

## "Kötü Kedi Şerafettin" ile "Garfield" Animasyonlarının 12 Temel Prensipten Yönelimden Analizi

Ruhcan AKİL\*, Nur METE\*\*

### Öz

**Amaç:** Türk animasyon yapımları ve uluslararası muadilleri arasında, ortaya çıkan, sinematografi ve teknik farklılıkları inceleyen karşılaştırmalı çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Bu araştırma, Kötü Kedi Şerafettin (2016) ve Garfield (2024) arasındaki animasyon prensipleriyle sinematografik benzerliklerini ve farklılıklarını araştırarak bu boşluğu ele almaktadır. Sorun, bu iki animasyon filminin, farklı kültürel geçmişlerden gelmelerine ve farklı izleyicileri hedeflemelerine rağmen, animasyon ilkelerinin kendi benzersiz anlatı yapılarını ve sinematografik kimliklerini inşa etmek için nasıl kullandıklarını anlamakta yatmaktadır. Çalışma, Kötü Kedi Şerafettin ve Garfield filmlerinin animasyon prensipleri ve sinematografik açıdan karşılaştırmalı olarak analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu sayede, farklı kültürel bağlamların animasyon stilleri ve sinematografi üzerindeki farklı etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır.

**Kavramsal Çerçeve:** Araştırmanın kavramsal çerçevesi animasyon prensipleri ve sinematografik tekniklerin analizi başlıkları altında ele alınmıştır.

**Yöntem:** Bu araştırma, seçilen animasyon filmlerinin görsel ve anlatı yapılarını gözlemsel analiz yoluyla analiz etmek için nitel vaka çalışma tasarımı benimsemiştir. Araştırmanın ana temasını, 2016 ve 2024 yıllarında yayımlanmış, popüler kültürde geniş yer bulmuş, kültürel temaları işleyen çizgi roman uyarlamaları olan animasyonları oluşturmaktadır. Ana temadan, amaçlı örneklem yöntemiyle iki film seçilmiştir. Veri toplama yönteminde, filmlerin animasyon prensipleri ve sinematografik olarak sistematik bir şekilde gözlemsel analiz yöntemi kullanılmıştır.

**Bulgular:** Kötü Kedi Şerafettin ve Garfield sahnelerinin karşılaştırmalı analizi, animasyon ilkelerinin ve sinematografik tekniklerin uygulanmasındaki farklılıklar ve benzerlikler ortaya koyarak, yapımların kendi kültürel ve sanatsal bağlamı tarafından nasıl şekillendirildiğini aydınlatmıştır. Bulguların yorumlanmasıyla, animasyon filmlerindeki görsellerin farklı kültürlerin etkisiyle kendine özgü şekilde yansıdığı ve bu şekilde

---

### Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

**Geliş/Received:** 09.08.2025 **Kabul/Accepted:** 23.10.2025

\* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gedik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye. E-posta: [ruhcan.akil@gedik.edu.tr](mailto:ruhcan.akil@gedik.edu.tr) [ORCID https://orcid.org/0000-0001-9683-1893](https://orcid.org/0000-0001-9683-1893)

\*\* Sorumlu Yazar, Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Gedik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Görsel İletişim Tasarımı Tezli Yüksek Lisans Bölümü, İstanbul, Türkiye. E-posta: [elvinnurmete@gmail.com](mailto:elvinnurmete@gmail.com) [ORCID https://orcid.org/0009-0006-2040-109X](https://orcid.org/0009-0006-2040-109X)

izleyiciye farklı görsel ve kültürel bilgiler aktardığı görülmektedir. Bu durum, animasyonun yalnızca eğlence değil, aynı zamanda kültürel değerlerin ve anlatıların bir taşıyıcısı olduğunu kanıtlamaktadır.

**Sonuç:** Bu karşılaştırmalı çalışma kültürel bağlamın animasyon stillerini, görselliği ve anlatı yapılarını şekillendirmede belirleyici olduğunu ortaya koymuştur. Kötü Kedi Şerafettin (2016) ve Garfield (2024) incelenerek, araştırma, çizgi romanlardan uyarlanan animasyonların farklı kültürel, tarihsel, endüstriyel arka planlar nedeniyle sinematografik ve teknik uygulamalarda nasıl önemli ölçüde farklılaştığını ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, Animasyon Prensipleri, Sinematografi, Kötü Kedi Şerafettin, Garfield.

### **Analysis of "Bad Cat Şerafettin" and "Garfield" Animations in Terms of 12 Basic Principles**

#### **Abstract**

**Objective:** There is a dearth of comparative studies examining the cinematographic and technical differences between Turkish animated productions and their international counterparts. This research addresses this gap by investigating the cinematographic similarities and differences in animation principles and cinematographic similarities and differences between Kötü Kedi Şerafettin (2016) and Garfield (2024). The challenge lies in understanding how these two animated films, despite coming from different cultural backgrounds and targeting different audiences, use animation principles to construct their unique narrative structures and cinematographic identities. The study aims to comparatively analyze the films Kötü Kedi Şerafettin and Garfield in terms of animation principles and cinematography. In this way, it aims to examine the different effects of different cultural contexts on animation styles and cinematography.

**Conceptual Framework:** The conceptual framework of the research is discussed under the headings of animation principles and analysis of cinematographic techniques.

**Methodology:** This research adopted a qualitative case study design to analyze the visual and narrative structures of selected animated films through observational analysis. The main theme of the research consists of animated films published in 2016 and 2024, which are comic book adaptations that have found a wide place in popular culture and deal with cultural themes. Two movies were selected from the main theme by purposive sampling method. In the data collection method, the observational analysis method was used in a systematic way in terms of animation principles and cinematography of the films.

**Findings:** The comparative analysis of Bad Cat Şerafettin and Garfield scenes revealed differences and similarities in the application of animation principles and cinematographic techniques, illuminating how the productions were shaped by their cultural and artistic context. Interpretation of the findings reveals that the visuals in animated films are uniquely reflective of the influence of different

cultures, thus conveying different visual and cultural information to the audience. This proves that animation is not only entertainment but also a carrier of cultural values and narratives.

**Conclusion:** This comparative study reveals that cultural context is decisive in shaping animation styles, visuality and narrative structures. By examining *Kötü Kedi Şerafettin* (2016) and *Garfield* (2024), the research reveals how animations adapted from comic books differ significantly in cinematographic and technical practices due to different cultural, historical, industrial backgrounds.

**Keywords:** Animation, Animation Principles, Cinematography, Bad Cat Şerafettin, Garfield.

## 1. Giriş

Günümüzde sosyal medyanın, teknolojinin, görsel iletişimin vb. yaygınlaşması, kitlelerin görsellerle olan ilişkisini maksimum seviyeye getirmiştir. Animasyon sanatçıları, karikatür, illüstrasyon ve/veya desen tekniğindeki çizimleri üzerinde çalışarak ve görselleri dönüştürerek yıllar içinde farklı çizim teknikleri geliştirmişlerdir.

Görsellik, günümüz toplumunda iletişimin merkezinde yer almaktadır ve bu yüzden görsel önemli bir yere sahiptir. 21.Yüzyılda görsel iletişim ve animasyon sanatı, bireylerin içeriklerle etkileşimini derinden şekillendirmektedir. Bu dinamik ortamda, farklı kültürel bağlamlardan doğan animasyon yapımlarının sanatsal yaklaşımlarını anlamak önem taşımaktadır. Görsel, her dönemde anlam ve anlatımın kurulmasında mutlak egemendir denebilmektedir. Barnard'ın, "*Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*" isimli eserinde görsel olanın tanımını, "*insanlar tarafından üretilmiş, yorumlanmış veya meydana getirilmiş, işlevsel, iletişimsel ve estetik amacı olan her şey*" olarak belirtmiştir (Barnard, 2002, akt. Eker & Aslan, 2010, s. 252). Bundan yola çıkarak görsel kültür içerisinde görsel olanın, estetik amaca göre üretilen ve tüketilen insana ait yorumla, işleve, iletişime sahip görüntülerden oluştuğunu söylenebilmektedir.

"Görsel kültürün egemenliğindeki bu yeni yüzyılda, çağdaş Batı toplumlarında imgelerin merkeze alındığı ve bu anlamda "göz merkezli" toplumların oluştuğu sonucuna varılmıştır" (Parsa, 2004; Jay, 1993, akt. Rose, 2001, s. 7). Zaman içerisinde, birden fazla fotoğrafın arka arkaya yerleştirilerek izlenmesiyle ortaya çıkan görüntüler gözlemlenerek teknolojik gelişmelerle birlikte fotoğraf ve resim sanatı; çizgi film, animasyon ve sinema türlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamışlardır (Rose, G. 2001).

