

ISSN 1305-5992

Türkiyat Araştırmaları

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI
ENSTİTÜSÜ



Sayı 3

Güz 2005

ANİMASYON TARİHİ, TEKNİKLERİ VE TÜRKİYE'DEKİ YANSIMALARI

Filiz ŞENLER

Özet

Animasyonun tarihsel gelişimine bakıldığında, teknik olanakların artmasıyla birlikte yadsınamaz bir teknolojik gelişmeler sürecine sahip olduğu görülmektedir. Bu gelişmelerle birlikte birbirini destekleyen veya birbirinden tamamen bağımsız çeşitli animasyon teknikleri doğmuştur. Yaklaşık 100-150 yıllık bir geçmişe sahip olan animasyon, bu makalede türlerine göre ve bu türlerin tarihsel gelişim süreçlerine göre ele alınarak incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: Animasyon (Canlandırma Sineması), Yassı-Düz Animasyon, Nesne ve Kukla Animasyonu, Duraklı Çekim, Gölge Animasyon, İğneli Perde Animasyonu, Karma Animasyon, İğneli Perde Animasyonu, Dijital Animasyon.

The Reflection of Animation in Turkey and Its History and Technics

Abstract

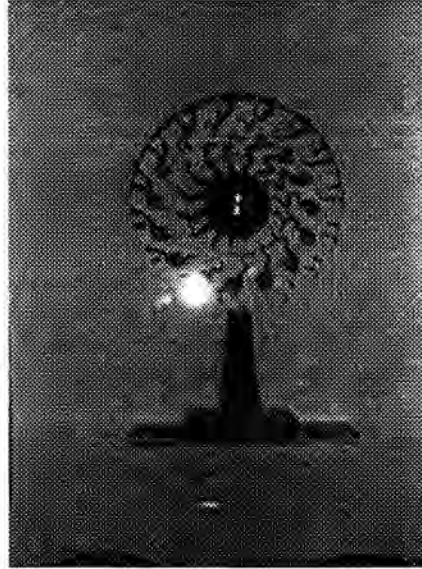
When historical development of animation is investigated, it is seen that animation has undeniable technological improvement process depending the development on technical facilities. Together with the development in this area, assorted animation techniques which are free from the other one or sustain each other, are created. In this study, animation, which has 100-150 years history is investigated, according to its types and historical development process of these types.

Key words: Animation, Flat Animation, Object and Puppet Animation, Stop-motion, Silhouette Animation, Collage Animation, Dijital Animation.

Bu çalışmada animasyonun tarihsel gelişimi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları örneklerle tartışılmıştır. Tarihsel gelişim ve tekniklerin uygulama alanları öncelikle ilk örneklerine yer verilerek ülkemizdeki yansımalarından kesitler sunulmuştur.

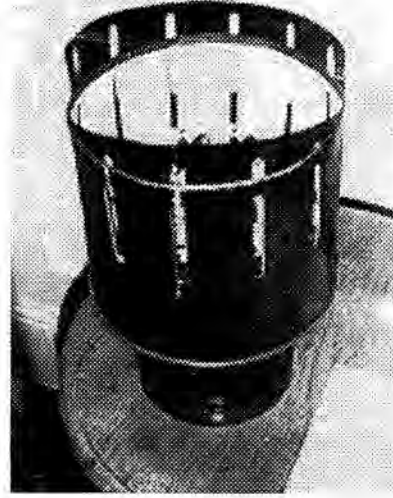
Günümüz sinemasının en vazgeçilmez öğelerinden biri olan “Animasyon” bir başka deyişle “Canlandırma Sineması”; resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir. Animasyonun yaratıcılarından Norman Mc Laren, animasyonu; hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlamıştır. Mc Laren’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.” (Aydın 1989:28).

Animasyonun ilk örnekleri resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar şeklinde 19. yüzyılın başlarında görülür. Bunlardan en eskisi, “Thaumatrope” adı verilen oldukça basit bir oyuncaktı. Bu oyuncak, iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir diskti ve ipler parmakların arasında çevrildiği zaman bu iki resim birbirinin ardı sıra gözün önünden geçerek hareket eden tek bir resimmiş gibi görünmekteydi (İnanç 1981:56, Parkinson 1995:7).

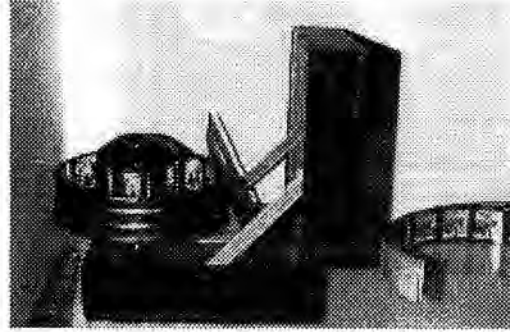


Resim 1. “Thaumatrope”
(G. TEZCAN 1990)

“Zoetrope”, “Praxinoscope” (1832) adı verilen oyuncaklar ise içlerinde en dikkate değer olanlarıydı. “Hayat Tekerleği” anlamına gelen “Zoetrope”un yaratıcısı Pierre Devignes’dir.



