

## ANİMASYON FİLM YAPIM SÜREÇLERİNDE TÜRKİYE’NİN YERİ

## Turkey’s Place in Animated Movie Production Processes

H. Tuba CİVELEK<sup>1</sup>

## ÖZET

Animasyon, teknoloji ve bilim alanında yaşanan gelişmeler neticesinde, çocuk ve yetişkin izleyiciye, büyük kitlelere ulaşabilen, tarihsel süreç içinde dünyanın hızlı büyüyen karlı sektörlerinden olmuştur. Çalışma, dünyada 19. yüzyıldan bugüne animasyon film sektöründeki gelişmelerin neticesinde, Türkiye’de 1940lı yıllarda başlayan ve önemli yol kat eden animasyon sektörünün tarihsel süreç içindeki durumunu geçmişten bugüne katettiği gelişmelerle ilgili verilerle ilişkilendirerek inceler. Animasyon filmin yapım öncesi ve sonrası süreçlerinde yer alan aktörleri ve Türkiye’de hangi kuruluşların animasyon film üretimiyle iç içe olduğunu ele alır. Gelecek nesillere animasyon film yapımı konusunda yol haritası çizmeyi amaçlar. Çalışma kapsamı, animasyon film yapımının Türkiye’de geçmişteki teknik imkânsızlıklarla başlayıp günümüze gelen süreçteki animasyon filmlerini ele alırken, Türkiye’deki animasyon stüdyolarının ve animasyonla ilgilenen kurumların durumu hakkında somut veriler sunan bir araştırma makalesidir. Çalışma, animasyon film yapımının entelektüel birikim ve akademik eğitim gerektirmesinin yanısıra; sinema, dil, estetik, sanat, grafik, tasarım, tarih, sosyoloji, mimari, edebiyat ve teknoloji gibi birçok alanda bilgi ve deneyim gerektiren meşakkatli bir yol olduğunu savunur.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, animasyon film, animasyon tarihi, çizgi film, sinema

## ABSTRACT

As a result of the developments in technology and science, animation has become one of the fastest growing and profitable sectors of the world throughout history, reaching large masses of children and adult audiences. In this study examines the historical situation of the animation industry, which started in the 1940s in Turkey and has made significant progress, as a result of the developments animated film industry in the world from the 19th century to the present, by associating it with data on the developments it has made from past to present. It discusses the actors involved in the pre- and post-production processes of the animated film and which organizations in Turkey are involved in the production of animated films. It aims to draw a roadmap for animation filmmaking for future generations. Scope of this study is a research article that provides concrete data about the situation of animation studios and institutions dealing with animation in Turkey, while discussing the process of animation films in the process that started with the technical impossibilities of the past in Turkey and continues. This study shows that, in addition to the fact that animated film production requires intellectual knowledge and academic education; He argues that it is a difficult path that requires knowledge and experience in many fields such as cinema, language, aesthetics, art, graphics, design, history, sociology, architecture, literature and technology.

**Keywords:** Animation, animation film, animation history, cartoon, cinema

<sup>1</sup>Araştırma Görevlisi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, tubacivelek@maltepe.edu.tr / ORCID: 0000-0003-0710-2555

## GİRİŞ

“Zamanın geçişine işaret eden resimler yapmak, tarih boyunca sanatçının görevi olmuştur.”

Donald W. Graham

(Beckerman, 2003: 4)

Dünya sinemasının vazgeçilmezi olan animasyon (canlandırma) sineması, tarihsel süreçte teknolojik gelişmeler ve icatların etkisiyle hızla büyüyerek kendini her daim yenileyen bir sektördür. Graham'ın yukarıdaki sözünden hareketle, zamanın geçişlerine işaret eden resimler yapmak animasyon tarihinin başlama-sına vesile olmuştur. Animasyon tarihi; fotoğraf, vodvil, çizgi roman ve filmde önce, sinematografinin gelişiminden de önce başlamıştır. İnsanların Eski Taş (Paleolitik) Dönemde mağara duvarlarına çizdiği resimlerde hareket devinimi anlamında bir anlatı görülür. Animasyonun ilk nüveleri, 30.000 yıl öncesine ait Altamira Mağarası'nın duvar resimlerinde dikkat çeker. Yaban domuzunun ayaklarını sekiz ayak olarak çizilmesi devinimsel olarak hareketi anlatma çabası, animasyonun oldukça eski bir başlangıç serüveni olduğunu gösterir. Yunan ve Romalılara ait Tanrı heykellerinde, sporcu heykellerinde göze çarpan aynı devinimsel anlatı çabasıdır. Yunan destanı Homeros'un yazdığı mitolojik İlyada destanında geçen Truvalı Hektor ile Yunan Aşil'in kavgasının bir antik yunan çömleğine resmedildiği anlatıda yine devinimsellik göze çarpar. Antik Mısır mezarları incelendiğinde benzer devinimsel anlatı vardır. Mağara duvarlarına, Mısır mezarlarına, Yunan çömleklerine çizilen resimlerde, Ortaçağ el yazmalarındaki kitap resimlerinde, veya Asyalı gölge kuklaların jestlerindeki tasvirlerde, daha çok birbirini izleyen kareler yoluyla kendini gösteren hareketi anlatma çabası, hareketleri göstermenin yolları olarak animasyon tarihsel süreçte vazgeçilmez bir unsur olmuştur.

Gölge oyunları, sihirli fenerler (yaklaşık 1659'dan beri), elle ve/veya küçük mekaniklerle yapılan manipülasyon sonucu hareket eden bir ekrana yansıtılan görüntülerle animasyon popüler hale gelmiştir. (Beckerman, 2003: 3-4). 1800lerin sonu ile başlayan dünya animasyon tarihi, teknolojik gelişmeler ve icatlarla hız kazanarak farklı birçok animasyon tekniklerine şahit olmuştur (Beckerman, 2003: 6). Animasyon filmlerin ataları, 19.yüzyılda hareket illüzyonu oluşturan bir dizi mekanik oyuncaklar icat etmiştir. *Thaumatrope* adlı optik oyuncak on dokuzuncu yüzyıl başlarında yaygın olarak kullanılmıştır (Laybourne, 1998: 18-19). Filmde animasyon, ilk sinema kameralarının manuel olduğu 19.yüzyılda başlar. 1832'de Brüksel'de bilim adamı ve eski sanat öğrencisi J.A.F. Plateau'nun *Phenakistoscope* adlı cihazı icad etmesi önemli bir adımdır. Plateau'nun, ilk hareketleri kendi çizmesi onu dünyanın ilk animatörü yapar (Beckerman, 2003: 6). *Zoetrope* adlı cihazı, İngiltere'de W.George Horner (1786-1837) icad eder. *Phenakistoscope* ve *Zoetrope* sanatçıları, ressamı ve illüstratörleri isimsiz animatörlerdir (Beckerman, 2003: 6). J.S.Blackton New York vodvil sahnesinde *Enchanted Drawing*, adlı bir eskiz yapar ve *Edison Motion Picture Company* tarafından filme alınır. Bugün stop motion eskizlerinin en eski örneğidir (1900). İngiliz-Amerikalı film yapımcısı Blackton, *Vitagraph Studios*'un kurucu ortağı ve filmlerinde animasyonu ilk kullananlardandır. Blackton'ın 1906 yapımı *Humorous Phases of Funny Faces* filmi bilinen en eski elle çizilmiş animasyondur (Crafton, 1990: 125). Sinematografideki atılım kısmen, gerçeğe yakın hareketli görüntülerde gerçekliği kaydedebilen ve yeniden üretebilen bir tekniğin yeniliğine bağlı olmuştur. 1895 ile 1920 yılları arasında, sinema endüstrisinin yükselişi sırasında, nesnelere, kuklalar, kil veya kesiklerle stop-motion ve çizilmiş veya boyanmış animasyon dâhil birkaç farklı animasyon tekniği geliştirilir (Crafton, 1990: 98). Charles-Émile Reynaud, 1892 yılında *Zoetrope*'un iyileştirilmiş versiyonu olan *Praxinoscope*'u icad eder (Laybourne, 1998:21). Ayrıca Reynaud, bir çeşit projektörle birleştirdiği *Théâtre Optique*'ye geliştirir ve 1892 Paris 'te dünyanın ilk sinema salonunu kurar ve 1900 yılına dek gösterilerine devam eder (Crafton, 1990: 104). Reynaud filmlerinin başarısına rağmen, 1895'te Lumiere'nin *sinematograf*ının piyasaya sürülmesinden sonra ortaya çıkan film endüstrisine animasyonun uyarlanması zaman alır. Sinemanın gelişim öncülerinden Georges Melies (1861-1938) 1888'de *Theatre-Robert Houdin*'i satın alıp birçok sahne yapılsaması geliştirir. 1895'te Lumiere Kardeşler'in ilk film gösterimine katıldıktan sonra sinemayı, kendi tiyatrosu için bir cazibe merkezi olarak tasavvur eder. *Star Film* adında 1896'da Fransa'daki bahçesinde, konularını doğal ışıkta çekebildiği çelik ve camdan yapılmış bir stüdyo kurar (Furniss, 2017: 33). Méliès,

1895'te Edison'un *The Execution of Mary Stuart* filminde kullandığı stop trick stop-motion animasyonunun gelişimine yol açmıştır. Animasyon filmleri sinemada 1906 yılından sonra görülmüştür (Crafton, 1990: 128-129).

