

NİSAN 2022

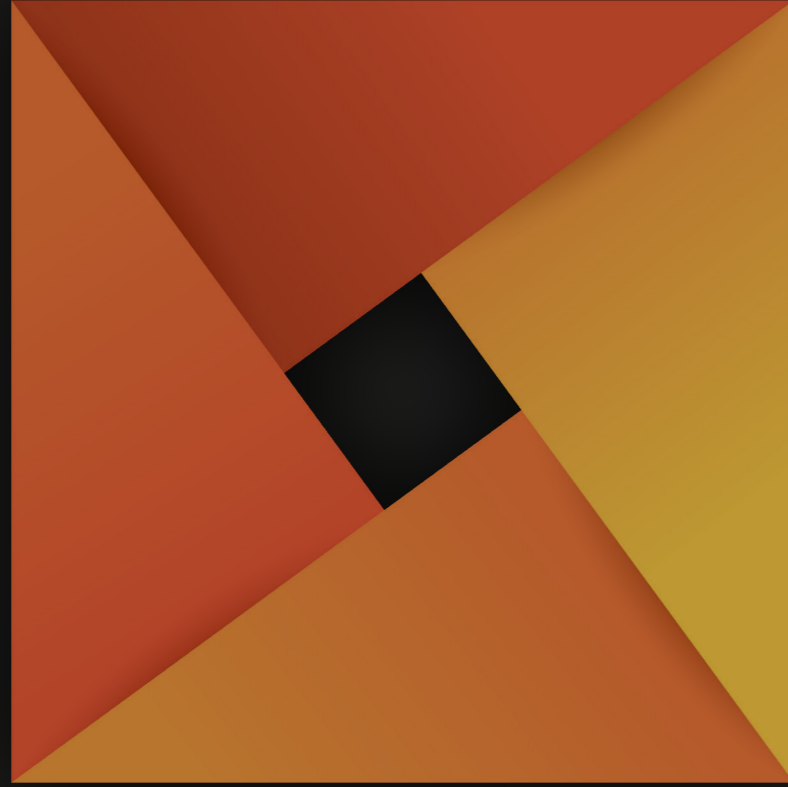
24 KARE

animasyon dergisi



İllüstrasyon: Zeynep SOYLU





Ş i R i G İ R İ

Geçmiş, gelecek ve şimdi.

Siz hangisinde yaşıyorsunuz? Anda kalabilenlerden misiniz? Yoksa çoğunlukla geleceğiniz hakkında planlar mı yapıyorsunuz? Ya da aklınız geçmişte mi? Eğer öyleyse şimdi geçmişteki en kıymetli zamanlarınızı düşünün, çocukluğunuzu.

Geçmişte kalan her bir saniye önemlidir ama çocukken yapılan, okunan, izlenen her şey daha bir anlamlıdır. Çocukken izlediğimiz çizgi filmler sadece hayal dünyamızı oluşturmaz. Bizi biz yapan en temel parçalardan biridir aslında. Bu yüzden animasyondan hiçbir zaman kopamayız.

Animasyon basitçe elle çizilen ve dijitalle birleşmiş resimlerin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesidir ama bu sihrî anlamamız için asla yeterli değildir.

İşte bu dergide animasyon hakkında eğlenceli, bilgilendirici içeriklerle ve tasarımlarla yaşamın her alanında karşımıza çıkan bu sihrî anlamaya çalışacağız. İşimizi severek yapıyoruz ve bu mutluluğu tüm dünyayla paylaşmak, Çizgi Film ve Animasyon bölümünü kendinizden bir parça bulmanız dileğiyle sizlere tanıtmak ve birlikte geleceği inşa etmek istiyoruz.

Bize bu dergiyi çıkarma fırsatı veren ve bize her zaman desteklerini hissettiren

Kurucu Rektörümüz **Prof. Dr. K. Nevzat Tarhan'a**,

İletişim Fakültesi Dekanımız **Prof. Dr. Nazife Güngör'e**,

Çizgi Film ve Animasyon Bölüm Başkanımız **Doç. Dr. İpek Fatma Çevik'e** teşekkürlerimizi ve saygılarımızı sunuyoruz.

- Animatör Nedir? Ne İş Yapar? Nasıl Olunur?
- Dünyanın En Zengin ve Bilinen Animatörleri
- Ross Tran Biyografi
- Animasyonun Beş Temel Türü
- İlk Animasyon Film: Fantasmagorie
- Tunç "Turbo" Dinaş Biyografi
- Stop Motion
- Animasyonun Çocuklar Üzerindeki Etkisi
- Çizgi Film ile Propaganda
- Encanto
- Kısa Film Eleştirisi: Yanlış Kaya
- Yetişkinler için Animasyon Filmleri
- Nisan Ayında Vizyondakiler

- Karakter Tasarım Süreci
- Adım Adım Çizim Yolculuğu
- Kitap İnceleme
- Bakmak ve Görmek
- Naruto'ya Dair
- Red Dead Remption 2 İnceleme
- Riot Games'i Tanıyalım

ANİMATÖR

EDİR?
E İŞ YAPAR?
ASIL OLUNUR?



Animatör; bilgisayar oyunu, film, müzik videosu ve reklam gibi yapımlarda kullanılmak üzere film, video, bilgisayar veya diğer elektronik araçları ve medyayı kullanarak özel efekt ve animasyonlar oluşturur.

Animatörler bilgisayarları kullanarak durağan, hareketli görüntüler veya görsel efektler oluşturabilirler. Bu görüntüler karakterlerden ortamlara veya özel efektlere kadar her şey olabilir.

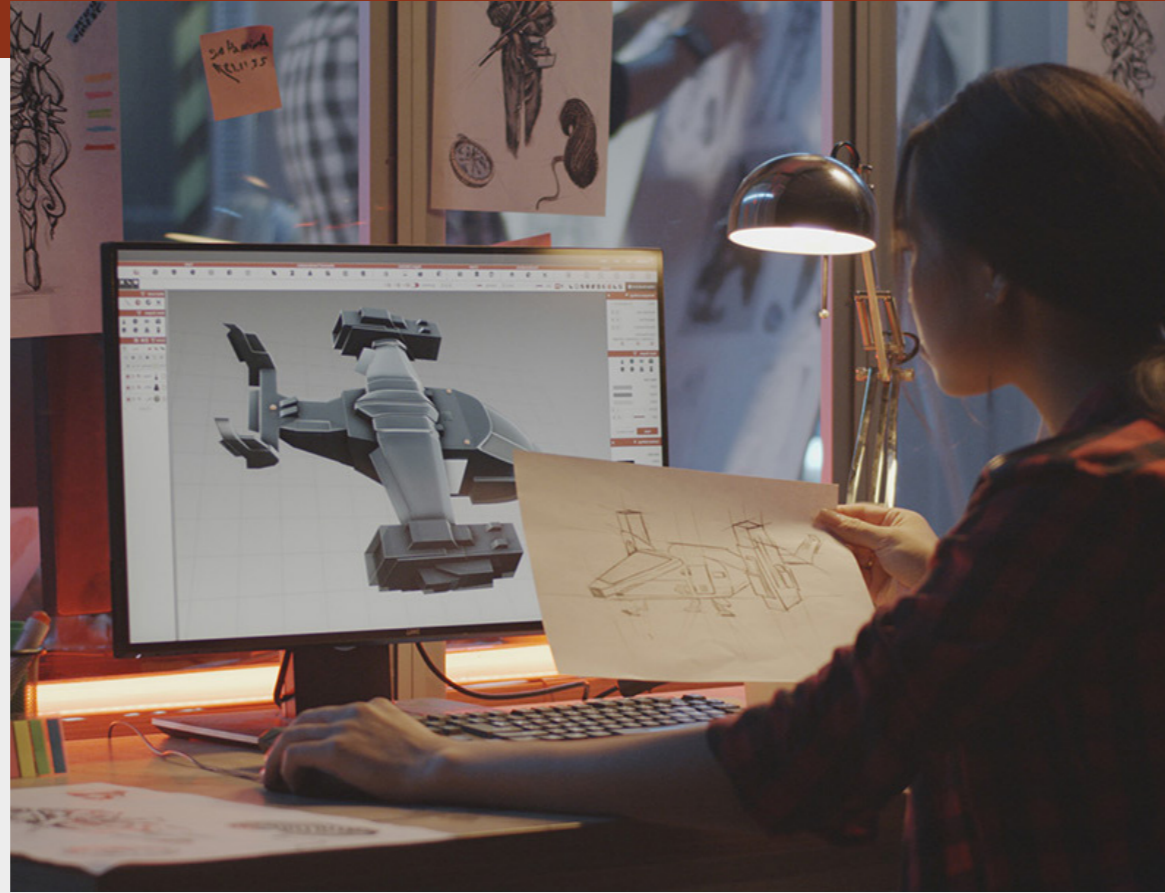
Animatörün Özellikleri:

Animatör olmanın en önemli özelliği sabırlı olmaktır, animasyon bir gecede öğrenilen bir şey değildir. Haftalarca on saniyelik tek bir animasyon üzerinde çalışıyor olabilirsiniz, ancak genellikle harika bir animasyon oluşturmak için gereken budur. Asla aceleye getirilmemelidir.

İlham almanın en iyi yolu gerçek hayatı incelemektir. Animatörler genellikle dünyayı ortalama bir insandan daha farklı görür, yaratıcı ve sanatsal yönü güçlü olmalı.

Animasyonlar genellikle bir ekip çalışması sonucu ortaya çıkarılan bir iştir.

Ekip çalışmasına yatkın olmalı ve son teslim tarihlerine riayet edilmelidir. Grafik ve animasyon sahasında kullanılan program bilgisine sahip olmalı, uzun süre bilgisayar karşısında çalışabilecek fiziki yeteneği olmalıdır.



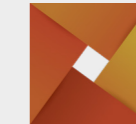
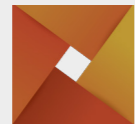
Animatör Ne İş Yapar?

- Bir projenin konseptini ve gereksinimlerini anlamak için müşteri veya yönetmen ile iletişim kurmak,
- Final sahneleri ve karakterlerin seçiminde kullanılacak model ve eskizler geliştirmek,
- Animasyondaki karakterlerin görünüşlerini, karakteristiklerini ve hareketlerini geliştirmek,
- Eskiz çizmek ve senaryoya göre hikaye geliştirmek,
- Videodaki bir karakter veya nesnenin hareketlerinin zamanlamasını ve hızını geliştirmek veya ses bandını takip etmelerini sağlamak,
- Animasyona arka plan, ses, doku, renk, aydınlatma ve diğer özellikleri eklemek.

Animatör Nasıl Olunur?

Mesleğe ilgi duyan yaratıcı yönü güçlü kişiler için de animasyon eğitimi veren akademiler bulunmaktadır. Üniversite okumadan da bu meslek öğrenilebilir fakat bu alınacak maaşı büyük bir ölçüde düşürebilmektedir. İnternette online kurslar alabilir veya profesyonel sertifika programlarına katılım sağlanabilir.

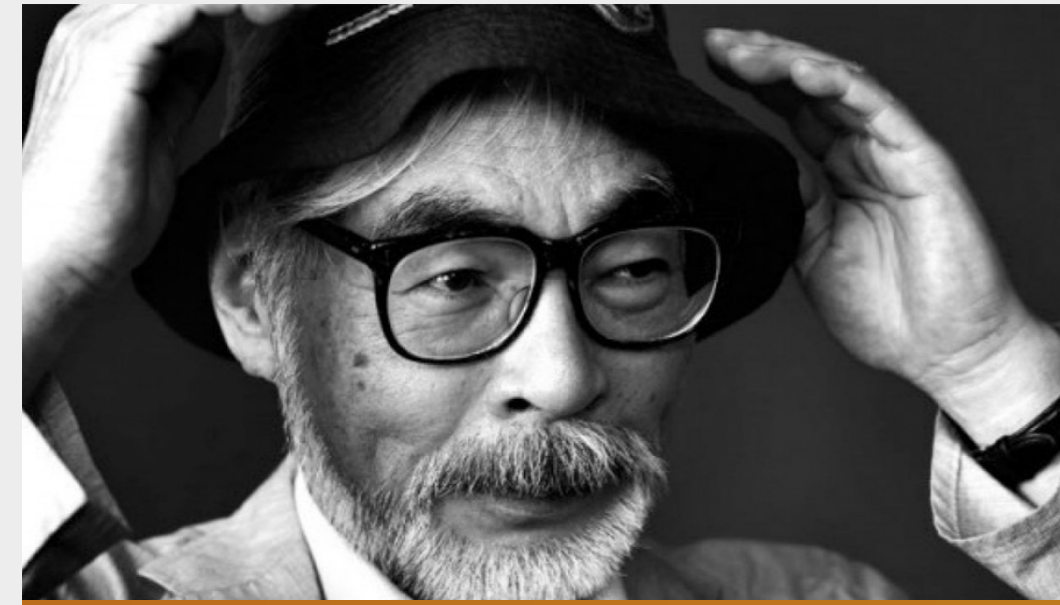
Bu eğitim sürecinden sonra meslek sahibi biri olarak bir ekip ile yapacağınız animasyonlarda yaratıcı ve açık fikirli geniş bir kapasiteye sahip olunmalıdır. Birçok yabancı dili konuşabiliyor olmak sizi her konuda bir adım öne atacaktır, yabancı ve farklı kaynaklardan bilgilendirilmek yaratıcılığınızı arttıracaktır.



