

KASIM 2022

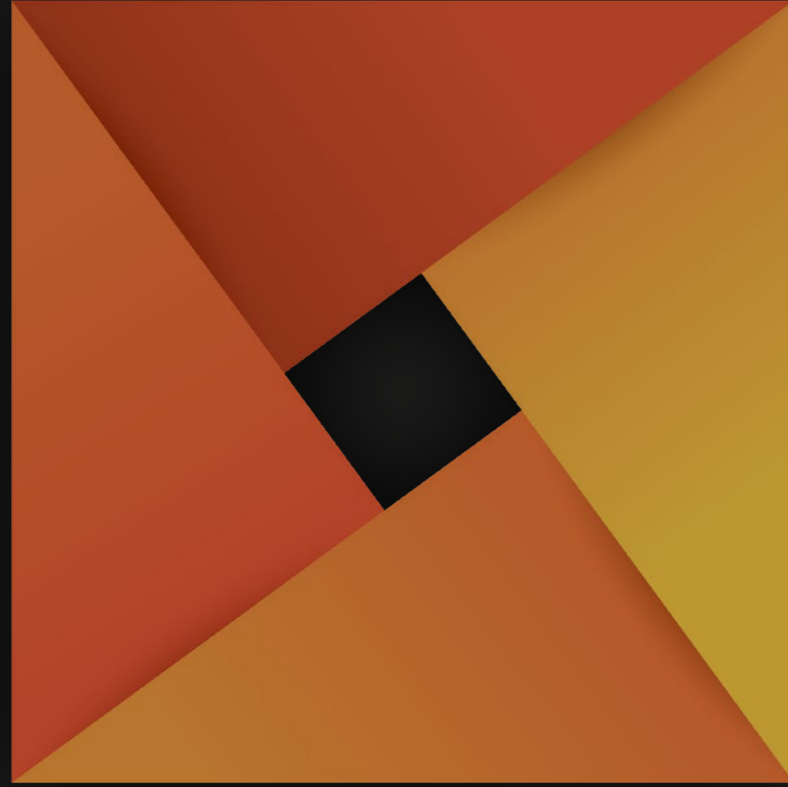
# 24 KARE

animasyon dergisi



İllüstrasyon: Nida Nefise ÖZTUNÇ





# 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.

- Konsept Sanatçılar
- The New Yorker Derigis
- Animasyonda Superstroke / Superblur Etkisi
- Stop Motion Animasyon
- Nancy Ling
- Mobil Oyun Endüstrisi
- Yüzüklerin Efendisi
- Çin Çizgi Roman ve Animasyon Müzesi
- Alex Hirsch
- Ghibli Animasyon Müzesi
- Örümcek Adam Film Serisi
- Disney ve Dali Ortaklığı "Destino"
- Bizden, size: Konsept Tasarım

RALPH MCQUARRIE



MARY BLAIR

# KONSEPT SANATÇILAR

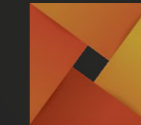
Konsept sanatçıları, genel olarak elinde herhangi bir referans görsel olmadan eserlerini ortaya koyarlar. İşin en zor yanı budur aslında. Sadece bir açıklama metni ile neyin nasıl olması gerektiğine kendi hayal dünyalarında karar verirler ve bir sanat eseri üretirler. Dünyada birçok ünlü konsept artist olmasına rağmen bu yazımızda sizlere Mary Blair ve Ralph McQuarrie'in eserlerinden bahsedeceğiz.

RALPH MCQUARRIE

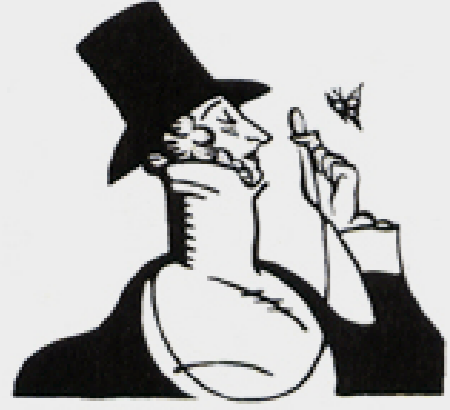
Milyonları kendine hayran bırakan Star Wars üçlemesinin efsanevi konsept tasarımcısı Ralph McQuarrie Orijinal Star Wars filmlerinde, George Lucas'ın Samuray zırlı, pelerinli ve kötü niyetli bir figürü tarif etmesi üzerine Darth Vader'ı yaratmıştır. Lucas, Vader'ın solunum cihazı takmasını istediğini belirtmesinin ardından Vader için McQuarrie, tam yüz solunum maskesini bir samuray miğferi ile birleştirerek uzay sinemasının en ikonik eserini ortaya koymuştur. E.T, orijinal Battlestar Galactica tv dizisi ve bunun yanı sıra Akademi Ödülü kazandığı Cocoon filminde kullandığı hayal gücü ve tasarımları ile birçok konsept sanatçısına yol gösterici olmuştur.

MARY BLAIR

The Walt Disney Company için sanat ve animasyon yapımında; Alice Harikalar Diyarında, Peter Pan, Cindirella gibi filmler için konsept tasarımlar yapan Mary Blair 1940'ların başında Disney ailesine katılmıştır. Tasarımlarında dönemin karanlık ve boğucu havası ile çelişen daha yumuşak ve masum tasarımları ile Walt Disney'in birçok filmde derin izler bırakan Amerikalı sanatçı Blair, 21. yüzyılın ortalarından itibaren birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Eserlerine göz attığınızda sahip olduğu inanılmaz hayal gücünü ve çocuksu ruhunu hissedebilirsiniz.



# THE NEW YORKER YILLARIN İKONİK KAPAKLARI



## THE NEW YORKER

The New Yorker dergisi yayın hayatına 21 Şubat 1925 yılında başlamıştır. İlk sayısından beri yazılarıyla, kapağıyla ve illüstrasyonlarıyla dikkat çekmiş ve çokça adından bahsettirmiştir. Kurucusu Amerikalı Herold Ross'tur. Yayın hayatına haftalık olarak başlayan dergi, şimdi yılda 47 sayı çıkarıyor. İçeriği röportaj, eleştiri, deneme, kurmaca yazınlar, hiciv, karikatürle ve şiirden oluşuyor. Dergi ABD'de yayınlanıyor olsa da uluslararası okuyucu kitlesine sahip. Derginin en çok dikkat çeken özelliği ise kesinlikle kapakları. Her kapağında farklı bir sanatçıya yer vermeye çalışan The New Yorker dergisi bu özelliğiyle kültür çeşitliliğine olanak sağlıyor. Kapak tasarımları yapan sanatçılar bazen kapak tasarımlarında kültür veya siyasi eleştiri içeren tasarımlar da kullandıkları için bu kapaklar zaman zaman halk tarafından eleştirildiği de oluyor. Kapak tasarımlarını çizen sanatçılar neredeyse hiç yazı kullanmayı tercih etmiyor bunun sebebi direkt esere ve eserde verilmek istenen mesajı okuyucuya direkt verebilmek. İçindeki çizimler özellikle de kapak tasarımları oldukça sade bu sayede dergi tek bir duygunun okuyucuda oluşmasını sağlıyor.



24 EYLÜL 2001

11 Eylül 2001 İkiz Kule Saldırıları'ndan bir hafta sonra derginin kapağında bu olayı anlatan illüstrasyon tercih edildi. Bu eser Françoise Mouly ve Art Spiegelman tarafından çizildi. Kapakta siyah rengin üstüne iki kule silueti resmedildi. Minimalist sanatı oldukça yansıtan bu eser The New Yorker'ın hâlâ en ikonik kapaklarından birisi.



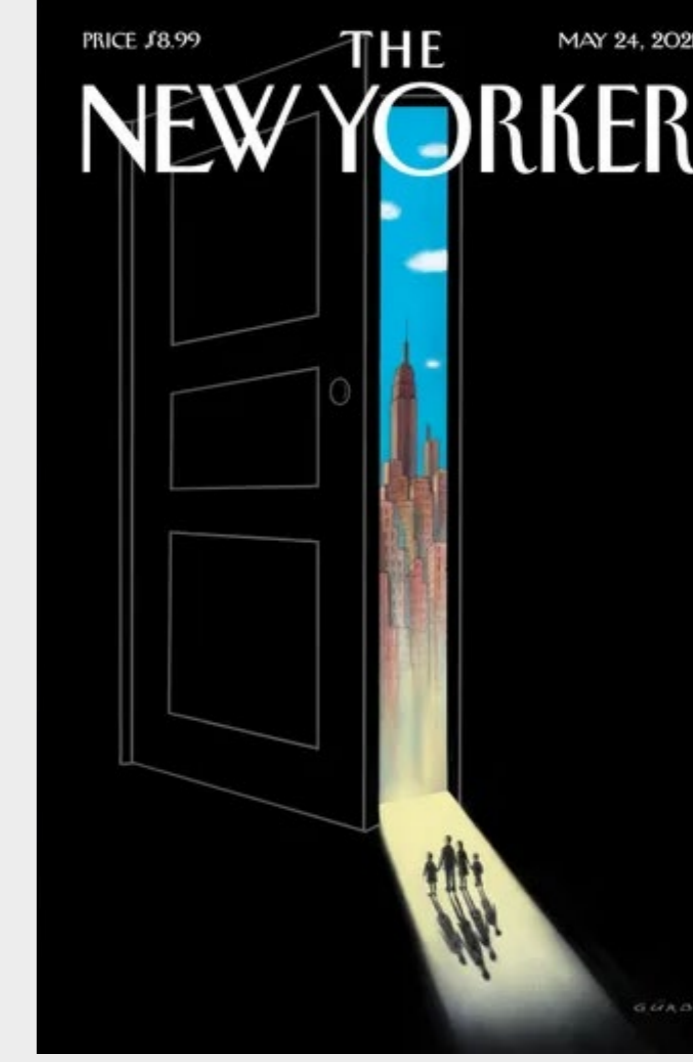
28 MART 2011

Bu sayının illüstratörü Christoph Niemann. Sanatçı nesnelere olayları bir araya getirdiği eserleriyle tanınan bir sanatçı, 11 Mart 2011'de Japonya'da meydana gelen Fukushima Daiichi Nükleer Felaketine dikkat çeken bir kapak çizimi tercih etmiş. Kapak tasarımında Japonya'nın bahar aylarında açan ünlü sakura ağaçlarıyla nükleer santral simgesini birleştirerek bir çalışma ortaya koymuş.



