diğer faktörler olarak sıralanabilir. Algılama, bireysel olmayıp soyut etmenlere de bağlı olan sosyal bir olgudur. Bu anlamda sosyal algılama bireyde itaat, özdeşleşme ve benimseme gibi davranışlar ortaya çıkarmaktadır " (Çağlayan, 2014).

Bu bağlamda insan, psikoloji üzerinden ürün pazarlama, tanıtma, propaganda gibi çalışmaların yapılması son derece tutarlı olarak görünmektedir. Bu durum reklam sektörünün insan psikolojisi üzerine kurulu olduğunun bir başka gösteri olarak da sayılabilir. Kelime kökeni olarak Yunanca holos (bütün, tam) ve gramma (harf, yazı) kelimelerinin birleştirilmesiyle oluşturulmuş, tam kayıt, tam haber ya da eksiksiz mesaj anlamlarına gelen hologram, insan psikolojisi üzerinde etkili, yeni bir teknoloji olarak karşımıza çıkmaktadır.

Holografi, insanlık tarihini en önemli buluşları arasında gösterilmektedir. Bulunduğu günden beri bilim insanları tarafından sürekli olarak geliştirilmekte ve gündelik hayatımızın önemli bir parçası haline gelmektedir. Macar bilim adamı Dr. Dennis Gabor tarafından, 1947 yılında, elektron mikroskoplarının çözünürlüğünü artırmak üzere bir yöntem araştırırken tesadüfen bulunmuştur. İlk hologramlar, doğru ışık kaynağı, malzeme ve tekniğe sahip olmadıkları için günümüzde üretilen hologramlara göre oldukça bulanık ve çözünürlüğü düşüktü. Gerçek bir hologram üretmek için gereken ışık kaynağı olan LASER'in 1960 yılında bulunması ile holografi tekniği büyük bir adım atmıştır. LASER ışığı gibi ko-

herent bir ışık kaynağı olmadan, gerçek üç boyutlu görüntü karakteristikleri ve ışık fazlarının yeniden oluşturulması mümkün değildir. Sürekli LASER ışık dalgası oluşturan cihazın icadından (1960) iki yıl sonra, Leiht & Upatnieks (Michigan Üniversitesi) Gabor'un deneyini tekrarlayarak, modern holografi tekniğini geliştirmişlerdir (Christopher, 1995). "Hologramın farklı tanımlarına rastlamak mümkündür.

Bunlardan biri şöyledir: Hologram, bir film veya ince bir cam levha tabaka ile ışığa duyarlı bir emülsiyondan meydana gelen iki boyutlu (2D) bir depolama malzemesidir. Lazer yardımı ile alınan bu kayıtta yer alan girişim desenleri (iki dalga aynı fazda ise, diğer bir deyişle yol farkı dalga boyunun tam katları ise, toplanan genlik ve yoğunluk maksimum olur, eğer zıt fazda iseler, yani yol farkı dalga boyunun yarısının katları ise iki dalga birbirini yok eder ve bulunan yoğunluk sıfır olur.

Bu etki girişim olarak bilinir), yeniden üç boyutlu (3D) olarak renkli ve saydam bir ışık görüntüsüne dönüştürülebilmektedir (Leonardo, 2001). Hologram'a yönelik diğer tanımlardan bazıları ise şöyledir: "Biri etkilenmiş ve diğeri tabi olan iki lazer ışınının çarpıştırılması sonucu meydana gelen ve üç boyutlu resim verebilen negatif" (Redhouse, 1997); "holografi tekniği ile meydana gelen resimler" (Boehm, 1969); "eşevreli lazer ışınlarının kullanılmasıyla elde edilen resme verilen ad" (Yılmaz, 2002).

Kelime kullanımı 1945-1950'lere dayanan hologram teknik olarak tutarlı bir ışık-lazer ile aydınlatılan, monokrom, nesne yakınında, kamera veya lens olmadan yüksek çözünürlüklü fotoğraf levhasında üretilen bir negatiftir. Bu tutarlı ışık demeti, yüzeyde deneğin gerçek bir üç boyutlu görüntüsünü oluşturmaktadır (dictionary.reference.com).

Başka bir tarife göre Bilgisayar Destekli Holografi (BDH), sayısal veriler yardımıyla ışık girişimlerinin oluşturduğu desenin bilgisayar yardımıyla yapay olarak hesaplanması tekniklerini ve yöntemlerini içermektedir. Holografik görüntüyü oluşturan girişimler, bilgisayar yardımıyla hesaplandıktan sonra uygun kohorent ışık kaynağı ile holografik filme pozlanarak oluşturulur (Dalkıran, 2011).

Teknik olarak farklı şekilde tarifleri yapılan Hologram, kullanıldığı alanlar bakımından da çeşitlilik gösterir. Bu alanlardan birkaçını askeri, haritalama, reklam ve sanat olarak sıralamak mümkündür.

"Günümüzde sayısız uygulama alanı bulan holografi tekniğinin haritacılık alanında uygulaması ile ilgili araştırmalar dünyada çok yeni bir kavramdır. Harita Genel Komutanlığı'nda 2008 yılından itibaren yürütülen Holografik Harita Projesi çalışmaları sonucunda holografi tekniğinin haritacılık alanında uygulanabilirliği araştırmaları sürmektedir.

İlk yapılan prototip çalışmasında blok tahta üzerine işlenmiş arazi modelinin (Görsel 2), analog holografi yöntemiyle 10x15cm ebatlarında özel bir cam üzerine pozlaması gerçekleştirilmiştir. Elde edilen görüntünün olumlu sonuç vermesi üzerine, bilgisayar destekli kartografik harita üretim yazılımı olan ArcGIS ve üç boyutlu modelleme ve animasyon yazılımı olan 3D Studio MAX yazılımları yardımıyla, hologram üretimine esas olacak sayısal holografik harita ü etilmiştir.

Sonraki aşamada 2009 yılında, yine sayısal veriler yardımıyla hazırlanan arazi modeline, topografik vektör veriler, raster ekran görüntüsü ve üç boyutlu hacimsel yazılar eklenerek kartografik açıdan daha tatmin edici sonuçlar elde etmek mümkün olmuştur. Ardı sıra gelen çalışmalarda holografik harita prototiplerine, üç boyutlu semboloji, koordinat sistemi, kuzey yönü oku, yüksek çözünürlüklü hava fotoğrafı ve animasyon yeteneği eklenmiştir (Dalkıran, 2011). Bu, haritalama alanındaki kullanımına örnek olarak gösterilebilir.

Görsel 2: Blok tahta üzerine işlenmiş arazi modeli.

Hologramın kullanıldığı farklı alanlardan biri de sanattır. Bu olgu 1960'lı yılların sonlarına doğru küçük bir grup tarafından keşfedilmiştir. Sanatsal kabulü ve ayrı bir sanat dalı olarak değerlendirilmesi ise 1980'lerden sonrasına dayanmaktadır.

Holografi, sanatsal açıdan büyük bir potansiyele sahip olsa da başlangıçta büyük bir kesim tarafından bir optik merak, bir göz yanılması ya da bir hile aracı olarak nitelendirilmiş ve sanat dünyasında kabul görmemiştir (Johnston, 2006). Ayrıca lazerin askeri bir silah, güç ve propaganda aracı niteliğinin olması da üretiminde lazeri kullanan holografinin sanatsal bir araç olarak değerlendirilmesinde etkili olmuştur (Işık, 2013).

Bilim kurgu romanlarında, televizyon gösterilerinde ve popüler filmle de lazerin yok edici bir silah olarak gösterilmesi yolu ile holografinin şiddet ve baskı ile olan birliğinin propagandası yapılmıştır.

Bununla birlikte şirketlerin silah üretmesi ve askeri endüstrinin gücünün artarak büyümesi de bu teknolojiye sanatsal açıdan kuşkuyla bakılmasını sağlamıştır. 1990'lı yıllara gelindiğinde bile hâlâ doğru olmayan bağlantılar kurulmaktadır.

Sara Selwood 1991'de yazdığı bir yazıda, holografinin çıkış noktasının askeri araştırmalar olduğunu ve bu sebeple askeri eylemlerdeki malzemeyi ima ettiğini yazmaktadır (Coyle ve Hayward, 1995). Diğer yandan holografi çoğu zaman fotoğrafçılığın bir dalı ya da ışık sanatı kapsamında ele alınmıştır. Bu sebeplerden ayrı bir sanat dalı olarak görülmesinde tereddütler olmuştur (Işık, 2013).

Görsel 3: "Mine, Come on, I've got it, Mine, I'm on it!" Milena Dopitova, 2013

Yöntem

Genel olarak hologram teknolojisindeki gelişimin ve değişimin sonuçlarını, reklamlarda kullanılmasının toplumsal, ekonomik ve teknolojik yönlerinin araştırılması, değerlendirilmesi amacıyla, genel tarama modeli tercih edilmiştir.

Taramalar, Süleyman Demirel Üniversitesi Kütüphanesi, Akdeniz Üniversitesi Kütüphanesi, süreli yayınlar ve internet ortamındaki kaynaklardan yapılmıştır. Konu ve problem ilişkisi bağlamında olabildiğince açıklayıcı bilimsel bilgi vermek planlanmıştır.

Metin içinde bulunan görseller ise betimleyici ve konu ile ilintili olduğu düşünülerek hazırlanmıştır. Varılmak istenen sonuç olarak görülen Güzel sanatlar fakültelerine ar-ge yatırımı yapmanın mantık çerçevesinde örneklerine ve sebep sonuç ilişkisine değinilmiştir.

Alıntı ve atıf yapılan kaynakların konu ile birebir ilişkisi olan çalışmalardan seçilerek hazırlanmıştır.

Bulgular

Türkiye'de Açık Hava Reklamcılığı ve Hologram Uygulamaları

''Türkiye'de reklam tarihinin gelişimi Osmanlı öncesi dönemlerden yaklaşık 15. yüzyıla kadar dünya tarihiyle benzer seyrettiği söylenebilir. Osmanlı'nın Rönesans'ı yaşamamış olması, matbaanın yaklaşık 300 yıl sonra kullanılmaya başlanması, Avrupa'nın sanayi devrimini gerçekleştirmesi gibi gelişmelerin neticesinde Osmanlı İmparatorluğu'nun çağının biraz gerisinde kalmış olması nedeniyle, Türk reklam tarihinin 19. yy. sonlarına gelene kadar pek fazla gelişme gösteremediği söylenebilir. 1980'li yıllara gelindiğinde çok sayıda yeni reklam ajansı faaliyete geçmiş ve çok uluslu reklam şirketleri için Türkiye cazip bir pazar haline getirmiştir. Her ne kadar Osmanlının son dönemlerinde İstanbul'da billboard olarak nitelendirilen reklam panoları kullanılsa da "gerçek anlamda ilk billboard reklamı Amerika'dan yaklaşık 150 yıl sonra ekonomik ve etkin bir biçimde 1985'te kullanılmaya başlanmıştır" (Sezer, 2009).

1990'lı ve 2000'li yıllarda bilgisayar destekli üretimler çok büyük bir artış göstermiştir. Bilim, teknoloji, sosyal ve ekonomik durum gibi değişen koşullarla beraber açık hava reklam mecraları ve biçimleri de sürekli yenilenmekte ve gelişmektedir'' (Eldek, 2014). Bu bağlamda hologramda farklı alanlardaki kullanımına görsel algılamada sağladığı canlılık, akılda kalıcı olması gibi özellikleri ile 2000 li yıllarda reklam sektörünü de katmıştır. Tüm dünyada büyük yankı uyandıran yeni nesil hologram teknolojisi uygulamalarının, hayatın her alanında yaygınlaşmaya devam etmektedir.

''Gelişen hologram teknolojileri, bazı konser ve tiyatro sahnelerinde ve bazı televizyon şovlarında kullanılmaktadır. Bu teknoloji gelişir ve yaygınlaşırsa reklam sektörü için çok yaratıcı bir ortam oluşacaktır. Örneğin bir markette alışveriş yapmaktasınız, birden ünlü bir aktörün bir stantdan çikolata aldığını görüyorsunuz, önce şaşırıyor sonra da hologram olduğunu anlıyorsunuz veya bir festival ya da konser kapsamında artık hayatta olmayan bir sanatçının canlandırmasının yapıldığını görebilirsiniz (Görsel 4). Bu ve bunun gibi örnekleri çoğaltmak mümkün. Görüldüğü gibi eğer teknoloji bu yönde gelişme gösterirse açık hava reklamcılığı için çok etkili ve yaratıcı bir mecra açılacaktır'' (Eldek, 2014).

Görsel 4: 1996 yılında öldürülen müzisyen Tupac Shakur'un hologram görüntüsü, Coachella Müzik Festivali, 2012.

2012'de İstanbul Boğazı'nda şampuan markası Clear, Türkiye'de gerçekleştirilmiş en büyük 3 boyutlu su perdesi gösterisiyle yeni şampuan serisini tanıttı. Saatte 300 ton su fırlatan bir motorla desteklenen bu hologram şovu için, 30 metrelik gezici bir platform kullanılmıştır. Yüksek parlaklıkta HD (yüksek çözünürlük) gösterim yapan bir projeksiyon makinesi, 27m x 13m boyutlarında dev bir perdeye yansıtılmıştır.

İstanbul Boğazı'nın her iki yakasından da rahatça izlenebilmek üzere tasarlanan şov yaklaşık iki saat sürdü ve İstanbul boğazı boyunca gezdi. Su perdesine özel olarak geliştirilen gösteri videosu, boğaza düşen bir yıldırımla başlamış ve yıldırımın içinden çıkan dev bir hortumla devam etmiştir. Hortum, alev almış bir futbol topunun içine düşmesiyle küçülün-

ce, kadraja Clear'ın global marka yüzü, ünlü futbolcu Ronaldo girmiş ve bir top gösterisiyle izleyenleri büyülemiştir. Gösteriyi destekleyen su ve ses efektleriyle birlikte Boğazın serin sularından çıkan yeni Clear, "Sıfır kepek!" söylemini ve "Daha iyisi yok!" sloganıyla serinin iki kat daha güçlü formülünü vurgulamıştır (Clear Su Perdesi Projesi, 2012).

Görsel 5: Clear Su Perdesi Projesi, 2012.

Hologram teknolojilerinin uygulama alanlarına göre çeşitliliği artmaktadır. Özellikle müşterilerin dikkatini çekme ve fark yaratma anlamında büyük etkiler sağladığı görülmektedir. Sanatçılardan mağazalara, tanıtım filmleri ve birçok ürün tanıtımında hologram teknolojisi kullanılmaktadır.

Hologram teknolojisinin kullanıldığı alanlar;

Sanal Asistan

İnteraktif sanal asistan günümüz teknolojisine çabuk adapte olmuştur ve uygulamaları hızla artmaktadır. İnteraktif sanal asistanı fuar alanlarında, alışveriş merkezlerinde, resepsiyon önlerinde, mağazalarda fi ma veya ürünün tanıtımı için kullanılabilmektedir. Bir manken aracılığı ile ürün veya hizmeti ele alan konuşma metni etkileyici bir diksiyonla iletilir. Bu konuşma metninin videosu stüdyoda kayıt altına alınır ve özel yazılımlar sayesinde hologram görüntü elde edilir. Daha sonra istediğiniz mekâna cihaz ve gerekli materyaller montajlanır. Sanal asistan hazır halde müşteri ve misafirle e sıkılmadan fi ma ve ürünleri tanıtmaya başlar.

Görsel 6: Sanal Asistan

3D Hologram

3D hologram sistemi 3 boyutlu hareket eden görüntülerin ve canlı performans görüntülerinin sahneye yansıtıldığı yüksek çözünürlüklü bir sistemidir. 3D Hologram sistemleri ile organizasyonlar interaktivite kazandığından, katılımcılar kendilerini etkinliğin aktif birer parçaları gibi hissederler.

İhtiyaçlarınız doğrultusunda istenilen amaçla kullanabilen 3D Hologram sistemleri tamamıyla yaratıcılığa paralel olarak çalışır. 3D hologram sistemleri ile ürün lansmanlarından kongrelere kadar birçok organizasyonda, oluşumda kullanılabilir.

Dönemin Başbakanı Sn. Recep Tayyip Erdoğan Üç Boyutlu Sahnede; Recep Tayyip Erdoğan'ın yerel seçimler öncesinde başbakan iken, İzmir'e gönderdiği görüntülü mesajı, hologram kullanılarak sahneye indirildi. Bunun üzerine ülkemizde hologram reklam sistemleri yaygınlaşmaya başladı. Reklamcıların her geçen gün daha da dikkatini geçmeye başladı.

Görsel 7: 3D Hologram, Recep Tayyip Erdoğan, İzmir, 2014

Sanal Giyinme Kabini

Sanal Giyinme Kabini fizi sel olarak denemeden sanal ortamda her türlü takı ve giysiyi deneme imkânı sağlamaktadır. Bu ürün sayesinde, müşterilerin alışverişten keyif almasını sağlayıp, mağazalara olan ilgiyi arttırmak hedeflenmişti .

Örnekte de gösterildiği gibi müşterilerin istediği kıyafeti zaman kaybetmeden deneyip karar vermeleri için geliştirilmiş bu ürün, alışverişte hem satıcıya hem müşteriye kolaylık sağlayabilmektedir (Görsel: 8).