DÜNYANIN EN ZENGİN VE EN BİLİNEREN ANİMATÖRLERİ

Walt DISNEY (1901 - 1966)

Amerikalı prodüktör, yönetmen, animatör, senarist ve ses aktörüdür. Walt Disney kariyerinin ilk yıllarında karikatürlerini çeşitli gazetelere götürüp yayınlamaya çalışıyordu. O dönemde karikatürlerini beğendiremeyen Disney, kilisenin etkinliklerinin resmini çizmesi için bir rahipten teklif aldı ve küçük bir ücret karşılığında çalışmaya başladı. Aynı zamanda çalışması ve kalması için ona kilisede küçük bir oda verilmişti. Bu kilise odasında yaşarken odada yalnız değildi, ona eşlik eden bir de fare vardı. Bu fareden her ne kadar korksa da ona 'Mickey' ismini taktı ve onu çizmeye başladı. Bu çizimler ona dünyanın en ünlü yapımcısı olma fırsatını sağlayan 'Mickey Mouse' çizimleriyle. Hollywood'a gelmesi ve amcasının garajında stüdyo açmasıyla animasyona yönelme kararı aldı. Alis Harikalar Diyarında, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Pinokyo, Bambi gibi birçok başarılı işe imza atmıştır. 59 adaylıktan 22 tanesini en çok Oscar kazanan kişi olarak tarihe geçmiştir. 7 defa Emmy Ödüllerine aday olmuş, 3 defa Altın Küre Ödüllerine aday gösterilmiştir.



Hayao MIYAZAKİ (1941 -)

Japon manga ve anime sanatçısıdır. Elli yılı aşkın animasyon dünyasının içerisinde ve en yakın çalışma arkadaşı Isao Takahata ile Studio Ghibli adlı animasyon stüdyosunu kurmuşlardır. Çizgi film dünyasının efsanesi olarak görülen Miyazaki'nin ünü ülkesi Japonya sınırlarını aşmış, animasyon filmlerin popülaritesini tüm dünyada arttırmış, hayal gücü ve ustalığını filmlerinde oldukça başarılı bir şekilde kullanmıştır. Oscar kazanan ilk anime Miyazaki'nin düş gücünden çıkan Ruhların Kaçışı (Spirited Away) animasyon filmidir. Yine aynı animasyon 2003 yılında Uzun Metraj En İyi Film Ödülü'ne layık görülmüştür.



Matt GROENING (1954 -)

Animatör, Emmy Ödülü sahibi karikatürist ve Simpsonlar ve Futurama çizgi dizilerinin ve Life in Hell ile Disenchantment çizgi romanlarının yapımcısıdır. Simpsonlar karakterinin isimleri kendi aile üyelerinden geliyor. Bart ise Matt' in kendisini temsil ediyor. Simpsonlar, aynı zamanda TV tarihinin en uzun süre (1989' dan beri) devam eden animasyon sitcom serisidir. Matt Groening 25 Emmy Ödülü' ne aday gösterildi ve 10 tanesini kazandı.



Stephen HILLENBURG (1961 - 2018)

Yapımcı yazar ve seslendirme sanatçısıdır. Sünger Bob'un yaratıcısı olan Hillenburg aslında bir deniz biyoloğudur. Çizmekten daima zevk aldığı için yüksek lisansını Animasyon Bölümü' nde yapmıştır. Hillenburg, su altı yaşamı bilgisi ve animasyon yeteneğini birleştirerek ünlü çizgi dizi Sünger Bob'u yarattı. Bu başarılı iş 17 Annie Ödülü, 18 Emmy Ödülü, 5 BAFTA Çocuk Ödülü gibi sayısız prestijli ödüllere aday gösterildi. Sünger Bob Kare Pantolon şu ana kadar toplamda 218 ödül kazanmıştır.

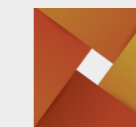
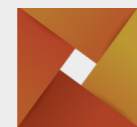
William Denby HANNA (1910 - 2001)

Amerikalı animatör, yönetmen, yapımcı, seslendirme sanatçısı ve müzisyendir. Tüm kariyerini birlikte yürüttüğü Joseph Barbera ile ilk çizgi filmleri 'Tom ve Jerry' ile büyük başarı yakaladılar. Çizgi film ilk bölümüyle, 1940 yılında En İyi Kısa Çizgi Film dalında akademi ödülüne layık görüldüler. İkili, sonraki 12 yıl boyunca üst üste Oscar'a aday gösterildi ve toplam 7 Oscar, 8 Emmy Ödülü kazandı. Bu işin yanı sıra hepimizin bildiği ' Taş Devri, Jetgiller, Scooby - Doo, Şirinler ve Ayı Yogi gibi başarılı projelerin de yaratıcıları olmuşlardır.



Pete DOCTER (1968 -)

Film yönetmeni, senarist, animatör, senarist, yapımcı, seslendirme sanatçısı, animasyon direktörü ve Pixar'ın baş yaratıcı görevlisidir. En iyi Pixar animasyon uzun metrajlı filmleri 'Sevimli Canavarlar, Yukarı Bak, Ters Yüz ve Soul'u yönetmesiyle tanınır. Dokuz kez Oscar'a aday gösterildi. Yukarı Bak, Ters Yüriyi üç kez kazanan ilk animatör yaptı. Ayrıca 6 Annie Ödülü, bir BAFTA Çocuk Film Ödülü kazanmıştır. Kendisini 'çizgi film çizmeyi seven Minnesota'lı inek çocuk' olarak tanımlıyor.

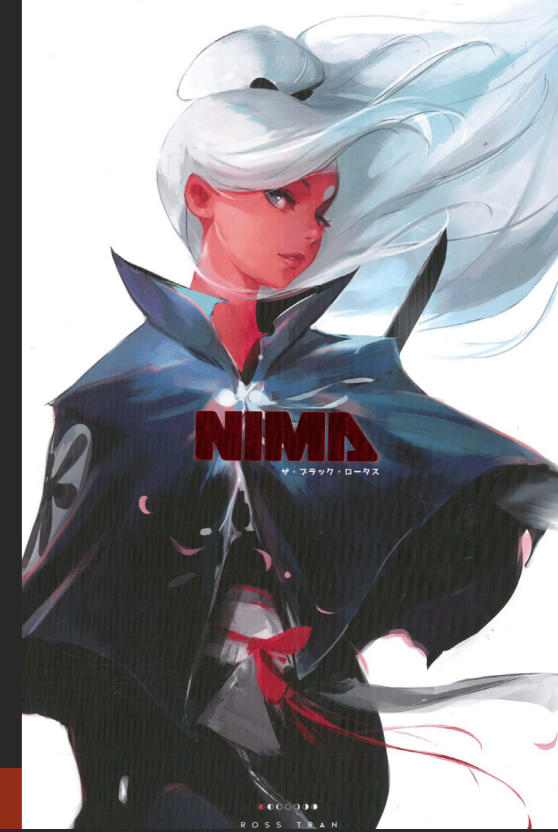


ROSS TRAN

İllüstratör ve konsept sanatçısı Ross Tran, 5 Kasım 1992'de Asyalı bir ailenin ilk ve tek çocuğu olarak doğdu. Tek çocuk olduğundan dolayı vaktinin çoğunu büyükbabasının arka bahçesinde hayali arkadaşları ile oyun oynayarak geçirdi. Küçük yaşta çizime ilgi duymaya başlayan Tran, maalesef bu ilgisinin önüne konulan engellerle baş etmek zorunda kaldı. "Babam sanatla uğraşmamı sevmiyordu, ondan bunu saklamayı tercih ediyordum. Tipik bir Asyalı aile, çocuklarının bir doktor, dişçi, muhasebeci veya daha gerçekçi bir işe yönelmelerini ister." diyen Ross Tran, babası tarafından derslerinden çok çizime vakit ayırdığı için psikolojik şiddete maruz kaldı. Tran babası ne derse desin bulabildiği her yere çizimler yapıyordu. "Ödevlerim, ders kitaplarım, defterlerim, okuldaki sıralar hatta test kitaplarım bile çizimlerle doluydu. Babam evde doodle yaptığımı bile görse bana vurmaya yeltenirdi. Bu çok büyütülecek bir şey değil, Asyalı aileler genel olarak böyledir." diyor Ross Tran. Maalesef dünyanın neresinde, hangi etnik kökende, hangi kültür değerleri altında yaşıyor olursak olalım bu tarz sanata olumsuz yaklaşan insanlardan etkilenmemiz kaçınılmaz. Ama bu olumsuz düşüncelere rağmen Ross Tran gibi sanatımız için savaşmak ve bunun için çalışıp pes etmemek bizim elimizde.

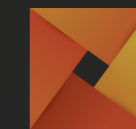


Tran'ın anne ve babası boşandıktan sonra Tran'ın sanatını yaratması için daha özgür bir alanı oldu. Gününün 8 ila 12 saatini odasında anatomi, renk bilgisi ve daha iyi çizmek üzerine çalışarak geçirmeye başladı. Ortaya çıkardığı portfolyosu ve annesinin ona olan desteği ile başvurduğu Art Center Collegue of Design'a başarılı bir şekilde girdi. 19 yaşındayken burada edindiği çok yakın bir arkadaşı sayesinde Disney'e portfolyosunu gönderdi. Aldığı olumlu dönüşle 2014 yapımlı bilim kurgu/macera filmi olan Earth to Echo'nun ana karakterini tasarladı. Disney'de devam etme şansı olmasına rağmen birilerinin altında tasarım yapıyor olmayı sevmeyi ve Disney'de devam etmedi.



21 yaşında daha Art Center Kolejinde mezun olmamışken oyunculuğa olan ilgisine kapılıp Hollywood'a gitti. Burada çeşitli oyunculuk dersleri aldı. Hatta birkaç filmin seçmelerine katıldı ve olumlu dönümler aldı ancak içindeki çizime olan özlemi oyunculuğu bir kenara bıraktı ve kendi tasarımlarını paylaşabileceği bir Youtube kanalı açtı. Annesinin ona aldığı çizim tabletiyle Game of Thrones'un en çarpıcı karakterlerinden olan Dainese Targaryen'i kendi yorumladığı tarzda çizdi. 26 Haziran 2015'te bu çizimin videosunu Youtube kanalında paylaştı. İlk videosu için büyük ses getiren kurgusal bir karakteri çizmesinin yanında Ross Tran'ın videoda yansıttığı enerjide birçok insanı onu desteklemeye itti.

Youtube kanalında eğlenceli çizim videoları yayınlamaya devam ederken, Temmuz 2019'da ilk çizim kitabı Bloom 2'yi yayınladı. Bir yıl sonrasında ise Kickstarter şirketi ile anlaşarak dört yıldır üzerine çalıştığı Nima: The Black Lotus kitabını yayınladı. Nima yayınlanır yayınlanmaz destekçileri tarafından büyük ilgi gördü. Ross Tran'ın bir sonraki hedefi ise Nima'yı bir animasyon serisi haline getirmek.



ANİMASYONUN BEŞ TEMEL TÜRÜ

1. Klasik (Geleneksel) Animasyon

Geleneksel animasyon veya cel animasyon her karenin teker teker elle kâğıt üzerine çizildiği sonrasında fotoğraflanarak bir hareket simülasyonu oluşturulduğu animasyonlardır. Bilgisayarlı animasyon çıkana değin sinema dünyasına hâkim bir yöntemdi. İlk sesle senkronize olarak oluşturulmuş animasyonlar Walt Disney sayesinde günümüze kadar uzanmıştır. Günümüzde birçok farklı program olmasına rağmen hala elle çizilmiş geleneksel animasyon yöntemini tercih eden birçok sanatçı bulunmaktadır.

2. İki Boyutlu (2B) Animasyon

2B animasyon, her saniye için 12 kareden oluşan hareket filmidir. Bilgisayarların, kâğıt ve kalemlerin yerini alması animasyon filmlerinin üretim sürecini hızlandırıp, sayıca daha fazla film üretilmesine olanak sağladı. Her ne kadar animasyon denildiğinde akla ilk olarak 3B animasyon gelse de 2B animasyon tüm animasyon filmleri için kullanılan genel bir tabirdir. 2B animasyon denildiğinde akla ilk gelen Walt Disney gibi kuruluşların yaptıkları yapımlar, günümüzde 2B animasyon ve sinemanın birleştiği en başarılı yapımlar arasında bulunmaktadır. The Simpsons, Rick and Morty, South Park, Family Guy gibi yapımlar, 2B animasyonun kullanılmaya devam ettiği ve teknoloji karşısında yenilmediğinin en önemli göstergesidir.

3. Üç Boyutlu (3B) Animasyon

2B animasyonlarda sadece en ve boy kullanılarak çalışma yapılırken 3B animasyonlarda derinlikte kullanılır. 3B animasyonların daha gerçekçi olmasının sebebi de budur. 3B animasyon kukla oynatma becerisi ister. Çünkü, sanatçılar ekran üzerine çizmek yerine üç boyutlu karakterleri bilgisayar üzerinde modelleyerek film üretirler. Aralarında greenbox, motion capture gibi tekniklerin bulunduğu yöntemler ile olan ya da

olmayan her şeyi gerçeğe çok yakın modellemek mümkün. Karayip Korsanları, Iron Man, Yüzüklerin Efendisi gibi pek çok filmde 3B animasyonlar vazgeçilmezdir.