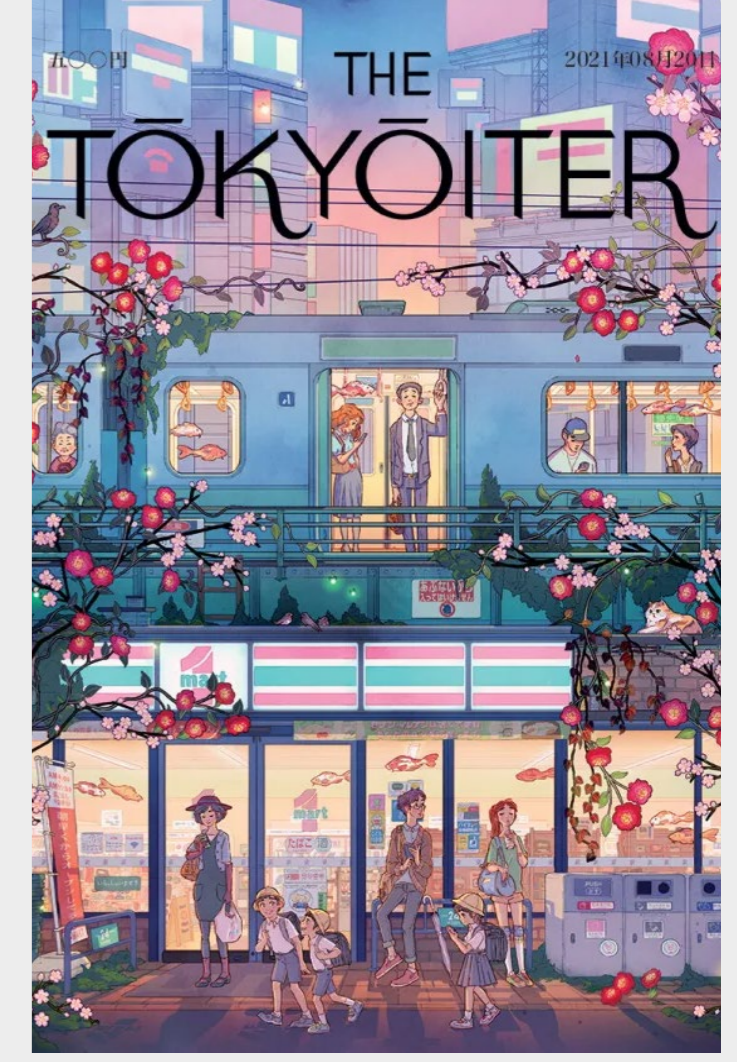
8-15 TEMMUZ 2013

Bu sayının kapak tasarımcısı Jack Hunter, 'Mutluluk Anı' adını verdiğini çalışması Susam Sokağı'nda oynayan Edi ve Būdū karakterlerinin eşcinsel bir çift olarak televizyon seyredirken resmetti. ABD Yüksek Mahkemesi'nin eşcinsel evliliği yasaklayan kanunu geri çevirmesinin ardından, tasarlanan bu kapak halkı ikiye böldü kapağı destekleyenlerin yanında çokça eleştiren bir kitle de oldu.



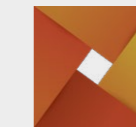
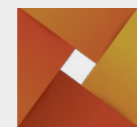
24 MAYIS 2021

Bu sayının bizim için en önemli özelliği şüphesiz bir Türk sanatçının kapağını resmetmiş olması. Bu sayının kapağını çizen Gürbüz Doğan Ekşioğlu bu eserinden önce de 8 çizimi The New Yorker dergisi kapak olarak kullandı. Bu kapakta resmedilen bir kapının önünde duran bir aile kapının aralığından görülen New York silüetine bakmakta. Eser dünyayı etkisi altına alan pandemi sürecinden sonra normalleşme sürecimizi anlatan bir çalışma.



THE PARISIANER VE THE TOKYOITER

The New Yorker dergisinden ilham alınarak uluslararası sergiler de düzenlendi. "The Parisianer" ve "The Tokyoiter" isimli sergilerin çıkış noktası "Bu dergi Frans ve Japonya'da basılıydı kapak tasarımları nasıl olurdu ve hangi olaylardan esinlenilirdi?" sorularına cevaptır. İngiliz illüstratör Andrew Joyce, Fransız sanat yönetmeni David Robert ve Japon illüstratör ve yaratıcı yönetmen Tatsushi Eto tarafından kurulan kolektif, The New Yorker ve hayali dergi sergisine birçok sanatçı hayali kapak tasarımlarıyla katkıda bulundu.



# SUPERSTROKE SUPERBLUR

## Superstroke

Superstroke kelime anlamı itibariyle 'süper etkileyici fırça darbesi' anlamına gelmektedir. Bu bir akımdır ve daha önce etkinlik gösteren Superflat sanat hareketine karşı bir tepki olarak doğmuştur. Superflat, Japon sanatçı Takashi Murakami tarafından bulunan, postmodern bir sanat akımıdır. Kaynağını yoğun olarak anime ve mangalardan alan bu akımın, İkinci Dünya Savaşı sonrasında oluşan, boş ve anlamsızlaşan kültürel yapılanmanın bir eleştirisi olarak ortaya çıktığı kabul edilmektedir.

Küresel çağda, yeni bir Japon kimliği yaratmak, kültürel yapılanmanın altını çizmek, bu duruma vurgu yapmak için Superflat adında bir Japon görsel kültürü sunulmuştur. Uygulanmaya devam eden anime ve mangalar ile kültürel miras birleştirilmiş ve bir stil oluşturulmuştur. Superstroke hareketinin Superflat hareketine tepkisi ise, 2008 yılında Güney Afrikalı sanatçı Conrad Bo tarafından gelmiştir. Bu tepki, Batı sanat dünyasında kendini kurmaya çalışarak bir kimlik karmaşası içine giren Japonya'nın, bu arayışlarıyla ortaya koyduğu uygulamalardır. Çünkü Superstroke'da geleneksellikte birlikte düşünülerek oluşturulan resimlerde, çok etkileyici fırça darbelerinin kullanılması ön plandadır. Superstroke çalışmalarında, fotorealist ya da grafiksel yüzeyel boyamalardan ziyade, ekspresif bir tavırla fotoğraf ve ifadeler yoğun olarak ele alınmıştır.

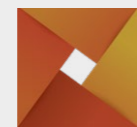


## Superblur

Supersblur sanat hareketi ise, Superstroke sanat hareketinin içinden çıkan bir türdür. Bu hareket, Superflat ve Suprematizm'den de etkilenmiştir. Akım ismini, 'bulanıklık' anlamına gelen 'blur' kelimesinin birleşimiyle almıştır. Akımın önde gelen üyeleri; Conrad Bo, Brink De Villiers, Lisa Basson, May Wentworth'tur.

Sanatta Superblur düşüncesi, göz hareketlerinin etkisiyle olmuştur. Buradan yola çıkarak sanatçılar, kameranın sallanması ile oluşan titreşimlerle elde edilen üretilere odaklanmışlardır. Bu bulanıklaştırma, sadece bir teknik değildir. Geleneksel sanat anlayışlarına karşı, modern sanat yaklaşımları ve arayışları arasında kaynaşmayı sağlamak olduğu gibi, fotoğraf ile resim arasındaki sınırları kasıtlı olarak daha az belirginlik yaratarak kaldırmaktır. Modernizm ile, Batı toplumunda kültürel eğilimler ve değişiklikler ile geniş kapsamlı dönüşümler, felsefi değişimler görülmüştür. Bu değişiklikler, bazı uluslarda,

toplum düşüncesi ve benliklerinde kayboluşlara da neden olmuştur. Bu da zamanla, para ve güç için çabalayan bir pazar ekonomisi için mücadeleyi doğurmuştur. Sanatta da bu anlayışlarla, kabul görmek için kendini farklı kültürlerde arayan ve neticesinde kimlik karmaşası içine giren bunalımlar yaşanabilmiştir. Bu noktada, çok fazla bilinmeyen ve telaffuz edilmeyen Superstroke ve bunun içinden çıkan Superblur sanat hareketleri, bu konularda dikkat çekici olmuşlardır. Pek bilinmeyen ve telaffuz edilmeyen hareketler ilk bakışta, sadece teknik anlamda farklılık gösteriyormuş gibi görünüyorsa da tepkilerindeki ve ifadelerindeki yeni sanat dillerini felsefeleriyle ortaya koymuşlardır. Bu durum, Japonya gibi Batılı anlayışlarda kendini arayan ve bir belirsizlik içerisinde bambaşka üsluplarla karşımıza çıkan oluşumlara karşı tepkiyi ortaya koymaktadır. Çünkü burada sanata karşı olan yaklaşımı, gelenekselliği dışlamadan moderniteyi yakalamak olmalıdır.





# STOP MOTION ANİMASYON

## CAROLINE & ÖLÜ GELİN

### Stop Motion Animasyon Nedir?

Stop Motion ya da duraklı çekim, durağan 3 boyutlu objeleri hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon türüdür. Kuklalar veya oyun hamuru ile yapılmış modeller kullanılır. Stop motion tekniği; kamerayı objeye karşı ayarlayıp tek kare çekip sonra objeyi biraz hareket ettirip yeni bir kare çekmek ve bunu tekrarlayarak animasyonu tamamlamaktır. Çekilen tek kare resimleri ardı ardına dizip (her saniye için 15-24 kare) oynatılması ile hareket elde edilir. Sahneler montajlanarak film tamamlanır. Bu işlemlerin çoğu çizgi film tekniği ile aynıdır.