Animasyon en temel şekilde anlatılırsa, resimlerin veya objelerin hareketli halini yaratmak için birbirini takip eden bir dizi çizim veya görüntünün kullanılmasıdır. Türk Dil Kurumu'na (TDK) göre animasyon, "*canlandırma*" anlamına gelmektedir. Bu terim, durağan resimlerin veya nesnelerin ardışık bir şekilde gösterilerek hareket illüzyonu yaratılması sürecini ifade etmektedir. Animasyon, sinema, televizyon, eğitim, oyun vb. alanlarda kullanılan bir tekniktir (TDK, 2023).

Animasyon görüntüsünün oluşması için 1 saniyedeki görüntüde 24 kare (24 fps) kullanılmak üzere 24 karelik çizim yani her kare için bir çizim oluşturulmaktadır. Bu şekilde oluşturulan çizimlerde tekrara düşmeyerek animasyonlarda hareket akıcı olmaktadır bunlara 'tam animasyon' (full animation) denmektedir. Buna Disney'in ilk zamanlarında yapmış olduğu Mickey Mouse'u örnek olarak gösterilmektedir (Thomas & Johnston, 1995, s. 57). Az karede çizimlerden oluşan, daha az detaylı çizimleri olan ve tekrara düşerek çizilmiş olan animasyonlara da 'limitli animasyon' (limited animation) denmektedir. Limitli animasyon zaman ve iş yükü açısından tasarruf etmeye yarayan bir yöntemdir. Bunlara Japonya'da animeleri, ABD'de Family Guy ve The Simpsons'ları örnek olarak verilebilmektedir (Smith, 2020, s. 70-73).

Bu sanat formu, film, televizyon, video oyunları ve eğitim materyallerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Animasyonun tarihi, 19. yüzyılda ilk animasyon filmlerinin çekilmesiyle başlar ve günümüzde dijital teknolojilerle birlikte daha karmaşık ve çeşitli hale gelmiştir (Smith, 2020; Jones, 2021).

1900'lerin başlarında dönemin sinema örneklerinde, bilgisayar efektleri henüz gelişmemiş olduğundan, bazı efektler film şeritleri üzerine kare kare çizilerek elde edilmiştir. 1906'lı yıllar itibariyle animasyon sanatçıları, karikatür, illüstrasyon ve desen tekniğindeki çizimler üzerinde çalışarak zamanla farklı çizim teknikleri geliştirmişlerdir. Bu dönemde, el ile kontrol edilebilen teknolojik aletler, birden fazla olan resimlerin arka arkaya hareket etmesini sağlayarak insanlar üzerinde büyük bir etki bırakmıştır.

Canlandırma, bir dizi resmin hareket etkisi yaratacak şekilde sıralanması ya da filme alınması süreci olarak tanımlanabilmektedir. Günümüzde bu terim 'animasyon' olarak da bilinmektedir ve pek çok alanda kullanılmaktadır. Başka bir deyişle canlandırma; çizim, fotoğraf veya yazılım desteğiyle hareket oluşturma sanatıdır. Bu hareketli görüntüler, canlı ya da cansız her tür materyal için uygulanabilmektedir (Dervişoğlu, 2020, s. 3-4).

Sinema endüstrisinin bir parçası gibi görünse de canlandırmanın kökenleri sinemadan çok daha eskiye dayanmaktadır. Kullanılan teknikler ne olursa olsun hareketsiz çizimlerin düzenlenerek hareket illüzyonu yapma prensibine dayanmaktadır (Kalyoncu, 2019, s. 7).

Animasyon sadece sinema filmi ya da çizgi film olarak değil, aynı zamanda bilgisayar ortamında özel efekt yaratma, televizyon programları, video oyunları, reklam tanıtımları, eğitim materyalleri, tıbbi uygulamalar gibi pek çok farklı amaç için de tercih edilmektedir. Bu tür canlandırma çalışmaları daha geniş kitlelere ulaştırılabilir ve bu sayede maliyet ve zamandan tasarruf sağlayan etkili bir bilgi yayma yöntemi haline gelmektedir. Animasyonun bu denli geniş bir kullanım alanına sahip olması, eğitim süreçlerinin de sürekli olarak yeni talepler ve gelişmelere açık olmasını gerekli kılmaktadır.

Animasyonun temeli, teknolojik araçlarla atılmış ve bu şekilde iyice gelişmiş ve ilerlemiştir. Bulduğumuz yüzyılda insanların görsellerle olan etkileşimi kaçınılmaz derecededir. Bundan dolayı, görsel içeriklerin ve animasyonların yaşamımızdaki yeri önemli hale gelmiştir. Özellikle animasyon filmleri hem eğlence hem de eğitim amaçlı olarak geniş kitlelere ulaşmakta ve büyük bir etki yaratmaktadır.

Animasyon, görsel kültürün oluşmasında en önemli etkenlerden biri olduğundan animasyon filmleri sanatsal ve teknik açıdan büyük öneme sahiptir. Örneğin, ABD'de Walt Disney stüdyosunda çalışmış olan Ollie Johnston ve Frank Thomas isimindeki sanatçılar 1981'de "The Illusion of Life: Disney Animation" adında bir kitap yayımladılar ve kitap içeriğinde farklı animasyon şirketleri tarafından deneyimlenerek ortaya çıkardıkları animasyonun prensipleri yer almaktadır. Var olan bu ilkeler fizik kuralları içerisinde animasyon tasarımlarının dikkat çekiciliği ve gerçekçiliği üzerine yapılmıştır (Johnston & Thomas, 1981). Disney'in bu çalışmaları animasyon alanını güçlendirmiş ve animasyon, bu dönem büyük bir gelişim göstermiştir. Animasyon sanatı, zamanla dünyanın her yerine yayılmış ve 2D, 3D ve stop motion gibi çeşitli türler ortaya çıkmıştır. Animasyon, sinema ile bütünleşmiş ve sadece animasyon filmlerinde değil, sinema filmlerinde de önemli bir yer edinmiştir.

Animasyon yapım tekniği, uluslararası alanda kabul görmüş bazı temel prensipler üzerinden gelişmiştir. Walt Disney tarafından kurulan animasyon stüdyosunda çalışan dokuz çizer sanatçısının uzun süren gözlemlerine dayanan bu prensipler toplamda 12 maddeden oluşmaktadır. Bu prensipler; ezme ve germe (ing: *squash and stretch*), öngörme (ing: *anticipation*), sahneleme (ing: *staging*), düz ilerletme ve pozdan poza (ing: *straight ahead action and pose to pose*), peşi sıra takip ve takip eden hareket (ing: *follow through and overlapping action*), yavaş başlama ve yavaş bitirme (ing: *slow in and slow out*), yaylar (ing: *arcs*), ikincil hareket (ing: *secondary action*), zamanlama (ing: *timing*), abartı (ing: *exaggeration*), sağlam çizim (ing: *solid drawing*), çekicilik (ing: *appeal*) Ollie Johnston ve Frank Thomas'ın 1981 yılında yayımladıkları "The Illusion of Life" (Hayatın Yanılsaması) adlı kitabında detaylıca açıklanmıştır (Johnson & Thomas, 1981).

Türkiye'de animasyonun gelişimi özellikle 2000 yılından sonra hız kazanmıştır. Televizyonun ortaya çıkmasıyla animasyon daha popüler hale gelmiş ve televizyon dizileri ve filmleri kısa sürede yayılmıştır. Türkiye'de animasyon, zamanla sağlam temellere dayanan bir konum elde etmiş ve birçok yerli yapım animasyon dizi ve filmleri çekilmiştir. Animasyon filmleri, günümüzde çeşitli tür ve konularda öyküler barındıran ve her kesime hitap edebilen özgün bir sanat olarak karşımıza çıkmaktadır. Uluslararası pazarların yanı sıra Türkiye'de de çocuklar ve yetişkinlere hitap eden birçok animasyon filmi bulunmaktadır. Buna ülkemizden örnek vermek gerekirse Kötü Kedi Şerafettin; yurtdışından ise Garfield animasyonu örnek olarak verilebilmektedir.

"Kötü Kedi Şerafettin, 1996 yılında Bülent Üstün tarafından yaratılan bir çizgi roman kahramanıdır" (Bayraktaroğlu, 2011, s. 16). Aynı isme sahip çizgi romandan, animasyon filmine 10 sene yapım sürecinin ardından 2016 yılında vizyona girmiştir. Kötü Kedi Şerafettin, 5 Şubat 2016'da vizyona giren Türk yapım animasyon filmi olup, 13 yaş + sınırlarıyla yetişkinlere yönelik bir yapım olarak vizyona girmiştir, animasyon filmin yönetmenleri Mehmet Kurtuluş ve Ayşe Ünal'dır (IGN Türkiye, 2016). Senaryosu Levent Kazak ve Bülent Üstün'e aittir. Animasyon seslendirmeleri Uğur Yücel, Demet Evgar, Okan Yalabık, Güven Kıraç, Gökçe Özyol, Ahmet Mümtaz Taylan, Yekta Kopan, Ayşen Gruda, Cezmi Baskın, Ozan Kurtuluş, Bülent Üstün, Ayşe Ünal, Mehmet Kurtuluş ve Turgut Doğru gibi alanında usta kişiler tarafından yapılmıştır (IGN Türkiye, 2016). Animasyon filmi Anima Stüdyosu yapımıdır. Film süresi toplamda 1 saat 26 dakikadır. Animasyon ve komedi türünde bir filmidir.