4. Hareketli Grafikler

Hareket grafikleri, bir süredir ortalarda bulunan belirli bir animasyon türü için yeni bir terimdir. Diğerlerinden farklı olan bu türün bir karakteri veya hikayesi olması gerekmez. Hareketli grafik, görsel tasarımların programlar aracılığıyla hareketlendirilmesi olayıdır. Aynı zamanda animasyon ve grafik tasarım arasında bir kavşaktır. Bu videolarda görsel tasarım unsurları ön plandadır. Şarkı sözü videoları, hareketli grafiklerin güzel bir örneğidir. Hareketli grafik programlarının en sık kullanılanı ve en bilineni After Effects'dir.

5. Stop-Motion Animasyon

Stop-motion animasyon; kamerayı objeye karşı ayarlayıp tek kare çekip sonra objeyi biraz hareket ettirip yeni bir kare çekmek ve bunu tekrarlayarak animasyonu tamamlamaktır. Çekilen tek kare fotoğraflar art arda dizilip saniye de 15 ila 24 kare olacak şekilde sahneler oluşturulur. Sahneler montajlanarak film tamamlanır. Kil figürleri, kuklalar ve minyatürler kolayca işlenip yeniden konumlandırılabilirdikleri için stop-motion tekniğinde sıklıkla kullanılır.

Stop motion animasyonu neredeyse filmin kendisi kadar eskidir. Tim Burton ve Will Vinton gibi yönetmenler bu tekniği kullanmışlardır. Duraksamalı hareket yöntemi özellikle Avrupa ve Uzakdoğu'da sık kullanılan bir sinema tekniğidir.

"Fotoğraf gerçektir. Sinema ise saniyede 24 kere gerçektir." demiş Jean-Luc Godard. Animasyon; çizimleri hareket ettirme sanatı değil, hareket çizim sanatıdır. Animasyon, insan gözünün sahip olduğu bir dezavantaj ile oluşur. İnsan gözü, saniyenin sadece on altıda birini algılayabilmektedir. Bu nedenle hızlı bir şekilde, peş peşe gelen görüntü ve fotoğraflar bir tür hareket yanılsaması meydana getirir. Düşlenen, hayal edilen her şey çizilip, canlandırılabilir. Gerçekte çok zahmetli olan ve emek isteyen animasyon filmleri, üretim olanaklarına göre bazı türlere ayrılır.

İLK ANİMASYON FİLMİ FANTASMAGORİE

İlk animasyon filmi kim tarafından yapılmıştır?

Animasyonun ilk ustası Émile Cohl, aslen karikatür sanatçısıdır. Sinemada canlı resim tekniğinin yaratıcısı sayılan Charles-Émile Reynaud'un izinden gitmiştir. 1907 yılında büyük resimler çizmeyi ve bu resimlerin teker teker fotoğraflarını çekmeyi düşündü ve Reynaud'un düşünü gerçekleştirdi. Ve 1908 yılında ilk animasyon filmi Fantasmagorie'yi hayata geçirdi. Fantasmagorie'yi yaratmak için 700 resim çizen Cohl, 1908 – 1923 yılları arasında 250'yi aşkın film yaptı, ancak 37 tanesi film arşivlerinde bulunmaktadır. Birçok Fransız sinemacı gibi Amerika'ya gidip gelmiştir. Amerika'da iken tarihin ilk çizgi film karakteri olan Sncokums tipini yaratır. Unutulmuşluk, yalnızlık ve fakirlik içinde ölür.

Ne amaçla yapılmıştır?

Öncelikle animasyonlar her alanı etkiler ve katkı sağlar. Kullanım alanı çeşitlidir bu yüzden kalba sokmak zordur. Bu sanatı iki açıdan değerlendirmek mümkündür. Birincisi, Hareket ve görüntü yaratmak için kullanılan teknikler açısından. İkincisi de bir anlatım biçimi olarak ele almaktır. Teknik açıdan ele alındığında, animasyon veya "canlandırma" sanatının aslında her materyali anlatım aracı olarak kullanabildiğini görürüz. Ancak bugün animasyon üretiminde yoğun olarak kullanılan belli başlı teknikler ve yöntemler şunlardır: Cel/ Geleneksel 2B Animasyon, Cut-out animasyon, Stop Motion, Rotoskopi, 3B Animasyon, Motion Capture, Prosedürel Animasyon. Animasyon, bir dizi hareket yanılması yaratmak için art arda çizimleri, modelleri ve hatta kuklaları fotoğraflama yöntemidir. Çünkü gözlerimiz bir görüntüyü sadece yaklaşık saniyenin 1/10'u kadar hızlı art arda birden fazla görüntü gördüğünde, beyin bunları tek bir hareketli görüntüde harmanlamaktadır. Animasyon; çizimleri hareket ettirme sanatı değil, hareket çizim sanatıdır. Görüntünün sürekliliğine dayalı olarak animasyon, tüm filmler gibi, akışkan hareketin bir yanılmasıdır. Aslında o kadar hızlı hareket eden bir dizi statik çizimdir ki, saniyede oluşturulan yirmi dört kareye hareket görünümü verirler. Hikâye dünyalarını açan ve bugün sevdiğimiz animasyon filmlerini yönlendiren vizyonlara biçim veren, sanat ve teknolojinin, yaratıcılık ve becerinin bu birleşimidir. Animasyon, hareketli görüntülerle beraber cansız nesnelere veya illüstrasyonlara hayat verme, canlandırma sürecidir.

Bazıları, erken dönem Yunan çanak çömleklerini, bir çizgi roman şeridi gibi, yüzeyi boyunca hareket ve ifade sahnelerini betimleyen erken bir animasyon biçimi olarak görmektedir.

Genel Eleştiri

Animasyonlar geçmişten günümüze gelerek nesilden nesile aktarılmıştır. Günümüz animesine baktığımızda eski animelerin ilkel kaldığını görüyoruz. Ama bu ilkelikte inanılmaz performansların da çıktığını görüyoruz. Çünkü bahsettiğimiz tarih 1908-1920li yıllar. Animasyonun ilk örneklerinden görüyoruz ki resimleri hareket ettirmiş gibi gösteren bazı oyuncaklar şeklinde gerçekleşiyor. Bu oyuncakların en eskisi "THAUMATROPE" adı verilen basit bir oyuncaktı. Bu oyuncakın iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir diskti. Bu oyuncak gibi birçok farklı çeşit oyuncaklarda geliştirilmiştir.

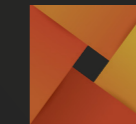
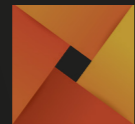
Bu canlandırma sinemasının dört evre geçirdiğini söyleyebiliriz. Başlangıçta büyücülük ve gözbağcılık dönemi. Sonrasında 1920'lerde, çizgi filmin sinema endüstrisinin ticari eğlence araçları hale gelmesi, 1930 ve 1940'larda canlandırma filminin uzun gösterimli eğlenti filmi biçiminde dönüşmesine yol açan teknik gelişim dönemi, son olarak da içinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, sinema endüstrisinden televizyon reklamlarına, hatta özel deneme ve eğitim filmlerine kadar, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi. Görüyoruz ki değişen bu sistemde etkili olan en önemli unsur teknoloji. Çünkü canlandırma teknikleri materyallere bağlı olarak gelişiyor. İlkel materyaller ile gerçekleştirilen ilk çizgi film denemelerini yapan Fransız Emile Cohl'un beyaz kâğıt üstüne siyah renkle çizdiği çöpten adamlarını filme almasından da bunu anlayabiliyoruz. Burada çizilen çöp adama bir can verip ona hayat sunduğunu görüyoruz. Çizilen hayvanlar, ağaçlar gibi diğer materyaller ile bir canlandırma söz konusu. İlleğin sınırlarını aşan Emile Cohl ve diğer animatörler de dahil yapılan bu çalışmaların değeri büyüktür. Şu an gelişen üst model bilgisayarlar, çizim tabletleri gibi tüm teknolojik aletlerle animasyonları konuşturmak daha kolay. Makineleşmenin verdiği bir kolaylık. Şu anda da çok değerli tabi ki fakat ilkel zamanlarda bu önemli insanların yaptıkları ile eş değere sahip değiller.



TUNÇ “TURBO” DINDAŞ

Türkiye'nin İlk Graffiti Sanatçısı

Tunç Dındaş nam-ı diğer Turbo, Türkiye'nin ilk graffiti sanatçısıdır. 1984 yapımı *'Beat Street'* adlı filmde etkilenip hip-hop kültürüne merak salmıştır. Bununla birlikte hip-hop kültüründe zaten yeri olan graffiti sanatına *Tunç 'Turbo' Dındaş* 1985 yılında ilk adımını atmıştır. Kendisi graffitiyi ilk başlarda duvarlara resimler yapmak amacıyla kullanmıştır. Sonrasında ise bunu sanatsal yönlerde kullanmaya başlamıştır. Çeşitli platformlarda CD kapakları, poster dizaynları gibi işlerle uğraşmıştır. Yurtiçi ve yurtdışında birçok sergi, festival ve etkinliklerde yer almıştır. 2002 yılından beri çeşitli şirketlere kurumsal graffitiler yapmaktadır. Turbo isminin nereden geldiğini soracak olursanız 1984 yapımı Amerikan filmi olan *'Beat Street'* adlı filmde çok iyi dans eden çocuğun adı Turbo'dur ve kendisinin de lakabı burdan gelmektedir. Kendisi **Adidas, Turkcell, Boyner, Swatch, Redbull, Master Card, Acun Medya** gibi sektörlerinde önde gelen firmalar ile çalışmıştır. *Tunç 'Turbo' Dındaş*'in Beat Music Factory adlı bir Youtube kanalı da vardır. Bu kanalda yaptığı graffitilerden vloglara, şarkılardan eskiz defterlerine kadar birçok içerik bulunmaktadır. Turbo, S2K (Shot 2 Kill) adlı grubun kurucularındandır. Bu grup aktif olarak çalışmalarına devam etmekte ve birçok ülkeden üyesi bulunmaktadır. Tunç 'Turbo' Dındaş sanatın her alanında bizlere çeşitli miraslar bırakmaya devam etmekte ve bizi bu alanlarda gururlandırmaktadır.



STOP MOTION

KÜÇÜK GÖRÜNEN BÜYÜK OYUNCULAR

Stop motion animasyon filmlerini hiç izlediniz mi? Ya da bir an "stop motion animasyon filmi neydi?" diye duraksayanları hissedebiliyorum. Aklınızda şu soru da oluşmuş olabilir; "Evet animasyon filmleri izliyorum ama stop motion farkı nasıl oluyor?" Bu yazıyı stop motion tekniğini daha iyi tanıyabilmek ve onun hakkında daha geniş bir bilgiye sahip olmak için hazırladık. Kafanızda oluşan soruları bir kenara bırakabilirsiniz çünkü burada cevaplayacağız.

Stop Motion Kısaca Tarihi

Stop motion tekniği, en bilinen tanımı ile sabit nesnelere hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon tekniğidir. Hareket edermiş gibi dediğimizde aklımıza gelen thaumatrope, zoetrope, flipbook gibi hareketli imaj türlerinin temelinden gelmiş olan stop motion tekniği, ilk nerede ve kiminle başlamış önce ona göz atalım. İlk hareketli imaj 1878'de Eadweard Muybridge'in "Bir at dört nala koşarken dört ayağı birden aynı anda yerden kesilir mi?" sorusunu cevaplamak için bir dizi kamerayı belirli aralıklarla yan yana sıralayıp yaptığı deneyler sonucu ortaya çıkmış. Eadweard Muybridge'den sonra ilk stop motion animasyon Vitagraph tarafından 1898 yılında hazırlanmış: The Humpty Dumpty Circus. Onun hemen arkasından gelen en eski örnekten biri ise 1902'de Edwin Porter'ın Fun in a Bakery Shop. Vitagraph, bir oyuncak sirkindeki günlük yaşamı gösterirken Edwin Porter, fırıncının fare görmesiyle başlayan bir hikaye sunuyor bize.

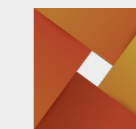
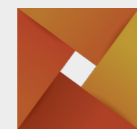
1960'lara kadar stop motion tekniği durmamış ve kendini geliştirmiştir. Stop motion animasyon filmi için geliştirilen materyallerden ise en çok dikkat çeken mobilya ve ev araç gereçleri olmuştur. 1916'da animatörlerini, stop motion dünyasına büyük etki eden kil malzemesi ile tanıştıran ilk kadın animatör Helena Smith Dayton'dan sonra stop motionda kuklalardan da yararlanılmaya başlanmıştır.

Stop Motion Kullanılan Malzemeler

Stop motion animasyonunun en sevilen yanı, cansız varlıklara yüklenen duygular ve hareketlerdir. İnsanı en çok etkileyenlerden biri olan cansız varlığı harekete geçirmek hem ince işçilik hem de yaratıcılık isteyen bir iştir. Malzeme seçeneği oldukça geniş olan bu animasyon tekniğinde köpük lateksler, silikonlar, killer, örgüler, kağıtlar (Miss Todd enfes bir cut-out örneği), tahta, aklınıza gelebilecek her şey kullanılır. Hareket bakımından en uygunu kukla olarak düşünsek de kilin ve hamurun içine yerleştirilen tel, alüminyum, bant gibi gereçlerle hem hareketi sağlarlar hem de genellikle en güzel şekillendirmeyi yaparlar. 1955'te Art Clokey tarafından üretilen Gumby Show'un gördüğü ilgi de bunun örneklerinden biridir.