### Stop Motion Animasyon Tarihi

1800'lü yılların başlangıcından sonlarına kadar geçen zaman diliminde sinemanın bulunuşuyla birlikte çizgi film ve stop motion teknikleri kullanılarak film yapma çalışmaları da ortaya çıkmaya başlamıştır. Model animasyonu veya 3 boyutlu animasyon olarak da anılan stop motion, Amerika'da ortaya çıkıp gelişen çizgi filmin aksine, gölge oyunları ve kukla geleneğine sahip Orta ve Güney Avrupa'da daha fazla kullanılmış ve geliştirilmiştir. Uzak Doğuda, özellikle Japonya'da çok kullanılmaktadır.

İlk stop motion filmi 1898'den itibaren The Humpty Dumpty Circus idi. Bu 1898 kısa modelinin tarzı, sirk akrobatlarının hareketini simüle etmek için eklemli uzuvları olan bebekleri kullandı.

### Stop Motion Malzemeleri

Duraksamalı hareket animasyonu yapmak için gerekli malzemeler sınırsızdır. Kullanılacak oyun hamuru, kir tutmayan, şekil verildikten sonra donmayan türde olmalıdır. Hareketsiz modeller (ev eşyaları gibi) ve küçük parçalar (dişler gibi) donan oyun hamurundan yapılabilir. Profesyoneller artık kalıp hazırlayıp iskelet üzerine lateks veya silikon dökerek, çekim anında eğilip bükülmekten etkilenmeyecek ve uzun süre kullanıma dayanıklı, kirlenmeyen modeller yapmaktadırlar. Filmin geçeceği mekânı ve cisimleri oluşturmak için ise ahşaptan metale kadar her tür malzeme kullanılabilir. Duraksamalı hareket yöntemi kullanılarak yapılan çekimler için en uygun aydınlatma araçları, beyaz ve soğuk ışık kaynaklarıdır.



John

Johnny Depp

Helena Bonham Carter

arter

There's been  
a grave  
misunderstanding.

# TIM BURTON'S Corpse Bride

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS

A TIM BURTON/LAIKA ENTERTAINMENT PRODUCTION "TIM BURTON'S CORPSE BRIDE" STORY BY DANNY ELFMAN MUSIC BY JONATHAN LUCAS CHRIS YEEGENSON, A.C.E. DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ALEX MACDONWELL DIRECTOR OF ANIMATION PETE KOZACHIK  
EXECUTIVE PRODUCERS JEFFREY ALKERBACH JOE BANFET PRODUCED BY JOHN AUGUST AND CAROLINE THOMPSON AND PAMELA PETTLER PRODUCED BY TIM BURTON ALLISON ABBATE DIRECTED BY MIKE JOHNSON TIM BURTON

RISE TO THE OCCASION THIS SEPTEMBER

www.corpsebridemovie.com

## STOP MOTION ANIMASYON

# ÖLÜ GELİN

Gotik sinemanın en önemli yönetmenlerinden olan Tim Burton imzalı animasyon filminde Victor Van Dort kısa süre sonra Victoria ile evlenecektir. Ancak genç adam bir hayli heyecanlıdır. Kendi kendine yüzük takma provası yaparken yüzüğü yanlışlıkla Ölü Gelin'in parmağına takar ve bir anda Ölüler Diyar'ına götürülür. Ölüler Diyarı gerçek dünyanın aksine çok daha eğlencelidir. Yine de hiçbir şey Victor'un Victoria'ya kavuşmasına engel olmayacaktır. Bu harika yapıtın nasıl yapıldığına gelin birlikte bakalım,

### Ölü Gelin Nasıl Yapıldı?

Filmin başlangıçta filmde çekilmiş olması gerekiyordu, ancak stüdyo tarafından yapılan son dakika değişikliği farklı bir teknolojinin tanıtılmasına yardımcı oldu.

1997'de, Henry Selick'in uzun metrajlı filmi Monkeybone'un ön prodüksiyonu sırasında, filmin görüntü yönetmeni Pete Kozachik, stop-motion karakterlerini önceden çekilmiş canlı oyuncularla bütünleştirme sürecini kolaylaştıracak bir çekim türü arıyordu. Monkeybone'u bitirdikten sonra Kozachik, kameraları dijital olarak animasyon çekmenin pratik bir yolu için test etmeye devam etti.

2003 yılının başlarında, üretim birimi stop motion için dijital yakalama ile ilgilenmiyordu; ekip bunun yerine filmi bir film çekimi için hazırlıyordu. Çekimlerin başlamasından iki hafta önce, Kozachik ve görsel efekt danışmanı Chris Watts, Warner Bros.'un fiziksel prodüksiyon ve görsel efektlerden sorumlu kıdemli başkan yardımcısı Chris DeFaria tarafından uygulanabilir olduğu düşünülen dijital fotoğraf makinelerini kullanarak bir çözüm buldu.

Animasyon, Doğu Londra'daki 3 Mills Studios'ta gerçekleşti. Üretim başladığında bir düzine animatör/ kuklacı çalıştırıldı, ancak bu sayı üretimin sonunda üç katına çıktı. İlk grup, her kuklanın kendine özgü

özelliklerini geliştirmek için zaman harcadı. Mackinnon ve Saunders tarafından inşa edilen kuklaların kendileri tipik olarak yaklaşık 17 inç boyundaydı ve animatörlerin kuklaları manipüle etmek için setlerin yüzeylerine erişmesine izin veren tuzak kapılarla yerden üç ila dört metre uzakta inşa edilmiş setlerde canlandırıldı.

Üç ana karakter- Victor, Victoria ve Corpse Bride- animatörlerin kuklaların yüzlerinin bireysel kısımlarını manipüle etmelerine izin vermek için özel teçhizat içeren golf topları büyüklüğünde kafalarla donatılmıştı.

Ani Filmde toplam 32 kamera kullanıldı. Her kameraya, animatörlerin kareleri yakalamalarını ve çalışmalarını kontrol etmek için üretilen çekimin kısa bir "makarası" nı monte etmek için bunları bir bilgisayara indirmelerini sağlayan bir "kepçe" sistemi ile donatıldı.

Bir çekim onaylandıktan sonra, bilgisayar kaldırıldı ve animatörler, çalışmalarını kontrol etmek için durağan kameralarını ve "kapıcı" bilgisayar/kamera sistemlerini kullanarak sahneyi çekmeye bırakıldı. Filmin hikâye departmanı başkanı Jeffrey Lynch, sahnelerin başlangıçta bir ekip tarafından oluşturulan storyboard'lerden geliştirildiğini açıkladı: "Yeniden çekimler için zaman olmadığı için 1: 1 film oranına (çekim başına bir çekim) olabildiğince yakın çekim yaptık. Deneylerimizin çoğunu, sahneyi istediğimiz gibi elde etmek için film şeridi sürecinde- gerektiği kadar çok şekilde- yaptık. Canlı aksiyon filmi için olduğu gibi kapsama alanı yoktu.

Yardımcı yönetmen Johnson, animatörlerle bazen gidişatı iyi analiz edebilmek için sahneleri canlandırmışlardır. Gerektiğinde sahne departmanı içeri girip düzenler sonrasında perdeleri kapatır ve animatörlere bırakırlardı.

Bazı görsel efekt unsurları- kuş ve kelebek grupları, tamamen CG'de yaratıldı, ancak diğerleri gerçek hayattaki öğelerden görsel efektler olarak birleştirildi.



FROM THE DIRECTOR OF  
'THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS'

# Coraline

An Adventure  
too Weird for Words



STOP MOTION ANIMASYON

# CORALINE



Coraline eski bir eve taşındığında canı çok sıkılır ve ailesi tarafından da ihmal edilir. Bir gün dar bir geçide uzanan gizli bir kapı bulur ve geçitten geçmeye karar verir. Orada paralel bir hayat keşfeder.

Coraline, Hillsboro, Oregon'daki 140.000 metrekarelik (13.000 m<sup>2</sup>) bir depoda sahnelendi. Sahne 50 lota sete ev sahipliği yaptı. Setler arasında üç minyatür Viktorya dönemi konağı, 42 metrelik (12,8 m) bir elma bahçesi ve Oregon Shakespeare Festivali afişleri gibi küçük detaylar da dahil olmak üzere Ashland, Oregon'un bir modeli vardı. Aynı anda 28'den fazla animatör, prova veya çekim sahneleri üzerinde çalışarak her hafta 90-100 saniyelik bitmiş animasyon üretti. 3D sürüm için stereoskopi(stereoskopik çiftlerin incelenmesinde kullanılan ve konuyu kabartma olarak gösteren optik aygıt.) yakalamak amacıyla animatörler her kareyi birbirinden biraz ayrı iki kamera konumundan çekti.

Ekip, filmin geliştirilmesinde ve yapımında Obje'tin üç 3D baskı sistemini kullandı. Bilgisayar sanatçıları, ayrı ayrı çekilen öğeleri bir araya getirdiler veya bilgisayar tarafından üretilen yerine el yapımı görünmesi gereken kendi öğelerini eklediler. Bir mürettebat üyesi olan Althea Crome, kukla karakterler için minyatür kazaklar ve diğer kıyafetleri örmek için özel olarak işe alındı, bazen insan saçı kadar ince örgü iğneleri kullandı. Giysiler ayrıca boya ve bir dosya kullanarak aşınmayı simüle etti.