Bu animasyon filminde anlatılan hikâye; Şerafettin kendi ekibiyle rakı balık günü yapmak için plan yapmıştır. Ardından malzemeleri toplamak için yola çıkacakken Cemil'in gelmesiyle macera başlamaktadır. Bu esnada Tacettin isimli bir kedi ortaya çıkar. Filmin ilerleyen dakikalarında Şerafettin ve ekibi rakı balık sofrası kuramadıklarından dolayı sofrayı kurmak için paraya ihtiyaçları olduğunu fark edip banka soymaya gitmektedirler. Bu olay esnasında Tacettin vurularak yaralanır ve Şerafettin bundan dolayı pişmanlık duymaktadır. Ardından yaşadığı pişmanlık sonrası tüm ekip tekrardan toplanır ve rakı balık yaparlar.

Garfield'in yaratıcısı olarak tanınan James Robert Davis, Garfield'in maceralarını anlatacak şekilde karikatür bantlar çizmiştir. Daha sonra bunlar toparlanıp çizgi romana dönüştürülmüştür. Garfield "The Garfield Movie" animasyon filmi 8 sene yapım sürecinin ardından 2024 yılında vizyona girmiştir. Garfield (The Garfield Movie), 24 Mayıs 2024'te Amerika Birleşik Devletleri'nde vizyona giren bir animasyon filmidir. Film Türkiye'de 7 Haziran 2024 tarihinde gösterime girmiştir. Filmin yönetmenliğini Mark Dindal üstlenmiş, senaryosu ise Paul A. Kaplan, Mark Torgove ve David Reynolds tarafından yazılmıştır. Seslendirme kadrosunda Chris Pratt, Samuel L. Jackson, Nicholas Hoult, Cecily Strong, Hannah Waddingham, Brett Goldstein, Bowen Yang ve Ving Rhames gibi deneyimli isimler yer almıştır (Sony Pictures, 2024). Animasyon filmi Columbia Pictures tarafından Alcon Entertainment ortaklığı ile üretilmiş olup, DNEG Animation tarafından canlandırılmış ve Sony Pictures Releasing tarafından dağıtılmıştır (Sony Pictures, 2024). ABD yapımı olan animasyonun süresi 1 saat 41 dakikadır. Animasyon, komedi ve aile türünde bir filmidir.

Bu animasyon filminde anlatılan hikâye; Garfield, Oddie ve Jon ile rahat bir yaşam sürerken, gece atıştırması yemek için kalktıklarında iki köpeğin onları kaçırmaları ve ardından Garfield'ın babasının onları kurtarmasından hemen sonra Vic'in tanıştığı Jinx adında bir kedinin bu olayın arkasında olduğu ortaya çıkmıştır. Garfield ve Oddie bu olay ile birden kendini hareketli ve aksiyonlu bir olayın içinde bulmuştur. Garfield, babası Vic'i kötü biri olarak hatırlamakta çünkü bebekken onu terk ettiğini düşünmektedir ve bu yüzden ondan nefret

etmektedir. Filmin ilerleyen kısımlarında Vic olayın öyle olmadığını Garfield'a açıklar. Garfield gerçekleri öğrendikten sonra babasına olan bakış açısı değişmiştir. Daha sonrasında babasına yardım etmek için atıldıkları macerada baba oğul ilişkisi güçlenmeye başlamıştır. Babasını sıkıştıran ve zor duruma sokan Jinx'in isteğini yerine getirmek için maceraya başlarlar. Maceranın sonuna doğru babası kendini feda eder. Ardından Garfield babasını kurtarmak için plan yapıp geri döner. Jinx'i alt ederler ve mutlu sona ulaşmışlardır.

## 2. Yöntem

Bu araştırma, seçilen animasyon filmlerinin görsel içeriğini ve anlatı yapılarını belge analizi yoluyla analiz etmek için nitel bir vaka çalışması tasarımı benimsemiştir (Yin, 2018; Creswell & Creswell, 2018). Yöntem olarak, animasyon disiplinindeki ilkelerden, özellikle de Walt Disney'in 12 temel animasyon prensibinden yararlanmıştır (Thomas & Johnston, 1981).

**Araştırma Modeli:** Çalışmada, belirli olguların gerçek yaşam bağlamları içinde derinlemesine ve bütüncül bir şekilde araştırılmasına olanak tanıyan nitel bir vaka çalışması tasarımı kullanılmıştır (Yin, 2018). Bu model, iki farklı animasyon filminin kendine has özelliklerinin yansıtılmasına odaklanarak karşılaştırmalı analiz yapılmasını kolaylaştırmak için seçilmiştir.

**Araştırma Evreni:** Çizgi roman uyarlaması olarak üretilen tüm uzun metrajlı animasyon filmleri oluşturmaktadır.

**Araştırma Örneği (Örnekleme):** Bu çalışmanın örnekleme, Bülent Üstün'ün çizgi romanından uyarlanan ve Anima tarafından üretilen Kötü Kedi Şerafettin (2016) ve Jim Davis'in ikonik karakterinden uyarlanan ve Columbia Pictures tarafından dağıtılan Garfield (2024) filmlerinden oluşmaktadır. Bu iki film, farklı kültürel kökenleri (Türk ve Batı/Küresel) ve çizgi roman uyarlaması türünde farklı animasyon stillerini ve hedef kitlelerini önemli ölçüde temsil etmeleri nedeniyle seçilmiştir.

**Veri Toplama Araçları:** Bu çalışma için veriler iki animasyon filminin detaylı incelenmesi belge analizi ve gözleme dayalı analiz teknikleri kullanılarak toplanmıştır (Bowen, 2009). Bu inceleme, seçilen sahnelerin kare kare analizini içermekte ve şu konulara odaklanmaktadır: Filmlerin sahne analizi, karakter tasarımları, animasyon prensipleri ve anlatı yapıları üzerine sistematik incelemeye tabi tutulmuştur. Ayrıca, sinematografi ve animasyon prensipleri literatüründen yararlanılarak analiz süreçleri desteklenmiştir (Patterson, 2013; Thomas & Johnston, 1981).

**Verilerin Çözümlemesi:** Toplanan veriler, gözlemsel ve betimsel analiz teknikleri ile çözümlenmiştir. İlk olarak, her iki filmdeki animasyon teknikleri ve sahneler ayrı ayrı incelenmiş, ardından karşılaştırmalı analiz yöntemiyle benzerlik ve farklılıklar ortaya konulmuştur (Mayring, 2014). Analiz sürecinde, animasyonun temel prensipleri (örneğin; *squash and stretch*,

*anticipation, staging*) referans alınmış; farklılıklar bu prensipler ışığında değerlendirilmiştir (Thomas & Johnston, 1981).

### 3. Bulgular

Bu bölümde, 'Kötü Kedi Şerafettin' ve 'Garfield' animasyon filmlerinden seçilen sahneler, temel animasyon prensipleri ve sinematografik çekim teknikleri bağlamında analiz edilmiştir. Her bir sahne, ilgili prensibin filmdeki uygulama biçimini ve bu uygulamanın sinematografik anlatıma katkısını vurgulamaktadır. Bu doğrultuda, animasyon prensiplerinin tematik katmanlarını zenginleştiren, sinematografik anlatımının kullanımının kritik rol oynadığı sahneler detaylı olarak incelenmiş ve bulgular derinlemesine yorumlanmıştır.

#### **Kötü Kedi Şerafettin Animasyonunda Prensipler ve Sinematografik Bulgular**

##### ***Takip Eden Hareket ve Örtüşen Eylem (Follow Through and Overlapping Action)***

Bu prensip, bir ana hareketin ardından bağlantılı parçaların (giysiler, saç, vb.) hafif gecikmeyle hareket etmeye devam etmesiyle doğal bir devamlılık hissi yaratır ve gerçekçiliği artırır.

Sahnedeki Uygulama: Bu sahnede (00:06:05–00:06:37), Şemistan saçılmış tüpleri toplamak için eğilirken, kıyafetleri vücudunun hareketini hafif bir gecikmeyle takip ederek "follow through" ve "overlapping action" prensibini sergilemektedir. Çekim hem karakterin eylemini hem de çevresel bağlamı etkili bir şekilde aktararak tam plandan uzun plana geçiş yapmıştır.