Stop Motion Animasyonun Aşamaları

Her şeyde de olduğu gibi böyle anlatmak aslında kolay, peki yapım aşaması? Stop motion tekniği büyük bir sabır, bolca zaman ve iyi bir bütçe gerektiren bir sanat türüdür. Sıradan bir animasyon projesi aşamalarından farklı bir özelliği olmayan stop motion animasyon projelerinde de senaryo, storyboard, karakterler, mekanlar ayarlanıyor, görüntüler yakalanıyor, kurgu ve prodüksiyon kısmı geliyor. Bu aşamada en çok dikkat etmemiz gerekenlerden biri storyboard, en ihtiyacımız olanlardan ikisi ise sabır ve zamandır. Bunların sonucunda geçirdiğimiz o tatlı yorgunluğun üzerine yapmış olduğunuz stop motion animasyon filmi izlerken gülümsemeyi ve 24 Kare dergisini unutmayın.



ANİMASYON'UN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

EKRANDAKİ ÖĞRETMEN: ÇİZGİ FİLM

Ülkemizde ve dünyada çocukların izlediği içeriklerin başında çizgi filmler geliyor, peki bu çocuklar çizgi filmlerden ne alıyor?

Teknik olarak tanımlamak gerekirse, çizgi film belli bir iletiyi simgesel olarak anlatan canlandırma sanatıdır. Bu cümlede dikkat çekmek istediğim nokta "ileti" ifadesi. Çizgi filmler hiç hafife alınmayacak kadar etkili iletişim araçlarıdır, toplumsal işlevleri vardır. Özellikle taklit yoluyla öğrenen çocuklar için çoğu zaman çizgi filmler öğretmen rolünü oynuyor diyebiliriz.

Çocuklar kahramanla kendini özdeşleştiriyor, gördüklerine özeniyorlar. Bu durumun endişe verici yanı ise çocukların sevdiği çizgi karakterlerde gördükleri olumsuz davranışları da örnek alabilmesi. Dört yaşındaki bir çocuk, izlediği şeyin bir kurgu veya hayal ürünü olduğunu bile anlayamazken sadece ticari kaygılarla piyasaya sürülen ve çocuk psikolojisine uyumu yeterince tartışılmayan çizgi filmlerin onların hayatında yaratabileceği izi düşünebiliyor musunuz?

Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisi, üzerine saatlerce konuşulabilecek bir konu. Bizse üç başlık altında inceleyeceğiz: çizgi filmlerin şiddet bağlamında etkisi, çizgi filmlerin çocukların tüketici kimliği üzerindeki etkisi, çizgi filmlerin kültür aktarımına etkisi.

Öncelikle "şiddet" konusunu ele alırsak, okul öncesi çocukların şiddetle tanışmasında çizgi filmlerin payı büyük. Çocukların şiddet ve olumsuz örnek teşkil eden içeriklere maruz kalmaları gelişimleri açısından hiç uygun değil. Çizgi filmlerindeki kavga sahnelerini arkadaşları üzerinde denemek isteyen çocuklar bir yana şiddetli içeriklerden etkilenen küçük yaşta çocuklar, kendilerinin de şiddet kurbanı olabileceğini düşünüp korku ve kaygı geliştirmekteler. Haliyle bu durum çocuk psikolojisinde olumsuz sonuçlar doğurmaktadır.

Şiddet içeren çizgi filmlerde çoğu zaman çocuklara verilen mesaj "şiddet uygulayabilirsin". Yapılan bir araştırmaya göre 8 yaşında şiddet içerikli program izleyen çocukların izlemeyen çocuklara göre daha saldırgan davranışlarda buldukları ve aynı çocukların ilerleyen yıllarda bu tavırlarını korudukları tespit edilmiştir. Bulguları doğrularcasına, eğitici içerikli çizgi filmleri tercih eden çocuklar daha sakin oyunlara yönelmişlerdir.

Bundan çıkardığımız sonuç, geleceğimiz olan çocuklarımızı oyalamak için televizyonun karşısına oturtup sadece çok izlenmesi için üretilen ve çocuk psikolojisine uygun olmayan içeriklerle baş başa bırakmamalıyız. Çocuğumuzun neyi izlediğini bilelim, birlikte kaliteli içerikler tüketelim. Ebeveyn ve öğretmenler çocukların seyrettiklerini sınırlamazsa ipin ucu çoktan kaçabilir.



Çizgi filmlerdeki iletinin aktarımı için önemli olan bir diğer unsur da senaryodur. Geleneksel anlatılar, film ve çizgi film senaryolarına ilham olduğu gibi kültür aktarımı açısından da değerlidir. Türk çizgi film senaryolarına en çok konu olan geleneksel anlatılara Keloğlan Masalları, Nasrettin Hoca Fıkraları, Dede Korkut Hikayeleri örnek gösterilebilir.

TRT Çocuk'ta yayınlanan yürüklerin yaşamını ve kültürlerini konu alan "Maysa ve Bulut" adlı çizgi film pek çok kültürel birikimi aktarıyor. Eski bir Türk misket oyunundan yola çıkarak hazırlanan "Cille" çizgi filmi bu anlamda çok değerlidir çünkü unuttuğumuz ya da daha önce hiç duymadığımız bir geleneği evrensel bir senaryo içinde aktarmaktadır.

Kültür aktarımından bahsederken Rafadan Tayfa'dan söz etmezsek haksızlık etmiş oluruz. Eski mahalle ruhunu, mahalle oyunlarını ve sıcak aile ortamını en iyi yansıtan çizgi dizidir bize göre. Özellikle "Ramazan Tayfa" adıyla yayınlanan ve ramazan ayı kültürünü unutturmamaya bölümleri kültür aktarımında çizgi filmin en bariz örneklerindedir.

Çizgi filmler çocuklara hitap etmesi sebebiyle kültürel değerleri muhafaza etmede ve özümüzü korumada güçlü bir araçtır.

Sonuç olarak çizgi filmlerin çocukların fikir dünyasındaki etkisi yadsınmaz. Bu bilince sahip olarak geleceğimiz olan çocukların neler izlediğini kontrol etmek her ebeveynin görevi.

Çocuk psikolojisine uygun olan yayınları tercih etmeli ve çizgi filmin gücünü doğru kullanmalıyız. Unutmayalım ki sevilen çizgi filmler, öğretmenlerden daha etkilidir.

Çizgi filmler sadece çizgi film olarak kalmıyor, bildiğiniz üzere bir çizgi film gösterime girer girmez bu çizgi filmin konseptinde çantalar, tişörtler, kırtasiye malzemeleri raflarda yerini almış oluyor. 2006 yılında yapılan bir araştırmaya göre 8-12 yaş çocukların çoğu çizgi film karakterleri bulunan ürünleri alma eğiliminde. Sevilen çizgi karakterlerin ekonomide etkisi büyük. Bu nedenle çizgi filmler çeşitli amaçlar doğrultusunda da kullanılabilir.

Çocuklara verilen fikir "tüketiğin sürece varsın" düşüncesidir. Modern toplumu yüzyıllar içerisinde oluşturduğu "üretici-yurttaş-çocuk", post-modern toplumda "tüketici küresel çocuk" a dönüşmüştür. Çocuklarımızı medyanın bu zararlı etkilerinden ve tüketim çılgınlığından korumaya çalışmalıyız.



ÇİZGİ FİLM İLE PROPAGANDA

X, Y ve Z JENERASYONUNUN ÇİZGİ FİLM İLE OLAN İLİŞKİLERİNİN PROPAGANDA ÜZERİNDE İNCELENMESİ

“Tarih tekerrürden ibarettir.”

Çizgi film piyasası 1900’lerin başında devletlerin animasyon stüdyolarına propaganda çağrısı sayesinde büyümeye başlamış ve günümüzde eğlence endüstrisinin en büyük platformlarından biri haline gelmiştir. Zaman içerisinde biçimsel olarak gözle görülür bir değişimden geçen çizgi filmlerin amacı ve dolayısıyla içerikleri de köklü bir şekilde değişmiştir.

Müttefikler ve mihver devletlerin medya üzerinden sürdürdükleri propagandaların her ne kadar İkinci Dünya Savaşı’nın yanında etkisiz kaldığı sanılsa da uzun dönemde toplumlara savaşa motive eden düşünce savaşın kendisi değildir: toplumun motivasyonu özgürlük, egemenlik, kin, nefret gibi ortak arzular ve duygular aracılığı ile kazanılır. Devlet, vatandaşlarında bu tür duyguları uyandırmak için medya araçları kullanmıştır. Bu yazıda medya araçlarından çizgi filmin zaman içerisindeki amacının değişimi ve propagandayla olan ilişkisini ele alacağız.

Sözlük tanımıyla propaganda, yaymaca anlamına gelir. Propagandaların çizgi filmlerde kullanımı İkinci Dünya Savaşı sırasında başlamıştır, yani çizgi filmlerin yükseliş döneminde amaç sanat yapmaktan öte toplumun ilgisini çekmek olmuştur.

Çizgi filmler geçtiğimiz çağın belki de en enteresan medya araçlarından biri olmuştur. İçinde yaşadığımız dünyadan saniyede 24 karelik çizgiler bütünü ile soyutlanabileceğimiz bir durak olarak yediden yetmişe herkesin hayatının bir parçası haline gelmiştir, bu da propaganda için ideal bir zemin hazırlamıştır. Jenerasyonlar boyunca insanların aradığı bu “öteki dünyaların” içeriği de değişmiştir, spesifik olarak X, Y ve Z jenerasyonları arasındaki fark kayda değerdir. Bu jenerasyonların içinde yaşadıkları somut dünyalara bir göz atalım.



X Kuşağı (1965-1979)

Çoğunluğun çizgi filmlere erişimi olmadığı bu dönemde gençlerin hayal dünyası çizgi romanlarla şekillenmiştir – yani zamanının finansal olarak en uygun sayılabilecek genç kesime yönelik propaganda platformu ile. Soğuk Savaş’ın içinde doğmuş olan X Jenerasyonunun bilgiye erişimi kısıtlıydı: hasar görmüş kütüphaneler, yasaklı kitaplar, iki büyük devletin cephelerinin birbirine sayılabilecek her yoldan negatif göndermeleri... “Anti” görüşün bütün bir dünyayı kör ettiği kasvetli ve ‘soğuk’ bir zamanda sıcak bir dünya aradılar. X jenerasyonu, soluğu rengarenk sayfalarda ve yetişkinlik dönemlerinde çocuklarıyla seyrettikleri çizgi filmlerde buldular. Gerçeklikten olabildiğince uzaklaştırılmış “başka dünyalarda” (Japonların ‘isekai’ kavramı). Süper kahramanlar, konuşan hayvanlar, zengin bir ördek ve daha fazlası.

Devletler Soğuk Savaş propagandasını İkinci Dünya Savaşı’nda olduğu gibi “Naziler kötüdür!”, “Rusya’yı devireceğiz!”, “Amerikalılar aptaldır!” gibi toplumlara aşılabilir fikirleri afişlere yazmadılar. Tom ve Jerry (1940-1958), X Jenerasyonu dünyaya gelmeden yayımı bitmiş olsa da günümüzde hala çocuk televizyonlarında gösterimi devam etmekte. Serinin içinde yüzü izleyenler tarafından pek merak edilmiş olan Mammy Two Shoes karakteri siyahi bir kadındır ve Tom’a zaman zaman psikolojik ve fiziksel şiddet uyguladığı gözlemlenmektedir. Bu tipleme, bir anti-siyahi propagandasıdır. Direkt bir saldırı değildir, ancak sevilen bir karaktere teni farklı renkli birinin uyguladığı şiddet, izleyenlerin (özellikle çocukların) bilinçaltında bu ten rengine karşı yüzyıllardır süregelen ırkçılığın kök salmasına zemin hazırlamıştır.





Y Kuşağı (1980-1999)

Savaşın etkisinin gittikçe azaldığı, devletlerin desteklediği teknolojik gelişmelerin halk tarafından aktif kullanımının arttığı bir dönemde bilgiye erişim kolaylaşmıştı. Milenyum nesli de bu kolaylıklardan fazlasıyla faydalanmıştır. Televizyon her salonda bulunan bir eşya haline geldi, masaüstü bilgisayarlar evlerde yer etmeye başladı, DVD kültürü gelişti ve daha birçok teknolojik yenilik insanların hayatlarına girmeye başladı. X Jenerasyonundan farklı olarak Y Jenerasyonunun etrafı birçok platformla doldu:

sinema filmleri, televizyon dizileri, çizgi filmler zaten var olan, ancak herkesin erişemeyeceği medyalar iken bir anda günlük hayatın bir parçası haline geldi. İnternetin de icadıyla insanlar arası etkileşim arttı. Sosyal platformlar kuruldu, bu da bilgi paylaşımını kolaylaştırdı. Y Jenerasyonu çevrimiçi dünyaya giren ilk nesil olmuş oldu, bu da ger çek dünyadan sanala yönelmelerine sebebiyet verdi.