Modern animasyon tekniklerinin temeli, 1833'te stroboskopik disklerle (*phenakistoscope*) tanıtılan *stroboskopik hareket* yanılması dayanır. Selüloz film, 1888 yılında tiyatro gösterimleri, televizyon ve ev eğlencesi için üretilirken, sinematografi ve filmin de temeli olur. 19. yüzyıl boyunca stereoskop (1838) ve fotoğrafla (1839) teknik daha da geliştirilir. 1907'de Fransız karikatürist Émile Cohl, film yapımcılık kariyerine stop motion teknikleri kullanımıyla başlar. 1908'de çektiği *Fantasmagorie*, geleneksel animasyon tekniğiyle oluşturulan tarihteki ilk animasyon filmidir. Cohl, animasyon tekniğini ABD'ye yayar (Crafton, 1990: 98). *Fantasmagorie*, *Gaumont Company* tarafından Paris'te gösterilir (Crafton, 1990: 121). Geleneksel animasyon tarihinde 1914 yılı bir dönüm noktasıdır. Animasyon için bu yöntemi kullanmak, filmleri daha uygun maliyette üretmeyi mümkün kılar. Tekniğin icadı, 1914 yılında sürecin patentini alan öncü bir Amerikan animatör ve film yönetmeni Earl Hurd'e atfedilir. Animasyon film yapım şirketleri, 1900lerden bugüne dünyadaki en büyük yapım şirketlerinden olan *Walt Disney Company* ile rekabet ederek gelmeleri dolayısıyla kaliteli yapımlara imza atmışlardır. 1930lu yıllarda *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmiyle başlayan Disney serüveni, yaptığı başarılı animasyon filmleriyle büyümeye devam etmiştir. Dünyadaki büyük yapım şirketleri, animasyon filmlerinde belli bir standart şema belirler. Adorno "kültür endüstrisi" kavramında kültürel malın standardizasyonuna değinirken, bu standart şemayı animasyon alanına *Walt Disney Company* gibi büyük yapım şirketleri uygular (Adorno, Horkheimer, 2010: 163-164). Cel animasyon, yukarıda tarihsel başlangıç sürecindeki önemine değinildiği üzere, *Walt Disney Studios* 'un popüler hale getirdiği ve 20. yüzyılın büyük kısmında Hollywood'da kullanılan baskın animasyon şeklidir. Bilgisayar animasyonu tarihi ise, 1940'lar ve 1950'lerde, insanların bilgisayar grafikleriyle deneyler yapmaya başlamasıyla başlar. En önemli isim John Whitney dir (URL 1). 1960'ların başına gelindiğinde, dijital bilgisayarlar geniş çapta yerleşir ve yenilikçi bilgisayar grafikleri için yeni yollar açılır. Başlangıçta, kullanımların çoğu bilimsel, mühendislik ve diğer araştırmalar içindir. 1960'ların ortalarında, bu türden pek çok çaba medyada yer almaya başlar. Genelde bilgisayar grafiklerinin çoğu 2 boyutlu görüntüler içerirken, bilgisayar gücü geliştikçe, 3 boyutlu gerçekçiliğe ulaşma çabaları daha fazla önem kazanır. 1980'lerin sonlarında, foto-gerçekçi 3 boyutlu filmler görünmeye başlar. 1990'ların ortalarında, 3 boyutlu animasyon uzun metrajlı film yapımında kullanılabilecek noktaya gelir. İlk dijital bilgisayar animasyonu, 1960'larda Edward E. Zajac, Frank W. Sinden, Ken Knowlton ve A. Michael Noll tarafından *Bell Labs*'da geliştirilir (Terrence, 2007: 388). Diğer dijital animasyonlar San Fransisco'daki Lawrence Livermore Ulusal Laboratuvarı'nda uygulanır (Sito, 2013: 69). 1967'de C.Csuri ve J.Shaffer, *Hummingbird* adlı bir bilgisayar animasyonu yapar (Sito, 2013: 42). Japon anime ve Avrupa elle çizilmiş animasyonlar popüler olmaya devam ederken, milenyumun başında, çoğu bölgede bilgisayar animasyonu baskın animasyon tekniği haline gelir. Örneğin, kamerasız bilgisayarlarda çekilen ilk uzun metrajlı film *The Rescuers Down Under* (1990)'dır (URL 2). 1995 yılında bilgisayarla oluşturulan ilk film *Toy Story*, o zaman yeni kurulmuş *Pixar* stüdyosundan gelir.

Sinemanın yanısıra, televizyonda, dijital platformlarda, internette ve ticari uygulamalarda medyanın vazgeçilmez aktörü olarak yer alan animasyon, oyun ve yazılım teknolojilerinin gelişmesiyle sektörlerde kullanılan bir endüstriye dönüşmüştür. Bugün animasyon sektörü; eğlence, medya ve film piyasası, mimari, tıp, savunma, yüksek teknoloji sektörlerinde kullanılmaktadır. Özellikle ABD ve Japonya animasyon film alanında sanayileşirken; son yıllarda Avrupa ve Doğu Asya ülkeleri animasyon sektörüyle ilgili birçok atılımlar yapmıştır. Dünyada animasyon endüstrisi, 2010 yılında 122 milyar dolar pazar hacmi, 2017 yılında 300 milyar doları bulduğu tahmin edilir. Yüksek pazar hacmi ve getiriye sahip animasyon sektörünü geliştirmek için ülkeler, yasal düzenlemelerle yatırımların artmasını sağlayacak farklı düzenlemeler geliştirmektedir (Bebka, 2018: 7). Animasyon endüstrisi ABD, Kanada, Avrupa ve Türkiye gibi ülkelerde küresel medya ve eğlence pazarında hızlı büyüyen sektörler arasına girmiştir. Küresel tüketiciler açısından, ilgi çekici, yüksek çözünürlüklü görsel deneyimler ve akıcı hikayeler açısından animasyon önemli bir yerde olduğundan tüketim çok hızlı gerçekleşmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojileri ve sanatın ortaya çıkardığı, küresel ekonomilerde "dumansız ağır sanayi" olarak anılmakta olan animasyon, 2021 yılı itibarıyla 270

milyar dolar pazar hacmine ulaşmıştır. Son dönemde gerçekleştirilen pazar araştırmalarına göre animasyon sektörünün 2023 yılında 404,83 milyar dolar pazar hacmine ulaşacağı tahmin edilmektedir. (Bebka, 2022: 1) Animasyon film sektörü tarihsel süreç içinde dünyada, farklı birçok alandan beslenen ve aynı zamanda yüksek kar getiren bir sektör olmuştur.

## 1. Türkiye’de Animasyon Film Üretimi

Türkiye’de karikatüristler, çizgi romancılar yeni bir anlatım biçimi olarak çizgi filme ilgi duymuşlardır. Karikatüristlerin çizgi filme ilgi duyması, çizgi filmin çizgiyle anlatım sanatı olmasındandır. İlk çizgi film gösterimi 1932 yılında Opera Sineması’nda gösterilen *The Skeleton Dance* isimli bir Disney filmidir. Film, batı stili çizgi filmlerin Türkiye’de gösterimini başlatır. (Kaba, 2014: 175-176; Hünerli, 2005: 58). Cumhuriyet dönemi en önemli sanatçısı C. Nadir Güler, ilk çizgi film denemesini 1930’da ilk Türk karikatür karakteri *Amcabey*’i çizerek yapar. 1931 *Amcabey Plajda* çizgi film çalışmasını tamamlayamaz. Aynı dönem yurtdışında sanat eğitimi alan Prof. Vedat Ar çizgi filmle ilgilenir, yurtdışından dönüp Filmar stüdyosunu kurarak süresi 5 dakika kadar olan çizgi filmler dener. Jiri Trnka filmlerinden etkilenen Ar, ekibiyle stop motion filmler üretir. 1947’de Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’ndeki öğrencileriyle çektiği *Zeybek Oyunu* filmi bilinen ilk çizgi filmidir. Türkiye’de animasyon, 1940’lardan itibaren sinema gösterimlerini önceleyen kısa reklam filmlerinin canlandırma tekniklerinden yararlanılarak hazırlanmasıyla başlar. Ar, bu dalda çalışan ilk isimlerdendir. (Fransız yönetmen ve senarist Rene Clair’in öğrencisidir.) Filmar, 1970’li yılların başı Norman McLaren’ın tarzına benzer 1 dakikalık filmler üretir ve 1973’te kapanır (Türün, 1989: 10). 1940 yılları film gösterimleri öncesi reklam filmleri gösterilmesi animasyon sektörüne rağbeti sağlar. İstanbul Reklam Ajansı karikatür sanatçılarının hazırladığı filmler çok ilgi görür. Bu yıllardan sonra yurt dışında çizgi film eğitimi alan sanatçılar (Orhan Büyükdoğan, Ferruh Doğan, Tonguç Yaşar, Oğuz Aral) Türkiye’ye dönüp bilgi ve tecrübelerini aktararak animasyon stüdyoları kurulmasını sağlarlar (Hünerli, 2005: 59).

Türkiye’de çizgi filmi alanında 1950 yıllarında kadar denemeler yapılmıştır. Türkiye’nin ilk uzun metrajlı renkli filmi *Evvel Zaman İçinde* (yapımcı Turgut Demirağ, baş animatör, senaryo yazarı, yönetmeni Yüksel Önsal,) 50 kişilik ekiple hazırlanır. Banyo için gönderildiği ABD’de ruloların kaybolmasıyla bugüne birkaç saniyelik görüntüsü kalmıştır. Animasyon alanında önemli adımlar atıldığı zamanda emeklerin kaybolması sektörü sekteye uğrattır (Onaran, 1994: 196; Kaba, 2014: 176-177). Yeni ve ideal bir animasyon film yapabilme sürecinde modern tasarımın etkisiyle film yapımcıları kendi animasyon filmlerini geleneksel animasyon tekniğinden farklı hale getirmişlerdir. Animasyon filmle ilgilenen sanatçılar, animasyon filmin sanatsal gelişimi ve yeniden tanımlanmasında bazı sanat akımlarını (kübizm, sürrealizm ve ekspresyonizm) asilimile ederek modern sanatlardan esinlenen kalın çizgiler kullanmışlardır (Kaba, 2014: 176-177).