**Görsel 1:** Şemistan Şerafettin'in dağıttığı tüpleri düzenlerken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Şemistan'ın bu sahnedeki hareketlerindeki "follow through and overlapping action" prensibinin kullanımı, karakterin fiziksel eforunu ve sahnenin dinamizmini artırmaktadır. Kıyafetlerin vücut hareketini takip etmesindeki doğal gecikme, izleyiciye gerçekçi bir fiziksel tepki sunarken, aynı zamanda animasyonun detaylara verdiği önemi vurgulamaktadır. Tam ve uzun plan çekimlerin stratejik kullanımı, Şemistan'ın bedensel dilini ve çevresiyle olan ilişkisini aynı karede sunarak, onun içinde bulunduğu durumu ve sahnenin bağlamını net bir şekilde aktarmıştır. Bu detay, karakterin durumuna empati kurulmasını sağlamış ve sahnenin genel inandırıcılığını yükseltmiştir. Kameranın Şemistan'ın fiziksel

eylemini tam plandan uzun plana takip etmesi, izleyiciyi karakterin kişisel alanına dahil eder ve bu "anı" kültürel olarak tanıdık bir durum (dağınıklığı toplama) üzerinden evrenselleştirmiştir.

### ***İvmelenme ve Yavaşlama (Slow In & Slow Out)***

"Slow in" ve "slow out" prensipleri, hareketin başlangıcında ve bitişinde kare sayısını artırarak yumuşak bir ivmelenme ve yavaşlama sağlar, bu da hareketleri daha doğal ve akıcı kılmasını sağlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Bu sahnede (00:13:52–00:13:58), Şerafettin'in çizeri sendeleterek düşmesine neden olduğu anlarda bu prensip gözlemlenmiştir. Omuz plan, boy plan ve bel plan çekimleri, karakterlerin hareketini vurgulamak için kullanılırken, "slow in" ve "slow out" düşüşün inandırıcılığını artırmaktadır.



**Görsel 2:** Şerafettin çizere yumruk atması ve camdan aşağıya düşmeleri

Animasyon & Sinematografik İnceleme: İllüstratörün düşüşündeki "slow in & slow out" kullanımı, düşüşün etkisini ve komiklik boyutunu artırmıştır. Hareketin başlangıcındaki ve sonundaki yumuşak geçişler, düşüşün daha gerçekçi ve dramatik algılanmasına olanak sağlamıştır. Bu prensipler, düşüşün başlangıcındaki ve sonundaki kare sayısını artırarak hareketin yumuşak bir şekilde hızlanmasını ve yavaşlamasını sağlamaktadır. Sinematografik açıdan bu, kameranın düşüşün her aşamasını detaylı ve akıcı bir biçimde yakalamasına olanak tanır, böylece izleyici düşüşü daha gerçekçi ve dramatik algılamaktadır. Omuz, boy ve bel plan çekimlerinin kullanımı, karakterlerin tepkilerine ve fiziksel komedilerine odaklanarak, izleyicinin dikkatini olayın nedenine ve sonuçlarına yönlendirmektedir. Bu teknik, karakterin kontrolünü kaybetme anını vurgulayarak, sahnenin komik gerilimini ve Şerafettin'in neden olduğu kaosu pekiştirmiştir.

### ***Yay (Arcs)***

"Arcs" prensibi, hareketlerin doğal eğimli yörüngeler izlemesini sağlayarak akıcılığı ve gerçekçiliği artırmaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Tonguç'un çekiçleme hareketi (00:21:51–00:22:05), tahta kalasları çakmak için kollarını geriye çekip ileri itmesiyle "arcs" prensibini göstermiştir. Yakın plan çekim, onun kararlı eylemini vurgulamaktadır.



**Görsel 3:** Tonguç anlık öfkesi

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Tonguç'un çekiçleme eyleminde "arcs" prensibinin kullanımı, hareketin doğal fiziksel akışını ve gücünü görselleştirmektedir. Kollarının doğal bir yay çizerek hareket etmesi, eylemin daha dinamik ve kasıtlı görünmesini sağlamıştır. Yakın plan çekim, bu eylemin detaylarına odaklanarak Tonguç'un karakterindeki kararlılığı ve fiziksel gücü vurgulanmıştır. Bu çekim, izleyicinin dikkatini doğrudan Tonguç'un kollarının ve çekicinin hareketine odaklar, böylece yayı çizen hareketi ve bu hareketin arkasındaki fiziksel gücü net bir şekilde görmesini sağlamaktadır. Kamera, çekiç her vuruşta yukarı ve aşağı hareket ederken, Tonguç'un kaslarını ve eforunu vurgulamak için hafif bir yukarı/aşağı pan veya zoom in/out hareketi yapılabilmektedir. Ayrıca, güçlü ve yönlü bir aydınlatma (directional lighting), Tonguç'un kolları ve çekici üzerindeki gölgeleri vurgulayarak, hareketin üç boyutluluğunu ve "Solid drawing" prensibiyle olan uyumunu daha da belirginleştirebilmektedir. Bu, karakterin azmini ve fiziksel eforunu izleyiciye daha net bir şekilde iletir, sahnenin genel enerji düzeyini artırmaktadır.

### **Kaliteli Çizim ve Sahneleme (Solid Drawing & Staging)**

"Solid drawing" prensibi, karakterlerin üç boyutlu, gerçekçi formlara ve derinliğe sahip olmasını sağlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Bu sahnede (00:27:10-00:27:30), Misket'in Şerafettin'e karşı minnettar duruşu, hassas anatomi ve perspektif ile çizilmiş olup, onun feminen cazibesini ve samimiyetini pekiştirmiştir. Boy plan ve diz plan çekimleri, karakterlerin etkileşimine odaklanmaktadır.



**Görsel 4:** Misketin Şerafettin'in başını döndürmesi

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Misket'in pozundaki "solid drawing" prensibinin titizlikle uygulanması, onun karakterizasyonunu ve sahnedeki duygusal derinliğini, karakterin feminen cazibesini ve samimiyetini önemli ölçüde pekiştirmiştir. Üç boyutlu ve anatomik olarak doğru çizim, Misket'in duygusal ifadesini ve Şerafettin ile olan bağına daha inandırıcı kılmaktadır. Boy plan ve diz plan çekimlerinin kullanılması, karakterlerin tüm vücut dillerini ve aralarındaki mesafeyi göstererek, etkileşimin nüanslarını ortaya koymuştur. Misket'in üst bedenini ve yüz ifadelerini yakından göstererek, minnettarlık duygusunu doğrudan iletmiştir. Bu, karakterin izleyici nezdindeki "çekiciliğini" (appeal) de destekleyerek, sahnenin dramatik etkisini artırmaktadır.

### **Kare Kare Spontane Akış (Straight Ahead Action and Pose To Pose)**

Spontane kare kare akışı (straight ahead action) yapılandırılmış ana pozlarla (pose to pose) birleştirmek hem akıcılığı hem de anlatı netliğini dengeleyen bir hareket yaratmaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Tonguç'un arabasıyla yaklaşması (00:41:07–00:41:17), sürüşte "straight ahead action"ı, jestlerde ise "pose to pose" yapısını kullanmıştır. Netlik için yakın plan çekimler tercih edilmiştir.



**Görsel 5:** Tonguç'un Şemistan'dan boş koli istemesi

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Tonguç'un bu sahnedeki hareketinde "straight ahead action" ve "pose to pose" prensiplerinin kombinasyonu, karakterin dinamizmini ve sahnenin anlatsal verimliliğini artırmaktadır. Sürüşün akıcılığı ile belirgin jestlerin birleşimi, izleyicinin Tonguç'un amacını ve ruh halini hızlıca kavramasını sağlamıştır. Yakın plan çekimlerin kullanımı, Tonguç'un yüz ifadelerine ve el hareketlerine odaklanarak, onun kararlılığını ve sahnedeki önemini vurgulamaktadır. Bu hibrid yaklaşım, hem doğal bir akış sunar hem de önemli anları vurgulamaya imkân vermektedir.

### **Zamanlama (Timing)**

"Timing" prensibi, hareketin hızı ve ritmini kontrol ederek ağırlığı ve etkiyi aktarmayı sağlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Çöp kamyonu denize düşerken (00:45:51–00:45:54), bol miktarda sıçrama, kamyonun ağır kütleliğini vurgulamıştır. Uzak plan ve yakın plan çekimleri, anlatı

gerilimini artırırken, "timing" kamyonun ağırlığını ve dramatik düşüşünü etkili bir şekilde iletmektedir.