Sanal yaşamın bilgiye erişimi kolaylaştırmasıyla etrafı bilgiyle çevrili bir nesil ortaya çıktı. İster istemez karşılaştığı bütün bilgiyi içine çeken bu jenerasyon, kendi fikirlerini oluşturabilecek ve önüne gelen her ideolojiyi körü körüne benimsemeyecek bir nesil olduğu için propagandanın bir faydası yoktu.

Hedef kitlesi artık milenyum gençleri olan çizgi film endüstrisinin işi zor değildi. Ana tema “coming of age” yani ergenlik çağıydı. Gençlerin ve genç yetişkinlerin günlük hayatlarında olup bitenler, okul yaşamları ele alındı:

Daria (1997-2002), Rugrats (1991-2004) ve The Wild Thornberrys (1998-2004) bunlara sadece birkaç örnek. Bu türü sadece insan tiplmeleriyle değil, insanlar gibi yaşayan hayvanlarla da yürütmeyi başardılar: Arthur (1996-), Animaniacs (1993-1998) ve Pinky and the Brain (1995-1998) gibi.

Propagandadansa topluma benzetmelerde bulunularak, stereotipik çizgilerin dışına çıkılarak eleştirel bir yaklaşım benimsenmiştir

Z Kuşağı (2000 - 2001)

Teknolojinin 21. Yüzyılın başından itibaren hızla gelişmesiyle animasyon endüstrisi de gelişti. Çocuklar televizyonlarda her gün yayımlanan çizgi filmleri ve aile bilgisayarlarına taktıkları CD'leri izleyerek büyüdü. Cep telefonlarının yaygınlaşması ve beraberinde getirdiği yenilikler ile herkes, her zaman, her yerde ne olduğunu bilir hale geldi, içerik tüketme alışkanlığı doğdu.

Bağımsızlığını teknolojik gelişmelerle yakalamış olan çizgi film üreticilerinin 21. Yüzyıldaki asıl amacı animasyonun gelişimi ve genele yönelik eleştiri olmuştur. Örnek olarak çizgi roman olarak başlamış Ajin (2012-2021)'de ve Titana Saldırı (2009-2021)'da azınlıklara karşı yapılan ayrımcılık ve aşağılamayı konu alınmıştır.

Anime adaptasyonlarında bu alt metinlerin yanı sıra dinamik hareketler üzerine çalışılmıştır: Ajin'deki yarı insan gölgelerinin hareketleri ve Titana Saldırı'da askerlerin Üç Boyutlu Manevra Teçhizatı ile yaptıkları hareketler.

Code Geass: Lelouch of the Rebellion & R2 (2008-2009) anime serisi animasyon açısından güçlü tarafta kalmasa da 2000'lerin en sevilen politik animelerinden biri olmuştur.İnsanları tek bir bakışla manipüle etme özelliğine sahip olan sıradan bir lise öğrencisinin ülkenin başına geçmesi konu alınır. İç çatışmanın en iyi örneklerinden biri olan Code Geass, devletlerin manipülâtif etkisini ve yozlaşmasını konu alır.

Anlayacağımız üzere hedef kitlesi Z jenerasyonu olan çizgi filmlerin amacı teknolojik gelişimlerden faydalanarak ama günümüz dünyasından soyutlanmayarak, eskiye yaptığı benzetmelerle genç kesime geçmiş anlatmak ve tarihin tekrarlanmasını önlemektir.

20. yüzyılda devletler, toplumlara benimsetmek istedikleri ideolojilerini genç kesime çizgi film endüstrisinin kendilerine bağlılığından faydalanarak propaganda içerikli yapıtlarla yansıtmışlardır. Zaman içerisinde teknolojinin gelişmesiyle beraber bilgiye erişim ve insanlar arası etkileşim artmıştır, bu da günümüz modern devletlerinin birey üzerindeki kontrolünü zayıflatmıştır. Sektör devletten bağımsızlaştıkça propagandaya yer kalmamıştır, tiplmeler ve günlük hayatın akışı konu alınmıştır. Günümüzde ise amaç, alternatif gerçekliklerin tarihi benzetmelerle izleyiciye tanıtılması ve toplumsal sorunların işlenmesidir. İyi ve kötü net değildir, gri alanlar çoktur; bütün tarafların iç çatışmasından bahsedilir.

20. Yüzyıl çizgi filmi taraflıdır, 21. Yüzyıl çizgi filmi tarafsızdır. Hedef kitlelerinin içinde buldukları zaman dilimi, tecrübe ettikleri dünya düzeni ya propagandaya zemin hazırlar ya da propagandayı defeder.



ENCANTO

Sihirli Dünya

Haydi gelin size 2021 yılına ait bir animasyonu beraber inceleyelim.
ENCANTO! Animasyonu Golden Globe de 'EN İYİ ANİMASYON' ödülünü almıştır.



Encanto konu veya içerik olsun her yaşa hitap eden bir animasyon size kanıt olarak şunu söyleyebilirim ki, ablamla beraber izledik ve belki de bazı yerlerde benden daha fazla heyecanlanmış olabilir.

Evet gelelim nasıl inceleyeceğimize ilk önce biraz konudan ve biraz da içerikten bahsedeceğiz, içerik yerinde ilk önce bir animasyon sürecinden giriş yapacağız ve benim yorumumla size içerik hakkında bilgiler vereceğim ve böylece incelemeyi bitirmiş olacağız.

KONUSU:

Kolombiya'da yaşayan Madrigal ailesinin mucizelerinden bahsediyor. Mucize bir mumun dönüşümü ile elde edilmiş, bu dönüşüm aile üyelerinin bizdeki kabile başı gibi olan Abuela ile başlamaktadır.

Aile üyelerine ait özel güçler yani mucizeler var hatta bir aile üyesi Hulk kadar güçlü. Sizde izlediğinizde belki kahramanlarda kendiniz ile bir bağ kurabilirsiniz.

Ana karakterimize gelecek olursak Mirabel mucizeyi elde edememiş birisi. Hatta mucize olmayınca aile üyeleri ve çevresi mumun artık çalışmayacağını düşünüyor.

Bu yüzden de Mirabel aileden kendini uzak hissediyor ve kendi içsel arayışı başlıyor.

Film boyunca biz aileyi tanırken, olaylar ile onları bağlarının nasıl olduğunu görüyoruz. Hepsinin güçlerinin zorlukları ve bunun yanında sorumluluklarıyla beraber hikaye akışına yön vermeye devam etmektedir.

Bir animasyon film yapımında neler vardır onlara bakarak animasyonu yorumlamaya başlayalım:

Tablo da anlaşılacağı gibi nasıl bir yol izlendiği gözükmemekte. Bir animasyon filminde hiçbir aşama atlanarak geçilemez. Çünkü daha sonradan sıkıntı çıkaracak bir durum ortaya çıkar yani hepsi birbirlerini tamamlayarak yola devam etmektedir. Nasıl bir insan birinci sınıftan başlayarak kendine her sınıfta bir şeyler ekleyerek devam ediyorsa animasyonda da böyledir. Aslında süreçte yer almasa da Vocal Track (seslendirme) zamanında bile bir süreç vardır.

Encanto da karakterlerin güçlerine göre vücut yapıları ve ses tonları değişime uğramaktadır. Örnek olarak ana karakterimizin kardeşlerinden Isabela ile Luisa'nın ses tonlarının farklılığını ve vücut hareketlerinin farklılığını verebiliriz.

"We Don't Talk About Bruno" - Dance Progression



Storyboard



Reference Choreography



Layout



Final

Disney
ENCANTO

Aslında Latin Amerika ülkelerinde geçen animasyonlarda müziğin karşımıza diğer animasyonlara göre daha çok çıktığını görüyoruz, bu onların kültüründen bir yansımadır. O ve benzeri kültürde animasyon içerisinde müzik ile aktarılacak istenen konu ve gidişat gösterilmektedir. Müzik sözleri ile bize mesajlar verilmektedir. Müzik ile aile tanıtılmakta ve filmin ilk on dakikasında aileyi bize tanıtmış, mucizelerinin neler olduğunu öğreniyoruz. Bu sayede izleyici tanıdığı aileyi benimseyerek animasyona dahil olup içerisine dalarak aileden birisi oluyor.

Encanto, hikayenin gidişatı olsun, ana kahramanın bizim hayatımızda yaşadığımız zorlukları yaşaması ile animasyon bizi içe çekmektedir. Yorumladığımız gibi bizden biraz, biraz sihirli dünyadan oluşan bu animasyona yazıdan sonra oluşan heyecan ile koşarak izlemenizi temenni ederiz. Bir dahaki yolculukta görüşmek üzere hoşçakalın.



KISA FİLM ELEŞTİRİSİ:

YANLIŞ KAYA



Hiç ait olmadığınız bir yerde olduğunuzu hissettiniz mi? Cevabınız evet ise bu çok normal! Çünkü bazen mantarlar bile kendilerini oldukları yerden çok farklı bir yerde görmek isterler. HERomation tarafından 6 Aralık 2019'da yayınlanan Yanlış Kaya isimli kısa film tam olarak bunu anlatıyor. İçerisinde birçok farklı mesaj barındıran bu film 2019'da Burbank & Davis Uluslararası Film Festivallerinde "En İyi Kısa Film" ödülünü kazandı.

Kendini ait hissetmediği bir kayanın üzerinde doğan Martin adlı mantarımız, karşı kayadaki mantarların güne enerjik zıplamalarıyla başlamalarına hayran kalır. Onları gördükten sonra Martin'de onlar gibi davranmaya başlar. Güneş her doğduğunda onlar gibi zıplar, eğlenmeye çalışır. Kendi gibi görünen ama bütün günü oldukları yerde hiçbir şey yapmadan geçiren mantarların arasında yalnız hisseden Martin, kendini dalgaların üzerindeki bir kütüğe bırakır. Ait olmadığı bir yerde, kendi gibi hissetmediği bir topluluğun içinde olmaktansa deli dalgalar ile mücadele etmeyi seçer. Bu seçimi sayesinde kendi gibi olabilmeyi, değerleri için savaşmayı, dostlarıyla bir olmayı ve pek çok farklı şeyi öğrenecektir.



Martin burada büyük bir okyanusun içinde kendi olmak için çabalayan herkesi temsil etmektedir. Kendimizi bulmak ve olduğumuz gibi biri olmak için çok büyük savaşlar veririz. Bu savaş bazen farklı olmamızdan kaynaklı kabullenilmeme ile olur, bazen bulunduğumuz toplum için yeterli olamama ile olur, bazen ırkçılık bazen ise kendine olan inancını kaybetmekle olur.

Bütün bu sorunların en temelinde yatan şey ise hepimizin birer insan olduğumuzu unuttuğumuz gerçeğidir. Ama filmin son sahnesinde şarkıda geçen sözün dediği gibi hepimiz aynı kayanın üzerindeyiz! Kendimiz olduğumuz kadar farklılıklarımız ve benzerliklerimiz ile hep birlikte en iyisiz.



YETİŞKİNLER İÇİN YAPILAN ANİMASYON FİLMLERİ



MARY AND MAX

İki beklenmedik mektup arkadaşı arasındaki arkadaşlık hikayesi: Melbourne banliyölerinde yaşayan yalnız, sekiz yaşında bir kız olan Mary ve New York'ta yaşayan kırk dört yaşında ağır obez bir adam olan Max.

İşlediği konular ise kısaca şunlar: çocuk ihmali, yalnızlık, kleptomani, ihanet, otizm, depresyon, anksiyete, suçluluk duygusu, agorafobi, ölüm korkusu...



SOUL

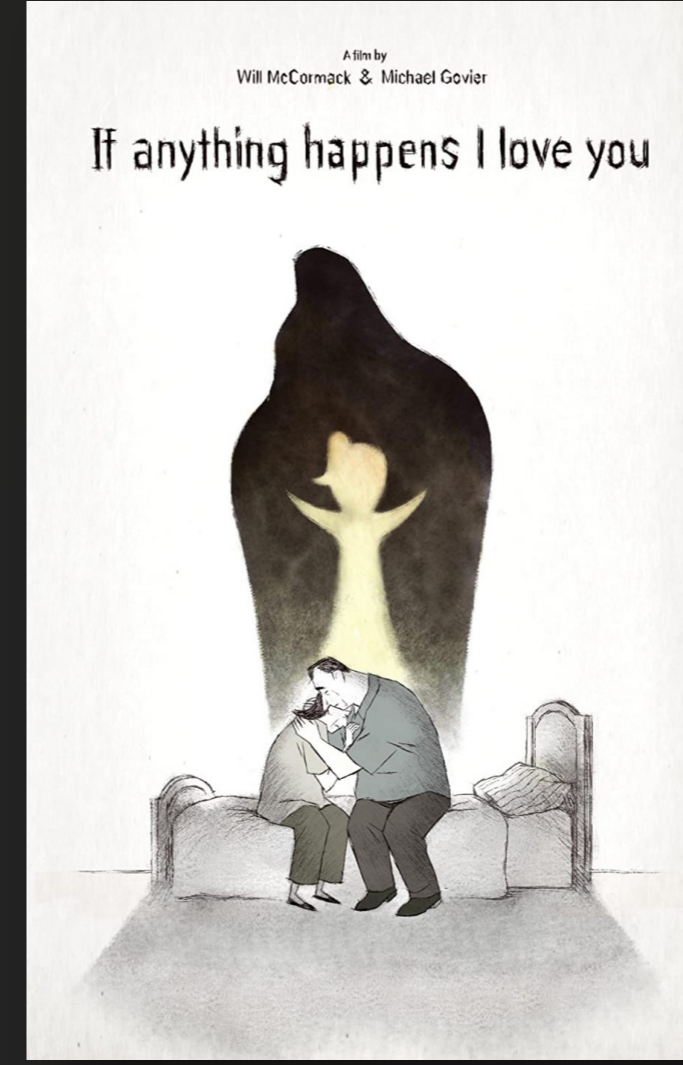
Bir ortaokul müzik öğretmeni olan Joe Gardner'ın hikayesini anlatıyor. Bir caz grubuna katılmak isteyen Gardner, bir gün aniden kanalizasyona düşüyor.