1960lı yıllarda *Artnet*, İstanbul Reklam, *Filmar*, *Karikatür Ajans*, *Kare Ajans*, *Radar Reklam*, *Canlı Karikatür*, *Stüdyo Çizgi*, *Sinevizyon*, *Ajans Bulu* gibi ajanslar ve stüdyolar reklamlardan kazandığı paralarla animasyon filmleri üretirler (Hünerli, 2005: 59). Dönemin ünlü karikatüristlerinin (Tonguç Yaşar, Bedri Koraman ve Oğuz Aral) reklam filmlerine yönelimi dikkati çeker. Çizgi film, sinema sanatı olarak reklam sektörünün hizmetine girmesi, reklam filmlerinin hızlı üretimini sağlarken, grafik ifade ve estetik kaygılarını geliştirmeye izin vermemesi açısından, yeni tarzdan ziyade, Batı tarzı çizgi filmlerin etkisindedir (Kaba, 2014: 176-177). 1950 yılları reklam filmlerinin yoğun üretildiği yıllar olsa da, 1960lara geldiğinde sanatçılar reklam dışında, Türk kültürel öğelerini içeren filmler üretir. Oğuz Aral, Tekin Aral ve Ferruh Doğan, bir yaşam öyküsünün mizahi uyarlaması çizgi film olan *Koca Yusuf’u* Kare Stüdyosu’nda yaparlar. Film, Geleneksel Türk sporu olarak bilinen güreşin, dünyadaki ilk temsilcisi Koca Yusuf’un yurtdışı seyahatlerini ve gücünü konu alan film, karakter ve konu açısından gelenekseldir. Grafik ifade açısından ise batı tarzının etkisinde kalmıştır. 1967 yılında bir karikatürist ve çizgi film sanatçısı olan Tonguç Yaşar’ın *Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü* adlı filmi konu ve grafik ifadesini geleneksel hat sanatını yansıtmaya açısından ilk özgün filmidir. 1994’de sinemanın yüzüncü yılı değerlendirmesinde en iyi Türk çizgi filmi kabul edilir (Kaba, 2014: 178). 1972’de ise film, 2. Altın Portakal Film Festivali’nde ödül kazanır (Onaran, 1994: 197) ve dokuz yüz filmin katıldığı 9. *Annecy Çizgi Film Şenliği*’nde ön elemeyi geçip gösterilen ilk Türk

çizgi filmi olur. 1970’de karikatürist Tan Oral, sanat ve siyaset tartışıldığı ortamda eleştirel bakışla, cut-out tekniğiyle çektiği deneysel filmi *Sansür* Türk çizgi film tarihinde özgün çizgi filmlerin üretiminin (reklam dışında da filmler üretilebileceğinin) ispatı olur ve ödüller alır. Sanatçı Cemal ve Meral Enez, çizgi filmin düşünce ve fikir aktarımı anlamında yeni bir sanat dalı olmasını savunurken, yapmış oldukları *Il Gatto (Kedi)* animasyon filmi yurtdışında ödül alır. 1973’te Türkiye’nin ilk devlet kanalı olan TRT’nin yayına başlamasıyla sinema izleyicisi azalır ve sinemalarda film öncesi gösterilen çizgi reklam filmleri üretimi durur. 1978 yılında TRT, Türk kültür ve geleneklerini çocuklara anlatmak için yerli çizgi filmler yapımı isteğiyle kendi bünyesinde çalışan çizgi film sanatçılarına (Derviş Pasin, Ateş Benice) Türk kültüründen karakterlerin yer aldığı animasyon filmler üretmesini sağlamıştır. (Kaba, 2014: 178-179; Hünerli, 2005: 64).

Yapım Yılı ve Film	Yapım	Teknik
1951- Evvel Zaman İçinde	And Film	Geleneksel (Kayıp Film)
1963- Cicican	Göksel Film	Geleneksel Reel/Animasyon
1988- Dede Korkut/ Boğaç Han	Pasin-Benice Stüdyoları	Geleneksel
2009	Ella	Geleneksel
Zeytinin Hayali	Haz-Art	Geleneksel Rotoscoping
Suluboya		
2011- Allah’ın Sadık Kulu	Ser Film	3D Motion Capture
2013- RGG Ayas	BKM, Düşyeri	2D
2014	Animaj	RealD 3D, motion capture
Uzay Kuvvetleri 2911	Siyah Martı	Reel/Animasyon
İksir: Dedemin Sırrı	Anibera, Epics Fx	3D (ilk)
Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu	Pati Film	Kukla
Rimolar ve Zimolar: Kasabada Barış		
2015	Arzum Film, Siyah Martı	3D, Reel/Animasyon
Köstebeğiller: Perili Orman	Menassa Film, Siyah Martı	3D, Reel/Animasyon
Pırdino Sürpriz Yumurta		
2016	Arzum Film, Siyah Martı	3D, Reel/Animasyon
Köstebeğiller 2: Gölgenin Tılsımı	Anima İstanbul	3D
Kötü Kedi Şerafettin	Portakal Animasyon	3D
Canım Kardeşim Benim		
2017	Düşyeri	3D
Pepee: Birlik Zamanı	BKM, Grafi2000	3D
Fırıldak ve Ailesi Orta Dünya	Cordoba, Siyah Martı	3D, Reel/Animasyon
Nane ile Limon: kayıp Zaman Yolcusu	Anibera	3D
Doru	Horizon Film, Siyah Martı	3D
Sagu ve Pagu: Büyük Define		

2018	Fikrigün Film, Digiflame	3D
Renkli Balık: Yeni Dünyalar Kâşifi	BKM, Grafi2000	2D/3D
Kral Şakir: Oyun Zamanı	VTR Prodüksiyon, Anibera	3D,Reel/Animasyon (Keloğlan Çizgi dizisi ile ilgisi yoktur.)
Keloğlan: Yeni Masal	Neher Animasyon	3D,Reel/Animasyon
İstanbul Muhafızları: Ab-1 Hayat Çeşmesi	İSF Studios	3D
Rafadan Tayfa: Dehliz Macerası		
2019	Fiyaka Film	3D,Reel/Animasyon
Kuklalı Köşk	BKM; Grafi2000	3D
Kral Şakir: Korsanlar Diyarı	Yoyo Film, Delightful Animasyon	3D
Bulmaca Kulesi: Dev Kuşun Gizemi	Siyah Martı	3D,Reel/Animasyon
Hapşuu	Şener Yapım	2D
Güzel Aşk	İSF Studios	3D
Rafadan Tayfa: Göbeklitepe		
2020	Imaginite Studios	2D
Maceracı Yüzgeçler: Büyük Gösteri	Siyah Martı	3D
Kaptan Pengu ve Arkadaşları: Mandalina'nın Günlüğü		
2021	Neher Prodüksiyon, Medyavizyon	3D
İstanbul Muhafızları: Yüzyılın Muhafızları	Fiyaka Yapım	3D
Kuklalı Köşk 2: Orman Kâşifi		
2022	Outline Animation Studios	3D
Aslan: Hürkuş - Kayıp Elmas	Siyah Martı	3D
Kaptan Pengu ve Arkadaşları 2	Anibera	3D
Doru: Macera Ormanı	Outline Animation Studios	3D
Mutlu Oyuncak Dükkanı	Elif Sanat	2D
Öksüz Kız	Yedirenk Film	3D
Karagöz: Yâr Bana Bir Eğlence	Siyah Martı	3D
Tay	Neher Animasyon	2D
Hızlı Ayaklar: Olimpiyat Yolunda	Dukka Medya	3D
Efsane Takım: Bilim Kahramanları	Outline Animation Studios	3D
Aslan: Hürkuş Görevimiz Gökbe	Anibera	3D
Niloya	Siyah Martı	3D
Nasreddin Hoca: Zaman Yolcusu		
2023- Rafadan Tayfa: Galaktik Tayfa	İSF Studios	3D

