T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO–TELEVİZYON ANA BİLİM DALI

HOLLYWOOD'UN CANLANDIRMA SİNEMASINI YENİDEN KEŞFİ: 2000 YILI VE SONRASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Doç. Dr. Aytekin CAN

HAZIRLAYAN
Hilal BUĞDAYLI

KONYA - 2007

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ 1

BÖLÜM I
GELENEKSEL CANLANDIRMA, TARİHİ VE GELİŞİMİ

1.1. Canlandırma Nedir ? 4
1.2. Canlandırma Tarihi 10
1.3. Geleneksel Anlamda Canlandırma (Çizgi Film) Yapım Aşaması 24
1.4. Canlandırmada Diğer Teknikler 33
1.4.1. Üç Boyutlu Gerçek Nesneleri Canlandırma 33
1.4.2. Kamerasız Canlandırma 34
1.4.3. Siluet ve Yassı Figür Canlandırma 35
1.4.4. İğne Ekran Canlandırma 36
1.4.5. Durağan Resimleri Canlandırma 37

BÖLÜM II
2000'Lİ YILLAR VE SONRASINDA HOLLYWOOD VE CANLANDIRMA SİNEMASI

2.1 .Modern Canlandırma-Bilgisayarla Üretilen Canlandırma 38
2.1.1. Modelleme 42
2.1.2. Canlandırma 43
2.1.3. Kaplama/Bezeme 44
2.2.Modern Canlandırmada Kullanılan Yeni Teknolojiler ve Yöntemler 47
2.2.1. Genel Aydınlatma ve Işın İzleme 59
2.2.2. Renderman 49
2.2.3. Yansıma Gölgelendirici ve Yüzeyaltı Dağılma 51
2.2.4. Hareket Yakalama 52

BÖLÜM III

HOLLYWOOD'UN "ARABALAR", "ŞREK 2", "BUZ DEVRİ 2: ERİME BAŞLIYOR", "İNANILMAZ AİLE" VE "NEŞELİ AYAKLAR" CANLANDIRMA FİLMLERİNİN İNCELENMESİ

3.1. Arabalar 54
3.1.1. Filmin Künyesi 55
3.1.2. Konu 55
3.1.3. Filmdeki Karakterler 57
3.1.4. Yapım Özellikleri ve Görsel Nitelikler 58
3.2. Şrek 2 61
3.2.1. Filmin Künyesi 62
3.2.2. Konu 63
3.2.3. Filmdeki Karakterler 65
3.2.4. Yapım Özellikleri ve Görsel Nitelikler 66
3.3. Buz Devri: Erime Başlıyor 69
3.3.1. Filmin Künyesi 69
3.3.2. Konu 71
3.3.3. Filmdeki Karakterler 72
3.3.4. Yapım Özellikleri ve Görsel Nitelikler 73
3.4 İnanılmaz Aile 75
3.4.1. Filmin Künyesi 75
3.4.2. Konu 76
3.4.3. Filmdeki Karakterler 78
3.4.4. Yapım Özellikleri ve Görsel Nitelikler 80
3.5. Neşeli Ayaklar 83
3.5.1. Filmin Künyesi 84
3.5.2. Konu 84
3.5.3. Filmdeki Karakterler 87
3.5.4. Yapım Özellikleri ve Görsel Nitelikler 88
SONUÇ 91
KAYNAKÇA 95

EKLER 102
Ek1.Hollywood'da Canlandırma Sinemasına Önderlik Eden Şirketler 102
Ek1.1. Walt Disney Company 102
Ek1.2. Pixar 105
Ek1.3. Warner Bros. Animation 108
Ek1.4. Dreamworks Animation SGK 109
Ek1.5. 20th Century Fox Animation 111
Ek2. 1995–2007 Yıllarında En Yüksek Kazançlı Dağıtım Şirketleri 113
Ek3 Son Dönem Canlandırma Filmlerin Hasılat Değerleri 114
Ek4 Son Dönem Canlandırma Filmlerin Türkiye Hasılat Değerleri 116
Ek5 Hollywood Canlandırma Filmleri ile İlgili Resimler 132

GİRİŞ

Milattan önceki zamanlardan beri insanoğlu mağara duvarlarına çizdiği resimlerden, yaptığı heykel ve tablolara kadar yarattığı ürünlerde hep hareketi göstermek istemiştir. Anlık bir süre içinde oluşan ifadeleri kullanarak ya da olay örgüsünü seriler halinde çizerek yarattıklarına süreklilik ifadesi vermeye çalışmıştır. Bu öyle bir tutku haline gelmiştir ki önceleri basit bir oyuncak olarak düşünülen ya da sadece ticari amaçlarla gösterimlerde kullanılan aletler, gün geçtikçe geliştirilmiş ve insanoğlu sonunda sabit nesneleri ve çizimleri hareket ediyormuş gibi göstermeyi, başka bir deyişle onlara hayat vermeyi başarmıştır.

Önceleri kâğıtlar üzerine çizilen sabit şekillere hayat verilmiş, daha sonra ise bu şekiller selüloitlere aktarılmış, bunlara eklenen seslerle daha renkli ve daha karmaşık görüntüler olarak canlandırılmıştır. Fotoğrafın icadıyla birlikte sadece elle çizilen resimleri değil, aynı zamanda etrafımızda görebildiğimiz tüm nesneleri hareketlendirmek mümkün olmuştur. Yirminci yüzyılda ise bilgisayarların hayatımıza girmesiyle daha farklı teknikler kullanılmaya başlamış, bu ise canlandırıcılara sadece hayal güçlerinin sınırlarıyla sınırlanabilecek imkânlar vermiştir. Canlandırma filmler artık daha eğlenceli, daha doğal ya da daha absürt, hepsinden önemlisi daha canlı bir hale gelmiştir.

Elle çizilmiş canlandırmalar, namı diğer çizgi filmler, yerini gün geçtikçe yeni yazılımların keşfiyle bilgisayar canlandırmaya bırakmıştır. Canlandırma alanındaki en baskın stüdyo olan Disney'in gelenekçi bir şekilde ön yargıyla yaklaştığı bu teknik, öncelikle Pixar'ın çalışmalarıyla izleyiciyle tanışmıştır. Günümüzde Disney dâhil bütün büyük stüdyolar elle çizilen yapımları terk etmiş durumdadır. Canlandırma imgelerin live-action filmlerde de kolaylıkla kullanılmasını sağlayan yazılım programlarının geliştirilmesiyle bilgisayar canlandırma gittikçe daha önemli hale gelmiştir.

İçinde bulunduğumuz yüzyılda canlandırma dünyası kendini çok geniş imkânlarla bezenmiş bir biçimde geliştirmektedir. Canlandırma sinemasının yalnız eğlence amaçlı bir iş olmadığı, üzerinde uzun zaman harcanması gereken, çok büyük

emek, sabır ve beceri isteyen bir sanat dalı olduğu birçok açıdan kabul görmektedir. Canlandırma film sanatı, insanlara çok büyük miktarlarda harcamalara mal olmakta, ancak elde edilen maddi kazanç harcamaları fazlasıyla karşılamaktadır. İşte bu noktada toplumun ve yapımcıların canlandırma filmlere sadece bir sanat dalı olduğu için ilgi göstermediği, eğlence ve paranın göz ardı edilemez bir gerçek olduğu da reddedilemez.

Yeni milenyum'dan itibaren sinemalarda canlandırma yapımların gösterimi artmıştır. Sadece Walt Disney değil diğer şirketlerde canlandırma filmler üretmeye başlamıştır. Canlandırma yapımların Hollywood şirketlerinin tekrar dikkatini çekmesi ve üretilen canlandırma filmlerin sayısının artması bu araştırmayı önemli kılmıştır.

Araştırmada yöntem olarak literatür tarama ve film inceleme yöntemi uygulanmıştır. Bu çalışma temel olarak üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm canlandırma sinemasının ne olduğunu, bu güne kadar canlandırma sinemasında neler olduğunu içermektedir. İkinci bölümde modern canlandırma ve modern canlandırmada kullanılan yeni teknolojiler ve yöntemler anlatılmaktadır. Üçüncü bölümde seçilen beş filmin içerik incelemesi yapılmıştır. Bu çalışmada 2000 yılı sonrası canlandırma sinemasındaki gelişmeler, bunun filmlere yansıması araştırılmıştır.

Canlandırma filmler bilgisayarın sağladığı imkânların da beraberinde günden güne keşfedilen ve kullanılan yeni tekniklerle daha hızlı, daha ekonomik, daha çekici dolayısıyla daha kazançlı bir hale gelmiştir. Hollywood şirketlerinin bunu keşfetmesi çok zaman almamıştır. Şimdilerde büyük Hollywood şirketlerinin öncülüğünü yaptığı, izleyicileri de çok memnun bırakan gelişmeler olmaktadır. İzleyiciler sinemalardan beklentileri cevaplanmış bir şekilde ayrılırken, onlar da elde ettikleri kazançla mutlu olmaktadırlar. Bu durum, bu konudaki gelişmelerin ve çalışmaların devamlı olacağını göstermektedir.

Çalışmada, Hollywood'un canlandırma sinemasını, çok daha fazla gelir getiren bir araç olarak kullanması; bunu sağlamak amacıyla tüm aile fertlerinin ilgileneceği ürünler yapmayı hedeflemesi üzerinde durulacaktır. Özellikle büyük Hollywood şirketlerinin dâhil olduğu bir grup yeniden canlandırma filmlerin sahip olduğu

potansiyeli keşfetmiştir. Bu şirketlerin neden daha fazla ve özenle canlandırma filmler üretmekte oldukları üzerine araştırma yapılması amaç edinilmiştir. Bu çalışma canlandırma sinamasının başlangıçtan günümüze kadar geçirmiş olduğu aşamaları bilimsel disiplin içinde ele almaktadır. Çalışma, live-action ve canlandırma filmlerin birlikte kullanıldığı filmleri içermez, ancak bu çalışma geçmişten günümüze canlandırma sinemasının gelişimini kapsamaktadır.

Varsayımlar şöyledir:

1. Canlandırma sinemasında bilgisayarlı sistemlerin kullanımı, özellikle 2000'li yıllarda canlandırma sineması açısından bir devrim niteliği taşımaktadır.
2. Canlandırma sinemasında bilgisayarlı sisteme geçiş izleyici tarafından çok beğenilecek sonuçlar elde edilmesine yol açmış, böylece elde edilen büyük gişe hâsılatları üreticilere çok kazanç sağlamanın yeni kapısını açmıştır.
3. Canlandırma sinemasında bilgisayarların kullanımı, çok daha kaliteli sonuçlar elde etmek için yeni yöntemlerin bulunmasıyla üreticilere önemli oranda hem teknik hem maliyet avantajı sağlamıştır.

BÖLÜM I
CANLANDIRMA SİNEMASININ TARİHİ VE GELİŞİMİ

1.1. CANLANDIRMA NEDİR?

Devinim gösteren her şey canlandırılmıştır. Özellikle yaşam içerdikleri için devinen her şey. Tüm filmler hareket gösterir. Böylece tüm filmlerin aslında canlandırma oldukları söylenebilir. Fakat bir sinemacı canlandırma sözcüğünü kullandığında, bunun çok özel bir biçimde anlaşılmasını ister. Her film doğası gereği hareketin bir dizi durağan evreye ayrıştırılmasıdır. 1880'lerde Marey fotoğraf tüfeği ile bir kuşun uçuşunu vurduğu zaman, aslında kuşun devinimlerinin resimli bir analizini birbirinden az farklı ve durağan bir resim dizisi içinde üretiyordu. Bu nedenle normal bir hızda çekilen bir filmin, canlı olayın her saniyesini herhangi bir sayıda ve birbirini izleyen devinim evrelerine dayanarak çözümlediği söylenebilir. Film normal hızda gösterildiğinde, durağan fotoğraf dizisi perdede doğal ve sürekli bir devinim yanılsamasına dönüşür (Halas ve Manvell, 1968, s.11).

Sinemanın ilk günlerinden beri filmin, sanatçıya, bir dizi sabit resmi, perde üzerinde sürekli devinimin üstün niteliğini taşıyan bir görüntüye dönüştürebileceği bir araç sunduğu açıktı. Fakat sinemanın bulunuşunun grafik sanatçısı için yarattığı sınırsız olanaklar hemen hemen tümüyle yüksek bir düzeyde geliştirilmek üzere karikatürcülere bırakılmıştır. Bir sinemacı canlandırma filmi terimini kullandığında dar anlamıyla bundan, bir grafik sanatçısının perdede seri halde gösterildikleri zaman sürekli bir devinim yanılmasına yol açan ayrı hareket evrelerini, kâğıt ya da selüloit saydam yapraklar üzerinde yeniden yaratması işlemi anlaşılmalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s.11).

Canlandırma durağan öğelerin imgelerinin ardışık gösterimi ile yaratılan devinim illüzyonudur. Film ve video üretiminde bu, filmin ya da sinemanın her karesinin ayrı ayrı üretilmesiyle yapılan tekniklere isnat eder. Bu kareler bilgisayarla çizilmiş veya boyanmış imgelerin fotoğraflanmasıyla yapılabilir ya da model bir birim üzerinde defalarca küçük değişikler yapılarak ve daha sonra özel canlandırma

kamerasıyla sonuçların fotoğraflanmasıyla gerçekleştirilebilir. Kareler birlikte dizildiğinde ve sonuçlanan film izlendiğinde, görme sürerliği (persistence of vision) olarak bilinen fenomenden dolayı, sürekli bir illüzyonu meydana gelir. Bilgisayar animasyonunun gelişimi, süreci oldukça hızlandırmasına rağmen böyle bir film üretmek çok yoğun ve yorucu emek gerektirir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Bir ressam tuvalinde yaşam ve devinim yanılsamalarını yaratmak istediğinde bunu, modelinin devinirken sanki ansızın dondurulduğu izlenimini veren bazı anlık görünümleri ayırarak vermeyi dener. Yana doğru uzanmış bir el, yukarı kaldırılmış bakışlar, uçuşan saçlar ile sabit görüntüler sanki hareketin sınırında dengelenmiş oturuyor gibi görünür. Discobolus ancak saniyenin çok küçük bir bölümü boyunca tutulabilecek bir denge içinde yorumlanarak yapılmıştır ve onun vücudunun salınışında anlık bir evredir. Sanatçı - heykeltıraş ve ressam - bu hareketi ayırır ve onun öncesi ile sonrasını bununla güçlü bir şekilde anlatır. Yaşam duran organlarda, gülümseme noktasındaki dudaklarda dolaşır (Halas ve Manvell, 1968, s.12).

Film canlandırıcı için böyle bir an, perdede bir saniyelik bir hareket görüntüsünü yeniden yaratan bir dizi evreden yalnızca biri demektir. Canlandırıcı, hareketin tümünü sürekliliği açısından görmek zorundadır. Canlandırma çalışmalarının belki de en az düş gücü gerektirenlerinden biride canlandırıcının çekilmiş bir film şeridi alarak, birbirini izleyen görüntü evrelerini kare kare bir kâğıda kopya etmesi, sonra bu evreleri çizgi film karakterlerinin çizim dizileri olarak kâğıt üzerinde yeniden yaratmasıdır. Bu teknikle örneğin bir canlı balerinin filme çekilmiş canlı hareketleri, bir çizgi film perisinin çizilmiş hareketlerine dönüştürülebilir (Halas ve Manvell, 1968, s.12).

Bir ressam tuvali üzerinde fırçasını kullanarak ya da bir heykeltıraş aletleriyle bir taş bloğunu biçimlendirerek kendini hemen ifade edebilir. Bunlar dolaysız yaratıcı süreçlerdir. Fakat film animasyonunda, sanatçının ekran üzerinde canlı olarak görmek istediği fikir gerçekliğe ulaşmadan önce, üslenilmesi gereken karmaşık teknik bir iş vardır. Bu işteki her aşama sanatçının yapacağı işin doğasını etkiler, yetenek ve ön bilgisini ister (Halas ve Manvell, 1968, s.68).

Canlandırma film ile her çizim, ayrı bir resim olarak bağımsızlığından feragat eder ve devamlı olarak hareket eden imgelerin ana akımına tabi olurlar. Canlandırmada her ardıl çizim resimsel dizinin bir başlangıç ve onun artistik biçiminin gerekli bir parçası olan bir hareketin parçasıdır. Bir taslak ya da bitirilmiş bir resim olarak hareketin herhangi bir safhasını çizmeden önce canlandırıcı bu hareket üzerinde düşünür. Canlandırıcı için karedeki kompozisyon sadece yüksekliğe, ağırlığa ve perspektifteki derinliğin izlerine sahip değildir. Ayrıca zamanlanmış bir harekete sahiptir. O hareketli bir kompozisyondur (Halas ve Manvell, 1968, s.24).

Bu hareket mümkün olduğunca tamamen temsili olarak ve doğada gözlemlenebilen ve ölçülebilen bir şey olan zaman ve ritmi kopyalayarak başlayabilir. Canlandırmanın temel nitelikleri canlı oyuncularla film yapmanın bittiği yerde başlar. Bu, canlandırmanın sanat içinde ayrı bir sanat oluşunun ve canlandırmanın, film yapımındaki ana prensiplerin, grafik sanatlarının tümüyle uzmanlaşmış dünyasına doğru, bir yayılımı oluşunun nedenlerinde biridir (Halas ve Manvell, 1968, s. 25).

1930'ların sonunda Disney stüdyolarında zaman geçiren ve 1942'de ilk ciddi çalışması olan " The Art of Walt Disney'' i yazan Robert Feild canlandırmanın beyinsel doğasını anlamış ve notlarında şunları söylemiştir: "Film normal olarak mahkûm edildiğimiz zaman ve uzayın sınırlarıyla baş edebilme yeteneğine sahiptir. İzleyicinin hayal gücünü öyle bir şekilde çekebilir ki, izleyici fiziksel dünyanın kısıtlamalarından azat edilir" (Leslie, 2004, s.30).

Canlandırıcının görevi fotoğraf makinesine benzer bir şekilde film kamerası kullanarak tek seferde (tek karede), bir kare fotoğraflanabilen büyük miktarlarda ayrı imgeler sağlamaktır. Sonuçlanan film normal bir hızda projeksiyonla yansıtıldığında, alışılmış bir şekilde sinema kamerasıyla çekilen bir hareketin illüzyonunu üretecektir (Kinsey, 1973, s.16).

Bir canlandırıcı canlandırma yapmada başarılı olmak istiyorsa, bir sanatçı ve teknisyen olarak belli niteliklere sahip olmalıdır. En az grafiksel çabayla sağlam bir şekilde kurulmuş karakterin esaslarına ulaşmak için karikatürcünün yeteneğine sahip

olmalıdır. Karakterlerinin nasıl hareket etmesi gerektiğini gözünde canlandırabilsin ve aynı zamanda hareket esnasında onların varlıklarının esaslarını akılda tutabilsin diye hareket amacıyla bir göze sahip olmalıdır. Güçlü bir dramatik duyguya sahip olmalıdır. Böylece tamamlanmış bir film yapmak amacıyla, storyboard üzerinde hareketin tamamlanması için, hareketi daha geniş olaylar silsilesinin bir parçası yaparken verilmiş bir çekim ya da sekansta, hareketi grafiksel zirvesine doğru geliştirebilir. Hareketli bir kompozisyon duygusuna sahip olmalıdır. Böylece ekran karesinin sınırları içine hareketi yayabilir ve yerleştirebilir. Ayrıca işinin çoğu müzikle yakın senkronizasyon içinde canlandırılmak zorunda olduğu için müzisyenin zamanlama duygusuna sahip olmalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s.19).

Canlandırma film yapmanın iki temel öğesi vardır: seri resimler aracılığı ile bir hikâye anlatımı ve bu resimler içindeki hareketin yeniden üretimi. Canlandırma filmin başarısı zaman, hareket, karakter ve arka planın tüm öğelerindeki üslubun bir uyumunu seyirciye sunarken, sanatçının kendi dünyasını yaratmadaki yeteneğine bağlıdır (Kinsey, 1973, s. 9, 17).

Canlandırmacı hareket etmesi beklenen çizim işine başlamadan önce hareket kanunlarını yaratan esas kuvvetleri göz önünde bulundurmalıdır. Kesin olan yer çekimi ve sürtünme kanunlarını göz önünde bulundurmalıdır, onlar değiştirilemezler, açıklanmalıdırlar. Bununla birlikte canlandırıcı kendi kâğıdının üzerinde yeni bir dünya yaratır ve doğadaki davranışları yöneten tüm güçleri onun hayal gücü tarafından oluşturduğu yaratıklarla belli bir biçimde ilişkilendirmeye çalışmak zorundadır. Kâğıdın üzerine bir figür çizerken ve onun potansiyel bir hareketini düşünürken, seyirciler tarafından bu hareketin tahmin edileceğini ve figürün gerçek hayattaki tepkileri vermesinin beklendiğini bilmelidir. Çizgi film dünyasında filler uçabildiği ve insanlar tavanda ayaklarını silebilmek için duvarda yürüdüğü için canlandırıcı bu tahminleri sömürerek tasarımını şekillendirebilir, parçası olabilir ve onun figürüne belli bir ehliyet verebilir. Ancak bu doğal güçlerin etkili bir şekilde sömürülmesi için öncelikle bu güçlerin anlaşılması gerekmektedir. Newton tarafından bulunan üç tane hareket prensibi ya da kanunu vardır:

1 – Durağan bir vücut durağan olarak kalma eğilimindedir. Aynı şekilde de hareket

halindeki bir vücut hareket halinde kalma eğilimindedir.
2 – Vücudun durağanlığı ya da hareketi durumu sadece dışardan bir güç tarafından değiştirilebilir. Başka bir güç vücudun yönünü değiştirene kadar uygulanan güçteki direk bir hat içinde vücut hareket edecektir.
3 – Her etki ters yönde eşit bir tepkiye neden olur (Halas ve Manvell, 1968, s.32).

Bu en basit ve en açık gibi görünen üç kanun canlandırmada en önemli şeydir. Bunlar aslında doğal hayattan alınan ancak seyirciye sunulması gereken abartı ve biçim bozma yöntemleri için canlandırıcıya ipucu verirler (Halas ve Manvell, 1968, s.32). Canlandırma filmlerin etkinliği karakterlerden kaynaklanmaktadır. Bir canlandırma film karakteri insan niteliklerini gösteren, onunla özleşen ve duygularını paylaşandır. Canlandırma film karakterleri insanda özleşme, yakınlık doğurduğu gibi sinema sanatçılarının doğmasına da etki etmiştir (Güler, 1989, s.173,174).

Karakter yaratmada canlandırmanın ana prensipleri şöyle sıralanabilir:

1 – Hareketi tahmin ettirme (Anticipation): Bu basit bir şekilde karakterin bir noktaya hareket ederken, öncelikle hareketin yönünün tersine doğru kendini geri çekmesi, sonuçta hareketin daha açık, daha empatik ve daha karikatüristik olmasıdır (Hart, 1997, s.9).

2 – Karakterlerin farklı hızlarda hareket etmesi (Characters move at different speeds): Uzun karakterler kısa karakterlerden daha yavaş yürürler. Genellikle şişman karakterler de daha yavaş yürürler. Eğer sahnede iki karakter yürüyorsa ve aynı zamanda aynı mesafeyi alıyorlarsa daha küçük olan karakter daha hızlı adımlar atmak zorunda olacaktır (Hart, 1997, s.10).

3 – Hareketi karikatürleştirme (Caricaturing the action): Hareketi olduğundan daha abartılı ve doğal hayatta olması gerekenden daha absürt çizmedir (Hart, 1997, s.11).

4 – Hareket çizgisi (Line of Action): Her figür kendi hamlesine ya da yönüne sahiptir. Hareketsiz dursalar bile. Bu karakterin hareket çizgisidir. Duruşların kuvvetlendirilmesi

için çizimlerde bir rehber olarak aksiyon çizgisi kullanılır (Hart, 1997, s.12).

5 – İkincil Hareket (Secondary Action): İkincil hareket, bir zincir reaksiyonunda olduğu gibi bir önceki hareketten kaynaklanan davranıştır (Hart, 1997, s.12).

6 – İçeri Takip (Follow – Through): Bu canlandırmaya onun sihirsel özelliğini veren tekniklerden biridir. Seyirci birçok içeri takiple oluşan sahneler izlemeyi sever. İçeri takip ikincil hareket kendi yönünde devam ederken meydana gelir. Örmeğin uzun kulaklı bir köpek öne doğru eğilir ve durur. Fakat uzun kulaklar onla birlikte durmaz. Onlar tamamen durmadan önce bir sarkaç gibi sağa ve sola sallanarak yavaşlarken içeri doğru takip eden ikincil hareketi sağlarlar (Hart, 1997, s.14).

7 – Sıkışma ve Yayılma (Squash and Stretch): İnsan vücudu da aslında farklı hareketler yaparken sıkışır ve yayılır. Canlandırma karakterler insan vücuduna göre daha fazla olmakla birlikte her zaman sıkışır ve yayılırlar. Ağır karakterler daha zayıflardan daha fazla sıkışırlar. Sıkışma ve yayılma miktarını çeşitlendirerek karakterin diğer bir karaktere göre daha ağır gözükmesi sağlanabilir (Hart, 1997, s.16).

8 – Dekorlar ve Kostümler (Props and costumes): Karakterin kişiliğini sağlamak için kostümler ve dekorlar yardımcıdır. Genel bir karakter için benzer pozlar çizmek mümkünken kostüm figüre içinde bulunduğu duruma göre farklı kişilikler verebilir. Ayrıca giysiler beden üzerindeki hareket çizgisini vurgulamaya yardımcı olur ve karakterin davranışını açık bir şekilde gösterir (Hart, 1997, s.17).

Canlandırma filmde her bir kare çizilerek oluşturulur, yani canlandırma filmin görselliği içinde yeni bir gerçeklik yaratmak daha kolaydır. Bu yapısı ile canlandırma hayali, rüyayı, yeni bir gerçekliği sunmaya daha yatkındır (Samancı, 2004, s.xiv).

Canlandırmanın ana kullanım amacı her zaman eğlence olmuştur. Bununla birlikte ifade etmeyi ve öğrenmeyi desteklemek için eğitimsel ve öğretimsel canlandırma kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır. Canlandırma yapmak çok zaman alıcı ve çok pahalı olduğu için sinema ve televizyon gösteriminde kullanılacak

canlandırmaların çoğu profesyonel canlandırma stüdyolarından gelir. Bununla birlikte bağımsız canlandırma alanı 1910'lardan beri vardır. Canlandırma ayrıca bir sanat şekli olarak kabul edilir (www.en.allexperts.com/e/a/an/animation.htm: 01.04.2007).

1.2. CANLANDIRMA TARİHİ

Canlandırma filmi, geleneksel olarak, çizimlerle ve hareketin görüntüsünü veren nesnelerle çerçeve çerçeve fotoğraflanan filmler olarak anlaşılan çok geniş ve heterojen bir kategoridir. Hollywood çizgi filmlerinden soyut, modernist canlandırmaya, kukla filmlerinden bilgisayarla üretilmiş hareket eden imgeler için özel efekt sineması türlerine kadar bir çok çeşidi vardır (Hill, Church Gibson, 2000, s.50).

İnsanoğlu grafik imgeler yaratmaya başladığından beri kaydetme, hareketin yeniden üretimi ile ilgilidir ve sıralı imgeler aracılığıyla görsel olarak hikâyeler anlatmayı denemektedir. Örneğin Fransa' da ve İspanya' da yaklaşık 30.000 yıl önce yapılmış mağara resimleri bulunmuştur. Bu resimler hayvanların hareketlerini kaydetmek için yapılmıştı ve bunlar canlandırma filmlerin gerçek atalarıdır (Kinsey, 1973, s. 9).

Kimse bu tarih öncesi mağara resimlerinin ne amaçla yapıldığını söyleyemiyor ve onlar sadece yirminci yüzyılın görüş açısından yorumlanabiliyor. Bu resimler sadece avlanma sürecini kaydetmek amacıyla yapılmamışlardı. Hayvanları hareket ediyormuş gibi göstermek için aynı resimde aynı hayvanın farklı ayak pozisyonları biri diğerinin üzerine çizilmek suretiyle resmedilmişti. Eski klasik zamanlardan itibaren sıralı imgeler aracılığıyla hikâye anlatmanın süregelen tarihi, Yunan tapınaklarının rölyef süslemelerinden, Mısır tabutlarının boyalı astarlarından, orta çağın resimli camları ve 18.Yüzyılın kabartma basılarından, modern çizgi romanlara kadar takip edilebilir (Kinsey, 1973, s. 9).

Doğu dünyası yıllardır kendi gölge kuklalarına sahipken, batı dünyasında hareketi yeniden üreten ya da taklit eden araçların oluşumu daha yakın zamanlardadır. Canlandırma filminin tarihini fotoğrafçılık ve genel anlamda sinema filminden ayırmak

imkânsızdır. “Camera obscura” nın beyaz bir duvar ya da transparan bir ekran üzerine görüntüleri yansıtarak seyircilerin eğlendirilmesi için kullanıldığı 16. yüzyıldan beri çok çeşitli aletler icat edildi. Fotoğrafçılığın keşfine kadar bu aletlerde imgeler el ile çiziliyordu (Kinsey, 1973, s.10).

Sinema film tarihinin gelişimindeki ilk önemli buluş 1640 yılında Athanasus Kircher tarafından yapılan sihirli fener (magic lantern) dir. 17 yüzyıl sonuna kadar sihirli fener hem bilimsel bir araç olarak hem de bir eğlence aracı olarak kullanıldı. Bir sonraki en önemli buluş 18. yüzyılda bir Hollandalı olan Pieter van Musschenbroek’tan geldi. Musschenbroek çift yansıtıcı fikrini tasarladı. Bu yansıtıcı eşit zamanlı izdüşümü/projeksiyon için iki sıralı slaytları taşıyabiliyordu. Bir slayt sabit kalıyordu ve genellikle bir arka planı resmediyordu. Diğer slayt ya da sıralı slaytlar şerit parçalarının yardımıyla hareket ettiriliyordu. Bunlar arka planın üzerine yansıtılan figürlerin imgelerini içerirdi (Kinsey, 1973, s.10).

Ayrıca 19.yüzyılda kitleleri eğlendirmek amacıyla yapılan bu hareketli resimlerin yanında görme sürerliği fenomeninden faydalanılarak oyuncak da diyebileceğimiz araçlar dizayn edildi. John Paris tarafından 1820’lerde icat edilen Thaumatrope bunlardan biridir. Bu araç ön ve arka yüzünde birbirini tamamlayan iki ayrı resim taşıyan, ince kartondan yapılmış bir diskti. Disk kolayca döndürülebilsin diye iki yanına ipler tutturulmuştu. Disk hızlı bir şekilde döndürülürken art arda her yüzü gösteriyordu. Böylece görme sürerliliğinin etkisi ile iki imge birleşmiş gibi görünüyordu. Thaumatrope’u çok daha karmaşık buluşlar takip etti. Mesela ilk sine-projektörün yapımında ilham kaynağı olan Plateaus’un Phenakisticope’u ya da Fantascope’u bunlardan biridir (Kinsey,1973 s.11). Phenakisticope, bir aynanın önündeki bir göz deliğinden görünen imgeleri içeren, dönen bir diskti. Daha sonra 1834’de Zoetrope geldi. Bu da yarıklardan görülebilen bir imgeler şeridini içeren dönen bir davuldu (Leslie, 2002, s.3).

Baron Franz von Uchatius 1845 de sihirli fener ve Fantascope’un özelliklerini birleştiren ilk gerçek film yansıtıcısını geliştirdi. Böylece hareket eden imgeleri tek bir kişiden başka, bir seyirci kitlesine yansıtmak mümkün oluyordu. Fakat hala imgeleri

cam levhalar üzerine elle boyamak gerekiyordu. Bu arada fotoğrafçılık alanında gelişmeler oluyordu (Kinsey, 1973, s.11). 1874'te Piere Jules César Janssen fotoğraf tabancasını icat etti. 1884'te Ottomar Anschütz uçan kuşları fotoğraflandırmanın yolarını buldu. 1882'den beri, bir doktor olan Etienne Marey, Eadweard Muybrilge'ın 1879'da bir atın yürüyüşünü göstermesinden ilham alarak, fiziksel incelemeler için bir gözlem aracı olarak Chronophotography'i kullanırdı. Daha sonra uçan kuşların çeşitli karelerini çekmek için tüfek şeklinde bir kamera tasarladı. Marey'in chronophotography'sinin yayılımı, fizyologlar ve diğer bilim adamları tarafından kullanılması için çözümseldi. Ancak görsel olarak halk gösterilerinin hileleri ve illüzyonlarını hatırlatıyordu (Leslie, 2002, s. 4, 5). Filadelfialı Langenheim'lar fotoğrafla cam slaytlar yapmak için bir sistem geliştirdiler. Böylece el çizimleri ortadan kalktı ve hareketli resimler fotoğraflanmış imgeleri kullanmaya başladı. Ta ki canlandırma çizgi filmlerin öncüsünün gelişine kadar (Kinsey, 1973, s. 11).

1880'e kadar Emile Reynaud, Praxinoscope'u icat etti. Bu alet aslında içinde ayna davul bulunan bir zoetrope'tu. 1892'de "Pauvre Pierrot"tu gösterdi. Bu film 500 çizimden yapılmıştı, 36 metreydi ve 15 dakika sürüyordu. Ziller, çubuklar ve mandolinle seslendirilmişti. Sonunda Reynaud, sinemayla rekabet edemeyeceğini kabul etmişti. Bundan sonra tüm şeritlerini Seine nehrine attığı söylenir. Bunlar Patent Mania yıllarıydı. 19. yüzyıl sona ererken yüzlerce optik makine icat edildi, tescil edildi ve neredeyse kullanılmadan öldü (Leslie, 2002, s.3,4).

Comic Strip (çizgi roman-karikatür), çizgi filmler için kullanılan kelime dağarcığının bir kaçını sağlamaya yardımcı olmuştur. Comic Strip 1890'ların sonuna doğru Amerikan yazılı basın endüstrisinde yapılıyordu. 1893'te "The New York World ve New York Journal" çizgilerinde renkli baskı kullanıyorlardı. Bunlar daha sonraki canlandırılmış biçimlerin prototipi olarak görülebilir (Wells, 1998, s.12). 20. yy başında sinemanın gelişimi teknik olarak iki ayrı şekilde gerçekleşir. Bunlardan ilki, oyuncusu, seti ve devinimli kamerasıyla; ikincisi elle çizilmiş oyuncuları nesneleri ve durağan kamerasıyla canlandırma sinemasıdır (Hünerli, 2005, s.12).

1890'larda ortaya çıkan, sinema olarak kabul edilen bir aygıtın, elektronik görüntü yaratmanın öncülerini de kapsayan ilk deneyler ve düzeneklerle birlikte başlayan bir sürekliliği vardır. Görüntüleri aktarmayla ilgili ilk deneyler aslında sinema kadar eskidir. Bazı sinema öncesi tekniklerin sinemanın yeni bir eğlence ve eğitim aracı olarak kabul edildiği 1900–1905 yılları arasında gerçek sinemayla birlikte kullanılmasına devam edildi. Bu nedenle büyülü fener, film ve televizyon birbirinden ayrılmaz, onlar tek bir evrim sürecinin parçalarıdır. Büyülü fener gösterisi 20. yy başında yerini giderek film gösterimine bırakırken televizyon 1900'lü yılların ikinci yarısında ortaya çıkmıştır.1891'de Edison ve Dickson tarafından kinetoscope'nun patenti alınmış, 1893'ten itibaren satışa sunulmuştur.1895'te çok sayıda mucit hem kamera hem de projektörde filmi aralıklı bir şekilde akıtan cihazlar yapmıştır (Nowell-Smith, 2003, s.22,23). Edison Biograph ve Vitagraph cihazlarının patentlerini almış, çok sayıda küçük bütçeli kısa filmlerin yapımına yönelmiştir. Sinema salonlarını bir zincir haline getirmiştir (Scognamillo, 1994, s.27).

1902'de Los Angeles'te ilk sinema salonu açılmıştır. 1905'de "Nickelodeon" adı ile rahat ve geniş salonlar açılmış ve ülkenin her yanına yayılmıştı. Amerikan film endüstrisindeki ana eğilim, 1905–1907 yılları boyunca film sinemalarının geniş çapta artmasıydı. Genellikle küçük olan bu yerler iki yüz koltuktan daha azdı. Giriş genelde 15 dakika ile 60 dakika arasında değişen gösterimler için bir "nickel" ya da bir "dime"dı. Birçok nickelodeon'da sadece bir projektör vardı. Makara değişimleri sırasında bir şarkıcı güncel bir şarkıyı söylerdi (Thompson, Bordwell, 1994, s.31).

Giriş ücreti genellikle sadece bir nickel olduğu için buralar nickelodeon olarak anıldı. Özellikle çalışan sınıf eğlencesi ev, kilise, bar ya da sosyal kulüplerle sınırlıydı. Nickelodeon'lar toplumun daha fakir gruplarını çekiyordu; özellikle değişik bir topluluğa giren son gelen göçmenler bu gruptaydı. Aynı zamanda bu sinemalar daha önce vodvil tiyatrolarında bu filmleri görmüş orta sınıf izleyenleri de çekmeye devam etti. Nickelodeon'ların popülerliği ve sinemaya giden izleyicilerin yaygınlığı arttıkça bu sinemalar homojen orta sınıf Amerikan kültürünün yapımı için bir alan oldular (Belton, 1994, s.10). Nickelodeon Amerikan kitle eğlence endüstrisini yükseltti. Esas eğlence olarak sinema filmlerini sunan kasaba tiyatroları mevsimsel sınırlamalar, kapkaççı

sıkıntısı ve vodvillerdeki yüksek fiyatlar olmadan gösteri yapıyordu (Gomery, 1992, s.18).

ABD'de Edison'un patentini aldığı aygıtlardan sonra yeni aygıtlar, patent sahibi filmci, kameracı ve göstericileriyle piyasaya girmişti. Bunların arasına birde dağıtım yapan kişiler girmeye başladı. Korsan kopyalar ülke çapında yaygınlaştı. İlk yapım şirketi, Edison firmasından ayrılan Dickson'un kurduğu American Mutascope, sonra Biograph ve Vitagraph kuruldu. Bu şirketler ofislerini New York'un tiyatro merkezine açarak akşamlarını tiyatroya ayırmış olan oyuncularla öğleden sonraları film yapıyorlardı. Hollywood stüdyo sisteminde yapım, dağıtım ve gösterim baştan sona tekellerin eline geçmiştir. Tekel konusunda ilk girişimde bulunan Edison olmuştur. 1897'den itibaren patent hakları nedeniyle çeşitli kişilere dava açmıştır. Ancak 1907'de filmcilikte üretim fazlası krizi baş göstermiştir. Bunun üzerine Edison'un önderliğiyle, sorunlar unutulmuş, kendileri dışındaki şirketlere karşı birleşilmiştir. 1908'de kurulan Sinema Patent Şirketi (Motion Picture Patent Company) tröstünün altında bir dağıtımcıyla birlikte toplam on kuruluş, bağımsız şirketlerin filmlerini dağıtanlara kendi filmlerini vermemeye, aygıt patentleri sebebiyle göstericilere lisans dağıtmaya, lisanssız olanları engellemeye, bağımsızların filmlerini gösteren salonların lisanslarını iptal etmeye başladı. Artık patent davalarının yerini, bağımsız şirketlerin tröste açtıkları anti-tröst davalar almıştı. Sonunda Patent Şirketi, Yüksek Mahkeme tarafından yasa dışı bir tröst olarak değerlendirildi ve dağıtıldı (Abisel, 1989, s.18–20).

Elle çizilmiş bir canlandırma çizgi film 1908'in yazında, Paris'te gösterildi. Adı "Fantasmagorie" olan bu çizgi canlandırma Emile Cohl tarafından yapıldı ve iki dakikadan daha az sürüyordu. Siyah bir zemin üzerine beyaz bir şekilde *Gaumont* markası göründükten sonra, bu siyah zemin üzerinde beyaz bir çizgi oluşuyordu. Daha sonra sanatçının eli görünüyordu ve hızlı bir şekilde bir çubuktan sallanan bir palyaçoyu çiziyordu (Leslie, 2002, s.1). Beyaz kâğıdın üzerinde basit siyah çizgi şeklindeki çizimler sıralı halde fotoğraflanmış ve siyah bir zemin üzerinde hareket eden beyaz imgeler etkisini ekran üzerinde üretmek için negatif sonuçlar yansıtılmıştı (Kinsey, 1973, s.12).

Fantasmagorie, tartışmalı bir şekilde ilk gerçek canlandırma filmi olarak kabul edilir. The Haunted Hotel'in başarısının izini takip etmesine rağmen, Blackton'un kaba, anlık canlandırma hareketlerinin sahnelerine oranla bu film harikulade bir başarıydı. Cohl'un ellerinin göründüğü iki kısa an dışında, olay örgüsü tamamen hareket eden çizgilerle canlandırıldı. Kısa uzunluğuna rağmen modern bir çizgi film olarak tanımlanmaktadır (Crafton, 1993, s.60).

Bir yıl sonra bir Amerikalı Winsor Mc.Cay "Gertie the Trained Dinosaur"u üretti. Bu canlandırma için Mc.Cay 10.000 çizim kullanmak zorunda kalmıştır. 1913–1917 yılları arasında çeşitli Amerikan çizgi film serileri ortaya çıktı: John R. Bay'in "Colonel Heezaliar"ı; Ben Harrison ve Manny Gould'un "Krazy Kat" filmleri; Pat Sullivan'ın "Kedi Felix"i ve Max Fleischer'ın "Palyaço Koko"su (Kinsey, 1973, s.12).