Burası aslında farklı bir dünyaya açılıyor fakat o, dünyaya nasıl döneceğini bulmaya çalışıyor.



MASAMER

Yapay zekaya meraklı bir genç kız dünyada fark yaratmak isterken üç arkadaşı, suçla savaşan süper kahramanlara dönüşür.



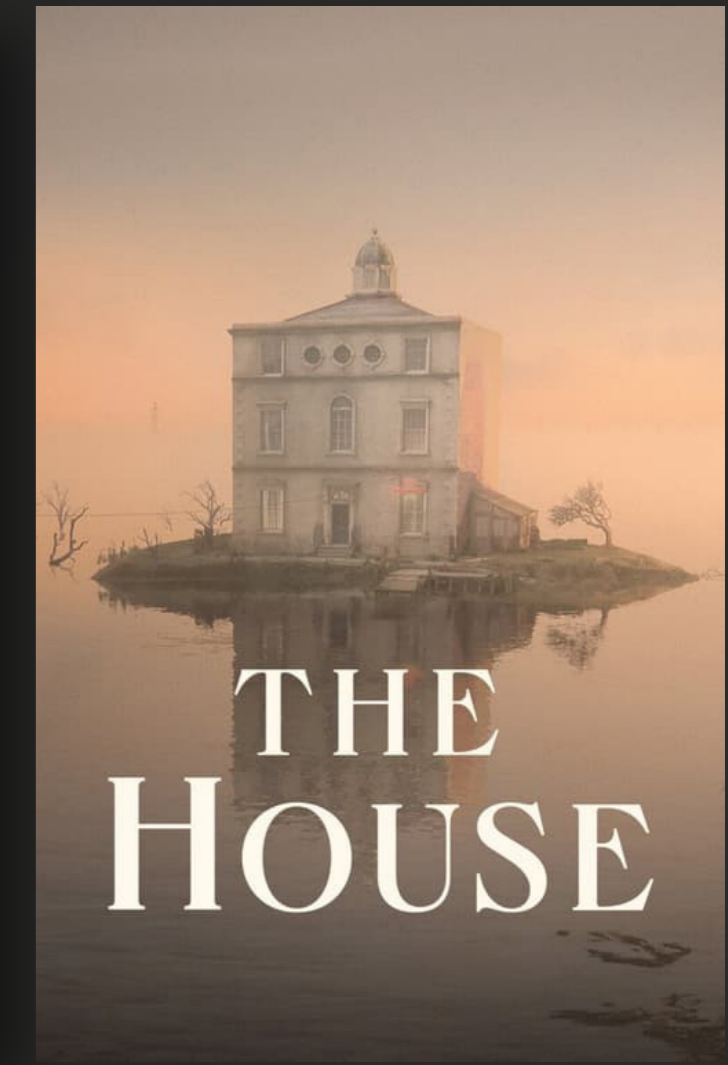
IF ANYTHING HAPPENS I LOVE YOU

Okulda yaşanan trajik bir kazanın ardından çocuklarının yasını tutan iki kederli ebeveyn içinde buldukları duygusal boşlukta bir yolculuğa çıkar.



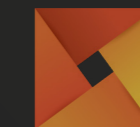
DÜNYANIN ZİRVESİ

Everest Dağı'nın zirvesine yapılan ilk tırmanış hakkındaki gerçeği öğrenmeyi saplantı hâline getirmiş bir foto muhabiri, kaybolan saygın bir dağcıyı aramaya koyulur.



THE HOUSE

Farklı dünyaları ve karakterleri kapsayan üç farklı hikâye anlatan, ancak hepsi aynı evin içinde geçen bir animasyon filmi.





ÄLEM ROBOTLARA KARŞI

İlginç, işlevsiz bir ailenin yolculuğu, kendilerini robot kıyametinin ortasında bulduklarında ve aniden insanlığın en beklenmedik son umudu haline geldiklerinde altüst olur.



NE ZHA

Sıradan bir kurye ve motor yarışları tutkunu olarak hayatını sürdürürken eski düşmanlarıyla karşılaşan ne zha, sevdiklerini korumak için güçlerini yeniden keşfetmelidir.



LOVING VINCENT

Genç bir adam sorunlu sanatçının son mektubunu teslim etmek için ressam Vincent Van Gogh'un memleketine gelir ve buradaki son günlerini araştırır.



NEXT GEN

Duyarlı robot teknolojisinin yaygın olduğu bir dünyada yaşayan yalnız asi bir genç kız olan Mai su ve bir şans karşılaşması yoluyla birbirleriyle tanışan ve kısır bir tehdidi durdurmak için kullanmaları gereken beklenmedik bir bağ kuran çok gizli silahlendirilmiş robot olan 7723'ün hikayesini anlatıyor.



INVINCIBLE

Babası gezegendeki en güçlü süper kahraman olan bir genci konu alan bir animasyon filmidir.



GUILLERMO DEL TORO'NUN PİNOKYOSU

Gerçek bir çocuğa dönüşen ahşap bir kuklanın klasik çocuk masalının daha karanlık bir versiyonu.



SONIC

THE HEDGEHOD

KIRPI SONIC 2

Sonic the Hedgehog 2, yaşananlardan sonra Tom'un yanında kalan Sonic'in, bu kez yanında daha güçlü bir silahla karşısına çıkan Dr. Robotnik ile yeni mücadelesini anlatıyor.

Vizyon Tarihi: 8 Nisan 2022

Yönetmen: Jeff Fowler

Senarist: Pat Casey, Josh Miller, John Whittington

NİCAN AYINDA
NISAN AYINDA
NISAN AYINDA

VİZYONDAKİLER
VİZYONDAKİLER
VİZYONDAKİLER

AINBO

Frozen ve Moana ile benzer bir tarza sahip olan Ainbo'da genç bir kahramanın hikayesi anlatılıyor. Genç arkadaşımız ve ruh rehberleri, (Dillo adındaki komik bir armadillo ve Vaca adındaki koca bir tapır) memleketleri Amazon Ormanları'nı kurtarmak adına bir göreve çıkarlar.

Vizyon Tarihi: 29 Nisan 2022

Yönetmen: Richard Claus

Senarist: Richard Claus

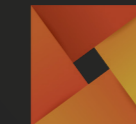
DÜŞLER FABRİKASI

12 yaşında bir kız olan Minna'nın hayatı, babasının nişanlısı Helena ve kızı Jenny'nin evlerine taşınmasıyla altüst olur. Jenny'ye tahammül edemeyen Minna'nın en büyük isteği onun evden gitmesidir. Bir gece Minna, rüyaların kontrol edilebildiği bir dünya keşfeder. Bunun üzerine Minna, Jenny'yi değiştirebilmek için onun rüyalarını kontrol eder. Ancak Minna'nın insanların hayallerini kontrol etmenin korkunç sonuçları olduğundan haberi yoktur. Yaptıkları sonrasında Jenny'nin uyanmaması üzerine Minna, Jenny ve yeni ailesini kurtarmak için rüyalar dünyasına dalar.

Vizyon Tarihi: 8 Nisan 2022

Yönetmen: Kim Hagen Jensen

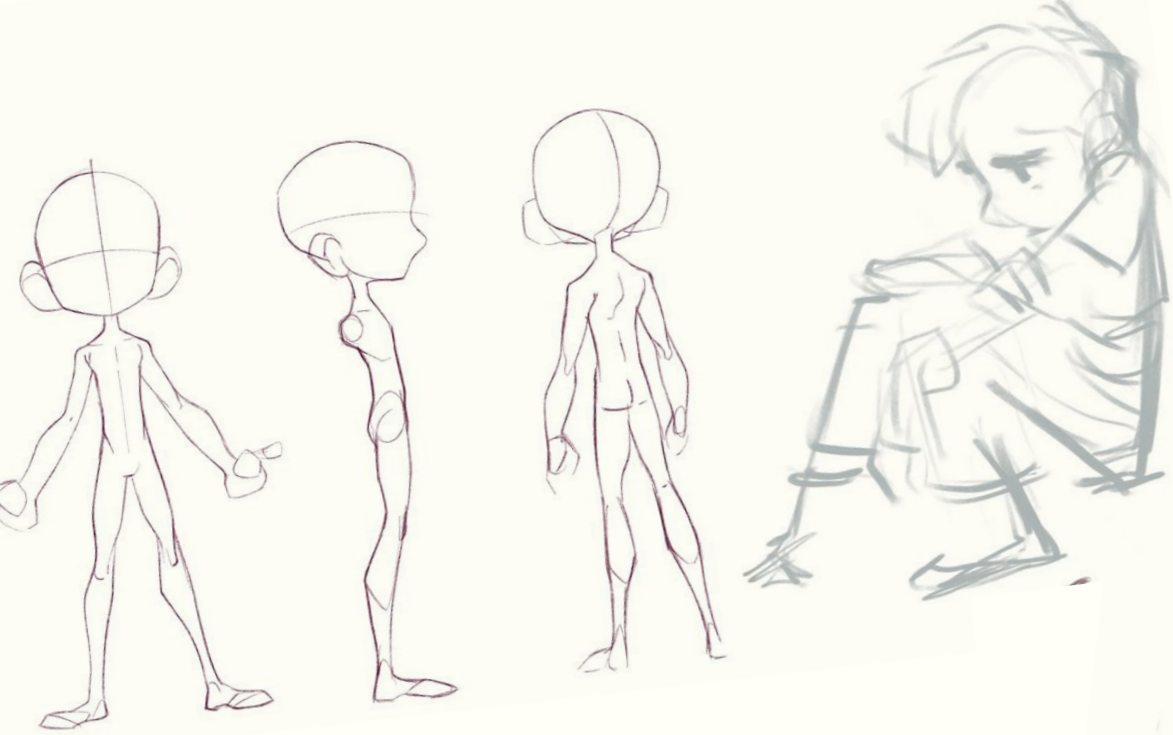
Senarist: Kim Hagen Jensen



KARAKTER TASARIM SÜRECİ

Süreç karakteri kafamızda oluşturmamız ile başlar bunun için bir hikayemiz olması gereklidir. Referans olarak eskizler yaparak karakterimizi canlandırır.

5 ADIMDA KARAKTER TASARIMI:



Referans

Karakterimizin hikayesini belirleyip araştırma yaptıktan sonra referans alabileceğimiz görseller, çalışmalar bulup aklımızda karakteri oluşturmalıyız.

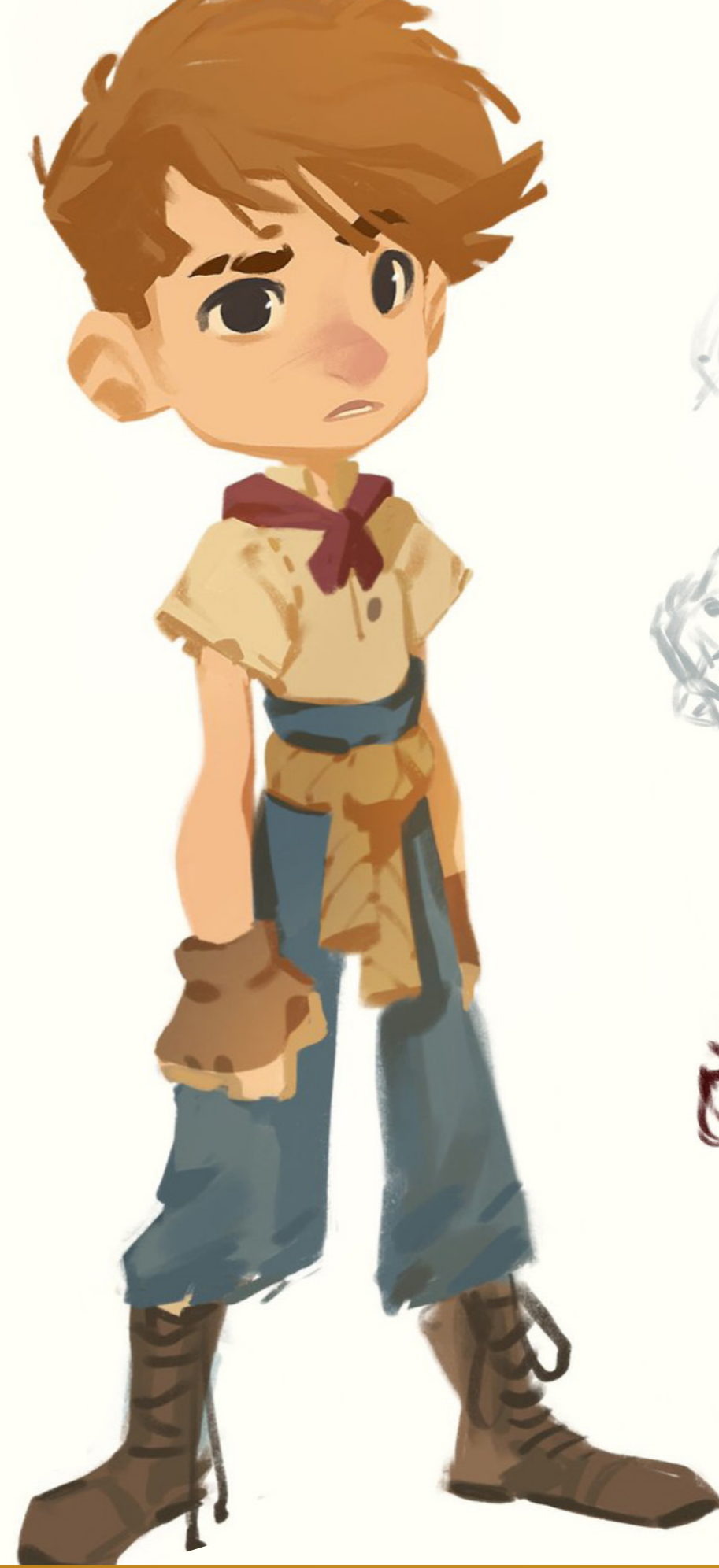


Hikâye

Karakterimize bir hikâye oluşturup onun yaşam koşullarından giydiği kıyafete, yüzündeki kırışıklara kadar etkisini görebiliriz.