Resim 2. "Zoetrope"
(G. TEZCAN 1990)



Resim 3. "Praxinascope"
(G. TEZCAN 1990)

Bu oyuncak bir kaide üzerinde dönen ve çevresinde eşit aralıklarla açılmış göz delikleri bulunan silindirdir. Seyirci bu deliklerden bir bant üzerine çizilmiş ve silindirin içine yerleştirilmiş olan resmi izlemekteydi. 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. Renaud bu buluşunu bir çeşit projektör ile birleştirerek 1892'de Paris'te dünyanın ilk sinema salonunu kurmuş ve 1900 yılına kadar gösterilerini sürdürmüştür (Parkinson 1995:7-8).

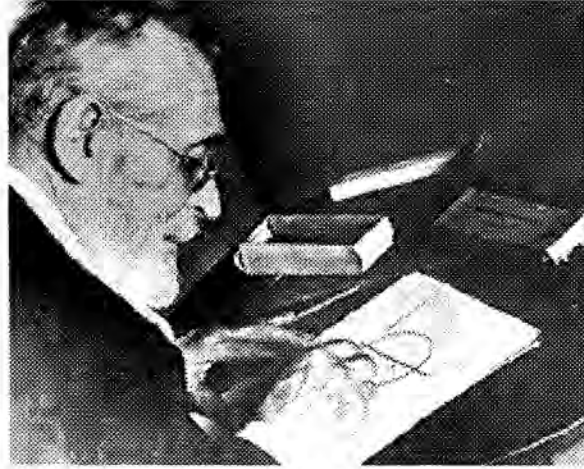
Animasyon sinemanın başlangıcından itibaren onunla birliktedir, bir başka deyişle varlığı 1800'lerin sonuna dayanır. O zamanlarda stop-motion/duraklı çekim yöntemi kullanılmaktadır ve bu yöntemde çekim sırasında kamera durdurulmakta, filme alınan nesne eklenmekte ya da uzaklaştırılmakta ve daha sonra çekim devam ettirilmektedir. 1907'de J. Stuart Blackstone, stop-motion tekniğini kullanarak "Humorous Phases of Funny Faces" adlı animasyon filmini yapmıştır. Bu tarihten itibaren bu teknikle birkaç tane daha animasyon çekilmiştir. Ancak 1914 yılı animasyon tarihinde bir dönüm noktasıdır. Earl Hurd 1914'te cell/selüloz animasyonunu kullanmaya başlamıştır. Bu yöntemde kareler tek tek çizilerek çizgi testinden geçirilir. Daha sonra ara kareler çizilerek temize çekilir (Koçkan 2005).

Canlandırma sinemasının dört evre geçirmiş olduğu söylenebilir (Kurgu, 1979: 260) :

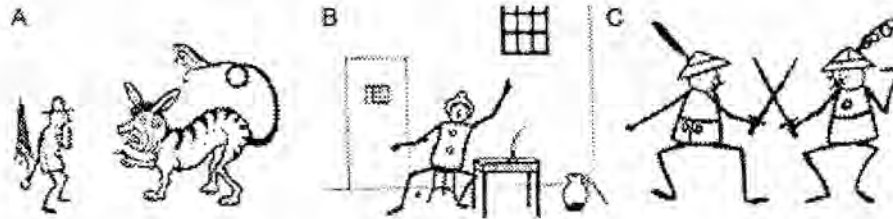
- 1- Başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılık dönemi,
- 2- 1920'lerde, çizgi filmin sinema endüstrisinin ticari eğlence araçlarından biri haline gelmesi,
- 3- 1930 ve 1940'larda, canlandırma filminin uzun gösterimli eğlenti filmi biçiminde dönüşmesine yol açan teknik gelişim dönemi,
- 4- İçinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, sinema endüstrisinden televizyon reklamlarına, hatta özel deneme ve eğitim filmlerine değin, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi."

Canlandırma teknikleri ve kullanılan materyallere bağlı olarak gelişen animasyon teknikleri; Flat Animasyon/yassı-düz animasyon, Plastik/obje ve kukla animasyon olarak iki ana grupta toplanmaktadır.