İlk canlandırma filmlerinde her çerçeve geri planları da her defasında çizilerek oluşturuluyordu (Hünerli, 2005,s.13). 1915'e kadar bir Amerikalı Earl Hurd selüloit (Celluloid / Cel: Bu yöntemde hareket şeffaf tabakalar üzerine çizilir ve bu tabakalar sabit bir arka plan üzerine yerleştirilir.) yönteminin patentini aldığında, canlandırma çizgi filmlerin üretiminde başvurulan tekniklerin çoğu geliştirilmişti. Film izleyicileri film eğlencelerinin düzenli bir parçası olarak Kedi Felix ve Palyaço Koko'nun maskaralıklarını izlemeye alışmışlardı (Kinsey, 1973, s.12).

Patent şirketinin baskısından kaçarak Kaliforniya'nın yaz kış elverişli ikliminden ve uygun vergi sisteminden yararlanmak üzere yerleşen bağımsız şirketler Hollywood'da stüdyolarını kurdular. Reklâm kampanyaları düzenleyip dağıtım şirketleri oluşturdular ve 1915'den itibaren salon sahibi olmaya başladılar. Zamanla kendi salon zincirleri olmayan küçük stüdyolar büyükler tarafından yutuldu. 1910'ların ortasında filmcilikteki karmaşa durulmuş, şirketlerin en önemli sorunu yıllık kar ve zarar dengeleri olmuştur. Her film kendi başına önemli bir yapıt olmaktan çok stüdyoların yıllık çıktısının yalnızca bir birimiydi (Abisel, 1989, s.43).

Her ülkede canlandırma sanatçıları çeşitli denemeler ve çalışmalar yapmıştır. Ancak bu türün geliştiği yer Max Fleischer ve Walt Disney gibi sanatçılarıyla Amerika

Birleşik Devletleri olmuştur (Hünerli, 2005, s.17). Birinci Dünya savaşından sonra canlandırma film üretiminde bir patlama oldu. Artık New York şehriyle sınırlı değildi, taşraya yayılmıştı. Bu yayılmaya yardımcı birçok etken arasında kitap ve süreli yayınlarda anlatılan yöntemin basitleştirilmesi en büyük öneme sahipti (Crafton, 1993, s.200).

1910'ların ortasında Amerika'daki canlandırma üretimine, Disney ve Warner Bros. gibi stüdyolarla birlikte hikaye anlatma geleneğinde gelişen cel ve kağıdın teknikleriyle hükmediliyordu. Bununla birlikte film endüstrisi bebeklik çağındayken nesnelerin, kilin ve kuklaların kullanımı gibi diğer tekniklerde zaman zaman kullanıldı (Furniss, 1998, s.16). Fakat canlandırma film, seslendirmenin var oluşuna kadar kendini bulamamıştır. Walt Disney 1923'te kendi stüdyosunu kurduktan sonra "Little Red Riding Hood"u yapmış ve seslendirmenin avantajlarından yararlanmak için ilk Mickey Mouse serilerini ertelemiştir. Sinema eğlencesi olarak çizgi filmin olağanüstü gelişimi 1928–1938 yıllarında oldu. Bu yıllarda Mickey Mouse, Donald Duck ve Silly Symphony serileri en zengin dönemini yaşamıştır. Bu on yıllık dönem "Snow White and the Seven Dwars" ile sonlanmıştır. Sinema eğlencesi olarak çizgi filmi olgunluğunun yeni bir düzeyine getirmek için renk, müzik ve ses efektleri birleştirilmiştir (Halas ve Manvell, 1968, s.14).

Amerikan şirketleri 1920'lerden itibaren dünya pazarına açıkça egemen oldu. Avrupa'dan Amerika'ya sanatçılar gelmeye başladı. Avrupalı sinemacılar Hollywood'un yolunu tuttu. Sesin devreye girmesiyle yabancı sinemacılara talep arttı. 1932 öncesinde, sonradan seslendirme yapıldığında, bir ana filmin paralel versiyonlarının çekilmesi yaygın bir uygulamaydı. İlgili ülkede doğan yönetmenler yabancı dilde çekimler için yararlıydı (Monaco, 2001, s.234).

Amerika Birleşik Devletleri, genelde film dünyasında da yapmış olduğu gibi çizgi film dünyasına da hâkim oldu. Almanlar ve Ruslar özellikle "Cut-Out" ya da "Silhoutte" filmlerde kendi katkılarını yapmalarına rağmen, Birinci ve İkinci Dünya Savaşları arasında Disney'in etkisi hâkimdi ve onun karakterleri her gün kullanılan kelimelerden oldu (Kinsey, 1973, s.13).

Sesli sinemadan önce seyircide bir bitkinlik ve ilgisizlik baş gösterdi. Böylece Hollywood sineması ilk ciddi sıkıntısı ile karşı karşıya kalıyordu. Beliren amerikan buhran dönemine rağmen 1923–28 yıllarında Hollywood halen gösterişli bir altın çağ yaşamaktaydı (Scognamillo, 1997, s.32–33). 1926–7 sezonunda Warner Bros. ve Fox film kendi salonlarında ses donanımı kurmaya başladılar. Her iki stüdyoda yeni teknolojiye yatırım yaparak kar elde etmeyi istiyorlardı (Nowell Smith, 2003, s.249).

Sinemada sesin yayılımı Büyük Depresyon yıllarının başlangıcına rastlar. 1926–27 yıllarında Warner Bros. başarılı bir şekilde filmlerin bazılarına müzik ve ses efektleri ekledi. 1927'de Warner Bros. ilk seslendirilmiş film olan ***The Jazz Singer***'ı gösterdi. 1929'a kadar ses Amerikan stüdyolarında kullanıldı ve sinemalar hızlı bir şekilde dönüştürüldü. Aynı yıl boyunca erken dönem Amerikan sesli filmleri Avrupa başkentlerinde uzun gösterimler alıyordu. Erken dönem sesli filmlerinin çoğu statikti ve diyalog doluydu. Bazı film yapımcıları, hayal güçlerini kullanarak yeni teknik sınırlamalara yanıt verdiler. Yeni keşif tarafından mümkün kılınan müzikal sesin kullanımı için fırsatlar veriyorlardı (Thompson, Bordwell, 1994, s.211, 219).

Sessiz sinemadan sesli sinemaya geçiş kolay olmamıştır. Her şeyden önce yeni yatırımlar gerektiriyordu. Sesli dönemin hemen başlangıcında yapılan yatırımlar 50 milyon doları aşmıştır (Teksoy 2005, s.83). 1930'lar boyunca büyük Hollywood şirketlerinin çoğu finansal zorluklarla karşı karşıya kaldı; bazıları iflas etti. Yine de yüzlerce film yapmaya ve yeni teknoloji ile yeni türler geliştirmeye devam ettiler (Thompson, Bordwell, 1994, s.211).

Sessiz filmlerden sesli filme geçişten sonra 1935'te deneysel kabul edilen iki öncü filmle (LaCucaracha ve Becky Sharp) siyah beyazdan renkliye geçilmiştir. Teknikte meydana gelen gelişmelerle birlikte sanayinin önceleri yan olarak kabul edilen bazı kolları etkinlemiş; 1930'ların ortalarında, 20th Century Fox şirketi uluslararası haber ve belgesel filmlerini arttırmış, canlandırma sineması Walt Disney Stüdyoları'nın kuruluşu ile sanayinin dev bir kolu olmuştur (Scognamillo, 1994, s.17, 18).

1930'larda stüdyo yapımcılığının kontrolü ve yönetim yetkisi yapımcıların saflarına geçmiş, endüstri her zamanki gibi pazar etkisinde ve ticari güdümlü kalmıştır. Pazar stratejileri, yönetim yapısı ve üretim işlerinin koordinasyonu Hollywood stüdyo sisteminin temel özelliğiydi (Nowell Smith, 2003, s.265). 1930'larda sinema kültürü, kırılmış eski değerlerin yerine yeni değerler ve sosyal idealler koymayı sağlayan birçok Amerikalı için baskın olmuştu (Sklar, 1994, s.161).

Birçok stüdyonun birer birer kısa film ünitelerini terk ettiği 1955'de, Disney canlandırma kısa filmlerin üretimine son verdi. Televizyon hükümetin tekelciliğe karşı (anti-tröst) davaları ve diğer faktörler film endüstrisini büyük ölçüde değiştirmişti. Sinemada kısa metrajlı filmler, canlandırmalar artık talep görmüyordu. 1950'lerde Disney, Anaheim'deki Disneyland'ı açarak theme parklara yöneldi (Kanfer, 1997, s.193).

Amerikan canlandırması 1966'da sıkıntılı bir döneme girdi. Çünkü yenilikten eğlenceye ve sanatsal sunuma kadar pek çok kazanımdan sorumlu olan lider, Walt Disney akciğer kanseriyle olan uzun ve üzücü savaşını kaybetmişti. "Jungle Book", Disney'in son filmi, tüm Disney özelliklerini ve hatalarını taşıyordu (Kanfer, 1997, s.193).

Tabi ki Disney stüdyosu Birinci ve İkinci Dünya Savaşları arasında çizgi film üreten tek stüdyo değildi. Ancak en büyüğü ve en üretkeniydi. Onun hikâyeleri araştırmalarında stil ve artistik bütünlük amacıyla canlandırma film yapanların, bir bütün olarak film endüstrisini kuşatan, ekonomik ve diğer baskılardan kaynaklanan açmazını gösterir. İkinci Dünya Savaşından sonra Hollywood'un baskısının da azalmasının etkisiyle canlandırma film işinde küçük bir artma olmuştur. Bu dirilişin bir kısmı televizyonun sağladığı imkânlarla olmuştur. Artık çizgi film için daha sofistike izleyiciler vardır ve bu sofistike kitle çizgi filmi bir sanat dalı olarak kabul etmektedirler. Onlar geleneksel sinemanın basit realistik imitasyonunu izlemekle ilgilenmemektedirler (Kinsey, 1973, s.14)

Bu zaman boyunca Disney yeni ve çok farklı bir canlandırma gücüyle rekabete girdi. UPA, 1940'ların başlarında Disney'i terk eden grevcilerinde içinde bulunduğu kişiler tarafından kuruldu. UPA ve onun sınırlı canlandırmaları Disney tarzı canlandırmaya ekonomik bir alternatif sağlamakla birlikte, bazen sosyal ve politik bir alternatif de olmuştur (Furniss, 1998, s.130).

UPA ikinci dünya savaşından sonra önceleri Disney için çalışan Dave Hilberman, Zachary Schwartz ve Stephen Basustow tarafından kuruldu. UPA estetik olduğu kadar ideolojik olarak da Disney stüdyosuna bir alternatif oldu. Stüdyo kurucuları ve birkaç önemli sanatçıları 1940'larda büyük ölçüde grevin sonucu olarak Disney'den ayrılmıştı. Önceleri Disney'de çalışan Frank Tashlin bu zamanda Columbia canlandırma ünitesinin başıydı ve Disney grevcilerinin bir kısmını kiraladı. Kısa bir zaman sonra Birleşik Devletler, İkinci Dünya savaşına girdi. Geleceğin UPA canlandırmacılarının çoğu Kaliforniya, Culver City'de, Fort Roach'da yerleştirilen ordunun ilk sinema filmi ünitesine katıldı. Savaş esnasında, Hilberman, Schwartz ve Basustow, Industrial Film and Poster Service adında bir şirket kurdular ve (the United Auto Workers) Birleşik Devletler Oto İşçileri için bir film (Hell Bent for Election, 1944) yaptılar. Stüdyo ismini United Production of America (UPA) olarak değiştirdi. Schwartz ve Hilberman 1946'da hisselerini Basustow'a sattıktan sonra şirket, Columbia ile tekrar bir bağ kurdu. UPA'nın yeni dağıtımcısı için ilk iki filmi "Robin Hoodlum (1948)" ve "The Magic Fluke (1949)" Columbia'nın "The Fox and The Crow" serilerindeki karakterleri kullandı. Köşeli figürlerindeki ve yassılaştırılmış alanın kullanımındaki modern sanatın etkisini yansıtan bu iki film akademi ödülü adaylığı aldı. (Furnis, 1998, s.138, 139).

U.P.A. (United Production of America, 1943'te kuruldu) "Gerald Mc Boing – Boing" ile başarılı ticari dağıtımlarından sonra, stüdyo kaynaklarını geliştirdiklerinde halkın çağdaş sanatların birçok geleneğinden türeyen grafik stilindeki çizgi film eğlencesini kabul etmeye ve ondan hoşlanmaya hazır olduğunu açık bir şekilde ispatladı. Britanya'daki "The Halas and Batchelor" ile "The Larkins" birimleri ve Fransa'daki Andre Sarrut, renk ve çizgide benzer ileri stilleri kullandılar. Norman Mc Laren'nin soyut filmleri Oscar dâhil birçok ödül kazandı. Walt Disney çalışmaları ile

temsil edilen bir geleneğin hâkimiyetinin 30. yılından sonra bu birimlerin ve özellikle ticari alanda U.P.A'nın başarısı çizgi film sanatçılarını kendi kişisel stillerini keşfetmeleri ve geliştirmeleri için cesaretlendirdi (Teksoy, 2005, s.794).

1960'lara gelindiğinde Hollywood finansal sıkıntı içindedir. 1945 yılında 80 milyon olan haftalık seyirci sayısı bu dönemde 40 milyona düşmüştür. Bu büyük düşüşte televizyonun etkisi kadar, anti-tröst yasasının yapımevlerinin işletmeyi denetlemesini engellemesi de etkili olmuştur. Bu durumda kimi yapım evleri giderlerini düşürmek için, maliyetin daha düşük olduğu Avrupa ülkelerinde çektikleri filmleri sayıca arttırma yoluna gitmiştir. Ayrıca yıldız sisteminin oyuncuları bağlı oldukları stüdyonun her önerisini eskisi gibi kabul etmemiş, söz sahibi olmayı istemişlerdir. 1960'larda film üretimindeki düşüş kimi yapımcıları, bunalımı atlatmak amacıyla filmlerinde cinselliğe ve şiddete yöneltmiştir. Hays Yasasının değiştirilmesi de bu gelişmeyi destekledi. MPPA bir sınıflandırma sistemi benimsemiştir. Yeni sisteme göre filmler G (general=genel izleyici), PG (parental guidance=ebeveyn gözetiminde), R (restrichted=17 yaşından küçükler yanlarında yetişkin olmadan izleyemez), X 18 yaşından küçükler izleyemez) harfleriyle sınıflandırılmıştır (Teksoy 2005, s.794).

Televizyon canlandırmacı için yeni işler geliştirirken, sinema için canlandırma film miktarında şiddetli bir azalma oldu. Disney bu dönemde canlandırma filmleri bırakıp live-action filmlere yöneldi, kısa filmlerini televizyon için üretmeye başladı. Büyük stüdyoların canlandırma film birimleri üretimi durdurdu. U.P.A. sinemalar için küçük bir oranda canlandırma üretmeye başladı. İngiltere'de sinema için çok az üretim yapıldı (Halas ve Manvell, 1968, s. 16,17).

1988 yılından itibaren Disney ürünlerinde bilgisayar teknolojisi ağırlıklı kullanılmaya başladı. Bu teknolojiden yararlanılarak yapılan "the Little Mermaid/Küçük Denizkızı" 1989 yılında, "Beauty and the Beast/Güzel ve Çirkin ise 1991 yılında Oscar ödülü aldı. 1992 yılında çekilen "Aladdin" tüm zamanların en başarılı canlandırma filmi seçildi.1990'lı yıllardan sonra canlandırma filmleri sinemalarda sadece çocukları değil yetişkinleri de hedef alarak üretilmiştir; filmin oyuncakları, anı eşyaları, kitapları, dergileri ve bunlar gibi birçok yan ürünleri de yapılarak büyük bir alana

dönüştürülmüştür (Hünerli, 2005, s.26).

Canlandırma tarihindeki bazı önemli dönüm noktalarını şu şekilde sıralanabilir:

1824: Peter ROGET, görme sürerliği hakkındaki makalesini İngiliz kraliyet sosyetesine hareket eden objeler eşliğinde sundu.

1831: Dr. Joseph Antoine PLATEAU ve Dr. Simon RITTER, phenakistoscope adında bir makine yaptılar. Bu makine imgelerde hareket ediyor izlenimi yaratıyordu. Sadece bir kişi tarafından izlenebiliyordu.

1834: Horner, phenakistoscope'un ardından zeotrope'u geliştirdi.

1872: Eadweard Muybridg, hareket halindeki hayvanların fotografik derlemesine başladı.

1887: Thomas EDISON, hareketli resimlerle ilgili araştırmasına başladı.

1889: Thomas EDISON, yaklaşık olarak on üç saniyelik bir filmi yansıtan kinetoscope'u tanıttı.

1889: George EASTMAN, nitro-cellulose bas kullanarak fotografik film şeritleri imalatına başladı.

1895: Louis ve Auguste LUMIERE, cinematograph olarak adlandırılan ve hareketli resimleri yansıtabilen bir aletin patentini bildirdiler.

1896: Thomas ARMAT, Thomas EDISON'un filmlerini yansıtan vitascope'u dizayn etti. Bu makinenin tüm sonraki projektörler üzerinde büyük bir etkisi olmuştur.

1906: J. Stuart BLACKTON, "Humorous phases of funny faces" olarak adlandırılan canlandırma filmini yaptı.

1908: Emile Cohle, siyah bir arka plan üstünde beyaz figürleri gösteren bir film yaptı.

1908: Winsor McCAY, "Little Nemo" karakterini kullanarak bir canlandırma serisi üretti.

1909: Winsor McCAY, on bin çizim içeren "Gertie the Trained Dinosaur" adlı bir çizgi film yaptı.

1913: Pat SULLIVAN, "Felix the Cat" American çizgi film serisini yarattı. J.R. BRAY, "Clonel Heeza Liar" ve Sidney SMITH de "Old Doc Yak"ı yarattı.

1915: Earl HURD cel canlandırmayı geliştirdi.

1917: Uluslararası uzun film sendikası (The International Feature Syndicate), "Silk Hat Harry", "Bringing Up Father" ve "Krazy Kate"i içeren birçok yapım yayınladı.

1923: Walt DISNEY, "Alıce's Wonderland"de Max FLEISCHER'ın çizgi film ile live-action film karakterlerini birleştirme tekniğini genişletti.
1926: Lotte REINIGER, "Prince Achmed"adlı ilk uzun metrajlı canlandırma filmini üretti.
1927: Warner Brothers, ses ve imge birleştiren "The Jazz Singer"ı yayınladı.
1928: Walt DISNEY, "Mickey Mouse" adında ilk sesli çizgi filmini üretti.
1943: John ve James WHITNEY, "Five Abstract Film Exercises"ı üretti.
1945: Harry SMITH film üzerine direkt çizerek canlandırmayı üretti.
1957: John WHITNEY, 17 Bodıne motoru, 8 Selsyn, 9 diferansiyel çark ünitesi ve analog bilgisayar grafiği yaratmak için 5 çember integratör kullandı.
1961: John WHITNEY, film ve televizyon serileri yaratmak için diferansiyel çark mekanizmalarını kullandı.
1964: Bell laboratuarlarında çalışan Ken Knowlton canlandırma filmler üretmek için bilgisayar teknikleri geliştirmeye başladı (Vince, 1993, s.138, 139, 140).

Dünya çapındaki canlandırma üreticileri daha büyük görünürlüğe ulaşmak ve popülerlikle birlikte gelen finansal ödülleri toplamak için küresel pazarda pozisyonlarını emniyete almak amacıyla saldırgan pazarlama stratejileri geliştirmeye başladılar. Canlandırma üretiminde çıta yükseldikçe her finansal kaynak yatırımının bir kazanç olmasının ve finansal bir felaket olmamasının garantisini istemektedir. Tahminler izleyicilerin denenmesi ve odak gruplarıyla yapılır. Pazar araştırmaları ikinci dünya savaşından beri iş dünyasının gerekli bir parçası olmuştur. Birleşik Devletlerde önemli finansal yatırımlar yapılmadan önce bir şekilde test edilmemiş televizyon dizileri ya da sinema filmleri bulmak çok zordur (Furniss, 1998,s.224, 225).

Sinemanın sadık izleyicileri genç kuşak, olay yaratan sözü edilen filmleri izleyenler orta kuşaktır. Eski kuşak ise iyi bir televizyon izleyicisidir. Sinema için hedef genç kuşak olunca yeni çevrimlerin sayısı artmış, çocuk ve yeni yetme kahramanların olduğu filmlere öncelik tanınmıştır. Her kuşağın sevdiği pop kültür mitosları ve çizgi roman kahramanlarına büyük imkânlar verilmiştir (Scognamillo, 1997, s.55, 56)

Film yapımında ve dağıtımında dünya gücü olarak Amerikan ürünlerinin teknik, resmi ve tematik içeriği dünya çapında geleneksel standartların yaratılışını etkiledi. Bireysel olarak filmciler kendi film yapma tarzlarını geliştirmelerine rağmen, Amerikan live-action sineması, izleyicilerin estetik normlarını kurmaya devam ederek, uluslararası bir düzeyde ticari bir biçimde baskın kaldı. Canlandırma açısından baktığımızda durum oldukça benzerdir. Amerikan -başka bir deyişle Hollywood- canlandırma ürünleri, yabancı izleyicileriyle çok popüler olmaya devam etti (Furniss, 1998, s.15).

Amerikan ihracatının üstünlüğü dışarı doğru bakan yapımcılar ve içeri doğru bakan tüketicilerin kombinasyonuna bağlıdır. Hollywood, sinema projelerini değerlendirmede, tahmin etmede ve tüketici isteklerini karşılamada üstün bir yeteneğe sahiptir Hollywood bu tür bir yeteneğin coğrafik merkezidir. İronik bir şekilde, Amerika'da film yapmak Avrupa'da film yapmaktan zordur. Çünkü Hollywood'da stüdyolar projeleri hassas bir şekilde inceler ve ticari başarı getirme şansı olmayan projeleri finanse etmeyi reddeder. Film yapımı özel efektlere, yükselen ünlü ücretlerine ve pazarlama masraflarına bağlı olarak son 30 yılda artmıştır. Tüm bunlar talep tahmini ve proje değerlendirmesinde yetenekli kişilerin doğal üstünlüğü oldu. Hollywood'un doğal üstünlüğünü yükselttiler. Avrupalı yönetmenler popüler filmler yapmak istediklerinde artık Hollywood'a gitmekteler (Cowen, 2002, s.84, 89).

Bütün film türlerinde Amerikan sisteminin temelde insani ve anlamlı olduğu ya da mevcut sistemlerin en iyisi olduğu iddiası, tarihsel ve toplumsal olgularla etkileşim içinde değişim göstermekle birlikte hiçbir zaman terk edilmemiştir (Abisel, 1999, s.46). Hollywood tüm dünyanın hayranlıkla içinde gezindiği ve herkesin zevkine uygun şık ambalajlı ürünlerle dolu büyük bir süper markettir. İçinde herkese uygun mutlaka bir ürün bulunur (Göral, 2003 s.15–16).

Hollywood'un en derin anlamı, zevki satın alabileceğimiz bir ürüne dönüştürme yeteneği içinde yatar. Bizim günlük tutumlarımızda bireysel olarak bastırmak zorunda olduğumuz düşüncelerin ve davranışların kamu ifadesine izin veren, kamu fantezisinin bir şekli olarak rüya fabrikasının rüyaları bize satılır (Maltby, 2003, s.52). Hollywood dayanıksız tüketim malları üretir. Sinemada gerçekte satın aldığımız şey görülecek

şeyin alanına giriş yolu olan zamandır. Zamanı satın almak ve satmak kapitalist ekonomide fırsat endüstrisinin temel etkinliğidir (Maltby, 2003, s.71). Hollywood diğer kapitalistlerle yarışan, kapitalist bir girişimdir. Daha geniş pazarlara yayılmak ve daha geniş pazarları araştırmak kapitalist girişimlerin doğasıdır. Aslında dünya pazarı son mücadele olmayabilir ama evrensel pazar için araştırmaya başlangıçtır (Wasko, 1994, s.240).

Amerika Birleşik Devletleri gibi baskın kültürler kendi değerlerini ihraç etmede ve diğer milletlerin tercihlerini şekillendirmede bir üstünlüğe sahiptirler. Ticari güçler, Amerikan ulusal kültürünün bir parçası olan "her şey küresel bir şekilde satılabilir" düşüncesini Amerika'ya benimsetmede önderlik etti. Amerikalılar kendi ulusal başarılarını, etnik çeşitliliklerini kendi ulusal görüntülerinin bir parçası olarak uygulamaya karar verdiler. Böyle yaparak Amerikalılar küresel pazarlarda başarı için kendi kültürlerinin en belirgin özellikleriyle ticaret yaptılar. Hollywood'un asimetrik ekonomik gücü estetik çeşitliliği desteklemektedir (Cowen, 2002, s.95).

Büyük canlandırma film stüdyoları, son dönemlerde yalnızca çocukların değil yetişkinleri de içine alan geniş kitlelerin ilgisini çeken filmler üretmeyi ve canlandırma filmleri çok karlı bir sektör dönüştürmeyi başarmıştır. Stüdyolar arasındaki rekabet arttıkça teknolojiye ve teknik alt yapıya yatırım artmış ve dolayısıyla canlandırma teknolojisi son yıllarda çok hızlı bir gelişme göstermiştir (Çeliktuğ, 2007, s.71).

1.3. GELENEKSEL ANLAMDA CANLANDIRMA (ÇİZGİ FİLM) YAPIM AŞAMASI

Geleneksel anlamda canlandırma (cel animation ya da hand-drawn animation) canlandırmanın en eski ve tarih boyunca en popüler olan şeklidir. Geleneksel canlandırma çizgi filmlerinde her kare elle çizilir. Bir canlandırma çizgi film, hareket eden insan ya da nesnelerin saniyede 24 karesini kayıt ederek normal bir filmde olduğu gibi, kare kare elle yapılan çizimlerin fotoğraflanarak yapılan hareketli resimlerdir (www.en.wikipedia.org:04.02.2006).

Storyboard (resimli senaryo/resimli taslak): Geleneksel canlandırma ürünleri, canlandırmanın diğer biçimleri gibi genellikle hayata bir storyboard ile başlar. Storyboard çizgi roman dergilerine benzer, kelimelere ek olarak imgelerle yazılmış bir tür senaryodur (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006). Storyboard senaryonun bir görsel stenografi yorumudur (Leslie, 2004, s.127). Ayrıca taslak resimler serisi halinde bir fikrin görsel sunumudur diye de tanımlanır (Halas ve Manvell, 1968, s.159). İmgeler, olay örgüsünün akışını ve tasvir kompozisyonunu planlamak için canlandırma ekibine yardımcı olur (www.en.wikipedia. org: 04.02.2006).

Storyboard canlandırma sürecinin en önemli parçasıdır. Arka fon ve hareket bakımından filmdeki anahtar anları kaydederek sıra halindeki bir takım çizimleri içerir. Storyboard tamamlanır tamamlanmaz work-schedule ya da workbook'a geçirilir (Kinsey, 1973, s.82). Workbook final storyboarddan alınır. Tek bir hareketin ya da hareketler serisinin analizidir. Bu şekilde her bireysel hareketin kesin zamanı ve onun verilen herhangi bir andaki diğer karışık hareketlerle ilişkisi belirlenir (Halas ve Manvell, 1968, s.188). Workbook saniyeler ya da saniyelerin yarısı kadar bir zaman içindeki ayrı film serilerinin sözlü ya da sembolik analizidir. Canlandırma filmin üretimi için bu sadeleştirilmiş prosedür, koşullara bakılmaksızın her zaman takip edilmesi gereken sıkı ve hızlı bir sistemden çok bir rehber olarak kullanılır (Kinsey, 1973, s.82).

Storyboard sanatçısı yönetmenle düzenli toplantılar yapar ve son onaya kadar birçok kez bir seriyi yeniden çizmek zorunda kalabilir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006). Storyboardun üç amacı vardır. Filmi yapan için fikrinin nasıl çalışacağını görmesini sağlayan ilk görsel denemedir. Film yapanın personeli için yapılacak işin bir ilk gösterimidir. Sponsor içinse sahip olmayı umduğu filmin türünü gösterir(Halas ve Manvell, 1968, s.159).

İlk olarak bir fikir gelir daha sonra o fikri dışardan destekleyen fikirler gelir. Fikirler aralıksız bir türetme akışına ihtiyaç duyan, komik ya da lirik, poetik ya da dramatik çizgi filmin köküdür. Farklı sanatçılar farklı şekilde çalışır. Bazıları fikirlerinin özünü ifade eden kâğıt üzerine yazdıkları birkaç kelimeyle başlamayı tercih ederler. Diğerleri ise kısa çizim taslakları serisi ile başlamayı tercih ederler(Halas ve Manvell,

1968, s.159).

Storyboardun filmin başlangıcındaki evrelerde kesin olmaktan ziyade değişken olması gerekir. Anahtar görsel espri ya da hileleriyle resmedilmiş hareket veya hikâyeye dayanarak fikrin mantığını verir. Ayrıca filmin, koreografisi ya da devinim devamlılığının stilini ya da biçimini göstermesi gerekir. Başlangıçta storyboard film için üretilen fikir ya da fikirleri basit gösterimiyle ilgilidir. Hızlı bir şekilde anlaşılabilmelidir. Canlandırıcı doğruyu bulana kadar taslakları tekrar tekrar çizmeye hazır olmalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s161, 162).

Storyboard bir canlandırma filmin yaratılışının sürekli bir parçası olmasına rağmen, filmin kendisinin aynı özelliklere sahip olmadığı unutulmamalıdır. Hareket, ses, ses efekti ya da müzik yoktur. Son ürün ile aynı doğaya sahip değildir. O sadece son ürüne ulaşmak için bir araçtır. Ancak ne kadar iyi yapılırsa canlandırmanın geleceği hakkında o kadar iyi öngörülerde bulunulur (Halas ve Manvell, 1968, s. 163).

Ses Kaydı: Müzik önce kaydedilmelidir. Böylece gerekli olduğu anlarda canlandırma direk olarak müziğe bağlanabilir. Besteci canlandırma başlamadan önce kaydedilebilsin diye müziği önceden sağlamalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s.187). Bununla birlikte görüntüler hazırlanmadan önce ses kayıt edilmiş olursa kaydedilen ses analiz edilebilir (Kinsey, 1973, s.82).

Ayrıca gerçek canlandırma başlamadan önce, başlangıç niteliğindeki film sesi kaydedildiğinde canlandırma tam olarak film sesine eşleştirilebilir. Tamamlanmış bir çizgi film sesi müzik, ses efektleri ve aktörler tarafından seslendirilmiş diyaloglar içerir. Bununla birlikte hazırlık aşamasındaki, başlangıç niteliğindeki bir film sesi sadece sesleri, bazı karakterler tarafından söylenen vokal şarkıları ve geçici müzikal parçaları içerir. Son halini almış müzik ve ses efektleri post-production aşamasında eklenir (www.en.wikipedia.org:04.02.2006). Çeşitli karakterlerin seslendirilmesi için aktörler denenmelidir. Ayrıca seslerin özel şekillerde bozulması, örneğin yapay bir şekilde yavaşlatılması, hızlandırılması ya da ekolu kaydedilmesi kullanım avantajları sağlar (Halas ve Manvell, 1968, s.187).

Animaticler: Animatic ya da story reel (hikâye makarası), film sesleri yaratıldıktan sonra, ama tüm canlandırma başlamadan önce yapılır. Bir animatic tipik olarak film sesleri ile eşleştirilmiş storyboard resimlerini içerir. Bu, geçerli storyboard ile var olabilecek senaryo ve zamanlama sorunlarını çözmek için canlandırıcı ve yönetmene yardımcı olur. Storyboard ve film sesleri gerekli ise düzeltilir ve storyboard mükemmelleştirilene kadar yeni bir animatic, yönetmen tarafından yeniden oluşturulur ve yeniden incelenir. Animatic evrede filmi kurgulama filmin dışında kurgulanacak sahnelerin canlandırmasını engeller. Geleneksel anlamda canlandırma çok pahalı ve zaman tüketen bir süreç olduğu için, bitirilmiş filmin dışında kurgulanacak sahneleri yaratmaktan tam manasıyla kaçınılır (www.en.wikipedia.org:04.02.2006).

Sesin storyboarda uygulanması belli zorlukları içerir. Sesin kendi katkısını yapması için istenilen zamanın uzunluğu canlandırıcının aklındaki görsel hareketi fazlaca uzatabilir. Canlandırmanın zamanını uzatmaktansa, diyalog ya da hikâyedeki kelimelerin miktarını azaltmak daha iyidir (Halas ve Manvell, 1968, s.169).

Dizayn ve Zamanlama: Animatic onaylanır onaylanmaz storyboard ile birlikte tasarım bölümüne yollanır. Karakter tasarımcısı filmdeki tüm önemli karakter ve dekorlar için model çizimler hazırlar. Bu model çizimler çeşitli pozlar ve ifadeler ile çeşitli açılardan bir karakter ya da nesnenin nasıl göründüğünü gösterecektir. Böylece proje üzerinde çalışan tüm sanatçılar birbirini tutan işler teslim edebilirler. Bazen üç boyutlu olan bir karakterin neye benzeyeceğini canlandırıcı görebilsin diye küçük maketler yapılabilir. Bazen arka plan tasarımcıları projedeki konunun geçtiği yer ve konumlar için benzer işi yaparlar. Sanat yönetmenleri ve renk tasarımcıları kullanılacak sanat stilini ve renk planını belirlerler (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Dizayn devam ederken, zamanlama yönetmenleri, animatic ve ihtiyaç duyulacak pozlar, çizimler ve dudak hareketlerinin analizini alır. Bir exposure sheet (poz dosyası) ya da kısa filmler için x-sheet (x dosyası) yaratılır. Bu, aksiyonu, diyalogu ve sesi kare kare bir rehber olarak canlandırıcı için inceleyen yazılı bir tablodur (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006). Müzik ve diyalog vurguları hakkındaki bilgiler,

olay örgüsünün koreografisi ve istenilen canlandırma tipine göre teknik özellikler bu tablo üzerinde detaylı bir şekilde belirtilir. Veri dosyası (dope sheet) da denilen poz dosyası canlandırıcının storyboard, workbook, layout ve model dosyalarından genel bir özet aldığı, yapılacak iş için numaralandırılmış, kare kare hazırlanmış bir rehberdir (Halas ve Manvell, 1968, s.189). Diyalog, canlandırıcı canlandırmaya başlamadan önce kayıt edilir. Diyalogun sesleri ve durakları kare kare poz dosyası üzerine kayıt edilir ve canlandırıcı çizimlerle doğru seslerin eşleşmesi için poz dosyasını takip eder (Leslie, 2004, s.124). Eğer film müziğe dayalıysa bir bar sheet (ölçü çizgisi dosyası) ek olarak hazırlanabilir. Ölçü çizgisi dosyaları, kullanılacak olan hareket, diyalog ve müzikal sistemler arasındaki ilişkiyi gösterir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Layout (sahne düzenlemesi): Layoutlar storyboardların teknik uyarlamalarıdır ve canlandırıcı için ozalitler gibi görev yaparlar (Leslie, 2004, s.127). Layout, çizimler bitirilip, yönetmen tarafından onaylandıktan sonra başlar. Geri plan layout sanatçıları kamera açılarını, kamera yolunu, sahne ışıklandırılmasını ve gölgelendirilmesini belirler. Karakter düzenleme sanatçıları sahnedeki karakterlerin ana pozlarını belirler ve her pozu gösteren bir çizim yaparlar (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Tasarımcı stilini saptamalı ve iyi resimlendirilmiş sunumuna karar vermelidir. Şimdiye kadar sadece taslaklar halindeki storyboard vardır. Şimdi resim resim renk ve tonun devamlılığı üzerinde çalışılmak zorundadır ve arka plan ile ön plandaki biçim ve şekiller arasındaki ilişkiye varılmalıdır. Resimlendirilmiş kesin görüntü en son yapılmalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s.185). Layout sanatçıları canlandırma karakterlerinin içinde oynayacağı mekânları yaratır. Onlar sahnenin mimarlarıdır. Onlar ruhsal durumu, atmosferi, zamanı, yeri, ölçüleri, olayların seyrini, ışıklandırmayı, kamera açısını ve sahnenin stilini yaratmaya yardım ederler (Leslie, 2004, s.130).

Layout sanatçısı bir açının ya da bir kompozisyonun bakış açısından, her harekete grafik etkisi veren çizimleri yapar. Ayrıca o, tatmin edici bir gelişen kompozisyon ya da görsel koreografi yaparken, hareketten harekete devamlılığın pürüzsüz olmasını sağlamalıdır. Yönetmen ve layout sanatçısı unutmamalıdır ki onların sahneleri seyirci için görsel olarak anlaşılır olmalıdır. Aksi takdirde anlaşılırlık

kaybolacak ve ilgi devamlılığı hasar görecektir. Ayrıca layout sanatçısı hat uyumu (match-line) sorunu ile ilgilidir ki bu sorun ön plandaki karakterlerin arka plana doğru hareket ederken sahip olduğu ölçü ve pozisyonla alakalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s.185).

Layout çizimlerin en az iki kopyası tamamlanır. Biri yönetmen tarafından diğer ilgili materyallerle birlikte canlandırıcıya verilir. Diğeri ise hat uyumu gibi sorunlar için ileri teknik bilgi olarak hizmet etmesi amacıyla çizim bölümüne iletilir (Halas ve Manvell, 1968, s.187).Layout çizimler animatice eklenir. Bu işlemde x-sheet bir rehber gibi kullanılır. Buna Leica reel (Leica film makarası) denir. Bu terim 1930'lardaki Disney stüdyolarında Leica kameralar ile kullanılan film kare boyutlarından dolayı gelmektedir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Anahtar Canlandırma: Leica film makarası, yönetmen tarafından onaylandıktan sonra canlandırma başlar. Geleneksel canlandırma sürecinde canlandırma, canlandırıcılar tarafından kâğıt tabakalar üstüne canlandırma serilerinin çizilmesiyle başlar. Genellikle renkli kalemler kullanılır. Anahtar canlandırıcı (key animator) ya da lider canlandırıcı (lead animator) bir sahnedeki anahtar çizimleri yani önemli çizimleri, karakter layoutlarını rehber alarak yapar. Anahtar canlandırıcı hareketin ana noktalarını elde etmek için yeteri kadar kare çizer (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Her stüdyonun organize olma şekline göre, anahtar canlandırıcı sadece belirli pozları çizer ya da hemen hemen tüm işi kendisi yapabilir. Örneğin, her beşinci, yedinci, dokuzuncu, on üçüncü ve yirmi dördüncü pozu çizebilir. Diğerlerini ara çizimciye (in-between animator) bırakır. Stüdyonun organizasyonu ve konunun niteliği anahtar canlandırıcının ne kadar detayı üstleneceğini belirler (Halas ve Manvell, 1968, s.189).

Kareleri çizerken canlandırıcı için zamanlama önemlidir. Her kare göründüğü anda film sesleri ile tam bir uyum içinde olmalıdır. Yüksek bütçeli canlandırma yapımlarında her ana karakter, bir canlandırıcı ya da bir canlandırıcı grubu tarafından

çizilir. İki karakterin yer aldığı sahnelerde, anahtar canlandırıcılar sahnede hangi karakterin ön planda olması gerektiğine karar verirler ve bu karakter önce çizilir. İkinci karakter birinci karaktere tepki vermek ve desteklemek üzere çizilir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Ara Çizim Canlandırma (in-between animator): Anahtar canlandırıcının bıraktığı boşluklar ara çizimci tarafından, karakter ve nesnelerin hareketleri kare kare çizilerek doldurulur. Tüm bu çizimler ince kâğıtlara yapılır (Halas ve Manvell, 1968, s.190). Bu sürece kısaca "tweening" denir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006). Anahtar canlandırıcı ya da onun yönetmeni bir serinin deneme için hazır olduğuna inandıkları zaman, bir karakalem deneme hazırlanır (Halas ve Manvell, 1968, s.190).

Karakalem Deneme: Bir sahne üzerinde çalışılırken anahtar canlandırıcı ya da onun yönetmeni sahnenin bir karakalem denemesini hazırlar. Karakalem denemesi bitirilmiş canlandırma sahnesinin bir ön sürümüdür. Karakalem çizimleri hızlı bir şekilde fotoğraflanır ve gerekli film sesleriyle eşleştirilir. Bu, canlandırmanın asistan canlandırıcıya geçmeden önce yeniden gözden geçirilmesini ve geliştirilmesini sağlar. Asistan canlandırıcı sahnedeki detayları ve bazı eksik kareleri ekler. Asistan canlandırıcının işi yeniden gözden geçirilir, karakalem denemesi yapılır ve düzeltilir. Storyboard evresinde olduğu gibi bir canlandırıcıdan yönetmen onaylanamadan önce birçok kereler bir sahnenin yeniden yapılması istenebilir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Bu evrede çizimler kâğıt üzerindedir. Benzer bir kâğıda arka fonun konturları çizilir ve böylece karakalem denemesi izlenirken arka fon ve ön fondaki hareketler arasındaki ilişkiler görülebilir (Halas ve Manvell, 1968, s.190). Karakalem canlandırma esnasında her evrede onaylanan iş Leica film makarasına eklenir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Canlandırmayı Düzenleme (Clean-Up): Anahtar canlandırma onaylandıktan sonra lider canlandırıcı sahneyi clean-up bölümüne sevk eder. Clean-Up canlandırıcı, lider ve asistan canlandırıcının çizimlerini alır ve onları hiçbir detayını ihmal etmeden

yeni bir kâğıda çizer (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Bazı küçük stüdyolar erken evrelerdeki çizimlerini özenli yaparak bu süreci atarlar. Büyük stüdyolar ise özellikle sinema için yapılan işlerinde bu yolla canlandırma yapmayı daha ekonomik bulurlar. Bu şekilde sonuç olarak ulaşmak istedikleri çizimlerden önce daha kabataslak çizimler yaparlar. Bu kabataslak çizimler daha kesin hatlarla yeniden çizilir. Sonuçta elde edilen iş, deneme amaçlı yapılan işin mükemmelleştirilmiş hali olur (Halas ve Manvell, 1968, s.194).