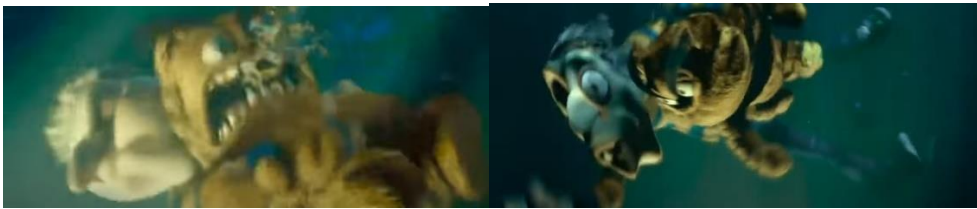
**Görsel 6:** Denizi boylayan çöp aracı

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Çöp kamyonunun denize düşüşündeki "timing" kullanımı, sahnenin dramatik ağırlığını ve etkisini maksimize etmektedir. Kamyonun kütlesini ve çarpmayı vurgulayan sıçramaların zamanlaması, olayın şiddetini izleyiciye aktarmaktadır. Uzak plan çekim, olayın genel ölçeğini ve çevresel etkiyi gösterirken, yakın plan çekim, suyun sıçraması gibi detaylara odaklanarak anın dramatik yoğunluğunu artırmaktadır. Bu hassas zamanlama, sahnenin gerilimini artırırken, fiziksel etkiyi de inandırıcı bir şekilde yansıtmıştır.

### **İkincil Eylem (Secondary Action)**

Prensip Açıklaması: "Secondary action" (ikincil eylem), ana eylemleri destekleyici jestler veya hareketlerle zenginleştirmektedir.

Sahnedeki Uygulama: Su altı dövüşü sırasında (00:46:16–00:46:47), Şerafettin'in kafa atışı, zombi çizerin boğazına sarılma mücadelesini tamamlamıştır. Bu ikincil eylem, saldırganlık ve aciliyet ekleyerek dövüş dinamiklerini yoğunlaştırmıştır. Yakın omuz çekimleri, izleyicinin dikkatini karakterlerin mücadelesine odaklanmıştır.



**Görsel 7:** Şerafettin ve zombi çizer suyun altında dövüşürken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Şerafettin'in su altı dövüşündeki kafa atışı gibi ikincil eylemlerin eklenmesi, sahnenin şiddetini ve gerçekçiliğini artırmaktadır. Ana boğuşma eylemine eşlik eden bu detay, Şerafettin'in karakterindeki öfkeyi ve çaresizliği vurgularken, dövüşün genel dinamizmini zenginleştirmiştir. Yakın omuz çekimleri, izleyicinin karakterlerin yüz ifadelerine ve fiziksel mücadelesine odaklanmasını sağlayarak, sahnenin duygusal ve aksiyonel

yoğunluğunu pekiştirmektedir. İkincil eylem, ana anlatıyı destekleyerek, izleyicinin sahneye daha fazla dahil olmasını sağlamıştır.

### **Esneme ve Sıkışma (Squash and Stretch)**

"Squash and stretch" prensibi, esnekliği ve kuvveti görselleştirerek etkiyi artırmaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Rıza'nın Rifki'nin yüzünü sıkması (00:53:31-00:53:33) ve serbest bırakıldığında esnetmesi, komik şiddeti vurgulamıştır. Yakın plan çekim, abartılı deformasyonu yakalayarak karikatürize fiziksel mizahı pekiştirmektedir.



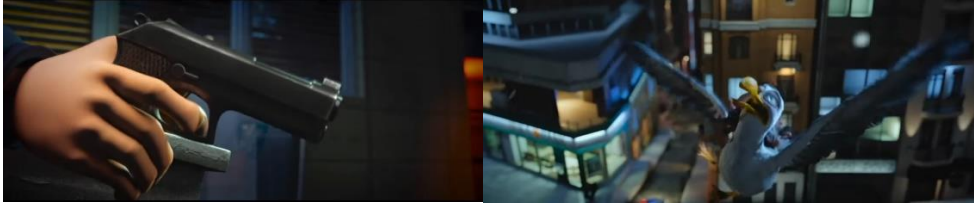
**Görsel 8:** Rıza'nın Rifki'ya vurması

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Rıza'nın Rifki'nin yüzünü deforme ettiği sahnede "squash and stretch" prensibi, animasyonun temelinde yatan abartıyı ve komedi unsurunu ön plana çıkarmıştır. Yakın plan çekim, yüzün esnemesi ve büzülmesi, fiziksel etkiyi görsel olarak güçlendirirken, Şerafettin evreninin karakteristik absürt mizah anlayışını da yansıtmaktadır. Bu teknik, karakterlerin fiziksel dayanıklılığını ve sahnenin eğlenceli şiddetini vurgulamaktadır. Aydınlatma, yüzdeki deformasyonların gölgelerle daha belirgin hale getirilmesiyle bu etkiyi güçlendirebilmektedir. Sinematografik olarak, bu seçimler sadece animasyon prensibini görselleştirmekle kalmaz, aynı zamanda Şerafettin evreninin karakteristik absürt mizah anlayışını da doğrudan izleyiciye aktarmaktadır.

### **Beklenti (Anticipation)**

"Anticipation" (beklenti), izleyici beklentilerini yönlendirmek için hazırlayıcı hareketlerle eylemleri hazırlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Polisin silahını kaldırması (01:07:05-01:07:25), takip eden ateş etme eylemini önceden haber vererek gerilimi ve anlatı netliğini artırmaktadır. Silahın detay çekimleri ve kaçan Rıza ile Rifki'nin yakın çekimleri, izleyicinin dikkatini kritik hikâyeye öğelerine odaklanmasına olanak sağlamıştır.



**Görsel 9:** Polis Rıza'yı vurur ve Rifki Rıza'yı alarak olay yerinden uzaklaşması

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Polis memurunun silahını kaldırmasıyla gösterilen "anticipation", sahnedeki gerilimi ve dramatik etkiyi önemli ölçüde artırmıştır. Bu hazırlayıcı hareket, izleyicide bir beklenti oluşturarak, takip edecek eylemin şiddetini ve önemini vurgulamıştır. Bu izleyicinin silahın yükselişini ve ateş etme eyleminin kaçınılmazlığını daha yoğun bir şekilde hissetmesini sağlamaktadır. Rıza ve Rifki'nin yakın çekimleri, onların korkularını ve tepkilerini izleyiciye doğrudan iletmektedir. Sahnenin bu şekilde kurgulanması, sadece anlatısal bir işlev görmekle kalmaz, aynı zamanda izleyicinin duygusal olarak sahneye bağlanmasını da sağlamaktadır.

### **Sahneleme (Staging)**

"Staging" (sahneleme), anlatıyı açıkça iletme ve izleyicinin odağını yönlendirmek için kompozisyonların düzenlenmesidir.

Sahnedeki Uygulama: Şerafettin'in yaralı yavru kedisini kucağına alması (01:09:43–01:10:06), izleyicinin dikkatini onun üzüntüsü ve suçluluğuna odaklamak için sahnelemeyi kullanılmıştır. Diz seviyesi çekim ve bulanık arka planlar, duygusal etkiyi yoğunlaştırır, karakter ifadelerini vurgular ve anlatı dramını artırmaktadır.



**Görsel 10.** Vurulan Tacettin'i kucağına alan Şerafettin

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Şerafettin'in yavru kedisini kucağında tuttuğu sahnedeki etkili "staging", karakterin duygusal dönüşümünü ve sahnenin dramatik zirvesini vurgulamıştır. Bulanık arka plan ve diz seviyesi çekim ile özel çerçeveleme, izleyicinin tüm dikkatini Şerafettin'in yüzündeki keder ve pişmanlığa odaklamıştır. Bu görsel düzenleme, izleyicinin karakterle derin bir duygusal bağ kurmasını sağlayarak, animasyonun sadece komedi

unsurlarıyla sınırlı olmadığını, aynı zamanda güçlü dramatik anlar da sunabildiğini göstermektedir.

### **Abartı (Exaggeration)**

"Exaggeration" (abartı), duygusal etkiyi, netliği veya komedi efektini artırmak için hareketleri, ifadeleri veya pozları gerçekçi sınırların ötesine taşımaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Cemil'in içeri bakarken yaptığı absürt yüz deformasyonları (00:10:23–00:10:30), güçlü bir abartı sergileyerek mizahı ve karakter kişiliğini artırmaktadır. Yakın plan çekim, bu aşırı ifadeleri vurgulayarak komik amacın izleyiciler için net olmasını sağlamıştır.



**Görsel 11.** Garfield'in yol sonuna vardığını anladığı an

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Cemil'in yüzündeki abartılı deformasyonlar, "Kötü Kedi Şerafettin" in karakteristik mizahi tonunu ve karakterlerin karikatürize yapısını mükemmel bir şekilde yansıtmıştır. "Exaggeration" prensibinin bu kadar belirgin kullanılması, komedi etkisini artırırken, aynı zamanda karakterin o anki şaşkınlığını ve tepkisini de güçlendirmektedir. Yakın plan çekim, Cemil'in yüzündeki her bir detayı vurgulayarak, bu abartının komik etkisini doğrudan izleyiciye iletmesine olanak sağlamıştır. Bu görsel stil, filmin genel estetiğiyle uyum içindeyken, sahneye dinamizm ve eğlence katmıştır.