Yassı-Düz Animasyon: Bu teknik iki boyutlu bir yüzey de animasyon platformunda oluşmakta; Seluloid, cut-out/kesme-çıkarma, collage/karma animasyon, bilgisayar animasyonu gibi türleri içermektedir. Yüzey animasyonunun en belirgin ve yaygın olanı çizgi film/cartoon' dir. Çizgi filmin dışın-da kalan tekniklerle canlandırma filmi yalnızca senaryo ve storyboard yardımıyla doğrudan doğruya kamera altında çekim yapılarak hazırlanmaktadır. Bu tekniğin ilk uygulaması 1908'de ilk çizgi film denemelerini yapan Fransız Emile Cohl'ün, beyaz kağıt üstüne siyah renkle çizdiği çöpten adamlarını filme almasıdır.



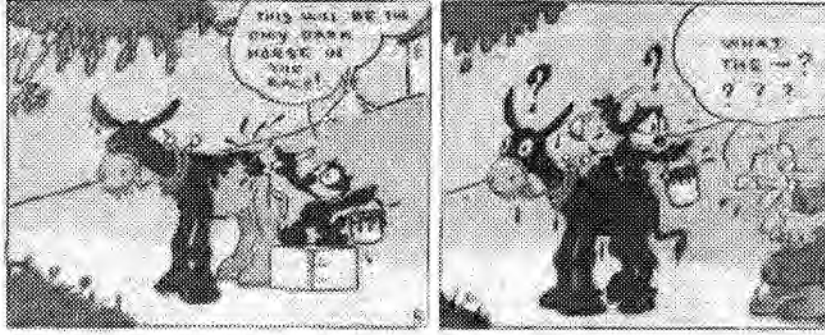
Resim 4. Emile Cohl
(http://www.lips.org/bio_Cohl.asp: 2005)



Resim 5. Emile Cohl'un Figürleri
(http://www.lips.org/bio_Cohl.asp: 2005)

1909'da Amerikalı Windsor Maccay, "Gertie the Trained Dinassaur" adlı filmiyle Emile Cohl'ü izlemiştir. 1913-1917 yılları arasında Amerikalı yeni sanatçılardan Ben Harrison ve Manny Gould'un "Crazy Cat" gibi yeni filmleri ortaya çıkmıştır. Bu örneklerle Avustralya kökenli Pat Sullivan'ın "Felix the Cat" filmi, Max Fleischer'in "Koko the Clown" filmleri de verilebilir (Kurgu 1979: 260).

1928-1938 yılları arasında çizgi film bir sinema eğlence aracı olarak olağanüstü bir gelişim gösterir. Animasyonun 10 yıl gibi kısa bir sürede sinemaya taşınarak sesli filmlerin üretilmeye başlamasıyla, Walt Disney yapımı film-



Resim 6. Pat Sullivan “Felix the Cat”
(http://www.lambiek.net/artists/s/sullivan_p.htm: 2005)



Resim 7. Walt Disney ilk yıllardaki stüdyosunda çalışırken
([www.Walt Disney com.](http://www.WaltDisney.com) <http://images.google.com.tr>: 2005)



Resim 8. Walt Disney ve Mickey Mouse.
([www.Walt Disney com.](http://www.WaltDisney.com)
<http://images.google.com.tr>: 2005)



Resim 9. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler
(www.Walt Disney com. <http://images.google.com.tr>; 2005)

ler öne çıkar. Masal kahramanlarının sinemadaki yerini, animasyonlar almıştır. Bu filmler arasında 1928 "Micky Mouse", "Donald Duck", "Silly Symphonies" ve ilk sesli çizgi film "Steamboat Willie" sayılabilir. Renkli ve kısa filmler dalında Oscar kazanan ilk film "Flowers and Trees" ve ilk uzun metrajlı film olan "Snow White and the Seven Dwarfs" bu dönemin diğer filmlerindendir (Tezcan 1990: 4).

1941'de Disney Stüdyolarında çıkan grev üzerine Stephen Bosustow ve arkadaşları bağımsız bir animasyon stüdyosu olan United Production of America (U.P.A.)'yı kurmuşlardır. David Hilberman , Robert Cannon, John Hubley, Stephen Bosustow gibi sanatçılardan oluşan grup savaş döneminde eğitim filmleri, savaştan sonra ise reklam ve propaganda filmleri yapmıştır. İngiltere'de John Halas ile Joy Batchelor ve Larkins United, Fransa'da Andre Serrut çizgi ve renkten oluşan U.P.A. benzeri ilerlemiş yöntemler sunmuşlardır. 1940-1950'lerde Fransa'da Paul Grimault animasyon alanının hemen hemen tek ustası olarak kabul edilir. Şiirsel anlatımı ve teknik ustalığı ile dikkat çeken sanatçının yapıtları arasında "Le Marchand de Notes", "La Flute Magique" en önemlilerindendir (Aygenç 1990:17).