Geri Plan (Background): Canlandırma yapılırken, geri plan sanatçıları aksiyonun üzerinde yer alacağı zemini boyarlar. Arka fon genellikle guaj ya da akrilik boya ile yapılır. Geri plan sanatçıları, geri plan layout sanatçıları ve renk tasarımcılarının yaptığı işi yakın bir şekilde takip ederler. Böylece bitirilmiş geri planlar karakter çizimi ile ton uyumuna sahip olurlar (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006). Geri plan sanatçısı layoutlar üzerinde gösterilen hat uyumlarına bakarak, celler üzerinde canlandırılacak nesne ve karakterin ton ve renklerine uygun olarak geri planı boyar. Ayrıca işini filmin renk sistemi içinde tutmak için çok dikkatli olmalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s.194).

Geleneksel Mürekkep–Boya ve Kamera: Bir serinin clean-up ve ara çizimleri tamamlanır tamamlanmaz fotoğraf için hazırlanırlar. Buna mürekkep ve boya (ink-and-paint) denir. Her çizim kâğıttan ince, berrak plastik tabakalara geçirilir. Daha önce bu tabakalar selüloitten yapıldığı için bunlara "cel" denmektedir. Ancak bu tabakalar artık asetattan yapılmaktadır (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006). Cel karakalem canlandırma çizimleri üzerine yerleştirilen bir parça asetattır. Celin arkasına yerleştirilen geri plan rahatlıkla görülebilir (Leslie, 2004, s.124). Çizim taslağı celin üstüne çizilir ya da fotokopi ile kopyalanır ve guaj ya da benzer bir tüp boya cellerin ters tarafına renkleri eklemek için uygulanır. Tam bir seri cellere geçirildiğinde fotoğraf süreci başlar (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Fotoğraflandırılma evresinden önce celler üst üste konularak gözden kaçan bir hata olup olmadığı kontrol edilir. Cellere kod numaraları verilir ve geri planların manevrası "inç" ya da "cm" olarak belirlenir. Fotoğraflandırma esnasında açılma-kararma, çift pozlar, panlar ve müzik gibi efektler ayrıca eklenir (Halas ve Manvell, 1968, s.196). Bir serinin bir karesini içeren her cel en altta geri plan olmak kaydıyla her biri birbirinin üzerine gelecek şekilde yerleştirilir. Bir parça cam pürüzleri düzeltmek için üzerlerine indirilir ve derlenmiş imge "rostrum camera" olarak adlandırılan özel canlandırma kamerasıyla fotoğraflanır. Celler değiştirilir ve süreç tekrarlanır. Sahneler bitmiş fotoğraflar olarak ortaya çıkarken kara kalem canlandırmanın yerini alarak Leica film makarasına bağlanır (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

İlk çıkan ürün bir önceki araştırmada gözden kaçan hataları keşfetmek ve canlandırmanın kurguya hazır olup olmadığını görmek için laboratuardan gelir gelmez izlenir. Üretimdeki her seri fotoğraflandıktan sonra sonuçlandırılmış film geliştirme ve mükemmelleştirme için gönderilir. Tamamlanmış müzik ve ses efektleri film seslerine eklenir. Canlandırmada tekrar bir kurgu yapılmaz fakat eğer istenirse filmin son baskısı çoğaltılmadan ve yayınlanmadan önce yapılır (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Yönetmen laboratuarda son gösterim baskısındaki renklerin istediği gibi yeniden üretilip üretilmediğini görmelidir. Eğer herhangi bir görsel efekt isteniyorsa yönetmen bunun tatmin edici bir şekilde yapılıp yapılmadığını kontrol etmelidir. Son gösterim kopyası zaman ve emek harcanan tüm iş ve sanatı mümkün olduğu kadar tam yansıtmalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s.197).

Geleneksel mürekkep ve boya süreci artık kullanılmamaktadır. Geçerli süreç "dijital mürekkep ve boya" olarak terimlenir. Çizimler tamamlandıktan sonra cellere geçirilmek yerine bilgisayara taranır ve çeşitli yazılım paketleri kullanılarak boyanır ve işlenir. Daha sonra arka fonlar, eğer dijital bir şekilde boyanmamışsa, bilgisayara taranır ve canlandırma çizimleriyle birleştirilir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

1.4. CANLANDIRMADA DİĞER TEKNİKLER

1.4.1. Üç Boyutlu Gerçek Nesneleri Canlandırma

Canlandırılacak nesneler her karenin çekimi esnasında hareketsizdir. İlk evre filmin ilk karesine kaydedildikten sonra, nesnelerin açıları objektif kapağı kapalıyken, canlandırma ekibi tarafından biraz değiştirilir. Daha sonra bu ikinci açı (ya da evre) ikinci kareye kaydedilir ve böylece devam eder (Halas ve Manvell, 1968, s.304).

Nesnelerin açılarındaki kare kare değişiklikler şu şekilde yapılabilir:

—Işıklandırma ve pozun değişimi,

—Kamera ya da nesnelerin pozisyonunu değiştirme,

—Eklemli nesnelerin hareketi,

—Nesnelerin fiziksel değişimi (bu en pahalı, en zor ve farklı amaçlar için en uygun olanıdır) (Halas ve Manvell, 1968, s.305).

Üç boyutlu gerçek nesneleri canlandırmada ilk akla gelen yöntemlerden biri de kukla canlandırılmasıdır. Canlandırma filmi olarak kukla, ardında uzunca bir geleneğe sahip, başlı başına bir kaynaktır. Daha önce var olan kuklalar sinemadaki kuklaların atalarıdır. Film çerçeveleri arasındaki devinime bağlı olan canlandırma kuklaları sinema filminin başlamasından sonra var olmuş, uygulayımını hileli filmden (trick-film) öğrenerek canlandırmada kullanılmıştır (Akyürek, 1981, s.263)

Kukla-bebek filmlerinin ana gelişimi Çekoslovakya, Polonya, Rusya ve Almanya'da olmuştur. Bu ülkelerin tümünde oymacılık ile kukla ve bebeklerin yapımı geleneksel bir elişidir. Bu ülkeler canlandırmayla folklorlarından çıkardıkları konular için bir araç olarak ilgilendiler (Halas ve Manvell, 1968, s.263). Çekoslavak Jiry Trinka bu türün en büyük ustasıdır. Onun bu yöntemle ürettiği "Çin Hükümdarının Bülbülü", "Saka Prens" gibi yapıtlar özgün kukla filmlerinin masalsı konuları nedenli zarafetle işlediğinin göstergesidir (Onaran, 1999, s.122).

Kukla dünyası boşlukta hareket eden karakterleriyle katıdır. Yaratıcı karakter ve dekorlara rağmen kâğıt ve selüloit üzerinde sadece çizgiler ve boya olarak var olan tamamen çizilmiş yaratmalarda, uzay ve zamanın kısıtlamalarından dolayı daha az özgürlüğe sahiptir. Çizgi filmdeki gibi, stop-action kukla için teknik, tek hareket-resim kareleri bakımından planlanmalıdır. Bu devamlı-hareket kamerası ile çekilen, mekanik olarak yürütülen figürler ve nesneleri içeren çalışmanın tam tersidir (Halas ve Manvell, 1968, s.274).

Kukla canlandırmalarda olduğu gibi canlı bir aktörün değişik pozlarının kare kare çekilmesiyle pixilation olarak adlandırılan canlandırma yapılır (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006). Canlı olmayan nesnelerde de pixilation yöntemi kullanılabilir. Örneğin, bir sandalye bu şekilde hareket ediyormuş gibi gösterilebilir. Sonuç oldukça şaşırtıcı ve komik olacaktır (Kinsey, 1973, s.74).

1.4.2. Kamerasız Canlandırma

Bu canlandırma tekniğinde imgeler film üzerine direkt boyanarak ya da kazınarak çizilir. Öncüsü Norman McLaren'dır. Kamera kullanılmadığı için oldukça basit ve ucuz bir yöntemdir. Sanatçı film üzerinde çalıştığı için elde edilebilir film ölçülerinin daha genişini kullanmak mümkündür. Hatta 16mm bile bu şekilde kullanılmak için çok küçük olabilir. Ayrıca üzerinde çalışılan ölçüden dolayı sanatçı soyut ya da soyuta yakın imgelerle sınırlıdır (Kinsey, 1973, s.74).

Bu tekniğe ulaşmak için en basit yol, kötü bir şekilde fotoğraflanmış eski pozitif filmlerin bir parçasını almak ve keskin bir bıçak ucu ya da tahta bir çubuğa tutturulmuş bir iğne ucuyla emülsiyon (filmin daha az parlak tarafı) üzerini kazıyarak ilgili imgeler dizisi yaratmaktır. Film yansıtıldığında ışık kazınan yerlerden ekran üzerinde beyaz bir ışık üreterek geçecektir (Kinsey, 1973, s.74).

Kamerasız canlandırma için muhtemel zorlukları yaratan üç temel neden vardır:

1.Çizimin küçük bir alanda olması,

2.İmgelerin kaydının korunmasının zorluğu (kamerasız canlandırmanın imgeleri sağlam olmama eğilimindedir),

3.Küçük bir proje ya da yardımcısız çalışma gerekliliği (Furniss, 1998, s.40).

Norman McLaren'ın filmlerinin üretim sürecinde, canlandırma çizimleri yalnız bir sanatçı tarafından yapılır. Norman McLaren'ın yaptıklarını diğer çizgi filmlerden ayıran iki esas fark vardır. Birincisi, çizim baştan sona kadar tek bir kişi tarafından yapılır. Bu sanatçı hiyerarşisi ile yapılan bilindik çizgi film sürecinden tamamen farklıdır. İkincisi, canlandırma doğal kronolojik bir sıra içinde, kare kare yapılır. Normal ticari prosedürde anahtar noktaların önce çizilip, sonra bunlar arasındaki boşlukların farklı sanatçılar tarafından doldurulduğunu hatırlayalım. McLaren'ın çalışmalarında tüm olay örgüsü çizilmeden önce çok dikkatli bir şekilde planlanmak zorundadır (Halas ve Manvell, 1968, s. 292)

Diğer taraftan McLaren'ın tekniği, çizim anında doğal bir seri içinde olan detaylı bir olay örgüsünün yaratılışını sağlar ve bu, hareket doğaçlaması için bir şans oluşturur. McLaren'ın en fark edilir karakteristik özelliklerinden biri saf harekete olan güvendir. Ayrıca onun filmlerinde kesme ya da açılma-kararma gibi kurgu yöntemleri yoktur. Filmler başlangıçtan sona kadar tek bir uzun çekimden ibarettir. Olay örgüsü kare içindeki ilginin devamlı ve muntazam değişen noktaları tarafından taşınır (Halas ve Manvell, 1968, s. 292, 301).

Sahnenin değişimi genellikle onun stilinin başka bir fark edilebilir karakteristik özelliğiyle etkilenir-metamorfoz. Metamorfoz bir formun başka bir forma dönüşümüdür (Halas ve Manvell, 1968, s. 292, 301). Kamerasız canlandırmada çalışan canlandırmacılar genel anlamda hareketin özelliklerini incelemekle ilgilenen sanatçılar olma eğilimindedirler (Furniss, 1998, s.41).

1.4.3. Siluet (Silhouette) ve Yassı Figür (Flat – Figure) Canlandırma

Siluet (Silhouette) ve Yassı Figür (Flat – Figure) canlandırma arasında teknik bir fark vardır. İkisi de eklemli, iki boyutlu figürler kullanır. Siluet filmler bu figürlerin arkadan ışıklandırma araçlarıyla çeşitlendirilmiş gölgelerini kullanırken, Yassı Figür tekniği figürleri önden aydınlatır ve böylece çizilmiş ve boyanmış figürler net bir

şekilde görünür. Her iki sistem de fotoğraf sürecindeki emekte azalmaya neden olduğundan ekonomiktir. Ancak normal canlandırmayla kıyaslandığında bu iki orta formlardan elde edilen ifadenin derecesi sınırlıdır. Figürlerin avantajı ise onların düzlüğüdür. Üç boyutluluk ya da biçimlendirme illüzyonu yapmazlar. Onların hareketleri yassı bir düzlem ile sınırlıdır. Üç boyutlu uzayda hareketin herhangi bir illüzyonunu vermezler (Furniss, 1998, s.45).

Siluet filmler gölge hayal dünyasını yaratırken Yassı Figür canlandırma dünyası kuklacılığa daha yakındır. Figürlerin eklem yerleri onların hareketlerinde genellikle açık bir faktördür. İki boyutlu düzlemdeki basit bir hareket gereğinden fazla açık olur. Bununla birlikte Siluet film daha az belirgin gri ve gölgeli geri planların kullanımı ile belli bir derece derinlik verebilir (Halas ve Manvell, 1968, s.278, 279). Her iki tip canlandırmada hareketi kolaylaştırmak için eklemli figürleri kullanabilir ya da eklemsiz figürlerden yapılabilir. Eğer eklem kullanılmazsa figürler yer değiştirme metoduyla hareket ettirilebilir. Başka bir deyişle bir figür kesip çıkartılır ve gerekli hareketlerin her biri için kullanılır (Furniss, 1998, s.45).

1.4.4. İğne Ekran (Pin Screen) canlandırma

Bu teknik geleneksel cel canlandırma ile ulaşılması zor yapısal efektler dizisinden oluşan canlandırma filmler yaratmak için kullanılmıştır (www.en.allexperts.com/e/p/pi/pinscreen_animation.htm:01.04.2007). İdeal olarak iğne ekranda imgeler yaratmak için iki kişiye ihtiyaç vardır. İğne ekrandaki imgeler yatay olarak çekilir (Furniss, 1998, s.54). İğne ekran siyah beyaz filmler için dizayn edilir (Halas ve Manvell, 1968, s.278, 279).

İğne ekran, ekran üzerine doğru bir nesneye basarak içeri ya da dışarı hareket edebilen hareketli iğneler ile dolu bir ekranı kullanır. Sahne kenardan aydınlatılır ve böylece iğneler gölgeler oluşturur. Bu teknik geleneksel cel canlandırma ile elde edilmesi zor dokusal etkiler dizisi ile canlandırma filmleri yaratmak için kullanılmıştır. Bu teknik Alexandre Alexeieff ve karısı Claire Parker tarafından geliştirilmiştir. Orijinal bir iğne ekranda 240.000 iğne vardır ve bunlara küçük bir aletle basılır

(www.en.wikipedia.org:04.02.2006). Her imge, çerçeve çerçeve yaratılır ve fotoğraflanır. Siyah ve beyaz imgeler, istenilen biçimde iğneleri derece derece ayırarak ve onları özel bir biçimde ışıklandırarak yapılır. Koyu siyah, parlak beyaz ve grinin çeşitli tonları sağlanır. İmgeler çözülürken metamorfoz olur. Böylece devamlılığı ve içinde bulunulan durumun rüya gibi bir hissi oluşturulur (Wells, 1998, s.47). Birçok bilgisayar programı fiziksel bir iğne ekran tarafından üretilen imgeleri taklit etme amacıyla yapılmıştır (www.en.allexperts.com/e/p/pi/pinscreen_animation.htm: 01.04.2007).

1.4.5. Durağan Resimleri Canlandırma

Filmin doğası zaman içinde gelişen olay örgüsüdür. Tamamen durağan resimlerin fotoğraflarına bile ekranda, ardıl görüntülerin hesaplanmış zamanlaması tarafından belli bir ritim verilebilir. Eğer resimler konunun belli bir dramatik gelişimini sürdürmek için seçilirse o zaman canlandırmanın en çıplak formuna ulaşılır. Buna kamera önündeki resmin ya da resmin önündeki kameranın hareketi ve kurgunun hareketli imkânları eklenir (Halas ve Manvell, 1968, s.287).

Bu çeşit bir iş sadece, eğer filmin ardıl evrelerinde birlikte getirilmesi gereken resimlerdeki çeşitli elementler hakkında çok dikkatli bir plan yapılırsa başarılı olabilir. Resimlerin sürükleyici, resme ait ilgiler içermesi gerekmektedir. Her statik çekim seyirciye hareket eksikliğini telafi eden görsel bir nitelik ve canlılığa sahip olmalıdır (Halas ve Manvell, 1968, s.287, 289).

BÖLÜM II
2000'Lİ YILLAR VE SONRASINDA HOLLYWOOD VE CANLANDIRMA SİNEMASI

2.1. MODERN CANLANDIRMA – BİLGİSAYARLA ÜRETİLEN CANLANDIRMA (COMPUTER GENERATED ANIMATION / COMPUTER GRAPHIC IMAGES)

Bilgisayarlı canlandırma, canlandırılmış imgelerin üretiminde bilgisayar sistemlerinin uygulamasıyla ilgilidir. Hem bilgisayar teknolojisi hem de canlandırma sanatı, bağımsız konular olarak bilinir ve nispeten anlaması kolaydır. Ancak canlandırmanın hassas dünyası, hesaplama yapan silikon alanla yer değiştirdiğinde tamamen yeni bir dünya yaratılır (Vince, 1993, s.8).

İstenilen canlandırmanın türüne göre, bazen süreç tamamen bilgisayara bağlı olabilir. Diğer durumlarda renklendirme ve dijital bir şekilde sıralanması için bilgisayara taranmasından önce birçok 2D çizgi filmlerde olduğu gibi elle karakalem çizim hala gereklidir. Süreç daha az emek ister, genellikle daha ucuzdur ve ayrıca çok fazla hata payı vardır. Çünkü dijital dosyalar belli adımlardaki herhangi bir hatayı geri alma imkânı sağlar (www.animation.about.com: 10.02.2006).

Gerçek geleneksel canlandırma ve bilgisayar canlandırma arasında küçük bir fark vardır. Birincil fark canlandırmaları yaratmak için kullanılan araçlarda, süreçlerdeki maliyet ve emekte, sonuç ürünün kalitesindedir. Geleneksel canlandırma elle yapılan işlemlerden oluşan bir süreçtir. 2 boyutlu canlandırma binlerce çizilmiş ayrı karelerin şeffaf plastik celler üzerine yeniden çizilmesi ve boyanmasıyla daha sonrada onların arka fon imgeler üzerinde seri halinde filme alınmasıyla oluşturulur. Bilgisayar canlandırma, canlandırma yaratmak için gereksinim duyulan ekstra araçların çoğunu ortadan kaldırır. Genelde tek ihtiyaç duyulan 2D ya da 3D yazılımı çalıştırmak için yeterli sistem gereksinimleri olan bir bilgisayar ve bu yazılımı kullanabilen insanlardır (www.animation.about.com: 10.02.2006).

Bilgisayar canlandırma terimi çok çeşitli tarzları ve uygulamaları içerir. Analiz etmek için en kolay yol 2D ve 3D canlandırma olarak kategorilere ayırmaktır. "2D", bazen vektör animasyonu da denir, iki boyutlu canlandırma için kullanılır ve macromedia flash ve Macromedia director gibi programlarda yapılır. 2D canlandırma iki boyutlu uzayda oluşturulur. 3D canlandırma ise sanal üç boyutlu uzayda çokgenler kullanılarak oluşturulur. 3D canlandırma video oyunlarından canlandırma filmlerine kadar birçok alanda kullanılır. 3D canlandırma model setlere duyulan ihtiyacı ortadan kaldırarak live-action filmlerde görülen özel efektlerin çoğunu yapmak için kullanılır (www.animation.about.com: 10.02.2006).

Live-action filmler, aktörlerin ve sinematografların yaratıcı yorumlarıyla oluşan gevşek bir plan üzerinde işler. Ancak bağlantılı bir bütün oluşturmak için kurgulama tüm sahneler çekildikten sonra ve tüm film ekibi başka projeler için farklı yerlere dağıldığında olur. Eğer bu noktada yönetmen belirli bir sahnenin görünüşünü sevmezse ya olduğu gibi kullanmak zorunda olacaktır ya da sahneyi kesmek veya tamamını atmak zorunda kalacaktır ki bu da hikâyenin akışını daha çok da kötü yönde değiştirebilir. Canlandırmanın ise doğrusal bir süreç değil de tekrarlanan bir süreç olduğunu söyleyen Peter Schneider (önceleri Disney için, şimdi ise Pixar için çalışmaktadır), bunun gelişim içinde hikâyenin daha fazla zamana sahip olmasını sağladığını, böylece ne elde edileceğinin kesin bir şekilde bilindiğini ve eğer görünen şey beğenilmezse tekrar tekrar canlandırılabileceğini belirtmektedir. Bu yüzden canlandırma filmlerdeki başarı oranı yüksektir (Schlender, 2004, vol.150).

Diğer bir fark ise Live-action filmlerin "gypsy (çingene) model" kullanmasıdır. Bu bir Hollywood deyimidir ve tek bir yapım için bir araya gelen ve daha sonra başka film projeleri için dağılan aktörlerin, yapımcıların ve teknisyenlerin geçici grubunu ifade eder. Bu, endüstrinin, öncelikle ekonomik nedenlerden kaynaklanan genişleme şeklidir. Fakat canlandırma filmler öyle yüksek bir şekilde inşa edilir ve öyle çok işbirliği gerektirir ki aynı takımla tekrar tekrar birlikte çalışmak tercih edilen bir durumdur (Schlender, 2004, vol.150).

Bilgisayar canlandırma, programlanmış hareketli vektör grafikleri içerir. Başlangıç noktası genellikle bir çubuk figürdür. Burada her organın pozisyonu bir Avars (animation variable / değişken canlandırma) tarafından belirlenir. Avarsın ardıl serileri kareden kareye bir karakterin tüm hareketini kontrol eder. Çubuk model istenilen şekilde hareket ettiğinde, Avars tel kafes model yada çok genler modeli ile birleştirilir. Sonuçta yüzeyler eklenir yüzey eklemi son sahnenin üretimi için uzun bir render işlemi sürecini gerektirir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

1960'lar bilgisayar grafik sanatının kurulduğu zamandı. 1970'ler hassas araştırma yapma dönemiydi ve esaslı teknik sorunlara birçok önemli cevaplar keşfedildi. 1980'ler bilgisayar grafik sanatlarını araştırma laboratuarlarından, mimarlık, (CAD-Conputer Aided Design) Bilgisayarla Desteklenmiş Tasarım mühendisliği, tıp, grafik tasarımı ve hatta canlandırma gibi ticari alana alınmasını gördü (Vince, 1993, s.140). Bilgisayarlı canlandırma çok kısa bir zamanda çok büyük bir gelişme gösterdi. 1986'da yani Pixar'ın kurulduğu yıl, filmlerde bu teknolojinin kullanımı başladı. Yönetmenler "The Abyss (1989)" ve "Terminator II (1991)" gibi live-action filmlerde özel efektli görüntüleri deneyerek başladılar. Bazı bilgisayarda yaratılmış (computer-generated, CG) kısa filmler vardı ancak uzun metrajlı canlandırma filmleri hala elle çiziliyordu ve iki boyutluydu ya da Disney'in "Güzel ve Çirkin (1991)" i ve "Alaattin (1992)" de olduğu gibi bazı sahnelerde bilgisayarda yaratılmış imgeler kullanılıyordu. O zamandan beri bilgisayarla yaratılmış efektler daha ucuz ve daha gerçekçi olmuştur ve live-action filmlerde artık daha yaygındırlar. Hatta bu sinema filmlerin çoğu ağırlıklı onlara dayalı hale gelmiştir. Aynı teknolojik süreç uzun metrajlı filmleri mümkün kılmış ve "Toy Story" ve onun takipçileri artık popüler, karlı ve yenilikçi bir tür olmuştur. Film yapımındaki devrimin önderi "Monsters, Inc", "Finding Nemo" ve "The Incredibles" gibi hitlerden sorumlu olan Pixar'dır. Dijital dünyadan önce canlandırma filmlerinde baskın olan Disney bile bu teknolojiyi gecikmiş olarak benimsemiştir (Economist, 2005, vol.377).

Başarılı bir bilgisayarlı canlandırma sistemi her şeyden önce yeterli hafızası olan bir bilgisayar, yüksek hızlı işlem performanslı, geniş miktarda disk boşluğu ve çeşitli giriş/çıkış grafik sanatı yerleri ister. Bilgisayar destekli tasarım, bilgisayar grafik sanatı

için ana uygulama olarak tanımlandı ve uygun maliyetli canlandırmanın gelişi ile tasarımcılar artık sanal modellerini canlandırabiliyorlar. Üretim sürecinin bitimine kadar sanal modellerinin bilmedikleri özelliklerini keşfedebiliyorlar (Vince, 1993, s.281).

Bilgisayarla yaratılmış bir film yapmak live-action filmlerden oldukça farklıdır. Tipik olarak, on iki saatlik bir film uzunluğunu toplamayı ve daha sonra onu kabul edilebilir bir uzunluğa kurgulamayı içerir. Bilgisayarla yaratılmış filmler için yapı en başında tespit edilir. Olay örgüsü tasarlanır, kaba karakter skeçleri üretilir ve sahne sahne detaylı bir storyboard oluşturulur. Daha sonra karakter sesleri aktörlerle kaydedilir, karakterlerin dijital modelleri yaratılır, canlandırıcı diyaloglarla uygun olarak karakterleri hayata getirmeye başlar (Economist, 2005, vol.377).

Bilgisayar grafik sanatı geometriden, cebirden, ışık-görme (optikten) biliminden ve insan fizyolojisinden, iyi tesis edilmiş tekniklere çektiği problemlerini tanımlamak ve incelemek için tamamen orijinal bir konu değildir. Geometri, iki ve üç boyutlu uzayı tanımlamak için bir iskelet sağlama amacıyla kullanılır. Cebir teknikleri, bu uzayla ilgili denklemleri tanımlamak ve ölçmek için kullanılır. Optik bilimi, ışığın davranışını tanımlamayı sağlar ve insan fizyolojisi ise insan görüşü ve renkli algı için modeller gösterir (Vince, 1993, s.8).

Bilgisayar grafikleri yaratırken gerekli üç şey modelleme, canlandırma ve render işlemidir. Modelleme üç boyutlu nesnelerin bilgisayar içinde oluşturulma sürecidir. Canlandırma bu objeleri hareketli hayata getirme işlemidir. Render işlemi ise nesnelere nihai görünüşlerini ve ifadelerini vermeyle ilgilidir. Donanım bilgisayar grafiğinin beyni ve kas gücüdür. Ancak doğru yazılım olmadan güçsüzdür. Modelleme yapan kişinin bir bilgisayar grafik nesnesi inşa etmesine izin veren, canlandırıcıya nesneleri hayata geçirmesi için yardım eden ve en sonunda da imgelere son görünüşlerini veren yazılımdır. Gelişmiş bir bilgisayar grafik yazılımı ticari stüdyolar için satın alınabilir ya da kendi firmalarında bilgisayar programcıları tarafından yapılabilir. Birçok stüdyo yeni proje ihtiyaçlarını karşılamak için yeni yazılımlar geliştirirken her iki yöntemi de kullanır (www.studyworld.com: 21.02.2006).

2.1.1. ***Modelleme (Modelling)*****:** Modelleme herhangi bir üç boyutlu bilgisayar grafiği yaratmada ilk adımdır. Bilgisayar-grafiklerinde modelleme biraz heykel tıraşlık, biraz tahta, plastik ve yapıştırıcı ile bir maket yapma gibi ama daha çok bilgisayar destekli tasarım gibidir. Onun esnekliği ve gizil gücü herhangi bir başka sanal formuyla karşılaştırılamaz. Bilgisayar grafikleriyle tüm dünyalar ve tüm gerçeklikleri inşa etmek mümkündür. Her biri kendi kanunlarına kendi görüntülerine ve kendi zaman ve uzay ölçülerine sahip olabilir. Bu üç boyutlu bilgisayar gerçekliğine giriş hemen hemen her zaman bir bilgisayar ekranının iki boyutlu penceresinden olur. Bu üç boyutlu modelleme sadece perspektif çizimleri olan ürünmüş gibi bir yanlış anlamaya sebep olabilir. Bu durum gerçekten çok uzaktır. Herhangi bir modelleme sürecinde yaratılan tüm elementler üç tam boyuta sahiptir ve herhangi bir zamanda döndürülebilir, altüst edilebilir ve herhangi bir açı ya da perspektiften görülebilirler. Ayrıca, yeniden ölçeklendirilebilir, şekillendirilebilir ve ölçülebilir. Modelleme, üç boyutlu bilgisayar canlandırması yaratmada ilk adımdır. Modelleme, sanatçının yapılacak nesneleri hayalinde canlandırma yeteneğini ve zanaatkârın detaylara özenli dikkatini ister. Bir nesne yaratmak için modellemeyi yapan kişi boş bir ekranla başlar ve element için bilgisayarın koordinatları sisteminin ölçüsünü ayarlar (www.studyworld.com: 21.02.2006).

Günümüzde 3D sanatçıları, sanal dünyalar oluşturmak için nesne denen geometrik şekilleri kullanırlar. Koni, küp, silindir ve küreyle başlayıp, bu temel nesneleri birleştirerek ve kullanarak karmaşık ve gerçeğe uygun sahneler oluşturulabilirler (Matossian, 2002, s.31). Üç boyutlu bir nesnenin inşasının en basit yollarından biri, kendi büyük geometrik özelliklerini tanımlayan düz kenar çizgilerini tasvir eden bir yığından onu yapmaktır. Fiziksel olarak telin düz parçalarından yapılıyormuş gibi göründüğü için bu yöntem tel kafes (wire frame) olarak bilinir. Karakterlerin karakalem skeçleri, tel kafeslerden oluşan bilgisayar modellerine dönüştürülür. Canlandırma ve modelleme yazılım yapanların ileri gelenlerinden Jill Ramsay, örneğin bir canavar yaratmak amacıyla her ayak için bir silindir ve gövde içinse bir küreyle başlanabileceğini ifade etmektedir. Bu elementlerin her biri minicik çokgenlerden yapılır ve herhangi bir miktar element birlikte kalıba dökülebilir. Jill Ramsay, üç boyutlu istediğiniz herhangi bir şekli tanımlayabilirsiniz fakat bu çok uzun

ve yavaş bir süreçtir demektedir (Economist, 2005, vol.377). Sayısal veriler yüzeyli kenar çizgileri eşliğindeki bilgiyi saklamaz. Böylece tel kafes yaklaşımı geçerli bir modelleme planı olarak düşünülmez. Fakat terim hala kenar çizgilerinden yapılan bir modelin transparan görüntüsünü tanımlamak için kullanılır (Vince, 1993, s.47).

Yüzey yaması ile modelleme yapmanın arkasındaki tasarım felsefesi şöyledir: eğer imkânsız değilse, bir çaydanlık veya elmanın yüzey geometrisini tasvir eden denklemleri belirlemek zor olacaktır. Bununla birlikte eğer yüzey bireysel olarak basit geometrik çözümlere sahip olan küçük alanlara bölünürse, sorun oldukça basitleşir. Bu yüzey yaması yaklaşımı birinci en büyük karmaşıklığı kolaylaştırabilir ama bu, yamalar arasındaki birleşme noktası ile ilgili başka bir sorunu ortaya koyar. Hangi teknik kullanılırsa kullanılsın birleşme noktaları görünmez olmak zorundadır. Aksi takdirde onları kullanmanın faydası yoktur (Vince, 1993, s.54).

2.1.2. ***Canlandırma (Animation)*****:** Yaratmanın gücünü tutan modelleme yapan kişi ise, hayat illüzyonunu sağlayan canlandırıcıdır. Her canlandırma süreci hemen hemen aynı şekilde, bir storyboard'la başlar. Storyboard kullanırken, canlandırıcı sahnedeki her nesne için hareketlerin anahtar noktalarını kurar. Daha sonra bilgisayar kare kare her nesne için hareketi üretir. Elde edilen sonuç akıcı bir hareketin şeklini verir (www.studyworld.com: 21.02.2006).

Tel kafes yaratığı yaratılır yaratılmaz bir sonraki evre onu hareketlendirmektir. Bunu yapmak için canlandırıcı onun eklem, yüz organlarının yerlerini belirler, onlara bir dizi kontrol noktaları ekler. Bu süreç "Rigging (donanım)" olarak adlandırılır. Bu süreç tahta bir kuklaya ipler ve kontrol koşum takımı eklemeye benzer. Fakat daha karmaşıktır. Ayrıca Rigler kuklaları kontrol etmek için kullanılan iplerden daha akıllı olabilir. Örneğin, rigler, canlandırıcı bir karakterin bir ayağını oynattığında diz uygun durumda kıvrılsın diye yapılandırılabilir (Economist, 2005, vol.377).

Kontrol riglerle, canlandırıcılar karakterin hareketini tanımlamaya başlayabilir. Bir filmde saniyede 24 kare vardır. Fakat karakterin tam pozisyonu her karede belirlenmiş olmak zorunda değildir. Onun yerine canlandırıcı belirli noktalarda

karakterin el, kol, bacak gibi eklemli uzuvlarını pozisyonlandırır ve birinden diğerine nasıl hareket etmesinin beklendiğini tanımlar. Daha sonra canlandırma yazılımı, her karedeki her eklemli uzvun pozisyonunu belirlemek için her iki pozisyon arasına eklenir. Sonuç, çalışmalar devam ederken, canlandırıcının işini gözden geçirmesini sağlayan basitleştirilmiş tel kafes görünümü olarak hemen gözlenebilir (Economist, 2005, vol.377).

Bu süreç çok mekanikmiş gibi gelebilir. Sihir canlandırıcının karakteri hayata getirmesindeki yeteneğinden gelir. Bilgisayar belli bir canlandırma yapar ancak bunu operatörün talimatlarına göre yapar (Economist, 2005, vol.377). Yazılım ve donanım şirketlerinin pazarlama bölümleri ne derse desin, sonuçta elde edilen işin kalitesi kullanılan araca değil sanatçıların yeteneğine bağlıdır (Lee, 2002, s.123).

2.1.3. ***Kaplama/Bezeme (Render) işlemi***: Modellemeci şekil verir, canlandırıcı hareketi sağlar. Fakat hala canlandırma süreci tamamlanmamıştır. Nesneler ve elementler yüzeysiz, boş ve oyuk şekillerden başka bir şey değildir. Onlar render işlemi sürecine başvurana kadar sadece birer taslaktır. Render işlemi tüm animasyon süreci açısından en çok çaba gerektiren bilgisayara bağlı zamandır. Render işlemi süreci esnasında bilgisayar neredeyse tüm işi yazılım kullanarak yapar. Canlandırma burada son görüntüsüne ulaşır (www.studyworld.com: 21.02.2006).

Bilgisayarda gösterilmek istenen nesnelerin üç boyutlu modelleri üretildikten sonra, bu modellerin iki boyutlu ekranda görüntüye dönüştürülmesi render işlemi olarak adlandırılır. Render işlemi genel olarak üç adımdan oluşur:

1.Bilgisayar ortamındaki nesneyi oluşturan üç boyutlu modelin çokgen yüzeylerinin iki boyutlu görüş düzlemine yansıtılması,

2.Hangi yüzeylerin kısmen ya da tamamen görünür yüzeyler olduklarının saptanması,

3.Görüntüdeki her pikselin parlaklık (ya da renk) değerinin hesaplanması (Köküer, 1998, s.70, 71).

Yüzeylerin görüntüleri çeşitlendirilerek, görüntünün herhangi bir türüne ulaşılabilir. Sonuçta nesneler somut görünür. Sonra nesneler aydınlatılır. Işığın

görüntüsü, nesnelerin yüzeyleri, ışığın türü ve ışığın davranışını hesaplamak için kullanılan matematik modelleri tarafından etkilenir. Işık tamamlanır tamamlanmaz, kameranın göreceği şey yaratılır. Bilgisayar, ekrandaki nesnelerin dizaynını takip ederek, kameranın ne görebileceğini hesaplar. Tüm nesnelerin tepe noktasına, kenarlara, tabana ve muhtemel iç alana sahip olduğu unutulmamalıdır (www.studyworld.com: 21.02.2006).

Render yapan kişinin, renkli imgeleri meydana getirmek için, her nesnenin rengini, güneşin ışığı nasıl yansıttığını ve aydınlatma ışık kaynaklarının doğasını bilmesi gerekir. Render yapma süreci boyunca nesnelerin duruşları korunmalıdır ve gözlemciye görünmez olan yüzeyler final sahnede görülmelidir. Sonuçta Render yapma tamamen tükendirici ve karışık bir süreçtir (Vince, 1993, s.88).

Canlandırıcılar kemikleri, kasları ve yağ tabakalarını gerçekçi bir şekilde hareket ettirirler. Bu derinin ve giysilerin daha dış katmanlarının şekillerini belirler. Daha sonra renk ve doku "shader (gölgelendirici)" olarak adlandırılan yazılım parçası kullanılarak belirlenir. Her gölgelendirici renk, doku, saydamlık, tümseklik, gölgeli renk vs. gibi yüzey özelliklerini tanımlayan bir programdır. Farklı gölgelendiriciler bir karakter modelinin çeşitli parçalarına eklenir. Böylece deriye, saça, kumaşa uyan spesifik karakter özellikleri, karakter modelinin çeşitli parçalarına verilir. Verilmiş bir karakter modeli ve onun bağlı gölgelendiricileri, belirlenmiş bir bakış açısı ve bir ya da daha fazla sanal ışık kaynaklarının tanımlanmış pozisyonu ile bir karakterin görünümünü kaplamak mümkündür. Karakterin yüzeyinin birçok yerine düşen ışık hesaplanır ve uygun gölgelendirici onun rengini ve dokusunu belirler. Büyük miktarda bilgisayara bağlı çalışmadan sonra, gerçekçi, dokusal bir karakter üretilmiş olur. Diğer karakterler, nesneler ve arka fon modelleri onların bağlı gölgelendiricileriyle birlikte birbirine eklendiğinde, sonuç tek bir film karesidir (Economist, 2005, vol.377).

Kamera lenslerinin türü, sis, duman ve tüm diğer efektler hesaplanmak zorundadır. İki boyutlu imgeler üretmek için, bilgisayar sonuçlanmış üç boyutlu dünyayı tarar ve kameranın görebildiği pikselleri çeker. Daha sonra imge gösterim için bilgisayar ekranına, videoteybe ya da film kaydedicisine gönderilir. Birçok iki boyutlu

durağan kareler tamamlanmış canlandırmayı üretir (www.studyworld.com: 21.02.2006). Render işlemi için ayrı ayrı hesaplanmış her lif ve saç ile dalgalanan, rüzgârda katlanan ve uçuşan yüzeyleri içeren, harika bir şekilde canlı gibi görünen karakter modellerini sağlayan kürk ve giysi dokuları gibi karmaşık yüzeyler, render işlemindeki en son gelişmedir (www.en.wikipedia.org: 04.02.2006).

Uzun metrajlı bir film için render işlemi süreci büyük miktarlarda hesaplama gücü kullanarak, bir yıl boyunca 24 saat durmaksızın yapılan hesaptan daha fazla bir zaman alır (Economist, 2005, vol.377). Bir çerçeveyi render yapmak için gerekli zaman normal olarak 2–3 saati bulur. En karışık sahneler için 10 kez uzar. Bu zaman son 10 yılda hiç değişmedi çünkü imge kalitesi donanımdaki gelişmelerle aynı oranda gelişti (www.en.allexperts.com/e/c/co/computer-generated_imagery.htm: 01.04.2007).

Bilgisayar canlandırmanın başarısının anahtarı hızdır. Düzgün hareket ilizyonu vermek için tamamlanmış imgeler genellikle frames (çerçeveler)olarak adlandırılır-saniyede en az 12 imge hızında gösterilmelidir. Daha az hızlarda insan gözü belli bir düzensizlik miktarını fark edebilir. Bununla birlikte saniyede 70 çerçeve hızında imgeleri göstermekte bir avantaj yoktur. Çünkü bu yükseklikte hızlarda hareket algısında fark edilebilir bir gelişme yoktur. Canlandırma geleneksek el çizim yöntemi kullanılarak yapıldığında saniyede 15 çerçeve kullanmak yaygındır. Bu canlandırma yapmak için gerekli çizimlerin miktarında tasarruf etmek için yapılır. Bununla birlikte bilgisayarlı canlandırma daha gerçekçi imgeler yaratmak için kullanılır. Bu nedenle saniyede daha çok çerçeve kullanmak gereklidir (www.wisegeek.com/what-is-computer-animation.htm: 01.04.2007).

Bilgisayar ve özel canlandırma yazılımı bilgisayarlı canlandırmanın yapımı için gereklidir. İstenilen kullanıma göre çeşitli fiyatlarla pazarlarda çok çeşitli canlandırma yazılımı vardır. Genelde canlandırma yazılımı basit ve daha az pahalı canlandırma için ya da eğlenceden hoşlanan acemiler için yapılmaktadır. Daha profesyoneller için canlandırma yazılımı sadece daha pahalı değil ayrıca daha geniştir. Bununla birlikte en temel canlandırma programları bile bazı şaşırtıcı canlandırmaları yapmayı mümkün kılar (www.wisegeek.com/what-is-computer-animation.htm: 01.04.2007).