Görsel 8: Sanal Giyinme Kabini

Dokunmatik Vitrin

Mağazaların vitrininde ürünleri interaktif uygulamalarla sunarak, müşterilerin ilgisini çekmek amaçlanmıştır. Müşterilerin, interaktif olarak ekrana getirilen ürünlerden istediklerini tercih edip alışveriş sürelerini kısaltmak yine sağladığı kolaylıklar arasında yer almaktadır (Görsel 9).

Görsel 9: Dokunmatik Vitrin

Ayna Ters Projeksiyon Filmi

Ayna Ters Projeksiyon Filmi, bir tarafı gri, diğer tarafı ayna simi kaplı ters projeksiyon filmi türüdür. Çift yönlü görüntü alınabilen bir film türüdür. Yapışkanlı tarafı ayna tarafındadır. İçerden cama uygulandığında, dışarıdan bakanlar camda bir ayna göreceklerdir. Projeksiyon çalışmaya başlayınca, ayna görüntüsü bir anda sinema ekranına döner. Projeksiyonun çalışmadığı zamanlarda ayna, çalıştığı zamanlarda ise ekran vazifesi görür. Gri film üstüne ayna simi uygulandığı için, aynı zamanda içeride kalan gri film kısmında da görüntü alınabilir. Yani iki taraflı, içeriden ve dışarıdan aynı görüntüyü alabileceğiniz bir film türüdür (Görsel 10).

Görsel 10: Ayna Ters Projeksiyon Filmi

Şeffaf – Hologram Ters Projeksiyon Filmi

Şeffaf filmle özellikle vitrin camlarında, dışarıdan bakan müşterilerin vitrinde olan ürünleri görmelerinin gerekli olduğu durumlarda kullanılır. AVM'lerde, pasajlarda, güneş ışığı almayan cadde ve sokaklarda kullanılır. Öğlenden sonra ya da akşam hava kararmaya

başlayınca kullanılırlarsa alınacak verim artar. Kontrastın en düşük, ışık geçirgenliğinin en fazla olduğu film çeşididir. Bu nedenle ortam ışığının en az olduğu yerlerde kullanılması tavsiye edilir.

Güneş ışığının karşıdan geldiği, ortamın yoğun ışık altında olduğu alanlarda yapılan uygulamalardan yüksek verim beklenmemelidir. Bu gibi durumlarda kullanılacak projeksiyonların Ansilümen değerinin yüksek olması tercih edilmelidir. Filmi izleyen seyircilerin kendilerini adeta filmin içinde hissetmelerini sağlamaktadır. Genel uygulama şeffaf bir pleksi glass üzerine filmin uygulamasıyla gerçekleşmektedir. Arkadan yansıtılan uygun Ansilümenli bir projeksiyon cihazı ile istenilen hologram görüntü film üstünde elde edilmektedir.

Şeffaf film uygulamalarında dikkat edilmesi gereken en önemli husus, uygun ansilümenli bir projeksiyon cihazı seçimidir. Uygulanan ekran büyüklüğü ve ortamdaki ışık kuvveti ansilümen gücünün belirlenmesinde çok önemli rol oynar. Şeffaf filmlerin ışık geçirgenliğinin çok fazla olduğu unutulmamalıdır. Küçük bir ekrana çok yüksek ansilümen güçlü bir projeksiyon cihazı seçilmemelidir. Işığın tutulum gücünün en az olduğu film çeşidi olduğu için, olması gerekenden yüksek ansilümenli bir projeksiyon cihazı kullanılırsa, filmden süzülen ışık karşı cepheden bakan insanlar tarafından görülebilir.

Sadece şeffaf filmlere has olan bu özellik nedeniyle, şeffaf ters projeksiyon filmi uygulamalarında karşıdan bakan insanların direk gözlerine gelen projeksiyon ışığından rahatsızlık duymamaları için, projeksiyon cihazları tabandan ya da tavandan keystone özellikli projeksiyon cihazları ile 40-45 derecelik açılarla verilmelidir. Uygulama yapılan her yerde bu açı ışık durumuna göre değişkenlik göstereceği için, uygulayıcı deneme yanılma yoluyla uygun açıyı kendisi tesbit etmelidir. Şeffaf film uygulamalarımızda bu açı ve uygun ansilümen gücü seçimine dikkat edilmelidir (Kadraj Sinema Yapım, 2015).

Görsel 11: Şeffaf – Hologram Ters Projeksiyon Filmi

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Hızla değişen ve gelişen teknolojiyi yönlendirmek/ayak uydurmak üniversitelerin asli görevi olmalıdır. Hologram teknolojisi, reklam, film ve birçok tanıtım alanında etki yaratmayı başarmış bir üründür. Bu teknoloji sayesinde sahne sanatları müthiş bir görsel şölene dönüşebilir. Özellikle eğitim ve etkinliklerde kullanılarak etkili sonuçlar elde edilebilir. Bu alan, hayal gücü ile sınırlı görsellikler yakalanabilecek ve yansıtılabilecek bir mecra haline gelmiştir.

Hologram konusu bağlamında güzel sanatlar fakültelerinin yapabileceği ar-ge çalışmaları ile ülkemizde ve sektörde yeni ufuklar açılabilir. Star Wars, Avatar ve reklam görselleri gibi birçok örneğin güzel sanatlar alanıyla bağlantısının olduğu bilinmektedir. Bu tür teknolojilerin geliştirilebilmesi için ar-ge ve mühendislik alanına ihtiyaç duyulduğu bilinmektedir, ancak uygulamanın görsel ve tasarımsal süreci için gerekli olan alan güzel sanatlar disiplinleridir.

Mühendislik anlamında hologram ve diğital görsel ürünler ile ilgili bölümlerle ortak operasyonlar yapılarak içerik üretimi, donanım üretimi gibi alanlarda başarıyı yakalamak bugünün şartları ile işten bile sayılmayabilir. Güzel Sanatlar fakültelerine ar-ge yatırımı yapmak katma değeri olan bir iş olarak öngörülmektedir.

Bu araştırmada görsel algı boyutu ile hologram teknolojisinin etkin bir şekilde reklamcılık alanında görüldüğü, bu tür uygulamaların marka imajina olumlu katkı sağlamakla birlikte, ürünün tanıtımını kolaylaştırdığı belirlenmiştir. Gelecek yıllarda bütün görsel iletişim alanları ve sanat dallarında kullanımının artacağı öngörülmektedir.

Kaynakça

Christopher, O, Hamersveld, V. (1995). Practical Holography, Dimensional Arts Inc.

Çağlayan, Saniye, Murat K. ve Gönül Ö. (2014). Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi, Eğitim Ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, Cilt:3, Sayı:1, Gazi Üniversitesi, Ankara

Dalkıran, P. (2011). Holografi Tekniğinin Haritacılık Alanında Uygulanması, 13. Türkiye Harita Bilimsel ve Teknik Kurultayı, Ankara

Dı Chrıstına, M. (2008). Scientific American Reports, Published By Scientific American, New York.

Eldek, E. (2014). Açık Hava Reklam Mecralarının Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi, Yüksek Lisans Tez, İstanbul

Işık, V. (2013). Holografik Sanat, E- Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 12, Sayı: 47, Ankara.

Işık, V. (2014). Holografik Sanatta Kullanılan Hologram Çeşitleri, E- Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:13, Sayı: 49, Ankara

Mercin, L. ve İ. Diksoy (2016). "Reklamların Öğrencilerin Beslenme Alışkanlıkları Üzerine Etkisi. III. Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Sempozyumu-III Beynelxalq Türk Dünyası Araştırmaları Simpoziumu. Bakı-Azebajian, 25-27 Mayıs 2016.

Johnston, Sean F. (2006).Absorbing New Subjects: Holography as an Analog of Photography, Physics in Perspective, Glasgow

Godin, S. (2008). Mor İnek Farklı Olun İşinizi Geliştirin, Elma Yayıncılık, Ankara.

Odabaşı, Y. ve Barış, G. (2002). Tüketici Davranışı, Mediacat Yayınları, İstanbul.

Özcan, O. (2013). İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.Özol, A. (2012). Sanat Eğitimi Ve Tasarımda Temel Değerler, Pas-tel Yayıncılık, İstanbul.

Sezer N. (2009). Sınır Tanımayan Reklam Ortamı, Beta Yayıncılık, İstanbul.

İnternet Kaynakçası

http://vitrinhologram.com/tag/hologram-nedir/ (Kadraj Sinema Tanıtım Reklamcılık Prodüksiyon Hizmetleri LTD. ŞTİ). (10.15. 2015 tarihinde erişilmiştir).

Http://dictionary.reference.com/browse/hologram?s=t Hologram Tanımı (11.01.2015 tarihinde erişilmiştir).

http://www.tersprojeksiyonfilmi.gen tr/dokunmatik-vitrin.html Görsele 12.05.2015 tarihinde erişilmiştir

http://www.cumhuriyet.com.tr/video/video/35103/Hologram_Recep_Tayyip_Erdogan_izlenme_rekorlari_kiriyor_.html (Görse-le 12.05.2015 tarihinde erişilmiştir)

http://img2-1.timeinc.net/ew/i/2012/04/16/snoop-tupac-ho-logram_510.jpg Görsele 12.06.2015 tarihinde erişilmiştir

http://www.reklamazzi .com/cleardan-bogazdarek -lam-sov--137355.htm (Görsele 12.06.2015 tarihinde erişilmiştir).

Özet

Reklam Uygulamalarında Hologram Teknolojisi

Doç. Dr. Yusuf Keş*, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

Mehmet Nuri Kıvrak**, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Bölümü

Her geçen gün ilerleyen ve tabana yayılan teknoloji sayesinde günümüzde birçok alanda çalışmalar yapmak ve yaratımlar oluşturmak geçmişe kıyasla çok daha kolay ve etkili olabilmektedir. Reklamın satışa etkisi, otoriteler tarafından tartışmasız kabul edilmektedir.

Bununla birlikte sürekli değişen pazar koşulları, genişleyen tüketici profilleri, farklılaşan yaşam standartları, her alanı olduğu gibi reklam teknolojilerini de geliştirerek üreticilerin beklentilerini devamlı olarak arttırmaktadır. Örnek olarak geçmişte ve halen filmle de görülen bazı özel efektler, günümüzde fizi sel olarak reklam sektörü ve teknolojik uygulama alanlarında kullanılmakta olduğu fark edilir.

Duruma en güncel ve etkili örneklerden olan hologram teknolojisi gösterilebilir. Bir süre önce sadece film sektörü özel CGI (computer genareted image) effekti olan hologram bugün otomobil fi maları veya siyasi kimlikler tarafından reklam/propaganda aracı olarak kullanılmaktadır.

Temel olarak görsel tasarım ve görsel algı çerçevesinde, insan üzerinde bıraktığı etkiye dayanan bu teknik (hologram), algı kuralları üzerine kurulmuştur. Bu çalışmada, geliştirilmekte ve uygulanmakta olan hologram türleri, reklam uygulamalarında kullanılan hologram teknolojisi ve onun insan algısı üzerindeki etkisi örnekler ile irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Görsel Algı Hologram, Hologram Teknolojileri, Reklam

Abstract

Hologram Technology In Advertısıng Applıcatıons

With each passing day, advancing technology and the general spread today to work in many areas and creations can be much easier and more effective compared to the past to create. The ads impact on sales, it is accepted as undisputed truth by the authorities.

However, the constantly changing market conditions, expanding consumer profiles, differing standards of living, as in all areas of the manufacturers developing advertising technology is continuously increasing expectations.

For example, special effects in the past and still seen in some movies, it has been used in the advertising industry and technological applications. Holographic technology can be shown that the most effective topical example of this situation.

A while ago only the film industry special effect hologram is today used by car companies or political identity as advertising and propaganda.

Basically, in the context of visual design and visual perception, this technique (hologram) is based on the impact that humans perception rules. In this study, the type of hologram being developed and being applied, the holographic technology used in advertising applications are examined with examples of its impact on human perception.

Keywords: Visual Perception Hologram, Hologram Technology, Advertising

31. BÖLÜM

Yrd. Doç. Dr. Yüksel BALABAN
Yrd. Doç. Dr. Asuman KUTLU

ISAAC KERLOW'UN CANLANDIRMA SANATI İÇİN ÖNERDİĞİ YENİ İLKELERİN İNCELENMESİ

- Giriş
  - Canlandırmanın 12 Temel İlkesi
  - Isaac Kerlow ve Üç Boyutlu Canlandırma Sanatı İçin Öne Sürdüğü Yeni İlkeler
- Yöntem
- Bulgular
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Başlangıç yıllarından günümüze değin önemli gelişmeler gösteren canlandırma sineması teknolojinin de ortama dâhil olmasıyla birlikte kendi içinde de birtakım yenilikler, değişimler göstermektedir. Çalışmada canlandırma'nın bir sanat formu olması itibariyle bu alana önemli derecede katkı veren canlandırmanın temel ilkeleri ele alınmıştır. Çalışmanın sorunsalı ise Isaac Kerlow'un canlandırmaya ilişkin "The Art of 3d Computer Animation and Effects" kitabında ortaya koyduğu 6 yeni ilkenin analiz edilmesine dayanmaktadır. Bu ilkelerin canlandırma sanatı için yeni ilkeler olmadıkları mevcut canlandırma ilkeleri içinde sayılabilecekleri belirtilmektedir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle canlandırma sanatının 12 temel ilkesi genel hatlarıyla ele alınacaktır, bu ilkelerin ortaya çıkışı, içerikleri, canlandırma sanatına olan katkıları değerlendirilmiştir.

Çalışmanın devamında ise Kerlow'un teknolojinin gelişimiyle birlikte bütün sanat dalları gibi canlandırmada da özellikle 3b bilgisayar canlandırmada yeni bir dil ve yeni ilkelerin geliştirilmesi gerekliliğine paralel olarak öne sürdüğü yeni ilkeler ele alınmaktadır. Analiz kısmında ise görüşme yöntemiyle yapılan çalışmada 6 ilkenin, canlandırma sanatının diğer 12 temel ilkesiyle olan ilişkisi, birbirleriyle ne kadar örtüştükleri ya da farklılaştıkları tartışılmıştır. İleri sürülen yeni ilkelerin canlandırma sanatı içinde kullanım olanaklarının olup olmadığı, bu ilkelerin canlandırmaya yeni bir yönelim getirip getirmediği incelenmeye çalışılmıştır. Sözü edilen yeni ilkelerin teknolojiye olan ihtiyacı daha da artırıp gelecekte canlandırmanın bazı türlerini olumsuz etkileyip etkilemeyeceği üzerinde durulmuştur.

Canlandırma sanatı da diğer sanat dalları gibi kendi içinde birtakım dönüşümler yaşamaktadır. Bu ister içinde bulunduğu çağın getirdiği teknolojik yeniliklerden kaynaklanıyor olsun isterse herhangi başka bir etkenden olsun. Temel esaslar aynı kalmak koşuluyla her sanat formunda görülebilecek bu değişimler bahsettiğimiz sanat dalı içinde geçerliliğini korumaktadır.

Canlandırmanın 12 Temel İlkesi

Canlandırmanın temel ilkeleri doğru ve başarılı canlandırmalar yapılabilmesindeki temel etkenlerden birisidir. İlkeler canlandırmanın bir sanat haline dönüşmesinde önemli bir rol oynamışlardır. Karakterlerin ya da hareketlerin izleyici üzerindeki etkisini belirleyen, artıran bu ilkeler olmuştur. İlkelerin 1920'ler ve 1930'lar arasında oluştuğu söylenebilir. O zamana kadar karakterlerin hareketlerinde birkaç teknikten yararlanılıyordu. Ancak yararlanılan bu teknikler canlandırma karakterlerin izleyicilerin ilgisini çekmesi konusunda yetersiz kalıyordu (Akkuzhyna, 2008). Canlandırmanın gelişimi için yeni bir çizim yaklaşımı, tekniği gerekliydi.

İlkelerin oluşumu canlandırma sanatının en parıltılı dönemlerinde Walt Disney Stüdyosu'nda olmuştur. Bu dönemde canlandırmanın bir sanat dalı haline gelmesini ve aynı zamanda Disney stüdyolarına yeni katılan genç sanatçıların eğitimi için yapılan canlandırmaların, daha gerçekçi ve inandırıcı olmasını sağlayan 12 temel ilke ortaya konulmuştur. Bu sayede canlandırma öğrenimiyle ilgili bilgilerin sürekliliği ve sistemleşmesi sağlanmıştır da denilebilir. Temel ilkelerin ortaya konulması uzun süren araştırmalar ve doğru hareketlerin yakalanması çabalarıyla stüdyolarda çalışan canlandırma sanatçılarının katkılarıyla somutlaşmıştır.

Disney stüdyolarında üretilmiş ilk filmlerin başarısı da bir nevi ilkelerin güvenirliğini ve doğru hareket için oluşturdukları sağlam referansı test etmiştir. Canlandırmanın temel ilkelerine dayanak oluşturarak üretilmiş ilk filmle olarak Snow White, Pinocchio, Fantasia, Dumbo ve Bambi filmleri sayılabilir (Kerlow, 2009). Günümüzde hızla gelişen ve değişen teknoloji canlandırma sanatını da et-

kilemiştir hiç şüphesiz ki, bu gelişimin yarattığı sonuçlar canlandırma sanatında teknolojinin daha çok sürece dâhil olması sonucunu getirmiştir.