Sonraki aşamada, animasyonla gerçek karakterler bir arada kullanılır. 1944 yılında "The Three Caballeros" da "Carmen Molina" Donald Duck'la beraber Güney Amerika'da dolaşırken, 1945'de "Gene Kelly", "Anchors Aweigh" de Fare Jerry'yle dans eder. 1946'da yayınlanan "Song of The So-

uth" adlı animasyon ise günümüzde bile büyük tartışmalara neden olur. Disney'in bu yapımı, kölelikle ilgili tasvirlerinden dolayı Amerika'da DVD ya da video olarak yayınlanmamıştır. 1964'de yayınlanan "Mary Poppins" ise Disney'in başarılı filmlerinden biri olmuş ve başta "Julie Andrews"'un kazandığı En İyi Aktris Oscarı olmak üzere, aday olduğu 13 daldan 5'ini kazanmıştır. Animasyonda bu dönemdeki en önemli isimlerinden biri de "Ralph Bakshi"'dir. 1972 yapımı "Fritz the Cat", x-ratingi almış olan ilk çizgi film olarak tarihe geçer. Sisteme karşı çıkan bu yapıt şiddetli, tartışmalı, yergili ve sarsıcı yönleriyle Bakshi'yi döneminin yeni yetenekleri arasına sokar. Bakshi'nin el attığı en önemli animasyonlardan biri de "Lord of The Rings"'dir (Koçkan 2005).

Plastik/obje ve Kukla Animasyon: Bu grupta ise Gölge Animasyon/Silhouette Animasyon tekniğinde, çizimler yerine siyah kartondan veya metal levhalardan yapılmış olan kuklaların gölgeleri hareket ettirilir. İlk olarak 1919 yıllarında Alman animatör Lotte Reinigier tarafından önerilmiştir(Russeth ve Sturr 1976: 254 ; Aygenç 1990: 28).

Bu grubun en yaygın tekniklerinden olan Puppet/kukla animasyonda ise, tipler kukla olarak hazırlanır. Senaryo ve storyboard çalışmasından sonra kuklaların hareket edeceği mekan düzenlemeleri/dekorlar hazırlanır. Bu çalışmaların bitiminde çekim kamera önünde veya altında her kare için kuklalara değişik hareketler verilerek gerçekleştirilir. Kuklaların milimetrik hareketlerinin istenilenden fazla veya az olması, filmin ritmini ve temposunu bozacağı için sabır ve titizlik gerektiren bir yöntemdir. Kuklaların takılıp çıkartılabilen değişik yüz ifadelerini gösteren başları ile elleri, kolları, bacakları ve ayakları bulunur. Kukla animasyonda kuklalar yaklaşık 15 cm büyüklüğündedir ve genellikle; ahşap, tel, kil ve plastikten yapılır (Senan 1985: 2-4-12-15; Aygenç 1990:36). Bu türün en başarılı çalışmaları Çekoslovak Jiri Trnka'ya aittir(Gürbüz 1990: 43).

Objekt ve kukla animasyonun içinde yer alanlardan diğeri, Object Animation/Nesne Animasyon üç boyutlu bir başka tekniktir. Bu teknikte çevrede var olan üç boyutlu her şey malzeme olarak kullanılabilir. Teknik, kısa/uzun filmler ve konulu filmlerin içine film hileleri (*trick*) oluşturmaya uygun bir tekniktir ve ilk olarak George Melies tarafından yapılan "Haunted House" filminde Norman Mc Laren tarafından kullanılmıştır(Hasan 1989:29).



Resim 10. Norman Mc Laren

(<http://particle.physics.ucdavis.edu/bios/McLaren.html>) : 2005)

Kanada'lı animatör, Caroline Leaf tarafından gerçekleştirdiği ve bu gruba dahil bir başka teknik ise cam üzerinde kolaylıkla silinebilen boyalarla yapılan animasyondur (Aygenç 1990:30). Bu teknikte animasyon alttan ışıklandırılan cam üzerinde her kare için ayrı bir resim çizilerek oluşturulur. Leaf'ın geliştirdiği bir başka teknik ise, kum tekniğidir. Alttan ışıklandırılmış masa üzerindeki bir plexiglas levha üzerindeki kumdan oluşturulan figürler kullanılır. Her karede figürlerin biçimi değiştirilir. Kumun farklı kalınlıkları, koyu ve açık gri tonlarını vermektedir. Sanatçı canlı karakterler ve akıcı hareketler yaratmak için figürleri fırçayla biçimlendirmekte ve malzemenin sağladığı rölyef etkisi filme ayrı bir hava vermektedir.

1930'larda Alexander Alexeieff ve Claire Parker iğneli perde animasyonu adı verilen, iki milyon başsız toplu iğnenin gölgesinden yararlanarak hazırladıkları yeni bir animasyon tekniği kullanır. Hazırlamanın zorluğu nedeniyle az sayıda film üretilmiştir. Bu örneklerden biri "Night on Bald Mountain"dır(www.writer2001.com, www.movies.yahoo.com).