Araştırma

Karakterimizi hayata geçirmek için hikâyeyi güçlendirip ona özellikler kazandırmamız gerekir bu yüzden karakterimizin çizgilerini belirlemek adına bir araştırma yapmamız gerekir.



Eskiz

Referanslar olarak, hikâyeden ilham olarak çeşitli çalışmalardan esinlenerek karakteri belirleyecek çizimler yaparız.

Tasarım

Çeşitli açılardan karakter eskizlerini tamamladıktan sonra karakterimizi tarzımızı yansıtan çizgilerle, baktığımızda hikayesini hissedebileceğimiz bir tasarım oluşturabiliriz.

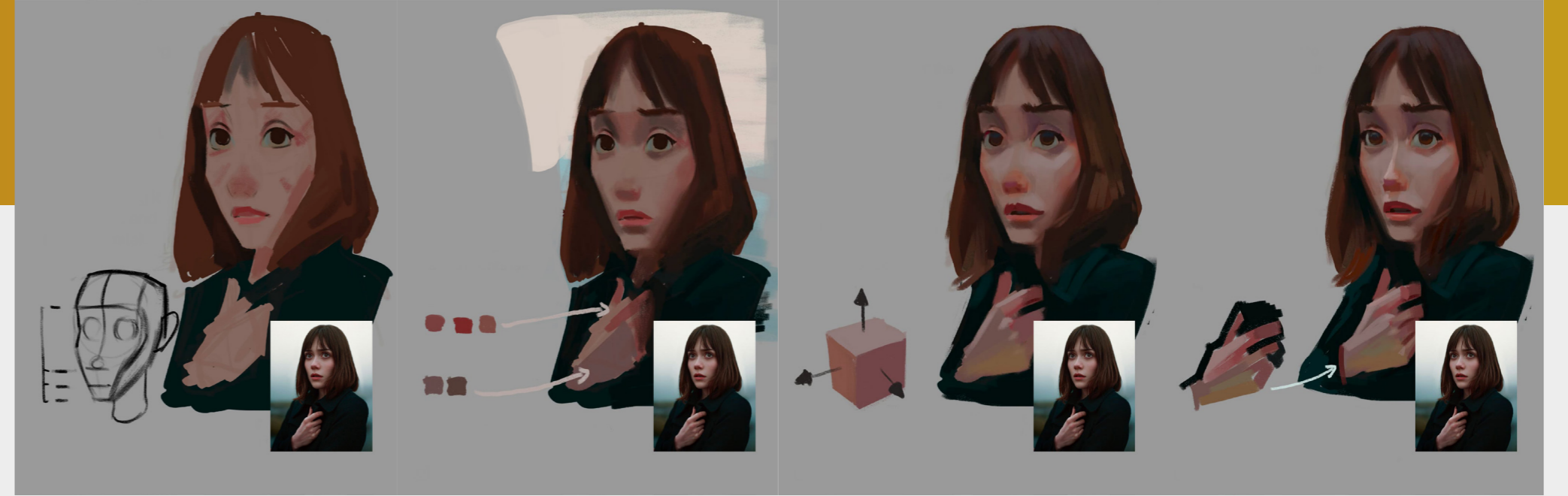


ADIM ADIM ÇİZİM YOLCULUĞU

Ben Eblen çizimlerinde sakın adımlarla doğru noktalara parmak basmanın gücünü vurgulamaktadır. Referansı iyi gözlemlemek, detaylarda boğulmamak, elimizin o an ki rahatlığının önemi gibi durumların da altını çizmektedir. Azimle sonuca ulaşmanın büyüü diyebilir miyiz buna? Kesinlikle.

Kendisine ve sizlere bu güzel yolculuğa eşlik ettiğiniz için teşekkür ediyoruz. Çizimle kalın!

Sanatçı: BEN EBLEN



Hep beraber Ben Eblen'in bu çiziminin hangi aşamalardan geçtiğini, nasıl ilerlersek doğru adımlar atabileceğimizi inceleyeceğiz. Hazırsanız kemerler bağlansın!

İlk olarak referansta gördüğümüz temel ve genel şekilleri gözlemliyoruz, detaylar bizim için bu aşamada önemli değil. Elimizi ve zihnimizi gevşek bırakıp bir taslakla başlıyoruz!

Daha sonra referansımızın surat ifadesini gözlemleyerek, ayrıntılarda boğulmadan sakın adımlarla yeni bir boyut kazandırıyoruz.

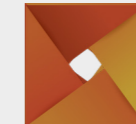
Her biri kendi katmanında olacak şekilde taslağımızı biraz renklendiriyoruz. Mükemmel rengi elde etmeye çalışmadan kaba bir başlangıç yapıyoruz.

Yüzdeki ve saçtaki küçük parçaları gölgelerle dolduruyoruz ve hafiften detaylara giriyoruz. Bu aşamayı gevşek el hareketleriyle yapmalı ve keskin çizgiler kullanmamalıyız!

Bu aşamada gölgelere ve çizgilere daha yoğun bir giriş yapıyoruz. Renklerle oynuyoruz, referansı kontrol ediyor ve ilerledikçe denemeler yapıyoruz.

Işık kaynağının referansta neresi olduğunu inceliyoruz. Formları buradan yola çıkarak şekillendirmeye başlıyoruz. Tüm adımları 3 boyutlu düşünüyoruz, bu şekilde nasıl ilerlememiz gerektiğini daha net görebiliriz.

Ve son dokunuşlar! Bu kısımda ihtiyacı olduğunu düşündüğümüz noktalara doygunluklar veriyoruz. Elin ve burnun üstüne dikkat! Bu esnada fırça darbelerini kendimizden emin ve gevşek tutup, ayrıntılarda kaybolmamak adına fırça boyutunun çok küçülmesine izin vermiyoruz. Artık tamamen hazırız.



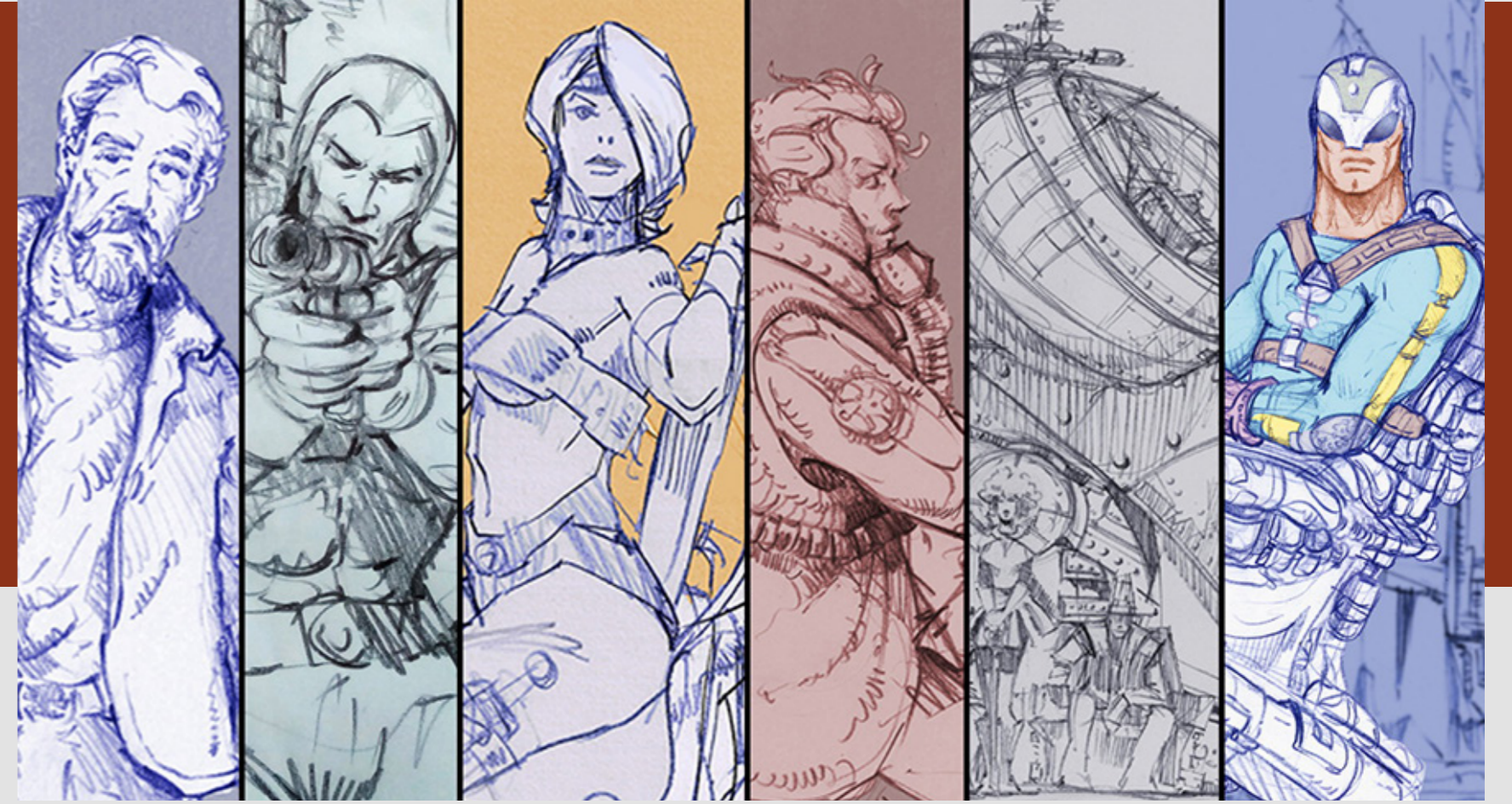
KİTAP İNCELEMİE

KARAKTER TASARIMI

Mehmet Naci Dedeal'ın "Karakter Tasarımı" kitabı, bu sektörü ağır bir dille kaçmadan herkesin anlayabileceği eğlenceli bir dille açıklıyor. Bu nedenle de amatörden uzmana bu alana ilgi duyan herkesin kullanabileceği bir kaynak haline geliyor. Kitap karakter tasarımının aşamalarına ve bu aşamaların detaylarına inerek bu alanda detaylı bilgi sahibi olmamızı sağlıyor.

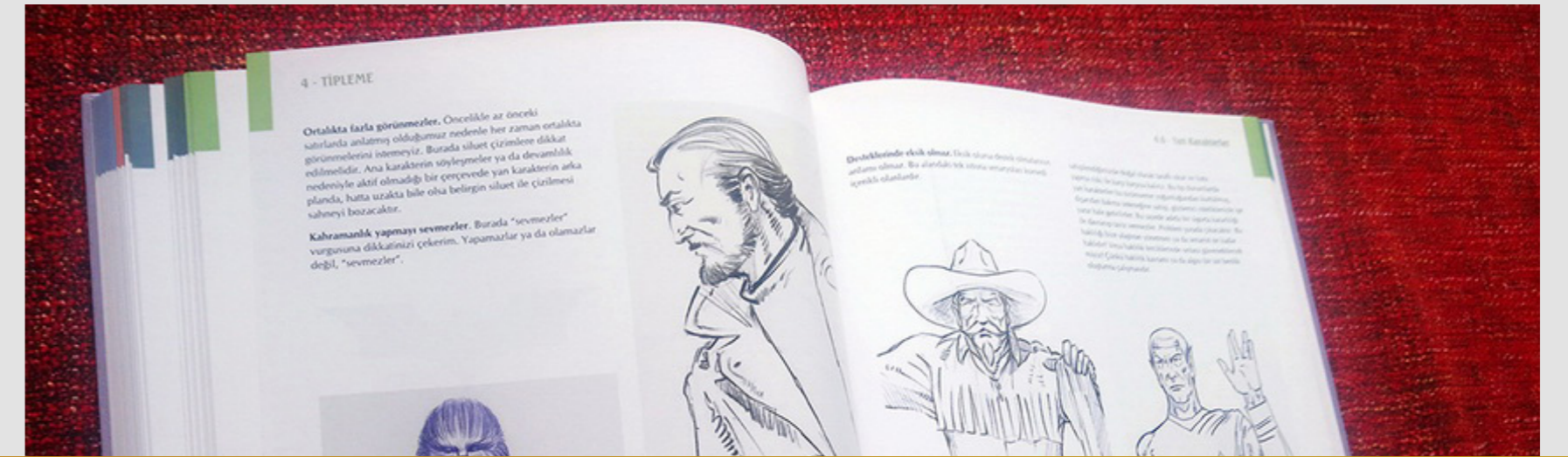
Bu aşamalardan bazıları hedef kitleyi belirleyen kararlar aşaması, karakterin taslağının oluşturulduğu genel tasarım aşaması, planlanan hikâyeyi detaylandıran ve bir bütün haline getiren içerik- senaryo aşaması ve karakterin tanıtıldığı sunum aşamasıdır. "Öğrenmeyi öğrenmek" mottosuyla kendimizi geliştirmemizin önemini vurgulayan Dedeal, karakter tasarımı yapabilmek için her konuda araştırma yapmamız gerektiğine de değiniyor.