Kadriye ÇETİNKAYA





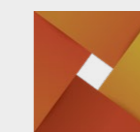
# NANCY LIANG

Nancy Liang, UNSW Sanat ve Tasarım bölümünden mezun olan Sidney merkezli bir illüstratördür. Nancy Liang, eserlerinde genelde ay ve yıldızları kullanmayı seviyor. Eserlerini incelediğimizde hareket eden bir ay, büyüyen yeşillik, yağan bir yağmur gibi bizlere basit ama çok güzel bir görsel güzellik sunuyor. Sanatçının en dikkat çekici ve farklı özelliği 3D programların bu kadar yaygınlaştığı ve tercih edildiği günümüzde hâlâ 2D eserler ortaya koyması. Hatta sanatçı eserlerini sadece 2D programlarda da yapmıyor. İlk olarak kendi el çizimleriyle eskizini yaptığını ve hareketini düşündüğü bu sürecin ince ince düşünerek planlandığını sonrasında kendi el çizimleriyle eseri çizmeye başladığını belirtiyor. Eseri renklendirilecekse pastel boya, keçeli boya veya oluşturmak istediği dokuya göre farklı boyalar tercih ediyor. Çizimlerini kare kare çizmekten katman katman olarak çizip hareketlendiriyor. Sonrasında tüm katmanlarını bilgisayara tıyor onları Photoshop'ta düzenliyor. Ardından animasyon haline getiriyor. Bu şekilde gifler oluşturuyor.

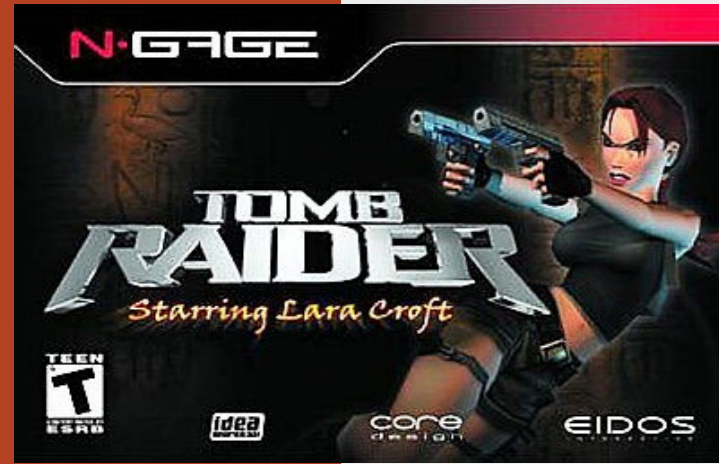


İlk olarak her zaman eserlerine eskiz çizerek başlayan sanatçı çıkacak animasyon için planlanmasına ekstra dikkat ediyor. Animasyonun hareket eden ögesinin ne olduğu ve nasıl hareket edeceğinin eskizinde kabaca belirtmekte. Fakat eserinin son hali bazen eskiziyle aynı olmadığını sonradan bazı kısımlarının değiştirdiğini belirtiyor. 'Eğer animasyon ortaya koymak istiyorsam başlamadan önce neyi canlandırmam gerektiğini düşünmem gerekiyor. Çok fazla not yazarım ve bir kontrol listesi kullanırım. Benim için animasyon süreci çok organize ve kontrollü olmalı. Süreç, geleneksel animasyona çok yakındır.' diyen sanatçı eskiz ve planlama aşamasına ne kadar önem verdiğini belirtiyor. Sanatçı yüzlerce bitmiş kolajı kare kare oluşturmak yerine katman kullanmayı tercih ediyor. Katmanları çizdikten sonra belli nesnelere kesip hareket ettirmenin ve bu şekilde hareket vermenin daha kolay olduğunu düşündüğü için eser üretirken bu yolu tercih etmekte. Gözlerimizin sandığımız kadar büyük olmadığına ve onları kandırmanın çok kolay olduğuna inandığını da belirten sanatçı bir kolun hareketini bile iki karede dalgalandırabileceğini bunun ortaya koymak istediğiniz animasyona bağlı olduğunu söylüyor. Nancy Liang, bir röportajında animatörlere tavsiye olarak Animasyon filmlerden öğrenmek faydalı olsa da gerçek hayatta konuların hareketine ve zamanlamasına bakmanın daha önemli olduğunu Kendi tarzınızda canlandırmadan önce konunuzun nasıl hareket ettiğini anlamının gerektiğini söylüyor. Sonrasında harekete aktarmanın önemli olduğunu belirtti.

Nancy Liang, ilhamlarını gerçek hayattan alıyor. Yanında her zaman bir not defteri bulunduruyor ve sürekli olarak nesnelere hareketlerine bakıp, çiziyor. Çizim defterlerinden notlar çıkarıp eserlerinde kullanabiliyor. Dışarı çıktığında çevreyi ve insanları gözlemleyerek çevresindeki her şeyden ilham alan sanatçının eserlerinde de çevremizdeki fark edemediğimiz birçok ayrıntıyı görebiliriz. Bu noktada gözlemin ne kadar önemli olduğunu Nancy Liang'ın eserleri bir kez daha bize hatırlatıyor.



# MOBİL OYUN ENDÜSTRİSİ



Mobil oyun endüstrisi her geçen gün gücüne güç katan ve günümüzde değeri milyar dolara ulaşan bir iş sektörüdür. Bu sektör ilk olarak 1994 yılında Hagenek adlı firmanın geliştirdiği MT-2000 adlı telefona bir tetris oyunu eklemesiyle başladı. Oyun ilgi gördü. 1994 yılına gelindiğinde de Nokia firmasının "snake/yılan" adını verdiği oyun, kullanıcıları tarafından büyük bir ilgiyle karşılandı. Bu dönemlerden sonra telefon üreten firmaların ürünlerine mobil oyun geliştirmesi moda haline geldi. Bazı kullanıcılar sahip oldukları telefonlarda istedikleri ya da popüler olan mobil oyunlar olmadığı için yeni telefon almaya bile karar veriyorlardı. Fakat mobil oyun endüstrisinin yükselişi 2010'lu yıllara kadar çok da değer görememişti.

Nokia, N-Gage adını verdiği oyun telefonu 2003 yılında beklediği ilgiyi görmedi. Bu dönemlerde Java tabanlı oyunlar çok modaydı. Her ne kadar N-Gage başarısız bir ürün olsa da Asphalt, Tony Hawk's Pro Skater, Worms World Party, Pathway to Glory, Call of Duty ve Tomb Raider gibi oyunları Playstation ve bilgisayar gibi platformlardan alarak mobile uyarlamasıyla kullanıcıların hayatına yeni bir etkileşim kazandırmıştı.



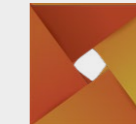
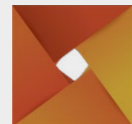
2010'lu yıllara gelindiğinde Android ve iOS gibi işletim sistemlerinin gelişmesi, Google ve Apple gibi şirketlerin mobil oyun sektörüne yatırım yapmalarıyla mobil oyun endüstrisi altın çağını yaşadı. Google Play Store ve Apple Store gibi online mağazalara yapılan yatırımlarla oyun firmaları ya da bağımsız geliştiriciler bu platformlar için oyun üretmeye başladılar ve bu eylemleri mobil oyun endüstrisine olan ilgiyi ve popüleriteyi körükledi.

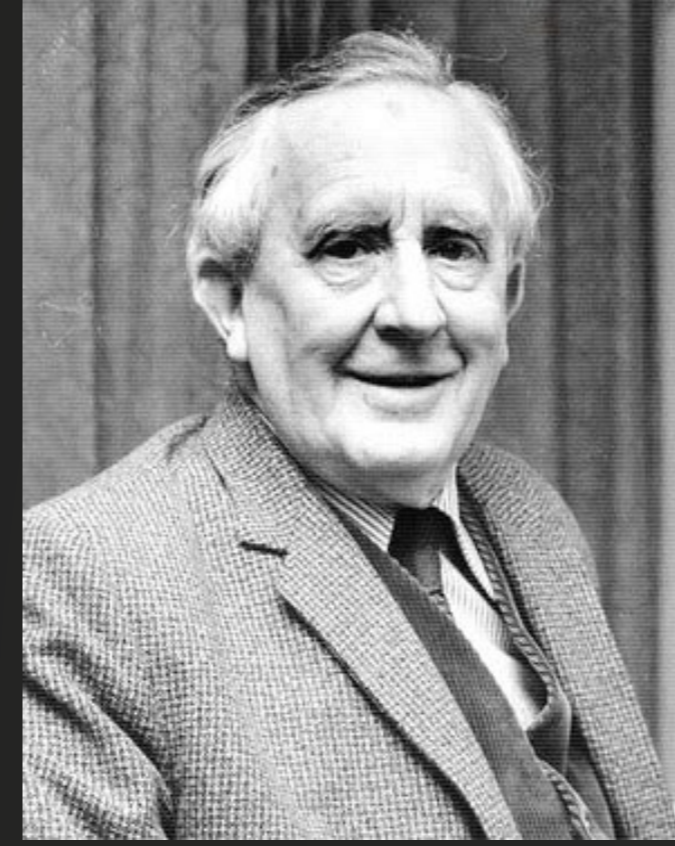
Bu dönemde Fruit Ninja, Vector, Temple Run, Super Meat Boy, Zombie Tsunami, Subway Surfers, Candy Crush Saga, Jetpack Joyride, Clash of Clans gibi milyonlar tarafından indirilen oyunlar geliştirildi. Amerika'da olduğu kadar Türkiye'de de bu çılgınlığa katılan firmalar çıktı. Peak Games ve Gram Games gibi şirketlerin yanı sıra sayılamayacak kadar yerli firma kuruldu. Bir kısmı yabancı şirketlere satıldı. Şu an ilk 100 mobil oyun şirketi arasında 10'dan fazla Türk mobil oyun şirketi bulunmaktadır ve bu şirketler milyon dolarlar değerindedir. Bu sektörde var olan şirketlerde çalışanların kazanç ve refah durumları ortalama bir işte çalışanlardan çok daha fazla olacak kadar mobil oyun endüstrisi gelişmiştir.