Teknolojinin sürece daha çok dâhil olmasıyla birlikte ise üretim bandı sürecinin eskisine oranla hızlandığı söylenebilir ve bununla birlikte çalışmalardaki görsellik yönü itibariyle farklı etkiler de olmuştur. Zamanımızın yaygın canlandırma tekniklerinden üç boyutlu bilgisayar canlandırma türünde örneğin görselliğin daha çok ön planda olduğu söylenebilir.

Bu on iki ilkenin genel olarak ilişkili olduğu beş konu şu şekildedir:

-hikâye anlatımı,
-oyunculuk ve/veya performans yönetimi,
-gerçeğin temsili,
-temsil sanatı ya da gerçeğin inandırıcı şekilde yaratımı ve
-hareket dizilerinin düzenlenmesi (Kerlow, 2009).
Canlandırmanın 12 ilkesi ise aşağıdaki gibi sıralanabilir:
-Ezmek ve Germek (Squash & Stretch)
-Ön Hareket (Anticipation)
-Sahneleme (Staging)
-Düz eylem ve Pozdan Poza (Straight Ahead Action & Pose to Pose)
-Tamamlama ve Üst üste binme (Follow Through & Overlapping Action)
-Hızlanma ve Yavaşlama (Slow In & Slow Out)
-Yaylar, dairesel hareket (Arcs)
-İkincil Eylem (Secondary Action)
-Zamanlama (Timing)
-Abartı (Exaggeration)
-Boyutlu Çizim (Solid Drawing)
-Cazibe (Appeal) (Johnston ve Thomas, 1995).
Ezmek ve Germek (Squash & Stretch)

Canlandırmanın en hayati ilkelerinden birisi Ezilme ve gerilmedir. Hızla giden bir karakter bir yüzeye çarptığında ezilirken o yüzeyden sektikten sonra ise gerilecektir. Ya da plastik top örneğini ele alacak olursak yukardan bırakıldığından zemine çarpmadan önceki hali topun en gergin olduğu pozisyonu oluşturacaktır. Ezilme ve gerilmenin derecesi karakterin ağırlığına, hızına, yapısına bağlı olarak değişecektir. Örneğin daha hızlı giden bir karakter bir zemine çarptığında daha yavaş giden bir karaktere oranla daha çok ezilecektir. Aynı şekilde soft bir yapıya sahip olduğu varsayılan ağır bir karakter aynı yapıdaki hafi bir karaktere oranla daha çok ezilecektir.

Gerçek yaşamda katı objeler hareket ederken fiziksel formlarını korumaktadırlar. Ancak, organik ve canlı objeler, ne kadar kemikli olurlarsa olsunlar, hareket sırasında şekillerinde kayda değer bir değişiklik göstermektedirler. Bu duruma örnek olarak kolumuzu sıktığımızda ve dümdüz uzattığımızda pazu kasındaki form değişikliği verilebilir. Konuşurken, çiğnerken, gülerken insan yüzünde yaşanan şekil ve form değişikliği de bu konuya örnek olarak gösterilebilir. İnsan yüzü esnek bir form olarak jest ve mimiklerle farklı şekillere girebilmekte ve katı, sert bir obje gibi fizi sel formunu koruyamamaktadır (Thomas ve Johnston, 1995).

Ön Hareket (Anticipation)

Ön hareket ya da tahmin şeklinde geçen ilke asıl hareketten önce izleyiciyi asıl hareke-te hazırlamak, ona asıl hareketin geleceğini hissettirmek için yapılan hareket olarak değerlendirilebilir. Bu hareket genellikle asıl hareketin tersi yönünde yapılan bir harekettir. Örneğin yumruk atacak olan bir karakterin kolunu arkaya doğru çekmesi ya da zıplayacak bir karakterin zıplamadan önce aşağıya eğilip güç toplaması gibi. Ön hareket olmadan asıl aksiyon gerçekleşirse bu izleyici için şaşırtıcı, sürpriz yaratıcı bir duruma sebep olacaktır. Karakterlerin pek çok fiziksel hareketinde doğru fiziksel performansı oluşturmak için ön hareket oldukça gereklidir. İnsan algısı objenin ön hareketinden aldığı bir ipucu aracılığıyla

hızlı objeleri takip etmeye alışkındır bu sayede objenin ters tarafa olan hareketini takip edebilecektir (Lutha ve Roy, 2012).

Sahneleme (Staging)

Sahneleme canlandırmanın en önemli ilkeleri arasında yer almaktadır. Sahnelemeyle birlikte bir düşünce tam olarak anlaşılacak, açık bir şekilde izleyiciye sunulmalıdır. Sahnelemenin kökeni tiyatro sanatına kadar dayanmaktadır. Sahneleme esnasında bir hareket izleyicinin herhangi bir yanlış anlamasına imkân vermeyecek şekilde oluşturulmalıdır. Oyuncunun bir mimiği ya da başka bir hareketi izleyici için görülür ve anlaşılır olmalıdır.

Sahnelemede kompozisyonun başarısını algılamanın bir yolu da karakteri siluet olarak görmektir. Eğer ki karakterin silueti izleyiciye o karakter hakkında bilgi veriyorsa sahnelemenin başarılı olduğu söylenebilir. Sahnedeki izleyicinin odaklandığı noktada hiçbir şeyin dikkati dağıtacak nitelikte olmaması gerekir ve izleyicinin gözünün sahnedeki önemli olan, vurgulanmak istenen yerde tutulması gerekir (Roberts, 2011).

Düz eylem ve Pozdan Poza (Straight Ahead Action & Pose to Pose)

Bu ilke de iki tür teknikten söz edilebilir. İlki olan düz eylemde kullanılan teknik, canlandırma ilk kareden başlanır ve peşi sıra yeni kareler çizilerek devam ettirilir. Her kare arka arkaya çizilir. Bu tekniğin avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. Çalışmada son karenin nasıl bir sonuca ulaşacağı kestirilemeyebilir yani Doğaçlamaya açık bir tekniktir. O nedenle özellikle usta canlandırma sanatçılarının tercih ettiği bir yöntem olarak görülebilir. Sonunda canlandırmanın nereye varacağının tahmin edilememesi sürpriz, şaşırtıcı sonuçlara da yol açabilir. Su sıçraması, alev gibi efekt canlandırmalarında tercih edilen bir yöntem olarak görülebilir. Özellikle büyük stüdyolardaki ekip halindeki çalışma için uygun değildir bu yöntem. Yapılan canlandırmada geri dönülüp bir değişiklik yapılmak istenildiği zaman pozdan poza da olduğu gibi bir iki kareyi düzeltmek yetmez bütün çizimin tekrarlanması gerekebilir. Bu teknik daha çok klasik canlandırmalar için uygun olan bir teknik olarak değerlendirilebilir 3d bilgisayar canlandırması için çok uygun değildir.

Düz eylemin avantajlarından biri de canlandırmaya hareketlilik, yaşam katmasıdır. Bu yöntem pozdan poza yöntemine göre canlandırmanın zamanlaması ve beklenmedik güzel sürpriz için daha yaratıcıdır (Webster, 2005).

Pozdan poza tekniğinde ise canlandırmaya başlanmadan önce yapılacak sahneler planlanır. Hangi sahnenin nerede başlayıp nerede ve hangi zamanda biteceği bellidir. Bu yaklaşımda önce uç pozlar belirlenir usta canlandırma sanatçıları bu pozları çizdikten sonra ara karelerin çizilmesi işlemi ise ara çizerlere bırakılır. Bu yaklaşımda düz eylemin aksine bir hata yapıldığında sadece oradaki kareleri düzeltmek yeterli olacaktır. Sahnenin neredeyse tamamını yeniden çizmeye gerek olmayacaktır. Karakterin hacmi, ağırlığı, zamanlaması gibi unsurları bu yöntemle daha kontrol altındadır.

Canlandırma sürecinde yaratılmak istenen kurguyla ilgili olarak kimi zaman Düz Eylem ve Pozdan Poza yöntemleri birlikte de kullanılabilmektedir. Böylece Düz Eylemin ve Pozdan Poza yöntemlerinin avantajlarından bir arada yararlanılabilmektedir.

Tamamlama ve Üst üste binme (Follow Through & Overlapping Action)

Canlandırma sanatında ilk dönemlerde yapılan çalışmalarda sahneye giren bir karakter hareketini tamamlayıp durduğunda tamamen donarak cansız bir hal alıyordu. Bu çok katı bir hareketti ve gerçekçi görünmüyordu. Canlandırma alanına önemli katkıları olan Walt

Disney bu soruna ilişkin ilk çözüm önerisini getirmiştir. Walt Disney karakterin vücudundaki her parçanın aynı anda durmayacağını söyleyerek, farklı parçaların birbirinin peşi sıra hareketlerini tamamlayacağını ifade etmiştir. Bu soruna yönelik olarak geliştirilen Follow Through (Arka Arkaya Takip) ve Overlapping Action (Üst Üste Binme) adı verilen bu yöntemlerin; hangisinin canlandırma sürecinde tam olarak nerede bittiği ve diğerinin nerede başladığı bilinmemekteydi (Thomas ve Johnston, 1995).

Üst üste binme hareketi ise; karakterin parçalarının hepsinin aynı anda durması yerine parçaların hareketlerinin arka arkaya devam edip, bir hiyerarşi içinde durması ile oluşmaktadır. Bu şekilde bir bitiş harekete başlamadan önce kullanılan, izleyiciyi harekete hazırlayan ön hareket (Anticipation) prensibiyle işlev anlamında benzeşmekteydi. Ön Hareket ilkesinde olduğu gibi Üst üste binme eylemi de hareketin doğal yolla bitişini sağlamaktaydı. Anlık bir zaman içinde devamlılığı kesilen bir hareket yerine, aşamalı olarak devam eden ve yine bu doğrultuda sonlanan bir hareket göze daha çok hitap eden bir nitelik kazanabilir.

Üst üste binme hareketiyle ilgili olarak yavaş bir canlandırmada yumuşak geçişler gerekmeyebilir. Bu nedenle yavaş bir canlandırmada kullanılmayabilir. Ancak daha şiddetli ve hızlı bir canlandırmada üst üste binme hareketi canlandırmaya akıcılık katılmasına yardımcı olacaktır.

Birçok karakterin birlikte dans ettiği bir sahnede aynı canlandırma, hareketler defalarca takip edilirken eğer karakterlerin bazılarının hareketleri bir ya da iki kare üst üste bindirilirse onların hareketleri çok daha fazla canlı ve akıcı görünecektir. Sonuç olarak bu karakterler diğerleriyle olan senkronizasyonun dışına çıkacaklardır ve tam bir birlikten ziyade daha az mekanik olacaklardır (Whitaker ve Halas, 1981).

Hızlanma ve Yavaşlama (Slow In & Slow Out)

Hızlanma ve yavaşlama ilkeleri canlandırmada hareketlerin doğala yakın olmasının sağlayan eylemlerden ikisidir denilebilir. Karakterlerin hareketlerinin hızı sabit değildir. Bu hız değişkendir. Doğada organik canlıların hareketlerinden yola çıkıldığında hareketlerin bu ilke doğrultusunda işlediği görülebilir. Hareket önce yavaş başlar devamında giderek hızlanır ve hareketin bitimine doğru tekrar yavaşlayarak durur. Bu ilkeye göre hareketi gerçekleşmeyen nesneler sadece mekanik nesnelerdir. Mekanik ya da robotik hareketlerde hareketin hızlanma ve yavaşlama şeklinde değil de düz bir şekilde aynı hızda devam ettiği görülebilir.

Yavaşlama ve Hızlanma, eylemin başlangıcının ve sonunun yavaşlayışından meydana gelmektedir. Hareket bu yolda ertelendiğinde hızlı bir efekte ulaşılır. Bu ilke hareketlerde mekanikliği önlerken hareketin akıcı ve doğal gözükmesini de sağlayacaktır. Canlandırma sanatçısı canlandırma da uç karelerin aralarının ara resimler ile doldururken bu ara çizimlerin zamanlamasını ayarlayarak hızlanma ve yavaşlamayı gerçekleştirir (Thomas ve Johnston, 1995).

Yaylar, Dairesel Hareket (Arcs)

Canlıların hareketleri genellikle düz-doğrusal bir yol izlemek yerine dairesel, yay şeklinde bir yol izlemektedir. Daha önceki canlandırma prensiplerinde olduğu gibi bu prensipte canlandırmanın daha doğal daha akıcı olmasına yardımcı olunmaktadır. Bu dairesel hareketlerle izleyicinin gözünde onun alışkın olduğu hareketlere benzer o doğrultuda bir izlenim, bir algı sağlanmış olur. Ancak bazı hareketler yay şeklinde bir yol izlemeyebilirler. Çalışan makinelerin hareketleri ya da robot hareketlerine benzeyen hareketler de bu yay şeklinde yol izlemeyen hareketler kategorisine girebilmektedirler.

Canlılardaki dairesel hareketin nedeni belki de şu şekilde açıklanabilir; hareket eden tüm canlılar aslında birbirine bağlı uzuvlardan oluşmuştur. Bu uzuvlar genellikle iskelet sisteminin bir parçası olan eklemlerle birbirine ve ana gövdeye bağlıdır. Bu eklemli bağlantının doğal sonucu olarak, uzuvlar eklem noktasının etrafında dairesel bir hareket yaparlar. Tüm bu nedenlerden ötürü bir canlandırma film çalışmasında canlandırılan karakterlerin izleyiciler tarafından doğal ve akıcı algılanabilmesi için her türlü karakter animasyonu bu eğrisel çizgilerle yapılmak durumundadır (http://www.vertigo.com.tr/).

İkincil Eylem (Secondary Action)

İkincil eylem, sahnede bulunan karakterin ana hareketini, asıl eylemini tamamlayan hareket olarak adlandırılabilir. Ana eylem ikincil eylemle birlikte daha güçlü ve daha vurgulu hale gelir. Asıl eylemi pekiştiren, onu destekleyen bir eylemdir. Örneğin bir karakterin oturduğu yerden kalkarken saçlarını geriye toplaması, konuşurken hafi çe yüzünü kaşıması ikincil eyleme örnek olarak verilebilir.

İkincil eylemin en büyük avantajlarından biriside karaktere bir kişilik kazandırması ya da onun kişiliğini daha güçlü hale getirmesidir. İkincil eylemin bir diğer özelliği de karakterin psikolojik durumuna ilişkin ipuçlarını içeren bir takım jestler olmalarıdır. Örneğin bir karakter konuşurken aynı zamanda burnunu kaşıyorsa karakterin ilgisinin dağılmış olduğu izlenimi bu eylemden anlaşılabilir. Bu konuya ilişkin başka bir örnek vermek gerekirse; bir karakter yürürken saatine bakıyorsa ikincil eylem olan saate bakma eylemi psikolojik bir jest olarak, karakterin acelesi olduğu biçimde açıklanabilir (Maestri, 1999).

Zamanlama (Timing)

Zamanlama canlandırma prensipleri içinde sahnedeki bütün algıyı, duyguyu değiştirmesi, yönetmesi yönüyle en önemli prensiplerden biridir. Bir karakterin hareketinin ne zaman başlayıp ne zaman bittiği yani ne kadar sürdüğü şeklinde kısa bir tanımlama yapılabilse de aslında içerdiği anlam bundan çok daha geniştir.

Hareketin hızı hareketin arkasındaki fikrin izleyici tarafından algılanması için ne kadar iyi olduğunu tanımlar. Zamanlama nesnenin büyüklüğünü ve ağırlığını yansıtır ve bunlarla birlikte duygusal bir anlam da taşıyabilir (Lasseter, 1987). Zamanlama izleyiciye karaktere ilişkin sözü geçen bu ipuçlarını vermektedir. Örneğin kilolu bir karakterle zayıf bir karakterin hareketleri aynı olmamaktadır. Ağır olan karakter her zaman için daha yavaş hareket edecektir. Bunun yanında zayıf, hafi bir karakter ise çok daha seri, hızlı bir şekilde hareketini tamamlayabilmektedir.

Abartı (Exaggeration)

Canlandırma sanatının öne çıkan ilkelerinden biriside abartıdır. İzleyicinin izlediği sahnede algılaması gereken ya da canlandırma sanatçısının vurgulamak istediği yerler abartı ilkesi doğrultusunda verilebilir. Bu sayede iletilmek istenene mesaj daha kolay bir şekilde izleyiciye ulaştırılmış olur.

Hareket halinde olan veya içinde hareket barındıran gerçek kütlelerin çevresinde, gözle görüldüğü halde tanımlanamayan ancak, kesinlikle algılanan bir enerji çizgisi bulunmaktadır. Bu enerjinin yoğunluğu ve rengi, hareketlerinin hızının, yumuşaklığının ve ifade ettiği duygunun algılanmasını sağlar. Canlandırmada objeyi çevresinde bir enerji var gibi göstermenin yolu abartıdan geçer. Gerek çizgi gerekse bilgisayar canlandırmada enerjiyi uç resimlerin arasında kullanmaya "canlandırmada abartı" denilmektedir. Abartıyı yaratan objelerin deformasyonu değildir. Abartıda genel olarak sıvı dolu balon mantığı uygulanır. Kütle deforme olur ama hacim değişmez (Dedeal, 1999).