Aynı zamanda karakter tasarımının kolay bir süreç olmadığını, etkili bir karakter yapmak istiyorsak iyi bir hikâyeye ve detaylıca belirlenmiş bir hedef kitleye ihtiyaç duyduğumuzu da ekliyor.



Kitap içerik anlamında değindiği hemen hemen her konuda hem örnek hikâye hem de örnek çizim barındırıyor ve bu örneklerin bazılarını Miyazaki gibi ünlü sanatçılardan ya da Star Wars gibi ünlü eserlerden alarak konuyu ilgi çekici hale getiriyor.

Yazar her ne kadar renklere karşı olmasa da çizim konusunda karakalemin ayrı bir özgürlüğü olduğuna inanıyor ve kitabında ağırlıklı olarak bu tarz çizimlere yer veriyor. Kitabın yanı sıra Dedeal'ın ilgili olan herkes için kitabın ufak ön izlemesinin bulunduğu bir web sitesi de bulunuyor.



BAKMAK

GÖRMEK

Zihin okumak ve ötesini görmek her zaman ilgimizi çekmiştir. “Özel bir güce sahip olmak isteseniz bu ne olurdu?” diye sorulduğunda aklımıza gelen cevaplardan biri değil midir hep, zihin okumak.

Gözlerimiz ile hayata bakışımız ve yakalayışımız çok farklı, herkesten daha derin ve manidar. Gözlerimizden zihnimize sızan görüntüleri bazen tarif etmek zor oluyor ve bir projeksiyon gibi yansıtılsaydı keşke diyoruz. Bahsetmek istediğim konu bunu başarabilen yansıtan ve hayata karşı bakışımıza renk katan insanlar, bizler üzerine. Her gün hayatın koşuşturması içinde, yorgunlukla günü ve anı kaçırabiliyoruz. Hep aynı saatte aynı yolu kullandığımız metro yolunda yanından hızlıca geçip gittiğimiz, metro merdiveninin başında duran paspasın aslında bize dil çıkarması, her akşam uğrayıp başımızı yasladığımız evimizin bize göz kırıyor olması. Psikolojik olarak buna “algıda seçicilik” de diyebiliriz. Zira insan gerçekten algısı yönünde görür çoğu şeyi. Çok yorgun olduğunuz bir gün metroda karşınızdaki oturan kişinin sizin okumuş olduğunuz kitabı okuduğunu anında fark edersiniz. İnsanın zihninde aslında bu bir “fark etmektir”, görmektir. Görmenin zorunlu şartı bakmaktır fakat ne kadarını görebiliyoruz?

Göz bakar ama beyin görür. Bakmak sadece göz ile yapılan bir eylemken, görmek aynı zamanda algılamakta, yorumlamaktadır. Görmenin içinde büyük pay “bilmek” kısmına düşüyor. Sanatla hiç ilgisi olmayan birisini düşünün mesela. O kişi, çok önemli bir esere bakıyor olsa dahi sadece bakmakla yetinecek, gördüğü şeyi yorumlayarak hissedemeyecektir. Ancak bu konuda bilgi sahibi olan, aklını bu işe vermiş kimseler ise aynı esere baktığında çok farklı duygular hissedecektir. Kısacası insan, daha fazla bildikçe, daha fazla yorumlamayı başarabildiği ölçüde bu hayattan alacağı zevk de son derece artmaktadır.

Hayatı kaçırmamaya çalışan, anı yakalayan, dinlemiş olmak için dinlemeyen, okumuş olmak için okumayan, yazmış olmak için yazmayan, görmüş olmak için görmeyen, duyularını tam anlamıyla kullanan, tüketmek kadar üretmeye de çaba harcayan bireyler olabilmek dileğiyle.



NARUTO SHIPPUDEN



n a r u t o

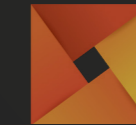
Shounen serilerinin başında gelen Naruto, izleyenleri ve okuyanları konunun içine çeker. Genelde shounen animeleri Naruto kadar uzun olmaz ve bölümler yeterli olmadığı için konu bütünlüğü tamamlanmamış olur. Ancak Naruto'da olaylar derin ve detaylı işlenmiştir. Yapboz parçaları gibi birbirini tamamlar, bu da izleyenlerde ya da okuyanlarda farklı bir tat bırakır.

Eskiden beri takip edenler için yeri bambaşkadır ve nostaljik bir etki bırakmıştır. Ayrıca Naruto'da bölümler uzun olduğu için, dram sahneleri de derin ve etkili işlenmiştir. Naruto'yu farklı kılan özelliklerden bir tanesi de içinde, genel animelerin aksine birden çok ana karakterin olmasıdır. Naruto neden bu kadar çok seviliyor? sorusuna gelecek olursak eğer Naruto'nun annesi ve babasının onun doğduğu gün ölmesi, yalnız bir çocukluk geçirmesi ve en yakın arkadaşlarını kaybetmesi gibi zorlukların Naruto'nun hayatında büyük ve can alıcı etkilere sebep olmuştur. Yine de Naruto yaşantısındaki zorluklara rağmen kimseye aldırış etmeden kötü yola saptırılmadan ışığı takip ederek iyi yolunu hiç kaybetmedi. Onun yerinde başkası olsa şimdiye kadar herkesten nefret eden ve kötü

yöne sapan bir karakter olabilirdi ancak o tam tersi kendini insanlara kanıtlamaya çalıştı işte bu da Naruto'nun sevilen yanlarından biridir.

Diğer sevilme nedenlerinden biri ise bir şeyde ne kadar başarısız olsa da asla pes etmeden yorulsa da canı acısa da bir işi başarmadan pes etmeme iradesidir. Naruto'nun bazılarına göre bu özelliği aptalca ya da safça gözükse de Naruto birçok insanın canına kıymış kötü insanlara bile iyi gözle yaklaşip onların içindeki karanlıktan az da olsa o ışığı bulup ortaya çıkartabilen biridir.

Her iki sebebin içinde doğurduğu duygular izleyicinin kendi içinden bir pay bulmasına ve Naruto ile arasında bir bağ kurmasına sebep olmuştur. Bu da Naruto'nun sevilme sebeplerinin en güçlüsüdür. Kısacası Naruto'dan almamız gereken mesaj, zorluklar karşısında pes etmeden yola devam etmektir ve hedefimiz doğrultusunda her yolu kat etmektir. Niyeti kötü olan insanlar karşımıza çıksa bile iyi olabilmeyi öğrenmektir. Naruto'nun da insanlarla yakınlaşmasını sağlayan en özel ve önemli özelliği de budur.



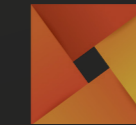
RED DEAD REDEMPTION 2

Red Dead Redemption 2 oyuncuların büyük bir heyecanla beklediği bir oyundu. Çünkü piyasada vahşi batı konulu oyun az ve yetersizdi. Hem oyunun yapımı için harcanan mesai hem de oyunun yapımcı şirketinin Rockstar Games olması oyuncuları en çok heyecanlandıran nedenlerin başında geliyordu. Oyunun piyasaya çıkış tarihi olan 25 Ekim 2018'i takip eden ilk 3 günde 725 milyon dolar hasılat yaparak eğlence sektörüne muhteşem bir giriş yapmayı başardı ve Avengers: Infinity War filminin 640 milyon dolar hasılatını geçerek eğlence sektörüne en iyi girişi yapanlar listesinde ikinci oldu. Listenin birinci sırasında ise tam 1 milyar dolar hasılat ile yine Rockstar Games'in oyunu olan GTA V var.



Oyunun görsel tarafından bahsedecek olursak Rockstar Games'in oyuncuları hiç hayal kırıklığına uğratmadığını görüyoruz. Red Dead Redemption 2 oyunculara mükemmel grafikler sunmakla kalmayıp bu grafiklerin yanına detaycılığını da ekliyor ve biz oyunculara keyifle oynama fırsatı veriyor. Oyunda RTX desteğinin bulunmaması da bu keyfi iki hatta 10 katına çıkarıyor. Ayrıca bir açık dünya oyunu olan Red Dead Redemption 2 bizlere oyunun hikayesinde biraz söz sahibi olma fırsatını da veriyor.

Dilerseniz biraz oyunun hikayesine ve görsel olarak tatmin seviyesine değinelim. Öncelikle oyun 1899 yılında Amerika'da geçiyor. Oyundaki ana karakterimiz olan Arthur Morgan, Van Der Linde isimli çetenin bir üyesi ve çetenin lideri olan Dutch'ın sağ kolu. Oyuna, başarısız olan bir soygun girişiminden sonra federal ajanlara yakalanmamak için soğuk bir kış gününde bir eve sığınan çetenin orayı bir kamp alanına çevirmesiyle merhaba diyoruz. Çete hayatta kalmak için Amerika'nın engebeli arazilerinde yol almak, çalmak ve savaşmak zorundadır.



ONLAR SADECE OYUN YAPMIYORLAR RIOT GAMES



2006 yılında, iki oda arkadaşı (Brandon Beck ve Marc Merrill) tarafından kurulan Riot Games, o zaman kurulan hikayeli oyun yapan şirketlerden farklı olarak DOTA veya WoW (World Of Warcraft) gibi online oyunculu oyun geliştirmeye başlamışlardır. Kurulduklarından tam 3 sene sonra, Venture Captial isimli şirketten 1 Milyon dolar yatırım aldıktan sonra 2009 yılında League Of Legends isimli MOBA türündeki oyunu yayınladılar. Oyun çıktıktan 2 yıl sonra ise toplam aktif oyuncusu sayısı 32 milyona ulaşırken, günlük oyuncu sayısı 4 milyona ulaşarak Asya oyun pazarında kök salmış, Asya'daki bu başarısı ile oyun, diğer kıtalara da yayılmıştır.

Riot Games'in asıl başarısı, aynı tarzda daha popüler olan ve türün öncüsü olan DOTA'yı tahtından indirip dünya çapında popüler kültür öğesi haline gelmesi de var. Bu hale de onları getiren şey agresif bir strateji ve daha oyunun 3.yılında düzenledikleri 5 Milyon dolarlık bir turnuva olmasıdır. Bugünlere baktığımızda ise bu ödül havuzunun 14 Milyon dolara kadar yükselmiştir.

Şirket, ne kadar oyun endüstrisine yeni şeyler katsa da asıl ilham oldukları yer sanatçılar oldu. LoL'deki her bir karakterin özel olarak bir hikayesi, kostümü ve concept artları birçoğu sanatçıya ilham kaynağı oldu ve bu sayede de parlamayı bekleyen sanatçılar için bir aracı oldu. 2015 yılına geldiğimiz de ise Çin'in en büyük oyun firması olan Tencent Games'e katılarak büyümesini devam ettirmiş oldu.

Riot Games, 2020'ye kadar sadece LoL üzerinde çalışmalar yapsa da asıl bombalarını 2020 yazında "VALORANT" isimli FPS tabanlı bir oyun çıkarttılar. Bu oyun da LoL ve yine aynı türde lider oyun olan CS:GO'nun karışımı bir oyundu. Oyun çıkar çıkmaz barındırdığı özgünlüğü, orijinal karakter tasarımları, inanılmaz reklam ve hikayelerle kısa sürede oyun severlerin gözdesi oldu ve olmaya devam ediyor.

WWW
ZZZ
AAA
CCC
RRR
AAA

Arkasına dev oyun şirketinin ateşini alan Riot Games, 2021'de ise LoL'ü cebimize indirdi ve Wild Rift'i piyasaya sürdü. Halihazırda oyunları hala oynanan Riot, online oyun sektöründe tekeli elinde bulundurmaya devam edip, biz sanatçılara ilham olmaya devam ediyor.

Oyun sektörü dışı ise animasyon dizisine de el atan Riot, oyundaki (Vi, Caitlyn, Jinx, Sevika ve Ekko gibi) karakterleri bir hikaye örgüsüne sokup Netflix ile anlaşmış, 2021 sonbaharında yayınlanan Arcane'de Riot'un oyunlarda yarattıkları etkiyi, bu sefer de animasyon sektöründe yarattılar ve Arcane'de inanılmaz bir sükse yarattı ve şimdiden dizinin sevenleri ikinci sezonu bekliyorlar.





24KARE

animasyon dergisi

Emeđi geen herkese teřekkürler...

İletişim Kanalımız



@24kare.mag