Bir diğer yöntem olan, görüntü öğeleri üzerinde çalışma tekniği (pixilation) dekorların ve sanatçıların kare kare fotoğraflarının çekilerek hareket görüntüsü yaratılmasıdır. Hareketler genellikle gülünç ve aşırı hızlıdır. 1952'de

Norman Mc Laren, Oskar kazandığı kısa dizi filmi 'Neighbours'u bu teknikle hazırlamıştır (Süreyya 1990: 32-34; Aydın 1989: 28-29).

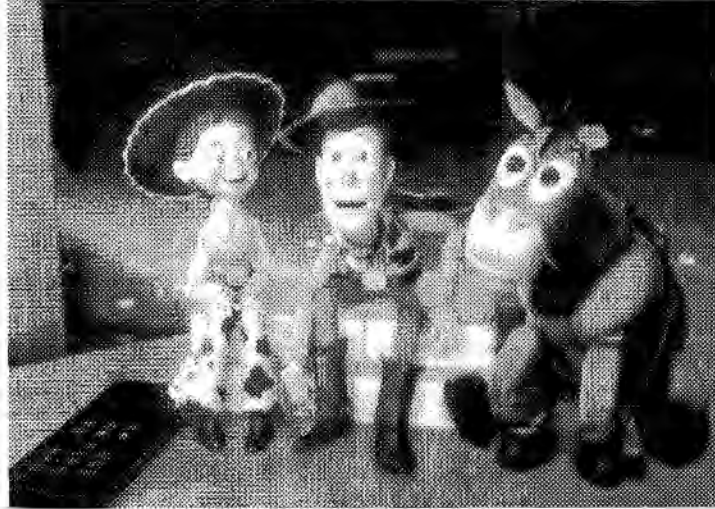
Dijital animasyon ise yukarıdaki sınıflamadan bağımsız, cell animasyonunun bir uzantısı olarak günümüzün en önemli animasyon yöntemidir. Bilgisayarla canlandırmanın son derece ayrıntılı işlemleri temelinde canlandırma sineması ile aynı ilkelere dayanır. Animatör her şeyden önce arzu edilen modelin bir şeklini yapar. Çizilen model genellikle bilgisayar ekranında telden bir iskeleti andıran poligon ağlarından oluşmuş üç boyutlu nesne şeklindedir (Aygenç 1996:14). Stephen Spielberg'in "Jurassic Park"'ı ve "Death Becomes Her"'ı bu yöntemin ilk örnekleridir. 1980'li yılların ortasından itibaren Walt Disney'den de aldığı destekle dijital animasyon endüstrisinin içerisine giren P.I.X.A.R. bu alanda devrim sayılabilecek projelerin altına imza atar. "Toy Story" (1995), "Toy Story 2" (1999), "Monster Inc." (2001), "Finding Nemo" (2003), "The Incredibles" (2004) PIXAR'ın animasyon sinemasına rekorlar kırarak öncülük ettiği filmler arasındadır (www.pixar.com: 2006). Pixar, ürettiği Marionette, Ringmaster ve Render-Man11 gibi yazılımlarla; ışıklandırma, modelleme, canlandırma ve fotoğraf sentezleme gibi animasyonun temel noktalarına büyük gelişmeler sağladı. Animatörlerin/çizerlerin her karede karakter hareketlerini tüm detaylarıyla kontrol edebilmesini sağlayan bu yazılımlar animasyona başka bir boyut kazandırdı (Çelik 2004: 80). Üç boyutlu bilgisayar animasyonu filmlerinin en son halkası ise; "AntZ"(1998)'nin öyküsüdür. "AntZ", bilgisayar animasyonu ve görsel teknolojinin önemli bir kolu olan Pasific Data Images ve Dream Works işbirliği ile üretildi (Yurdakul 2000: 221). Dreamworks'un bu alandaki diğer önemli çalışmaları; Chicken Run (2000), Shrek (2001) dir. Detaylara oldukça önem verilen filmde Shrek'in yüz mimikleri için en başarılı animatörler çalışmıştır (Çelik 2004: 78-80). Shrek 2 (2004), ve Madagascar (2005) sayılabilir (www.dream-works.com:2006).

John Halas ve Roger Manvell (1971: 10) animasyonun sanıldığı kadar kolay olmadığını ve üst düzeyde bir yaratıcılık ile akıl ve becerinin uyumlu birlikteliğini gerektirdiğini ileri sürerler. Gerçekten de, durağan olan bir nesne ya da resime hareket ve canlılık kazandırabilme çabası, canlandırma sinemasının esas güçlüğüne oluşturur. Bu nedenle de dünyanın çeşitli ülkelerinde hak ettiği ilgiyi gördüğü düşünülmektedir.