2.2. MODERN CANLANDIRMADA KULLANILAN YENİ TEKNOLOJİLER VE YÖNTEMLER

2.2.1. GENEL AYDINLATMA (GLOBAL ILLUMINATION) VE IŞIN İZLEME (RAY TRACING)

Şimdilerde pek çok alanda bilgisayardan ve getirdiği tekniklerden faydalanılmaktadır. Bilgisayarın iletişim yetenekleri geliştikçe, bilgisayar ve insan daha çok ortamı paylaşır hale gelmiştir. Bilgisayarla elde edilen görüntünün güzel olması pek çok uygulama için gerekli olmakla beraber, güncel uygulamaların çoğunda gerçekçilik de büyük önem taşımaktadır (tr.wikipedia.org/wiki/I%C5%9F%C4%B1n_izleme: 03.09.2007).

3D bilgisayar grafiklerinde kullanılan genel aydınlatma algoritmaları genelde 3D sahnelere gerçekçi ışıklandırmaları eklemek için kullanılır. Böyle algoritmalar sadece bir ışık kaynağından (direct illumination) doğrudan gelen ışıklarla ilgili değildir. Aynı kaynaktan gelen ancak sahnedeki diğer yüzeyler tarafından yansıtılan ışığın parladığı sonraki durumlarla ilgilidir. Genel aydınlatma algoritmaları kullanılarak render yapılmış imgeler, sık sık sadece doğrudan aydınlatma algoritmaları (direct illumination) kullanılarak render yapılmış imgelerden daha fotorealistiktir. Bununla birlikte hesapla ilgili olarak daha pahalı ve sonuç olarak daha yavaştır. Genel yaklaşım, bir sahnenin genel aydınlatmasını hesaplamak ve bu bilgiyi geometri, radiosity vs. ile depolamaktır. Depolanmış veri, tekrar tekrar pahalı aydınlatma hesaplarını izlemeksizin, bir sahnenin tümünü oluşturmak için farklı bakış açılarından imgeler oluşturmak amacıyla kullanılır (en.wikipedia.org/wiki/Global_illumination: 03.09.2007).

Radiosity, ray tracing/ışın izleme, beam tracing, cone tracing, path tracing, metropolis light transport, ambient acclusion, photon mapping ve image based lighting genel aydınlatmada kullanılan algoritmaların örnekleridir. Bunların bazıları hızlı ve doğru olan sonuçlar sağlamak için birlikte kullanılabilir. Bu algoritmalar genel aydınlatmanın çok önemli bir parçası olan diffuse inter-reflection'ı (dağınınk yansıma) biçimlendirir. Bununla birlikta bunların çoğu (radiosity hariç) aynadaki görüntüye

benzeyen yansımaları biçimlendirir (en.wikipedia.org/wiki/Global_illumination: 03.09.2007).

Işın izleme, bilgisayar ortamında üç boyutlu, fotoğraf kalitesine çok yakın görüntü üretimi için kullanılan, oldukça basit ve gerçekçi bir yöntemdir. Üç boyutlu görüntü oluşturmak için kullanılabilen birçok alternatif yöntemin var olmasına rağmen bu yöntemin tercih edilmesinin nedeni, yöntemin gerçek dünyada ışığın çevreyle olan etkileşimini modellemeye çalışmasıdır. Işın izleme, gerçek dünyada ışığın ne şekilde hareket etmesi gerektiğini göz önünde bulundurarak bir sahnenin görüntüsünü çizen bir grafik oluşturma yöntemidir. Işın izleme yöntemi, ışık kaynağından çıkan ışınların fiziksel davranışlarını modellemektedir. Işın izleme yöntemi hem görünmeyen yüzeylerin kaldırılması hem de renk değerlerinin belirlenmesine ilişkin çözümler sunar (tr.wikipedia.org/wiki/I%C5%9F%C4%B1n_izleme: 03.09.2007).

Gerçek dünyada gözün cisimleri algılayabilmesi için ışık kaynağından çıkan ışınların cisimlere çarparak yansıması ya da cisimlerin içinden geçerek kırılması ve böylece gözümüze ulaşması gerekir. Bilgisayar ortamında ise benzer sonucu elde etmek için boyama ve görünmeyen yüzeylerin kaldırılması işlemleri uygulanır. 3D nesnelerin herhangi bir noktasındaki renk değerinin belirlenmesine boyama denir. Renk değerinin belirlenmesi işlemi ise ışıklandırma, gölgelendirme, geçirgenlik, yansıma ve kırılmaya bağlı olarak belirlenir. Diğer yöntemlerde çok zor tanımlanmasına rağmen ışın izleme yönteminde yansıyan ve kırılan ışınlar mükemmel şekilde modellenebilir. Böylece son derece gerçekçi görüntüler elde edilir. Eğer bir yüzeyin yansıtıcılık özelliği varsa, bu yüzeye çarparak yansıyan ışın diğer bir yüzeye çarptığında, bu yüzeyin rengi yansıtıcılık özelliği bulunan yüzey üzerinde görülür. Elbette bu işlem için de derinliği belirlenmiş özyinelemeli bir algoritma koşulmalıdır. Görünmeyen yüzeylerin kaldırılması, gözlemci tarafından 3D nesnelere bakıldığında manzaradaki cisimleri oluşturan yüzeylerden görünmeyenlerin kaldırılması, dolayısıyla görünenlerin belirlenmesi işlemine verilen addır (tr.wikipedia.org/wiki/I%C5%9F%C4%B1n_izleme: 03.09.2007).

Işın izlemenin popülerliği diğer render yapma metodlarının üstünde gerçekçi aydınlatma simulasyonundaki esaslarından kaynaklanır. Diğer algoritmaları kullanarak

simule etmenin zor olduğu yansıma ve gölge gibi efektler ışın izleme algoritmasının daha doğal bir sonucudur. Işın izlemenin önemli dezavantajı ise uygulamadır. Işın izleme genellikle ayrı ayrı her göz ışınını ele alarak süreci yeniden başkatırken, scanline algoritmalar ve diğer algorimalar, pikseller arasındaki ölçümleri paylaştırmak için veri tutarlığını kullanır. Bununla birlikte bu ayrılık başka avantajlar sunar. Örneğin, anti-alising görüntü işlem tekniğini uygulamak için ihtiyaç duyulduğu kadar çok ışını filme çekebilmek ve ihtiyaç duyulan yerde imge kalitesini geliştirebilmek. Geleneksel ışın izleme, doğru bir şekilde kırılmayı sağlamak gibi inter-reflection ve optik efektleri kullanmasına rağmen, ister istemez fotorealistik değildir. Gerçek fotorealizm, render yapma denklemine oldukça yaklaşıldığında ya da denklem tamamen tamamlandığında oluşur. Denklem, ışık akışının her fiziksel efektini tanımladığı için, render yapma denklemini tamamlama gerçek fotorealizmi verir. Tüm render yapma modellerinin gerçekliği denkleme doğru bir tahmin olarak değerlendirilmelidir. Işın izleme olayında, oluşturulan ürün, ister istemez en realistik olan değildir. Photon Mapping gibi diğer yöntemler algoritmanın belli bölümleri için ışın izlemeye dayandırılır, fakat çok daha iyi sonuçlar verirler (en.wikipedia.org/wiki/Ray_tracing: 03.09.2007).

Işın izleme yöntemini başarılı şekilde kullanan Fox şirketi bir bilgisayar canlandırma şirketi olan Blue Sky stüdyolarının sahibidir. Fox, Blue Sky'la birlikte daha fazla başarıya sahip olmuştur ve sinema hâsılat karları Pixar'ınkiyle yarışır durumdadır. 2002'nin "Ice Age"i, 2006'nın "Ice Age: The Meltdown"ı ışın izleme yönteminin başarılı bir şekilde kullanıldığı filmlerdir. Bu filmler yine Fox Animation Stüdyoları tarafından yapılmış olan 2005'in "Robots"u ile birlikte bugünlerin başarılı filmlerindendir (www.en.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Fox_Animation: 27.03.2007).

2.2.2. RENDERMAN

Renderman ilk olarak Pixar tarafından yayınlanmış 3D sahne tanımlama dilidir. Ri API ya da RIB ve Renderman Shading Language(RSL) olarak iki alana ayrılır. Ri API ya da RIB(Renderman Interface BiteStream), render motorunu anlatan bir dildir. Bu motor nasıl render yapılması gerekliliği üzerinde değil de, neyin render yapılması

gerekliliği üzerinde durur. Örneğin, Renderman komutu, render yapıcıya "buraya iki ışık ve oraya da bir küre koyman gerekir" diyebilir. Bazısı ışın izleme yöntemini, bir başkası REYES ve bir diğeri scanline(TV çizgileri) algoritmaları kullanabilir. Bazısı tüm nesneleri 3D dünyaya ilişkin yerleştirebilir ve bir başkası da kameraya ilişkin yerleştirebilir. RSL, rendermanin diğer anahtar parçasıdır. Nesnelerin, ışığın ve atmosferik olayların dış görünümünü tanımlayan bir dildir. Basitçe, RIB, render yapıcıya "iki birimlik yarıçapı olan bir küreyi render yap ve onu köşeye yerleştir" der. RSL ise "bu küre kırmızı olacak, üzerindeki küçük nesnelerle yansıtıcı olacak"der (www.rendermanacademy.com/docs/ClassFrame01.php?sel=1: 03.09.2007)

Renderman, canlandırma/modelleme paketleri ve render yapan motorlar arasındaki boşluğa köprü kurmaya yardım etmek için tasarlanmış bir standarttır. Uzun zamandır, Pixar'ın kendi PhotoRealistic Renderman'i kamuya sunulan tek uygulayıcı olmuştur. Şimdi çok fazla render yapıcı vardır. Bazısı ücretli, bazısı bedavadır (www.rendermanacademy.com/docs/ClassFrame01.php?sel=1: 03.09.2007).

PhotoRealistic Renderman(PRM), Pixar tarafından tescillendirilmiş bir render yapıcıdır. Öncelikli olarak REYES(Render Everything You Ever Saw/Gördüğün her şeyi render yap) logaritmasını kullanır, ancak ayrıca bütünüyle ışın izleme/ray tracing, genel aydınlatma(global illumination) yapabilmektedir. PRMan, Pixar Animation Stüdyoları tarafından tüm 3D canlandırma film ürünlerinde kullanılmaktadır. Ayrıca lisanslandırılmış ticari bir ürün olarak elde etmek mümkündür ve RenderMan ProServer olarak bilinen bir paketin parçası olarak satılmaktadır (www.en.wikipedia.org/wiki/PhotoRealistic_RenderMan: 03.09.2007)

RenderMan, Pixar'ın 1989'da duyurduğu ilk aygıtıydı. Pixar üçüncü kurumlar için aygıtı lisanslandırdı ve sonuç olarak 100.000 kopyadan fazlasını satmıştır. RenderMan ve bilgisayar üretimli grafiklerin asıl başarısı ödüllü yönetmen James Cameron tarafından 1989'daki filmi "the Abyss" ile başlatıldı. Filmdeki efektler öyle iyiydi ki Cameron bir sonraki filmi "Terminator 2"de ana karakteri yaratmak için bilgisayar üretimli imgeleri kullandı (www-personal.umich.edu/~afuah/cases/case14.html: 18.03.2007).

Pixar Animation Studios, Walt Disney Şirketi'nin bir bölümüdür (www.en.wikipedia.org: 28.07.2006). Gösterime giren her filmiyle hem sanatsal yaratıcılıkta hem de canlandırma teknolojisinde yeni ufuklar açan bir yapım şirketi olarak kabul edilir (Erdine, 2005, s.56). Pixar Canlandırma Stüdyosu büyük ekrandaki patlamasını, renderman kullanılarak, sadece bilgisayar grafikleriyle yapılan ilk uzun metrajlı canlandırma filmi "Toy Story" ile yapmıştır (www.answers.com/topic/pixar: 18.03.2007).

"Toy Story"nin başarısından sonra Dreamworks SGK, Turner Broadcasting, Warner Bros. ve hatta Disney gibi büyük şirketler bilgisayarlı canlandırma üretmeye başlamıştır (www.answers.com/topic/pixar: 18.03.2007). Pixar bilgisayar grafiklerinin ve canlandırma için gerekli olan teknolojinin üretiminde öncü olmuştur (www.animation.about.com/od/industryprofiles/p/pixar.htm: 18.03.2007). Disney ve Pixar ortaklığıyla canlandırma filmler 3 boyutlu bilgisayar canlandırma yöntemiyle yapılmış ve çok beğenilmiştir (Hünerli, 2005, s.19).

2.2.3. YANSIMA GÖLGELENDİRİCİ/BOUNCE SHADER VE YÜZEYALTI DAĞILMA/SUBSURFACE SCATTERING

PDI/DreamWorks'un en dinamik başarıları ışklandırmayla ilgilidir. Şrek 2'de, Şrek, Fiona, Prince Charming, Fairy Godmother ve diğer tüm insan karakterler, PDI'ın yansıma gölgelendirici (bounce shader) ve yüzeyaltı dağılma (subsurface scattering) teknikleri ile parlayan, ışığı geçiren ciltleri sayesinde gerçekçi görüntülerine sahiptirler (www.sacticket.com/static/movies/news/0521shrek.html: 03.09.2007).

Şrek 2'deki iki teknik buluş da ışık ile ilgilidir. Yansıma gölgelendirici, genel aydınlatmanın bir şeklidir ve yüzeyaltı dağılma, karakterin cildine yarı saydamlık veren bir yöntemdir. PDI/DreamWorks tarafından geliştirilmiş yansıma gölgelendirici, doğal ve sonsuz bir şekilde bir yüzeyden diğerine yansıyan ışık yolunu model almıştır. Yansıma gölgelendirici karakterleri ışıklandırma için önemli bir başvuru kaynağı olmuştur. Yansıma gölgelendirici, doğal bir şekilde sahneyi aydınlatır ve gölgelendirirken, yüzeyaltı dağılma, karakterlerin ciltlerinin doğal ve yarısaydam

görünmesini sağlar (animation.dreamworksfansite.com/shrek2/makingof.php: 03.09.2007).

2.2.4. HAREKET YAKALAMA/MOTION CAPTURE

Hareket yakalama, eğlence, spor ve sağlık ile ilgili konular için hareketleri dijital bir şekilde kaydetme tekniğidir. Hareket yakalama 1970ler ve 1980'lerde biomekanik araştırmalarda fotogeometrik analiz aracı olarak kullanılmıştır ve eğitim, antreman, spor, son zamanlarda ise sinema ve video oyunları için bilgisayar canlandırma içine yayılmıştır. Bir oyuncu her eklem yerine yakın sensörler giyer. Bu sensörler, sensörler arasındaki pozisyon ya da açılarla hareketi belirler. Hareket yakalama bilgisayar yazılımı, hareketin doğru dijital sunumunu sağlayan pozisyonları, açıları, sürati, ivmeyi ve itme gücünü kaydeder. Eğlence uygulamalarında bu teknik canlandırma üretim fiyatını, geleneksel canlandırma ya da bilgisayarla üretilen canlandırmaya göre düşürür. Hareket yakalama zaman kazandırır ve elle yapılan canlandırmada daha doğal hareketler yaratır. Fakat anatomik olarak mümkün olan hareketlerle sınırlıdır (en.wikipedia.org/wiki/Motion-capture: 03.09.2007)

Optik sistemler, birbiri üstüne binen izdüşümleri sağlamak için ayarlanmış bir ya da daha fazla kamera arasındaki bir sensörün 3D pozisyonunu üçgenlere böler. Hareket yakalama tekniğinde, bir ya da daha fazla oyuncunun hareketleri her saniye için birçok kez örneklendirilir. Yüksek çözünürlük optik hareket yakalama sistemleri, aynı anda vücut, yüz ve parmak hareketlerini örneklendirmek için kullanılır. Hareket yakalama yöntemi sadece oyuncuların hareketlerini gösterir. Oyuncunun görsel özelliklerini yansıtmaz. Bu hareketler, bilgisayar sanatçısı tarafından yaratılan 3D modellere (insan, dev robot vs.) eşlenen canlandırma verisi olarak kaydedilir. Böylece model, oyuncuyla aynı şekilde hareket eder. Bu daha eski olan Rotoskop tekniğiyle yakındır. Rotoskop yönteminde oyuncu hareketinin görüntüsü filme çekilir ve sonra geleneksel canlandırma karakterinin kare kare hareketi için bir rehber olarak kullanılırdı (en.wikipedia.org/wiki/Motion-capture: 03.09.2007).

Eğer istenirse, oyuncu oyununu sergilerken kamera sahnenin çevresinde hareket edebilir ve hatta hareket yakalama sistemi kamera ve dekoru yakalayabilir. Bir bilgisayar verileri denetler ve oyuncunun hareketlerini, her sensörün 3D pozisyonundan çıkarılmış olarak görüntüler. Yine eğer istenirse, setteki nesnelere bağlı olan kamera pozisyonlarını sağlayan bir sanal ya da geçek kamera takip edilebilir (en.wikipedia.org/wiki/Motion-capture: 03.09.2007).

İşlemden sonra yazılım, canlandırma verisini dışarı aktarır. Bilgisayar canlandırmacıları 3D modelle iş birliği yapar ve sonra normal bilgisayar canlandırma yazılımı kullanılır. Eğer oyuncunun performansı iyi ise ve bilgisayar yazılımı doğruysa, bu işlem oyuncuyu canlandırmacının yarattığı sahneye yerleştirmeye ve 3D modelin nesnelerle etkileşimini kontrol etmeyle sınırlıdır (en.wikipedia.org/wiki/Motion-capture: 03.09.2007).

BÖLÜM III

HOLLYWOOD'UN "ARABALAR", "ŞREK 2", "BUZ DEVRİ 2: ERİME BAŞLIYOR", "İNANILMAZ AİLE" VE "NEŞELİ AYAKLAR" CANLANDIRMA FİLMLERİNİN İNCELENMESİ

Bu bölümde, Hollywood stüdyoları tarafından 2000 yılından sonra tamamen bilgisayarla üretilmiş olan uzun metrajlı beş film seçilmiştir. Filmler sırasıyla "Arabalar", "Şrek 2", "Buz Devri: Erime Başlıyor", "İnanılmaz Aile" ve "Neşeli Ayaklar"dır. Bu filmler ailenin her ferdini içine alan geniş bir izleyici kitlesine hitap etmek amacıyla üretilmiş, böylece büyük hâsılat değerleri kazanmayı başarmıştır.

3.1. ARABALAR (CARS)

www.sinemafanatik.com/yabbse/index.php?board=19;action=display;threadid=12966

www.photoshopmagazin.com/forum/printer_friendly_posts.asp?TID=793

3.1.1. *Filmin Künyesi*

Yönetmen: John Lasseter

Seslendirenler: Owen Wilson (Şimşek McQueen), Paul Newman (Doc Hudson), Bonnie Hund (Sally Carrera),Larry the Cable Guy (Mater), Michael Keaton (Chick Hicks), Richard Petty(the King/Kral).

Türkçe seslendirenler: Yekta Kopan (Şimşek McQueen), Erhan Abir (Doc Hudson), Berna Başer (Sally Carrera), Osman Gidişoğlu (Mater), A.Ekber Diribaş (Chick Hicks), Hakan Vanlı(Kral).

Senaryo: Dan Fogelman, John Lasseter, Joe Ranft, Kiel Murray, Phil Lorin, Jorgen Klubien.

Kurgu: Ken Schretzmann

Film müziklerini seslendirenler: Sheryl Crow, James Taylor, Brad Paisley, Rascal Flatts, John Mayer

Müzik: Randy Newman

Yapım tasarımcısı: William Cone, Bob Pauley.

Yapımcı: Darla K. Andelson.

Yapım: Pixar

Dağıtımcı: U.I.P

Tür: Bigisayarla üretilen canlandırma.

Gösterim tarihi: 15.Eylül.2006

Bütçe: 70.000.000$

Dünya hâsılatı: 461.782.982$

Türkiye hâsılatı: 1.600.000$

Resmi internet sitesi: www.disney.go.com/disneypictures/cars

3.1.2. *Filmin Konusu*

Film yalnızca arabaların oluşturduğu bir dünyada geçmektedir. Öyle ki sinekler bile kanatlı, minicik arabalardır. Hikâye Şimşek McQueen adında kendini başarıya koşullamış bir yarış arabasının etrafında dönmektedir. McQueen kendisini tek kişilik bir gösteri olarak nitelendirmekte ve başarısının tek kaynağının kendisi olduğunu

düşünmektedir. Her şeyi tek başına yapabileceğine inanmaktadır. Her zaman "ben solo çalışırım" demektedir. Piston Kupasında McQueen ile birlikte aynı anda iki araba daha bitiş çizgisini geçince, Kaliforniya'da yapılacak olan bir yarışmayla birincinin belirlenmesine karar verilir. Yarışmayı kazanan diğer arabalardan biri, Dinoco takımına uzun bir dönem boyunca birincilikler kazandıran ve sezon sonunda emekli olmayı planlayan, tecrübeli yarışçı Kral'dır. Diğeri ise kazanmak için her şeyi yapabilecek bir yapıda olan fakat her seferinde Kral'ın ardından ikinci olan ve McQueen'in varlığına dayanamayan Chick Hicks'dir.

McQueen Kaliforniya'ya giderken kendisini taşıyan tırdan kaza eseri düşer ve kaybolur. Kendini 66. Route yolu üzerindeki sakin, küçük Radiator kasabasında bulur. Üstelik bir yarış arabası olarak farları olmadığından etrafı görememiş ve kasabanın yoluna istemeden büyük hasar vermiştir. Kasaba yargıcı, aynı zamanda doktoru, gizli kimliğiyle Piston Kupası'nı üç kez kazanmış, efsane yarışçı Hudson Homet, Doc Hudson, kasabanın da talebi üzerine, McQueen'e yolu tamir etme, işini bitirene kadar da tutsak olma cezası verir. McQueen yarışı kaçırmak istemediğinden ve Dinoco'ya yaranmak için bir an önce Kaliforniya'ya ulaşmak istediğinden birçok kez kaçmayı dener ama başaramaz.

McQueen'in hızlı ve hırslı yaşamında hiç dostu yoktur. Ancak kasabada dostlar edinmeye başlar. Onu tüm kusurlarına rağmen seven ve dostu olarak seçen ilk araba kasabanın tek çekici olarak görev yapan kamyonu paslı ve eski Mater'dır. McQueen, Mater'a Piston Kupası'nı kazandıktan sonra "artık tampon yağı ve paslı eski arabalarla işim olmaz" demesine rağmen, Mater onu dostu olarak görmeye devam edecektir. İlerleyen zamanda McQueen kasabanın avukatı ve motel işletmecisi Sally'ye âşık olur. Sally, 2002 model Porsche 911'dir. McQueen, onun gibi bir arabanın neden böyle küçük bir kasabada olduğunu anlamadığını söyler. Sally aslında Kaliforniyalı bir avukattır. Kendi deyimiyle sol şeritte hızlı yaşamaktaydı ama mutlu değildi. Bir gün Kaliforniya'dan kaçtığında yolu buraya düşmüş ve doğanın güzelliğine âşık olup burada kalmaya karar vermiştir. McQueen, Doc Hudson'ın eski bir yarışçı olduğunu öğrenir. Doc Hudson efsanevi bir yarışçıyken geçirdiği kaza sonrasında terk edilmiş ve unutulmuştur. Bu durumu McQueen'e, "Onlar beni bıraktı, sen tarih oldun dediler"

diyerek açıklamaktadır. Bu yüzden kendini inzivaya çekmiş, geçmişini kasaba halkından sır gibi saklamıştır. McQueen gün geçtikçe kasabadaki herkesle dost olur. Kasabanın önceleri çok parlak günler yaşadığını ve 66. Route yolunun yeni yol yapılmadan önce çok işlek olduğunu öğrenir.

Sonunda yolu bitirir ve yarışlara gitmek zorunda kalır. Ama artık eski McQueen değildir. Hayatın sadece bir bitiş çizgisinden ibaret olmadığını, hayatın başlı başına bir yolculuk olduğunu öğrenmiştir. Kasabada edindiği yeni dostlarının yardımıyla hayatta zafer, şöhret ve sponsorluktan daha önemli şeyler olduğunun farkına varmıştır. Piston Kupası'nı kazanmak üzereyken Chick yüzünden kaza yapan Kral'a yardımcı olmayı seçer. Yarışı Chick kazanır. Ancak önemli olan bitiş çizgisini geçmek değil de, nasıl geçtiğin olduğu için yarışın yıldızları Kral ve McQueen olur. McQueen'in kasabada tanıştığı dostları onun yarış ekibini oluştururken, McQueen kasaba yollarını da kendi yarış hazırlıkları ve çalışmaları için uygun yer olarak belirler. Böylece kasaba yolu tekrar işlek hale gelmiş olur. McQueen'de yarış hayatından kopmadan dostlarına ve Sally'e kavuşur. "Arabalar", şehirli, züppe, küçük bir kasabaya gelir temasının olumlu işlenen tarafından bir filmdir. Olumsuz tarafında başı belaya girecekken, olumlu tarafta gerçek Amerikan değerlerini öğrenip aşkı bulur.

3.1.3. *Filmdeki Karakterler*

Şimşek McQueen (Lightning McQueen): Piston Kupası Şampiyonası'na katılan en genç yarış arabasıdır. Diğer deneyimli yarış arabalarının yanında çaylak konumundadır. Piston Kupası'nı kazanan en genç araba olmayı istemektedir. Aklında iki şey vardır: kazanmak ve kazanmayla birlikte gelen diğer şeyler; para, şöhret, hayranlar, helikopterler. Fakat tüm bunlar değişmek üzeredir. Radiator Springs kasabasında kaybolduğunda, edindiği yeni dostları onu olmak istediği araba konusunda tekrar düşünmesi için cesaretlendirecektir.

Doc Hudson: Bir 1951 Hudson Homet'tir. Radiator kasabasında medikal klinik(tamirhane) işleten sakin bir kasaba doktoru gibi görünür. Kasaba halkı ona saygı duymaktadır ve hayrandır. Aslında eski bir yarışçıdır. Üç kez Piston Kupasını

kazanmıştır. Geçirdiği bir kaza sonucu terk edilmiş ve unutulmuştur. Ancak kasaba halkının bundan haberi yoktur. Kupalarını "içi boş kâseler" olarak nitelendirir.

Sally Carrera: Kaliforniya'dan gelen, çekici, zeki, nazik, 2002 model Porsche 911 marka bir spor arabadır. Kasabaya gelmeden önce sol şeritte, hızlı yaşayan bir avukattı ve mutsuzdu. Yüksek tempoda yaşamaktan yorgun düşmüş hayata yepyeni bir başlangıç yapmak için Radiator Kasabasına gelmiştir. Şimdi kasabaya ve kasabanın doğasına âşıktır ve kasabanın tekrar haritada olmasını istemektedir.

Mater: Kocaman kalbi olan eski bir kamyondur. Kasabanın çekici olarak hizmet veren tek kamyonudur. Tow-Mater Araç Çekme ve Hurda dükkânını işletmektedir. Biraz paslı olmasına rağmen civardaki en hızlı çekme ipi ondadır ve her zaman ilk yardım eli uzatandır. Mater içinde bulunulan herhangi bir durumun her zaman en iyi yanını görmektedir ve McQueen'in ilk dostudur.

Chick Hicks: Tecrübeli, acımasız bir yarışçıdır. Yarışı her zaman dünyanın en büyük yarışçısı Kral'ın ardında kalıp ikinci olarak bitirmiştir. Yıllarca Kral'ın gölgesinde kalmıştır. Bu kez birinci olacağına inanmaktadır. Ancak McQueen'in varlığı ona sıkıntı yaratmaktadır.

Kral (the King) : Kral, Strip Weathers bir 1970 Plymouth Superbird model arabadır. Bir yarış efsanesidir. Tarihte diğer arabalardan daha fazla Piston Kupası kazanmıştır. Gerçek bir şampiyonluk kazanmanın kupadan daha fazlası olduğunu bilmektedir. Hepsinden öte Kral, çok çalışmaya ve bir takım olarak sorumluluk almaya önem verir. Sezonun sonunda emekli olmayı planlamaktadır.

3.1.4. *Yapım özellikleri ve görsel nitelikler*

Film yaklaşık 10 dakika süren bir yarış sahnesiyle başlamaktadır. Arabaların sürati, taklalar atan, kazalar yapan arabalar, havada uçuşan araba ve lastik parçaları ile birlikte tüm detaylar verilmiş, atmosfer uygun şekliyle yaratılmıştır. Arabalara gözler ve ağız eklenerek onlara kişilik ve ifade kazandırılmıştır. Hatta arabalara milletlere ait

özellikler eklenmiştir. Böylece gerçekçi olmayan bu karakterler, gerçekliğe yakınlaştırılmış, hem çocukların hem yetişkinlerin kabul edeceği bir forma sokulmaya çalışılmıştır. Neon ışıklarının arabaların üzerinde yansıması güzel görüntüler oluşturmaktadır. Bilgisayar teknolojisinin ışığı yansıtmadaki yeteneği geliştirilmiştir. Filmde başrolde arabaların olmasından dolayı saç, kürk, uçuşan elbiseler gibi zorlayan elemanların olmaması avantaj olarak düşünülebilir ancak karakterlerin metal olması, hatta tüm dünya sakinlerinin araba olması gerçekçi bir dünya oluşturulmasını zorlaştırmaktadır. İzleyicinin algısında gerçeğe uygun olma hissinin oluşturulması için bazı ışıklandırma detayları üzerinde durulmuştur. Harcanan büyük bir emek, sabırlı bir çalışma ve ilk kez bu filmde kullanılan bir ışıklandırma sistemiyle bunun üstesinden gelinmiştir. Tüm karakterlerin metalik olması özellikle ışık yansımaları için yeni bir yöntem gerektirmiştir. Hybrid hardware-accelerated relighting engine (Karma donanım-hızlandırlmış tekrar aydınlatma motoru) olarak bilinen, arabalardan yansıyan ışıkların inandırıcı olmasını sağlayan bir yöntem kullanılmıştır.

Filmin üç boyutlu, şirin, genelde parlak görünen canlandırma dünyası izlenilenin bir Pixar yapımı olduğuna dair ipucu vermektedir. Yaratılan dünyanın kahramanları insani özellikler taşıyan arabalar olmasına rağmen, bilgisayarla yapılan canlandırma tekniğinin son derece başarılı bir şekilde kullanılmasıyla sunum oldukça gerçekçi olmuştur. Filmde yalnızca en son teknolojinin kullanılması değil, etkileyici bir öykü ve oluşturulan çarpıcı anlar dikkat çekmektedir. Hollywood'un yetişkin filmlerinde sıklıkla kullandığı ve başarılı sonuçlar aldığı kasabalı kız, şehirli erkek motifi, çocukları cezbeden renkli ve eğlenceli görüntüler eşliğinde izleyiciye verilmiştir. Dikkat çekilmek istenen anlar slow motion görüntülerle belirtilmiştir. Karakterlerin tepkileri ve oyunculukları son derece detaylı işlenmiştir. Karakterler arabalardan oluşmasına rağmen, karakterlerin birbirleriyle uyumları ve gerçekçi tepkileriyle izleyici tarafından kabul görmeleri sağlanmıştır. Sevimli, renkli, canlı karakterleri ile ailenin çocukları için olan bu yapım, her detayın incelikle işlenmesi, diyalogların tek düze olmaması, karakterlerin derinliği, dostluğun ve aşkın işlenişindeki sadelik, yüksek espri anlayışı ile ailenin diğer üyeleri için de çekicidir. Diyaloglarda günlük konuşma diline ek olarak zekice espriler kullanılmıştır. McQueen karakterinin züppeliği en iyi şekilde kendisinin mahkeme salonunda bayan avukata söylediği şu ince alaylı replikle anlatılmaktadır:

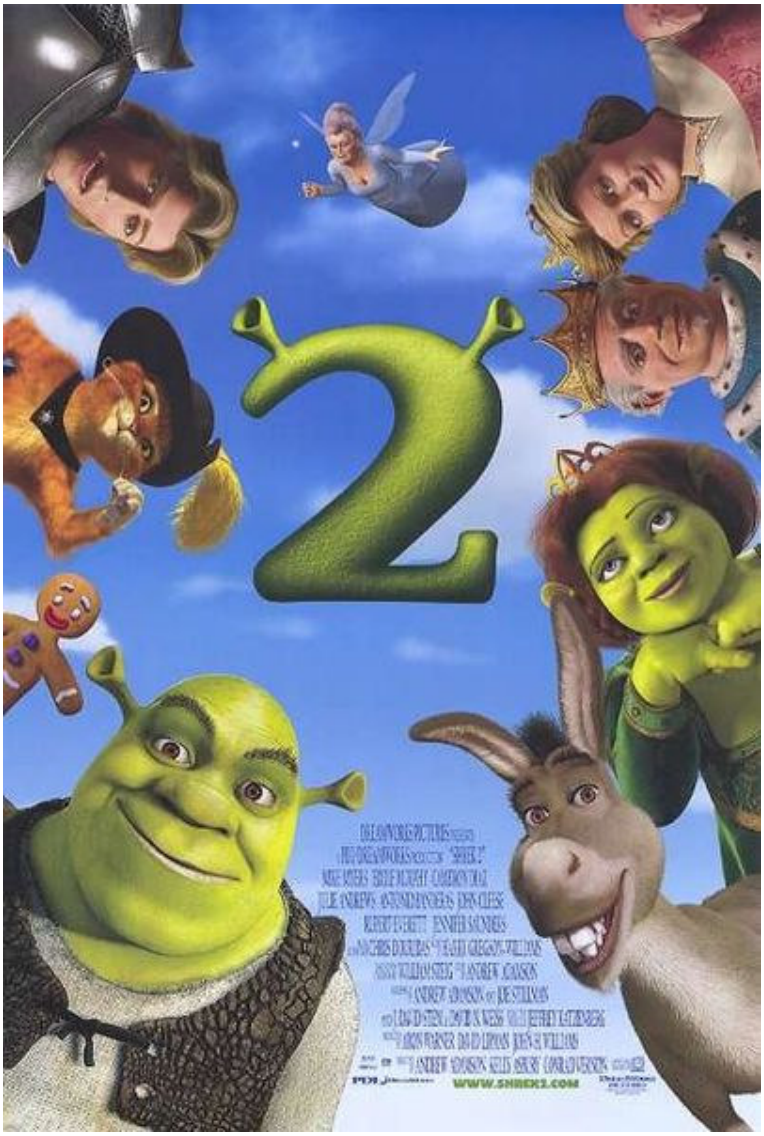
“Başkalarında kendilerinin bile anlamadığı duygulara yol açıyorum”. Filmin konusu olan arabaların en ince detayları göz önünde bulundurularak verilmesi ailenin genç ve yetişkin erkekleri için cezbedicidir. Anlatılan dürüst ve yumuşak aşk hikâyesi ailenin bayanlarının ilgisini çekmek amacındadır. Filmin eğlendiriciliği ile birlikte filmde dürüst ilişkilerin, dostluğun ve gerçek sevginin işlenmesiyle eğiticilik yönü üzerinde de durulmuştur. Küçük yaştaki izleyicilerin filmin eğlendiriciliğine kapılarak bazı mesajları alabilmeleri sağlanmıştır.

Film içinde çeşitli popüler öğeler kullanılarak seyircinin dikkati sağlanmaya çalışılmış ve başarılı olunmuştur. Kaliforniya tepelerindeki ünlü Hollywood yazısının görünmesi, Dünyalar Savaşı’nın en bilinen sahnelerinden biri olan uzaylıların istilası görüntülerinin kullanılması, en iyi Avrupa yarışçılarından biri olan Schumacher’in bir ferrariyi seslendirmesi filmi izlerken bir aşinalık oluşturmakta, “işte bu dünya gerçek” ve “bizim dünyamız da böyle” hissi yaratmaktadır. Aşinalık bir ürün için para harcama konusunda olumlu bir tercih yapmadaki önemli nedenlerden biridir. Öykünün büyük bölümünün geçtiği 66. Route karayoluna “Amerikan ulusunun aynası ve dünyanın en ünlü otoyolu” denir. Filmdeki ana kahramanda Şimşek McQueen adının kullanılmasıyla sinema efsanelerinden Steve McQueen’e de atıfta bulunulmuştur. Ayrıca Piston Kupası Amerika’nın meşhur yarışları NASCAR’ı hatırlatmaktadır. Bunlar çocuklardan çok yetişkinlerin dikkatini çeken unsurlardır. Bu denli bilinen öğelerin kullanılması filmin daha gerçekçi ve popüler olmasını sağlamaktadır.

Hızlı yaşadığımız takdirde bile yaşamın tadını çıkarmak, özel olgu ve olaylara hak ettiği değeri vermek ve varlığımızı anlamlandırmak gerekliliği üzerinde durulmuştur. Özellikle flashback’lerde slow-motion ifadelerin kullanılmasıyla bu durum anlatılmıştır. Yetişkinlerin birçoğu hızlı yaşam gerekliliğinin oluşturduğu koşullardan etkilenmekte olduğu için geniş kitlelerin bu sorunu üzerinde durularak filmin öyküsü ilgi çekici bir hale getirilmiştir. Her ne kadar bazı anlarda geri dönüşler yaşansa da öykü doğrusal bir zaman içinde geçmektedir. Filmin, toplumsal düzeni eleştirmekle birlikte düzeni değiştirmeyen, bazı ufak aksaklıkları bertaraf ederek düzen içinde olmaktan mutluluk duyulması gerektiğini belirten bir yapısı vardır. Böylece düzene ayak uydurmayı ve bu sayede kalıcı olmayı başaran Hollywood sistemi yerini sağlamlaştırmaktadır.

3.2. ŞREK 2 (SHREK 2)

http://aykutugur.blogcu.com/1344218/



http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Shrek2_poster.jpg

3.2.1. *Filmin Künyesi*

Yönetmen: Andrew Adamson, Kelly Asbury, Conrad Vernon

Seslendirenler: Mike Myers (Şrek), Eddie Murphy (Eşek), Cameron Diaz (Prenses Fiona), Antonio Banderas (Çizmeli Kedi), Julie Andrews (Kraliçe Lillian), John Cleese (Kral Harold), Rupert Everett (Yakışıklı Prens), Jennifer Saunders (Peri Anne).

Türkçe seslendirenler: Okan Bayülgen (Şrek), Mehmet Ali Erbil (Eşek), Oya Presçiler (Prenses Fiona), Engin Alkan (Çizmeli Kedi), Osman Gidişoğlu (Kral Harold), Rüçhan

Çalışkur (Kraliçe Lillian), Volkan Severcan (Yakışıklı Prens), Özlem Abacı (Peri Anne).

Senaryo: Andrew Adamson, Joe Stillman, J. David Stern. David N. Weiss

Kurgu: Michael Andrews

Film müziklerini seslendirenler: Nick Cave, the Bad seeds, Tom Waits, David Bowie, Counting Crows, Butterfly Bouncher, Dashbord Confessional, Frou Frou, Eddie Murphy&Antonio Banderas.

Müzik: Harry Gregson-Williams

Yapım tasarımcısı: Guillaume Aretos

Yapımcı: David Lipman, Aron Warner, John H. Williams

Yapım: Dream Works

Dağıtımcı: U.I.P

Tür: Bigisayarla üretilen canlandırma.

Gösterim tarihi: 27 Ağustos 2004

Bütçe: 70.000.000$

Dünya hâsılatı: 915.278.586$

Türkiye hâsılatı: 2.800.000$

Resmi internet sitesi: www.shrek2-themovie.com/

3.2.2. *Konu*

Şrek 2, bir devam filmidir. İlk filmde, geceleri bir canavara dönüştüğü için kuleye kapatılan, Uzak Ülke'nin güzel prensesi Fiona'nın hikâyesi anlatılmaktadır. Fiona'nın beyaz atlı prensine kavuşması durumunda bu kötü büyünün etkisinden kurtulacağı ve peri masallarına yaraşır güzeller güzeli bir prenses olarak hayatına devam edeceği söylenmektedir. Yakışıklı Prens değil de yeşil bir dev olan Şrek, prensesi kurtarır. Şrek ateş kusan ejdarhalar ve diğer kötülükleri yenmeyi başarmış, Fiona'nın kalbini kazanıp evlenmiştir. Fiona artık yalnızca geceleri değil gündüzleri de bir canavar olmaktadır. Şrek ve Fiona önemli olanın iç güzellik olduğunu, kendilerini oldukları gibi sevmeyi öğrenmişlerdir.

Şrek 2 de her seferinde mutlu biten masallardaki sonun sonrası anlatılmaktadır. Şrek, Fiona'yla evlendikten sonra mutlu beraberliğini sürdürebilmek için Kral ve Kraliçe'den onay almak zorundadır. Kral ve Kraliçe'den davet alan mutlu çift eşekle birlikte Fiona'nın annesi ve babasının huzuruna çıkmak üzere yola düşerler. Uzak ülke halkı, yeni eşiyle birlikte ülkesine dönecek olan Prenses için büyük bir karşılama töreni hazırlar. Hiç kimse Yakışıklı Prens yerine yeşil bir devle karşılaşacağını düşünmez. Prenses'in yeşil bir deve dönüştüğünden haberdar değildirler. Aile bir araya geldiğinde Kral, kızının bir canavarla evlenmekle kalmayıp onun gibi bir canavara dönüştüğünü görünce dehşete kapılır. Çünkü kızının Peri annenin oğlu olan Yakışıklı Prens ile evlenmiş olması gerekmektedir. Aksi takdirde insan kimliğinden çıkıp tekrar bir kurbağa Prense dönüşecektir. Şrek'i ortadan kaldırmak için ünlü canavar avcısı Çizmeli Kedi'yi kiralar. Ancak Çizmeli Kedi sonunda Şrek'in dostu ve yardımcısı olur. Kral, Fiona'ya, onun için en iyisini istemekte olduğunu söyler. Aslında Kral Harold, Peri annenin kendisini tekrar kurbağaya dönüştürmesinden korkmaktadır. Filmde Kral Harold'ın gerçekte kurbağa Prens olduğuna dair küçük ipuçları verilmiştir.