**Tablo 1. Türkiye’de uzun metraj animasyon film üretimi tarihi, (Bebka, 2018:21, URL 3-32)**

Türkiye'nin 1940ların sonu ile başlayan animasyon film üretim sürecine dair tarihsel aşamalar ve hangi animasyon tekniğiyle filmler üretildiğine dair süreç *Tablo 1* 'de özetlenmiştir. 1980 yılları Türkiye ekonomisinin liberalleşmesi ve batılı tüketim kültürü vasıtasıyla gelen kapitalizmin İslam'ı dönüştürerek dinin kamusal alanda görünürlüğüne arttığı bir dönemdir (Alıcı, 2019: 112). Televizyonun yayına girmesi ve reklam yayınıyla çizgi filmlere ikinci kez talep artar. Uzun metraj animasyon film üretimi Türkiye'de 1980 yıllarında TRT'nin yerli yapım çizgi filmlere destek vermesiyle başlamıştır. 1984'te Derviş Pasin ve Ateş Benice'nin kurduğu *Pasin-Benice Stüdyoları*, TRT için birçok film çeker. *Karınca Ailesi* adlı çizgi dizi ilgi görür ve yurtdışında da gösterilir. 1980'lerin ikinci yarısına gelindiğinde Çizgi Reklam, *Tunç İzberk Stüdyosu*, *Tele Çizgi*, *Animatex*, *Ajans Blu*, *Artnet* gibi birçok stüdyo, devlet kurumları için eğitici ve öğretici içerikte animasyon film yapmıştır (Hünerli, 2005: 65-66). 1988 yapımı Derviş Pasin'in *Boğaç Han* filmi, Dede Korkut Hikâyelerini konu almıştır. Aynı yıl Ankara'da Bahattin Alkaç'ın kurduğu *Damla Animasyon*, Kültür Bakanlığı için *Deli Dumrul* olmak üzere TRT'ye birçok çizgi filmi yapmıştır. 1989 Bahattin Alkaç'ın kurduğu *Denge Animasyon*; TRT, Kültür Bakanlığı ve Diyanet İşleri Başkanlığı ve Türkiye'de birçok kuruma, yurtdışına animasyon filmi yapmıştır. 1980 ve sonrası TRT'nin desteği ile çizgi film üretimi artsa da 1990 yılı TRT'de yolsuzluk gerekçesiyle çizgi film yapımı için verilen desteğin geri çekilmesi Türkiye animasyon sinemasına darbe olur. Animasyon stüdyoları TRT'nin bu alandan çekilmesiyle ekonomik gücünü yitirir ve birçok stüdyo kapanır (Hünerli, 2005: 65). 1994 yılında çıkan 3984 sayılı "Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayınları Hakkında Kanun" içeriğinde yerli çizgi film üretimini desteklemeye yönelik bir girişimin olmaması sorundur. 1990'larda Türkiye televizyon yayınlarında sıkça görülerek hakimiyet kuran Japon ve Amerikan menşeli yabancı çizgi filmlere bir tepki olarak İslami içerikte filmler üreten sermaye birikimi gelişmiştir. Hasip Mengi'nin *Tele-Çizgi*, Fatih Özel' in *Göreme Animasyon*, *Elif Video*, *Ella Prodüksiyon* örnek gösterilebilir. 1994 yılında çıkan 3983 sayılı "Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayınları Hakkında Kanun" ile birlikte RTÜK kurulurken bu kanun, radyo ve televizyon yayınlarının düzenlenip denetlenmesine yöneliktir. Ancak yerli çizgi film üretimini desteklemeye yönelik herhangi bir sınırlamanın olmayışı sorun teşkil etmiştir. (URL 33). Çünkü televizyon yayıncılığında yabancı yapımlara karşı gelişen İslami hassasiyette filmler yapılmasını destekleyen yapım şirketleri ve sermaye birikimleri başladığı yıllara denk gelmiştir. Kültür Bakanlığı destekli, içeriğinde yerel kültür ve milliyetçilikle harmanlanmış Türk-İslam sentezini vurgulayan uzun metraj animasyon filmleri de bu yıllarda göze çarpar. Yönetmeni, Haşim Vatandaş, baş animatörü Şafak Tavkul olan 85 dakikalık animasyon filmi *Hay İbni Tufeyl*'in romanından uyarlanmıştır. Bir diğer film, konusu İstanbul'un fethi olan "*Fatih Sultan Mehmet ve İstanbul'un Fethi*" dir (Hünerli, 2005: 66). Ayrıca Diyanet İşleri Başkanlığı da milli ve dini değerleri çocuklara verilmesi amacıyla üretilen *Bir Hikâye Bin Ders*, *Nasreddin Hoca*, *Küçük Mücahit*, *Bosna Alevler İçinde*, adlı çizgi filmlerin yapımını sağlamıştır. Türkiye'de animasyonun gelişmesi yurt dışındaki birçok büyük stüdyoda çizgi film yapan sanatçıların çalışmaya başlamasını sağlamıştır. Tahsin Özgür birçok Disney filminde (1997- *Tarzan*, 1994- *Asteriks*, 1999- *Herkül*) animatördür. Şahin Ersöz, Disney filmlerinde (1995- *Balto* ile *Herkül* filmleri) storyboard sanatçısıdır (Kaba,2012: 92-99). 1988 yılında *Anadolu Üniversitesi Uygulamalı Güzel Sanatlar Okulu* ilk ciddi çizgi film eğitimi çalışmaları yapar. 1988 ve 1989 yıllarında *Anadolu Uluslararası Çizgi Film Festivali* ve ilk çizgi film semineri yapılır (Kaba, 2012: 108). 1990'lı yıllara gelindiğinde teknolojik gelişmeler neticesinde çizgi film endüstrisinde önemli atılımlar olmuştur. *Umut Sanat Çizgi Film Stüdyoları*'nda *Papirüs* adlı çizgi dizi yapılmıştır. Çizgi dizi bu anlamda teknolojik gelişmeler neticesinde ortaya çıkmış en önemli dizilerdendir. Fransız yapım şirketi Gouman ile ortak yapılan *Papirüs*, bilgisayar ortamında yapılmıştır. Türkiye çizgi dizisi, Fransa'da *Yılın En İyi Çizgi Dizisi* ödülünü alması Türkiye çizgi dizi sektöründe önemli bir gelişmedir. (Bebka, 2022: 8).

2000lere gelindiğinde üniversitelerde açılan animasyon bölümleri Türkiye'de animasyon sektörünün gelişimi açısından önemli olmuş ve birçok akademisyenin yetişmesine olanak sağlamıştır. 2008 yılında TRT Çocuk kanalının kurulmasıyla 3D filmler üretilir. *Keloğlan*, *Dede Korkut*, *Barbaros*, *Karagöz ve Hacivat* gibi geleneksel hikâyelerden uyarlanan filmler dışında özgün dizi filmler de gösterime girmesiyle çizgi film üretimi yeniden artar. (Kaba, 2014: 179) Türkiye'nin ilk yerli çocuk kanalı TRT Çocuk'un 2008 yılında açılması ve yerli yapımlar üretmesi Türkiye'deki animasyon film üretimine katkı sağlar (URL 34). 2009 yılında Türkiye'nin ilk üç boyutlu çizgi film serisi *Keloğlan*'ı, *Animax Animasyon Stüdyoları* yaparak TRT Çocuk kanalında yayınlanır. 2012'de reelle birleştirdiği yeni bölümlerle yayınlanır (URL

34). 2011 yılında *Allah'ın Sadık Kulu*, motion capture (hareket yakalama) tekniğiyle yapılmış Türkiye'nin ilk uzun metraj animasyon filmidir. Animasyon sanatçıları, bilinen animasyonlarda ve filmlerin görsel efektlerinin yapımında yer almaya devam eder. Çoşku Özdemir *Lucas Film*, *Blue Sky*, *Dreamworks* animasyon stüdyolarında görsel efekt sanatçısı görevinde, *Karayip Korsanları 3* (2007), *Madagaskar 2* (2008), *Avatar* (2009), *Buz Devri 2*, *Transformers 2*, ve *Iron Man 2* (2010), *Son Havabükücü* gibi filmlerde yer alır. Aynı yıl Türkiye'de *Robotika Film*'i kurarak animasyon ve görsel efekt alanında dünya çapında üretimi hedefler. Onur Yeldan *Dreamworks*'de animatör, *Arı* (2007), *Shrek: Sonsuza Dek Mutlu* (2010), *Çizmeli Kedi* (2011) filmlerinde animatördür. Arslan Elver, Hacivat *Karagöz Neden Öldürüldü* (2006), *Narnia* Günlükleri: Prens *Kaspiyan* (2008), *Titanların Savaşı* (2010) ve *Harry Potter ve Ölüm Yedigirleri* (2011) filmlerinde animatördür (URL 6). Türkiye animasyon sektörü son on yıl içinde yaptığı atılımlarla; sektöre dair küresel pazar hacminin cazibesi, sektörde işletme sayısının artışı, yerli yapım çizgi dizilere özel kanallarda yayınlanması ve süreç içinde festivallerde ödül alan filmler dâhil birçok uzun metrajlı filmlerin yapılması sektörü canlandıran etkenlerden olmuştur. Sektörde faaliyet gösteren stüdyolar -ilerde de değinilecek- yüze yakın işletmenin çoğu reklam sektörüne de hizmet verirler. İşletmelerin %90'ı İstanbul merkezli faaliyet yürütürken İstanbul'u, Ankara, Eskişehir ve diğer iller takip eder. (Bebka, 2018: 7) TRT Çocuk kanalı haricinde, yerli kanalların tamamına yakını, animasyon yapımlarını ithal ettiğinden Türkiye'de animasyon yapımlarından yerli ve yabancı kanallarda yayınlananların çoğu yabancı yapımdır. 2015 yılında Avrupa Komisyonu'nun yayınladığı *Focus on Animation* raporunda, Türkiye'de uzun metrajlı animasyon filmlerinin yaklaşık %96'sı yabancı yapımlardır. Türkiye'deki çizgi dizilerin ise %80'i yabancı yapımlardır. Türkiye'de izleme verilerinde 0-14 yaş aralığındaki çocukların %94'ünün çizgi film izlediğinin ortaya çıkması çizgi film izlediğini göstermektedir. İşte bu veriler animasyonun gelişime açık bir sektör olduğunu ortaya çıkarırken biryandan da yerel yapımların artması için adımlar atılması gerektiğini gösterir. (Bebka, 2018: 6)

Türkiye'de animasyon film yapımcıları arasında bireysel film çekenler de vardır. Dr. Öğr. Üyesi Emre Zengineken, İstanbul'da yer alan Maltepe Üniversitesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümünde akademisyendir. Çalışmanın ekler kısmında yer alan, 17.12.2021 tarihli mülakatta, *Zengineken Kapı* adlı animasyon filminin yapım süreçlerine yer verilmiştir. Mülakatın kısa özeti, animasyon filmine başlarken iyi fikirle yola çıkmak, fikri tema, hikâye ve karakterle çerçevelemek için en temel altyapısıdır. Hikâye evreninin kendine özgü kuralları üzerinde karara varmak ve kuralları baştan koymak gerekir. Aksi halde tutarsızlıklar doğabilir. Örneğin filmin geçeceği evrenin fizik kuralları, toplumsal yapısı, konuşulan dil... vb tamamen kurgu ise, bu alanlara dair kurallar belirlenmeli, sonrasında karakter için "biçilmiş kaftan" olmasına çalışılan bir olay örgüsü düşünülmelidir. Tüm bunlardan önce sanat, dil, edebiyat, tarih, estetik ve sinema alanlarında kendini yetiştirmek işi profesyonelliğe taşır. Bireysel animasyon filmi yapabilmek meşakkatli bir süreçtir (Mülakat, 2021: 9).

## 1.1. Türkiye'de Animasyon Film Üretimini Etkileyen Kuruluşlar

Animasyon alanını kalkındırmaya ve film üretimini teşvik etmeye yönelik Türkiye'de özel sektörün yanı sıra kamu sektörü ve sivil toplum örgütleri gibi birçok kurum çalışmalar yürütür.

### 1.1.1. Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (TRT)

359 sayılı "Türkiye Radyo Televizyon Kurumu Yasası" ile 1964 yılında özerk kamu tüzel kişiliğine sahip bir kurumdur. Devlet adına radyo ve televizyon yayınlarını gerçekleştirmek amacıyla kurulmuştur. TRT yukarıda tarihsel süreciyle ele alındığı üzere Türkiye'de çizgi film üretimini arttıran önemli kuruluşlardan biridir (URL 35).