Uzun bir çalışma/emek ve para gerektiren bu tür filmler, çoğu ülkede devlet desteğiyle yapılır. Konularını daha çok folklor ve efsanelerden alır. Ja-



Resim 11. Shrek
(G.ÇELİK 2004)



Resim 12. Toy Story
(G.ÇELİK 2004)

ponlar, kurdukları büyük stüdyolarda, batı kültürüne ait öyküleri film yaparak büyük kazançlar sağlarlar, batı da ise değişik amaçlara yönelik bazı kültürel kuruluşların desteğiyle sanat ürünleri verilir.

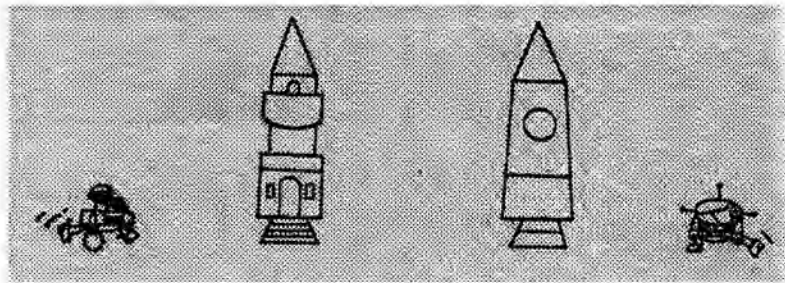
Türkiye'de canlandırma sinemasının ilk denemeleri 1948-49 yılları arasında Vedat Ar'ın yöneticiliğini yaptığı bir kursla başlar. Kursu, Semih Balcı-

oğlu ve Eflatun Nuri'de katılır. Fakat kurs bazı nedenlerle film yapımına geçilemeden dağılır. Aynı yıllarda Yüksel Ünsal'ın yönetiminde "Evvel Zaman İçinde" ve "Nasrettin Hoca" filmleri yapılır. Ancak ne yazık ki filmlerin bazı kısımları labaratuvar işlemleri için gönderildiği ABD'de kaybolur (Balcıoğlu 1987: 14). Daha sonra Vedat Ar "Filmar" adlı bir stüdyo kurmuş ve burada bir yandan 2-3 dakikalık canlandırma filmleri üretirken, diğer yandan da değişik biçim araştırmaları yapmıştır.

Filmar ile birlikte sinema için reklam filmleri hazırlamak amacıyla kurulmuş bir başka firma ise İstanbul Reklam Ajansı'dır. İstanbul Reklam Ajansı ilk dönemlerinde karikatür sanatçılarına çizgi filmler hazırlatır, görülen ilgi üzerine kadrosunu genişleterek üretimini arttırır. Ancak canlandırma sanatının en basit ilkelerinin bile bilinmediği bu dönemde üretilen çizgi filmler özgün ve kaliteli değildir. Bu yüzden, yurtdışına giden çizerleri bilgi ve görgülerini arttırarak ürünlerinin teknik ve estetik değerlerini yükseltmeye çalışmışlardır. (Aygenç 1990: 19)

İstanbul Reklam Ajansı 1981 yılına kadar çalışmalarını sürdürmüş; barındırdığı sanatçıların ayrılarak kendi stüdyolarını kurmaları nedeni ile kapanmıştır (Tüzün 1989:10).

Canlandırma filmi üretimine katkıda bulunmuş diğer kuruluşlar arasında Radar Reklam ve Kare Reklam sayılabilir. Kare Reklam'ı Ali Ulvi başta olmak üzere çeşitli karikatüristler bir araya gelerek kurmuşlar fakat bu stüdyo daha sonra dağılmıştır. Karikatür Reklam ise yerini bir takım değişikliklerle Stüdyo Çizgi'ye bırakır. Stüdyo Çizgi'de; Yalçın Çetin "Evliya Çelebi" ve "Karagöz" gibi tiplerini gerçekleştirir (Yetkiner 1973: 32-33). Ferruh Doğan ve Oğuz Aral gibi karikatüristler de "Canlı Karikatür" stüdyolarında "Koca Yusuf" ve "Direklerarası"nı çizmişlerdir (Aygenç 1990: 20).



Resim 13. Yalçın Çetin
(S.BALCIOĞLU 1987)



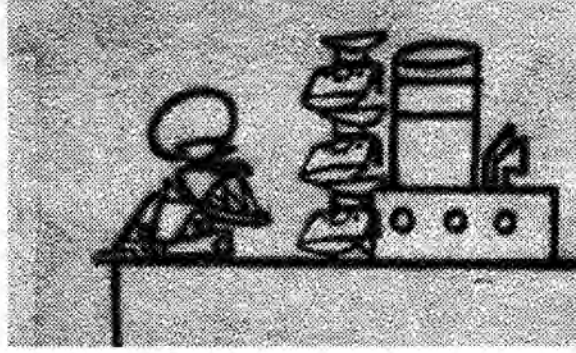
Resim 14. Yalçın Çetin
(S.BALCIOĞLU 1987)