Bu yaşananlar karşısında Fiona'nın yakışıklı bir Prens istediğini sanan Şrek gizlice Peri anneden yakışıklı olabilmek için bir iksir çalar. İksir işe yarar ve Şrek çok yakışıklı bir insana dönüşür. Fiona da iksirin büyüsünden etkilenir ve tekrar güzel bir prenses olur. Şrek'in iksiri çaldığını fark eden Peri anne Şrek'i hapseder ve kendi oğlunu Fiona'ya, iksiri içerek kendini güzelleştirmiş Şrek olarak tanıtır. Peri anne Kral Harold'a, Fiona içtiğinde yakışıklı Prens'e âşık olmasını sağlayacak bir iksir verir ve ondan iksiri bir fincan çayın içinde gizlice Fiona'ya içirmesini ister. Kral Harold bunu yapamaz. Şrek hapisten kaçar; Çizmeli Kedi, Eşek ve diğer masal kahramanı dostları ile Fiona'yı Peri anne'nin elinden kurtarır. Bu esnada Kral Harold tekrar bir kurbağa olur. Şrek ve Fiona'dan özür diler, önemli olanın dış görünüş olmadığını, kendi gibi olmanın güzelliği olduğunu söyler. Şrek ve Fiona tekrar birer yeşil deve dönüşür.

İlk filmde kendisinin de sevilebileceğini öğrenen Şrek, bu kez kendisini sevmeyi öğrenir. Başkalarının kişinin kendi hakkındaki yargılarını görmezden gelebilmesinin ve kendi mutluluğunu kurabilmenin önemini anlar. Disney'in bugüne kadar anlattığı tüm masalları ters yüz edip seyirciye sunan bu canlandırma film, 2001'deki ilk "Şrek" ile *En*

İyi Uzun Metrajlı Canlandırma Film dalında verilen ilk Oscar'ın sahibi olmuştur. Aynı zamanda "Şrek" , Walt Disney'in 1953 yapımı filmi "Peter Pan"dan beri Cannes film festivalinde Altın Palmiye'ye aday gösterilen ilk animasyon filmdir. İlk film gibi ikinci filmde 2004 yılı 57. Cannes film festivalinde Altın Palmiye için yarışmıştır.

3.2.3. *Filmdeki Karakterler*

Şrek: Şrek, kahraman, büyük, yeşil, çirkin bir devdir. Çirkin görüntüsüne rağmen çok güzel bir kalbi vardır. Dev olduğu için bazı huysuzlukları bulunmaktadır. Bataklığından başka bir yerde yaşamak istememektedir. Ancak hayatının aşkını bulunca işler değişmiştir. Şimdi Fiona ve Şrek evlidirler ve Şrek sevdiği kişi için değişiklikler yapmak zorunda olduğunu öğrenecektir. İlk filmde kendisinin de sevilebileceğini öğrenmiştir. Bu filmde ise çevresindekileri ve özellikle kendisini sevmeyi öğrenecektir.

Eşek: Eşek çok geveze, meraklı ve sabırsızdır. Filmin en önemli komedi unsurudur. Şrek ve Fiona'ya gönülden bağlıdır. "Konuşan, sinir bozucu hayvan kadrosu çoktan doldu" diyerek sempatik ve muzipçe, kendisini seyirciye kısa bir şekilde anlatmaktadır.

Prenses Fiona: Matrix'in Trinity'sinin prensesleşmişi ve lanetlenmiş şeklidir. Çok iyi bir dövüşçüdür. Şrek'le birbirlerine âşıklardır. Kuleye kapatılmış, geceleri deve dönüşen lanetli bir prensestir. Şrek tarafından kurtarılmış ve ona âşık olmuştur. Artık hep bir dev olarak kalıcaktır. Şrek'le evlenince tüm masalsı hayallerinden vazgeçer. Sadece bir hayali vardır. Dev kocasının ve soylu ailesinin geçinebilmesini istemektedir.

Çizmeli Kedi: Çok şirin bir sarman kedi görünümündedir. İstediğinde çok cesur ve yırtıcı olabilmektedir. Önceleri Şrek'i öldürmek için tutulan bir kiralık katilken sonradan Şrek'in yanında yer alır. Zorro gibi çok iyi kılıç ustasıdır.

Peri anne: Televizyon yıldızı görünümünde, bir gözyaşı uzaklığındadır ve Fiona'nın peri annesidir. Doyumsuzluğun ve ikiyüzlü tavrın bir örneğidir. Objektiflerin karşısında her zaman gülümsemektedir. Oğlunun kral olabilmesi için her şeyi

yapabilecek bir yapıdadır. Fiona'ya sonsuza dek mutlu olması için kendince yardım etmeyi planlamaktadır. Fiona'nın masalının sonu için kendi fikri vardır ve Şrek'le Fiona'nın evliliği tüm planlarını alt üst etmektedir.

Yakışıklı Prens: Yakışıklı Prens bir prensin sahip olması gereken her şeye sahiptir: muhteşem bir görünüş, muazzam bir kılıç, taze ve naneli bir nefes. Fakat Yakışıklı Prens'in sahip olmadığı bir şey vardır: sonsuza kadar mutlu bir şekilde Prenses Fiona'yla evli olmak. Şrek'in yerinde olmak ve Fionaya sahip olmak için her şeyi yapmaya hazırdır. Aslında Fiona'ya âşık değildir. Ülkenin yeni kralı olmayı istemektedir.

Kraliçe Lillian: Fiona'nın annesi**,** Kraliçe Lillian, sadece kızının mutlu olmasını istemektedir. Şrek'in bir dev olması umrunda bile değildir. Dış görünüşüne rağmen birine âşık olmanın ne anlama geldiğini çok iyi bilmektedir. Kral Harold ile kendi evliliği hakkında benzer bir sırrı vardır ve sırrını Fiona'dan yıllar boyu saklamıştır. Kral Harold aslında insana dönüşen kurbağe prenstir. Lillian, Harold'a, Harold kurbağayken âşık olmuştur.

Kral Harold: Kızının bir devle evleneceğini ummamaktadır. Bu onu hiç memnun etmez ve gelecek planlarını karıştırır. Kızı için en iyisini istediğini söyleyen Harold'ın aslında kimsenin bilmediği başka bir sırrı vardır. Aslında o, insana dönüşen kurbağa prenstir. Peri anne bunun karşılığında ondan oğlunu damat olarak almasını ve kral yapmasını istemektedir. Peri anne'nin kendisini tekrar kurbağaya dönüştürmesini istemediğinden, kızının Şrek'ten ayrılıp Yakışıklı Prens ile evlenmesi için her şeyi yapacaktır.

3.2.4. *Yapım özellikleri ve görsel nitelikler*

Dreamworks filmleri mizahıyla, alt metinleriyle, türlü türlü göndermeleriyle ve kimi karanlık temalarıyla yetişkinlere de yöneliktir. Gönderme yaptığı her olgu ve olayla özellikle yetişkinlerin bulabileceği alt metinler oluşturmakta, çocuk izleyiciler içinse farklı ve eğlenceli öyküler yaratmaktadır. Disney'in "mutlu çekirdek aile"

modeliyle dalga geçmekten, Disney klişelerini ters yüz etmekten zevk alan bir yapısı vardır. Şrek 2, günümüz insanının pembe arasında gri renkler ile birlikte olan yaşamını geniş kitlelere hitap edecek biçimde anlatmaktadır. Bu filmde de çeşitli göndermeler yapılmıştır. Spiderman (Örümcekadam), Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi), Mission: Impossible (Görevimiz Tehlike), the Graduate, from Here to Eternity (İnsalarYaşadıkça), the Wizard of Oz (Oz Büyücüsü), the Little Mermaid (Küçük Denizkızı), Beauty and the Beast (Güzel ve Çirkin), Raiders of the Lost Ark (Kutsal Hazine Avcıları), Flashdance, Charlie's Angels (Charlie'nin Melekleri), Cinderella, Spirit: Stallion of the Cimarron (Özgür Ruh), Peter Pan, Annie, Sleepy Hollow (Hayalet Süvari), Guess Who's Coming to Dinner (Yemeğe Gelen Yabancı), Meet the Parents (Zor Baba), the Mask of Zorro, Frankenstein, the Hunchback of Notre Dame (Notre Dame'ın Kamburu), Blazing Saddles (Gümüş Eyerler), Ghostbusters (Hayalet Avcıları), Sanford and Son, Cops, Rawhide, Pretty Woman filmleri Şrek 2'de gönderme yapılan filmlerdir. Bu denli çok filme gönderme olması Şrek 2'yi, yetişkinlere göre çok fazlaca malzeme içeren bir film yapmaktadır. Justin Tımberlake, Prens Charles gibi popüler ve güncel öğeler de kullanılmıştır. Popüler öğeler kullanılarak filmin popülerliği arttırılmıştır. Filmin geneline tuvalet mizahı denilen ve daha çok yetişkinlere hitap eden bir espiri anlayışı hâkimdir. Filmin öyküsü, yetişkinlerle birlikte çocuk izleyiciler de önemsenerek ve küçümsenmeden, işlenmiştir.

Karakterler ne kadar aykırı olsalarda temizdirler. Fırçalanmış dişleri ve kesilmiş temiz tırnakları vardır. Sadece, normal insanların başına geldiğinde utanç kaynağı olabilecek olaylar başlarına geldiğinde umursamamaktadırlar. Böylesine bir tezatlık yalnız çocukların değil yetişkinlerin de ilgisini çekmektedir. Bu canlandırma filmin başarısı yalnızca bilgisayarla geliştirilmiş canlandırma teknolojisi ya da birbirinden çekici karakterlerden değil senaryonun çok kuvvetli olmasından kaynaklanmaktadır. Filmin senaryosu masal kültüründen esinlenilerek yaratılmıştır. Filmde, Pamuk prenses ve yedi cüceler, Uyuyan Güzel, Kırmızı Başlıklı Kız, Kurbağa Prens gibi öğeleri bulmak mümkündür. Hatta Şrek ve Fiona'nın öyküsü Güzel ve Çirkin'in tersine çevrilmiş şeklidir. Tüm insanların bildiği masal dünyasının kullanılması, tüm bilinenlerin "aslında yanlış biliyorsunuz" denilerek tes yüz edilmesi filmi çok tanıdık ve eğlenceli bir duruma getirmiştir. Tüme varım gibi bilinenden bilinmeye doğru bir yolculuk vardır.

Farklılığı ile yaşayan ve bundan mutlu olan Şrek çifti kendilerine ait, başkaları tarafından rahatsız edilmedikleri, sadece kendileri gibi tuhaf birkaç dostlarının ziyaret ettiği bir bölgede yaşamaktadırlar. Diğer topluluklardan kendilerini soyutlamışlardır. Prenses Fiona'nın memleketi Uzak Ülke, yüksek sosyetenin Hollywood'daki merkez üssü sayılan Beverly Hills model alınarak tasarlanmıştır. Uzak ülkenin tasarımı hikâyeye çok iyi hizmet etmektedir. Şrek'in karakterinin tam tersi yapısı olan bir yerdir. Orada olmaktan aslında mutlu olmayan Şrek, Fiona'nın "ben senin için değiştim, Şrek. Bunu biraz düşün." demesi üzerine kendini kalmak zorunda hisseder. Görünüme önem vermeyen bağımsız, kendi bildiği yolda gitmeyi seven Şrek, artık dış görünüşün, statünün ve zenginliğin her şeyin önüne geçtiği Uzak Ülke'dedir. Düğün gecesi, Oscar Ödül Töreni'nin ünlü kırmızı halı geçişine benzetilmiştir. Karakterlerin giysilerindeki detaylar izleyicilere, filmin hangi dönemde geçtiğini tahmin etme şansı verecek kadar iyi resmedilmiştir. Karakterlerin, film içindeki görevlerine göre giydirilmesi filmde yaratılan gerçekliğin artmasına yol açmaktadır.

Bu filmde kalabalık sahnelerin çekimi, ışık kullanımı, suyun yansıtma özelliği ve hareketli sıvıların simülasyonu ile ilgili güzel örnekler bulunmaktadır. Şrek ve eşeğin görüntülerinin suda yansıtılmasının gerçekçiliği izleyicinin zihnindeki gerçeklik ile uyum sağlamaktadır. Filmin en kalabalık sahnesi, Uzak Ülke'ye doğru yola çıkan Şrek'le Fiona'nın şatonun önünde karşılandıkları sahne, çok başarılı bir şekilde gösterilmektedir. Kalabalık sahnelerin oluşumunda çizilen karakterlerin tümü, gerektiği kadar ayrıntının verilmesiyle beklenilen uygunlukta oluşturulmuştur.

Dreamworks'ün ortağı Pacific Data Images canlandırma stüdyosu, hareketli sıvıların simülasyonu konusunda çok önemli bir yol kat etmiştir. Yemeklerden yükselen buhar ya da ortamda hareket eden sis çok daha inandırıcı bir şekilde perdeye yansıtılmıştır. Bu sayede hedeflenen kitleye, gerçekçi görüntülerin artmasıyla daha kolay bir şekilde ulaşılması amaçlanmıştır. Şrek 2'de ışıklandırmayla ilgili önemli gelişmeler vardır. "Bounce shader" denilen ışık programı ile ışık bir yüzeyden diğerine yansıtılmıştır. Bu ışık, mekânları aydınlatmada veya karakterlerin üzerine vuran ışığı yansıtmada kullanılır. Böylece ortamda çok daha doğal ışık elde edilmektedir.

Bir önceki filmde Şrek ve diğer karakterler yalnızca ayakkabılı olarak yere basmaktaydılar. Canlandırma teknolojisi karakterleri çıplak ayakla dengeli bir şekilde yere basabilecek kadar gelişmemişti. Şrek 2'de, Şrek ve Fiona'yı çıplak ayak görebilmekteyiz. Ayrıca tenin ışığı geçirgen yapısı artık canlandırmalarda sağlanabilmektedir. Daha önce bu şeffaflık sağlanamadığından karakterlerin tenleri plastiktenmiş gibi daha sert, parlak ve suni durmaktaydı. Bu teknik gelişmelerle ayrıntılar üzerinde detaylı bir şekilde çalışılabilmiş, temiz ve açık görüntüler elde edilmiştir. Daha önceki filmde olduğu gibi saçlardaki ve tüylerdeki özenli çalışma dikkati çekmektedir.

Birden fazla karakterin olduğu sahnelerde, live-action filmlerde olduğu gibi, karakterlerin her birinin kendilerine ait jestleri ve mimikleri bulunmaktadır. Sadece sahnenin ilgi odağı olan karakterin değil tüm karakterlerin jestleri ve mimikleri üzerinde detaylı bir şekilde çalışılmıştır. Şrek bir antikahraman gibi durmaktaysa da güzel, insancıl özellikleriyle uygun bir örnek durumundadır. Mükemmel olmamasına rağmen, kendi gibi mükemmel olmayan ancak her zaman yardıma hazır olan dostlarıyla izleyici tarafından kabul gören bir karakterdir.

3.3. BUZ DEVRİ 2: ERİME BAŞLIYOR (ICE AGE 2: THE MELTDOWN)

3.3.1. *Filmin Künyesi*

Yönetmen: Carlos Saldanha
Seslendirenler: John Leguizamo (Sid), Denis Leary (Diego), Ray Romano(Manfred/Manny), Queen Latifah (Ellie), Seann William Scott (Crash), Josh Peck (Eddie), Chris Wedge (Sincap Scrat).
Türkçe seslendirenler: Yekta Kopan (Sid), Ali Poyrazoğlu (Manny), Haluk Bilginer (Diego), Ayça Bingöl (Ellie), Umut Dabak (Crash), Ahmet Taşar (Eddie).
Senaryo: John Vitti, Peter Gaulke, Gerry Swallow
Müzik: John Powell
Yapımcı: Lori Forte
Yapım: 20th Century Fox

Kurgu: Harry Hitner

Dağıtımcı: Özen film

Tür: Bigisayarla üretilen canlandırma.

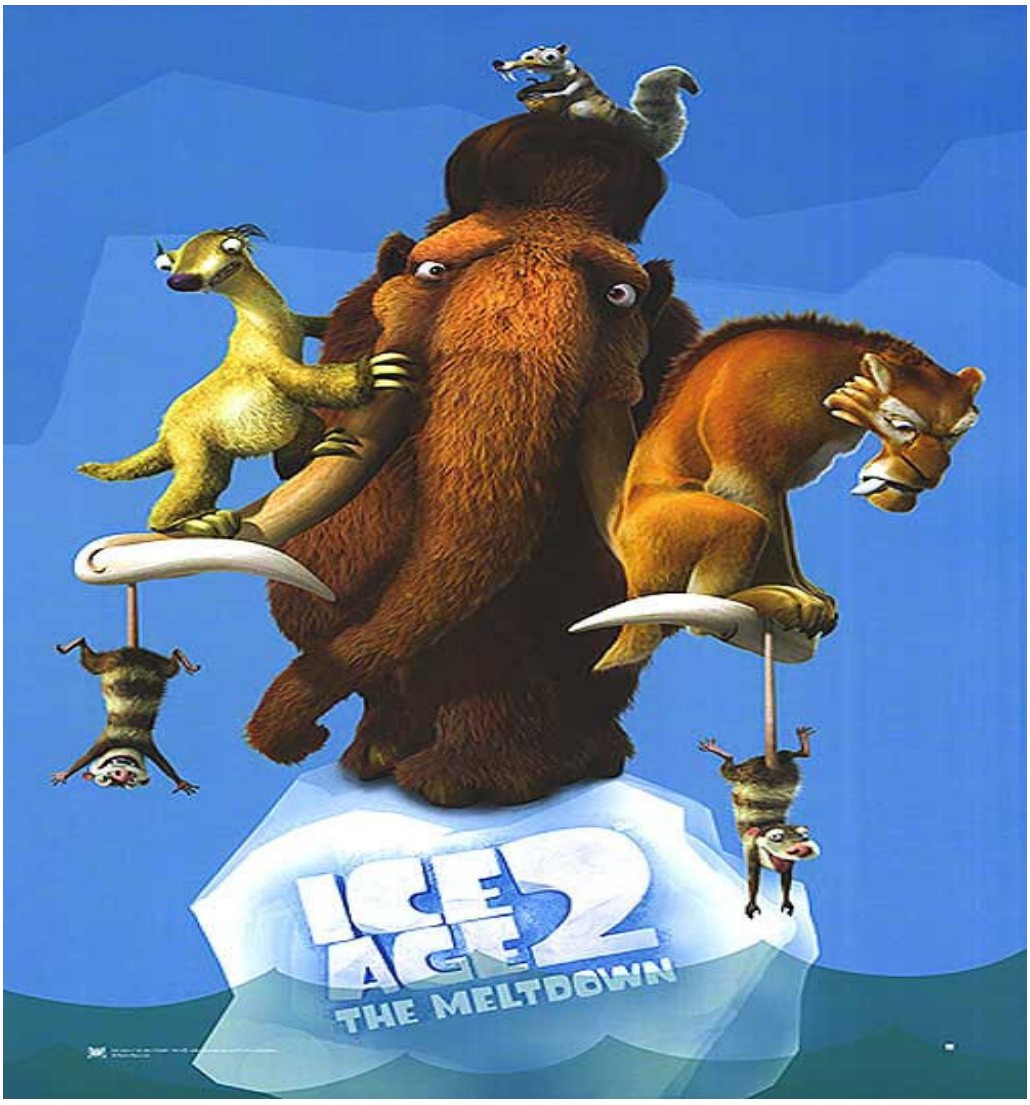
Gösterim tarihi:14.Nisan.2006

Bütçe: 75.000.000$

Dünya hâsılatı: 647.330.621$

Türkiye hâsılatı: 4.900.000$

Resmi internet sitesi: www.iceage2.com



(www.movieposter.com/poster/MPW-17738/Ice_Age_The_Meltdown.html: 25.06.2007)

3.3.2. *Konu*

Buz Devri: Erime Başlıyor (Ige Age: Meltdown) bir devam filmidir. Manny, Sid ve Diego buzul çağının sona ermesiyle buzların eridiği, havanın ısındığı bir çevrede yaşamaktadırlar. Hala çok sıkı dostturlar. Vadideki diğer hayvanlar güzel havanın tadını çıkarmaktadırlar. Ancak Manny, Sid ve Diego büyük bir su kütlesinin vadiyi basmasını önleyen devasa buzdan barajın erimekte olduğunu ve büyük bir selin vadideki tüm canlıları tehdit ettiğini fark ederler. Bütün vadi halkını uyarırlar. Böylece herkes kurtulmak için vadinin sonundaki tekneye doğru yola çıkar.

Manny son kalan mamut olduğunu sanmakta ve buna çok üzülmektedir. Vadide ondan başka mamut olmaması, herkesin Manny'nin son kalan mamut olduğunu düşünmesi Manny'i iyiden iyiye üzmektedir. Yolculukları sırasında yavruyken keseli sıçanlar tarafından bulunan, bu yüzden kendini keseli sıçan sanan bir dişi mamut ve keseli sıçan iki erkek kardeşiyle karşılaşırlar. Sid, Diego ve Manny, Manny'nin son kalan mamut olmadığını öğrendikleri için mutludurlar ancak Manny ve Ellie yolculukları sırasında biraz yakınlaşsalar bile hiç anlaşamamaktadırlar.

Tekneye vardıklarında karşılarına fışkıran gayzerlerden oluşan bir bölge çıkar. Ellie, gayzerler tehlikeli olduğu için gayzerlerin etrafından dolaşarak gitmek ister; Manny ise yeterli zaman olmamasından dolayı bölgenin içinden geçmeyi önerir. Böylece kavga eden ikili ayrılır. Crash ve Eddie, ablaları Ellie'yle giderken, Sid ve Diego, Manny ile yol alır. Vadi hayvanları tekne dedikleri çok büyük bir tahta parçasına ulaşmışlardır. Yavaş yavaş tekneye binerler. Manny, Sid ve Diego ile birlikte, Ellie, Crash ve Eddie'yi arar ama diğer hayvanların içinde bulamaz.

Ellie kayaların arasında sıkışmıştır. Eddie ve Crash kaçarak Ellie için yardım bulmaya çalışırlar. Manny, Sid ve Diego'dan yardım isterler. Ellie'yi bulduklarında buzdan baraj çoktan yıkılmış, her yeri su basmıştır. Manny, su altında kalan Ellie'yi kurtaracakken iki eski çağ su yaratığının saldırısına uğrar. Su yaratıklarının göründüğü sahneler oldukça gerilimli ve ürkütücüdür. Manny su yaratıklarının saldırısını avantaj olarak kullanır ve yaratıklardan kurtulurken Ellie'yi de kurtarır. Artık heryeri su basmış

olduğundan boğulmak dışında bir sorunları kalmaz.

Filmin başından itibaren Sincap Scrab, ayrı bölümler içinde bir türlü ele geçiremediği meşe palamudunu kovalarken izlenir. Meşe palamudunu ele geçirmek için, ilk filmde olduğu gibi, ölümü bile göze alır. Yine meşe palamudunu kovalarken, heryeri basan suyun yönünü değiştirerek akması için kazara bir yol açar. Bu sayede kimsenin haberi olmasa bile vadi hayvanlarını ve filmin kahraman karakterlerini kurtarır.

3.3.3. *Filmdeki Karakterler*

Sincap Scrat: Keskin dişli, tek amacı bir türlü ele geçiremediği meşe palamudunu yakalamak olan Sincap Scrat bu kez bir de buzların erimesinden dolayı oluşan sulu ve çamurlu engellerle uğraşmak zorunda kalacaktır. Meşe palamudunu yakalamaya çalışırken, farkında olmadan sel sularının akıp gitmesini sağlayacak bir geçit açar ve filmin kahramanı olur. Kendi dâhil kimsenin bundan haberi olmayacaktır.

Manny: On tonluk bir mamut olan Manny kürkle kaplı bir fil'e benzemektedir. Kalan son mamut olduğunu sanmaktadır ve bu onu çok üzmektedir. Kaba görüntüsünün altında çok duygusal bir yapısı vardır.

Sid: Oldukça geveze, hantal, tembel bir hayvandır. Miskin (sloth) olarak adlandırılan bir türe aittir. Patavatsızlığına rağmen Manny ve Diego'nun güvendiği gerçek dostudur.

Diego: Grubun tek etobur hayvanı olan sivri dişli bir kaplandır. İlk filmde kaplan grubunun kötü kalpli üyelerinden biri olarak tanınmıştı. Filmin ilerleyen dakikalarında Manny ve Sid'in dostu olmuştu. Şimdi filmdeki tuhaf hayvan grubunun güvenilir elemanlarından biridir.

Ellie: Keseli sıçan olduğunu sanan dokuz tonluk bir mamuttur. Henüz bir bebekken ailesini kaybetmiş ve bir keseli sıçan aile tarafından bulunmuştur. Manny ile

sürekli fikir çatışması içindedirler. Gerçek birer keseli sıçan olan kardeşleri Crash ve Eddie ile yolculuk etmektedir.

Crash & Eddie: Crash ve Eddie yaramaz, hareketli, ukala, gözü kara, gürültücü, belayı çeken iki keseli sıçandır. Ablaları Ellie'yi çok sevmektedirler. Crash çok yaramaz, Eddie ise hassastır. Elebaşları Crash ve Eddie onun takipçisidir.

3.3.4. *Yapım özellikleri ve görsel nitelikler*

Filmin ilk sahnesinden itibaren ana karakterlerden ayrı, hiç konuşmayan, bir türlü yakalayamadığı meşe palamudunu kovalayan bir sincap görülür. Sessiz sinemanın Charlie Chaplin'i gibi her şeyi hareketleriyle anlatmaktadır. Aynı zamanda bu durum "Tom ve Jerry" tarzı canlandırma filmlere gönderme içermektedir. İnce esprileri ile çocuk izleyicinin hoşuna giderken, yetişkinlere sıkıcı gelen mizah anlayışından uzak durulmuştur. Çocuk ve yetişkin izleyicilerin güldüğü yerler farklı olmakla birlikte her iki izleyici kitlesini de çekebilme özelliğine sahiptir. Özellikle Ellie ve Manny'nin dialoglarında yetişkinlere göre espriler yapılmıştır. Aralarında geçen şu konuşma bu duruma örnektir:

Ellie: Diğer keseli sıçanlardan daha iriydim. Tamam, çok daha iri… Demek bu yüzden erkek keseli sıçanlar beni çekici bulmuyorlardı.

Manny: Bu çok kötü çünkü mamut gözüyle bakınca sen… çekicisin.

Film, ray tracing /ışın izleme adı verilen yöntemin kullanılmasıyla etkileyici bir görsellik kazanmıştır. Karakterlerin üzerinde bulunduğu fon, gerçeğe uygun olma anlayışıyla resmedilmiştir. Karakterler son derece detaylı çizilmiş, Şrek serisinde olduğu gibi tüyler ve kürkler ayrıntılı gösterilmiştir. Tüylerin ve kürklerin ayrıntılı çizimi hayvanların bulunduğu dünyayı daha gerçekçi kılmaktadır. Sadece suların köpürdüğü birkaç anda dijital bir görüntü oluşmakta, görünenin aslında su olmadığı, dijital bir görüntü olduğu hissi uyanmaktadır. Durgun ve akmakta olan suyun görünümü başarılıdır. Çarparak köpüren sular ise yapay bir görüntü oluşturmakta, izleyici üzerinde olumsuz bir gerçeklik hissi yaratmaktadır.

Karakterlerin üstün oyunculuğu ile "canlandırma filmlerde dahi oyunculuk önemlidir" fikri bir kez daha pekiştirilmektedir. Filmde büyük bir gerçekçilik ve estetik mevcuttur. Ayrıca Matrix ve Karayip Korsanları gibi başarılı gişeler yapmış, yetişkinlere yönelik filmlere görsel göndermeler bulunmaktadır. Konu "Nuh'un gemisi"ni hatırlatmakta, böylece bir kez daha bilinen bir öğeden faydalanılmaktadır. Filmde aşinalık hissi yaratılarak izleyici sayısının artması amaçlanmıştır.

Ana karakterler arasındaki ilişkide kuvvetli bir bağ, dostluk ve yardımlaşma örneklenmiş, filme eğitici bir yön eklenmiştir. Böylece küçük izleyicileri de gözeten bir tavır sergilenmiştir. Sid, Manny ve Diego karakterleri için tekrar bir açıklama yapılmamıştır. Bu yüzden filmin başkarakterleri arasındaki bağı anlayabilmek için ilk filmi izlemiş olmak gerekmektedir. Böylece ilk filmi görmek için bir merak uyanmaktadır. İlk filmin izlenmesi sağlanarak ticari bir artış hedeflenmiştir. Karakterlerin tekrar tanıtılmaması filmde güldürü için gerekli olan sahne sayısının arttırılmasını sağlamıştır. Bu da filmin daha eğlenceli ve çekici olmasına yol açmıştır.

Senaryosu, müzikleri ve dans kareografları ile hem çocuklara hem büyüklere hitap edebilen bir filmdir. Hayvanların dansları, insanların hareketleri gözlenerek ve hareketlerin tüm ayrıntıları kullanılarak hayvanların vücut yapılarına uygun hale getirilmiş, eğlenceli ama gerçekçi görüntüler elde edilmiştir. Film müziği olarak *Vanilla Ice*'ın popüler parçası "Ice, Ice Baby" filmin konusuna da uygun olduğundan kullanılmıştır. Ayrıca etnik motifler içeren bir müzik de filmde yer almaktadır. Film içinde akbabaların söylediği, söylerken de dansettiği parça filme eğlenceli ve esprili anlar katmaktadır. Filmin senaryosunda insancıl duyguların ön planda olduğu, dostluk ve sevgi bağlarının irdelendiği bir öykü eğlenceli bir anlatımla yer almaktadır. Hem yetişkinlerin hem de çocuk izleyicilerin beğenisini kazanmak hedeflenmiştir.

3.4. İNANILMAZ AİLE (THE INCREDIBLES)

(www.angelmax.com/2004/11/14/the-incredibles-pixar-released/: 25.06.2007)

3.4.1. *Filmin Künyesi*

Yönetmen: Brad Bird

Seslendirenler: Brad Bird (Edna Mode), Holly Hunter (Helen Parr/Elastigirl), Craig T. Nelson (Bob Parr/Mr. Incredible), Jason Lee (Syndrome/Buddy Pine), Sarah Vowel (Violet Parr), Spencer Fox (Dash Parr), Samuel L. Jackson (Lucious Best/Frozone), Elizabeth Peria (Mirage).

Türkçe seslendirenler: Kerem Atabeyoğlu (Bob Parr/Mr. Incredible), Sibel Taşcıoğlu (Helen Parr/Elastigirl), Ali Ekber Diribaş (Lucious Best/Frozone), Sezai Aydın (Edna Mode), Beyti Engin (Syndrome/Buddy Pine), Elif Atakan (Violet Parr), Burak Uras

(Dash Parr), Şenay Gürler (Mirage).

Senaryo: Brad Bird

Müzik: Michael Giacchino

Kurgu: Stephen Schaffer

Yapım tasarımcısı: Lou Romano.

Yapımcı: John Walker.

Yapım: Pixar

Dağıtımcı: U.I.P

Tür: Bigisayarla üretilen canlandırma.

Gösterim tarihi: 14.Ocak.2001

Bütçe: 92.000.000$

Dünya hâsılatı: 631.437.578$

Türkiye hâsılatı: 2.000.000$

Resmi internet sitesi: www.pixar.com/featurefilms/incredibles

3.4.2. *Konu*

Film, Bay İnanılmaz, Lastik Kız ve Frozone ile yapılan röportaj görüntüleriyle başlamaktadır. Yavaş yavaş karakterler tanıtılmaktadır. Tüm süper kahramanlar insanlara yardım etmektedirler ve Bay İnanılmaz insanlara yardım etmekten çok memnundur, tüm diğer kahramanlar gibi işine çok bağlıdır. Lastik Kız'la evleneceği gün çok çalıştığından nikâhına gecikir. Evlenmelerinden kısa bir zaman sonra haklarında açılan davalarla uğraşmak zorunda kalırlar. Aslında diğer tüm kahramanlara da kurtarılmak istemeyen insanlar tarafından tazminat davaları açılır. Süper kahramanlar yüzünden ödenen miktarlar devlete fazla olmaya başlayınca, devlet bir yasa çıkarır ve süper kahramanların kahramanlık yapmaları yasaklanır. Onlara yeni kimlikler, yeni işler kısacası yeni hayatlar verilir.

Aradan 15 yıl geçer. Bay İnanılmaz bir sigorta şirketinde, Bob Parr adıyla paragöz patronu için çalışan bir masa başı memuru olmuştur. Saçı dökülmüş ve göbeklenmiştir. Eski günlerin hayaliyle yaşamaktadır. Bazı geceler arkadaşı Frozone ile birlikte gizlice polis telsizini dinler, insanlara yardım etmeye çalışır. Helen, diğer adıyla

Lastik Kız, kocasının durumundan hiç memnun değildir. Kocasının artık yeni hayatlarına adapte olabilmesini, baba olarak ailesinin sorumluluğunu almasını istemektedir. Ancak Bob Parr, patronuna daha fazla dayanamaz, bir münakaşa sonucu işten ayrılır. Bu durumu üzmek istemediği için eşinden gizler.

Bir gece Bay İnanılmaz'a, Mirage adında bir kadından gizli bir mesaj gelir. Bu, tecrit edilmiş bir adada deneyler yaptıklarını, çok akıllı bir robot ürettiklerini ama artık robotu kontrol edemediklerini ve ülkenin tehlikede olduğunu anlatan bir mesajdır. Mirage, Bay İnanılmaz'dan yardım ister. Karşılığında da yüklü bir miktar para önerir. Bay İnanılmaz teklifi kabul eder, robotu yok etmeyi başarır. Mirage asıl patronun kim olduğunu söylememektedir. Aslında bu, Bay İnanılmaz için çok da önemli değildir. Sevdiği işi yapmakta, ailesini geçindirecek parayı kazanmakta, sevdiği işi yaparken mutlu olduğu için ailesiyle daha çok ilgilenmektedir. Artık kilo vermeye ve kendisine özen göstermeye başlamıştır. Her şey fazlasıyla iyi gittiği için bir tuzağın içine çekildiğini fark etmez.

15 yıl önce başına bela olan, ona büyük sıkıntılar yaratan bir hayranı, şimdi onun düşmanıdır. Kendine Syndrome diyen Buddy Pine, bir zamanlar Bay İnanılmaz'ın hayranıdır. Buddy Pine'ın bir süper yateneği yoktur. Kendi icat ettiği cihazlar sayesinde bazı yetenekleri olmuştur. Henüz çok gençken Bay İnanılmaz'la çalışmak istemiştir. Bay İnanılmaz "ben yalnız çalışırım" diyerek Buddy'i redetmiştir. 15 yıl sonra Buddy icat ettiği silahları satarak zengin olmuştur. Kurduğu tuzağın sayesinde Bay İnanılmaz'ı tutsak eder. Bay İnanılmaz kendisini kurtarmaya gelen karısının, kızı Violet'in ve oğlu Dash'in Syndrome tarafından yok edildiğini sanmaktadır. Syndrome'u, kız arkadaşı Mirage'ı öldürmekle tehdit eder ve kaçmaya çalışır. Syndrome, Mirage'ı önemsemez, Bay İnanılmaz'a, "Mirage'ı öldüremezsin. Çünkü sen çok zayıfsın" der. Gerçekten de tüm öfkesine rağmen Bay İnanılmaz, Mirage'ı öldüremez ve kaçamaz. Mirage, Syndrome'un kendisini feda etmesinden dolayı çok kırılmıştır. Mirage, Syndrome'a "Bir insana değer vermek zayıflık değil, vermemekse güç değil" diyerek kırgınlığını ve kızgınlığını ifade eder. Mirage, Syndrome'dan gizli, Bay İnanılmaz'ı kurtarır ve ona ailesinin ölmediğini söyler. Onlar tüm yasaklara karşı gelip, Bay İnanılmazı kurtarmak için adaya gelmişlerdir. İnanılmaz ailesi kaçmaya çalışırken hepsi yakalanır ve Syndrome planını gerçekleştirmek için Metroville şehrine doğru yola çıkar. Syndrome,

çok güçlü bir robot yapmıştır. Bu robot bazı süper kahramanları öldürmüş, öldürürkende onların yeteneklerini öğrenmiştir. Robot Metroville'e saldıracak, tüm ümitlerin tükendiği anda Syndrome, robotu yok edecek ve şehrin yeni kahramanı olacaktır. Bir müddet sonra insanlara kendi icat ettiği süper kahraman cihazlarını satacak ve herkes süper olunca da şehirde bir kaos meydana gelecektir.

Syndrome kendi yaptığı robotu yok edemez. İnanılmaz aile ve Frozone, robotu yok etmeyi başarır ve halkı kurtarıp evlerine dönerler. Syndrome, İnanılmaz ailesinin evindedir. Küçük Jack Jack'i kaçırmaya çalışmaktadır. Bebek Jack Jack, kimsenin bilmediği, istediği her şeye dönüşebilme yeteneğini kullanarak Syndrome'un elinden kurtulur. Ancak Syndrome'un elinden kurtulduğunda havadadır ve aşağı doğru düşer. Annesi Lastik Kız, Jack Jack'i kurtarır ve güvenle aşağı inerler. Bu sırada Syndrome'un pelerini uçağın pervanesine takılır, uçak patlar. Filmin sonlarında artık kendilerine güvenen aile bireyleri mutlu bir şekilde görülür. Şehrin kurtarılmaya, dolayısıyla İnanılmaz Aile'ye ihtiyaç duymasıyla ve İnanılmaz Aile'nin büyük bir zevkle buna hazır olduklarını gösteren sahneyle film biter.

3.4.3. *Filmdeki Karakterler*

Bay İnanılmaz/Mr. Incredibles/Bob Parr: Günlük yaşamındaki adıyla Bob Parr olan Bay İnanılmaz, her üyesi süper kahramandan oluşan bir ailenin babasıdır. Ancak devlet süper kahramanlık yapmalarını engellediği için sıradan bir insan gibi yaşamak zorundadır. Bu durumdan pek memnun değildir. Güçlü kaslarıyla her gün birçok hayat kurtarabilecek bir süper kahramanken, sigortacı olarak masabaşında çalışan bir memur olmak zorunda kalmıştır.

Lastik Kız/Elastigirl/Helen: İnanılmaz ailesinin annesi, Bay İnanılmaz'ın eşidir. Helen, Lastik kız olarak bilinen bir süper kahramandır. Tüm uzuvlarını istediği kadar esnetebilir. Her yere, her cepheye yetişmek zorunda kalan günümüz kadınının bir örneği olarak resmedilmiştir. Helen Parr hem iyi bir eş hem iyi bir anne hem de başarılı bir süper kahramandır. Devlet tarafından yasaklanınca kendisini ailesinin geleceğine adamış, vefakâr bir kadındır.

Violet: Ailenin büyük kızıdır. Görünmez olmak, güç kalkanı oluşturmak sahip olduğu yetenekleridir. Annesinden aldığı tepkiden dolayı özel yeteneklerini sadece hoşlandığı çocuğu gözetlemek için kullanmıştır. Başta kendisi olmak üzere hiçbirşeyden memnun olmayan, bunalımlı, güvensiz, içine kapanık, tipik bir ergendir. Yüzünü daima uzun, siyah saçları ile kapatmaktadır.

Dash: Ailenin 10 yaşındaki yaramaz oğulları Dash, olağanüstü hızlı, çevik olma yeteneğine sahiptir. Yeteneklerini kanunca yasaklandığı için yaramazlık yapmak dışında bir durum için kullanmamaktadır.

Jack Jack: İnanılmaz ailesinin en küçük ferdi, henüz bir bebek olan Jack Jack'in yetenekleri henüz bilinmemektedir. Yetenekleri son anda ortaya çıkar. İstediği her şeye dönüşebilmektedir.

Edna Mode: Moda dünyasında bir divadır. Tüm süper kahramanların kostümlerini hazırlamaktadır. Bay İnanılmaz ve Lastik kızın yakın dostlarıdır.

Frozone: Bay İnanılmazın en yakın dostudur. O da eski günlerini özlemektedir. Buz üretmek, ürettiği buz üzerinde hızla kaymak onun yetenekleridir.

Syndrome: Küçüklüğünden beri bir süper kahraman olmayı istemiştir. Ancak sıradan bir insandır. Olağanüstü yeteneklere sahip olmamasından kaynaklanan eksikliğini icat ettiği silahları kullanarak kapatmaya çalışmaktadır. Süper kahramanlara duyduğu hayranlık bir müddet sonra onlardan biri olmamaktan kaynaklanan müthiş bir öfkeye dönüşür. Bay İnanılmaz'a olan hayranlığı düşmanlığa dönüşmüş, onu ve ailesini yok etmeye çalışmıştır.

Mirage: Syndrome'un kız arkadaşıdır. Syndrome'un isteği üzerine Bay İnanılmaz'ı tuzağa düşürmüştür. Syndrome'un aslında kendisini önemsemediğini anlayınca İnanılmaz ailesine yardımcı olur.