Boyutlu Çizim (Solid Drawing)

Bu ilke daha çok geleneksel canlandırma da kullanılan bir ilke olarak değerlendirilebilir. Karakterin canlandırmanın her aşamasında oran olarak ve diğer özellikleriyle bir devamlılık göstermesi gerekir. Karakterin hacmi bir kareden diğerine değişmemelidir. Eğer çizimlerde farklılıklar olursa bu durum izleyicini gözünden de kaçmayacaktır. Günümüzde üç boyutlu bilgisayar canlandırmada karakterin özelliklerini koruması daha kolay olmaktadır. Çünkü üç boyutlu canlandırmada karakter modellenerek oluşturulmakta ve canlandırma sırasında karakterin yapısında onun formunu tanınmayacak hale getirecek çok büyük değişimler olmamaktadır.

Boyutlu çizim elle çizim döneminden gelen temel prensiplerden biridir. Usta canlandırma sanatçılarının figü çiziminde sıkıca bağlı olduğu bilinen temel ilkeler; bir karakter çizimine başlandığı zaman karakterin her zamanki aynı basit yapısıyla başlanılmalıdır. Temel şekiller anlaşılır, anlamlı hatlar oluşturularak, hareketin çizgisi göz önünde bulundurularak, karakterin ağırlığına ve pozuna uygun şekillerde birleştirilmelidir. Tüm bu özelliklerin tamamı; perspektif, karakterin hacminin oluşturduğu anlam olağanüstü bir şeklide birbiriyle tutarlı, bağıntılıdır. Başka bir anlatımla canlandırmanın 24 karesindeki bütün çizimler aynı karaktere benzemelidir (Luhta, 2012).

Cazibe (Appeal)

Cazibe deyince; çekici bir kalite, hoş bir tasarım, anlaşılabilirlik ve yalınlık akla gelebilir. Göz her zaman çekici olana kayar ve izleyen kendine çekici gelene baktığı sürece gördüğü şeyden keyif alır. Çekici gelen şey örneğin çarpıcı ve kahramanca bir figür de olabilir kötü niyetli bir karakterde olabilir. Örneğin bir filmdeki kötü kadın karakter ürpertici ve dramatik olduğu kadar çekici olmalıdır. Aksi durumda bu karakter izleyenin ilgisini çekmeyecek ve izleyenin bu karakteri izleme olasılığı düşecektir (Thomas ve Johnston, 1995). Karakter çekiciliği; karakterin ne kadar inandırıcı, çok yönlü ve biricik (eşsiz) olduğuyla ilgilidir. Karakter çekiciliği karakter ile izleyici arasındaki duygusal bağı kolaylaştırır. Çekici karakterler iyi gelişmiştir; ilginç kişiliklere, davranış ve eylemlerini yönlendiren belirgin bir takım istek ve ihtiyaçlara sahiptirler. Cazibeli ya da itici karakterlerin performansları izleyenleri etkilediği sürece çekicidirler (Kerlow, 2009).

Isaac Kerlow ve Üç Boyutlu Canlandırma Sanatı İçin Öne Sürdüğü Yeni İlkeler

Dijital sanatın öncülerinden biri olarak kabul edilen Isaac Kerlow, dijital teknolojiyi geleneksel tekniklerle birleştiren bir film yapımcısı ve sanatçıdır. Kerlow 1995-2004 yılları arasında film yapımı, canlandırma ve oyunlarda yeni medya kullanımı üzerine Disney'de çalışmıştır. Akademik kariyerinin başında Bilgisayar grafiği departmanının ve New York şehrindeki Pratt enstitüsündeki interaktif medya departmanının kurucusudur. Kerlow aynı zamanda bu enstitüdeki en genç profesördür. Bunun yanında o aynı zamanda akademik alanda da pek çok ilke imza atmıştır (http://www.artof3d.com/about.html Erişim tarihi: 10.03.2016).

Kerlow Singapur'da bulunan Nanyang teknoloji üniversitesinde Sanat, tasarım ve Medya okulunun kurucularındandır. Kerlow, halihazırda Singapur Earth of Observatory'de akademik hayatına devam etmektedir. Prof. Kerlow alanında yeni fikirle yaratan farklı kitapların yazarıdır. Bunlardan birisi olan "The Art of 3D Computer Animation and Effects" Çin, Japon, Rus ve Kore dillerine çevrilmiştir (Kerlow, 2002).

1930'larda geleneksel canlandırma tekniklerinin bir araya getirilmesinden sonra, canlandırma alanındaki teknikler ve stiller söz konusu yıllara göre değişmiş ve güncellenmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bütün sanat

biçimleri, canlandırma da dâhil, yeni diller ve yeni ilkeler yaratarak oldukça gelişmiştir. Bu nedenle Kerlow artık orijinal ilkelerin yeniden yorumlanması ve genişletilmesinin gerekliliğine vurgu yapmaktadır. Dolayısıyla Kerlow, bugünün yeni canlandırma stillerine, tekniklerine ve imkânlarına hitap eden birkaç yeni ilkenin eklenmesi gerektiğini düşünmektedir. Bu nedenle bilgisayar canlandırması için "Sınırlı canlandırma, Sinematografi, Yüz canlandırması, Görsel stil, Hareket harmanlama ve Kullanıcı kontrollü canlandırma" gibi başlıkları içeren birkaç yeni ilke önermektedir. Bu ilkeleri aşağıdaki şekilde açıklamıştır (Kerlow, 2009).

Sınırlı Animasyon

Canlandırma sanatının ilk yıllarında kısıtlı kaynaklara hitap eden ve uzunca bir süre akıcı hareketi iletmede yetersiz bir stil olarak görülen sınırlı animasyon, yıllar içinde geniş biçimsel bir repertuar ile etkileyici bir biçim olarak gelişmiştir. Sınırlı animasyonun en bilinenleri Japon animeleri (T-X) ve 1960'ların geleneksel Hanna-Barbera tarzındaki Amerikan televizyon animasyon dizileridir. Animede, hareket kapasitesinin zenginliği; durgun sahnelerin rüzgâr efekti ile süslenmesi; yüz ifadelerinin minimal animasyonu; sabit vücutta yüz ifadelerinin aşırı abartılması; arka plan hareketinde düğümlenen animasyon karakter döngüleri; hızlandırılmış hareket bindirme; hareket ve hızın temsili ve abartılmış terleme, kızarma, titreme aracılığıyla duygusal durumların sembolik anlatımı gibi teknikleri içeren sınırlı animasyon teknikleri kullanılmaktadır. Bu tekniklerin çoğu bilgisayar animasyon tekniklerine kolayca uyarlanabilir. Özellikle televizyon animasyonları ve bağımsız animasyonlar sınırlı canlandırmanın etkileyici gücünden yararlanmaktadır.

Sinematografi ve kurgu

Kerlow, bilgisayar animasyonun sahnede kameranın ve aydınlatmanın benzersiz kontrolünü sunarken, doğrusal olmayan kurgu da görüntü sırası yapılanmasında kolaylık ve esneklik sağladığını düşünmektedir. Bu gelişmeler, hikâye anlatımının gerçekleşebilmesi için sinematografinin görsel dilinin ve kurgusunun kullanılmasını sağlar. Tripod üzerindeki kameranın, sahnedeki aktörlerin performansını kaydettiği erken sinema ve animasyon günleri ve kurgunun, yapılan çekimlerin önceden belirlenen sırasına göre birleştirildiği dönemler geride kalmıştır. Sinematografi ve kurgu bilgisayar animasyonunun çok önemli bileşenleridir ve sadece karakterlerin performanslarını kayıt etmek için değil, hikâye anlatmada da aktif bir şekilde kullanılabilirler.

Yüz Animasyonu

Yüz ifadeleri beden dilinin ayrıcalıklı biçimlerinden biridir bu nedenle karakterlerin düşünce ve duygularını kolayca yansıtırlar. Üç boyutlu bilgisayar animasyonu, diğer animasyon tekniklerivle karşılaştırıldığında, göz yuvalarının, göz kapağının ve küçük kasların ince hareketleri de dâhil yüz animasyon kontrolünü daha güçlü bir şekilde sunar. Bu teknik üstünlük, animasyon yapılmadan önce, yüz ifadelerine uyumlu sözlük geliştirerek artırılabilir.

Kerlow, yüz animasyonunun yaratımında Psikolog Paul Ekman ve diğerleri tarafından geliştirilen Yüz Eylem Kodlama Sistemi'nin(-FACS) yararlı bir kaynak olduğunu belirtmektedir. Yüzüklerin Efendisi'ndeki Gollum karakterinin ifadeleri (örneğin "İki Kule" referans olarak verilebilir) FACS kullanılarak kodlanmıştır. FACS kızgınlık, korku, üzüntü, tiksinme, mutluluk, sürpriz ve küçük görme olmak üzere yedi evrensel duyguyu temel almaktadır.

Karakterin yüz ifadeleri, ifadelerin ve duyguların yoğunluğu arasındaki ilişkiyi akılda tutarak bu temel duygularla ayarlanabilir. Bu duyguların animasyonu, karakterin duygusal profillerinin çizimiyle daha da kuvvetlendirilebilir.

Görsel Stil

Kerlow, üç boyutlu bilgisayar animasyonunda görsel stilin, gerçekçi stil içinde canlandırmadan çok daha geniş bir anlama geldiğini vurgulamaktadır. Yeni teknolojiler, animasyonu bugünün en öncü, yaratıcı disiplini yapan pek çok artistik stilin keşfedilmesini sağlar. Görsel stil görsel gelişim aşaması boyunca sabittir ve örneğin, belirli kültürün, artistik hareketin ya da tarihsel dönemin görsel yapıtaşlarını yeniden yorumladığımızda, hikâye anlatım aracı olarak da kullanılabilir. Ayrıca görsel stil yeni ve uygun olduğu zaman hikâyeye etkileyici güç ekler. Diğer bir ifadeyle Kerlow, başarılı bir animasyonun 1940'ların Disney tarzı çizgi filmleri gibi olması gerektiği fikrinin eskile de kaldığını düşünmektedir.

Karma Hareket

İyi bir bilgisayar animasyonu, hareket tutarlılığına sahip olmalıdır fakat bununla birlikte çeşitli hareket stilleri ile de zenginleştirilebilir. Bugün hareketi, farklı kaynaklardan kolayca harmanlamak ve çoklu animasyon tekniklerini bir hareket üzerinde birleştirmek mümkündür. Örneğin çizgiyi gerçekçi hareketlerle başarılı bir şekilde harmanlanabilir ya da performans yakalama ve stilize edilmiş animasyon karışımı bir arada kullanılabilir. Üç boyutlu karakterlerin hareket kontrolleri için pek çok bilgisayar animasyon tekniği vardır. Bu hareket kontrol tekniklerinden bazıları doğal olarak keyframe animasyonun içeriği ile birlikte çalışırlar. Diğerleri, hareket dinamikleri de dâhil, bilimsel simülasyondan ödünç alınan prosedüre bağlı animasyon yöntemlerine ihtiyaç duyar. Bugün bilgisayar animasyonları, farklı bilgisayar animasyon tekniklerini ve üretim yöntemlerini tek bir projede birleştiren melez bir çalışma alanı içinde geliştirilirler. Bir bilgisayar animasyonu planlamada önemli aşamalardan biri de, belirli bir projede gerekli hareketleri uygulamak için en uygun tekniği ya da teknik takımını seçmektir.

Kullanıcı Kontrollü Animasyon

Her eylemin ayrıntılı ve dikkatli şekilde planlanarak olaylar zincirinin içine yerleştirildiği bilgisayar animasyon filmlerinden farklı olarak, bilgisayarda animasyonların ve son eylemlerin kontrolü ve platform (altyapı) oyunları oyuncuların ellerindedir. Oyun, oynanan oyun gibi seçenek imkanı sağlayan hikâyenin çoklu konularını sunar ve bu, oyuncuya, yapmaya karar verdiği hareket ne olursa olsun, çalıştığı mükemmel animasyonu yaratmak için bir güç sağlar. Oyunlar, kullanıcı kontrollü animasyon ve anlatı animasyonunun birleşimidir.

Bilgisayar animasyonundaki yaratıcılıklardan biri, oyunların doğaçlama yönü ve anlatısı arasında, diğer yandan ise sabitlenmiş olan ve kullanıcı kontrolü arasında denge bulmaktır. Önceden ayarlanmış ve dinamik kullanıcı kontrollü kameraların birleşimi, oyunlar için eşsizdir. Kullanıcı kontrollü animasyon, düzgün bir şekilde tepki atışlarına bölünebilen yerleşik beklentiler ile birlikte güçlü animasyon döngülerine dayanır birçok veya (özellikle) bugünün oyun aletleri (motorları) animasyon döngüleri arasında geçişi kolaylaştırabilir. Nintendo'nun Mario'su veya SEGA'nın Sonic the Hedgehog'u gibi klasik oyun çizgi filmlerinin iyi hareketli döngüleri örnek olarak verilebilmektedir. Kişisel olarak yerleştirilen boş ve dingin konumlarına rağmen biçimlendirilmiş animasyon ile gerçekçi hareketleri birleştirirler.

Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Çalışma kapsamında canlandırma sanatına ilişkin olarak özellikle üç boyutlu bilgisayar canlandırmayla birlikte yeni canlandırma ilkelerinin ortaya konulup konulmayacağı ele alınmıştır. Bu çerçevede Isaac Kerlow'un "The Art of 3d Computer Animation and Effects" kitabında ortaya koyduğu 6 yeni ilke analiz edilmektedir. Bu ilkelerin teknolojinin yarattığı boyut oranında canlandırma için yeni ilkeler olup olmadığı araştırılmıştır. Çalışmada ileri sürülen hipotez olarak bu ilkelerin aslında

yeni ilkeler olmadıkları mevcut canlandırma ilkeleri içinde sayılabilecekleri belirtilmektedir. Canlandırmanın 12 temel ilkesi içinde bu ilkelerin kimi ilkelerle aynı anlama geldiği iddia edilmektedir. İlkelerden birkaçının belki yeni ilke boyutunda ele alınabileceği ve bunun da özellikle üç boyutlu bilgisayar canlandırma için söylenebileceği belirtilmektedir.

Görsel sanatlar gelişimleri süresince farklı gelişmelerden etkilenmeye açık bir alan olmuşlardır. Tarihsel süreç içinde matbaanın icadından, görüntünün sayısallaşması aşamasına kadar birçok gelişme görsel sanat dallarını etkileyen gelişmelerden olmuşlardır. Canlandırma sanatı da bu gelişmelerden payına düşeni almıştır. Daha öncede değinildiği üzere canlandırmanın bir sanat olmasında önemli rolü olan ilkeler günümüzde teknolojinin de etkisiyle birlikte yeniden sorgulanabilir. Fakat Kerlow'un öne sürdüğü ilave ilkelerin alana çok fazla yenilik getirip getirmediği bu anlamda tartışmaya açıktır.

Çalışmanın yöntemi bu amaç doğrultusunda nitel araştırma yöntemlerinden birisi olan görüşmedir. Bunun nedeni ileri sürülen yeni ilkelerle ilgili görüş farklılıklarının neler olduğunu ortaya koymaya çalışmaktır. Farklı kişilerden alınan görüşlerle birlikte ilave edilen ilkelerin gerekli mi gereksiz mi olduğu, canlandırmanın temel ilkeleriyle bu ilkelerin benzerlik gösterip göstermediği gibi konularda veri toplamak amaçlanmaktadır.

Görüşme (interview) tekniği, bir konu hakkında, ilgili kişilerden sorulacak sorular bağlamında bilgi toplamaktır. Görüşülecek kişi sayısı ve konuların neler olacağı, araştırma konusuna ve amaca bağlı olarak değişebilir. Bu teknik bir takım özellikleri bakımından yoğun gözlem tekniği içerisinde uygulanan bir tekniktir (Aziz, 2011). Görüşmeler doğrultusunda öncelikle görüşme soruları hazırlanmıştır. Sorular ileri sürülen hipotez doğrultusunda, onu açığa çıkaracak, verilen cevapların hipotez de ileri sürülen konuyu doğrulayıp doğrulamadığını belli edebilecek şekilde hazırlanmıştır. Görüşme formunun hazırlanmasında bazı kurallara dikkat edilmiştir. Bunlar, soruların kolay anlaşılabilir olması, odaklı soruların hazırlanması, yönlendirmekten kaçınma, çok boyutlu soru sormaktan kaçınma, farklı türden sorular yazma, soruları mantıklı bir biçimde düzenleme gibi ilkeler olmuştur. Görüşmeler; araştırma konusu, görüşmenin yapıldığı bireyler gibi birçok değişkene göre farklı nitelikler taşıyabilir. Bunlara bağlı olarak da görüşmeye yönlendiren formun farklı özellikler taşıması normaldir (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Görüşülen kişilerin verdikleri bilgileri tespit etmek ve aradaki farkları ortaya koymak için görüşme türlerinden birisi olan "Yapılandırılmış Görüşme" türü kullanılmıştır. Katılan kişilerden görüşme formunda hazırlanmış sorular doğrultusunda cevap vermeleri beklenmiştir. Katılımcılar iki temel kategoriye ayrılmışlardır. 1. Grup canlandırma sanatıyla ilgili akademisyenlerden oluşmaktadır ki bu grup çalışmada "A" olarak kodlanmıştır. 2. Grup ise canlandırma sektöründe çalışanlardan oluşmaktadır bu grup ise "B" olarak kodlanmıştır çalışmada. İki ayrı grubun seçilmesinin temelinde bir grubun çalışmayla ilgili olarak canlandırmanın daha çok teorik yönüyle ilgili olması bulunurken diğer grubunda canlandırmanın uygulamalı yönüyle ilgili olması yer almaktadır. Bu iki ayrı gruptaki görüşmecilerin konuya farklı açılardan bakabilecekleri düşünülmüştür. Her gruptaki görüşmecinin kendi alanı doğrultusunda çalışmaya yön vereceği hesap edilmiştir. Böylece ortaya çıkacak görüş farklılıkları tespit edilmeye çalışılmıştır.