### 1.1.2. Kültür ve Turizm Bakanlığı

1990 yıllarında Kültür Bakanlığı, Türk kültürü ve geleneğinin tanıtımını içeren çizgi filmler yaptırır (Kaba, 2012:108). Kültür Bakanlığına bağlı Sinema Genel Müdürlüğü Türkiye'de animasyon film yapımına des-



tek vermeye bugün de devam etmektedir. (URL 36).

### 1.1.3. Üniversiteler

1988 yılında ilk çizgi film eğitimi ile ilgili çalışmaları, Anadolu Üniversitesi Uygulamalı Güzel Sanatlar Okulu yapmıştır. 1988 ve 1989 yıllarında Anadolu Uluslararası Çizgi Film Festivali ve ilk çizgi film semineri gerçekleştirilir. Türkiye’de ilk animasyon bölümü, 1990 yılında Anadolu Üniversitesi’nde açılır (Kaba, 2012:108). Sektöre nitelikli insan gücünü sağlayan ve ilk animasyon bölümünün yer aldığı Eskişehir Anadolu Üniversitesi’nde ilk animasyon dersi, 1984 yılında Grafik Tasarım Bölümü’nde açılmıştır (Bebka, 2022: 8). 2002 yılında Kültür Üniversitesi İletişim Tasarımı Bölümü modülleri arasında Prof. Dr. Selçuk Hünerli başkanlığında bir animasyon modülü açılmış ve Hünerli, açtığı bu modülle 2014 yılında kadar pek çok animasyoncunun yetişmesine önayak olmuştur (URL 37). 2004 yılında Maltepe Üniversitesi’nde Çizgi Film ve Animasyon Bölümü açılır (URL 38). 2006 yılında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi animasyon eğitimine başlar (Kaba, 2012: 94).

Üniversite	Bölüm	Şehir	Devlet / Özel
Alanya Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	Alanya	Özel
Amasya Üniversitesi	Bilgisayar Teknolojileri	Amasya	Devlet
Anadolu Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	Eskişehir	Devlet
Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	Çok Boyutlu Modelleme ve Animasyon Programı	Ankara	Devlet
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Aydın	Devlet
Bahçeşehir Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
Bandırma Onyedli Eylül Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Balıkesir	Devlet
Başkent Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	Ankara	Özel
Beykent Üniversitesi	Çok Boyutlu Modelleme ve Animasyon	İstanbul	Özel
Beykoz Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	Burdur	Devlet
Dokuz Eylül Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İzmir	Devlet
Dumlupınar Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	Kütahya	Devlet
Haliç Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
İstanbul Arel Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
İstanbul Aydın Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
İstanbul Gelişim Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	İstanbul	Özel
İstanbul Kültür Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
İstanbul Topkapı Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
İstinye Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	İstanbul	Özel
Kafkas Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Kars	Devlet
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Kahramanmaraş	Devlet
Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Kırşehir	Devlet

Maltepe Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
Marmara Üniversitesi	Canlandırma Film	İstanbul	Devlet
Mimar Sinan Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Devlet
Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Sakarya	Devlet
Selçuk Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	Konya	Devlet
Üsküdar Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İstanbul	Özel
Yakın Doğu Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	KKTC- Lefkoşa	Özel
Yaşar Üniversitesi	Çizgi Film ve Animasyon	İzmir	Özel
Yozgat Bozok Üniversitesi	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Yozgat	Devlet
<b>Tablo 2. Türkiye’de animasyon bölümü olan ve animasyon eğitimi veren üniversiteler, (URL 39)</b>			

1990’larla başlayan çizgi film alanında sanatçı yetiştirmeye yönelik eğitim, üniversitelerde ilgili bölümlerin açılmasıyla animasyon sektörüne profesyoneller yetişmesini sağlamıştır. Bugün Türkiye genelinde *Tablo 2*’de belirtildiği üzere birçok üniversitede animasyon eğitimi veren bölümler mevcuttur.

#### 1.1.4. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK)

Türkiye’deki televizyon ve radyo yayınlarının kanunlara uygunluğunu denetleyen bağımsız bir idari otoritedir. Televizyon yayıncılığına talebin önemli olduğu animasyon sektöründe RTÜK, önemli bir konumdadır. Türkiye’de yerli çizgi film yapımında sektörü güçlendirmeyi sağlayacak adımlardan olan 2011 yılında çıkan *Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun*, Türkiye televizyon kanallarının, çizgi film yayınlarken çizgi filmlerin yüzde yirmisinin dilinin Türkçe olmasını ve Türk kültürünü yansıtmasını zorunlu tutmuştur. Televizyonun yayına girmesi ve reklam filmleri çizgi filmlere yeniden talebi artırır. TRT, Türk yapımı çizgi filmlere başlar. Kanununun 14.madde 3.fıkrasında yerli yapımları, Türk dili ve kültürünün yansıtılması açısından yeni animasyon stüdyoları açılmasına olanak verirken, yerli yapımların üretimini arttırmıştır. Türkiye’de bilgisayar teknolojisi ile üretilen 2D ve 3D animasyonların gelişimiyle geçmiş yıllardaki çizgi film üretimine göre değişim ve dönüşümler yaşanmıştır (Bebka, 2022: 10).

#### 1.1.5. Animasyon Stüdyoları

1984’te Derviş Pasin ve Ateş Benice’nin kurduğu stüdyo *Pasin-Benice Stüdyoları*, TRT için birçok film çekmiştir. *Karınca Ailesi* adlı çizgi dizi ilgi görür ve yurtdışında da gösterilir. 1980’lerin ikinci yarısı Çizgi Reklam, *Tunç İzberk Stüdyosu*, *Tele Çizgi*, *Animatex*, *Ajans Blu*, *Arnet* gibi birçok stüdyo, devlet kurumları için eğitici ve öğretici içerikte animasyon film yapmıştır (Hünerli, 2005: 65-66). Trafik, ormanların korunması, sigaranın zararları, aile gibi temalar birçok stüdyoda işlenir.(Hünerli, 2002: 33) Hünerli, bu dönemde yeni bir güç olarak ortaya çıkan İslam sermayesinin animasyona da yatırım yaptığına değinir. Bu alanda yatırım yapan başlıca firmalar arasında Hasip Mengi’nin kurduğu *Tele Çizgi* yer alır. Fatih Özel tarafından *Göreme Animasyon* kurulur. *Elif video* ve *Ella Prodüksiyon* da örnektir. (Hünerli, 2002: 33) 1988 yıl Ankara’da Bahattin Alkaç’ın kurduğu *Damla Animasyon*, Kültür Bakanlığı için *Deli Dumrul* olmak üzere TRT’ye birçok çizgi filmi yapmıştır. 1989 Bahattin Alkaç’ın kurduğu *Denge Animasyon*; TRT, Kültür Bakanlığı ve Diyanet İşleri Başkanlığı ve Türkiye’de birçok kuruma, yurtdışına animasyon filmi yapmıştır. 1980 ve sonrası TRT’nin desteği ile çizgi film üretimi artsa da 1990 yılı TRT’de yolsuzluk gerekçesiyle çizgi film yapımı için verilen desteğin geri çekilmesi Türkiye animasyon sinemasına darbe olur. Animasyon stüdyoları TRT’nin bu alandan çekilmesiyle ekonomik gücünü yitirir ve birçok stüdyo kapanır (Hünerli, 2005: 65).

2009 yılında *Keloğlan*, Türkiye’nin ilk üç boyutlu çizgi film serisidir ve *Animax Animasyon Stüdyoları*

tarafından yapılmış olup, TRT Çocuk kanalında yayınlanmıştır. 2012’de reelle birleştirdiği yeni bölümlerle yayınlanmıştır (URL 6). Coşku Özdemir *Lucas Film*, *Blue Sky*, *Dreamworks* animasyon stüdyolarında görsel efekt sanatçısı görevinde, *Karayip Korsanları 3*, *Madagaskar 2*, *Avatar*, *Ice Age 2*, *Transformers 2*, *Iron Man 2* ve *Avatar the Last Airbender* adlı önemli filmlerde yer alır. Aynı yıl Türkiye’de *Robotika Film*’i kurarak animasyon ve görsel efekt alanında dünya çapında üretimi hedefler. Onur Yeldan *Dreamworks*’de animatör, *Arı* (2007), *Shrek: Sonsuz Dek Mutlu* (2010), *Çizmeli Kedi* (2011) filmlerinde animatördür. Arslan Elver, Hacivat *Karagöz Neden Öldürüldü* (2006), *Narnia Günlükleri: Prens Kaspiyan* (2008), *Titanların Savaşı* (2010) ve *Harry Potter ve Ölüm Yadigarları* (2011) filmlerinde animatördür (URL 40).