3.4.4. *Yapım özellikleri ve görsel nitelikler*

Filmin senaristi ve yönetmeni olan Brad Bird, 1989'da, *the Simpsons'*ta yaratıcı danışman olarak çalışan bir canlandırmacıdır. Aslında bundan fazlasını yapabileceğini bilmektedir. 1999'da yaptığı "the Iron Giant" kendisine ait ilk canlandırma sinema filmidir. İyi eleştiriler alan film, gişede başarısız olmuş ve Brad Bird sinemadan bir süre uzaklaşmış ve televizyona yönelik programlarda çalışmıştır. O zamanlar Brad Bird, çok büyük işler yapabileceğini düşünmekte ama ticari nedenlerden dolayı buna izin verilmemektedir. "İnanılmaz Aile"yi bu dönemde üretmiştir. Film, çok şeyler yapabilecekken, bunları yapmalarına izin verilmeyen süper kahramanlardan oluşan bir aileyi anlatmaktadır. Ebeveynler için, "süper kahraman olsanız bile anne-baba olmak zordur. Gerçekten iyi anne-babaysanız süpersinizdir" mesajı verilmektedir. Casus filmlerindeki teknoloji, çizgi romanlardaki süper kahramanlar, kötü kalpli düşmanlar, popüler kültürün meydana getirdiği bir dünya ve bu dünyada bir orta sınıf amerikan ailesi filmin hikâyesini oluşturmaktadır. Olgun bir mizah anlayışı, aksiyon sahnelerlinin güçlü anlatımı, aile ilişkilerindeki derinlik ile yetişkinlere de hitap eden bir filmdir. Amerikan sansür kurulu tarafından G/herkes izleyebilir değil PG/çocuklar yanlarında ebeveynleriyle izleyebilir derecesi verilmiştir.

Bilinen birçok süper kahramana göndermeler yapılmış, insanların yıllar içinde zihninde oluşan süper kahraman anlayışından faydalanılmış, böylece çok fazla insana hitap edilmeye çalışılmıştır. Filmdeki aile, çoğumuzun içinde yaşadığı ve kişiliğimizi oluşturan kültürel faktörlerden meydana gelen bir dünyada yaşamaktadır. Film içinde sürekli bir hareketlilik mevcuttur. Bilgisayar destekli yöntemlerle ürünü oluşturmak, film içinde istenilen hareketi istenilen hızda verebilmeyi sağlamaktadır. Kullanılan mizah malzemelerini iyi anlamak, incelemek ve sonuçlar çıkarabilmek için belli bir bilgi seviyesi gerekmektedir. Eşlerin birbirlerine olan sorumlulukları, ebeveyn olabilmenin zorluğu eğlendirici ama öğretici bir şekilde izleyiciye verilmektedir.

Pixar'ın tamamen insan karakterlerden oluşan ve herkes izleyebilir değerlendirmesi almayan ilk filmidir. Canlandırma film teknolojisinde insan karakterlerin üç boyutlu görüntülerini oluşturmak oldukça zordur. Karakterlerin uçuşan

saçları, kıvrılıp bükülen giysileri, tüm vücut kaslarının hareketlerinin gerçekçi bir şekilde oluşturulması büyük bir başarıyla yapılmıştır. Tüm karakterler günlük giysilerinde bugünün bulundukları pozisyonuna uygun olarak ve yaşlarına göre giydirilmiş, böylece izleyicilerin kendilerini karakterlere daha yakın hissetmeleri sağlanmıştır. Gerçekte nesne ne kadar geometrikse, üretilmesi o kadar kolay olmaktadır. Ancak insan bedeni gibi doğal figürlerin tepkileri izleyici tarafından çok iyi bilindiği için en küçük bir hata fark edilmektedir. Bu filmde, karakterler karikatürize edilerek çalışılmış böylece iş kolaylaştırılmıştır. Karikatürize edilen karakterlerin çizilmesi gerçeğe birebir uydurma sıkıntısı yaratmadığından daha kolay olmuştur. Ancak durumlar karşısındaki tepkilerin üzerinde titizlikle çalışılmıştır. İzleyicide, izlenilen ne kadar gerçek olmayan bir dünya ise de tepkiler olması gerektiği gibidir, düşüncesi olmaktadır. Ayrıca, kasların önce iskelet üzerine yerleştirildiği ve hareketlendirildiği, sonra bu yapının üzerine karakterin cildinin yerleştirildiği bir teknik kullanılmıştır. Live-action filmlerde bulunan ve iyi oyunculuğun bir getirisi olan karakterler araındaki etkileşim ve uyum, filmde çok iyi yaratılmıştır. Canlandırmacılar karakterleri oluştururken, karakterleri birbirinden bağımsız düşünmemişler, tüm dünyayı birbiriyle bağlantılı bir şekilde oluşturmuşlardır. Bu gerçeklik bütün filme bir doğallık ve tanıdıklık katmıştır.

"İnanılmaz Aile"nin esinlendiği bazı kaynaklar olduğu hemen dikkat çekmektedir. Superman, Spiderman, Batman, Fantastik Dörtlü gibi süper kahramanlar İnanılmaz Aile'nin yaratılmasında etkili olmuştur. İnanılmaz Aile'nin kimi özellikleri bu kahramanlardan esinlenilerek oluşturulmuştur. İnanılmaz Aile'nin annesi Lastik Kız, Bay Fantastik gibi uzuvlarını esnetebilmekte; Violet, Bay Fantastik'in karısı Susan gibi görünmez olabilmekte ve güç alanları yaratabilmektedir. Bay İnanılmaz, tıpkı Hulk, Superman ya da Bay Fantastik'in arkadaşı Taş Benjamin Grimm gibi oldukça güçlüdür. Karakterlerin süper kahraman giysileri yıllar içinde değişen şekliyle gösterilmiştir. Süper kahraman giysilerinin bile yıllar içinde değişmesi, yeni özellikler kazanması gerçek dünyadaki insanların maruz kaldığı değişimlere bir gönderme içermektedir. Hikâye bir Bond filmi hissi de vermektedir. Bir Pasifik adasında geçen sahneler "Dr. No"ya göndermeler içermektedir. Bond filmlerindeki gibi toplumdan uzak, gizli araştırmaların yapıldığı, sık ormanların bulunduğu, tehlikeli bir bölge resmedilmiştir.

Kötü karakter Syndrome, James Bond'un düşmanları gibi çetrefilli bir karakterdir. Geçmişte yapılan hataların insanların gelecek yaşantısında sıkıntı yaratabileceği hatırlatılmakta, yaşam içinde insanların birbirinin sorumluluğunu alması gerektiği mesajı verilmektedir.

Film 60'lı yılların izlerini taşıyan bir gelecek görüntüsündedir. Bu, 60'ları bilen yaşça daha büyük izleyicileri filme çeken bir unsurdur. Filmin bugünün izlerini taşıması ile bugünden de, dolayısıyla yaşı daha genç izleyiciden de kopulmamıştır. Filmdeki ilginç aile izleyicilere "the Simpsons" ı, özellikle yaramaz Dash karakteri, Bard Simpson'ı hatırlatmaktadır. Çok izlenen ve beğenilen bir televizyon yapımının etkilerini taşımak, geniş kitlelere hitap edebilme garantisi sağlamaktadır. Yönetmen Brad Bird'ün seslendirdiği Edna Mode karakterinin efsanevi Hollywood kostümcüsü Edith Heard'e bir hatırlatma olarak çizildiği yönetmen tarafından belirtilmiştir. Metroville şehrinin görüntüleri büyük bir metropol olan Newyork şehrinin görünümünü anımsatmaktadır. Çok kalabalık olan bu şehir, şehirde ikamet eden insanlar dışında pek çok insan tarafından bilinmektedir. Bu aşinalık izleyicide gerçeklik hissi yaratmada etkili olmaktadır.

Filmdeki tren kazası sahnesi "Örümcek Adam 2" filmine gönderme yapmaktadır. "Örümcek Adam 2" filmindeki bu sahne insani duygulara hitap eden, kahramanın yüceltildiği bir bölümdür. Filmin izleyicide yaratmış olduğu bu duygudan faydalanılarak, Bay İnanılmaz karakterine izleyicinin yakınlık hissetmesi sağlanmıştır. Bay İnanılmaz'ın arabası, Batman'in arabasını anımsatmaktadır. Bu benzerlik izleyicinin kafasında zaten var olan bir imajdan faydalanmayı sağlamıştır. Tecrit edilmiş adanın görselliği ince detaylar ile birlikte üzerinde çalışılmış ve hazırlanmış, Syndrome'un üssü olan yer 60'ların casus filmleri örnek alınarak yapılmıştır. Casus filmlerinde kullanılan teknolojik ürünler, ışıklı düğmeler, cihazların metamorfozla yeniden biçimlenmesi gibi öğeler yer almıştır. Her konu üzerinde dikkatle çalışılmış olmasına rağmen karakterlerin plastik, sert ve suni görünümleri dikkat çekmektedir. Böylece, filmde, cildin ışığı yansıtmasıyla ilgili sorunların henüz çözülmediği görülmektedir.

Basit, üzerinde daha önce durulmuş ve çözülmüş sorunlar üzerinde duran bir konu yerine daha karışık, duyguların daha ince işlendiği bununla birlikte her ailenin karşılaşabileceği sorunlardan oluşan bir konu hazırlanmıştır. Özgün hikâye anlatımı, özenle tüm ayrıntıları incelenerek oluşturulmuş karakterlerle birlikte kostüm ve müzik üzerine harcanan emekle de güçlü bir yapımdır. Müzikte, 60'lı yılların casus filmlerinde kullanılan ya da o yılların "Batman ve Robin" film müziğini anımsatan bir usül vardır. Ayrıca müziğin bugünlerde popüler olan müziğe yakınlığı da vardır. Sosyal düzene karşı alaycı bir yaklaşımı olan aile, sevgi ve dostluk kavramları üzerinde duran bir yapımdır. Uluslararası Canlandırma Film Derneği tarafından verilen Annies Ödülleri 10 dalda "İnanılmaz Aile"ye verilmiştir. En iyi canlandırma film, en iyi senaryo, yapım tasarımı, en iyi müzik ödülleri alan filmin yönetmeni ve senaristi Brad Bird, en iyi yönetmen ve en iyi senarist ödüllerini almıştır. 2004 En İyi Canlandırma Film Oscar ödülü de bu yapımın olmuştur.

3.5. NEŞELİ AYAKLAR (HAPPY FEET)

(www.ntvmsnbc.com/news/398236.asp: 25.06.2007)

3.5.1. *Filmin Künyesi*

Yönetmen: George Miller

Seslendirenler: Elijah Wood (Mumble), Nicole Kidman (Norma Jean), Hugh Jackman (Memphis), Brittany Murphy (Gloria), Robin Williams (Lovelace, Ramon), Hugo Weaving (Yaşlı Noah), Elizabeth Daily (Bebek Mumble), Alyssa Shafer (Bebek Gloria).

Türkçe seslendirenler: Emrah Özertem (Mumble), Oya Presçiler (Norma Jean), Günyol Bakoğlu (Memphis), Özlem Altınok (Gloria), Ali Gül (Lovelace), Sungun Babacan (Ramon), Ali Ekber Diribaş (Yaşlı Noah), Ediz Küçükel (bebek Mumble), Melis Balkan (Bebek Gloria).

Senaryo: George Miller, Warren Coleman, John Collee, Juddy Morris.

Kurgu: Christian Gazal

Müzik: John Powell

Yapım tasarımcısı: Mark Sexton.

Yapımcı: Bill Miller, George Miller, Daug Mitchell.

Yapım: Warner Bros.

Dağıtımcı: Warner Bros.

Tür: Bigisayarla üretilen canlandırma.

Gösterim tarihi: 17.Kasım.2006

Bütçe: 85.000.000$

Dünya hâsılatı: 384.100.317$

Türkiye hâsılatı: 1.900.000$

Resmi internet sitesi: www2.warnerbros.com/happyfeet/flash.html
wwws.tr.warnerbros.com/happyfeet/

3.5.2. *Konu*

İmparator penguenlerin yaşadığı bölge kuzey kutbunda, soğuk ve buzlar içinde bir bölgedir. Her imparator penguenin eşiyle birbirlerini bulmalarını sağlayacak kalplerinden gelen bir şarkısı vardır. Norma Jean ve Memphis birbirlerini böylece bulurlar. Bir yumurtaları olur. Tüm dişi penguenler yiyecek balık bulmak ve geride

bıraktıkları yavrularına ve eşlerine balık getirmek için okyanusa dalarlar. Memphis ve tüm diğer erkek imparator penguenler yumurtaları sıcak tutmak için kalırlar. Sıcak kalabilmek ve yaşayabilmek için bir araya toplanırlar. Soğuğu paylaşmak amacıyla safları sıklaştırarak, dıştan içeri doğru her seferinde yer değiştirirler. Tüm kuralların üstünde bir kural vardır: "ne olursa olsun, asla yumurtanızı düşürmeyin". Çünkü yumurtalar çok hassastır. Çok soğuk ve fırtınalı geçen bir gecede, penguenler yorulmuştur. Memphis yumurtasını düşürür. Yumurtasına bir şey olmadan yakalamayı başarır.

Tüm yumurtalar çatlayıp, yavrular çıkmaya başladığında, Memphis'in yumurtasında bir hareket olmaz. Memphis'in arkadaşı Moris ve onun yeni doğan yavrusu Gloria yumurtanın yanına gelir. Gloria yumurtayı gagalamaya başlar. Yumurtadan ses gelir ve yumurta kırılmaya başlar. Gloria çıkan yavruya "Mumble" der. Böylece yavru penguenin adı "Mumble" olur. Mumble yumurtadan çıkar çıkmaz "tap" dansı yapmaya başlar. Babası, Mumble'a, "Neyin var?" der. Mumble, "Neşeliyim" diye cevap verir. Memphis, "Peki, ayaklarının nesi var?" der. Mumble, "Onlar da neşeli" der. Memphis, oğlunun bir daha dans etmesini istemez çünkü bu penguenlere göre bir şey değildir. Memphis tüm bunların yumurtayı düşürdüğü için olduğuna inanır. Bayanlar yakaladıkları balıklarla dönerler. Norma Jean oğlunu görünce çok sevinir. Dans etmesini ise bir sorun olarak görmez.

Yavrular artık okula başlamıştır. Hepsi kendi şarkısını söylemeyi öğrenir. Mumble'ın sesi çok kötüdür ve şarkı söyleyemez. O sadece dans eder. Üstelikte çok iyi bir tap dansçısıdır. Bu yüzden topluluktan dışlanır. Şarkısı olmadığı için Gloria'ya onu sevdiğini söyleyemez. Özellikle topluluğun yaşlı üyeleri Mumble'a karşı çok hoşgörüsüz ve geri kafalı davranırlar. Balık kıtlığının, Mumble'dan kaynaklandığına inanmaktadırlar. Mumble'dan topluluğu terk etmesini isterler. Mumble'ın annesi Norma Jean ve Gloria buna karşı gelir. Memphis oğluna bir daha dans etmezse kalabileceğini söyler. Mumble değişemeyeceğini, balıkların azalma sebebini bulacağını söyler. Onu olduğu gibi kabul eden Adelie Amigolar'dan oluşan penguen dostlarıyla orayı terk eder. Mumble, balıkları uzaylıların aldığına inanmaktadır. Henüz daha küçük bir yavruyken, balık bulamayan, aç martıların saldırısına uğramıştır. Martıların birinin ayağında sarı bir

bant vardır. Martı, bunu uzaylıların yaptığını ve balıkları da uzaylıların aldığını söylemiştir. Şimdi uzaylıların yerini öğrenmek için Adelie penguenlerinin bilgesi Rockhopper türü bir penguen olan Lovelace'e danışmaya gitmektedirler. Lovelace'in boynunda uzaylılar tarafından takılan ve ona bilgelik verdiğine inanılan plastik bir halka vardır.

Mumble ve Adelie Amigoları, Lovelace'in yanına gelirler. Ancak Lovelace rahat nefes alamamakta ve zorla konuşmaktadır. Çünkü boynundaki plastik halka onu sıkmaya başlamıştır. Lovelace, uzaylıları hiçbir zaman görmediğini, halkanın yasak kıyılara gittiğinde kazara boynuna dolandığını anlatır. Böylece hem uzaylıların Lovelace'in boynundaki halkayı çıkarmalarını sağlamak hem de balıklarını uzaylılardan geri istemek için yola koyulurlar. Yolda canları oyun oynamak isteyen balinaların saldırısından kaçarken, Lovelace'in boynundaki plastik açılır. Mumble, Lovelace'i balinalardan kurtarır. Hemen sonra balıkları yakalayan kocaman bir gemiyle karşılaşırlar. Mumble arkadaşlarına feda eder ve öfkeyle teknenin peşinden gider.

Mumble'ı kıyıda baygın halde, hayvanlar tarafından uzaylılar olarak adlandırılan insanlar bulur. Mumble penguenler için hazırlanmış bir su parkına götürülür. Mumble aylarca insanlara, onların yüzünden balıksız kaldıklarını anlatmaya çalışır. Ama uzaylılar, penguenceyi anlamamaktadırlar. Bunun üzerine Mumble dans eder. Mumble uzaylıların ilgisini çekmeyi başarmıştır. Uzaylılar, Mumble'ı anlamaya başlar ve onu ülkesine geri götürürler. Mumble ülkesine döndüğünde penguenlere, balıkları uzaylıların aldığını, uzaylıların penguence anlamadıklarını, dertlerini anlatmak istiyorlarsa dans etmeleri gerektiğini söyler. Tüm dostlarını, annesini ve Gloria'yı bulmuştur. Fakat babasını göremez. Babası oğlunun yokluğuna dayanamamış, pişmanlık içinde kendini inzivaya çekmiştir. Mumble'ı görünce çok mutlu olur. Mumble, babasına, dans etmeleri gerektiğini, bunun vücudunla şarkı söylemek gibi bir şey olduğunu söyler. Böylece tüm penguenler dans eder. Penguenlerin sıkıntısını anlayan insanlar, büyük tartışmaların ardından o bölgede balık tutma yasağı çıkarırlar ve kıtlık sona erer.

3.5.3. *Filmdeki Karakterler*

Mumble: Norma Jean ve Memphis'in oğlu ve bir imparator penguendir. Gloria'ya âşıktır. Hiç şarkı söyleyemez ama çok iyi tap dansı yapar. Bu özelliğinden dolayı kendi topluluğundan, balık kıtlığından sorumlu olduğu gerekçesiyle atılır. Penguenlerin balık kıtlığından dolayı sıkıntı çektiğini insanlara dans ederek anlatmayı başarır.

Norma Jean: Mumble'ın annesidir. Mumble'ın şarkı söyleyememesi ve dans etmesini önemsememektedir. Oğlunu olduğu gibi kabul etmektedir.

Memphis: Mumble'ın babasıdır. Mumble'ın dans etmesini kesinlikle istemez. Bunun, Mumble henüz yumurtadayken, yumurtayı düşürmesinden kaynaklandığına inanmaktadır.

Gloria: Mumble ve Gloria aynı gün doğmuştur. Doğdukları günden beri yakın arkadaştırlar. Mumble, Gloria'ya âşık olmuştur. Gloria sınıf birincisidir ve çok iyi şarkı söylemektedir.

Lovelace: Rockhopper (boyunları etrafında sarı tüyler olan bir penguen) türü bir penguendir. Kazara boynuna dolanan plastik halkayı uzaylıların taktığını ve kendine bilgelik bahşedildiğini söylemektedir. Çakıltaşı karşılığında kendisine sorulan her soruyu cevaplamaktadır. Aynı zamanda filmin anlatıcısıdır.

Ramon: Mumble'ın, Antartika'yı imparator penguenler ile paylaşan ufak tefek bir penguen türü olan Adelie Penguen dostlarından biridir. Ramon, Latin ırkının maçoluğunu temsil etmektedir. Kızları etkilemek başlıca hobisidir. Bunu yapabilmek için gereken çakıl taşlarını bulmak konusunda bir uzmandır. Lombardo, Nestor, Raul ve Rinaldo, Ramon'un kendi türünden diğer arkadaşlarıdır.

Yaşlı Noah: Topluluğun yaşlı üyelerinden biridir. Mumble'a karşı çok hoşgörüsüzdür ve balık kıtlığının, Mumble'ın yaptığı putperest danstan kaynaklandığına inanmaktadır. Mumble'ı topluluktan kovar.

3.5.4. *Yapım özellikleri ve görsel nitelikler*

Bu film, Antartika'nın buzlarla kaplı coğrafyasının sevimli yaratıkları olan penguenleri, danslar ve şarkılarla anlatan eğlenceli bir müzikaldir. Canlandırma filmlerin geçmişten bugüne olan gelişiminde, özellikle sesli dönem itibariyle, müzik yoğun şekilde kullanılmıştır. Birbirlerini şarkılarıyla tanıyan imparator penguenlerini anlatan bu film, konusuyla da müzikal olarak hazırlanmaya yatkındır. Karakterleri birbirine çok benzeyen bu canlandırma filmde, kahraman karakterleri birbirinden ayırt etmek için karakterlere görsel küçük farklılıklar ve farklı kültürlerin özellikleri eklenmiş, seslendirmeyle bazı özellikler verilmeye çalışılmıştır. Canlandırma filmler gerçek olmayan bir dünya yaratmak durumunda olduğu için canlandırmacı her karakteri farklı özelliklerle, tek tek oluşturmak zorundadır. İçerdiği yoğun cinsel ibareler ve espriler nedeniyle daha çok yetişkinlere seslenen ve Amerikan sansür kurulundan PG/ebeveyn ile izlenebilir derecesi verilen bir yapım olmuştur. Kadın-erkek ilişkilerini penguenler aracılığıyla sevimli bir şekilde anlatmasına rağmen, daha çok yetişkinlerin anlayabileceği ve yetişkinlerin kendi aralarında yaptığı esprilerle süslemiştir. Filmin öyküsü kişinin bireyselliğini korurken aynı zamanda toplumun parçası olmaya çalışmasının zorluklarını anlatmaktadır. Bu çeşit sıkıntılar çocuklardan çok yetişkinleri düşündürmektedir. Ayrıca çevre bilincini ve insanların bu konuda daha duyarlı olması gerektiğini söyleyen bir mesajı vardır. Böylece hedeflenen geniş izleyici kitlesiyle, küçükten büyüğe herkese bu mesajın iletilmesi amaçlanmış, yüksek ticari kazanç isteği çok sevimli bir nedenin eşliğinde sunulmuştur.

Filmdeki görüntüler bilgisayarla yaratılmıştır. Ayrıca motion-capture (hareket yakalama) tekniği de kullanılmıştır. Böylece oldukça gerçekçi görüntüler elde edilmiştir. Hareket yakalama yöntemi, canlandırıcının yaratıcılık özelliğini kullanmadığı bir teknik olarak düşünülmesine rağmen, burada daha etkili bir gerçeklik yaratmak için kullanılmıştır. Filmde fon oluşturan göz alıcı Antartika görüntüleri böylelikle gerçeğe uygun olarak hazırlanmıştır. Mumble'ın dans yeteneğini gerçekçi bir şekilde yansıtabilmek için hareket yakalama yöntemi kullanılmıştır.

Filmin başarılı oluşunun ardında seslendiren sanatçıların seçimindeki karar da önemlidir. İmparator penguenlerinin hepsi birbirine benzeyen yaratıklardır. Fiziksel olarak birbirinden ayrılması zor olan bu yaratıklara seslendirmede yapılan farklılaştırmayla kişisel özellikler kazandırılmıştır. Penguenler, insan olsalar kim olurlardı şeklinde düşünülüp tanımlanmıştır. Böylece her penguenin akılda kalması sağlanmış ve esprili öğeler eklenebilmiştir Penguenlerin karakterlerini oluşturmada bu yöntemin kullanılması, canlandırmacıların birbirinden özgün karakterler yaratmasını sağladığı gibi izleyicide de aşinalık yaratmış ve izleyinin ilgisini çekmede etkili olmuştur. Ramon, Lombardo, Nestor, Raul ve Rinaldo'dan oluşan Adelie penguenleri filmin Latino'larıdır. Lovelace ünlü siyah müzisyen Barry White'a bir göndermedir. Bu metaforlar sayesinde karakterler arasında farklılıklar yaratmak mümkün olmuştur.

Film ekibi, bebek Mumble üzerine altı milyon tüy eklemiştir. Ayrıca Mumble dâhil birçok hayvan, tüm ayrıntılarıyla birlikte yakın çekim görülebilmektedir. Filmde görülen tüm karakterler oluşturulmadan önce hayvanlar tüm ayrıntılarıyla incelenmiş, çizimler bu ayrıntılar göz ardı edilmeden yapılmıştır. Sunumdaki bu titizlik izleyicinin algısında gerçekliği oluşturmada faydalı olmaktadır. Hayvanların oyunculukları ince bir şekilde işlenmiştir. Davranışlarındaki küçük farklılıklarla sahip oldukları karakterleri yansıtmışlardır. Tamamı birbirine benzeyen penguenlerden oluşan bu film, karakterleri yaratmadaki titizlikle oldukça çekici ve kabul edilebilir hale gelmiştir.

Müzik seçiminde Freddy Mercury, Beach Boys, Frank Sinatra gibi pop ve rock sanatçılarından faydalanılmış, popüler kültürün meydana getirmiş olduğu bu türlerin kullanımıyla film için ilgi yaratılmaya çalışılmıştır. Prince, "The song of the heart" adlı bir beste yapmıştır. Filmin soundtrack albümünde Prince, Yolanda Adams, Fantasia Barrino, Gia Farrell, Chrissie Hynde, Patti LaBelle, k. d. lang, Jason Mraz ve Pink'in şarkıları bulunmaktadır. Ayrıca filmde Mumble'ın dansları, Savion Glover'ın dansı hareket yakalama tekniğiyle yakalanarak oluşturulmuştur. Savion Glover, tap dansında içinde bulunulan dönemin lideri olarak kabul edilmekte, onun dansının alınmasıyla Mumble'ın en iyi dansçı kadar mükemmel dans etmesi sağlanmaktadır. Böylece izleyicinin Mumble'ın dansının iyi ve dikkat çekici olduğunu kabul etmesi kolaylaşmaktadır.

"Neşeli Ayaklar" izleyenlere oldukça fazla mesaj veren bir filmdir. Farklı olma, aile, aidiyet duygusu, kimlik sorunu ve ötekini kabullenmek gibi sorunlarla ilgili mesajlar göndermekle birlikte çevre sorunlarına dikkat çeken mesajlar içermektedir. Küresel ısınma sonucu buzulların erimeye başlaması, bu erimenin yıldan yıla daha geniş alanları tehdit etmesi, yanlış avlanma, çevre kirliliği, hayvan türlerinin tükenmesi gibi konular işlenmektedir. Bir kez daha yetişkinlerin çocuklara oranla daha çok dikkat etmeleri gereken bir konu üzerinde durulmuştur. İyi yazılmış senaryosu etkileyici bir görsellik başarısı, özenle hazırlanmış müzikleriyle 2006 En İyi Canlandırma Film Oskar ödülünü almıştır.

SONUÇ

Bilgisayarın icadından sonra hayatımızda birçok şey artık eskisi gibi olmamıştır. Bilgisayarın yapabildiklerinin sınırları genişledikçe, yaşamın her alanında kendini vazgeçilmez hale getirmiştir. Bu durum canlandırma filmlerde de aynı biçimde kendini göstermiştir. Bilgisayarın kullanımıyla canlandırma film yapım aşamasında karşılaşılan zorlukların üstesinden gelinebilmesi, daha etkileyici görüntülerin sağlanabilmesi hem yapımcı hem de izleyici için sektörü daha çekici hale getirmiştir.

Maddi kazancın çokluğu anlayışı üzerine kurulu olan Hollywood, bu denli büyük kazançlar sağlayan bir sektöre kayıtsız kalamamıştır. Büyük çabalar ve özenle üretimler yapmaya başlamıştır. Kazanç o denli büyük olmuştur ki kapatılan ya da ufak çaplı işletilen canlandırma birimleri ve canlandırma stüdyoları tekrar aktif hale gelmiştir. Hatta pasta öyle büyüktür ki yenileri açılmıştır. Canlandırma yapan bilgisayar programlarının gün geçtikçe geliştirilmesi, böylece detaylı bir çalışmanın sonucu olan canlandırma filmlerin sunulması daha çok izleyiciyi salonlara çekmiştir.

Canlandırma filmlerin teknik açıdan kazandığı gelişmeler seyirci tarafından kabul görmekte ve beğenilmektedir. Ayrıca eğlendirici ve eğitici özelliğinin olması canlandırma filmlerin başarısı için bir faktör olarak görülmektedir. Hikâyelerin etkileyiciliğinin artması ve sıradanlıktan kurtulması canlandırma filmleri cazip kılmaktadır. Canlandırma filmler içinde dönemin popüler şarkıcılarına, oyuncularına, şarkılarına, filmlerine ve olaylarına atıflarda bulunulması yaygındır. Kişilerin geçmiş yaşantılarında tecrübe ettikleri ve bildikleri bir olgu satın alma eğilimini pozitif yönde etkilemektedir. Canlandırma filmlerin insanların satın alma tercihlerinde büyük bir etkisi olduğu görülmektedir. Bu, canlandırma film üreten şirketlerin farkında olduğu ve kazançlarını artırmak için sonuna kadar kullandıkları bir durumdur.

Yeni ve gelişmiş canlandırma teknikleri, canlandırma filmlerdeki sınırlılıkları azaltmaktadır. Böylece canlandırma filmleri daha çekici bir hale gelmiş ve pazarlaması kolaylaşmıştır. Sadece canlandırma filmin kazandığı başarı değil, filmden esinlenilerek yapılan tüketim mallarının elde ettiği kazanç da önemlidir. İncelenen beş filmin

karakterleri de oldukça popüler olmuştur ve filmlerden esinlenilerek yapılan ürünler piyasaya verilerek büyük kazançlar sağlanmıştır. Kahramanlardan yapılan ürünler satıldıkça filmin popülerliği artmakta, filmin popülerliği arttıkça ürünler satılmaktadır. Böylece, üretici şirketin lehine bir kısır döngü oluşmaktadır. Ticari bir kurum olmanın tüm gereklerini yerine getiren Hollywood şirketleri arz ve talep kuralına göre işlemektedir. Talep devam ettiği sürece sektörün aktifliği de devam edecektir

Beş filmde de insanların zaten bildiği popüler olgu ve olaylara göndermeler yapılarak insanlara aşinalık ve gerçeklik hissi verilmiş; bilgisayarlı teknolojinin kullanılmasıyla gerçeklik algısı görsel olarak da desteklenmiştir. Bu sayede, izleyicilere daha sempatik ve inandırıcı gelen bu yapımlar perdede başarı getirmektedir. İncelenen beş canlandırma filminde orijinal seslendirmelerini ünlü oyuncular yapmıştır. Böylece filmlere ek bir çekicilik kazandırılmıştır. Tanınan ve sevilen oyuncuların seslendirdiği karakterler daha çabuk kabul görmekte ve daha çok beğenilmektedir. Aynı zamanda bu beş canlandırma film, Türkçe olarak seslendirilmiştir. Son dönem bilgisayarla yapılan canlandırma filmleri sinemalarda Türkçe seslendirilmiş olarak izlenebilmektedir. Bazen çok ünlü Türk oyuncular tarafından seslendirilmekte, bazen kendileri bilinmese bile sesleri çok iyi bilinen kişiler tarafından seslendirilmektedir. Film şirketleri, ürettikleri filmleri gösterilen ülkenin diline çevirmek konusunda titizlenmektedirler. Böylece gişelerde daha fazla başarı elde edebilmeyi amaçlamaktadırlar.

Yapılan her canlandırma film ile yeni bir yöntem geliştirilmekte, karşılaşılan her yeni sorunun üstesinden gelinmeye çalışılmaktadır. Böylece üretilen her film, canlandırma film tarihi için bir milat niteliğinde olmaktadır. Canlandırmacılar artık yapmak istedikleri filmler için bir sınır koymamakta, uzun bir müddet çalışmak zorunda olsalar bile karşılaştıkları sıkıntının üstesinden gelmek için uğraşmaktadırlar. Canlandırma filmler, sadece zekice esprilerin kullanıldığı, içinde sevimli yaratıkların bulunduğu, çocuklara hitap eden bir tür değil içinde her türün kullanılabileceği bir sanat olarak kabul görmeye başlamıştır.

Teknik gelişmelerin ilerlemesine yardım ettiği bir sanat olan canlandırma, canlandırma film yapmadaki sınırlamaların yavaş yavaş ortadan kalkmasıyla daha keyifli ürünler ortaya çıkarmaktadır. Önceleri sadece ağızların hareket ettiği 2-D canlandırma filmlerin yerine şimdi karakterlerin yüzündeki bölgenin ayrı ayrı oluşturulduğu 3-D filmler yapılmaktadır. Uçuşan kumaşlar, giysiler ve bunların üzerindeki en ince dokunun hakkında titizlikle çalışıldığı yapımlar; saçların, tüylerin ve kürklerin her telinin tek tek oluşturulduğu; her dokunun ışığı alması ve yansıtması üzerinde titizlikle durulduğu ürünler canlandırma filmlerde yeni bir gerçeklik algısı yaratmaktadır. Bu farklılığı benimseyen ve seven izleyiciler daha fazla beklentilerle salona girmektedir.

İzleyici yaşı gittikçe büyümektedir. Canlandırma filmler katettiği gelişmelerle yetişkinleri de salona çekmektedir. Hollywood şirketleri tüm beklentilere cevap verebilmek için görüntüde elde ettikleri gelişmelerine ve başarılarına ek olarak, film hikâyesi oluşturmak içinde titizlikle çalışmaktadırlar. Güncel ve popüler öğelerin, insanlık tarihindeki önemli olgu ve olayların zekice esprilerle birleştirildiği; daima içinde hem çocuklar hem de yetişkinler için anlamlı mesajların bulunduğu öyküler üretilmektedir. Karakterlerin seslendirilmesi için ayrı bir özen gösteren Hollywood şirketleri çoğu zaman tanınmış isimler kullanmayı tercih etmektedir. Filmlerin müzikleri için ayrı bir özen gösterilmekte, ünlü müzisyen ve şarkıcılardan oluşan soundrackler hazırlanmaktadır. Bu denli özenli çalışmalarla üretilen filmler gişelerde büyük başarılar kazanmaktadır.

Canlandırma filmler herkese yönelik olabilme çabası içindedirler. Filmlerde her kültürden özelliklerin kullanılması bu durumun örneklerinden biridir. Amerika Birleşik Devletleri'nin çok uluslu bir ülke olmasından dolayı bu özellik hemen her filmde gözlenebilir. Bu şekilde hedef aldıkları kitle genişlemektedir. Canlandırma filmlerde karakterleri birbirinden kesin özelliklerle ayırmak için karakterlere değişik ulusların özelliklerini eklemek, farklı karakterler oluşturmak için çok yardımcı bir yöntemdir. Özellikle fiziksel nitelikleriyle ayrılamayan karakterleri oluşturmak için iyi bir yöntem olarak kabul edilir. Film içinde farklı kültürlerin kullanılması daha fazla insan için filmi daha eğlenceli, daha çekici ve daha tanıdık yapmaktadır. Bu şekilde hikâyeye daha

ayrıntılı mesajlar ve daha ince espriler eklenebilmekte canlandırma filmin kendine ait görsel gerçekliği artmaktadır.

Canlandırma filmlerde artık hedef sadece çocuklar değildir. Film içinde iletilen mesajlar, kullanılan diyaloglar, kısacası hikâye örgüsü, görsel gerçekliğin artmasını sağlayan görüntü kalitesi, film müziklerinin titizlikle yapılması, karakterleri seslendirecek kişilerin özenle seçilmesi, harcanan emeğin ve paranın yüksek olması bu durumdan kaynaklanmaktadır. Elde edilen gelirlerin çokluğu Hollywood şirketlerinin amaçlarına ulaştıklarını göstermektedir. Rakip şirketlerin birbirlerinden üstün olabilmek için üretim kalitelerini arttırmaları izleyiciyi; bu sayede kazançların artması ise şirketleri memnun etmektedir.

Canlandırma filmlerin en önemli amaçlarından biri, canlandırma filmi yalnızca çocuklar için değil, ailenin her üyesi için çekici olacak şekilde yapmaktır. Canlandırma filmler artık sadece çocuklar için düşünülen bir tür olmaktan çıkıp, yetişkinlere de hitap eder bir hal almıştır. Klasik Disney güldürüsü yerini güncel hayat esprilerine hatta tuvalet esprisi denilen alanlara kaydırmaya başlamıştır. Güçlü senaryolarla filmlerin süresi uzamış, devam filmleri yapılmıştır. Canlandırma sineması, 90'ların ortasından itibaren, birbiri ardına göz alıcı, yeni, üç boyutlu canlandırma filmlerin gösterime girmesiyle kendine önemli bir yer açmaya başlamış, giderek daha çok seyirci çekmiş ve daha çok ürün vermiştir.

KAYNAKÇA

ABİSEL, Nilgün. Sessiz Sinema. Ankara Üniversitesi Basın-Yayın Yüksekokulu Yayınları, Ankara: 1989.

_____. Popüler Sinema ve Türler. Alan Yayıncılık, İstanbul: 1999.

AKYÜREK, Feridun. "Sinemada Kukla", Kurgu. Eskişehir İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi, İletişim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Sayı :4, Eskişehir: 1981.

BECK, Jerry. Animation Art: From Pencil to Pixel, The History of Cartoon, Animé & CGI. Harper Design International, Newyork: 2004.

BELTON, John. American Cinema / American Culture. McGraw-Hill, Inc., New York: 1994.

BUKOWSKI, Charles. Hollywood. Yapı Kredi Yayınları Ltd.Şti., İstanbul: 1992.

CAN, Aytekin. Çocuk ve Çizgi Film. Öz eğitim Basım Yayın Dağıtım ltd. Şti.,İstanbul:1996.

COWEN, Tyler. Creative Destruction. Princeton Univerty Press, Princeton, Oxford: 2002.

CRAFTON, Donald. Before Mickey: The Animated Film 1898–1928. Universty of Chicago Press, Chicago: 1993.

ÇELİKTUĞ, Ebru. "Şrek Üç", Sinema. Merkez Gazete Dergi Basım Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş., sayı: 6, İstanbul: 2007.

DABAGYAN, Levon P. Zaman Tünelinde Tüm Yönleriyle Sinema Dünyası. IQ Kültür Sanat, İstanbul: 2004.

ERDİNE, Senem. "İnanılmaz Aile", Sinema. Merkez Gazete Dergi Basım Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş., sayı: 1, İstanbul: 2005.

FURNISS, Maureen. Art in Motion: Animation Aesthetics. John Libbey & Company Pty. Ltd., Sydney: 1998.

GOMERY, Douglas. Shared Pleasures: a History of Movie Presentation in the United States. The University of Wisconsin Press, Wisconsin:1992.

GÖRAL, Burak. Burak'ın Kamerasından Hollywood. Plato Film Yayınları, İstanbul: 2003.

GROVER, Ron. The Disney Touch. IRWIN Professional Publishing, Chicago, London, Singapore: 1997.

GÜLER, Deniz. "Çocuk, Televizyon ve Çizgi Film", Kurgu. Anadolu Üniversitesi, Açık öğretim Fakültesi, İletişim Bilimleri Dergisi, Sayı: 5, Eskişehir: 1998.

HALAS, John – MANVELL, Roger. The Technique of Film Animation. Communication Arts Books, Hasting House, Publishers, New York: 1968.

HART, Christopher. How To Draw Animation. Watson-Guptill Publications, New York: 1997.

HILL, John and CHURCH GIBSON, Pamela. World Cinema Critical Approaches. Oxford University Pres, New York: 2000.

HÜNERLİ, Selçuk. Canlandırma Sineması Üzerine. Es Yayınları, İstanbul: 2005.

KANFER, Stefan. Serious Business:The Art and Commerce of Animation in America from Betty Boop to Toy Story. Da Capo Press, Newyork: 1997

KERR, Paul. The Hollywood Film Industry: a Reader. Routledge & Regan Paul in Association with Film Institute, London; New York: 1986.

KINSEY, Anthony. How To Make Animated Movies. The Viking Press, New York: 1973.

KÖKÜER, Münevver. "Bilgisayarla Grafikte Görsel Gerçekliğin Yaratımı", Kurgu. Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi, İletişim Bilimleri Dergisi, Sayı:5, Eskişehir: 1989.

LEE, Kim. 3ds max 4. Alfa Yayınları: 1106, İstanbul: 2002.

LEKESİZ, Ömer. Çizgi Sanatında Dil ve Mesaj. Ankara Hece Yayınları, Ankara: 2003.

LESLIE, Esther. Hollywood Flatlands. Verso, New York: 2002.

MALTBY, Richard. Hollywood Cinema. Blackwell Publishing, Madlen: 2003.

MATOSSIAN, Michele. 3DS MAX 4 Çabuk Öğrenim Kılavuzu. Alfa Yayınları: 1162, İstanbul: 2002.

MONACO, James. Bir Film Nasıl Okunur? Oğlak Yayıncılık ve Reklâmcılık Ltd. Şti., İstanbul: 2004.

NOWELL-SMITH, Geoffrey. Dünya Sinema Tarihi = The Oxford History of World Cinema. Kabalcı, İstanbul: 2003.

ONARAN, Alim Şerif. Sinemaya Giriş. T.C. Maltepe ÜniversitesiYayınları No:2 İletişim Fakültesi Ürünleri No:1. İstanbul:1999.

O'ROURKE, Michael. Principle of Three Dimensional Computer Animation. W.W Norton & Company, Inc., Newyork, Norton: 1998.

PILLING, Jayne. A Reader in Animation Studies. John Libbey & Company Pty Ltd, Sydney, London: 1997.

REKİN, Teksoy. Sinema Tarihi. Oğlak Yayıncılık, İstanbul: 2005.

SAMANCI, Özge. Animasyonun Önlenemez Yükselişi. Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul: 2004.

SANDLER, Kevin S. Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation. Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, London: 1998.

SCHLENDER, Brent. "The Man Who Built Pixar's Incredible Innovation Machine", Fortune (Europe). 07385587, 11/15/2004, Vol. 150, Issue 9.