Nitel araştırmalarda amaç sayısal sonuçlar elde etmek değil, incelenen konuyu daha derinlemesine anlamaktır. Bu amaç doğrultusunda amaçlı örnekleme yolu izlenmiştir çünkü nitel araştırmalarda hedeflenen, evrende olması gereken zenginlik ve çeşitliliği çalışmaya dâhil ederek, araştırma evrenini bütün nitelikleri ile temsil ettiği düşünülen

bütüncül bir resim elde etmektir. Bu nedenle araştırmada görüşmeler canlandırma sektöründe ve akademik alanda bilinen ve uzman 8 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir. Görüşmenin uzunluğu ve soruların sayısı ile doğru orantılı olarak görüşmeci sayısı belirlenmiştir. Yapılan görüşmelerde Kerlow'un canlandırma sineması için öne sürdüğü ilkelerle ilgili olarak katılımcılara beş soru sorulmuş ve konuya ilişkin görüşleri alınmıştır.

Bulgular

Katılımcıların Teknolojinin Gelişiminin Canlandırma Sanatına Etkisine İlişkin Görüşleri

Görüşmeye katılan katılımcıların hepsi teknolojik gelişmişliğin ses, görüntü kalitesi ve rotoskop teknolojisi gibi teknik olanakların, görsel zenginlik ve ekonomik anlamda canlandırma sanatına olumlu etkileri olduğunu vurgulamaktadırlar. Teknolojik gelişmeyle birlikte canlandırma sinemasında kullanılan bazı aşamaların gereksiz duruma düştüğü görülmektedir. Akademisyen katılımcılardan biri canlandırmayı şu şekilde tanımlamaktadır:

"Canlandırmanın amacı yalnızca bir öyküyü anlatmak değildir. Bir öyküyü teknik ve teknolojik gelişmelerden yararlanarak en çarpıcı haliyle kendi üslubu içerisinde görsel hafızayı da etkileyecek şekilde anlatmasıdır" (A1).

Sektör katılımcılarından birisi ise sayısal alanda hayatımızı kolaylaştırmak için tasarlanan bilgisayarların, bir süre sonra animasyon alanında da yeni bir malzeme olduğu üzerinde durmaktadır. Hatta kara kalem animasyon sanatında bile bilgisayarla gelen yenilikler, çalışma alanlarını küçültmüş, çizgi film sanatçılarına oldukça fazla zaman kazandırmıştır şeklinde teknolojik gelişmelerin olumlu rolüne değinmiştir. Bir başka sektör katılımcısı ise; şu an klasik animasyon kalitesinde 3 boyutlu bilgisayar animasyonlarının yapılabildiğini ve 3 boyutlu animasyonun daha kolay olduğunu düşündüğünü söylemiştir. Bunun nedeni olarak ise yapım aşamasında değişiklik yapmanın daha kolay olduğu ve daha etkili değişiklikler yapılabileceği düşüncesini ifade etmiştir.

Teknoloji, üretimi kolaylaştırarak büyük ekipler yerine bireysel üretimi yaygınlaştırmıştır. Maliyetin düşmesi canlandırma sanatında milyon dolarlık yatırımlar yerine düşük bütçeli işlerin de üretilmesini sağlamıştır. Bunun yansıması olarak gerekli iş gücü azalmış, üretim artmıştır. Diğer taraftan katılımcıların büyük çoğunluğu teknolojinin canlandırma sanatına getirebileceği tehlikelere dikkat çekmektedir. Bu tehlikelerin başındaki faktör teknolojiye dayalı tek tipleşmiş üretimin artmasıdır. Katılımcılardan biri canlandırma sanatında tektipleşme tehlikesiyle ilgili olarak;
"Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ulaşılan kitlenin büyümesi nitelikle ters orantılı olarak çalışır. Buna enflasyon deniyor ve çoğaldıkça sürüye katılma yüzdesi büyüdüğü için aydınlanma etkisi ortadan kaldırıyor. Bu nedenle teknolojinin üretileni kimliksizleştirmede de önemli bir payı olduğunu söylemek gerekiyor. Böyle düşünüyorum çünkü sanatçılar toplumun içinden çıkarlar fakat birlikte yürüyemezler. Çünkü aydınlatma görevleri vardır. İnsan olarak önderliğin görevini üstlenirler. Kalabalığın içinde olarak yol gösteremezsiniz. Önde ve riske girmiş olmanız gerekiyor. Bunu da kalabalığın kuralları ile yapamazsınız. Teknoloji bu alanlarda kalabalığa ulaşmanın yolu olarak kullanılır" (A2) şeklinde görüş bildirmiştir.

Katılımcılardan sadece birisi teknolojinin canlandırma sanatında yaratıcılığı arttırdığını ifade etmiştir. "Teknoloji canlandırma alanına doğru kullanıldığında hız katmış, yaratıcılığı arttırmış ve animasyonla uygulama alanında uğraşan kitlenin artmasına neden olmuştur. Teknoloji animasyona aynı zamanda sanat dışında farklı alanlarda da bulunabilme olanağı vermiştir. Animasyon filmlerindeki hareket ve fizi sel olaylar daha iyi kotarılmakla bera-

ber özellikle çizgi film ve stop motion gibi diğer alanlardaki üretimi azaltmıştır. 3 boyutlu bilgisayar animasyonun yapım açısında daha kolay bir süreç içinde bulunduğu düşünülüyor. Ancak teknoloji diğer animasyon türleri için de kolaylık vermiştir ve çizgi film ile stop motion türlerinde da animasyon bekleyen önemli bir izler kitle vardır" (A3).

Negatif etkileme anlamında değinilen bir konuda sanatsal kalitenin düşmesi ifade edilmiştir, bunun yanında az elemanla çok iş yapılmaya çalışıldığı da belirtilmektedir. Fakat bu gibi olumsuz etkilerin yanında genel olarak teknolojik gelişimin canlandırma sanatına olumlu etkisi olduğu görüşü ağırlık kazanmıştır.

Klasik Canlandırma Türünde Uygulanan 12 Temel İlkenin Üç Boyutlu Bilgisayar Canlandırmada Kullanımına İlişkin Katılımcıların Görüşleri

Görüşme yapılan kişiler klasik canlandırma türünde uygulanan 12 temel ilkenin teknik ya da stil ayrımı gözetmeksizin canlandırma sanatının en temel kurallarını belirlemek için ortaya konulan prensipler olduğu görüşünü paylaşmaktadır. Dolayısıyla katılımcılar bu ilkelerin, üç boyutlu bilgisayar canlandırmada da aynı şekilde uygulanabileceğini ifade ederken, 12 temel ilke konusunda bazı görüş ayrılıkları da bulunmaktadır. Örneğin katılımcılardan biri ilkelerle ilgili görüşünü şu şekilde ifade etmektedir:

"12 ilke olarak listelenen eylemler temel prensip değildir. İzleyici algısında isteneni oluşturabilmek için kullanılan hareketlendirme taklitleridir. Canlandırma yapacak olanın senaryosu ile anlatmak istediklerine göre bu algı taklit teknikleri tercih edilerek kullanılır ya da kullanılmaz. Canlandırma tamamen gerçeküstü bir yaklaşımdır ve gerçeküstü yaklaşımlarda teknik ve ilkesel uygunluk olmaz. Üç boyutlu canlandırmalar, teknolojik getirilerinin olağanüstülüğü ile klasik canlandırmanın çok ilerisinde sunumlar elde edilmesini sağlar. Örneğin vektörel çizimlerde boyut ve piksel sorunu ya da zoom mesafesi problemi yoktur. Aynı anda onlarca yüzlerce kamera ve ışık birlikte kullanılarak gerçek zamanlı kurgu yapılabilir"(A2).

Bir diğer katılımcı temel ilkeler arasında canlandırma sanatında mutlaka olması gereken ilkeleri "sahneleme, cazibe, abartı, zamanlama ve ezilme/gerilme" olarak açıklamaktadır. (B1) Örneğin aynı katılımcı konuya ilişkin "İlkeler içinde pose to pose olmazsa olmaz değil. Üç boyutlu animasyona uygun düşmeyen ilkeler yoktur. 3 boyutlu animasyonda yüz ifadesi ve gözler daha etkin hale geldi. Gözlerin hareketleri işi canlandıracaktır, işe bir sıcaklık katmaktadır"(B1) derken, görüşme yapılan akademisyenlerden bir diğeri temel prensiplere ekleme yapılabilmesi için henüz erken olduğunu düşünmektedir:

"Animasyonla ilgili 12 temel prensip azımsanmayacak ölçüde geniş ve yoruma açık yapılardır. Dolayısıyla hangi teknikle çalışma yapılırsa yapılsın bu 12 prensip içerisinde bulunabilir. Ekleme yapmak elbette mümkündür. Ancak bunun için sanırım VR ve AR çalışmalarının biraz daha gelişmesi ve sinema dünyasına girmesini beklemek gerekecektir"(A3).

Kerlow'un Ortaya Koyduğu Yeni İlkeler Hakkında Katılımcıların Düşünceleri

Görüşme yapılan katılımcıların ilgili soruya verdikleri yanıtlar incelendiğinde hem sektörde hem de akademik alanda çalışan katılımcıların ağırlıklı olarak Kerlow'un öne sürdüğü ilkelerin hali hazırda canlandırmanın 12 ilkesi içinde var olduğu ve daha önce konulmuş ilkelerle örtüştüğü görüşünde birleştikleri dikkat çekmektedir. Görüşmeye katılanlar bu sayılanların birer ilke olmalarından çok, birer teknik olarak görülebileceklerini ve dolayısıyla bu aşamada bunların kullanılmasının bir zorunluluk olmadığı düşüncesini ifade ettik-

leri görülmektedir. Katılımcıların çoğu Kerlow'un yeni ilkeler ekleme konusunda biraz acele etmiş olduğu ve yeni ilkelerin neden gerektiği konusunda ikna edici gerekçeleri henüz sunamadığı görüşünü paylaşmaktadır. Örneğin sektörde çalışan katılımcılardan biri bu ilklerin aslında birer inceleme ve önerme olduklarını ifade etmektedir. "Animasyonun 12 prensibinin bilgisayar animasyonunda nasıl uygulanacağını anlattığı kısımlar oldukça faydalı ve başarılıdır. Ancak, eklediği yeni prensiplerini biraz gereksiz bulduğumu söylemek zorundayım. Fikri ilk ortaya attığı yıllardaki (2002-2003) canlandırma sektörüne baktığımızda, insanlarda bilgisayar animasyonuna karşı müthiş bir heyecan ve beklenti olduğunu unutmamak gerekir. Bu yeni tekniğin vaad ettikleri ve beraberinde getirdiği heyecanla üzerine kafa yorulmuş ve kaleme alınmış olduğunu düşünüyorum. Kesinlikle iyi niyetli bir yaklaşım, bundan şüphem yok. Teknolojinin bazı geleneksel iş kollarına yeni yaklaşımlar eklediği gerçeği, analitik düşünce ve yeniden yorumlanması gereken şeyler varsa bir an önce yapılmalı refle siyle birleştiği için ortaya çıkmış gibi geliyor bana. Çünkü ortaya koyduğu yeni prensiplerin hiç birisi aslında canlandırmanın temelleriyle alakalı değil. Hepsi ya metod ya da teknik farklılıklara vurgu yapan analizler ve önermelerdir"(B4). Benzer görüşte olan başka bir katılımcı düşüncelerini şu şekilde açıklamaktadır.

"Kerlow'un yazısında bahsettikleri bana yeni ilkeler değil de sanki yeni birtakım teknikler gibi geldi. Bunların televizyonda dizi çizgi filmlerin üretimini hızlandırabilmek için tasarlanan ya da bilgisayarın imkânları ile geliştirilen bazı hareketlendirme teknikleri olduğunu düşünüyorum"(B2).Buna ek olarak bir diğer katılımcı "Adı ilke olarak sunulan başlıklar zaten hali hazırda 2D canlandırmalarda var olan uygulamalardır doğal olarak da 2 boyutlu canlandırmadan 3 boyutluya geçişte yer almışlardır. Bunlar ilke değil izleyici algısı için tercih edilen tekniklerdir"(A2) şeklinde görüşünü belirmiştir.

Bu görüşlerle birlikte mülakat yapılan kişilerin sadece biri Kerlow›un ortaya koyduğu ilkelere farklı bir perspektiften yaklaşmaktadır. «Kerlow'un ortaya koyduğu ilkelere katılıyorum çünkü daha öncede dediğim gibi teknoloji sayesinde kullandığımız 3 boyutlu karakterleri daha organik kullanabiliyoruz ve buda 3 boyutlu animasyondaki limiti ortadan kaldırdı. Böylece animasyon yapımında daha fazla kontrol kazandık"(B3).

Katılımcıların Kerlow'un İleri Sürdüğü İlkelerle Geleneksel Canlandırma İlkeleri Arasındaki Benzerliğe İlişkin Düşünceleri

Görüşme yapılan katılımcıların çoğunda Kerlow'un ortaya koyduğu ilkelerin geleneksel canlandırma ilkeleri içinde yer aldığı görüşü egemendir. Kerlow'un ilkelerinden bazılarını örnek göstererek, bunların aslında geleneksel canlandırma ilkeleriyle örtüştüğünü ifade etmektedirler. Örneğin katılımcılardan biri sinematografi ve kurgu ile sahneleme ilkesinin içerik olarak birbiriyle aynı anlama geldiği belirtmektedir (A3). Buna benzer başka örneklerin de verilebileceği ifade edilmiştir. Benzer şekilde sınırlı animasyonun da daha çok bir yöntem olabileceği görüşü göze çarpmaktadır.

Bir katılımcı bu soruya ilişkin olarak şu görüşü ortaya koymaktadır. "Kerlow'un ileri sürdüğü ilkeler aslında teknik olarak bir yenilik sunmamaktadır. Örneğin farklı tekniklerin kullanılması çok eski dönemlerde de vardı. Bugün de benzer prensipler kullanılarak filmle üretiliyor. Yalnızca teknolojinin gelişmesi ve iyi kullanılmasıyla bunlar kendi ortamları içine daha iyi entegre olmuş gibi görünüyorlar. Ancak 12 prensipteki mimikler ve hareketler ile ilgili kısımları uygulamazsanız son derece tekdüze de kalabilirler. Örneğin staging ile sinematografi ve kurgu örtüşmektedir. Buna benzer çeşitli başka örnekler de bulunabilir"(A3). Bunun yanında sınırlı canlandırma ile ilgili bir diğer katılımcının görüşü şu şekildedir. "Hem

Kerlow'un ileri sürdüğü ilkeler, hem de geleneksel canlandırma ilkeleri arasında bulunan sınırlı canlandırma, benzerliği örneklemesi açısından önemlidir. Sınırlı canlandırmada akıcı hareket söz konusu değildir. Belli bölgeler sabit tutularak yalnızca hareket eden uzuvlar üzerinde çalışılır. İlk çıkış nedeni klasik canlandırmada (cell animation tecnique) işçiliği en aza indirmek ve daha kolay üretim modeli oluşturmak içindir. Sonraları yapaylık etkisi canlandırmanın temel özelliğine uygun olduğu için üslup olarak benimsenmiştir. Sanırım Kerlow bu ilkeyi de bilgisayar oyunları doğrultusunda düşünmüştür"(A1). Belirtilenlere ek olarak "Yüz Canlandırmasının" da özellikle 3 boyutlu canlandırma bağlamında yeni bir ilke olmaktan daha çok yeni bir teknik olarak düşünülebileceği de ifade edilmiştir(B1).

Katılımcılardan ağırlıklı olarak Kerlow'un önerilerinin geleneksel ilkelerle benzer oldukları ya da bunların yeni ilkeler sayılamayacakları aslında yeni yöntemler ya da teknikler oldukları yönündeki görüşler hâkimdir. Fakat bunun yanında sözü edilen önerilerle geleneksel ilkeler arasında bir benzerlik olmadığı görüşü de belirtilmektedir(B4). Bunun yanında canlandırma sanatıyla ilgili olarak şöyle bir yorum da dikkate değer görülmektedir. "12 prensip, daha çok canlandırma tasarlanırken lezzetini arttırmak için harekete katılan tekniklerdir. Zaten temelde de bunların çoğu sadece bir öneriden öteye geçemezler. Sonuçta canlandırma sanatçıları, her sanat dalında olduğu gibi sanatın tabiatı gereği bir özgürlüğe sahiptirler ve bu kurallara bağlı kalmadan da canlandırma yapabilirler. Fakat Kerlow'un yazısında bahsettikleri ise bana daha çok bu meslekte doğan teknik ya da uygulama şekilleri ile ilgili yenilikler gibi geldi"(B2).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Canlandırma sanatında Kerlow'un öne sürdüğü ilkelerin geleneksel ilkelerle ilişkisini irdeleyen bu çalışmada, sektörde ve akademik alanda çalışan katılımcılarla derinlemesine mülakatlar gerçekleştirilerek bazı sonuçlara ulaşılmıştır. Çalışma kapsamında ulaşılan sonuçların ilki teknoloji ve canlandırma sanatı ilişkisine yöneliktir. Katılımcıların çoğu teknolojinin canlandırma sanatına olumlu katkısı olduğu görüşündedir. Katılımcılara göre teknolojinin canlandırma sanatına en büyük katkısı maliyetlerin düşmesi olmuştur. Diğer taraftan teknolojinin canlandırma sanatı için getirdiği olumsuzlukların da olabileceği bazı katılımcılar tarafından dile getirilmiştir.