### **Çekicilik (Appeal)**

"Appeal" (çekicilik), karakterlerin veya sahnelerin karizmasını ve görsel cazibesini ifade eder, izleyicileri etkili bir şekilde bağlamalarını sağlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Şerafettin ve Misket'in son sahnesi (01:20:25–01:20:55), zıt kişiliklerini – Şerafettin'in yaramaz cazibesi ve Misket'in nazik çekiciliği – aktarmak için "appeal" prensibini kullanmıştır. Bulanık arka planlara sahip tam vücut çekimleri, onların duygusal bağlantılarına odaklanmıştır.



**Görsel 12:** Şerafettin ve Misket'in sonunda baş başa kalması

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Şerafettin ve Misket arasındaki "appeal" prensibinin bu sahnede kullanılan, iki zıt karakterin nasıl bir uyum içinde olduğunu vurgulamaktadır. Şerafettin'in "kötü kedi" imajına rağmen sahip olduğu karizmatik çekicilik ile Misket'in daha zarif duruşunun birleşimi, filmin duygusal derinliğini artırmıştır. Tam vücut çekimleri, karakterlerin genel duruşlarını ve aralarındaki etkileşimi geniş bir perspektiften sunarak, onların kişiliklerini ve birbirleriyle olan bağlarını estetik bir şekilde sergilemektedir. Bu prensip, karakterlerin sadece fiziksel özellikleriyle değil, aynı zamanda kişilikleriyle de izleyicinin ilgisini çekmesini sağlamıştır.

### **Garfield Animasyonunda Prensipler ve Sinematografik Bulgular**

#### **Çekicilik (Appeal)**

"Appeal" (çekicilik), karakterlerin estetik olarak ilgi çekici ve duygusal olarak izleyicilerle uyumlu olmasını sağlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Bebek Garfield (00:03:52–00:03:55), babasına uzanırken şefkat ve kırılganlık uyandırmıştır. Büyük gözleri ve yuvarlak vücut oranları şirinliği artırır, anında sempati ve bağlantı yaratmaktadır.



**Görsel 13:** Garfield'ın bebekliği

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Bebek Garfield'ın tasarımındaki "appeal" prensibinin kullanımı, izleyiciyle anında duygusal bir bağ kurmuştur. Büyük gözler ve yuvarlak hatlar, evrensel olarak "şirinlik" algısını tetikleyen özelliklerdir ve karakterin savunmasızlığını vurgulamaktadır. Bu sahnede çekim, izleyicinin bebek Garfield'ın masumiyetine odaklanmasını sağlayarak, onun gelecekteki karakter gelişimine dair bir temel oluşturmaktadır.

### ***Kaliteli Çizim ve Sahneleme (Solid Drawing & Staging)***

"Solid drawing" doğru üç boyutlu yapıyı ve perspektifi sağlarken, "staging" sahneleri anlatsal netlik için düzenlemektedir.

Sahnedeki Uygulama: Jon Garfield'ı reddederken (00:07:59–00:08:10), "solid drawing" Garfield'ın oranlarını farklı açılardan korurken, "staging" onu yalnız konumlandırarak duygusal izolasyonu ve anlatı odak noktasını vurgulamıştır.



**Görsel 14:** Jon ve Garfield konuşurken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Jon'un Garfield'ı reddettiği sahnede "solid drawing" ve "staging" prensiplerinin birlikte kullanımı, sahnenin duygusal etkisini ve anlatsal netliğini artırmaktadır. Garfield'ın oranlarının farklı açılardan korunması, karakterin inandırıcılığını sürdürürken, yalnız sahnelenmesi onun reddedilmişlik hissini ve izolasyonunu görsel olarak vurgular. Bu, izleyicinin karakterin ruh haline odaklanmasını sağlar ve dramatik gerilimi pekiştirmektedir.

### ***Takip Eden Hareket ve Örtüşen Eylem (Follow Through and Overlapping Action)***

"Follow through" ve "overlapping action", ana gövde hareket ettikten veya durduktan sonra bağlantılı parçaların devam eden hareketini içermektedir.

Sahnedeki Uygulama: Garfield'ın kuyruğu ve Oddie'nin sallanan dili (00:09:17–00:09:19), vücut hareketlerini hafif gecikmelerle takip ederek, telaşlı kovalamacalarına akıcılık ve inandırıcılık katmıştır. Tam vücut çekimleri, mekânsal netliği korumuştur.



**Görsel 15:** Garfield ve kuyruğunun vücudunu takip etmesi

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield ve Oddie arasındaki kovalamaca sahnesinde "follow through" ve "overlapping action" prensiplerinin kullanılması, hareketin doğal

akışkanlığını ve mizahi etkisini artırmıştır. Kuyruk ve dil gibi ikincil elementlerin ana hareketi gecikmeli olarak takip etmesi, karakterlerin enerji düzeyini ve sahnenin dinamizmini vurgulamaktadır. Tam vücut çekimleri, karakterlerin tüm hareketlerini ve aralarındaki mesafeyi net bir şekilde göstererek, kovalamacanın akıcılığı ve komik temposunu desteklemiştir.

### **Ezme ve Sıkışma (Squash and Stretch)**

"Squash and stretch" esnekliği, ağırlığı ve abartıyı aktararak dışavurumu güçlendirmektedir.

Sahnedeki Uygulama: Garfield Oddie'nin dilinden sarkarken (00:09:45–00:09:51), dil ağırlığı altında uzar ve geri çekildiğinde büzülür, esnekliği ve komik abartıyı açıkça göstermiştir. Orta plan çekim, karakter dinamiklerine odaklanarak tam etkiyi yakalamaktadır.



**Görsel 16.** Oddie'nin diline sarılı olan Garfield aşağıya sarkarken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield'in Oddie'nin dilinden sarktığı sahnede "squash and stretch" prensibinin uygulaması, fiziksel komediyi ve animasyonun abartılı doğasını mükemmel bir şekilde sergilemektedir. Dilin ağırlık altında deforme olması, hem gerçekçi bir fiziksel tepki yaratır hem de sahnenin komik potansiyelini maksimize etmektir. Orta plan çekim, bu fiziksel etkileşimi doğrudan izleyiciye sunarken, karakterlerin yüz ifadelerine ve genel durumlarına odaklanılmasını sağlamaktadır.

### **Yay (Arcs)**

"Arcs" hareketlerin akıcılık ve gerçekçilik için doğal, eğimli yörüngeler izlemesini sağlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Garfield'ın ağaç dalından fırlatılması (00:26:17–00:26:25), dalın geriye doğru bükülüp onu ileri doğru fırlatmasıyla "arcs" prensibini göstermektedir. Diz seviyesi çekim, hareketin beklentisini ve kuvvetini artırmaktadır.



**Görsel 17.** Garfield Vic tarafından fırlatılırken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield'in ağaç dalından fırlatıldığı sahnede "arcs" prensibinin kullanımı, hareketin kinetik enerjisini ve komik ivmesini görselleştirmektedir. Dalın yay çizerek esnemesi ve Garfield'ı fırlatması, sahneye dinamizm katar ve fiziksel etkiyi abartılı bir şekilde sunmuştur. Diz seviyesi çekim, bu fırlatma anının güç ve hızını vurgulayarak, izleyicinin sahnenin enerjisini daha yoğun hissetmesini sağlamıştır.

### **Abartı (Exaggeration)**

"Exaggeration" (abartı), komik veya dramatik netlik için özellikleri ve eylemleri güçlendirmektedir.

Sahnede Uygulama: Garfield elektrik çarpması (01:00:55–01:00:58) sırasında, tüyleri diken diken olur ve vücudu bozulur, acıyı ve şaşkınlığı abartarak komik bir etki yaratmıştır. Yakın plan ve tam vücut çekimleri, aşırı reaksiyonun okunabilirliğini sağlamaktadır.



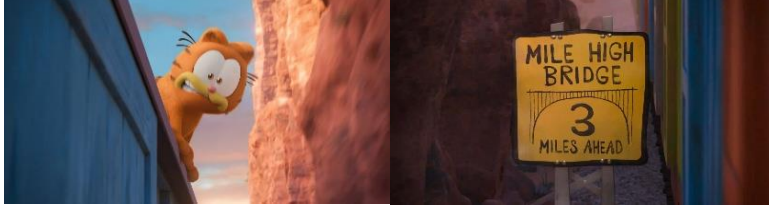
**Görsel 18:** Garfield çarpılırken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield'in elektrik çarpması sahnesindeki "exaggeration" prensibinin kullanımı, karikatürize komediyi ve karakterin acıya verdiği aşırı tepkiyi ön plana çıkarmaktadır. Tüylerin diken diken olması ve vücut deformasyonu, fiziksel etkiyi görsel olarak güçlendirirken, Garfield'in mizahi dünyasının absürt doğasını da yansıtmıştır. Yakın plan ve tam vücut çekimleri, bu abartılı reaksiyonu izleyiciye tam olarak göstererek, komik amacın net bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır.