Animanya	ISF Studios
ABT İstanbul	İmaj Prodüksiyon
Adisebaba	Kelebek Animasyon Stüdyosu
Amazon Filmcilik	Koff Animasyon
Amfi Stüdyo	Kuark Dijital
Anibera Görsel Efekt ve Animasyon Stüdyoları	Lider Teknoloji Geliştirme Müh.
Anima İstanbul	Lighthouse
Animasyon Cumhuriyeti	Lost FX
Animative	Maara Animasyon
Animatürk	Mart Ajans Yayıncılık
Animax	Miner Studio
Animer Yapım	Motion Boom
Animtr	Netco Animasyon
ANQA Prodüksiyon	No 5 Animasyon Stüdyosu
Arzum Film	Panteon Yazılım Oyun Eğitim Teknolojileri
Atom	Pasin Animasyon
Audron Agency	Pati Film
BERA Medya Grubu	PDR Animasyon
Bin Volt Post Prodüksiyon	Pixplay Animasyon Stüdyosu
Boyut Modelleme ve Animasyon Stüdyosu	Portakal Animasyon
Canlandırılanlar Derneği	Rajans
Canlı Kalem	Resimli Filim Animasyon Stüdyosu
Cartoon Animasyon ve Multimedya Stüdyoları	Robotika
Cordoba	Sinefekt
Çağan Prodüksiyon	Siyah Martı
Delightful Animasyon	ToonEffects Animation Studios
Digiflame	Toro Medya
Doruk Tasarım Görselleştirme ve Tanıtım Hizmetleri	UMAY Müze Tasarımı ve Teknolojileri
Düşlerevi	Vertigo Animasyon
Düşyeri	VG Animation Creative Studios
Fauna	Virtual Goods Animasyon Stüdyosu
Flamingo Animasyon	Zahiri Animasyon
Grafı2000	Zor Zanaat
Hayali Animasyon	396 Animasyon Stüdyosu
Haylaz Prodüksiyon	3D Evi Animasyon Stüdyosu
Image 3D	4 Yüz Prodüksiyon
IPD İstanbul Post Production Department	

**Tablo 3. Türkiye’deki animasyon stüdyoları, (Bebka, 2022: 15-16)**

Bugün Türkiye’de 100’den fazla animasyon stüdyosu vardır ve çizgi dizi, reklam, çizgi film olmak üzere birçok alanda animasyon üretimi gerçekleştirilir. Türkiye’deki uzun metrajlı animasyon film alanındaki bazı yapımlar *Tablo 1*’de gösterilmektedir. *Tablo 3*’de ise Türkiye’deki animasyon alanında faaliyet gösteren animasyon stüdyoları verilmiştir. Stüdyoların çoğu, İstanbul, Ankara ve Eskişehir olmak üzere ülkenin birçok yerine dağılmıştır. Türkiye’deki animasyon stüdyolarının çoğunluğu, küçük ve orta ölçekli işletme statüsünde olup; uzun metrajlı film, çizgi dizi, tanıtım, reklam, eğlence, müzik klipleri, oyun, mimari animasyon, eğitim, simülasyon vb. faaliyet alanları için animasyon filmleri yapar (Bebka, 2022: 15).

### 1.1.6. Dernekler ve Kalkınma Ajansları

Türkiye animasyon sektörünü temsil eden dernekler 2009 yılından itibaren faaliyet göstermeye başlar. 2009’da, Türkiye Çizgi Filmciler Derneği ile Seul Animasyon ve Çizgi Film Yapımcıları Derneği, fikir alışverişi ve karşılıklı kültürel etkileşimde bulunma amaçlı, o dönem Türkiye Çizgi Filmciler Derneği Başkanı Derviş Pasin ile Kore Animasyon ve Çizgi Film Yapımcıları Derneği Genel Direktörü Joong Hyuk Bang bir anlaşma imzalarlar. Pasin, Türkiye’de animasyon ve çizgi filmciler açısından önemli adım olduğunu belirterek, iki ülkenin ilişkilerinin temelini sanatla daha sağlamlaştıracağını, Güney Kore’nin animasyon ve çizgi film alanında dünyanın ileri ülkelerinden olduğunu, Türkiye’de çizgi film başlama tarihi Kore’den daha eski olup Kore gibi bir gelişimi olmadığını belirtmiştir (URL 41). Animasyon sektörü, Türkiye’de 2011 yılına kadar yeterli büyüme göstermemiştir. Nüfusunun üçte birini çocukların oluşturduğu Türkiye’de çizgi film yapımcıları Türkiye’de animasyon sektörünün gelişimini engelleyen durumları tespit edip biraraya gelerek Çizgi Film Yapımcıları Derneği’ni kurar. TRT dışında Türk TV kanallarındaki çizgi filmlerin yüzde 1’inin bile yerli olmadığını hatta 2-3 kanal dışındaki diğer kanallarda hiç yerli yapım çizgi film yayınlanmadığını vurgulayan Derneğin Yönetim Kurulu Başkanı Metin Kızmaz, sektörün gelişimi için yerli yapımcıları desteklemeyi hedeflemiştir (URL 42). Son dönem çalışmaları ile 2012 yılında kurulan Canlandırıcılar Derneği ve Anfiyap Derneği öne çıkmıştır. Canlandırıcılar Derneği sektöre yönelik festival ve yarışmalar düzenler. Animasyon ve oyun sektörlerine yeni yetenekler kazandırmayı amaçlayan Canlandırıcılar Yetenek Kampı gibi çalışmalar yapar. 2017 yılında kurulmuş olan Anfiyap Derneğinin katkıları ile İstanbul ve Ankara’da belirlenen pilot okullarda müfredat yeniden oluşturularak, sektördeki uzmanların da öğrencilere ders vereceği ve öğrencilerin sektör işletmelerinde uygulamaya yönelik beceri eğitimleri alabilecekleri Animasyon Lisesi projesi çalışmalarına başlanmıştır (Bebka, 2022: 14).

Türkiye’de son yıllarda kalkınma ajansları tarafından, sektörlere yönelik araştırma, analiz, faaliyet ve destekler artış göstermiştir. Animasyon alanında ilk çalışmaları başlatan kalkınma ajansı BEBKA (Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı), Türkiye’nin 26 kalkınma ajansından birisidir. BEBKA, Türkiye’de animasyon sektörünün ulusal ve uluslararası tanınırlığını artırma ve Eskişehir’in Türkiye’nin animasyon merkezi olması amacıyla yaklaşık 7 yıldır birçok faaliyet yürütmektedir. 2015 yılında düzenlediği 1. Anadolu Animasyon Festivali’nin yanısıra, 2016 yılında 2. Anadolu Animasyon ve Dijital İşler Festivali ve 2017 yılında 3. Anadolu Animasyon ve Dijital İşler Festivali düzenlemiştir. BEBKA’nın, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü bünyesinde kurulan Animasyon Ar-Ge Merkezi Projesi’ne 2014 yılında yaklaşık bir milyon TL mali desteği olmuştur. 2016 ve 2017 yılları Fransa’nın Annecy şehrindeki dünyanın en önemli uluslararası animasyon festivalinde “Anatolia Animation/Turkey-Eskişehir” konseptiyle Türkiye animasyon sektörünün tanıtımını yapmıştır (Bebka, 2022: 12).

## SONUÇ ve ÖNERİLER

Animasyon, hikâye anlatımından, görsel sanatlara kadar uzanan resim ve tiyatroya dair kapsamlı yapıyla eski geleneklerin bir parçasıdır. Animasyon, başlangıç serüveninden, tarihsel süreçlerdeki gelişim ivmelerine gelene dek çok eski ve köklü bir geçmişe sahip bir sanattır. Mağara duvarlarına, antik yunan

çömleğine çizilen resimler, heykeller, mısır mezarlarındaki çizimlerde görülen hareketi anlatma çabası, gölge kuklarda, optik oyuncaklarda, mekanik icatlar da kendini göstermiştir. Hareketi anlatmanın yollarının aranması esasında resim ve fotoğraftaki salt görüntüye dair resimsel estetiğin, hareketle gelişen estetiksel bir devamlılık isteğinden ileri geldiği düşünülebilir. Sinemanın icadıyla paralel gelişen buluşlar ve elle çizilen resimler bir anlamda hem sinemanın hem de animasyonun tarihsel sürecindeki kesişimini açığa çıkarmıştır. Düzenlenen yarışmalar, ulusal ve uluslararası festivallerde, (Oscar gibi) her yıl animasyon dâındaki filmlere ödül verilmesi animasyon sektörünün dünya çapında tanınırlığını arttırmıştır. Animasyon sektöründe en başarılı ülkelere bakıldığında ABD, Kanada, Avrupa ve Uzakdoğu ülkeleri Japonya, Kore adını animasyon film ve çizgi dizi sektörüne nitelikli manga ve animasyonlarıyla duyururken büyük ekonomik katkılar sağlamıştır.

Türkiye’de animasyonun tarihsel süreçleri içinde nasıl bir yol katettiğini açıklayan bu çalışmada, Alıcı’nın da belirttiği üzere Türkiye’de animasyon tarihsel yolculuğunda ana kaynakları mitoloji, folklor, tarih ve edebiyatla başlayan ilkelden moderne doğru giden bir değişim ve dönüşümden geçmiştir. Nasreddin Hoca ve Keloğlan’ın halka kolay ilişki kurması açısından seçilmesiyle başlayan süreç, alan keşfedildikçe 1960larda sosyalist devrim anlayışını konu eden politik filmlerle gelişim göstermiştir. Somut anlaşılır hikâyelerden yola çıkılırken en az ilişki kurulan alan felsefe olsa da, Alıcı’nın da ifade ettiği üzere felsefe alanında da 1970lerden itibaren filmler üretilmeye başlanmıştır (Alıcı, 2019: 108).

Türkiye animasyon tarihine öncülük eden karikatüristler, çizgi roman sanatçıları yapmış oldukları eserlerle animasyon tarihinin başlangıcından gelişimine katkı sağlamışlardır. Türkiye’de animasyon stüdyoları 1980lerle temelleri atılmış ve sonraki yıllarda gelişme göstermiştir. Üniversitede ise 1990larda animasyon eğitiminin temelleri atılmıştır. 2000lerden sonra animasyon eğitimi veren üniversitelerin sayısı gittikçe artmıştır. Uzun metrajlı animasyon film üretiminde ise Türkiye’nin 2009 yılından itibaren yapımlarını artırdığı dikkati çeker. Üniversitelerin animasyon bölümlerinin açılması, bu tarihsel sürecin önemli bir dönüm noktası olmuştur. 2000ler sonrasında Türkiye’de animasyon film yapımının yükselişe geçtiğine, animasyon sektörünü büyüdüğüne, genişleyen sektörde animasyon alanında uzmanlara ihtiyaç olduğuna işaret etmektedir. Türkiye’de son on yıllık dönemde yapılan yatırımlar ve çalışmalar, animasyon sektörüne ve film üretimine katkı sağlarken Türkiye animasyon sektörü geçmişe göre bugün daha nitelikli işgücü, deneyim ve bilgi birikimine sahip, gerek teknolojik üstünlük gerekse de maliyet açısından avantajlı konumdadır. Küresel pazarda önemli seviyeye gelmesini sağlayacak politika ve tedbirlerin alınmasının sonucu animasyon sektörünün altyapı olanakları ve insan kaynağı gelişme göstermiştir. (Bebka, 2018: 7).