Çalışma kapsamında ulaşılan ikinci sonuç ise klasik canlandırma türünde uygulanan 12 temel ilkenin üç boyutlu bilgisayar canlandırmada kullanımına ilişkindir. Katılımcıların bu konudaki düşüncesi 12 ilkenin aynı şekilde üç boyutlu bilgisayar canlandırma içinde kullanılabileceği yönündedir. Bu ilkelerin canlandırmanın genel kurallarını belirleyen ilkeler olduğu ve dolayısıyla sadece üç boyutlu canlandırma türünde değil bütün canlandırma türlerinde de uygulanabileceği düşüncesinin hâkim olduğu görülmektedir.

Kerlow'un ortaya koyduğu yeni ilkeler hakkında katılımcıların görüşleri incelendiğinde, bu ilkelerin, mevcut 12 temel ilkeyle örtüştüğü yönünde yanıtlar verdikleri görülmektedir. Katılımcılara göre Kerlow'un ileri sürdüğü ilkeler, yeni bir ilke olmaktan çok birer teknik ya da yöntem olarak düşünülmelidir. Dolayısıyla Kerlow'un önerilerinin, üç boyutlu canlandırma sanatı için gerekli olmadığı görüşündedirler. Son olarak katılımcıların çoğunda Kerlow'un ortaya koyduğu ilkelerin geleneksel canlandırma ilkeleri içinde yer aldığı görüşü egemendir. Sinematografi ve kurgu ilkesi ya da sınırlı canlandırma gibi öneriler 12 prensip içinde değerlendirilebilirler.

Sonuç olarak bu çalışma, Kerlow'un canlandırma sanatı için ortaya koyduğu önermeler hakkında sınırlı bir örneklem grubuyla gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen bulgulara dayanmaktadır. Bu konuda farklı örneklem grupları üzerinde gerçekleştirilecek

nicel çalışmalar daha farklı sonuçlar çıkarabilir. Bu nedenle yapılacak karma çalışmaların konuya ilişkin daha geniş bir perspektif kazandırarak akademik literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Buna ek olarak canlandırma sanatının gelişim doğrultusunda gerek ilkesel gerekse teknik ve yöntemsel yeni görüşler ifade edilebilir. Yeni görüşlerin ortaya çıkması şüphesiz canlandırma sanatının değişimlere uyum sağlaması için gerekli olabilir. Değişen tarzlar doğrultusunda ilkelerin esnetilebileceği ya da değiştirilebileceği de göz önüne alınmalıdır.

Kaynakça

Akkuzhyna, Y. (2008). Principles of Traditional Animation, Saarland University Seminar, Character Animation, 16.05.2016 tarihinde http://www.uni-saarland.de, adresinden erişilmiştir.

Aziz, A. (2011). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri. Ankara: Nobel kitap.

Dedeal, M.N. (1999). Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma. İstanbul: Pusula yayıncılık.

Kerlow, I. (2009). The Art of 3D Computer Animation And Effect. USA: Wiley publishing.

Kerlow, I. (2002). Mexican Folk Functional Graphics, in Sensacional de Diseño Mexicano.

Lasseter, J. (1987). Principles of tradational animation applied to 3d computer animation, Computer Graphics, Volume 21, Number 4.

Lutha, E. ve Roy, K. (2012). How to cheat in Maya. USA: Focal press.

Maestri, G. (1999). Digital Character animation 2: Volume I essential techniques. Indianapolis: New Riders.

Roberts, S. (2011). Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animatio., USA: Focal press.

Webster, C. (2005). Animation: The mechanic of motion. Italy: Focal Press.

Whitaker, H. ve Halas, J. (1981). Timing for Animation. China: Focal Press.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). Sosyal bilimlerde Nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

(http://www.vertigo.com.tr/principlles-of-animation, Erişim Tarihi: 10.06.2016).

10.03.2016 tarihinde http://www.artof3d.com/about.html adresinden erişilmiştir.

10.06.2016 tarihinde http://www.vertigo.com.tr/principlles-of-animation adresinden erişilmiştir.

Özet

Yrd. Doç. Dr. Yüksel Balaban*, Beykent Üniversitesi, MYO, Grafik Tasarımı Programı

Yrd. Doç. Dr. Asuman Kutlu**, Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Medya ve İletişim Bölümü

Isaac Kerlow'un Canlandırma Sanatı İçin Önerdiği Yeni İlkelerin İncelenmesi

Canlandırmanın 12 temel ilkesinin 1930'larda ortaya konulduğu göz önüne alındığında, o yıllardan günümüze kadar teknoloji alanındaki gelişmelerin sonucunda bilgisayarın, canlandırma filmlerinin üretiminde kullanılmaya başlanmasıyla birlikte, bu ilkelerle ilgili birçok değişimin ve gelişmenin yaşandığını söylemek mümkündür.

Bilgisayar teknolojisinin birçok alanda olduğu gibi canlandırma alanına da getirmiş olduğu değişimle birlikte, Isaac Kerlow The Art of 3d Computer Animation and Effects kitabında bu temel ilkelere bazı eklemeler yapmıştır. Kerlow bu ilkeleri sınırlı animasyon, sinematografi, yüz animasyonu, görsel stil, karma hareket ve kullanıcı kontrollü animasyon olarak sıralamaktadır.

Bu çalışmada canlandırmanın 12 temel prensibi ve onların teknolojiyle olan ilişkisine ilave olarak, Isaac Kerlow'un üç boyutlu bilgisayar canlandırması için ortaya koyduğu 6 ilkenin ve bu ilkelerin temel ilkelerle olan benzerlikleri, canlandırma sektöründe ve akademik alanda çalışan kişilerle gerçekleştirilen derinlemesine mülakatlarla karşılaştırılmalı olarak ele alınmıştır. Gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda Kerlow'un önermelerinin çoğunun temel on iki ilkeyle aynı doğrultuda olduğu tespit edilirken, sadece bir kaçının yeni teknik ya da yöntem olarak kabul edilebileceği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Canlandırmanın Temel Prensipleri, Disney, Isaac Kerlow, Üç Boyutlu Canlandırma, Yeni Prensipler

Abstract

Analysis Of New Animation Techniques Introduced By Isaac Kerlow

If one considers the fact that basic principles of animation were introduced in 1930s, it might be possible to assert that as a result of technological developments since 1930s, these principles have been experiencing many changes and improvements through the use of computers in the production of animation films

As a consequence Isaac Kerlow has introduced some new principles in his book, The Art of 3d Computer Animation and Effects, Kerlow lists these principles as limited animation, cinematography, facial animation, visual styling, and motion blending and user-controlled animation.

In addition to twelve basic principles of animation and the effects of technology on them, this study mainly focuses on a comparative analysis of six principles introduced by Isaac Kerlow for 3d computer animation and similarities between six new techniques and 12 basic principles through interviews made with people working in animation sector and university. The results of interviews demonstrates that although most principles show a great similarity with basic principles, a few of them could be regarded as novelty in the art of animation.

Keywords: Basic Principles Of Animation, Disney, Isaac Kerlow, Three Dimensional Animation, New Principles

32. BÖLÜM

Zahide Şahin Kubat

OKULÖNCESİ DÖNEMDE DEMOKRASİ VE İNSAN HAKLARININ KAVRANMASINDA ANİMASYONUN ROLÜ

- Giriş
- Yöntem
- Bulgular
  - Eğitimde Animasyonun Rolü
  - Okul Öncesi Eğitimde Animasyonun Önemi
  - Demokrasi ve İnsan Hakları Eğitimi
  - Uygulama Çalışması
- Tartışma, Sonuç ve Öneriler
- Kaynakça
- Özet

Giriş

Animasyon, (canlandırma) gerçekte devinimi olmayan nesne veya görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek şekilde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Animasyon günümüz şartlarında televizyon, sinema ve reklam gibi pek çok alanda kullanılmaktadır. Animasyon özellikle televizyon reklamları için son derece önemli bir tekniktir. Bunun en önemli gerekçelerinden biri animasyonun ve karakterlerin izleyicinin dikkatini çekmesi ve ilginin artırılmasına sebep olmasıdır.

Çizgi filmlerin (Animasyon) ortaya çıkışı ve tarihsel gelişimi içinde geliştirilmesindeki amaç öğreticiliktir. Başka deyişle, eğlendirirken eğitmek amaçlanmaktadır. Küçük yaş grubu çocukların animasyon yapımlarına gösterdikleri ilgi ile animasyonun eğitim amaçlı kullanılabilir olması, özellikle de okul öncesi dönem çocuklarının eğitiminde animasyonun öneminin irdelenmesi bu araştırmanın gerekçesini oluşturmuştur. Her çocuğun kendini rahatlıkla ifade edebileceği fiki ve erdemleri geliştirmesi, demokratik toplumların birincil görevidir. Bunu sağlamada en etkili yöntem ise eğitimdir. Toplum içerisinde farklılıklara saygı duyan, kişilerin birbirlerine karşılıklı hoşgörü ile yaklaştığı bir ortamın oluşabilmesi için demokrasi ve insan hakları eğitimine ihtiyaç vardır.

Bu gerekçeden hareketle bu çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının demokrasi ve insan hakları konusunda bilinçlenmesi ve bu konuda farkındalık oluşturulabilmesi amacıyla hazırlanan 'demokrasi ve insan hakları' konulu animasyon ile bu konuda bir adım atılmıştır. Çalışmada öğrenci görüşleri değerlendirilmiştir. Görüşmede "Demokrasi ve İnsan Hakları" konusunun işlendiği animasyon filmi gösterilmiş ve buna ilişkin görüşler analiz edilmiştir. Elde edilen verilere göre okul öncesi dönem çocuklarının demokrasi ve insan haklarını kavramasında hazırlanan animasyonun bir adım olarak sayılabileceği görülmüştür.

Yöntem

Yapılan çalışmada literatür tarama ve anket tekniği kullanılmıştır. Yazılmış ve kabul edilmiş tezler, bildiriler ve makalelerin yeterli olduğu varsayılmıştır. Ayrıca yapılan görüşmelerde, görüşme yapılan kişilerin sorulara içtenlikle cevap verdikleri varsayılmıştır. Bu çalışma okulöncesi öğrencilerinin gelişim ve eğitim etkinlikleri hakkında edinilen bilgiler, okulöncesi öğrencilerine yönelik hazırlanan uygulama (video) çalışmaları ve Bilecik ili Bozüyük ilçesi Vilayetler Hizmet Birliği Anaokulu öğrencileri ile yapılan anket çalışması ile sınırlıdır.

Katılımcılar

Çalışmada literatür tarama ve anket tekniği olarak da veri toplama aracı kullanılmıştır. Anket tekniği iki ayrı sınıfta 40 öğrenci ile gerçekleştirilmiş ve öğrenci yaş aralığı olarak 4-5 yaş tercih edilmiştir. Demokratik Vatandaşlık ve İnsan Hakları konulu 'Fatih'in Demokrasi Yolculuğu' adlı kısa animasyon filmi öğrencilere izletilerek kendilerine filmin kendisi ve içeriği ile ilgili 7 soru sorulmuştur. Verilen cevaplar görüşme esnasında not edilerek görüşler analiz edilmiş ve sonuç kısmında yapılan yorum ile birlikte yapılan analiz yer almaktadır.

Veri Toplama Araçları

Uygulama çalışmasına yönelik dönüt alma amacıyla hazırlanan ve okul öncesi öğrencilerine yöneltilen anket soruları aşağıdaki şekildedir.

1) İzlediğiniz animasyon filminden ne anladınız?
2) Animasyon filmini beğendiniz mi? Niçin ?
3) Animasyon filminde sizi en çok etkileyen şey ne oldu?

4) Demokrasi ne demek?
5) Başkalarını anlamak ne demek?
6) Yardımlaşmaya örnek verebilir misiniz?
7) Çevremizi niçin korumalıyız?

Bulgular

Tek başlarına hareketsiz duran belli nesne ve görüntülerin ardı ardına sıralanması ile izleyicide hareket duygusu uyandıracak şekilde düzenlenmesi ve kaydedilmesine 'Animasyon' (canlandırma) ve bu teknikle hazırlanan filmlere 'Animasyon Filmleri' denir. Belli hareketler dizisine sahip görüntülerin saniyede 24 kare halinde sunulması, hazırlanan görüntülerin kişide gerçeklik ve hareket algısı oluşturmasına sebep olmaktadır. Gerçek filmden ayrılan kısmı ise bu görüntülerin kare kare oluşturulması ve bütün aşamalarının bu konu ile uğraşan sanatçıların elinden çıkmış olmasıdır.

Çizgi Film (Animasyon), Özön'e (1981) göre; "tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarma işi" olarak tanımlanmaktadır.

Animasyonun amacı, görsel ve işitsel bütünlük içinde insanlara mesaj vermek, onları eğitmek ve eğlendirmektir. Çizgi filmin temel yapısını hareket oluşturur. "Üretilen her kare bir dizinin , bir bütünün parçasıdır. Her hareket artistik biçimin temel parçası olan bir başlangıç ve sona sahiptir" (Halas ve Manvell, 1976).

Eğitimde Animasyonun Rolü

Tarihsel gelişimi içinde animasyonun ortaya çıkışı ve geliştirilmesindeki amaç öğreticiliktir. İzleyiciyi görsel ve işitsel birliktelik sağlayarak hazırlanan yapım süresince bilgilendirmek, eğitmek ve eğitirken eğlendirmek amaçlanmaktadır.

Küçük yaşlardan başlayarak farklı kitle iletişim araçlarıyla karşı karşıya gelen kitlelerin en yaygın olarak gündelik hayatına adapte ettiği araç televizyondur. Yıllar içinde içeriğindeki programları güncelleyerek eğitici yayınlara da ağırlık veren televizyon yapımcılarının kanallarda yayınlanan animasyon filmlere de aynı yaklaşımda bulunarak içerikleri yenilemeleri kaçınılmazdır.

Bu sayede eğitici içeriğe sahip animasyonlar hazırlanmakta ve özellikle okul öncesi olmak üzere farklı yaş kitlelerine sunulmaktadır. Gerçekte var olmayan farklı, eğlenceli, renkli karakterler tasarlanarak onların üzerinden sunulan bilgiler eğitimin daha keyifli ve akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır. "Örneğin, Walt Disney'in filmlerinde hayvanlara kişilik verilmesi, Amerikan insanına ders vermek amacını güdüyordu. Amerikan insanının günlük yaşamından alınan konular eğlenceli bir izlenim süresince, iyiyle kötünün savaşını, sevecenliğini, spor yapmanın gerekliliğini, kurallara uyumu da beraberinde izleyiciye sunuyordu" (Kaba, 1992).

Animasyon sadece bilim, tıp, endüstri gibi alanlarda bilgilendirme ve eğitme amacıyla hazırlanmamakta aynı zamanda toplumların yıllar içinde oluşturduğu kültürel birikimlerini ve değer yargılarını da hazırlanan senaryolar aracılığıyla izleyiciye sunmaktadır. Aile kavramının önemi, toplumsal kurallar ve bunların hayatımıza etkileri, doğaya karşı sorumluluklarımız vb. konular, animasyon film içinde izleyiciye sunulmaktadır.

"Birliktelik, yardımlaşma, sevgi gibi soyut kavramların bir anlamda somut hale dönüştürülerek sunulması, çocukların bu değerleri öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Film içinde düzenlenen konuşmalar, davranışlar ve bunların ilişkileri, çocuğun film süresince o değer yargılarını benimseyerek, kendi yaşamsal ortamında bunları uygulamaya çalıştığı gözlemlenmektedir" (Kaba, 1992).

Adalet, eşitlik, yardımlaşma, hoşgörü gibi soyut kavramların bir anlamda somut olarak

kişiliklerin eyleminde gösterilmesi, eğitim işlevinin gerçekleşmesine neden olmaktadır.

Okul Öncesi Eğitimde Animasyonun Önemi
Öğrenme becerileri kişiler arasında farklılık arz etmektedir. Kimileri duyarak, kimileri görerek kimileri ise dokunarak daha iyi öğrenmektedirler. Fakat küçük yaştaki çocuklar için durum farklıdır.

Çocuklar bütün duyularını kullanarak daha verimli öğrenebilmektedirler. Sadece anlatım ile yapılmaya çalışılan bir öğrenme çocuklar için güç ve yetersiz olacaktır. Yakın çevrelerinden, ailelerinden, yaşadıkları yerlerden edindikleri bilgiler arasında ilişki kurmayı becerebilmek için çocuğun belli bir zihinsel olgunlaşma sürecinden geçmesi ve verilecek eğitim aracılığıyla bunu kazanması sağlanmalıdır. Küçük yaşlarda verilecek davranış örnekleri, dil becerileri gibi yaşantılar çocuğun gelişimini olumlu yönde etkileyecektir.