Türkiye'de canlandırma filmi yapan ve aynı zamanda belli bir düzeyin üstünde ürün vermiş, tanınmış sanatçılarımızdan Oğuz Aral 1960'lı yılların başında çizgi film çalışmalarına başlar. O yıllarda çok sayıda karikatür çizeri işsiz kalır. Fakat reklam ve sinema endüstrisi büyük bir canlılık yaşar. O dönemde henüz emekleme aşamasında olan reklam sektöründe çizgi film (canlandırma sineması), izleyicilerin ilgisini çekeceği düşüncesiyle önemsenmektedir ama bu işi profesyonel olarak bilen yoktu. Oğuz Aral, Tekin Aral, Yalçın Çetin ve Erim Gözen gibi sanatçılar çizgi film tekniği konusunda hiçbir deneyimleri olmamasına rağmen, kısa sürede sinema için hazırladılar. Oğuz Aral "Çizgide Mizah" döneminde iyiden iyiye sessizleşen ve sözün asla yer almadığı katon biçimine; söz, ses ve hareketi getirdi (Sipahioğlu 1999: 208).

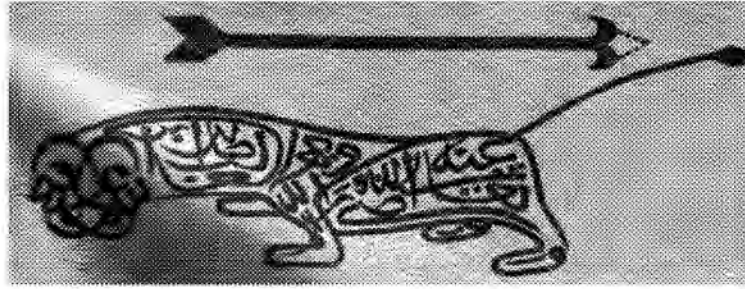
Oğuz Aral 1960'lı yılların sonunda çizgi film kariyerine nokta koyar (Sipahioğlu 1999: 209):

"...Bir gün, baktım ki, bu işten nefret eder hale gelmişim. Arkadaşları, kardeşimi topladım ve onlara bu işin benim için artık bittiğini, onların söylediklerini yapmakta özgür olduklarını söyledim. Çok şaşırdılar. Altın yumurtlayan tavuğu yüzüstü bırakıp, gidiyordum ve nitekim gittim".

Devlet desteğinden ve ilgisinden uzak reklam filmleri hazırlamak amacıyla kurulmuş olan kalabalık kadrolu bu stüdyolar zaman içerisinde dağılır. Bu dağılmanın nedenlerini Ateş Benice (1985:5) şu şekilde yorumluyor.



Resim 15. Tonguç Yaşar
(S. BALCIOĞLU 1987)



Resim 16. Tonguç Yaşar
(S. BALCIOĞLU 1987)

“Neden dağıldı bu stüdyolar? Birkaç nedenden, en önemlisi karikatür sanatçılarının kolektif çalışma ortamına uyum sağlayamamaları bize kalırsa. Diğer neden bu sanatçıların çizgi yaptıkları sırada bile kendilerini hala karikatür sanatçısı olarak hissetmeleri, animatörlüğü geçici bir karın doyurma aracı olarak düşünmeleri idi. Bu yüzden animasyon sanatının gelişmesi için herhangi bir çabaları olmadı ve sırası geldiğinde hepsi peşpeşe basın sektörüne geri döndüler.”

Ülkemizde reklamcılık, canlandırma sinemasının gelişmesine büyük ölçüde katkıda bulunmaktadır. Reklam filmi dışındaki canlandırma filmi denemelerine ise, özellikle ödüllü yarışmaların düzenlendiği 70’li yıllarda başlanmıştır. Türkiye’de canlandırma filmi yapan ve aynı zamanda belli bir düzeyin üstünde ürün vermiş, tanınmış sanatçılarımızdan Tonguç Yaşar 1970 yılında “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” ve “Yaşa Donkişot” gibi filmleri ile ödüller almıştır (Balcıoğlu 1987: 377).

Canlandırma sinemasına ürün veren ve ödül alan sanatçılarımızdan bazıları ise; Emre Senan "Gergeadam" 1975, "Canlandırma Tabanca" 1976, "Kısa Kısas" ve "Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam" 1977. Cemil Erez "65 KV" 1974. Ateş Benice "Düğüm Nasıl Çözülür" 1976, "Hoca Bir Gün" ve 1980'de Zagreb Şenliği'nde gösterilen "Stereo" dur (Türün 1989: 11-12).