SCOGNAMILLO, Giovanni. Dünya Sinema Sanayi. Timaş Yayıncılık; İstanbul: 1994.

_____. Amerikan Sineması. Timaş Yayıncılık; İstanbul: 1997.

_____. Bay Sinema. Doğan Kitapçılık, İstanbul: 2004.

SKLAR, Robert. Movie-Made America. Vintage Books, New York: 1994.

STEWART, James B. Disney War. Simon & Schuster, Newyork: 2005.

ŞENYAPILI, Önder. Sinema ve Tasarım. Boyut Kitapları, İstanbul: 2002.

TEKSOY, Rekin. Dünya Sinema Tarihi. Oğlak Yayıncılık ve Reklâmcılık Ltd. Şti., İstanbul: 2005.

THOMAS, Frank. The Illusion of Life. Hyperion, Newyork: 1995.

THOMPSON, Kristin – BORDWELL, David. Film History: an Introduction. McGraw-

Hill, Inc., New York:1994

VINCE, John. 3-D Computer Animation. Addison-Wesley Publishing Company, Wokingham, England: 1993.

WASKO, Janet. Hollywood in the Information Age. Polity Press, Oxford: 1994.

_____. Understanding Disney: The Manifacture of Fantasy. Polity Pres in association with Blackwell Publishers Ltd., Cambridge, Oxford, Malden: 2001.

WELLS, Paokmjnul. Understanding Animation. London, Newyork: 1998.

Economist. "From Toy Story to Chicken Little", 00130613, 12/10/2005, Vol. 377, Issue 8456.

www.animation.about.com: 10.02.2006. saat:18.00

www.animation.about.com/od/industryprofiles/p/dreamworks.htm: 18.03.20007. saat: 18.15

www.animation.about.com/od/industryprofiles/p/pixar.htm: 18.03.2007. saat: 19.00

www.answers.com/topic/pixar: 18.03.2007. saat: 13.30

www.boxofficemojo.com/movies/:27.06.2007. saat: 08.10

www.corporate.disney.go.com/corporate/: 17.03.2007. saat: 17.25

www.corporate.pixar.com: 28.07.2006. saat: 15.30

www.en.wikipedia.org/wiki/Motion-capture: 03.09.2007. saat: 14.30

animation.dreamworksfansite.com/shrek2/makingof.php: 03.09.2007. saat: 16.00

www.answers.com/topic/pixar: 18.03.2007. saat: 13.30

www.boxofficemojo.com/movies/:27.06.2007. saat: 08.10

www.dreamworksanimation.com/dwa/opencms/company/company_overview/index.html: 27.03.2007. saat: 13.45

www.dreamworksanimation.com/dwa/opencms/company/history/dreamworks_pdi.html: 16.06.2007. saat:12.42

www.en.allexperts.com/e/0/20th_century_fox_animation.htm: 02.04.2007. saat: 13.15

www.en.wikipedia.org: 04.02.2006. saat: 14.00

www.en.wikipedia.org/wiki/Dream_works: 27.03.2007. saat: 15.20

www.en.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation: 27.03.2007. saat:15.00

www.en.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Fox_Animation: 27.03.2007. saat: 14.20

www.en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros.: 18.03.2007. saat: 17.15

www.en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation: 18.03.2007. saat: 17.50

www.en.wikipedia.org/wiki/Sinbad:_Legend_of_the_Seven_Seas: 15.04.2007. saat: 08.30

www.fool.com/investing/general/2007/03/16/new-dimension-at-dreamworks-animation.aspx: 16.03.2007. saat: 15.30

www.lebleb.com: 05.07.2007. saat:13.00

www-personal.umich.edu/~afuah/cases/case14.html: 18.03.2007)

www.pixar.com/companyinfo/: 28.07.2006. saat:14.25

www.schange.com/News_events/Releases/2007/pr522.asp: 28.03.2007. saat:17.15

www.search.com/reference/Fox_Animation_Studios: 28.03.2007. saat: 16.00

www.seeing-stars.com/Studios/Dreamworks.shtml: 28.03.2007. saat: 15.50

www.rendermanacademy.com/docs/ClassFrame01.php?sel=1: 03.09.2007. saat:12.25

www.sacticket.com/static/movies/news/0521shrek.html: 03.09.2007. saat:13.45

www.studyworld.com: 21.02.2006. saat:14.00

www.the-numbers.com/:15.04.2007. saat: 10.25

www.the-numbers.com/market/Distributors/: 11.06.2007. saat: 09.10

www.tr.wikipedia.org/wiki/I%C5%9F%C4%B1n_izleme: 03.09.2007. saat:
12.15

www.wbsf.warnerbros.com/generalinfo/studio_history.html: 18.03.2007. saat: 14.50

EKLER

EK1. HOLLYWOOD'DA 2000 YILI VE SONRASINDA CANLANDIRMA SİNEMASINA ÖNDERLİK EDEN ŞİRKETLER

EK1.1 WALT DISNEY COMPANY

Walt Disney Şirketi dünyadaki en geniş medya ve eğlence anonim şirketidir. Küçük bir animasyon stüdyosu olarak kurulan şirket, Hollywood'un en geniş stüdyosu olmuş; ayrıca on bir theme park, iki su parkı ve American Broadcasting Company'yi de (ABC) içeren birkaç televizyon istasyonunun sahibi olmuştur. Disney'in ortak merkez bürosu ve başlıca üretim tesisleri Kaliforniya'da, Walt Disney Stüdyolarında (Burbank) yer almaktadır. 2006 yılındaki geliri 34,3 milyar dolardır (www.en.wikipedia.org: 17.03.2007).

Walt Disney çizgi filmleri ile tanınmıştır. 1901'de Chicago'da doğmuş güzel sanatlar akademisine devam etmiştir. İlk olarak diyapozitif için ticari filmler, film afişleri yapmış sonra fotoğrafçı kardeşi Roy ile birlikte canlı resimler yapmıştır (Onaran, 1999, s.119). Walt Disney ilk canlandırma filmini reklâm evine ressam olarak girdiğinde yapmıştır. 1923'de Hollywood'a gelerek ilk canlandırma stüdyosunu kurmuştur. İlk olarak da "Alice in Cartoonland" dizisinin çekimlerini yapmıştır (Hünerli, 2005, s.19).

Disney canlandırma filmleri, erken dönem canlandırma sinemasında görülen, gerçekliğin beceriksiz sunumundan uzaklaşır. 1928 yılı yapımı olan "The Ol' Swimmin' Hole" filminin kahramanı "Oswald the Lucky Rabbit" biçim olarak Mickey Mouse'un bazı karakter özelliklerini taşır ve görünümü erken dönem canlandırma filmlerinin kuklaya benzer karakterlerini hatırlatır (Samancı, 2004 s.37). İyi bir canlandırmacı olan Ub Iwerks ile önceleri Mortimer adıyla sonraları Amerikan yurttaşının simgesi olan ve dünyaca tanınmış Mickey Mouse ismiyle küçük bir fare kahraman yaratmıştır (Hünerli, 2005, s.19). 1930'ların ortalarına kadar mağazalarda Mickey Mouse bebekleri, saatleri, kırtasiye malzemeleri, dondurma külahları, beslenme çantaları,

giysileri, duvar kâğıtları, oyuncakları ve oyunları vardı (Belton, 1994, s. 91).

Walt, "Steamboat Willie"yi "Turkey in the Straw" müziğiyle hazırlayarak ilk sesle senkronize gösterilmiş çizgi filmi yarattı. Dört yıl sonra, tüm rengi ekleyen ilk kişi oldu. 1937'de "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler", endüstrinin ilk uzun metrajlı canlandırma sineması oldu (Grover, 1997, s. 3). Mickey Mouse'un ve ilk uzun metrajlı canlandırma filmi olan "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler"in yaratılması ile Disney'in ismi tüm aile için kaliteli eğlence ile eş anlamlı olmuştur. Walt Disney Stüdyosu her tür filmlerini, Walt Disney Feature Animation ve DisneyToonStüdyos–Touchstone Pictures, Hollywood Pictures ve Miramax Films'den oluşan Walt Disney Pictures'ın altında dağıtmaktadır. Buena Vista International, stüdyonun uluslararası dağıtım kolu olarak hizmet etmektedir (www.corporate.disney.go.com/corporate/: 17.03.2007).

Gerçeklik algısından uzaklaşmamayı temel ilke edinmiş Disney stili, derinlik yanılsamasını; renk kullanımının mümkün olması, yağlı boyanın seçimi ve çok katmanlı kameranın geliştirilmesi ile tam anlamıyla yaratmıştır. Böylece 10 yıl önce planladığı uzun metrajlı canlandırma filminin yapımı için gereken görünmez anlatıya ulaşmayı sağlayacak tekniklerin artık geliştirilmiş olduğu sonucuna varır. Daha sonra gerçeklik için gereken ikinci önemli adımı atar ve rotoskopu kullanmaya başlar. Rotoskop hareket analizi için kullanılır (Samancı 2004, s.43).

Yaratıkların, eciş bücüş canlıların olmadığı Disney canlandırma filmleri bu tür görüntüleri gerçekliğin mantık çizgisine dayalı olarak oluşturur. Disney'in canlandırma filmlerinde "live action" sinemada kabul gören dramatik oyunculuk kullanılır. Genel olarak Disney canlandırma filmlerinde cansız nesnelerin canlı gibi davranmaları durumuna pek rastlanmaz. Karakter olma hakkı, gerçek dünyada iyi kötü birer kişiliği olan insanlar ve hayvanlar âleminin üyelerine verilir (Samancı, 2004, s.47, 49).

Walt Disney akciğer kanserinden dolayı olduğu ameliyattan sonra, kan dolaşımında oluşan sorundan ötürü, 15 Aralık 1966'da, 65 yaşında öldü (Wasko, 2001, s.24). Walt Disney'in ölümünden sonra, Walt Disney Productions aynı çizgide üretim yapmayı sürdürdü. Canlandırma tekniğini sürekli olarak geliştirmiştir. Walt Disney

sineması tüketim toplumuna yönelik, sanatsal kaygılar taşımayan, çekici bir eğlence biçimi olarak değerlendirilir. Disney, seyirci bilincinde canlandırma sinemasının tek temsilcisi olarak yer etmiştir. Filmlerinin kahramanlarını oyuncak, çizgi roman, hediyelik eşya gibi ürünler olarak pazarlamış, hem tanıtımını yapmış hem de büyük bir ek gelir sağlamıştır (Teksoy, 2005, s.218).

1980'ler ve 1990'larda Disney markaları Hollywood'daki en başarılı markalar arasında yer almıştır (Monaco, 2001, s.232). 1984'deki yönetim karışıklığından beri Disney şirketi sinema filmi gösterim repertuarını geliştirdi. Disney geleneğinde, şirket belli aralıklarla sinemalarda klasik Disney filmlerini göstermeye devam etti. Fakat daha önemlisi şirket, Disney kadrosuna yeni hikâyeler ve karakterler ekleyerek canlandırma film bölümünü yeniden harekete geçirdi. *The Little Mermaid, The Lion King ve Beauty and the Beast* sadece sinema filmi olarak değil ev videosu, televizyon dizisi, ticari ürünler ve Broadway ürünleri olarak çılgınca bir şekilde başarılı oldu (Wasko, 2001, s.43).

1990'ların sonu ve 2000'lerin başında, geleneksel canlandırma filmlerinin başarısızlığı ile Paris ve Orlando'daki iki stüdyo kapatılmış, Burbank'taki ana stüdyo bilgisayarlı canlandırma üretim tesisine dönüştürülmüştür. 2004'te Disney son geleneksel canlandırma filmi olan "Home on the Range"i gösterime soktu (en.wikipedia.org: 17.03.2007). Disney ve Pixar ortaklığıyla canlandırma filmler 3 boyutlu bilgisayar canlandırma yöntemiyle yapılmış ve çok beğenilmiştir (Hünerli, 2005, s.19).

Walt Disney Şirketi'nin amacı, içeriğini, hizmetlerini ve müşteri ürünlerini farklılaştırmak için markalarının portföyünü kullanarak, dünyanın lider yapımcılarından ve eğlence ile bilgi sağlayıcılarından biri olmaktır. Şirketin başlıca finansal amacı ise kazançlarını, nakit akışını artırmak ve uzun vadeli hissedar mallarını çekecek büyüme teşebbüslerine doğru sermaye karlılığını paylaştırmaktır (corporate.disney.go.com /investors).

Disney yetişkinler ve çocuklar için zevk ve eğlencenin önemli bir kaynağını sağlamasına rağmen, Disney'in sihir ve fantezisini üreten süreci anlamak gereklidir. Unutmamalıdır ki böylece sihir ve fantezi dünyadaki en geniş medya ve eğlence şirketlerinden biri tarafından üretilmektedir. Disney hala güvenli, sağlığa yararlı aile eğlencesi üretmekle ünlüdür. Bu ün, diğer medya araçlarında sürekli artan, çok açık şiddet tasvirleri ve cinsel içerikler sayesinde ki bunların bir kısmı başka markalar altında Disney tarafından üretilir, artmıştır. Böylece Disney farklı iş alanlarına yayılırken de çocuk ve aile eğlencesi pazarında, baskın olmasa bile, etkili kalabilmektedir. Walt Disney şirketi hissedarları için gelir kazanmak amacıyla organize edilen diğer şirketlere benzemektedir. Şirket, iş kolları ekleyebilir ya da bazı holdingleri satabilir ve müdürler şirket kazancına yaptıkları katkıya göre gelip gidebilirler (Wasko, 2001, s.1, 2, 68). Disney'in canlandırmaları belli düşünce ve yaşam şekillerini gösterirler. Disney için uygarlık ticaretin nasıl yapılacağını öğrenmektir. Eğitim, ticarete eşlik eden bir süreç, dolayısıyla ticaretin yardımcısıdır (Can, 1996, s.79).

Disney'in popülerliği ya da evrenselliği kendiliğinden değildir. Temkinli, koordine edilmiş pazarlama, reklam ve promosyon etkinlikleri ile sağlanır. Şirket hem ulusal hem de dünya çapındaki ürünlerini pazarlamada, kendi bilirkişisini geliştirmiştir. Birleşik Devletler'de, koordine edilmiş etkinlikler, - diğer şirketler ve halkla ilişkiler kampanyası ile birlikte dikkatlice planlanmış ticari ürünler kadar - şirketin kendi satış yerleri tarafından yapılan reklâm ve promosyonu içerir (Wasko, 2001, s.102).

EK1.2 PIXAR

Pixar Animation Studios, Emeryville, Kalifoniya'da kurulmuş, ödüllü bir amerikan bilgisayarlı canlandırma stüdyosudur. Walt Disney Şirketi'nin bir bölümüdür (www.en.wikipedia.org: 28.07.2006). Gösterime giren her filmiyle hem sanatsal yaratıcılıkta hem de canlandırma teknolojisinde yeni ufuklar açan bir yapım şirketi olarak kabul edilir (Erdine, 2005, s.56). Pixar'ın amacı; unutulmaz karakterli ve her yaştaki izleyiciyi çeken iç açıcı hikâyeleri olan bilgisayarlı canlandırma filmleri geliştirmek için, dünya çapındaki yaratıcılık yeteneğini ve patentli teknolojisini birleştirmektir (www.pixar.com/companyinfo/: 28.07.2006).

Bilgisayarlı canlandırma filmleri sayesinde tanınmasının yanında, high-end 3D bigisayar grafik teknolojisini geliştirmekte ve pazarlamaktadır. Ayrıca Pixar yüksek kalite ve fotorealistik imgeler oluşturmak için kullanılan "the industry-standart rendering software RenderMan"in geliştiricisidir (www.en.wikipedia.org: 28.07.2006). Pixar, New York Teknoloji Endüstrisi'nden Edwin Catmull'un kiralanmasıyla 1979'da başlatılan Lucasfilm'in Bilgisayar Şubesinin üçte biri olan, the Graphics Group olarak kuruldu. 1986'da the Graphics Group, Apple Computer tarafından satın alındı (www.en.wikipedia.org: 28.07.2006).

Bilgisayar grafik sanatçılarının ekrandaki üç boyutlu imgelerin yüzeyine doku ve renkleri uygulamalarını sağlayan fotorealistik imge sentezi için render yapan bir yazılım sistemi olan, RenderMan, Pixar'ın 1989'da duyurduğu ilk aygıtıydı. Pixar üçüncü kurumlar için aygıtı lisanslandırdı ve sonuç olarak 100.000 kopyadan fazlasını sattı. RenderMan ve bilgisayar üretimli grafiklerin asıl başarısı ödüllü yönetmen James Cameron tarafından 1989'daki filmi "the Abyss" ile başlatıldı. Filmdeki efektler öyle iyiydi ki Cameron bir sonraki filmi "Terminator 2"de ana karakteri yaratmak için bilgisayar üretimli imgeleri kullandı. Ayrıca iki yazılım sistemi (Marionette, RingMaster) daha Pixar tarafından geliştirildi ancak harici kullanım için lisanslandırılmadı. Bu iki ürün, Pixar'a rekabet için büyük bir avantaj sağlamada yardımcı oldu (www-personal.umich.edu/~afuah/cases/case14.html: 18.03.2007).

Pixar Image Bilgisayarları'nın en önemli alıcılarından biri, CAPS (Computer Animated Production System) projesinin bir parçası olarak aygıtı kullanan Disney Stüdyolarıydı. Ancak Pixar bilgisayarlarının satışındaki azlık, Lasseter'in canlandırma bölümünün bilgisayarlı canlandırma reklâmları üretmesine neden oldu. Bu dönem boyunca Pixar, Walt Disney Feature Animation ile olan ortaklığına devam etti. Disney'in (computer-assisted animation post-production software system) bilgisayar yardımlı canlandırmanın üretim sonrası yazılım sistemi (CAPS)'nin gelişiminde Pixar, anahtar, teknik katılımcıydı. 1991'de Pixar, şirketin bilgisayar bölümünde büyük miktarda işçi çıkarılmasından sonra, bilgisayarlı canlandırma filmi olan birinci "Toy Story"yi üretmek için Disney ile 26.000.000 dolarlık bir anlaşma yaptı (www.en.wikipedia.org: 28.07.2006). Bu üç filmlik bir anlaşmaydı. Anlaşma

Disney'in üretim ve promosyon ücretlerini finanse edeceğini ve Pixar'ın sinema gösterim hasılatı ile video satışlarının tüm gelirlerinden mütevazi bir yüzde kazanacağını garanti ediyordu (www-personal.umich.edu/~afuah/cases/case14.html: 18.03.2007). Pixar Canlandırma Stüdyosu büyük ekrandaki patlamasını, sadece bilgisayar grafikleriyle yapılan ilk uzun metrajlı canlandırma filmi "Toy Story" ile yapmıştır (www.answers.com/topic/pixar: 18.03.2007). Pixar şirketi 17 dolarlık hisse senetleriyle halka açıldı. Günün sonundan önce, fiyat kırklara ulaşmıştı. Şirketin yüzde 82,2'sinin sahibi olan Jobs 1milyar doların üstünde senet servetine sahip oldu. "Toy Story" akademi ödülü adaylığını aldı ve sadece Birleşik Devletlerde 150 milyon gelir getirdi. Denizaşırı ülkelerden, film yapımcıları tarafından lisanslanmış oyuncaklar ve oyunlardan, Noel tatili için zamanında piyasaya sürülen CD-ROM sürümünden daha da fazla gelir elde etti (Kanfer, 1997, s. 231).

Pixar ve Disney arasında "Toy Story 2"den beri anlaşmazlık mevcuttu. Sonunda yapılan anlaşma her iki şirket içinde karlı oldu. Pixar'ın ilk beş uzun filmi toplamda 2,5 milyar dolardan fazla kazandı. Her ikisi içinde karlı olmasına rağmen anlaşma koşulları eşit değildi. Disney dağıtım ve pazarlama ile ilgiliyken, Pixar ağır yaratıcı işler ile ilgiliydi. Disney tüm hikâye ve devam haklarına sahipti. 2004'te yeni bir anlaşmaya varılmak istendi. Pixar tüm üretim haklarını istiyordu. Kendi filmlerini kendileri finanse etmek ve Disney'e sadece dağıtım ücreti vererek karın yüzde yüzünü almak islediler. Disney bunu kabul etmeyince 2004'ün ortasında anlaşma fes edildi. Uzun bir aradan sonra görüşmeler tekrar başladı. 24 Ocak 2006'da Disney yaklaşık 7,4 milyara Pixar'ı satın aldığını duyurdu (www.en.wikipedia.org: 28.07.2006). Pixar, Walt Disney tarafından tamamen satın alınmış bir yan kuruluştur (www.pixar.com/companyinfo/: 28.07.2006). Bu edinim Pixar'ın üstün yaratıcı ve teknik kaynakları ile Disney'in dünya çapındaki aile eğlencesinin, karakterlerinin, theme parklarının ve diğer haklarının eşsiz portfolyösünü birleştirir. Etkileyici 20 Akademi Ödülü alan Pixar'ın yaratıcı takımı ve dünya çapındaki sinema hâsılat başarısı- eşsiz hikâye anlatma yeteneği, yaratıcı görme gücü ve yenilikçi teknik becerisi sayesinde-, onu kaliteli aile eğlencesinde lider yapmıştır (www.corporate.pixar.com: 28.07.2006).

1996 Şubatına kadar "Toy Story" sinema gösterim hâsılatından 117 milyon doların üstünde gelir aldı ve martta Lasseter, Akademi Ödülleri'nde Oscar'ını almak için hazır bulundu. "Toy Story"nin başarısından sonra Dreamworks SGK, Turner Broadcasting, Warner Bros. ve hatta Disney gibi büyük şirketler bilgisayarlı canlandırma üretmeye başladı (www.answers.com/topic/pixar: 18.03.2007). Pixar bilgisayar grafiklerinin ve canlandırma için gerekli olan teknolojinin üretiminde öncü olmuştur (www.animation.about.com/od/industryprofiles/p/pixar.htm: 18.03.2007).

EK1.3. WARNER BROS. ANIMATION

1918'de Warner kardeşler Warner Bros. Stüdyosunu Hollywood'daki Sunset bulvarında açtılar. Harry ve Albert, New York'taki finans ve dağıtımla ilgilenirken, Sam ve Jack Warner filmleri üretti. 1923'te Warner Bros. Pictures, Inc. olarak resmi bir şekilde anonim şirket haline geldiler (www.en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros. : 18.03.2007). 1930'lara doğru iş büyüyordu ve Warner Bros. stüdyoları dokuz yeni, bugün hala kullanılan soundstage inşa etti. Stüdyo ayrıca yeni bir canlandırma markası geliştiriyordu. Tex Avery, Bob Clampett, Chuck Jones, Friz Freleng ve Bob McKimson'ın çizim tahtasından, Bugs Bunny, Daffy Duck, Yosemite Sam, Sylvester ve Tweety, The Road Runner ve Pepe Le Pew çıktı (www.wbsf.warnerbros.com/generalinfo/studio_history.html: 18.03.2007).

Warner Bros. Animation, Time Warner'ın şubesi olan Warner Bros.'un canlandırma bölümüdür. Amerikan medya tarihindeki en başarılı canlandırma stüdyolarından biri olan Warner Bros. Animation, Looney Tunes karakterleri ile yakın bir şekilde ilgilidir. Looney Tunes karakterleri olan Bugs Bunny, Daffy Duck ve Porky Pig dünyadaki en ünlü karakterlerin arasındadır (www.en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation: 18.03.2007).Warner Bros. çizgi filmleri, Disney'in aksine, sinema konularının ve Hollywood sosyal hayatının paradisi ile olduğu kadar karikatürle de doludur (Sandler, 1998, s.103.).

1930 yılında Warner ilk sesli canlandırma filmlerini yaptı. Hugh Harman ve Rudolf Ising'in yarattığı, başrolde "Bosko"nun yer aldığı bir canlandırmaydı (Onaran,

1999, s.119). Rudolf Ising ve Friz Freleng Disney'den gelen önemli canlandırmacılarıydı (www.ketupa .net/time2.htm: 18.03.2007). The Warner Animation bölümü, Leon Schlesinger Productions olarak 1933'te kuruldu. Leon Schlesinger Productions, Warner Bros. Pictures tarafından yayınlanması için Looney Tunes ve Merrie Melodies'in canlandırılmış kısa konularını üreten bağımsız bir şirketti. Schlesinger 1944'te şirketi Warner Bros.'a sattı. Warner Bros. onu Warner Bros. Cartoons, Inc. olarak 1963'e kadar işletmeye devam etti. 1967'den 1969'a kadar yeniden açılmasına rağmen, Warner canlandırma stüdyosu 1970'lerde pasif kaldı. 1980'lerde Looney Tunes'u üretmek için onun şimdiki ismi altında yeniden başladı. 1990'lardan beri Warner Bros. Animation, televizyon üretimi üzerine odaklandı (www.en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation: 18.03.2007).

Warner Bros. mağazaları hem oyuncak hem de hediye bölümlerini içerir. Warner Bros. mağazalarında yetişkin ve çocuk giysileri, ev aksesuarları, çeşitli hediye ve oyuncaklar, canlandırma sanat ürünleri ve içinde bulunulan dönemin toplanabilir ürünleri bulunur. Ticari ürünler hem Warner Bros.'un Bugs Bunny gibi klasik karakterlerine hem de Batman, Pinky, the Brain gibi güncel karakterlerine dayandırılır. Daha yüksek kaliteli Warner Bros. ürünleri isteyen müşteriler için apaçık avantaj, artık bir yerde ürünlerin tümünü bulmanın kolay olmasıdır (Sandler, 1998, s.180, 181).

EK1.4. DREAMWORKS ANIMATION SGK

1980'de bilgisayar grafiği üzerine çalışmalar yapan Carl Rosendahl tarafından Pacific Data Images (PDI) kuruldu. 1981'de Richard Chuang ve Glenn Entis ekibe katıldı (www.dreamworksanimation.com/dwa/opencms/company/history/dreamworks_pdi.html: 16.06.2007). 1980'ler boyunca PDI televizyon için birçok canlandırma logolar ve reklâmlar (NBC ve Sky Movies gibi şirketlere) yaptı. 1991'de "Terminator 2"ye bir katkıyla başlayan eğilimle, film görsel efektlerine yöneldi (en.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation: 14.06.2007)

1992'de Disney'in başkanı Frank Wells'in helikopter kazası sonucu ölümü, emir komuta zincirini kırdı ve amirlerin kafasını karıştırdı. Yılın sonunda uzun zamandır

beklenen ayrılık gerçekleşti. Eisner'in yeni başkan olarak kendi ismini zikretmemesini kabul etmeyen Katzenberg ayrıldı. Bu çekişme özellikle Katzenberg yeni bir şirketin ortak kurucularından olduğunda, Disney hisse senedi fiyatlarında büyük yankı uyandırdı (Kanfer, 1997, s.222, 223) 1994'de, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg ve David Geffen DreamWorks SKG'yi kurdu. DreamWorks SKG, PDI'nın şubesi PDI, LLC'yi oluşturmak için PDI ile bir ortak üretim anlaşması imzaladı. PDI, LLC 1998'de "Antz" ile başlayan bilgisayarla üretilmiş canlandırma filmler üretecekti. Aynı yıl DreamWorks SKG "The Prince of Egypt"i geleneksel canlandırma tekniği kullanarak üretti (en.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation: 27.03.2007)

2000'de DreamWorks SKG yeni bir bölüm olan ve düzenli olarak her iki tür canlandırma filmi üreten DreamWorks SKG Animation'ı yarattı. Geleneksel canlandırma filmleri bölümün Güney Kaliforniya kolunda üretildi. DreamWorks SKG, PDI'daki çoğunluk hisseleri (%90) edindi ve PDI'yı, yeni iş bölümünün kuzey Kaliforniya koluna, PDI/DreamWorks'e dönüştürdü. Bu iş bölümü 2004'te DreamWorks Animation SKG, Inc'yi kurarak ve PDI'daki kalan hisselerini, şubesi PDI;LLC'de olduğu gibi satın alarak ebeveyn şirketinden ayrıldı (en.wikipedia.org/wiki /DreamWorks_Animation: 16.06.2007). Belirtildiği gibi DreamWorks Animation, DreamWorks SKG ve Pacific Data Images (PDI)'in canlandırma film bölümlerinin birleşmesiyle oluşturuldu. Başlangıçta DreamWorks SKG'nin bayrağı altındaydı. 2004'te ayrı bir kamusal şirket oldu (en.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation: 27.03.2007).

Gerçekte, PDI/ DreamWorks bilgisayarla üretilmiş canlandırma çağında Pixar'a ana rakip olarak ortaya çıktı. DreamWorks sık sık Columbia Pictures, 20th Century Fox, Paramount Pictures, Universal Pictures ve Warner Bros Pictures'i içeren diğer stüdyolarla filmlerini ortak finanse etmiş ve ortak dağıtmıştır (www.en.wikipedia.org/ wiki/Dream_works: 27.03.2007). 2004'ten beri DreamWorks Animation yalnızca bilgisayarla üretilmiş canlandırma filmler yapmaktadır. DreamWorks Animation'ın Bristol, İngiltere'deki bir stop-motion canlandırma şirketi olan Aardman Animations ile ortaklığı vardı. Bu ortaklık DreamWorks'un Bristol'de stop-motion filmlerin üretiminde iştirakini ve Aardman'ın ABD'de bilgisayarla üretilmiş filmlere iştirakini

gerektirmekteydi. Bu ortaklık Kasım 2006'da "Flushed Away"in üretiminden sonra sonlandı. Filmin gösteriminden önce yapılan duyuru neden olarak yaratıcılık farklılıklarını gösterdi (en.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation: 27.03.2007).

Jeffrey Katzenberg tarafından yönetilen canlandırma bölümü, kuzey ve güney Kaliforniya'daki mekânlarıyla bilgisayarlı canlandırmaya yöneldi (www.animation.about.com/od/industryprofiles/p/dreamworks.htm: 18.03.20007). DreamWorks Animation SKG, bilgisayar üretimli canlandırmayı kullanarak yüksek kaliteli aile eğlencesi üretmek için kurulmuştur. Amaçları, dünya çapında yaratıcı yetenek ve teknolojik olanakları ile muhteşem hikâyeler, nefes kesici, görsel betimlemeler ve hem gençleri hem yetişkinleri çeken bir duyarlılık veren bilgisayar üretimli canlandırma filmi -yılda iki film- yayınlamaktır. Her film ile mümkün olan en geniş seyirci kitlesini çeken ve her yaştaki tüm izleyicilerin hayal gücünü yakalayan ince ve alaylı davranışların her düzeyini anlatan, eğlenceli ve komik hikâyeler anlatmaya gayret ederler (www.dreamworksanimation.com/dwa/opencms/company/company_overview/index.html: 27.03.2007). Canlandırma bölümünün 2001'deki gerçek başarısı "Shrek"in yayınlanmasıyla olmuştur (www.seeing-stars.com/Studios/Dreamworks.shtml: 28.03.2007).

DreamWorks Animation iki stüdyoyu sürdürmektedir: Glendale, Kaliforniya'daki orijinal DreamWorks canlandırma stüdyosu ve silikon vadi bölgesinde Redwood City, Kaliforniya'daki PDI stüdyosu (www.en.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation: 27.03.2007). New's Corp.'un "Ice Age"i ya da Time Warner'dan Oscar kazanan "Happy Feet" gibi başarı hikâyeleri vardır. Ancak bu durum hala pozisyon için yarışan Disney ve DreamWorks Animation ile iki atlı bir yarıştır (www.fool.com/investing/general/2007/03/16/new-dimension-at-dreamworks-animation.aspx: 16.03.2007).

EK1.5. 20TH CENTURY FOX ANIMATION

20th Century Fox, News Corporation'un bir şubesidir (www.schange.com/News_events/Releases/2007/pr522.asp: 28.03.2007). 1992-2000'de Fox Animation

stüdyoları geleneksel bir canlandırma stüdyosu olarak işletilmiştir (www.en.allexperts.com/e/0/20th_century_fox_animation.htm: 02.04.2007). Fox Animation stüdyoları Don Bluth ve Gary Goldman tarafından yönetilen 20th Century Fox'un bir şubesidir ve kısa dönem geleneksel canlandırma yapmıştır. Bölüm, Walt Disney Feature Animation ile yarışmak için tasarlanmıştır. Stüdyo'nun üretimleri Disney filmlerindeki kadar başarılı olmamıştır. Sadece "Anastasia" ve "Titan A.E." bir kara dönüşmüştür (www.search.com/reference/Fox_Animation_Studios: 28.03.2007).

Endüstri'nin en etkili film yapımcıları olan Don Bluth ve Gary Goldman, stüdyonun ilk projesi olan "Anastasia"nın üretimi ve yönetimi için seçilen kişilerdi. Bluth ve Goldman, Fox Animation Stüdyoları'na canlandırma alanında tecrübe zenginliği getirdi. "Anastasia", Fox Animation Stüdyoları'nın canlandırmadaki en son tekniklerini kullandı. Dijital efektler, el çizimi canlandırma celleri'ni artırmak amacıyla, geleneksel canlandırmanın içine yerleştirildi (www-personal.umich.edu/~afuah/case14.html: 18.03.2007).

Şu anda Fox, bir bilgisayar canlandırma şirketi olan Blue Sky stüdyolarının sahibidir. Fox, Blue Sky'la birlikte daha fazla başarıya sahip olmuştur ve sinema hâsılat karları Pixar'ınkiyle yarışır durumdadır. 2002'nin "Ice Age"i, 2005'in "Robots"u ve 2006'nın "Ice Age: The Meltdown"ı bugünlerin başarılı filmleridir (www.en.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Fox_Animation: 27.03.2007).

EK2. 1995–2007 YILLARINDA EN YÜKSEK KAZANÇLI DAĞITIM ŞİRKETLERİ

		FİLMLER	TÜM TOPLAM	ORTALAMA TOPLAM	PAZAR PAYI
1	**Buena Vista** (Walt Disney pictures ve Pixar yapımları dağıtımcısı)	377	$17.359.238.331	$46.045.725	%15.02
2	**Warner Bros.**	358	$15.283.128.637	$42.690.303	%13.23
3	**Sony Pictures**	397	$14.835.003.071	$37.367.766	%12.84
4	**20th Century Fox**	277	$13.426.241.830	$48.470.187	%11.62
5	**Universal**	264	$11.970.303.409	$45.342.058	%10.36
6	**Paramount Pictures**	258	$11.068.186.325	$42.899.947	%9.58
7	**New Line**	189	$6.898.871.694	$36.501.967	%5.97
8	**Dreamworks SKG**	78	$5.273.235.093	$67.605.578	%4.56
9	**Miramax**	359	$4.476.635.687	$12.469.737	%3.87
10	**MGM**	209	$3.889.069.332	$18.607.987	%3.37

(www.the-numbers.com/market/Distributors/: 11.06.2007)

Canlandırma film alanında baskın ve etkili olan şirketlerin dağıtım kolları ilk onda yer almaktadır. Walt Disney pictures ve Pixar yapımlarının dağıtımcılığını üstlenen Buena Vista dağıtım şirketi hem filmlerinin sayısının hem de kazancının fazla olması ile ilk sırada yer almaktadır.

EK3. SON DÖNEM CANLANDIRMA FİLMLERİN HÂSILAT DEĞERLERİ

Gösterim Tarihi	Filmin Adı	Uluslararası Gelir	USA Geliri	Dünya Geliri	Bütçe
11.02.2000	**The Tigger Movie**	$50.000.000	$45.542.421	$95.542.421	$20.000.000
19.05.2000	**Dinosaur**	$218.400.000	$137.748.063	$356.148.063	$127.500.000
15.12.2000	**The Emperor's New Groove**	$80.000.000	$89.296.573	$169.296.573	$100.000.00
08.06.2001	**Atlantis: The Lost Empire**	$101.996.258	$84.052.762	$186.049.020	$90.000.000
15.02.2002	**Peter Pan: Return to Neverland**	$59.000.000	$48.423.368	$107.423.368	$20.000.000
21.06.2002	**Lilo & Stitch**	$100.028.473	$145.771.527	$245.800.000	$80.000.000
20.09.2002	**Spirited Away**	$264.900.000	$10.049.886	$274.949.886	$19.000.000
27.11.2002	**Treasure Planet**	$53.679.446	$38.120.554	$91.800.000	$100.000.000
14.02.2003	**The Jungle Book 2**	$87.000.000	$47.879.731	$134.879.731	$20.000.000
24.10.2003	**Brother Bear**	$165.053.971	$85.329.248	$250.383.219	*$90.000.000
02.04.2004	**Home on the Range**	$76.482.461	$50.026.353	$76.482.461	$110.000.000
10.06.2005	**Howl's Moving Castle**	$230.000.000	$4.710.455	$234.710.455	-
19.08.2005	**Valiant**	$39.000.000	$19.471.912	$58.471.912	$35.000.000
22.11.1995	**Toy Story**	$165.003.767	$191.796.233	$356.800.000	$30.000.000
20.11.1998	**A Bug's Life**	$195.201.435	$162.798.565	$358.000.000	$45.000.000
19.11.1999	**Toy Story 2**	$239.976.603	$245.852.179	$485.828.782	$90.000.000
02.11.2001	**Monsters, Inc.**	$269.500.000	$255.870.172	$525.370.172	$115.000.000
30.05.2003	**Finding Nemo**	$527.200.000	$339.714.978	$866.914.978	$94.000.000
05.11.2004	**The Incredibles**	$370.000.000	$261.437.578	$631.437.578	$92.000.000
09.06.2006	**Cars**	$217.100.000	$244.082.982	$461.782.982	$70.000.000
10.11.1999	**Pokemon: The First Movie**	$77.900.000	$85.744.662	$163.644.662	$30.000.000
21.07.2000	**Pokemon 2000**	$90.200.000	$43.746.923	$133.946.923	$30.000.000
06.04.2001	**Pokemon 3: The Movie**	$51.400.000	$17.052.128	$68.452.128	$3.000.000
13.08.2004	**Yu-Gi-Oh**	$9.000.000	$19.762.690	$28.762.690	$20.000.000

Gösterim Tarihi	Filmin Adı	Uluslararası Gelir	USA Geliri	Dünya Geliri	Bütçe
10.11.2004	**The Polar Express**	$123.800.000	$172.796.043	$296.596.043	$170.000.000
16.09.2005	**The Corpse Bride**	$65.000.000	$53.359.111	$118.359.111	$30.000.000
28.07.2006	**The Ant Bully**	$26.500.000	$28.142.535	$54.642.535	$45.000.000
17.11.2006	**Happy Feet**	$186.100.000	$198.000.317	$384.100.317	$85.000.000
**23.03.2007	****TMNT**	**$37.610.543	**$54.149.098	**$91.759.641	**$34.000,000
02.10.1998	**Antz**	$61.700.000	$90.757.863	$152.457.863	$60.000.000
18.12.1998	**The Prince of Egypt**	$117.186.812	$101.413.188	$218.600.000	$60.000.000
31.03.2000	**The Road to El Dorado**	$14.897.339	$50.802.661	$65.700.000	$95.000.000
21.06.2000	**Chicken Run**	$121.000.000	$106.793.915	$227.793.915	$42.000.000
18.05.2001	**Shrek**	$211.812.256	$267.655.011	$479.467.267	$50.000.000
24.05.2002	**Spirit: Stallion of the Cimarron**	**$49.283.422	**$73.280.112	**$122.563.539	**$80.000.000
02.07.2003	**Sinbad: Legend of the Seven Seas**	*$47.533.714	$26.466.286	*74.000.000	$60.000.000
19.05.2004	**Shrek 2**	$478.556.883	$436.721.703	$915.278.586	$70.000.000
01.10.2004	**Shark Tale**	$202.000.000	$161.192.000	$363.192.000	$75.000.000
27.05.2005	**Madagascar**	$334.800.000	$193.202.933	$528.002.933	$75.000.000
05.10.2005	**Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit**	$129.656.291	$56.068.547	$185.724.838	$30.000.000
03.11.2006	**Flushed Away**	$111.000.000	$64.577.723	$175.577.723	$149.000.000
15.03.2002	**Ice Age**	$206.000.000	$176.387.405	$382.387.405	$65.000.000
11.03.2005	**Robots**	$132.500.000	$128.200.012	$260.700.012	$80.000.000
31.03.2006	**Ice Age: The Meltdown**	$452.000.000	$195.330.621	$647.330.621	$75.000.000
30.03.2007	**Meet the Robinsons**	$49.701.000	$96.534.518	$146.235.518	-
04.11.2005	**Chicken Little**	$178.479.000	$135.386.665	$313.865.665	$60.000.000
14.04.2006	**The Wild**	$62.000.000	$37.384.046	$99.384.046	$80.000.000

www.the-numbers.com/

*en.wikipedia.org/wiki/Sinbad:_Legend_of_the_Seven_Seas

**www.boxofficemojo.com/movies/

EK4. SON DÖNEM CANLANDIRMA FİLMLERİN TÜRKİYE HÂSILAT DEĞERLERİ

Buz Devri - Ice Age

Toplam Hasılat (Türkiye): 1.500.000 $

31 Ocak 2003 (1. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
51.258	53	967	51.258	1

14 Şubat 2003 (2. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
43.486 (-15 %)	53	820	240.201	2

21 Şubat 2003 (3. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
14.880 (-67 %)	53	265	261.275	3

28 Şubat 2003 (4. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
10.790 (-23 %)	51	211	279.585	4

7 Mart 2003 (5. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
8.608 (-20 %)	52	165	293.371	5

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=222 :05.07.2007)