Günümüzde çocuklara sunulan eğitici içeriklerde çoğunlukla teknolojiden yararlanılmaktadır. Gerek televizyon, gerek tablet ve bilgisayar gibi teknolojik ürünler kullanılarak bu ürünlerde sunuma uygun uygulamalar ile eğitici içerikte çalışmalar hazırlanıp sunulabilinmektedir. Teknolojiden faydalanılmasının nedenleri, çocukların dikkatinin bu şekilde daha rahat çekilebilmesinin sağlandığının anlaşılması ve bu tarz içeriklerin sunumunun ardından kısa ve sonucu anlamaya yönelik sorularla geribildirimin rahatça yapılabilmesidir. Parette ve arkadaşlarının (2011) çalışması dil öğreniminde animasyon kullanımının çocukların dikkatini çekmede etkili olduğunu ortaya koymuştur. Küçük yaş grubu çocukların renk, ses, hareket gibi birçok bileşene sahip animasyona olan yakınlıklarının da bu duruma etkisi bulunmaktadır.

Krakauer ve Haith'e göre; Laboratuvar ortamında sürdürülen sinir bilim çalışmaları motor gelişimin bilişsel gelişimden ayrılamayacağını, video oyunları ya da animasyon filmlerin de motor gelişimde etkili olabileceğini düşündürmektedir. Araştırmacılar motor gelişime yönelik sözel yönergelerin motor uyum ve görsel öğrenmenin hareket seçimi ve zamanlaması üzerine etkilerini geliştiren animasyon ve video gibi materyaller geliştirmektedir' (Yücelyiğit, 2014).

Demokrasi ve İnsan Hakları Eğitimi

Demokrasi sözcüğü 'demos' ve 'kratos' kelimelerinin birleşmesi ile oluşan Yunanca kökenli bir kelimedir. Demos 'halk' ve kratos 'iktidar' manasına gelmektedir. Bu iki kelimenin birleşiminden oluşan 'demokrasi' ise 'halk iktidarı' anlamını taşımaktadır. Demokrasi kavramının yorumlanışında üc farklı anlayış ile karşılaşılmaktadır. "İlki demokrasiyi bir yönetim biçimi olarak tanımlayan anlayıştır. İkinci yaklaşım ise, demokrasinin insan hakları boyutunu temel alan yaklaşımdır. Son yaklaşım ise, demokrasiyi bir yaşam biçimi olarak gören yaklaşımdır" (Yağan, 2010).

"İnsan hakları ise; dil, din, renk, ırk, cinsiyet ve sosyal durum gibi hiçbir ayrım gözetmeksizin, bütün insanların yalnızca insan olmalarından dolayı, insanlık onurunun gereği olarak sahip olmaları gereken ortak ideallerdir" (Demirtaş ve Güneş 2002). Demokrasi bir yaşam ve yönetim biçimi, insan hakları da demokrasinin felsefesidir. Bu durumda demokrasi ve insan hakları birbirlerinden ayrılamayan iki önemli unsurdur.

"Toplumların gelişmişlik düzeyi onların sadece ekonomik anlamda yetkin olmalarıyla değerlendirilemez. Temelleri sağlam atılmış uygulanabilen bir demokrasi ve bireylerin eşit yararlanabildiği insan hakları da o toplumun gelişmişlik göstergelerinden biridir (Mercin, 2016a). "Demokratik bir toplumda eğitimin işlevi ise her çocuğun kendini gerçekleştirebileceği karakter, huy ve erdemleri geliştirmesine yardım etmektir" (Şişman, Güleş ve Dönmez, 2010).

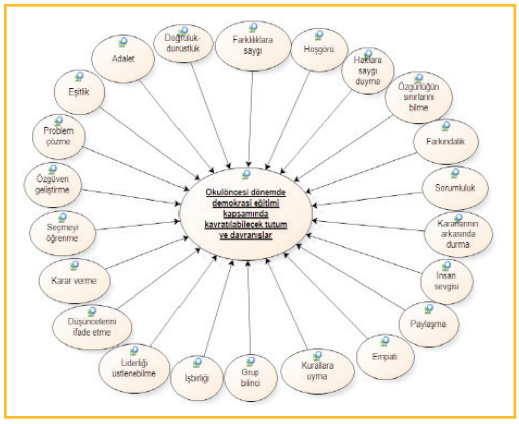
oluşabilmesi için demokrasi eğitimine ihtiyaç vardır.

"Demokratik davranışların hayata geçmesini sağlamadaki en önemli unsur, bu davranışların insan düşüncesine yerleşmesini sağlamaktır. Demokrasi bilinci ise ancak eğitimle kazanılır. Demokratik değerleri ne kadar iyi öğretirsek, o derecede demokrasiyi benimsemiş nesiller yetiştiririz" (Doğan, 2002). Bir çocuğun yetiştirilme aşamasında ailesinin ve okulunun vermesi gereken eğitimin öncelikli amacı çocuğun kişiliğinin oluşturulması ve geliştirilmesidir. Bu amaca yönelik olarak öncelikle toplumda nasıl etkili, olgun ve hür bir insan olacağının öğretilmesi gerekmektedir. Bunun gerekliliği olarak da demokrasi eğitimine önem verilmelidir.

Bireylere, küçük yaşlardan itibaren demokrasinin toplumda en çok bilinen şekliyle sadece yönetim biçimi olmayıp, bir yaşam biçimi olduğunun anlatılması önem taşımaktadır. Bunun yapılabilmesi ise sadece anlatılarak değil yaşatılarak mümkün olabilmektedir. Ailede ve okulda demokrasi ortamını soluyarak büyüyen çocuk bunu yaşamının bir parçası haline getirecektir.

Demokratik bir toplum oluşturmanın temeli, çocuğun formal eğitim almaya başladığı okulöncesi eğitim sürecinde atılmalıdır. Bu dönem demokrasi eğitimi çalışmalarının başlaması için en uygun dönemlerden biridir.

Demokrasi eğitimine dair ilk adımların ailede atılması ve okulöncesi dönemde çocuğun öğretmeni ile işbirliği sağlanarak anaokulunda da demokratik tutum ve davranışları içselleştirmesi sağlanmalıdır. Yağan (2010)'ın belirttiği gibi öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda, çocukların demokrasiyi evde, okulda, sınıfta yaşayabilmeleri, çocukların demokratik tutum ve davranışları kazanmasında en önemli etken olduğu söylenebilir. Öğretmenler ve okul müdürleri demokrasi eğitiminin önemini vurgularken özellikle okulöncesi dönemde çocuklara demokratik tutum ve davranışlar kazandırılması gerektiğini belirtmişlerdir.



Görsel 1. Öğretmenlerin Okulöncesi Dönemde Demokrasi Eğitimi Kapsamında Kavratılabilecek Tutum ve Davranışlara Yönelik Görüşleri (Yağan, 2010).

Uygulama Çalışması

Demokrasi ve insan hakları eğitimi konulu animasyon uygulamamızın hazırlık aşaması dört parçadan oluşmaktadır.

İlk aşama, hangi yaş grubuna hitap edecek bir animasyonun hazırlanacağına karar verilmesi aşamasıdır. Yapılan alanyazın taraması sonucunda demokrasi ve insan hakları eğitimine okulöncesi yaş grubundaki çocuklardan başlanması gerektiği ortaya çıkmaktadır. Ailede başlayan bu eğitime okul hayatında devam edilerek çocuğun demokrasi ve insan hakları konusunda bilgilerini içselleştirerek hayatına adapte etmesi sağlanmalıdır.

Bu bilgiler ışığında öncelikli olarak animasyonun hitap edeceği kitle olarak okulöncesi dönem belirlenmiştir. Bu, yapılan uygulamadaki renk, biçim, ses gibi birçok birleşeni etkileyen ana etmen olarak karşımıza çıkmaktadır.

İkinci aşama, demokrasi ve insan hakları eğitimine dair kazandırılabilecek birçok tutum ve

davranıştan hangilerinin animasyonda yer alacağıdır. Bu aşama aynı zamanda senaryonun akışını etkileyen öncelikli konudur.

Üçüncü aşama, karakter ve mekan tasarımı aşamasıdır. Hitap edilen kitlenin okulöncesi yaşa ait çocuklardan oluştuğu düşünülerek kullanılan renklerin canlı ve ilgi çekici olması sağlanmıştır.

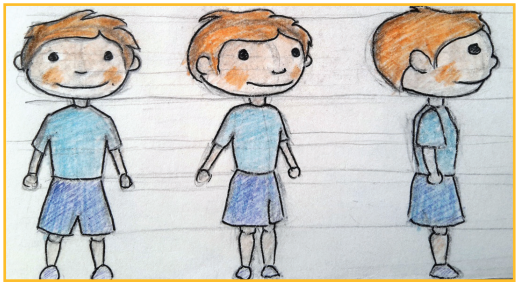
Dördüncü aşama ise, videonun hazırlanması aşamasında hangi tekniğin ve video hazırlarken hangi programların kullanılacağına dairdir. Çizgi film tekniği olarak 'cutout' belirlenmiştir. Tasarlanan karakterlerin kol, el, bacak, baş gibi film esnasında hareket etmesini istediğimiz kısımları Adobe Photoshop programında tek tek layer halinde çizilerek Adobe After Effects programına aktarılmış ve hareketlendirme işlemi bu programda tamamlanmıştır.

Montaj aşamasında ise Adobe Premiere programı ile videoya son hali verilerek ses eklenmiştir.

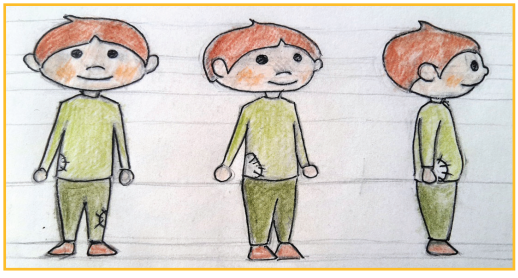
Animasyon yapım aşamasında videonun tamamında herhangi bir diyalog bulunmamasına karar verilmiştir. Bunun yerine videonun bütününe eşlik edecek bir müzik seçilmiş ve konunun anlaşılabilirliğinin arttırılabilmesi için müziğe eşlik edecek sözler yazılmıştır. Anlatıcı sesi olarak izleyici kitle olan çocuklarda anne figürünü çağrıştırması bakımından kadın sesi kullanılmıştır.

Karakter tasarımı iki şekilde yapılmaktadır. İlki gerçek insan figürünün örnek alınarak yapıldığı gerçekçi çizim, ikincisi ise insan yüzünün yeniden yapılandırılması ile ortaya konan yeni ürün şeklindedir. Uygulamamızda ilk yöntem tercih edilmiş ve senaryoya uygun karakterler tasarlanmıştır.

Karakter tasarımında öncelikli olarak kağıt üzerine eskiz çizimleri hazırlanmış ve uygun görülen karakter eskizleri sayısal ortama aktarılmıştır.



Görsel 2. Fatih Karakteri Eskiz Aşaması

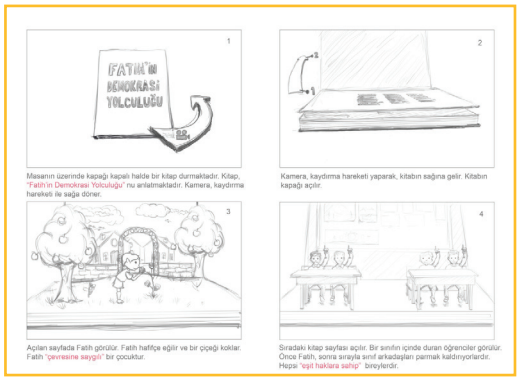


Görsel 3. Ömer Karakteri Eskiz Aşaması

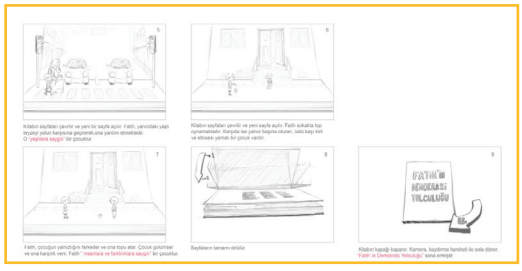
Görsel 4. Kız Öğrenci ve Nine Karakteri Eskiz Aşaması

Çalışmanın storyboardu iki farklı çalışma şeklinde 9 kareden oluşmaktadır. A3 boyutlarında siyah-beyaz hazırlanan storyboard Adobe Photoshop programında hazırlanmıştır.

Videoda bir bütün olarak sunulması planlanan sahnelerin bir ön eskizi olarak adlandırılabilecek bu çalışmada bütün sahnelerin içeriğine dair bazı ayrıntılara yer verilmiştir.



Görsel 5. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Storyboard İlk Sayfa



Görsel 6. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Storyboard İkinci Sayfa

Demokrasi ve insan haklarına dair kazandırılacak tutum ve davranışların anlatıldığı videoda hikaye, bir çocuk odasındaki kitabın sayfalarının çevrilmesi ve her sayfada yeni bir demokratik davranışın anlatılması şeklinde ilerlemektedir.

Açılışta, kitabın kapağını gördüğümüz sahnede kitabın adıyla karşılaşmaktayız. 'Fatih'in Demokrasi Yolculuğu' adlı kitabın kapağı kalkarak yolculuğa giriş yapılmaktadır (Görsel 7).

Görsel 7. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu - Açılış Sahnesi

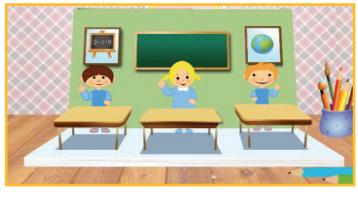
Hikayenin ana karakteri olan Fatih'in bulunduğu ilk sahnede bir ev ve evin bahçesi görülmektedir (Görsel .8).

Görsel 8. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – İlk Sahne

Bahçenin bir ucundan yürüyerek sahneye giriş yapan Fatih ilerde bulunan bir çiçeği koklamak için eğilmektedir. Fatih'in çiçeği koparmaması ve sadece eğilip çiçeği koklaması ile 'doğaya karşı sorumluluk' mesajını içeren bu sahne Fatih'in çiçeği koklayıp başını kaldırması ile son bulmaktadır (Görsel 9).

Görsel 9. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Fatih'in Çiçeği Kokla-ması

Bir sınıf içerisindeki üç öğrencinin sıralarında oturarak parmak kaldırdığı görülen ikinci sahnede 'düşüncelerini ifade etme ve kurallara uyma' davranışları anlatılmaya çalışılmıştır (Şekil.10). Burada öğrenciler demokratik haklarını kullanarak, eşitlik ilkesine uygun olarak cevap verme haklarını kullanmaktadırlar.



Görsel 10. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Sınıftaki Öğrencilerin Parmak Kaldırması

Kırmızı ışıkta duran araçların, sahnenin her iki yanında binaların ve kaldırımda Fatih ile yaşlı bir teyzenin görüldüğü üçüncü sahnede ise 'insan sevgisi, farkındalık ve kurallara uyma' davranışları işlenmeye çalışılmıştır (Görsel 11).
Bu sahnede kırmızı ışıkta duran araçların ve karşıdan karşıya geçmek için araçların durmasını bekleyen yayaların gösterilmesi ile trafik kurallarına, dolayısıyla genel olarak 'kurallara uyma ve farkındalık' tutumları anlatılmaya çalışılmıştır.

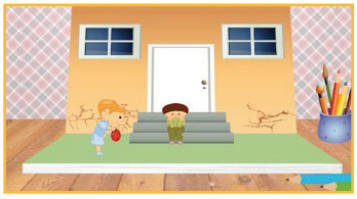
Fatih'in yolun karşısına geçmek için yaşlı teyzeye yardım etmesi ve bunu yaparken kırmızı ışığı bekleyerek yaya geçidini kullanması ise 'insan sevgisi, farkındalık ve kurallara uyma' davranışlarını anlatmaya yönelik olarak işlen-miştir (Görsel 12).

Görsel 11. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Fatih ile Teyzenin Kaldırımda Bekleyişi.

Eski ve yıkık bir binanın bulunduğu sokakta geçen dördüncü ve son sahnede ise Fatih ile üzerinde eski ve yırtık kıyafetlerin olduğu başka bir çocuk bulunmaktadır (Görsel .13).

Videonun son kısmını oluşturan bu sahnede 'farkındalıklara saygı, hoşgörü, empati, insan sevgisi, paylaşma, grup bilinci ve eşitlik' davranışları hakkında farkındalık oluşturulmaya ve bu demokratik tutumlar işlenmeye çalışılmıştır.

Görsel 12. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Fatih ile Teyzenin Kaldırımdan Yolun Karşısına Geçişi.



Görsel 13. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Son Sahne Açılış.

Fatih karakterinin sokaktaki diğer çocuğu farketmesi ve onu küçümsemeden, yadırgamadan kendi oyununa dahil etmesi 'farklılıklara saygı, hoşgörü, empati, insan sevgisi, paylaşma, eşitlik ve grup bilinci' davranışlarını anlatmaya yönelik olarak işlenmiştir (Görsel 14).

Görsel 14. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Fatih'in Diğer Çocuğu Oyuna Davet Etmesi.

Görsel 15. Fatih'in Demokrasi Yolculuğu – Çocukların Oyun Sahnesi ve Kapanış.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Okulöncesi dönem öğrencilerine demokrasi ve insan haklarına dair tutum ve davranışları anlatan animasyon çalışmamıza dair geribildirim almak amacıyla 4-5 yaş grubunda 40 kişilik 2 farklı öğrenci grubuna anket soruları yöneltilmiştir. Yöneltilen sorulara verilen cevaplar incelendiğinde varılan sonuçlar animasyonun amacına ulaştığını gösterir niteliktedir.