Türkiye’de aynı sinema filmi gibi animasyon film yapmak isteyen sanatçılar ticari kaygılara sahiptir. Türkiye’de bugün animasyon film yapımcılarının çoğunluğunun alandan eğitilmiş ve sektörün kalkınmasına çaba gösteren temsilcilerden oluşması tarihsel süreçte de belirtildiği üzere bir artı iken, bu çaba çok yönlü destek gerektirmektedir. Sektör temsilcilerinin animasyon alanında akademisyenler kadar istekli olmasıyla, animasyon içeriğinde birçok istihdamın sağlanacağı, gelir getiren bir alan haline almaktadır. Türkiye son yıllarda ürettiği animasyon filmleriyle çizgisini ve standartlarını yükseltmiştir. Türkiye’de animasyon sektörünü yukarı taşıyan birçok başarılı yerli yapım animasyonlar olsa da Türkiye animasyon sektörünün dünya standartlarına ulaşabilmesi için, devlet desteğiyle birlikte nitelikli filmler üretmeye yönelik desteklerin artması, animasyon stüdyolarının çoğalması, animasyon filmin yapım öncesinden yapım sonrası tüm aşamalarında vizyon sahibi insanların desteklenmesi, animasyon sektörüne yönelik daha fazla istihdamın sağlanması, animasyon film yapımına teşvik edilmesi ve eğitim alanında başarılı akademisyenlerin yetişmesi gibi çok yönlü atılımlar yapılmalıdır. Animasyon denildiğinde sadece “animasyon filmi” düşünülmemelidir. Animasyon sektörü, modelleme, oyun sektörü, simülasyon, mimari alan, reklamlar, eğitim, tanıtım, video çekimi, inşaat, uçak, askeri ve uzay araştırmaları gibi birçok alanda Türkiye’ye kar getirebilecek potansiyele sahip ve Türkiye’nin ekonomik kalkınmasına hizmet eden alanlarla entegrasyon içinde olan bir sektördür.

**KAYNAKÇA**

- Adorno Theodor ve Horkheimer Max (2010). "Aydınlanmanın Diyalektiği". (Birinci Basım). Kabalcı Yayınevi.
- Alıcı Birgül (2019). "Türkiye'de Modernleşme ve Animasyon Sineması". (Birinci basım). Eğitim Yayınevi.
- Balaban, Yüksel ve Kutlu, Asuman (2016). "Isaac Kerlow'un Canlandırma Sanatı İçin Önerdiği Yeni İlkelerin İncelenmesi". L. Mercı (Ed.), Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon 354-369. Pegem Akademi
- Barrier, Michael (1999). "Hollywood Cartoons: American Animation In Its Golden Age". Oxford University Press Inc.
- BEBKA (2018). "Animasyon Sektörü Raporu 2018". Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA), Eskişehir
- BEBKA (2022): "Animasyon Sektörü Raporu 2022". Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA), Eskişehir
- Beckerman, Howard (2003). "Animation The Whole Story". Allworth Press, Kanada.
- Crafton, Donald (1990). "Emile Cohl, Caricature and Film". Princeton University Press
- Dedeal, Naci, Mehmet (2018). "Karakter Tasarımı". Epsilon
- Furniess, Maureen (2017). "Animation A New History of Animation", Thames & Hudson
- Hünerli, Selçuk (2005). "Canlandırma Sineması Üzerine". Es Yayınları.
- Hünerli, Selçuk (2002). Türkiye'de Animasyonun Gelişimi. Selçuk İletişim Dergisi, vol.2 no.3, Sayfa: 30-34. <https://doi.org/10.18094/si.79647>
- Kaba, Fethi (2012). "Türkiye'nin Animasyon ve Dijital Oyun Sektörü". Bilişim Dergisi, Sayfa: 92-99, Sayı: 147.
- Kaba, Fethi (2014). "Çizgi filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk çizgi film örnekleri". Selçuk İletişim, 2014, 8 (3): 163-181, 2014.
- Laybourne, Kit (1998). "The Animation Book". Three Rivers Press, New York.
- Onaran, Şerif, Alim (1994). "Türk sineması". (Cilt I). Kitle Yayınları, Birinci Basım
- Sito, Tom (2013). "Moving Innovation A History Of Computer Animation". The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, Massachusetts Institute of Technology.
- Terrence, Masson (2007). "CG 101: A Computer Graphics Industry Reference". Digital Fauxtography Inc.
- Thomas, Frank ve Johnston, Ollie. (1981). "The Illusion of Life: Disney Animation". Walt Disney Productions, NY
- Türün, Cemil (1989). "Türkiye'de canlandırma sinemasının bugünü ve geleceği". Ve Sinema dergisi Sayfa: 10-19 Sayı:7.
- URL-1: <https://handmadecinema.com/filmmaker/john-whitney/>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-2: [https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-fully-digital-feature-film#:~:text=The%20Rescuers%20Down%20Under%20\(USA,developed%20with%20Pixar%20\(USA\)](https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-fully-digital-feature-film#:~:text=The%20Rescuers%20Down%20Under%20(USA,developed%20with%20Pixar%20(USA).). Erişim: 15.02.2024.
- URL-3: <https://boxofficeturkiye.com/film/aslan-hurkus-kayip-elmas--2014925>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-4: <https://boxofficeturkiye.com/film/aslan-hurkus-gorevimiz-gokbey--2015856>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-5: <https://boxofficeturkiye.com/film/bulmaca-kulesi-dev-kusun-gizemi--2014788>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-6: <https://boxofficeturkiye.com/film/doru-macera-ormani--2014866>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-7: <https://boxofficeturkiye.com/film/efsane-takim-bilim-kahramanlari--2015134>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-8: <https://boxofficeturkiye.com/film/guzel-ask--2014956>. Erişim: 15.02.2024.

- URL-9: <https://boxofficeturkiye.com/film/hapsuu--2014789> . Erişim: 15.02.2024.
- URL-10: <https://boxofficeturkiye.com/film/hizli-ayaklar-olimpiyat-yolunda--2015961> Erişim: 15.02.2024.
- URL-11: <https://boxofficeturkiye.com/film/istanbul-muhafizlari-yuzyilin-muhafizlari--2015080> . Erişim: 15.02.2024.
- URL-12: <https://boxofficeturkiye.com/film/istanbul-muhafizlari-ab-i-hayat-cesmesi--2014373> . Erişim: 15.02.2024.
- URL-13: <https://boxofficeturkiye.com/film/kaptan-pengu-ve-arkadaslari-mandalina-nin-gunlugu--2014874> Erişim: 15.02.2024
- URL-14: <https://boxofficeturkiye.com/film/karagoz-yar-bana-bir-eglence--2015992> Erişim: 15.02.2024.
- URL-15: <https://boxofficeturkiye.com/film/kaptan-pengu-ve-arkadaslari-2--2012315> Erişim: 15.02.2024.
- URL-16: <https://boxofficeturkiye.com/film/keloglan--2012943> Erişim: 15.02.2024.
- URL-17: <https://boxofficeturkiye.com/film/kral-sakir-korsanlar-diyari--2014857>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-18: <https://boxofficeturkiye.com/film/kral-sakir-oyun-zamani--2013728>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-19: <https://boxofficeturkiye.com/film/kuklali-kosk--2014590>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-20: <https://boxofficeturkiye.com/film/kuklali-kosk-2-orman-kasifi--2015508> Erişim: 15.02.2024.
- URL-21: <https://boxofficeturkiye.com/film/maceraci-yuzgeceler-buyuk-gosteri--2014912>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-22: <https://boxofficeturkiye.com/film/mutlu-oyuncak-dukkani--2015679> . Erişim: 15.02.2024.
- URL-23: <https://boxofficeturkiye.com/film/nasreddin-hoca-zaman-yolcusu--2015875>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-24: <https://boxofficeturkiye.com/film/niloya--2015860> Erişim: 15.02.2024.
- URL-25: <https://boxofficeturkiye.com/film/oksuz-kiz--2016053> Erişim: 15.02.2024.
- URL-26: <https://boxofficeturkiye.com/film/rafadan-tayfa-dehliz-macerasi--2013324> . Erişim: 15.02.2024.
- URL-27: <https://boxofficeturkiye.com/film/rafadan-tayfa-gobeklitepe--2014553> Erişim:15.02.2024.
- URL-28: <https://boxofficeturkiye.com/film/rafadan-tayfa-galaktik-tayfa--2015119> Erişim:15.02.2024.
- URL-29: <https://ankarasinemadernegi.org/wp-content/uploads/berlin-uzun-katalog-2015.pdf> . Erişim: 15.02.2024.
- URL-30: <https://boxofficeturkiye.com/film/renkli-balik-yeni-dunyalari-kasifi--2014043> Erişim:15.02.2024.
- URL-31: <https://www.fiyab.org.tr/upload/duyurular/44673-2016-2destklenenuzunmetrajpdf.pdf> Erişim:15.02. 2024.
- URL-32: <https://boxofficeturkiye.com/film/tay--2015229>. Erişim: 25.05.2023.
- URL-33: <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2002/05/20020521.htm>.Erişim: 26.03.2024.
- URL-34: <https://www.trthaber.com/trtden-haberler/trt-cocuk-12-yasinda-163.html>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-35: [https://turkiyeninsesiradyosu.com/files/magazine\\_files/1516198539\\_Tu%CC%88rkc%CC%A7e%20web.pdf](https://turkiyeninsesiradyosu.com/files/magazine_files/1516198539_Tu%CC%88rkc%CC%A7e%20web.pdf).Erişim: 26.03.2024
- URL-36 <https://sinema.ktb.gov.tr/TR-246679/animasyon-film-yapim-destegi.html> . Erişim: 15.02.2024.
- URL-37 <https://www.karikaturculerdernegi.com/karikaturculerimiz/selcuk-hunerli/> . Erişim: 2.04.2024
- URL-38 <https://aday.maltepe.edu.tr/akademik/bolum/20/cizgi-film-ve-animasyon>. Erişim: 15.02.2024.
- URL-39 <https://yokatlas.yok.gov.tr/lisans-bolum.php?b=19073>.Erişim: 3.04.2024

URL-40: <https://www.bilisimdergisi.org.tr/s147/pdf/106-113.pdf> .Erişim: 02.04.2024.