Mobil oyun endüstrisi, oyun sektörüne girmek isteyen dijital oyun tasarımcıları için biçilmiş kaftandır. Bu sektöre yeni atılanların basit ama eğlenceli oyunlar yaparak yükseldikleri çok görüldü. "Granny" adlı oyunun yapımcısı bunun güzel bir örneğidir. Korku türünde geliştirdiği oyun basit grafik, animasyon ve kodlara sahip olsa da ilgi uyandıran ve oynaması zevkli oyunlardandı.

2020 yılına gelindiğinde mobil oyun sektörünün değeri artmıştır. Alternatif fikirler bulunması, yeni tasarımlar, varsa senaryolar ve oynanış şekilleri ile mobil oyun endüstrisinin geleceği parlak gözüküyor. Bir tetris oyununun kar tanesi gibi büyüyüp yıllar içinde oluşturduğu çığ günümüzde hiç olmadığı kadar güçlü bir hale gelmiş durumda.





### J. R. R. TOLKIEN

İngiliz filolog, yazar, şair ve akademisyen olan John Ronald Reuel Tolkien 03.01.1892 yılında Güney Afrika'da doğup 02.09.1973 yılında İngiltere'de vefat etmiştir. Tolkien'in ölümünden sonra oğlu Christopher babasının notlarını ve Silmarillion'u yayınlattı ama hâlâ Tolkien'in kitaba hiç dönüştürülmeyen on binlerce sayfa masa üstü notları mevcuttur.

Tolkien'in İngiltere'de gittiği Sarehole adındaki köy yazarın kitaplarında bulunan Shire köyünü yazmasında büyük bir öneme sahiptir. Bilbonun dumanlı dağlardaki yolculuğu doğrudan Tolkien'in İsviçre'de arkadaşlarıyla geçirdiği bir yaz tatili maceralarına dayanmaktadır.

Fantastik filmlerin yeni yeni ortaya çıktığı ve pek de ciddiye alınmadığı o dönemlerde Yüzüklerin Efendisi birçok kez Oscar ödülü aldı. Tolkien, Fantastik edebiyatta çığır açarak Fantastik Edebiyatın babası haline geldi.

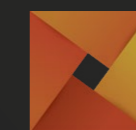
# YÜZÜKLERİN EFENDİSİ

Yüzüklerin Efendisi, Orta Dünya'ya kötülükten başka hiçbir şey getirmeyen ve yüzük taşıyıcılarını kendine bağlayan bir yüzüğün, büyük savaşlar sonucunda yok edilmesini konu alır. Yüzüklerin Efendisi'nin ortaya çıkış hikayesi aslında oldukça gariptir. Çünkü Tolkien çocuklar için yazdığı Hobbit'in devamını getirebilmek için masaya oturup 12 sene sonunda hikayeyi ancak bitirebilmiştir. Böylece Yüzüklerin Efendisi Hobbit'ten çok daha büyük bir eser olarak ortaya çıkıp 150 milyonun üstündeki satış sayısı ile tüm zamanların en çok satan ikinci romanı haline gelmiştir.

Yüzüklerin Efendisi'nin filme uyarlanması ise epey zorlu ve ilginç bir şekilde olmuştur. Ünlü müzik grubu The Beatles zamanında bu kitapların filmi Kubrick çeksin, başrollerinde de biz olalım diye bir teklifle ortaya çıkıyor. En sonunda film yönetmeni olan Peter Jackson, 1026 sayfalık bir kitabı elinden gelenin en iyisini yaparak toplamda 9 saatlik olan üç film serisini art arda gösterime sokmadan çekmeyi başarıyor.

Yüzük Kardeşliğini, İki Kuleyi ve Kralın Dönüşünü izlediğinizde 21 yıl öncesinin görsel efektleri ve prodüksiyonunun ne kadar kaliteli olduğuyla karşılaşıyorsunuz. Filmde artık Miğfer Dibi'nden daha büyük bir savaş olamaz derken, 3. filmde Pelennor Çayırları Savaşı karşınıza çıkıyor. Kendi içindeki iç çatışmalarıyla bolca karşılaştığımız ve şaşırtıcı geçmişini gördüğümüz Gollum karakteri ise hem yüzüğün gücünden vazgeçmek istemeyen, hem de yüzüğün gücünü kullanabilecek cesareti bulamayan bir karakter. Dolayısıyla yıllarca acı bir yaşam sürerek gücün onu tüketmesine izin veriyor. Gücün insanları yavaş yavaş nasıl tamamen ele geçirip, insani duyguları yok ettiğini Gollum karakteri sayesinde film içerisinde somut bir şekilde görüyoruz.

Yüzüklerin Efendisi çıktığı ilk günden beri hâlâ zirvedeki yerini korurken gün geçtikçe izleyicisi daha da artıyor. Tolkien'in adı ise bu sayede yaşamaya devam ediyor.





# ÇİN ÇİZGİ ROMAN & ANİMASYON MÜZESİ (CCAM)

Uzun yıllardır çizgi roman ve animasyon genç nesiller için eğlence biçimi olarak kabul edilmiş ancak daha yeni gelişmiş bir sanat formu haline gelmiştir. Nispeten yeni zamanlarda sanat formu haline gelen çizgi roman ve animasyonlarla beraber özellikle yeni bir müze tasarlanmasına yönelik bir öncelik gelişti.

Bununla beraber Çin'de düzenlenen Çin Comic ve Animasyon Müzesi (CCAM) için uluslararası tasarım yarışmasının kazananı Alman bir firma olan MVRDV oldu. Projenin toplam bütçesi 92 milyon Euro.

MVRDV, çizgi filmlerdeki ve çizgi romanlardaki konuşma balonuna atıfta bulunan bir tasarımla kazandı: Sekiz balon şeklindeki hacimden oluşan bir seri, toplam 30.000m<sup>2</sup>'lik bir alanda karmaşık bir müze deneyimi yarattı.

Karikatürleri, animasyonları ve çizgi filmlerinin sergilendiği iki sergi alanı bulunduran müzede her balonun farklı bir işlevi var. Lobide, eğitimde, toplam 1111 koltukta üç tiyatro / sinema ve çizgi roman kütüphanesi gibi hizmetler her bir balonu kendi içinde barındırıyor.

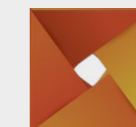
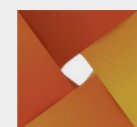


Balonlardan biri, ziyaretçilerin mavi ekran, durma hareketi, çizim, duygu oluşturma vb. gibi her türlü animasyon tekniğini aktif olarak deneyimleyebileceği etkileşimli deneyime ayrılmıştır. Bu alanın çekişliği, dev bir 3D Zoetrope'dür.

Müzenin cephesi çizgi film rölyefleri ile kaplandı. Tek renkli beyaz cephe sayesinde çeşitli yazılar projeksiyon ile duvara yansıtılabilir. Rölyefler Amsterdamlı grafik tasarımcı Jonge Meesters tarafından tasarlandı.

Müzenin yönlendirilmesi kısa veya uzun ziyaretlere, sinemaya, geçici sergiye veya çatı teras restoranına ziyaretlere izin veriyor. Karikatür ve Animasyon Müzesi, bir eğlence mekânı olarak genç neslin dikkatini çekiyor ve giderek entelektüel bir sanat merkezi haline geliyor.

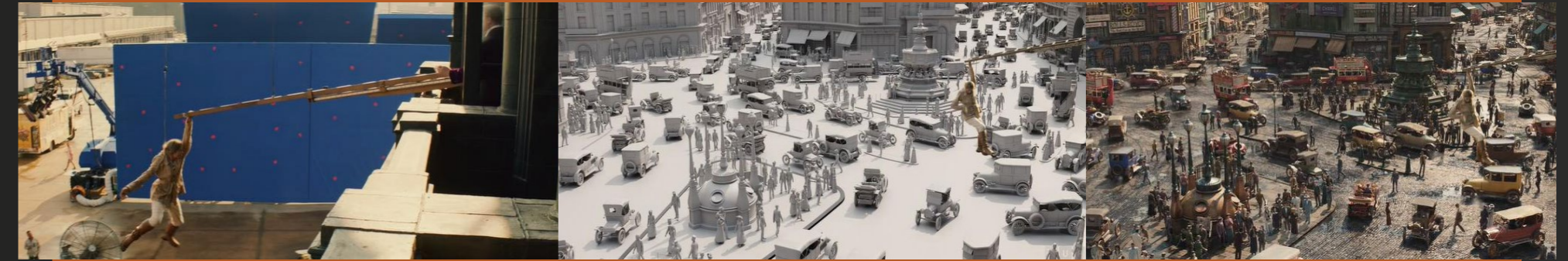
Müze için gerçekleştirilen bu girişim dünya sanatını ve eğlencesini bir araya getiren bir platform oluşturuyor.



AMAZON ORMANLARI'NDA BİR MACERA

# JUNGLE CRUISE

Disneyland'ın ünlü "Jungle Cruise" tema parkı gezisinden ilham alan Jungle Cruise, karizmatik nehir teknesi kaptanı olarak Dwayne Johnson ve bir araştırma görevinde yer alan kararlı bir kâşif olarak Emily Blunt'un başrol oynadığı macera dolu, Amazon ormanı filmidir. Araştırmacı Dr. Lily Houghton, Lily, tıbbın şifa uygulamalarını sonsuza dek değiştirme ve mistik iyileştirme gücüne sahip eski bir ağacı aramaktadır. Lily'nin ağacı bulmak için Kaptan Frank'a ve onun denize elverişli olmayan teknesi La Quila'nın yardımcılarına ihtiyacı vardır. Ormanın zorlukları, eski lanetler, doğaüstü güçler, evcil bir Jaguar ve Frank'ın kendisi ile yüzleştiği bu yolculukta, yağmur ormanlarının harikaları ve her fırsatta tehlikelerle dolu yolculuğuna şahit olacağız.