### **Beklenti (Anticipation)**

"Anticipation" (beklenti), izleyicileri bir eyleme hazırlar, etkisini ve netliğini artırmıştır.

Sahnedeki Uygulama: Garfield'ın gergin duruşu ve raylara endişeli bakışı (01:15:28–01:15:30), aksiyonun tırmanmasından önce yaklaşan tehlikeyi bildirmiştir. Omuz seviyesi çekim ve uyarı işaretlerinin detay çekimleri, anlatı gerilimini güçlendirmiştir.



**Görsel 19.** Garfield'ın yol sonuna vardığını anladığı an

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield'ın gergin duruşu ve endişeli bakışıyla gösterilen "anticipation", sahnedeki gerilimi ve yaklaşan tehlikenin ciddiyetini artırmıştır. Bu hazırlayıcı hareket, izleyicide bir beklenti oluşturarak, takip edecek olayların önemini vurgulamıştır. Omuz seviyesi çekim, Garfield'ın yüz ifadesine ve duygusal tepkilerine odaklanırken, detay çekimler uyarı işaretlerini göstererek anlatsal bağlamı ve tehdidin kaynağını netleştirmiştir.

### **Kare Kare Spontane Akış (Straight Ahead Action and Pose To Pose)**

"Straight ahead action" (kare kare spontane akış) ile "pose to pose" (yapılandırılmış ana kareler) prensiplerinin birleştirilmesi, doğal akış ve netlik arasında denge sağlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Garfield'ın pizza kutularının üzerinden trene doğru yaptığı çevik sıçramalar (01:17:40–01:17:42), akıcı "straight ahead" hareketi güçlü, net pozlarla birleştirir, aciliyet ve el becerisini aktarmaktadır. Geniş plan çekimler, mekânsal bağlamı etkili bir şekilde kurmuştur.



**Görsel 20.** Garfield vagona doğru giderken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield'ın pizza kutularının üzerinden yaptığı sıçramalardaki "straight ahead action" ve "pose to pose" prensiplerinin kombinasyonu, karakterin dinamizmini ve sahnenin anlatsal verimliliğini artırmıştır. Akıcı ve spontane hareketler, Garfield'ın çevikliğini vurgularken, net ve belirgin pozlar, sahnenin kritik anlarını işaret etmiştir.

Geniş plan çekimler, bu karmaşık eylemin genel bağlamını ve karakterin içinde bulunduğu alanı net bir şekilde sunmaktır.

### **İkincil Eylem (Secondary Action)**

"Secondary action" (ikincil eylem), ana eylemleri ek hareketler veya jestlerle tamamlar, birincil hareketlerden dikkat dağıtmadan sahneleri zenginleştirir.

Sahnedeki Uygulama: Garfield'ın acı sosu püskürtmeden önce geriye doğru eğilmesi (01:17:50–01:17:57) beklenti yaratırken, kuyruk hareketleri ve hafif vücut kaydırmaları ikincil eylemler olarak dışavurumu artırmıştır. Tam vücut çerçeveleme, hem hazırlık hem de ana eylemin netliğini sağlamaktadır.



**Görsel 21.** Garfield acı sos püskürtürken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield'ın acı sosu püskürtme sahnesindeki geriye doğru eğilmesi ve kuyruk hareketleri gibi ikincil eylemler, sahnenin komik potansiyelini ve karakterin kararlılığını artırmaktadır. Bu detaylar, ana eyleme derinlik katarken, Garfield'ın kişiliğini ve mizahi tepkilerini vurgulamıştır. Tam vücut çerçeveleme, karakterin tüm fiziksel tepkisini göstererek, sahnenin genel enerjisini ve anlatısal etkisini maksimize etmiştir.

### **İvmelenme ve Yavaşlama (Slow In & Slow Out)**

"Slow in" ve "slow out", hareketlerin başlangıcında ve sonunda kare sayısını artırarak yumuşak ivmelenme ve yavaşlama sağlar, hareketlerin daha doğal görünmesini sağlamaktadır.

Sahnedeki Uygulama: Garfield trenden tehlikeli bir şekilde sallanırken (01:18:20–01:18:25), hızdaki kademeli değişiklikler gerilimi ve gerçekçiliği artırmıştır. Geniş plan çekimler, tehlikeyi vurgulayarak bulanık arka plana karşı hareketini izlemektedir.



**Görsel 22:** Garfield vagonda sallanırken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield'ın trenden sallanma sahnesindeki "slow in & slow out" prensibinin kullanımı, sahnenin gerilimini ve fiziksel riskini artırmıştır. Hareketin başlangıcındaki ve sonundaki yumuşak geçişler, düşüşün veya sallanmanın daha gerçekçi ve dramatik algılanmasını sağlamaktadır. Geniş plan çekimler, Garfield'ın içinde bulunduğu çevreyi ve tehlikenin ölçeğini göstererek, izleyicinin sahnenin ciddiyetini kavramasına yardımcı olmaktadır.

### **Zamanlama (Timing)**

"Timing" ağırlığı, kuvveti ve duyguyu aktarmak için ritim ve boşlukları yönetmektedir.

Sahnedeki Uygulama: Garfield'ın babasının uçurumdan düşmesi (01:19:08–01:19:10) ve Garfield'ın ardından düşüşü, dramatik tempoyu kontrol etmek, duygusal etkiyi yoğunlaştırmak için dikkatle zamanlanmıştır. Yakın planlar ve yüz ifadeleri, anlatı ağırlığını pekiştirmektedir.



**Görsel 23:** Garfield ve babasının düşme anı

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield'ın babasının ve kendisinin uçurumdan düşüşündeki "timing" kullanımı, sahnenin dramatik ağırlığını ve duygusal etkisini maksimize etmektedir. Düşüşün hızı ve duraklamaları, anın ciddiyetini ve karakterler üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Yakın planlar ve yüz ifadeleri, karakterlerin yaşadığı korkuyu, çaresizliği ve pişmanlığı doğrudan izleyiciye aktararak, sahnenin duygusal derinliğini artırmıştır.

### **Sahneleme (Staging)**

"Staging" sahneleri netlik, odak ve anlatı gücü için düzenlemektedir.

Sahnedeki Uygulama: Garfield ve Vic'in kucaklaşması (01:28:35–01:28:40), bulanık arka planlar ve yakın çerçeveleme ile sahnelenir, izleyicinin odağını onların uzlaşmasına ve duygusal çözülümüne odaklanmaktadır.



**Görsel 24:** Garfield ve Vic sarılırken

Animasyon & Sinematografik İnceleme: Garfield ve Vic'in kucaklaştığı sahnede "staging", karakterlerin arasındaki duygusal çözümü ve sahnenin zirve noktasını vurgulamaktadır. Bulanık arka planlar, dikkati dağıtmadan karakterlerin yüz ifadelerine ve fiziksel yakınlıklarına odaklanılmasını sağlamıştır. Yakın çerçeveleme, izleyicinin karakterlerin duygusal anına daha da dahil olmasını sağlayarak, sahnenin etkileyiciliğini artırmaktadır.

#### 4. Tartışma

Bu çalışma kapsamında "Kötü Kedi Şerafettin" ve "Garfield" animasyon filmlerinden seçilen sahnelerin animasyon prensipleri ve sinematografik uygulamalar açısından karşılaştırmalı analizi, iki yapımın kendi kültürel ve sanatsal bağlamları içinde nasıl farklılaştığını ve benzeştiğini görülebilmektedir.

"Kötü Kedi Şerafettin", Bülent Üstün'ün özgün çizgi roman dilini animasyona aktarırken, yerel Türk mizahının absürt, abartılı ve yer yer agresif yapısını benimsemiştir. Animasyon prensiplerinin kullanımı bu doğrultudadır: Şemistan'ın hareketlerinde "follow through" ve "overlapping action" (Görsel 1), karakterlerin kaotik ve enerjik yapısını vurgularken, çizerin düşüşünde "slow in & slow out" (Görsel 2) prensibinin kullanımı mizahi bir etki ve fiziksel komedi yaratmaktadır. Tonguç'un çekiçleme eyleminde "arcs" (Görsel 3) prensibinin gözlemlenmesi, karakterin fiziksel gücünü ve kararlılığını sergilerken, Misket'in duruşundaki "solid drawing & staging" (Görsel 4), karakterin çekiciliğini ve sahnede duygusal bağını güçlendirmektedir. Cemil'in yüzündeki "exaggeration" prensibinin abartılı kullanımı ve Şerafettin'in "squash and stretch" ile fiziksel tepkileri, filmin karikatürize edilmiş mizah anlayışını vurgulamaktadır. Özellikle "Staging" prensibinin Şerafettin'in yavru kediyi kucakladığı sahnede kullanımı, karakterin derinliğini ve Türk sinemasındaki dramatik anlatım geleneğini yansıtmaktadır. Bu prensip uygulamaları, "Şerafettin" in gerçekçi olmayan ama inandırıcı, dinamik ve hiciv yüklü anlatımına hizmet etmektedir.