URL-41: <https://www.posta.com.tr/bilim-teknoloji/turk-cizgi-film-yapimcileri-dernek-kurdu-81790> . Erişim: 15.02.2024.

URL-42: <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/cizgi-film-anlasmasi-izalandi-69108>. Erişim: 02.04.2024.

Zengineken, E. (2021). Mülakat.(17.12.2021).

## EK 1

### Emre Zengineken Mülakatının Deşifresi

#### Mülakat Tarihi 17.02.2021

#### -Animasyon film yönetmeni olarak filme ilk başladığınızda nasıl bir planlama yaparsınız? Projenizi oluştururken nelere dikkat edersiniz?

**Emre Zengineken:** Anlatmaya ve yorumlamaya değer iyi bir fikrim olduğundan emin olarak başlıyorum. Bu kısım oldukça sancılı oluyor çünkü öncelikle fikrimin ve bakış açımın yeterince heyecan verici olup olmadığını sorgulamaya çalışıyorum. Klişe mi, daha önce benzer bir fikir ele alındı mı, alındı ise hangi açıdan ele alındı vb. birçok soru ve araştırma ile başlıyorum. İkna olduğumda bu fikri nasıl bir karakter ile hayata geçirebileceğimi karakterin her yönü ile düşünüyorum. Kişilik özellikleri, sosyal çevresi, görünüşü üzerinde araştırmalar yapıp notlar alıyorum. Yaratılacak olan dünyanın kendine özgü kuralları var ise bunlar üzerinde bir karara varmam ve kuralları baştan koymam gerekiyor. Aksi halde tutarsızlıklar doğabiliyor. Örneğin filmin geçeceği dünyanın fizik kuralları, toplumsal yapısı, konuşulan dil vb tamamen kurgu ise, bu alanlara dair kuralları belirliyorum. Sonrasında bu karakter için “biçilmiş kaftan” olmasına çalıştığım bir olay örgüsü düşünüyorum. Yani olay örgüsü ve karakter birbiri için yaratılmış olmalı. Sinopsis aşamasından sonra hemen proje dosyası için ihtiyaç duyduğum tüm dökümanları oluşturmaya başlıyorum. Senaryo, mood board, concept board, character board ve storyboard.

#### -Film yapımında karşılaştığınız en önemli sorun ne oldu ve nasıl çözdünüz?

**Emre Zengineken:** Storyboard çizerken öngöremediğim birkaç ek plan çekmem gerekti. Planlamada ek sık var ise zaman ve kaynak kaybına neden olabiliyor. Benim öyküm bir paradoks içeriyordu ve limitsiz bir uygulama ortamı kullanarak, limitli bir animasyon çekme fikrinin animasyonun içeriğine göre filme nasıl değer katabileceğini sorguladığım bir teze hizmet etmesi gerekiyordu. Bu açılardan zaten anlatması karmaşık olan bir içeriği bir de limitli bir animasyon tarzı ile ortaya koymak zorlayıcı oldu. Ancak bu durum bir sonraki filmim için çok fazla deneyim edinmemi de sağladı.

#### -Filmin bütçesini nasıl planladınız?

**Emre Zengineken:** Filmin hemen hemen tüm evrelerini kendim üstlendim ve sadece seslendirme sanatçısı için bütçe ayırdım. Müzikleri kuzenim yazdı. Bütçe arayışına girmedim bu nedenle.

#### -Filmin çizim ve animasyon aşamalarında yardım aldınız mı?

**Emre Zengineken:** Herhangi bir yardım almadım. Pre prodüksiyondan post prodüksiyona olan sürecin tamamını kendim yürüttüm.

#### -Hangi çizim programlarını kullanıyorsunuz?

**Emre Zengineken:** Adobe Creative Cloud lisansım var yıllardır ve yıllık olarak satın alım yapıyor. Onun



haricinde 3d programlar için eğitimci lisansım vardı o dönem.

**- Filmi ne kadar sürede tamamladınız?**

**Emre Zengineken:** Filme başladığım tarih itibariyle 3.5 senede tamamladım ama tabi başka sorumluluklar ile birlikte eş zamanlı yürütmek zorunda olduğum için bu denli uzun sürdü.

**- Film, festivalde gösterim olanağı buldu mu?**

**Emre Zengineken:** Filmim toplamda 6 festivalde gösterildi. 1 tanesinde üçüncülük kazandı. Bazılarında finali bazılarında da gösterim seçkisine dahil edildi.

**-Filmle ilgili ticari kaygularınız ve fon arayışlarınız oldu mu?**

**Emre Zengineken:** Olmadı.

- Filmde kullandığınız materyaller özgün mü? Telif sorunuyla karşılaştınız mı?

**Emre Zengineken:** Tüm materyaller özgün, film için müzik de yazıldı dolayısıyla hiç bir telif sorunu yaşamadım.

**-Filmi bitirdiğinizde her şey planladığınız gibi gitti mi?**

**Emre Zengineken:** Herhangi bir ticari kaygım olmadığı için filmde maddi bir beklentim söz konusuydu değildi. Manevi olarak tatmin edici oldu. Umarım bir sonraki filmimi çekip daha çok manevi tatmin sağlayabilirim.

**-Maltepe Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü'nde akademisyensiniz ve filminiz festivallerde ödüller aldı. Öğrencileriniz için güzel bir örnek teşkil ediyorsunuz. Türkiye'de animasyon film yönetmenin maddi getirisi var mı? Gelecek filme yatırım yapabilmek için bu filmde bir kazancınız oldu mu? Manevi kazançlardan da bahsedebiliriz.**

**Emre Zengineken:** Hali hazırda akademisyen olarak profesyonel hayatıma devam etmekteyim. Maddi beklentim bu doğrultuda sektörel düzeyde değil. Ancak her şeyden önce bir filmi tüm aşamalarıyla ortaya çıkarabilmiş olmanın öncelikle öz güven, sonrasında da bilgi ve deneyim karşılığı çok yüksek. Filmin festivallerde gösterime girip ödül alması, filmin mesajının seyirci ya da jüri katında karşılık bulması anlamına geliyor. Bu işlerin yolunda gittiğinin önemli bir göstergesi. Edinilen bilgi ve deneyimin de öğrenciye dönüşü oluyor tabi ki. Bu da manevi tatminin bir parçası benim açımdan. Öğrenci tarafından sorulan soruların, bende cevaplarının olmasını sağlıyor ve bu da daha etkin bir eğitim verebilmemi sağlıyor. Filmi bitirdiğim tarihten şu ana kadar çok fazla eksiklik tespitinde bulundum ve kendime yatırım konusunda oldukça fazla zaman harcıyorum. Yeni bir film çekebilmeyi umuyorum ve kişisel olarak geliştirdiğim yetilerimi bu filme yansıtabilmeyi umuyorum.

**-Türkiye'de animasyon film yapımcıları eğitimi kişilerden mi yoksa sektör temsilcilerinden mi oluşuyor?**

**Emre Zengineken:** Her iki profilde de prodüktör olduğumu düşünüyorum. Akademik bir çalıştay yaptık yakında ve sektör temsilcilerinin animasyon alanında ne kadar istekli iyi niyetli alanı sahiplenen ve gelişim odaklı bir tavır içinde olduklarını bizzat gözlemlene fırsatı bulabildim. Bu anlamda umutluyum.

- Türkiye’de filmi özgür çekebildiniz mi? Sansür gibi herhangi bir kısıtlama oldu mu?

**Emre Zengineken:** Özgürce çekebildim, içerik olarak öznel bir meseleyi konu alıyor ve sansüre tabi tutulabilecek herhangi bir nokta bulunmuyor. Ama içerik olarak bu tip bir ihtiyacın doğabileceği bir film çekersem filme tam anlamıyla hizmet edecek şekilde filmde yer almasını sağlayacağımı düşünüyorum.

- Animasyon film ile sinema filmi yapımında, animasyon film yapımının artı ve eksileri nelerdir?

**Emre Zengineken:** Soruda kastedilen canlı aksiyon filmi ile animasyon arasındaki avantaj ve dezavantajları avantajlar ise, ortak noktaların olması ile birlikte ayrışan da çok fazla sürecin olduğunu söyleyebilirim. Animasyon görece çok daha uzun, zahmetli ve daha çok kaynağa ihtiyaç duyabilen bir üretim yöntemi. Çok fazla değişken olduğu için genelleme yapmak pek mümkün değil bana kalırsa ancak, bir fikri animatik olarak üretmeye gerek yok ise canlı aksiyon olarak çekmek bana kalırsa kaynak yönetimi zamanlama ve bütçe açısından daha avantajlı olabilir.

- Türkiye’de animasyon sektörü dünya ile rekabete edebilecek seviyede mi? Türkiye nasıl adımlar atarsa Dünyadaki animasyon sektörüyle arasındaki mesafeyi kapatabilir?

**Emre Zengineken:** Dünyadan kasıt eğer Disney/Pixar, Blue Sky, Dream Works ise oradaki endüstriyle baş etmek çok zor. Animasyon endüstrisinin kaynağı hem ticari hem de insan kaynağı olarak oldukça üst seviyede. Bu da animasyon eğitimine yapılan yatırımla doğru orantılı. Türkiye’de çok kaliteli işler yapılıyor ve alanında çok iyi yetişmiş insanlar olmakla birlikte endüstri için ihtiyaç duyulan maddi kaynak ve insan kaynağı açısından kıyaslama yapmak çok doğru olmaz bana kalırsa. Yine de Kötü Kedi Şerafettin ile yakalanan kalite standardı, potansiyelin yüksek olduğunun göstergesi.

- Verdiğiniz önemli bilgiler için teşekkür ederim.