Animasyonun filmlerde, videokliplerde ve reklam filmlerinde kullanılması, ülkemizde çok daha büyük kitlelerin bu sanat türünü tanınmasına ve sevmesine imkan tanımıştır; ancak animasyonun diğer ülkelerin eriştiği düzeyde olduğunu söylemek zordur. Diğer ülkelerde animasyon eserleri televizyonlarda günün her saatinde yayınlanırken, ülkemizde sadece çocuklar hedef alınarak, onlara uygun saatlerde yayınlanmaktadır. Başka bir ifadeyle ülkemizde animasyon eserleri, çoğunlukla çocuklara yönelik eserlerdir. Dolayısı ile bu noktanın animasyonun ülkemizdeki gelişimi açısından önemli bir yanlış ya da eksik algılama olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca bir çok Avrupa ülkesinde, devlet desteği ile gerek yerel, gerekse evrensel değer ve motiflerden hareketle eğitici animasyon filmler hazırlanıp büyük küçük herkese sunulmaktadır (Aygenç 1990 :3).

Her ne kadar ülkemizde gereken önem verilmemiş olsa da dünyada 19.yy da başlayan ve günümüze kadar süren deneysel araştırmalar sonucunda "canlandırma sineması" ve yapım teknikleri giderek daha üst düzeylere ulaşmaktadır. Bilim ve teknoloji yeni olanaklar sundukça, deneyimli ve bilinçli sanatçılar yetiştikçe bu gelişim daha da üst boyutlara taşınacaktır.

Kaynakça

- AYDIN, Hasan. "Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman Mc Laren" ...Ve Sinema, (Hazırlayanlar: H. SÖNMEZ, İ. KABİL, H. AYDIN), 7, İstanbul: 1989: 28-29
- AYGENÇ, Filiz. "Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme Çalışması", Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri, Hacettepe Üniversitesi, Ankara: 1990.
- AYGENÇ, Filiz. "TV-Videografik Tasarımı Üzerine Deneysel Bir uygulama Çalışması" Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Eseri, Hacettepe Üniversitesi, Ankara: 1996.
- BALCIOĞLU, Semih. *Cumhuriyet Dönemi Türk Karikatürü (1923-1983)*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara: 1987: 100-377.
- CANTRILL, Arthur. (2005) <http://www.sensesofcinema.com/contents/01/19/lye.html>

- ÇELİK, Gürer. "Sinemaya Gençlik Aşısı: Animasyon" *Hürriyet Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi*, 258, 2004: 78-80.
- DREAMWORKS http://www.dreamworks.com/dreamworks_home.html
- GÜRBÜZ, Gökhan. "Canlandırma Sinemasında Bir Dev: Çekoslovakya" 25. *Kare Sinema Dergisi*, 1, Ankara: 1990:42-47.
- HALAS, John. *Art in Movement*, Hasting House New York: 1970.
- HALAS, John ve MANVELL, Roger. *The Technique of film Animation*, London: 1971: 10.
- KOÇKAN, İrmak. (2005) <http://www.beyazperde.net/sinemasal/3178>.
- PIXAR [http://www.pixar.com/companyinfo/history/index.html\(2005\)](http://www.pixar.com/companyinfo/history/index.html(2005)).
- SENAN, Emre. "Canlandırma Sineması", *Grafik Sanatı Dergisi*, 3, 1985: 3-4-12-15.
- SİPAHIOĞLU, Ahmet. *Türk Grafik Mizahı (1923-1980)*, İzmir: 1999: 208-209
- SÜREYYA, A. "Norman Mc Laren Sineması" 25. *Kare Sinema Dergisi*, Sayı 1, Ankara: 1990: 32-37.
- PARKINSON, David. "From Science to Cinema", *History of Film*, Italy: 1995: 7-22.
- RUSSETH, R. ve STURR, C. "Experimental Animation" L: Educohenal P. The USA: 1976: 254 .
- TEZCAN (BALTA), Gülçin. "Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma" Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri, Hacettepe Üniversitesi, Ankara: 1990.
- TÜRÜN, Cemil. "Türkiye'de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği",...*Ve Sinema*, (Hazırlayanlar: H. SÖNMEZ, İ. KABİL, H. AYDIN), 7, İstanbul: 1989: 10-19.
- WELLS, Paul. "Animation: forms and meanings", *An Introduction to Film Studies*, (Editör:Jill Nelmes), London: 1996: 193-216.
- YETKİNER, Ayhan. *Nasreddin Hoca'nın Torunları*, İstanbul: 1973:32-33.
- YURDAKUL, İncilay. "Bilgi Çağında Yeni Medyalar ve En Eski Masallar" 6. *Ulusal Sanat Sempozyumu Bildiri Kitapçığı*, Ankara: 2000: 220-228.
- <http://www.screenonline.org.uk/people/id/446754/>
- <http://www.writer2001.com/analexei.htm>
- <http://movies.yahoo.com/movie/1802818964/info>