Öte yandan, "Garfield" animasyonu, Jim Davis'in yaratıcısı olduğu karakterin evrensel tembellik ve oburluk gibi özelliklerini, daha pürüzsüz, sevimli ve global çekiciliğe odaklanan bir

dille aktarmaktadır. "Squash and stretch", "appeal" ve "exaggeration" gibi prensipler, Garfield'ın tembel ve obur kişiliğini sevimli ve komik bir şekilde vurgulamaktadır. Bebek Garfield'ın "appeal" prensibiyle yaratılan şirinliği, evrensel bir sempati uyandırırken, "solid drawing" prensibi karakterlerin üç boyutlu ve tutarlı bir yapıya sahip olmasını sağlamaktadır. Sinematografik çekim teknikleri açısından, "Garfield" daha çok netlik ve karakterlerin duygusal ifadesine odaklanan planları tercih etmektedir. Örneğin, "anticipation" prensibinin Garfield'ın gergin durumunda kullanılması ve "timing" prensibinin düşüş sahnelerindeki dramatik etkisi, izleyicinin duygusal olarak sahneye dahil olmasını sağlamaktadır. Garfield'ın küresel tanınırlığı ve karakterin tembellik, yemek düşkünlüğü gibi evrensel temaları işlemesi, Batı tüketim kültürünün ve mizahının bir yansıması olarak değerlendirilebilmektedir.

Her iki film de çizgi roman uyarlaması olmalarına rağmen, animasyon prensiplerini farklı şekillerde yorumlamışlardır. "Kötü Kedi Şerafettin", geleneksel 2D animasyonun abartılı ve karikatürize estetiğini modern 3D tekniklerle harmanlarken, "Garfield" daha akıcı ve bilgisayar destekli bir animasyon dili kullanmaktadır. Bu farklılıklar, sadece teknik tercihlerden ibaret olmayıp, aynı zamanda filmlerin kültürel arka planları, hedef kitle beklentileri ve mizah anlayışları arasındaki ayrımları da göstermektedir. Türk animasyon sinemasının "Kötü Kedi Şerafettin" örneğinde görülen yerel kimliği vurgulama çabası, küresel pazarda rekabet edebilir özgün bir stilin oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu bulgular, animasyonun bir kültürü nasıl yansıtabileceği konusunda önemli çıkarımlar sunmaktadır. "Kötü Kedi Şerafettin", Türk mizahının karakteristik unsurlarını ve İstanbul'un dinamik ruhunu animasyon prensipleri ve sinema aracılığıyla görselleştirirken, "Garfield", küresel bir izleyici kitlesine hitap eden, daha genel, evrensel mizah anlayışını ve görselliği benimsemiştir. Bu farklılıklar, çizgi romandan animasyona adaptasyon sürecinde kültürel bağlamın ve yaratıcı vizyonun ne denli belirleyici olduğunu göstermektedir.

## 5. Sonuç

Bu çalışma, 2016 yapımı "Kötü Kedi Şerafettin" ve 2024 yapımı "Garfield" animasyon filmlerini, temel animasyon prensipleri ve sinematografik bağlamda karşılaştırmalı olarak incelemiştir. Nitel durum çalışması deseniyle gerçekleştirilen analizler sonucunda, her iki filmin de kendine özgü görsel ve teknik tercihlere sahip olduğu ve kültürel kökenlerinin ile hedef kitlelerinin animasyon stilleri ve sinematografik anlatım teknikleri üzerindeki belirgin etkileri olduğu belirlenmiştir.

Bulgularımız, "Kötü Kedi Şerafettin" in, Bülent Üstün'ün yerel Türk mizahına ve İstanbul'un dinamik ruhuna dayanan abartılı, karikatürize ve eleştirel bir estetik benimsediğini göstermektedir. Film, "follow through", "slow in & slow out", "arcs", "solid drawing", "exaggeration" ve "squash and stretch" gibi animasyon prensiplerini karakterlerin kaotik, agresif ve zaman zaman duygusal geçişlerini karikatürize ederek vurgulamak amacıyla kullanmıştır. Diğer yandan, "Garfield" animasyonu, Jim Davis'in yaratıcısı olduğu karakterin tembellik ve oburluk

gibi evrensel insani özelliklerini yansıtan, daha pürüzsüz, sevimli ve global çekiciliğe odaklanan bir dil kullanmaktadır. "Appeal" ve "solid drawing" prensipleriyle karakterin sevimli ve tembel doğasını pekiştiren film, pürüzsüz animasyon geçişleri ve karakterlerin duygusal ifadesine odaklanan detay ve yakın plan çekimleriyle Batı animasyon geleneğinin belirgin özelliklerini taşımaktadır. Sinematografik bağlamda, karakterlerin duygusal anlarını vurgulayan kompozisyonlar, izleyiciyle duygusal bir bağ kurmayı amaçlamaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışma, animasyonun sadece bir eğlence aracı olmakla kalmayıp, aynı zamanda derin kültürel ve sanatsal ifadelerin bir taşıyıcısı olduğunu açıkça ortaya koymuştur. "Kötü Kedi Şerafettin" örneği, yerel mizahın ve kültürel kodların animasyon estetiği üzerindeki dönüştürücü gücünü sergilerken, "Garfield" ise evrensel temaların ve küresel çekiciliğin görsel anlatımını nasıl şekillendirdiğini göstermektedir. İki film arasındaki bu belirgin farklılıklar, animasyon sanatının sonsuz çeşitliliğini ve kültürel bağlamın sanatsal üretimi nasıl zenginleştirdiğini vurgulamaktadır. Bu sayede, animasyonun bir iletişim aracı olarak kültürel diyalogdaki rolü daha derinlemesine anlaşılabilir.

## KAYNAKÇA

BARNARD, M. (2002). *Art, design and visual culture: An introduction* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.

BAYRAKTAROĞLU, N. D. (2011). *Türkiye'de 1980 Sonrasında Bir Alt kültür Grubu Olarak Punk'ın Oluşumu*, Yüksek Lisans Tezi, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

BOWEN, G. A. (2009). *Document analysis as a qualitative research method*. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–49.

CRESWELL, J. W., & CRESWELL, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

DERVİŞOĞLU, S. (2020). *Animasyon: Sanat ve iletişim bağlamında canlandırma sineması*. Nobel Akademik Yayıncılık.

EKER, M., & ASLAN, H. (2010). *Görsel Kültür ve Medya Okuryazarlığı: Sanat Eğitiminin Kamusal Açılımı*. *Milli Eğitim Dergisi*, 40(187), (s. 252).

IGN TÜRKİYE. (2016). *Kötü Kedi Şerafettin film incelemesi*. IGN Türkiye. <https://tr.ign.com/kotu-kedi-serafettin/6727/review/kotu-kedi-serafettin-film-incelemesi>.

IMDB. *Kötü Kedi Şerafettin* (2016). IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt4695548/>

JAY, M. (1993). *Downcast eyes: The denigration of vision in twentieth-century French thought*. University of California Press.

JONES, K. (2021). *The impact of The Simpsons on popular culture*. TV Studies Journal.

KALYONCU, M. (2019). *Canlandırma sinemasında anlatım: Kavramlar, yaklaşımlar, teknikler*. Ütopya Yayınevi.

MAYRING, P. (2014). *Qualitative content analysis: Theoretical foundation, basic procedures and software solution*. Klagenfurt.

PARSA, A. F. (2004). *İmgenin gücü ve görsel kültürün yükselişi*. Ege Üniversitesi.

PATTERSON, Z. G. (2013). *The animator's survival kit*. Faber and Faber.

ROSE, G. (2001). *Visual methodologies: An introduction to the interpretation of visual materials*. SAGE Publications.

SMITH, J. (2020). *Cinematic techniques in animation*. Animation Production Press.

Sony Pictures Animation. (2024). *The Garfield Movie* [Film afişi]. Fandom.  
[https://static.wikia.nocookie.net/jhmovie/images/9/91/The\\_Garfield\\_Movie\\_2024\\_poster.jpg](https://static.wikia.nocookie.net/jhmovie/images/9/91/The_Garfield_Movie_2024_poster.jpg).  
Erişim Tarihi: 4 Kasım 2024.

TDK. (2023). *Animasyon*. 15.01.2025 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişildi.

THOMAS, F., & JOHNSTON, O. (1981). *Disney animation: The illusion of life*. Abbeville Press.

THOMAS, F., & JOHNSTON, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Abbeville Press.

THOMAS, F., & JOHNSTON, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.

YIN, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.