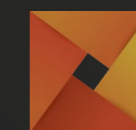
*Tüm bu macerayı heyecan verici kılmanın perde arkasına baktığımızda Görsel Efektlerle (VFX – Visual Effects) yaratılan büyümlü bir dünya görmekteyiz!*

Jungle Cruise'in yapım sürecinde görsel efektlerle gerçekçi görünen birçok sahenin yer aldığına şahit olacağız. Filmin temelini oluşturan aksiyon sahnelerine baktığımızdaysa, üretilen görüntülerin dijital yollarla bütünleştirildiğini görmekteyiz. Yaratılan teknolojik harikalarla filmin aksiyon hazzını yükselten VFX şirketlerinin, adım adım ilerleyerek görsel efektleriyle birlikte filmin hayata geçirilmesindeki en büyük etken olduğundan emin olacağız.

Birkaç VFX Stüdyosu Jungle Cruise'in görsel efektlerine katkıda bulursa da, filmin daha zor ve en önemli bazı kilit efektlerini işlemek, VFX Yönetmeni Luke Millar'ın liderliğindeki Weta Dijital şirketi çalışanlarına düşmektedir!

Filmdeki önemli karakterlerden biri olan Jaguar Proxima'nın yaratım sürecinin 3 boyutlu modellemeyle başladığını ve ardından yapılan maketi taradıklarını söyleyen Luke Millar, tüm bu aşamalardan sonra Proxima karakterinin hareketlerini algılamak için dublör kullandıklarını söylemektedir.

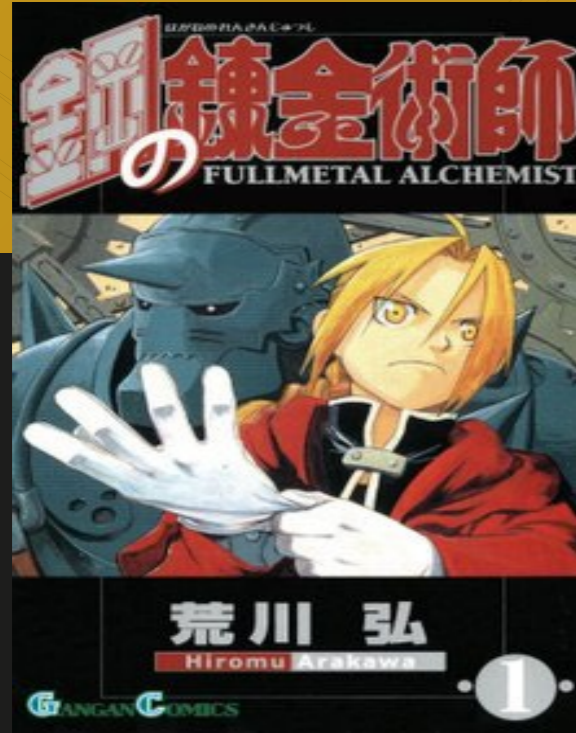
Görsel Efektleriyle birlikte yaratım sürecine şahit olduğumuz Jungle Cruise'i izlemenizi tavsiye ederiz!



# ÇİZGİ ROMAN TERCİHLERİ VE ÖNERİLERİ

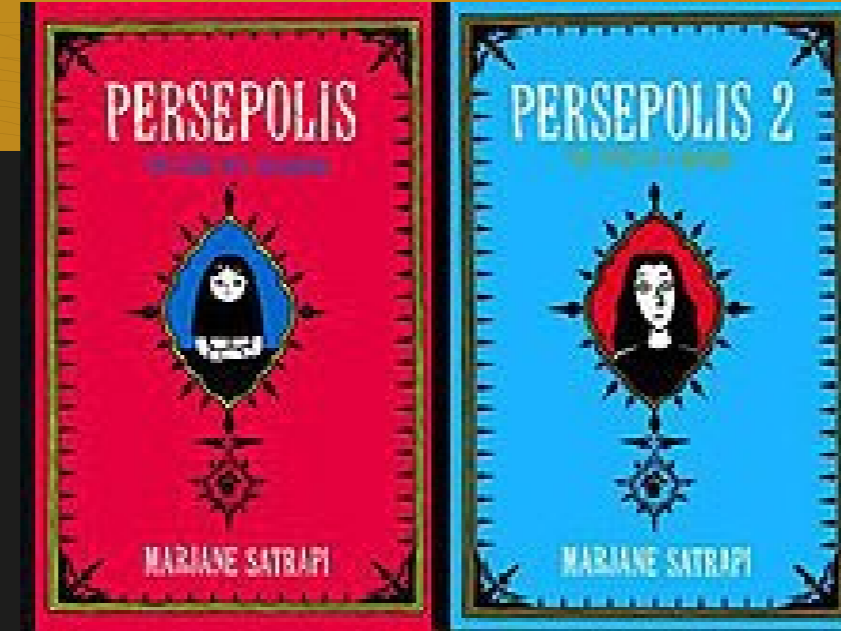
İster son zamanlarda konuşma balonları dünyasıyla tanışmış olun, ister çizgi roman dergilerinin güçlü bir takipçisi olun, yüzyıllar boyunca sabit kalan bir şey teknolojinin ve sosyal medyanın yükselişinden sonra bile çizgi romanlara olan takındır. Bu özel tür, sırasıyla Marvel çizgi romanları ve DC çizgi romanları tarafından Superman ve Batman'in ortaya çıkmasıyla büyük popülerlik kazandı.

Çizgi roman okumak bir hobi mi yoksa bir tutku mu? En sevdiğimiz çizgi romanın bir sonraki sayısını beklemenin her zaman ne kadar zor olduğunu görmezden gelemeyiz, herhangi birini tüm zamanların en iyi çizgi romanı olarak seçmek biraz zor (ve tartışmalı).



## *Fullmetal Alchemist*

Steampunk dünyası öncelikle Avrupa Sanayi Devrimi'nden sonra şekillendirilmiştir. 20. yüzyılın başlarında, simyanın yaygın olarak uygulanan bir bilim olduğu kurgusal bir evrende geçen dizi, annelerini simya kullanarak hayata döndürmek için başarısız bir girişimden sonra bedenlerini restore etmek için filozof taşı arayan iki simyacı kardeşin, Edward ve Alphonse Elric'in yolculuğunu takip ediyor.



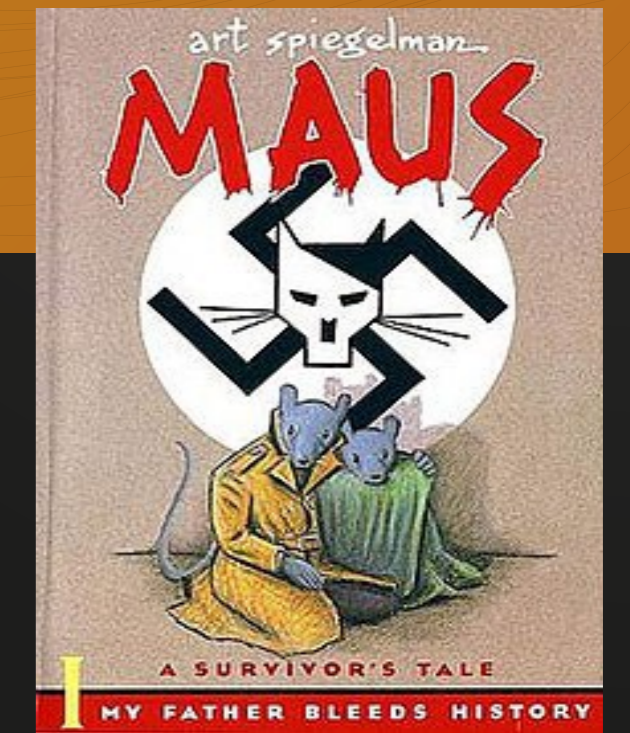
## *Persopolis*

Şah rejiminin düşürülmesi, İslam Devrimi'nin zaferi ve İran-İrak savaşının yıkıcı etkileri altında yaşama tutunmaya çalışan bir halk resmediliyor Persepolis'te. Siyasi baskının, radikal dinciliğin ve savaşın nelere mal olabileceği, sevincin ve gözyaşının birbirine karıştığı hikâyelerle anlatılıyor



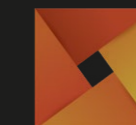
## *One Peace*

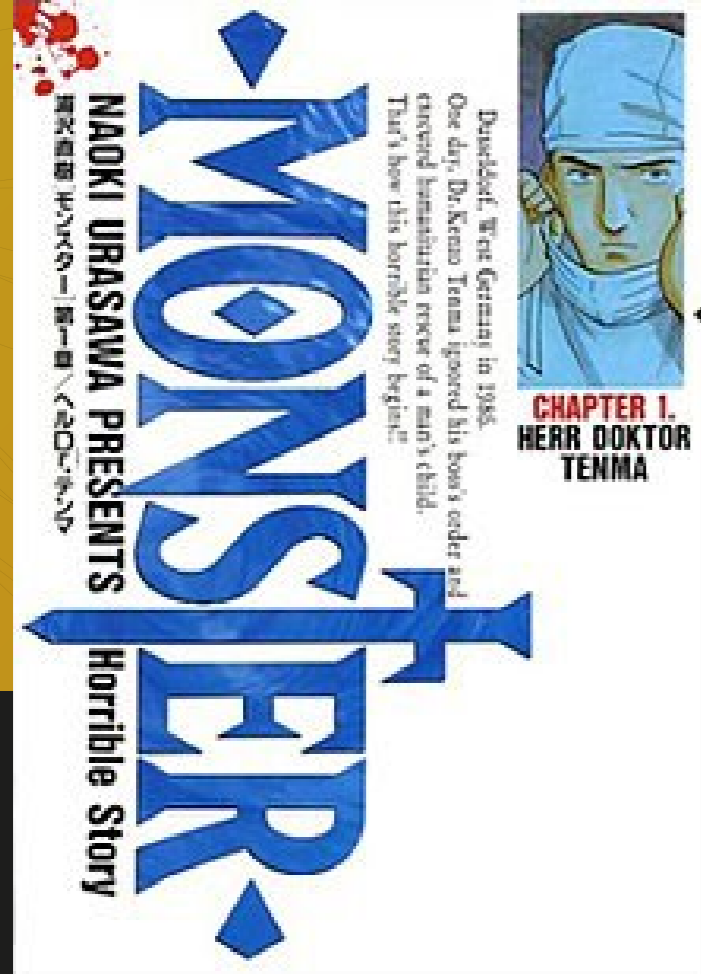
1997'de başlayan ve bugün hâlâ devam eden One Piece, tüm bir çizgi roman ve manga yaratıcıları neslini yetiştiren fantastik bir maceradır. Hayranlar Eiichiro Oda'dan J.R.R. Tolkien ve N.K. Jemin gibi diğer fantezi ustalarıyla aynı nefeste bahsediyorlar. Korsanlar kralı olmak için 17 yaşında tekneyle denize açılan ve kendine yoldaş arayan Monkey D. Luffy'nin maceralarını anlatır.