Buz Devri:Erime Başlıyor - Ice Age: The Meltdown

Toplam Hasılat (Türkiye): 4.900.000 $

14 Nisan 2006 (1. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
175.169	118	1484	175.169	1

21 Nisan 2006 (2. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
138.540 (-20 %)	118	1174	406.377	2

28 Nisan 2006 (3. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
93.799 (-32 %)	118	794	588.308	3

5 Mayıs 2006 (4. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
61.269 (-34 %)	115	532	697.121	4

12 Mayıs 2006 (5. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
34.114 (-44 %)	115	296	763.349	5

19 Mayıs 2006 (6. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
32.954 (-3 %)	113	291	818.765	6

26 Mayıs 2006 (7. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
19.926 (-39 %)	118	168	854.427	7

2 Haziran 2006 (8. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
14.191 (-28 %)	98	144	882.832	8
9 Haziran 2006 (9. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
9.866 (-30 %)	61	161	903.243	9
4 Ağustos 2006 (10. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
2.860 (-78 %)	118	17	931.629	10

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=1126 :05.07.2007)

Arabalar - Cars

Toplam Hasılat (Türkiye): 1.600.000 $

15 Eylül 2006 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
91.400	125	728	91.400	1
22 Eylül 2006 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
55.858 (-38 %)	125	446	169.270	2
29 Eylül 2006 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
35.766 (-35 %)	125	286	216.811	3

6 Ekim 2006 (4. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
26.573 (-25 %)	125	212	252.932	4
13 Ekim 2006 (5. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
20.837 (-21 %)	125	166	282.408	5
20 Ekim 2006 (6. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
5.448 (-73 %)	125	43	295.903	6
27 Ekim 2006 (7. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
5.457 (+0 %)	125	43	314.259	7

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=1126: 05.07.2007)

Şrek 2 - Shrek 2

Toplam Hasılat (Türkiye): 2.800.000 $

6 Aralık 2002 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
28.222	33	855	28.222	1
13 Aralık 2002 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
14.157 (-49 %)	33	429	48.256	2

20 Aralık 2002 (3. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
6.357 (-55 %)	33	192	59.890	3

27 Ağustos 2004 (4. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
112.741 (+1673 %)	200	563	112.741	4

3 Eylül 2004 (5. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
72.392 (-35 %)	160	452	289.464	5

10 Eylül 2004 (6. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
54.400 (-25 %)	118	457	406.401	6

17 Eylül 2004 (7. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
28.229 (-47 %)	114	247	450.576	7

24 Eylül 2004 (8. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
21.251 (-24 %)	113	188	482.853	8

1 Ekim 2004 (9. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
20.294 (-4 %)	114	178	508.669	9

8 Ekim 2004 (10. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
10.490 (-50 %)	66	152	530.400	10

15 Ekim 2004 (11. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
4.534 (-54 %)	46	98	539.986	11
22 Ekim 2004 (12. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
2.331 (-48 %)	35	66	543.815	12

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=2 : 05.07.2007)

Kayıp Balık Nemo - Finding Nemo

Toplam Hasılat (Türkiye): 2.000.000 $

23 Ocak 2004 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
60.660	95	638	60.660	1
30 Ocak 2004 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
42.194 (-30 %)	95	444	173.741	2
6 Şubat 2004 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
50.0 (+18 %)	94	531	320.125	3
13 Şubat 2004 (4. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
14.846 (-70 %)	87	170	347.661	4

20 Şubat 2004 (5. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
8.358 (-43 %)	61	137	365.968	5
27 Şubat 2004 (6. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
7.946 (-4 %)	47	169	378.960	6

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=87 :05.07.2007)

İnanılmaz Aile - The Incredibles

Toplam Hasılat (Türkiye): 2.000.000 $

14 Ocak 2005 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
69.405	123	564	69.405	1
21 Ocak 2005 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
79.434 (+14 %)	125	635	211.547	2
28 Ocak 2005 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
45.656 (-42 %)	121	377	326.316	3
4 Şubat 2005 (4. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
19.511 (-57 %)	103	189	385.825	4

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=308 :05.07.2007)

Köpekbalığı Hikayesi - Shark Tale

Toplam Hasılat (Türkiye): 1.000.000 $

5 Kasım 2004 (1. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
62.240	111	558	62.240	1

12 Kasım 2004 (2. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
16.709 (-73 %)	105	159	93.202	2

19 Kasım 2004 (3. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
21.500 (+25 %)	100	210	152.147	3

26 Kasım 2004 (4. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
12.582 (-40 %)	87	144	170.653	4

3 Aralık 2004 (5. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
6.291 (-50 %)	59	106	183.361	5

10 Aralık 2004 (6. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
5.534 (-12 %)	49	112	198.306	6

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=276 :05.07.2007)

Sevimli Canavarlar - Monsters Inc

Toplam Hasılat (Türkiye): 600.000 $

19 Nisan 2002 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
34.624	50	692	34.624	1
26 Nisan 2002 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
18.430 (-47 %)	50	360	97.674	2
3 Mayıs 2002 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
10.437 (-42 %)	50	208	116.255	3

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=530 :05.07.2007)

Kutup Ekspresi - Polar Express

Toplam Hasılat (Türkiye): 1.000.000 $

14 Ocak 2005 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
36.984	102	362	36.984	1
21 Ocak 2005 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
43.950 (+16 %)	97	444	112.669	2

28 Ocak 2005 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
20.290 (-53 %)	92	217	167.489	3
4 Şubat 2005 (4. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
7.914 (-60 %)	68	116	195.336	4

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=310 :05.07.2007)

Neşeli Ayaklar - Happy Feet

Toplam Hasılat (Türkiye): 1.900.000 $

26 Ocak 2007 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
78.647	131	600	78.647	1
2 Şubat 2007 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
71.937 (-8 %)	181	397	239.683	2
9 Şubat 2007 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
52.614 (-26 %)	131	401	365.792	3

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=1336 :05.07.2007)

Madagaskar – Madagascar

Toplam Hasılat (Türkiye): 1.100.000 $

3 Haziran 2005 (1. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
50.290	112	446	50.290	1

10 Haziran 2005 (2. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
35.324 (-29 %)	109	324	111.348	2

17 Haziran 2005 (3. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
17.371 (-50 %)	110	157	154.460	3

24 Haziran 2005 (4. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
11.440 (-36 %)	109	101	180.810	4

1 Temmuz 2005 (5. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
6.446 (-41 %)	83	77	195.567	5

8 Temmuz 2005 (6. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
3.558 (-44 %)	64	55	205.200	6

15 Temmuz 2005 (7. Hafta)

Seyirci / Değişim (%)	*Salon Sayısı*	*Salon Başına Seyirci*	*Toplam Seyirci*	*Hafta Sayısı*
3.300 (-14 %)	49	61	211.892	7

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=813 :05.07.2007)

Wallace and Gromit - Wallace and Gromit

Toplam Hasılat (Türkiye): 600.000 $

28 Ekim 2005 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
37.941	94	403	37.941	1
4 Kasım 2005 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
42.970 (+13 %)	95	452	96.764	2
11 Kasım 2005 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
16.201 (-62 %)	93	174	118.851	3
18 Kasım 2005 (4. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
6.252 (-61 %)	75	83	131.940	4

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=939 :05.07.2007)

Fare Şehri - Flushed Away

Toplam Hasılat (Türkiye): 700.000 $

15 Aralık 2006 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
56.758	91	623	56.758	1

22 Aralık 2006 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
41.822 (-26 %)	91	459	121.451	2
29 Aralık 2006 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
11.956 (-71 %)	91	131	150.650	3

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=1309 :05.07.2007)

Robotlar - Robots

Toplam Hasılat (Türkiye): 400.000 $

25 Mart 2005 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
29.419	70	420	37.160	1
1 Nisan 2005 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
18.273 (-37 %)	70	261	62.970	2
8 Nisan 2005 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
9.446 (-48 %)	70	134	76.828	3

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=733 :05.07.2007)

Robinson Ailesi - Meet the Robinsons

Toplam Hasılat (Türkiye): 500.000 $

30 Mart 2007 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
39.717	88	451	39.717	1
6 Nisan 2007 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
23.830 (-41 %)	88	262	75.611	2
13 Nisan 2007 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
16.307 (-29 %)	86	189	103.150	3

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=1475 :05.07.2007)

Cesur Civciv - Chicken Little

Toplam Hasılat (Türkiye): 1.300.000 $

9 Aralık 2005 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
83.215	81	1027	83.215	1
16 Aralık 2005 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
55.244 (-33 %)	79	699	162.649	2

23 Aralık 2005 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
24.901 (-54 %)	78	319	206.490	3
30 Aralık 2005 (4. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
9.324 (-62 %)	73	127	226.498	4
6 Ocak 2006 (5. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
5.183 (-44 %)	77	67	241.514	5
13 Ocak 2006 (6. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
3.585 (-30 %)	31	115	250.790	6
20 Ocak 2006 (7. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
3.500 (-14 %)	30	101	256.955	7

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=969 :05.07.2007)

Vahşi Doğa - The Wild

Toplam Hasılat (Türkiye): 700.000 $

7 Nisan 2006 (1. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
14.429	76	189	14.429	1

14 Nisan 2006 (2. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
31.428 (+117 %)	96	327	46.270	2

21 Nisan 2006 (3. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
22.571 (-28 %)	96	235	80.773	3

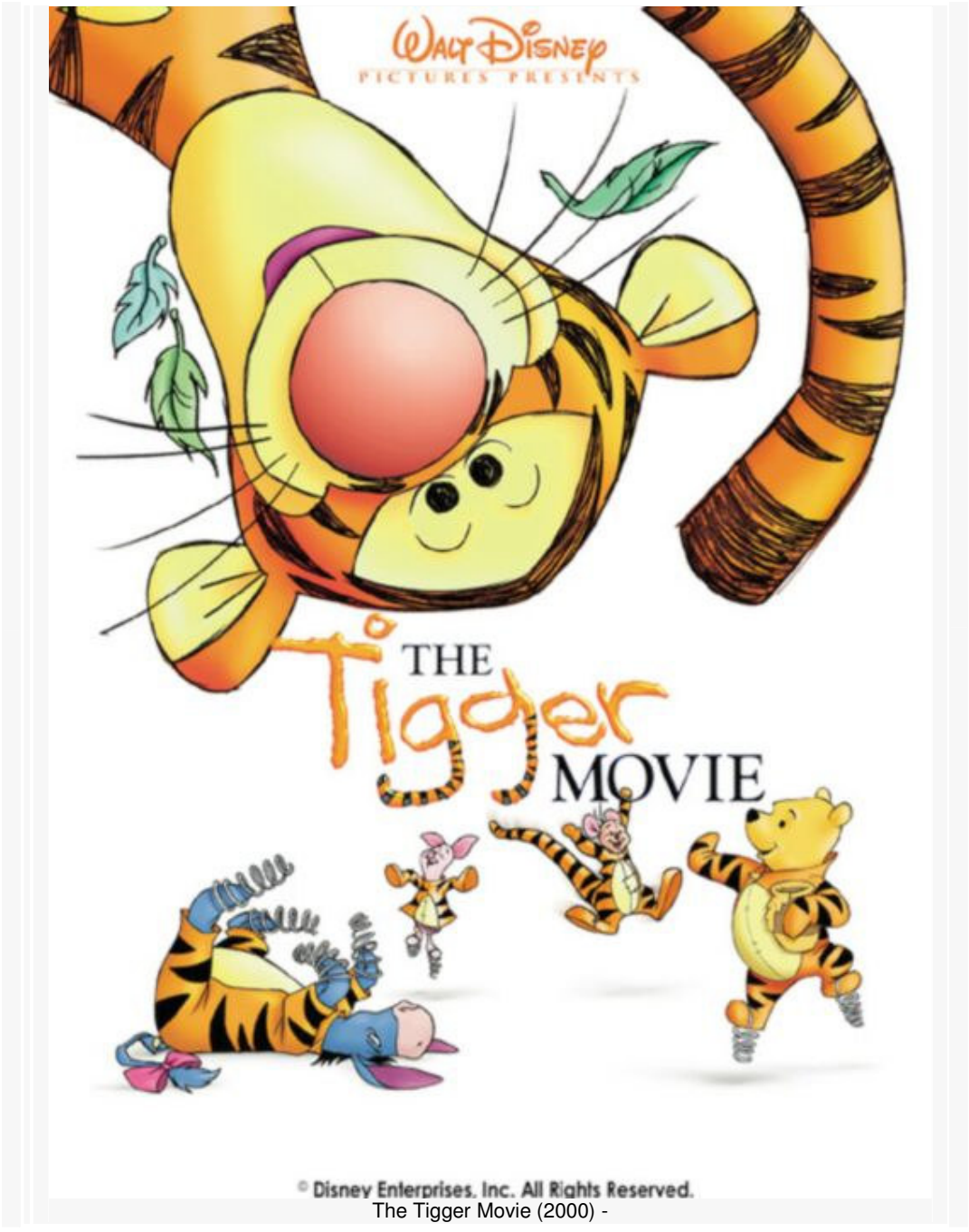
28 Nisan 2006 (4. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
15.171 (-32 %)	94	161	110.745	4

5 Mayıs 2006 (5. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
8.534 (-43 %)	88	96	123.983	5

12 Mayıs 2006 (6. Hafta)				
Seyirci / Değişim (%)	***Salon Sayısı***	***Salon Başına Seyirci***	***Toplam Seyirci***	***Hafta Sayısı***
5.360 (-37 %)	76	70	134.403	6

(www.lebleb.com/boxoffice.php?job=showmovie&ulke=tr&film_id=1081 :05.07.2007)

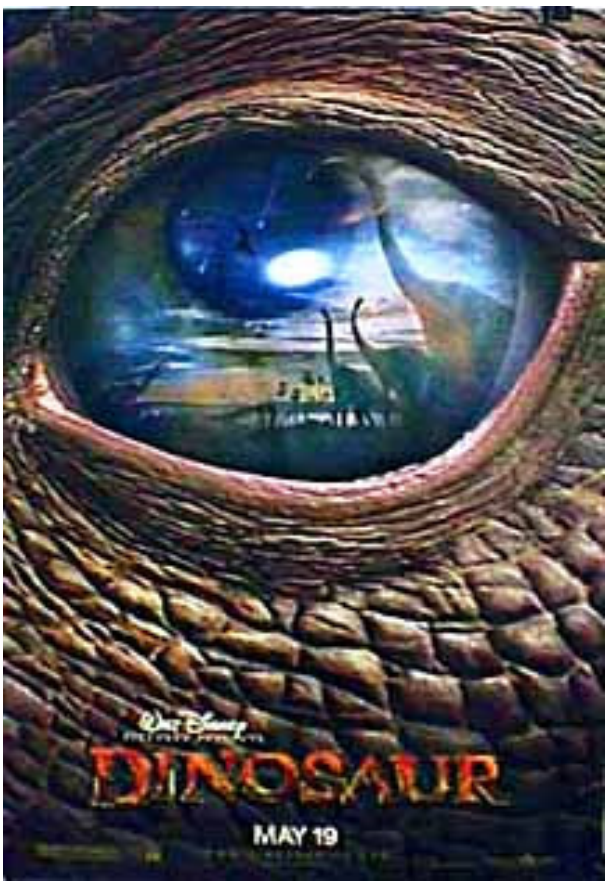
EK5. HOLLYWOOD CANLANDIRMA FİLMLERİYLE İLGİLİ RESİMLER



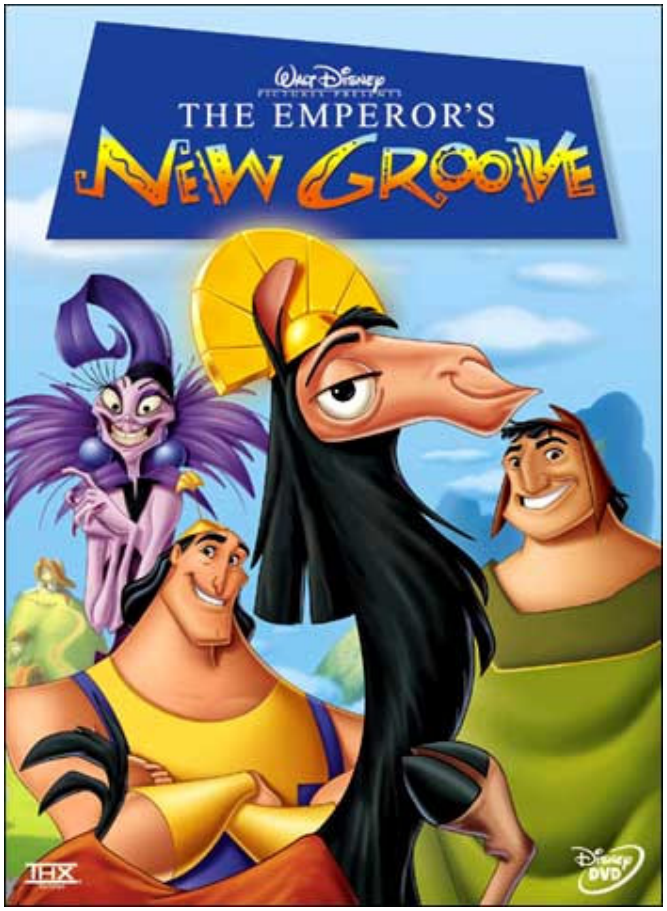
The Tigger Movie (2000) -

(www.imdb.com/gallery/ss/0220099/Ss/0220099/1.html?hint=tt0220099: 25.06.2007)

Walt Disney Pictures



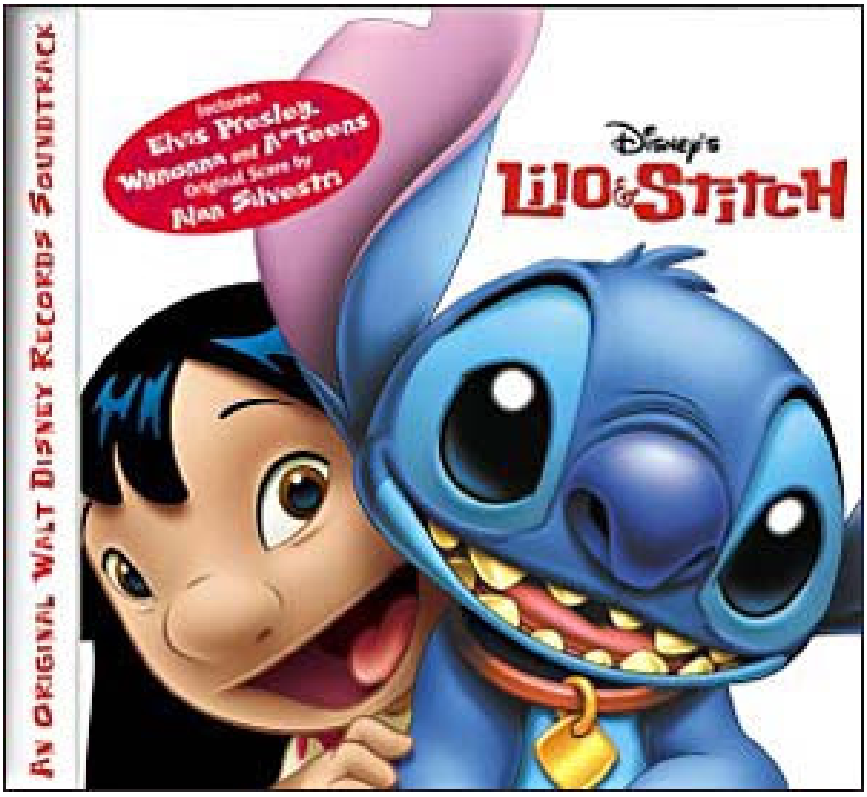
(www.dinosaur.org/disneydinosaur.htm: 25.06.2007)



(www.currentfilm.com/dvdreviews2/emperorsnewgroove1sedvd.html: 25.06.2007)

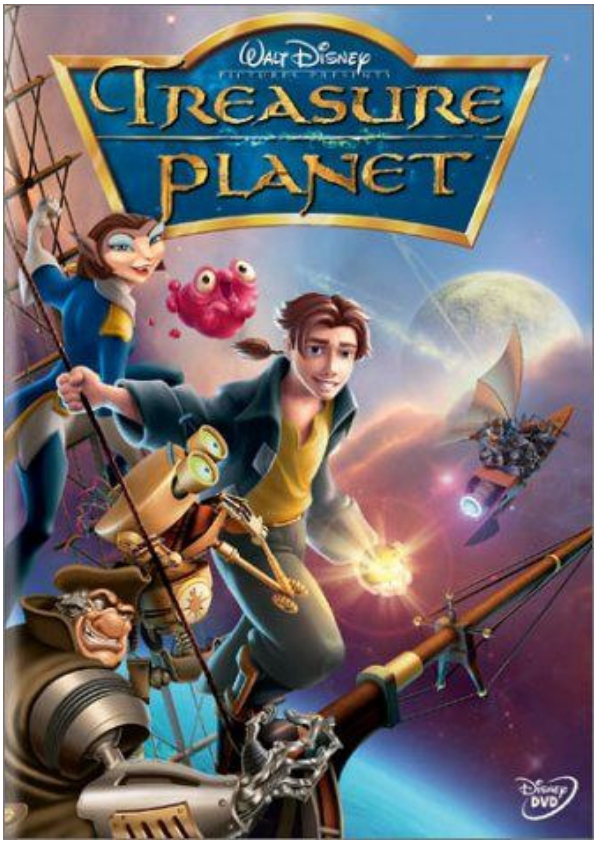
(movies.yahoo.com/movie/1803471095/photo/192391: 25.06.2007)

(movies.yahoo.com/movie/1807591052/photo/244762: 25.06.2007)



(www.soundtrackcollector.com/catalog/soundtrackdetail.php?movieid=35576: 25.06.2007)

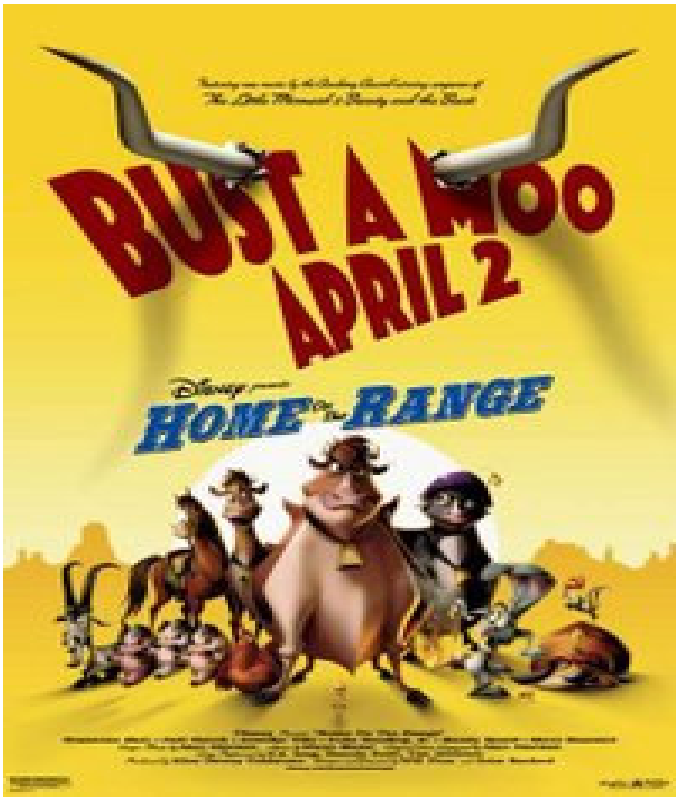
(www.nausicaa.net/miyazaki/sen/poster.html: 25.06.2007)



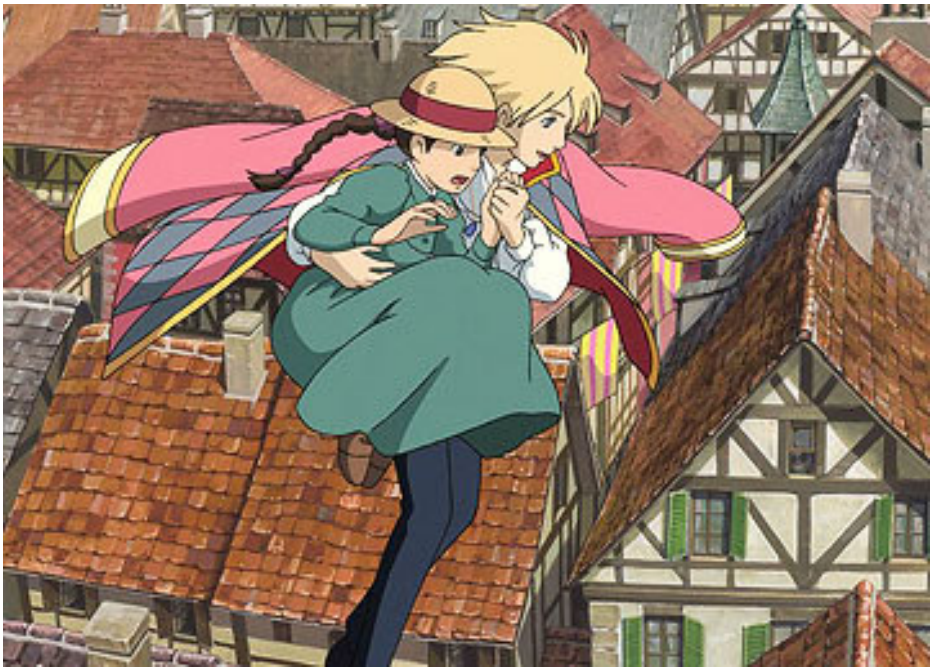
(www.impawards.com/2002/treasure_planet_verdvd.html: 25.06.2007)

(www.impawards.com/2003/jungle_book_two.html: 25.06.2007)

(www.superkids.com/aweb/pages/reviews/problem/04/brobear/merge.shtml: 25.06.2007)

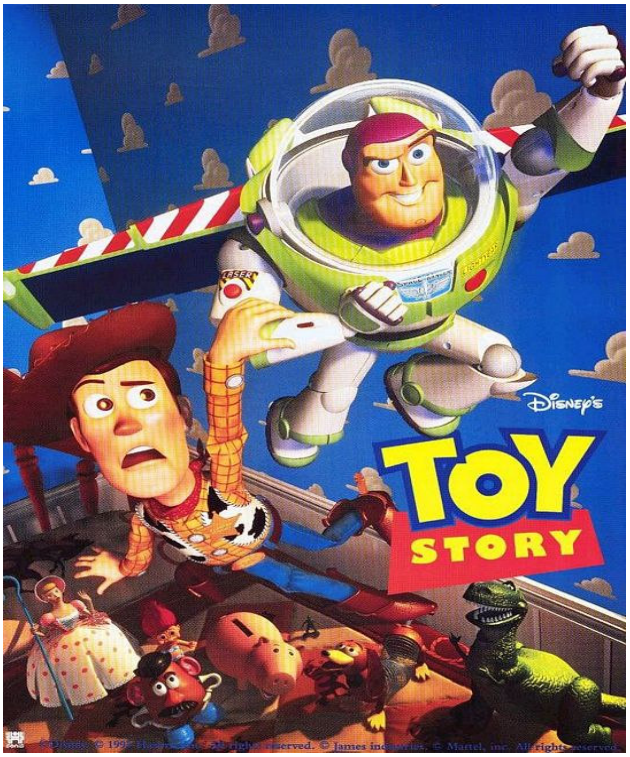


(en.wikipedia.org/wiki/Home_on_the_Range_(film): 25.06.2007)

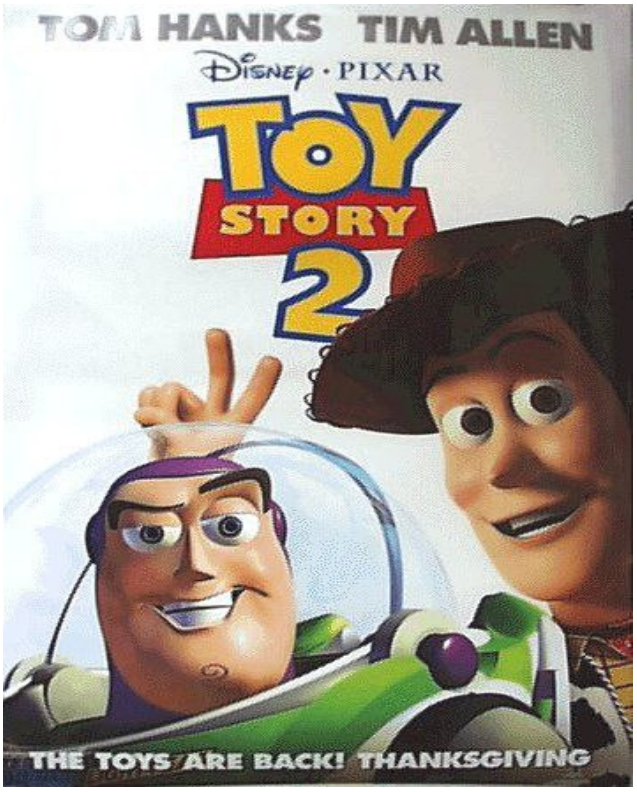


(movies.yahoo.com/movie/1808474150/photo/574889: 25.06.2007)

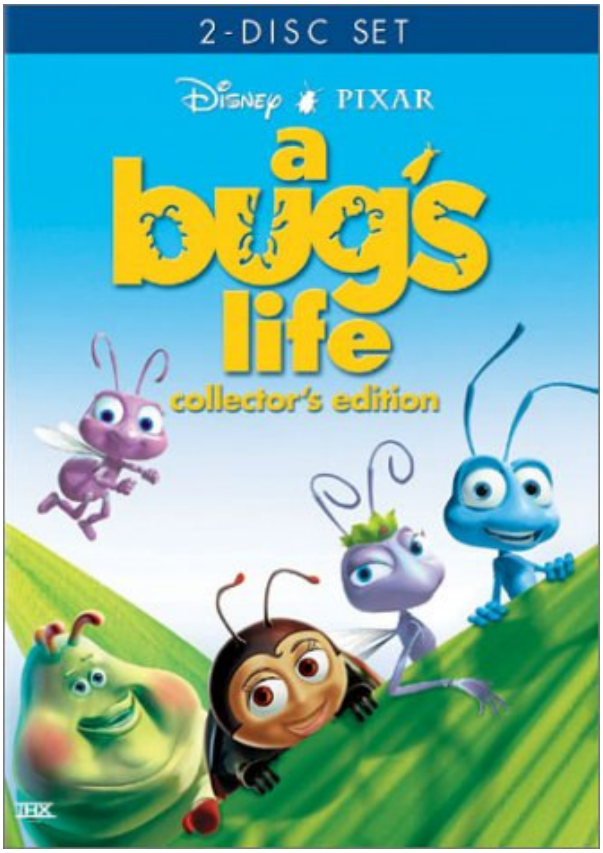
(www.boxofficeprophets.com/tickermaster/listing.cfm?TMID=866: 25.06.2007)



(www.impawards.com/1995/toy_story_ver1.html: 25.06.2007)



(www.impawards.com/1999/toy_story_two.html: 25.06.2007)



(www.teachwithmovies.org/guides/antz-bugs-life.html: 25.06.2007)

(www.allposters.com/-sp/Monsters-Inc-Posters_i309621_.htm: 25.06.2007)

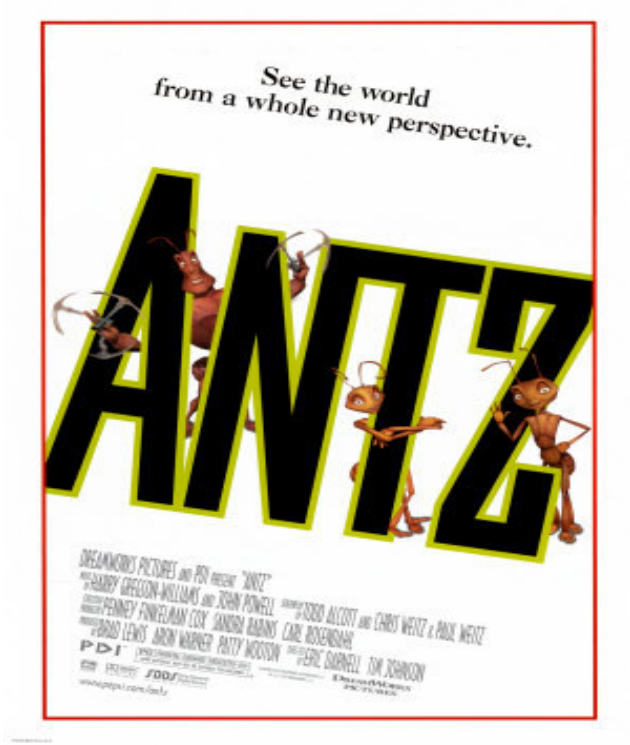
(www.iranmania.com/fun/screen_savers/1024/finding_nemo_003_1024.jpg: 25.06.2007)

(sptimes.com/2005/09/22/Weekend/Dead_on_delight.shtml: 25.06.2007)

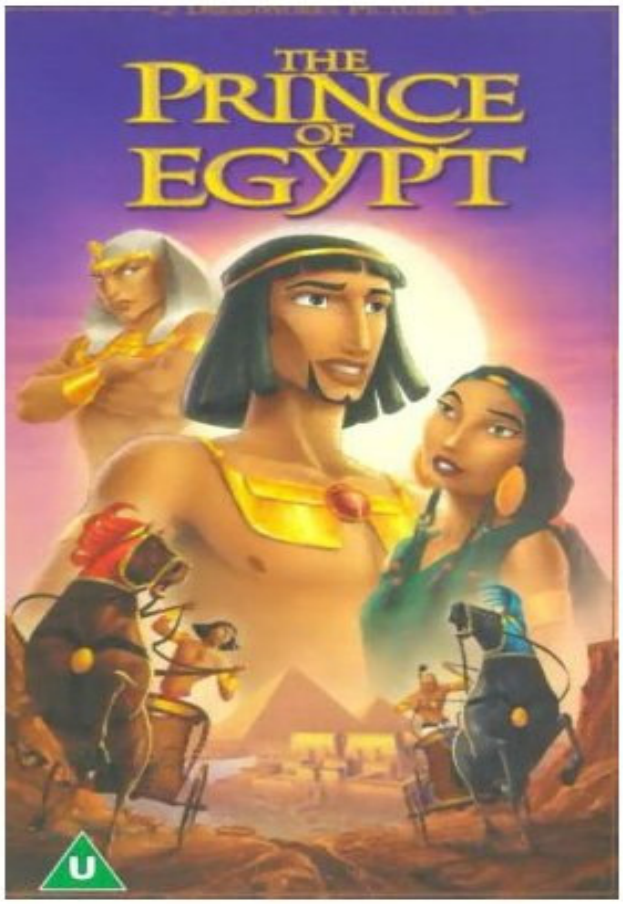
(www.film.gen.tr/filmpicture.cfm?fid=1476&picno=8: 25.06.2007)

(movies.yahoo.com/movie/1808715779/photo/970404933: 25.06.2007)

(cizgiroman.wordpress.com/2007/03/26/tmnt-gisede-birinci/: 25.06.2007)



(www.allposters.com/-sp/Antz-Posters_i371363_.htm: 25.06.2007)



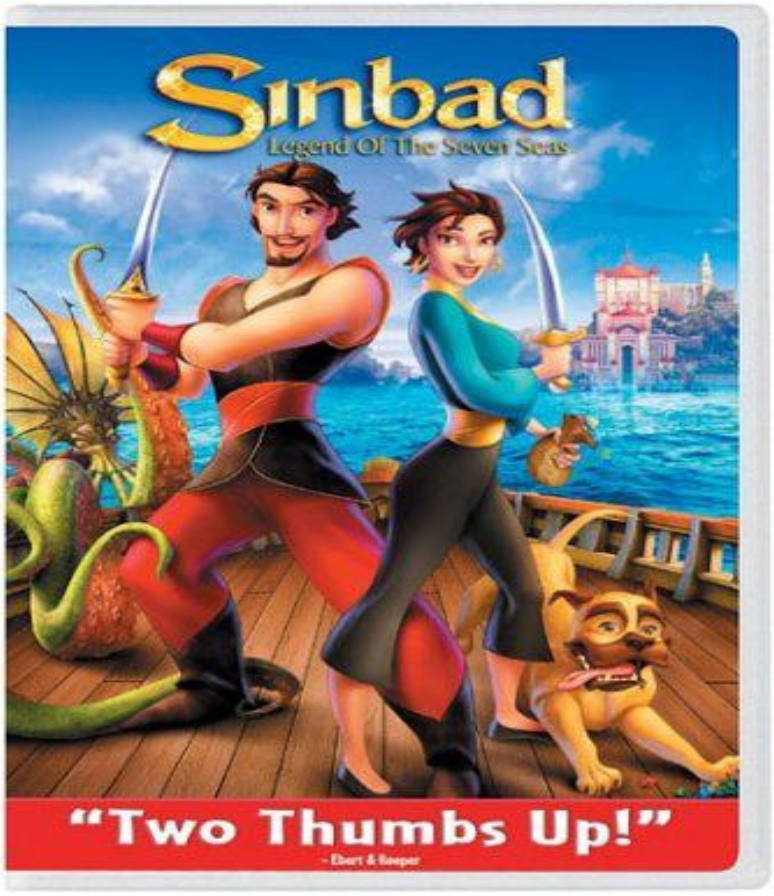
(www.amazon.co.uk/Prince-Egypt-Val-Kilmer/dp/B00004D36F: 25.06.2007)

(movies.yahoo.com/movie/1800353518/photo/37514: 25.06.2007)

(www.impawards.com/2000/chicken_run_ver8.html: 25.06.2007)

(my.opera.com/offspring/blog/2007/03/27/others-the-real-shrek: 25.06.2007)

(movies.yahoo.com/movie/1807745508/photo/427633: 25.06.2007)

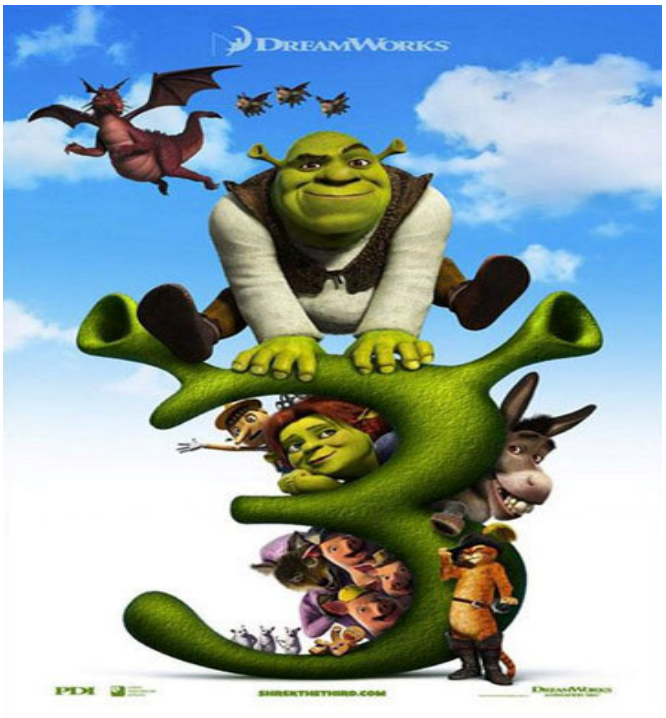


(www.impawards.com/2003/sinbad_legend_of_the_seven_seas_verdvd.html: 25.06.2007)

(movies.yahoo.com/movie/1808405841/photo/543776: 25.06.2007)

(ben-ward.co.uk/journal/aardman-warehouse-burns-down/: 25.06.2007)

(www.allposters.com/-sp/Flushed-Away-Posters_i1680981_.htm: 25.06.2007)

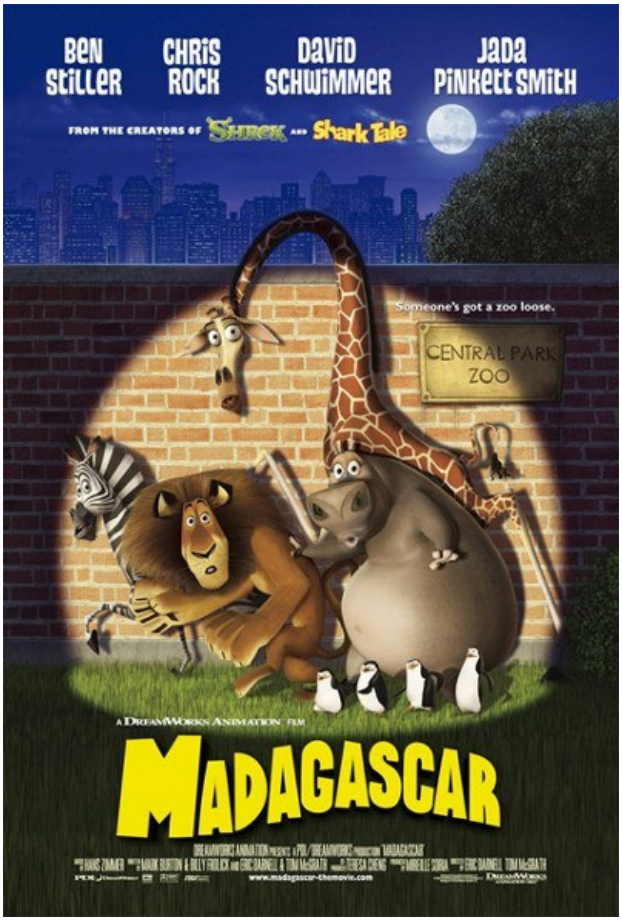


(www.joblo.com/index.php?id=12956: 25.06.2007)

(www.art.com/asp/display-asp/_/id--11517/Ice_Age.htm: 25.06.2007)

(tr.wikipedia.org/wiki/Robotlar_(film): 25.06.2007)

(movies.yahoo.com/movie/1808728107/photo/: 25.06.2007)



(movies.about.com/library/weekly/blmadagascar041505.htm: 25.06.2007)