Öğrencilerin animasyonda değinilen bilgileri genel hatlarıyla kavradıkları görülmüştür. Özellikle yaşlılara yardım sahnesini ve arka plandaki kadın anlatıcının konuşmasını beğendikleri anlaşılmıştır. Demokrasi kavramını tek başına anlamlandıramadıklarını fakat demokrasi tanımını sunulan sahnelerle ilişkilendirip anlamlandırabildiklerini, yardımlaşma konusunda aileleriyle ve yakın çevreleriyle yaşadıkları anları hatırlayıp örneklendirdikleri, doğanın korunması konusunda herhangi bir canlının yaşamına son verilmemesi ve doğanın düzeninin bozulmaması üzerine fiki belirttikleri yapılan anket sonucunda belirlenmiştir.

Elde edilen verilere göre okul öncesi dönem çocuklarının demokrasi ve insan haklarını kavramasında hazırlanan animasyonun bir adım olarak sayılabileceği görülmüştür. Öğrencilerin animasyonda verilmek istenen bilgileri anlayıp kavradıkları fakat derinlemesine anlamlandırma yoluna gitmedikleri anlaşılmıştır. Bu konuda öğretmenin ya da bir büyüğün animasyonu izlerken veya izledikten sonra çocuğa içeriğe ve içerikte verilen mesajlara dair sorular sorarak, hayatında bu konuların önemi konusunda çocuğu yönlendirerek animasyonun vermeye çalıştığı bilgileri anlatmasının, verilerin çocuğa yerleşmesi konusunda önemli olduğu görülmüştür. Bu sonuç Mercin'in (2016 b) sanat etkinliklerinin demokrasi ve insan haklarını anlamadi rolüne ilişkin yaptığı araştırma sonuçlarıyla paralellik göstermektedir.

Ankete katılan öğrencilerin öğretmenleri ile yapılan görüşmelerde de animasyon videomuzda sunulan bilgilerin öğrencilere yıl içinde düzenli olarak öğretildiği fakat bu bilgilerin demokrasi ve insan hakları ilkelerine dahil olduğunun bilinmediği, bu bilgiler ışığında hazırlanan animasyonun öğrenciler için yol gösterici olacağı ve animasyonlar vasıtasıyla yapılan bu tarz eğitici çalışmaların artması gerektiği belirtilmiştir.

Kaynakça

Demirtaş, H. ve Güneş, H., (2002), Eğitim yönetimi ve denetimi sözlüğü, Ankara: Anı Yayıncılık.

Doğan, İ. (2002), Vatandaşlık, demokrasi ve insan hakları, Ankara: Pegem Yayıncılık.

Halas, J. ve Manvell, R. (1976), The technique of film animation, Londra: Focal Press.

Kaba, F. (1992), Animasyon'un eğitim amaçlı kullanımı, Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Krakauer, J. ve Haith, A. (2016), Brain, learning, animation and movement, 05 Haziran 2016 tarihinde http://blam-lab.org/index. php/about-blam adresinden erişilmiştir.

Mercin, L. (2016 a). "Demokrasi ve İnsan Hakları Konusunda Sanat/Tasarım Sergilerinin Farkındalık Oluşturmadaki Rolüne ilişkin Öğrenci Görüşlerinin Değerlendirilmesi". III. Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Sempozyumu-III Beynelxalq Türk Dünyası Araştırmaları Simpoziumu. Bakı-Azerbaijan, 25-27 Mayıs 2016.

Mercin, L. (2016 b). Sanat/Grafik Tasarım Etkinliklerinin Demokrasi ve İnsan Hakları Eğitimine Katkısının İncelenmesi. www. e-sosder.com. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi (Electronic Journal of Social Science). Spring, V.15, N.57. s:372-379 (2016).

Özön, N. (1981), Sinema ve televizyon terimleri sözlüğü, Ankara: T.D.K..

Parette, H. P., Hourcade, J. ve Blum, C. (2011), Using animation in microsoft powerpoint to enhance engagement and learning in young learners with developmental delay. Teaching Exceptional Children, 43 (4), 58-67.

Şişman, M., Güleş, H. ve Dönmez, A. (2010), Demokratik bir okul kültürü için yeterlilikler çerçevesi, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (5), 167-182.

Yağan, S. (2010), Bağımsız ana okullarında görev yapan öğretmenlerin ve okul müdürlerinin demokrasi ve demokrasi eğitimine ilişkin görüşleri: Eskişehir il örneği, Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Yücelyiğit, S. (2014), Üç boyutlu animasyon film ve etkileşimli uygulamalar serisinin anasınıfına devam eden beş yaş (60-72 Ay) çocuklarının görsel algı gelişimine etkisinin incelenmesi, Doktora tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Özet

Zahide Şahin Kubat*

Okulöncesi Dönemde Demokrasi ve İnsan Haklarının Kavranmasında Animasyonun Rolü

Animasyon, (canlandırma) gerçekte devinimi olmayan nesne veya görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek şekilde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Animasyon, görsel ve işitsel biçimde insan gruplarını eğitmek, eğlendirmek ve onlara mesaj vermek amacıyla yapılan canlandırmaya denilmektedir.

Animasyon günümüz şartlarında pek çok alanda kullanılmaktadır. Animasyonun en yoğun kullanıldığı alanların başında televizyon, sinema ve reklam gelmektedir. Animasyon özellikle televizyon reklamları için son derece önemli bir tekniktir.

Bunun en önemli gerekçelerinden biri animasyonun ve karakterlerin izleyicinin dikkatini çekmesi ve ilginin artırılmasına sebep olmasıdır. Gerçek hayatta olması imkansız olan olayların gerceküstü bir şekilde oluşması ya da oluşturulan karakterlerin canlandırılması izleyicinin olayla ya da canlandırılmış karakterle arasında bir bağ kurmasına sebep olmakta, bu bağ da reklamın ve mesajın hatırlanmasına olumlu yönde katkı sağlamaktadır.

Çizgi filmlerin (Animasyon) ortaya çıkışı ve tarihsel gelişimi içinde geliştirilmesindeki amaç öğreticiliktir. Başka deyişle, eğlendirirken eğitmek amaçlanmaktadır. Çizgi filmlerin diğer bir işlevi de bilgilendirmektir. İçeriğin sunumunda kullanılan kavramlar, genellikle bilgilendirici niteliktedir. Soyut kavramların (birliktelik, adalet, yardımlaşma, hoşgörü vb.), bir anlamda somut olarak kişiliklerin eyleminde gösterilmesi, eğitim işlevinin gerçekleşmesine neden olmaktadır. Küçük yaş grubu çocukların animasyon yapımlarına gösterdikleri ilgi ile animasyonun eğitim amaçlı kullanılabilir olması, özellikle de okul öncesi dönem çocukların eğitiminde animasyonun öneminin irdelenmesi bu araştırmanın gerekçesini oluşturmuştur. Çalışmada literatür taraması ve öğrenci görüşleri değerlendirilmiştir. Görüşmede "Demokrasi ve İnsan Hakları" konusunun işlendiği örnek olarak hazırlanan animasyon filmi gösterilmiş ve buna ilişkin görüşler analiz edilmiştir.

Elde edilen verilere göre okul öncesi dönem çocuklarının demokrasi ve insan haklarını kavramasında hazırlanan animasyonun bir adım olarak sayılabileceği görülmüştür.

Öğrencilerin animasyonda verilmek istenen bilgileri anladıkları fakat derinlemesine anlamlandırma yoluna gitmedikleri görülmüştür. Bu konuda öğretmenin ya da bir büyüğün çocuğa sorular sorarak, hayatında bu konuların önemi konusunda çocuğu yönlendirerek animasyonun içeriğindeki bilgileri anlatmasının, verilerin çocuğa yerleşmesi konusunda önemli olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin animasyonda değinilen bilgileri genel hatlarıyla kavradıkları, özellikle yaşlılara yardım sahnesini ve arka plandaki kadın anlatıcının konuşmasını beğendikleri, demokrasi kavramının tanımını sunulan sahnelerle ilişkilendirip anlamlandırdıkları, yardımlaşma konusunda aileleriyle yaşadıkları anları hatırlayıp örneklendirdikleri, doğanın korunması konusunda herhangi bir canlının yaşamına son verilmemesi ve doğanın düzeninin bozulmaması üzerine fiki belirttikleri yapılan anket sonucunda belirlenmiştir.

Anaokulu öğretmenleri ile yapılan görüşmelerde de animasyon videomuzda sunulan bilgilerin öğrencilere düzenli olarak öğretildiği fakat bu bilgilerin demokrasi ve insan hakları ilkelerine dahil olduğunun bilinmediği, bu bilgi ışığında animasyonun öğrenciler için çok faydalı olacağı ve bu tarz çalışmaların artması gerektiği belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kamu Spotu, Görsel İletişim, Sosyal Reklam, Animasyon, Okul Öncesi Eğitim

Abstract

Anımatıon's Role On Chıldren's Perceptıonal Of Democracy And Human Rıghts

Animations are images edited and recorded in order to give motionless object and images the impression of mobility. Visualizations in order to educate and entertain people and to give a massage are called animations.

Today, animations can be used in a variety of areas. Television, movies and commercials are the leading areas animations are being used. Animation is an especially important technic for TV and commercials. One of the main reasons behind is that animation and characters draws and/or increase attention of viewers. Surreal events happening that we could not encounter with real life and animation of created surreal characters establish a bond between the audience and characters and/or events. This bond positively effects recollection of the commercial or the massage.

Reason behind the emergence and historical development of cartoons (animations) is their didactic quality. In other words, purpose is to educate while entertaining. Another function of the cartoons is informing. Concepts used in the presentation of the context are usually informative. Seeing abstract concepts (synergy, justice, being helpful, tolerance etc.) in physical personalities' actions enables education function to actualize.

Little children's attention to animation productions and animations being able to be used in educational purposes and especially analyzing importance of animation in pre-school period children are the purpose of this study. A literature review was conducted and student reviews were evaluated in the study. A sample animation called "Democracy and Human Rights" were shown in the interviews and remarks about it were analyzed.

According to obtained data, it is seen that prepared animation could be accepted as a step for helping children to understand democracy and human rights. It is also seen that children understands the information in the cartoon but they are not achieving profound interpretations. We see that a teacher or another adult asking questions and directing children about the importance of this issues within the animation helps the data internalized by the children. It is determined that students understood the information in the animations within general borders, they especially liked the scene with helping the elderly and speech of the lady in the background, could understand democracy concept associating with the shown scenes, remember their memories with their families and exemplify helping, and spoke their opinions on protection of nature, taking a living things life and keeping the order of nature. In our meetings with pre-school teachers we were told that they have been teaching the same information in our animation but it is unknown that these are associated with democracy and human rights, this animation was going to be really helpful with the students and there must be more studies like this.

Keywords: Public Service Announcement, Visual Communication, Social Commercial, Animation, Pre-School Education

33. BÖLÜM

Dr. Wojtek Wierzbicki

DYNAMIC STATIC - CONCRETE ART, DISCURSIVE GEOMETRY AND NEW MEDIA

- Giriş
- Özet

Giriş

Dynamic Static-Concrete Art, Discursive Geometry And New Media

Concrete art from the middle of the last century was the important part of the visual presentations. However, after postmodern changes, at the beginning of the twenty-first century, its potential largely exhausted. This was mainly because the basis of geometric abstraction and optical art, despite the modern form was the classical belief that work is a value in itself, presenting unchanging in its pronunciation, containing a certain message that the viewer can interpreted differently but suggesting the vision of the artist.

Postmodernism has challenged this understanding of the work, introducing the concept of deconstruction and context of the work, which involves the active participation of the recipient. This has forced artists operating within the structure just to the new location of the concrete art and the search for a new place for it in the artistic space. Since the context of the work began to have the dominant role the question arose, it became apparent that the work which are so far being independent must enter into some interaction with the environment.

In the case of concrete art the help came from new media. The possibility of animation graphic forms has significantly broadened the range of formal solutions but real ally geometric abstraction gained in the form of computer applications enable co-creation of works by the recipient. However, this did not solve the problem of the context in which the work exists. It became necessary, therefore, to find a field for discussion with the audience but also with other disciplines, eg. Scientific. This debate took artists of concrete forming a trend that is called Discursive Geometry. In the words of the creator of the term prof. Wiesław Łuczaj: "The Art of concrete should be free of any symbolic links with reality, because the lines and colors are the concrete itself.

On the other hand Discursive Geometry illustrates the variety of compounds with reality, eg. Social behavior of people, their participation in the arts and culture, our everyday life, as well as other social relations, eg.

References to the world of mass media, references scientific (as reference art systems of mathematical or reflections associated with genes or artificial life), the relationship to the arts and humanities (as the inspiration of music, architecture, cultural texts and iconography).

So Discursive Geometry shows the evolution of concrete art, transcending the limitations of software and modern game with the theoretical context in which they operate works of art. Artists who enters into this tendency just consciously moving away from a purely formal or philosophical understanding of geometry, expressing communion with other fields of creativity and science and the wider current time as the phenomena of social or cultural.

The essence of the phenomenon are its dialogue possibilities based on the interpretation and reinterpretation made of threads problem and thematic and deconstruction of language characteristic for concrete art. Today's reality time and space are created by a series of parallel discourses. In this context, art is a tautology, one example of such coordinates. "Thus, the language of geometry, writes Maciej Zdanowicz, one of the artists involved in the new trend, the return becomes a medium constitutes a means of interpretation of reality, and finally, an expression of the current changes taking place." Presentation topics looks different than before. Artists refer here primarily for separate

communications, media forms, make borrowings construction of these statements, use the quotes trying to find their visual dimension. Growing area of trans media practice as a result of striving to transform, process elements from a variety of sources, which affects the threads made problems, the media being the primary carriers of inspiration, their property, and finally the principles of translation. We find in the mainstream of creative attitudes those artist that refer directly to concrete art (Wolf Ebener), leading illusory game of perception (Reinhard Roy), materialized color or makes a light fom it (Gertrud Viegener), suggesting relationships with reality, eg. social (Wieslaw Łuczaj), music (Maciej Zdanowicz) or compounds with virtual reality and artificial life (Wolfgang Berndt), forcing the interaction (Antonio Rollo) or based on a mathematical system (Gerhard Hotter). Dr. Wojtek Wierzbicki

Hotter idea is similar to this what I do in the last cycle of my work. I make it a discourse with the tradition of painting on the one hand and the mathematical theory of large numbers on the other. I came from a discussion of the principle of construction of the grid, which Renaissance painters have used to create a foreshortening. It was made up of squares and their diagonals marked perspective. Similarly acted artists of concrete art, except that it gave up the illusion of perspective in favor of geometric precision. In the era of new media, meaning the grid still increased - is the basis of computer graphics. I tried grid of 25 squares split into four contiguous squares centrally positioned. So I repeated the resulting graphics 25 times, creating a square representing 25 two-element objects. Here we come to the theory of large numbers, because changing the layout of individual squares to each other get a number of 280 million combinations. In fact, the presentation of the number of combinations is not possible, therefore it was necessary to create an application that allows visualize the idea. In practice, however, I limit the presentation to a partial and so plays, because the show changes with only 3 seconds of image retention would take 14 million hours! Of course, every customer can itself generate matching his number of changes deciding the length of the show and becoming the co-creator of the film, which makes the work of the social context.

In summary, by taking discourse and support of new media concrete art won a critical importance and expands the possibilities of influence. Thanks reaching for a separate media, communication channels, particularly digital media tools is a broad field trials visualization of information collected from other arts or human activity. The image becomes a parallel data carrier previously processed.

In this regard, in line with the collective ritual of content consumption, it is a manifestation characteristic for modern society mechanisms.

Özet

Dinamik Statik-Somut Sanat, Söylemsel Geometri Ve Yeni Medya

Dr. Wojtek Wierzbicki*

Somut sanat geçtiğimiz yüzyılın ortalarından bu yan görsel sunumların önemli bir parçası olmuştur. Ancak, yirmi birinci yüzyılın başında olan post modern değişiklikler sonrasında potansiyeli büyük ölçüde azalmıştır.

Bunun nedeni temel geometrik soyutlama ve optik sanatın, modern forma rağmen çalışmanın kendi içerisindeki değeri ve anlatımının değişmeden sunulması, izleyici tarafından sanatçının görüşünün düşünülür kılınarak farklı yorumlanmasıdır.

Postmodernizm bu çalışma anlayışına meydan okuyarak, yapısızlaştırma kavramını ve

içeriğini tanıtıp, izleyicinin aktif katılımını gerektirir.

Bu sanatçıyı sanatsal alanda yapısal olarak yeni yer arayışlarına zorlamıştır. Bu bağlamda iş dominant bir role sahip olmaya başladığından itibaren bazı sorular akla takılmış, bu işin bağımsızlaştıkça çevre ile etkileşime girmek zorunda olduğunu ortaya çıkarmıştır.

Bu durumda somut sanatın yardımına koşan yeni medya olmuştur. Yeni medya, animasyon grafik formları olasılıklarının biçimsel çözümler yelpazesini önemli ölçüde genişletmiş fakat gerçek destekleyicisi olan geometrik soyutlamaları bilgisayar uygulamaları ve kullanıcıların birlikteliğiyle oluşturulmasını sağlamıştır.

EISBN
978-605-318-398-3

PEGEM AKADEMİ