## *Maus*

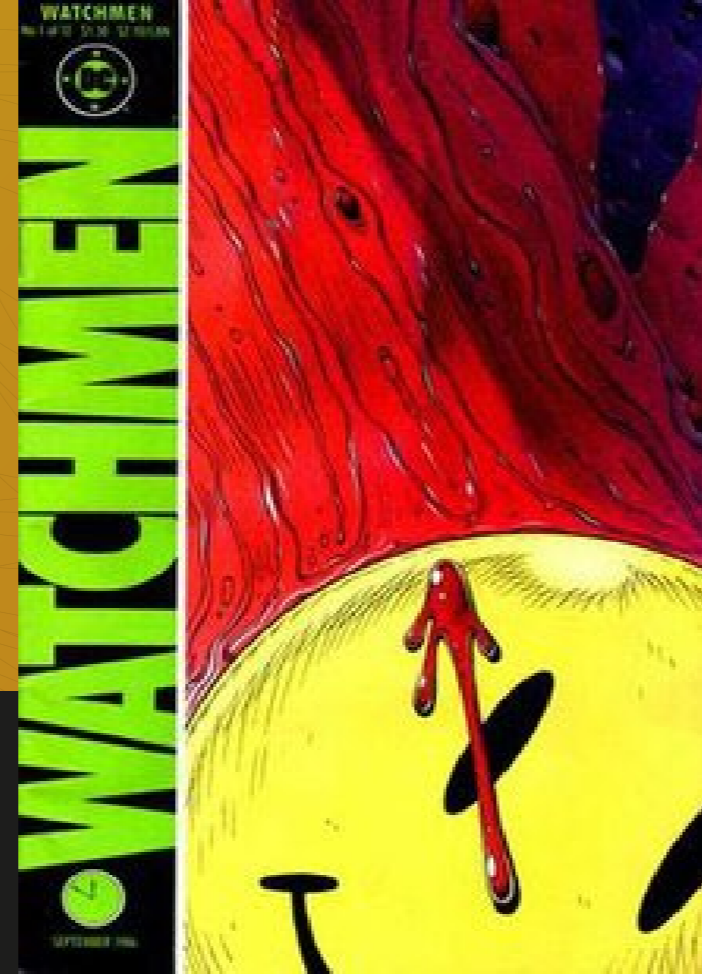
Maus, Nazi Almanyası'nın toplama kamplarından sağ kurtulan Art Spiegelman ve babasının hikayesidir. Bu sadece bir hayatta kalma hikayesi değil, aynı zamanda bir baba ve oğul arasındaki zorlukların, nadir yaşamlarında ortak bir zemin bulmakla ilgili





### Monster

Herkes hayatının bir noktasında tereddütte kalır. Yetenekli cerrah Dr. Kenzo Tenma için de bu durum farklı değil. Fakat başarılı bir kariyer peşinde koşmayı bırakıp hayat kurtarma yeminine yoğunlaşmasının zalim bir yaratığın doğumuyla sonuçlanacağını bilmesi mümkün olamazdı. Şimdiyse iyi ve kötüye dair tüm şüpheleri dehşet verici bir somutlukla karşısında yıllar sonrasında, çalkantılı bir birleşme döneminden geçmiş Almanya'da, orta yaşlı ve çocuksuz çiftler peş peşe cinayetlere kurban gitmektedir. Seri katilin kimliği belli. Cinayetlerinin nedeniyse muammadır. Dr. Tenma, katilin ikiz kardeşini bulmak ve bu "Canavar"ın sırrını çözmek için yola koyuluyor.



### Watchmen

Amerikalı süper kahramanların varlığının bile tarihe farklı bir yön verdiği bir dünyada, Amerika Vietnam Savaşı'nı kazanmıştır, Nixon hâlâ başkandır ve Soğuk Savaş devam etmektedir. WATCHMEN bir cinayet öyküsü olarak başlasa da kısa sürede tüm gezegeni ilgilendiren bir komplonun izleri ortaya çıkar. Nihayetinde, tekrar bir araya gelmiş bu kahramanlar Rorschach, Gece Kuşu, İpek Hayalet, Dr. Manhattan ve Ozymandias-s inançlarının sınırlarını zorlamak ve iyi ile kötünün çizgisinin nereye çizileceğini kendilerine sormak zorunda kalacaklardır.



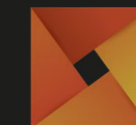
### Saga

Kainattaki yerlerini bulmaya çalışan genç bir ailenin sürükleyici öyküsünü anlatıyor. Hiç bitmeyen bir galaktik savaşın karşıt taraflarında duran iki asker aşık olup tehlikeli ve eski bir dünyaya kılınan, yeni bir hayat getirmek için her şeylerini riske atıyorlar.



### Uzumaki

Lise öğrencisi Kirie Goshima, deniz ve çevredeki dağlar arasında biraz izole edilmiş küçük Kurouzu kasabasında yaşamaktadır. Erkek arkadaşının babası rahatsız edici bir şekilde davranmaya başlar. Kendisi spiral şekilli nesnelere gözlemlemeye takıntılıdır. Bu form, küçük kasabada sanki bir lanetin etkisi altındaymış gibi giderek daha fazla ortaya çıkmaya başlar.







# HIRSCH

## ESRARENGİZ KASABANIN YARATICISI

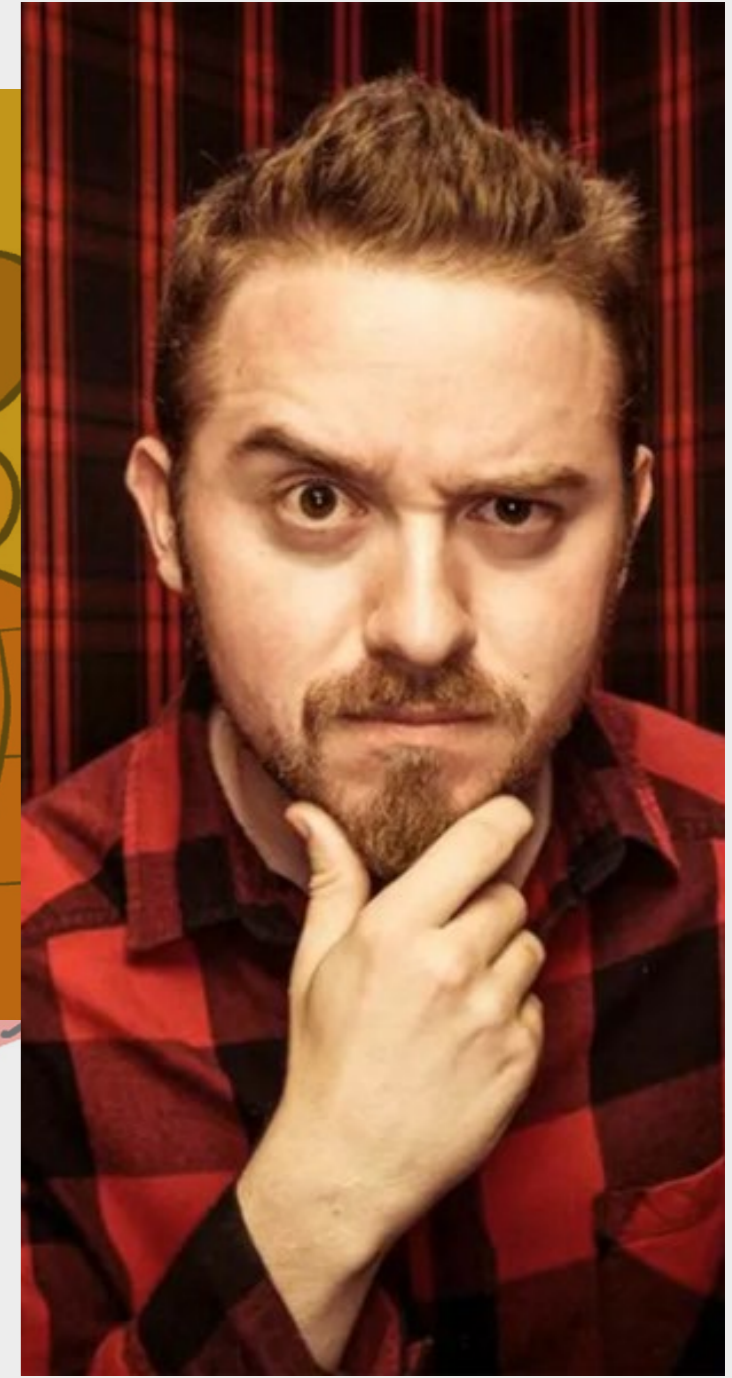
# ALEX

Alex Hirsch 18 Haziran 1985'te Kaliforniya'da doğmuştur. Küçüklüğünden beri çizime meraklı olan Alex, liseden mezun olduktan sonra Kaliforniya Sanat Enstitüsü'ne başlamış ve buradan mezun olduktan sonra Cartoon Network Studios yapımı olan Flapjack çizgi dizisinde hem storyboarder hem de yazar olarak görev almıştır.

Daha sonra Disney Channel'da Balık Oltası adlı çizgi dizide senaristik yapmış ve aynı zamanda bu yapımdaki Clamantha adlı karakterin seslendirmesini de üstlenmiştir.

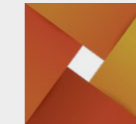
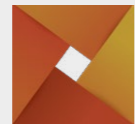
Alex Hirsch'in ustalık eseri ise birçoğumuzun yakından tanıdığı ve sevdiği Esrarengiz Kasaba'dır. Alex, Esrarengiz Kasaba'yı kendi çocukluğundan ilham alarak yapmıştır. Alex ve kız kardeşi, 9-13 yaşları arasında, her yıl yaz aylarında, büyük halalarının ormanda bulunan kulübesine gider ve vakitlerinin çoğunu burada geçirirlermiş. Esrarengiz Kasaba çizgi dizisi fikri de buradan doğmuştur.

Hem yazarlık hem storyboard sanatçılığı yapan Alex Hirsch, seslendirme konusunda da çok başarılı bir sanatçıdır. Kafadar Ayılar, Phineas and Ferb, Rick and Morty gibi dizilerde seslendirme sanatçısı olarak yer alan Alex Hirsch,



Baykuş Evi adlı çizgi dizide bulunan karakterlerden King'i hâlâ seslendirmektedir. Hirsch, ayrıca gözde eseri olan Esrarengiz Kasaba'da, Büyük Amca Stan, Sus ve Bill Cipher karakterlerinin de seslendirmelerini kendisi yapmıştır.

Disney Channel ile yaptığı ve gönüllere taht kuran Esrarengiz Kasaba animasyonu, 42. Annie Ödülleri'nde "Çocuklar İçin En İyi Animasyon TV / Yayın Yapımcılığı" ödülüne layık görülmüştür.



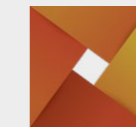
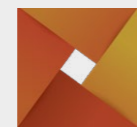
# STUDIO GHIBLI

Animasyon Müzesi

Japonya'nın en ünlü animasyon stüdyolarından Hayao Miyazaki Studio Ghibli'nin animasyon ve sanat müzesi olup, Studio Ghibli'nin çalışmalarını sergilemekte ve animelerin büyümlü dünyasını keşfetmenizi sağlamaktadır. Tokyo kentinin batısındaki Mitaka'daki Inokashira Parkı'nda yer alan Ghibli Müzesi, çocuk müzesi, teknoloji müzesi ve güzel sanatlar müzesinin özelliklerini birleştirmekte olup, animasyon sanatı ve tekniğine adanmıştır.

Müze Komşum Totoro (My Neighbor Totoro, 1988) filmdeki otobüsün bir kopyası, bir kafe, kitapçı, çatı bahçesi ve Studio Ghibli'nin seçkin kısa filmlerinin gösterildiği bir salon yer almaktadır. Müze tasarımında İtalya'daki Roma'nın 47 kilometre kuzeyindeki Calcata köyünde olduğu gibi Avrupa mimarisinden etkilenmiştir. Miyazaki'nin amacı, binanın kendisini serginin bir parçası yapmak olup, iç köprüler ve binanın yüksekliği boyunca uzanan balkonlardan yapılmış iç ve dış spiral merdivenlere sahip müze merdivenler sergilere, çıkmazlara ve köprülere uzanmaktadır. Müzenin sloganı "Birlikte kaybolalım" olup, böylece ziyaretçilerin hayal gücü ve film çalışmalarına dalmaları arzusuna atıf yapılmaktadır. Müzenin zemin katında bulunan Satürn Tiyatrosu'nda Ghibli'nin kısa filmleri altyazısız ve Japonca gösterilmektedir.

Müze 12 yaş ve altı çocuklar için bir oyun odası olup içinde dev bir Catbus oyuncacı bulunsada Totoro filmindeki orijinaline göre müzeye sığabilmesi için biraz küçültülmüştür. Müzenin çatısında, Lupin III (II. Bölüm) ve Gökteki Kale'nin (Castle in the Sky) son bölümünde dövülmüş bakır plakadan 2 yıl içinde yapılmıştır. Ayrıca yine Gökteki Kale filmindeki Eski Farsça çivi yazısı metin içeren, Laputa'da bulunan kontrol odası taşının bir kopyası burada bulunabilir. Çatı bahçesi dışında binanın içinde fotoğraf çekmek veya video kaydı yapmak kesinlikle yasaktır. Ta ki 2020 yılına kadar müze ismine ait YouTube kanalı açık, sanal turlar düzenlenene kadar bu turlar YouTube sayfalarında halen daha devam etmektedir.



# SPIDER MAN

## FİLM SERİSİ DEĞERLENDİRMESİ

Dünya çapında bir marka olan "Örümcek Adam" karakteri ve filminin macerası 2002 yılında çıkarılan Tobey Maguire'in Peter Parker/Örümcek Adam karakterlerini canlandığı, Sam Raimi'nin yönettiği "Örümcek Adam" filmi, Örümcek Adam film serisinin ilk başarılı sinema filmi ile başlamıştır.

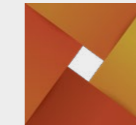
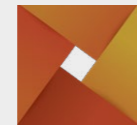
Serinin devamı 2004 yılında "Örümcek Adam 2" filmi ile yine Tobey Maguire, Peter Parker "Örümcek Adam" karakterlerini canlandırdı. Çoğu sinemasever Örümcek Adam'ın en iyi sinema filminin "Örümcek Adam 2" olduğunu söyler, bu başarının ardından seri 2007 yılında "Örümcek Adam 3" filmi ile sonlandı. Böylelikle Marvel Comics sinema dünyasının en iyi serilerinden birini piyasaya sürdü. Uzun bir aranın ardından 2012 yılında çıkan "İnanılmaz Örümcek Adam" filmi ile Marvel Comics yeni bir Örümcek Adam serisi başlattı. Andrew Garfield'ın başrolünde yer aldığı filmde yepyeni bir Örümcek Adam görüldü. 1. filmin ardından 2014 yılında çıkan "İnanılmaz Örümcek Adam 2" filmi ilk serinin yerini tutmadığı için bu film serisi de sonlandı.



Bu serilerin ardından yepyeni bir Örümcek Adam serisi başladı. 2017 yılında serinin ilk filmi yayımlandı "Örümcek Adam: Eve Dönüş". Yepyeni bir Örümcek Adam karakteri ile karşı karşıya kalan seyircilerin tepkileri beklenden yüksek olunca çok geçmeden 2019 yılında 2.film "Örümcek Adam: Evden Uzakta" ile sinemalarda izleyicisiyle tekrardan buluştu. Örümcek Adam filminin eskimeyen ünü hayranları sayesinde yıllar boyu konuşulmayı, izlenmeyi ve günümüze kadar devam eden bir seri haline getirilmesi sayesinde geçtiğimiz 2021 yılında sinemalarda yayımlanan "Örümcek Adam/ Eve Dönüş Yok" filmi ile gündeme tekrardan gelen örümcek adam film serisi hayranlarının beklentisini karşılayarak ne kadar başarılı bir iş çıkardıklarını ispatladı.

Her 3 serinin konu başlığı aynı olsa da her birinin farklı karakterlere sahip oluşu ve gidişat farklı ilerlemesi ile her filmin ayrı bir heyecanı vardır. Örümcek Adam film serilerinin her biri için ayrı ayrı maaliyeti yüksek setler, kostümler, ekipmanlar ve sahneler kullanıldı. Son teknoloji sahne efektleri ve 3d animasyonlarını Örümcek Adam filmlerinin neredeyse her sahnesinde görmek mümkün. Örümcek Adam 1 ,2002 yılı yapımı olmasına rağmen efektlerin ve animasyonların son derece kusursuz olması yıllar ile gelişen teknolojinin, Örümcek Adam'ın yayımlanan her yeni filmi ile animasyonların gelişimini de seyrettirdi.

Bir Marvel karakteri olan Örümcek Adam, filminde başka bir Marvel karakterini de oynatarak çok ses getirdi, karakterler arası savaşın heyecanı ve macera dolu dakikaları ile ödüllere doyamayan çok başarılı bir Örümcek Adam film seridir.



# DISNEY & DALI ORTAKLIĞI DESTINO

Biraz sürreal, biraz romantik. Bu zamana kadar gözümüzden nasıl kaçmış diyebileceğiniz sanatsal bir çizgi film çalışması: Destino.

Çalışmalarına 1945'te başlanmasına rağmen o dönem yarım kalan, çizimleri bizzat Salvador Dalí tarafından yapılmış, 2003'te tamamlanabilmiş sonucu Dalí ve Walt Disney ortaklığı olan Destino, gerçeküstücü bir animasyon deneyimi sunuyor.

58 yıl önce, 1945'te tasarlanan film, Chronos'un ve onun Dahlia adında ölümlü bir kadına olan talihsiz aşkının hikayesini anlatıyor. 20. yüzyılın en ikonik sanatçılarından insanları daha yaratıcı dünyaları düşündürmeyi amaçlayan bir proje olarak tasarlandı. Hem Disney hem de Dalí'nin farklı sanatçı tarzları film boyunca belirgin olarak sürüyor.

Proje ikinci plana atılıp üçüncü ayından sonra bir daha ziyaret edilmese de her iki sanatçı da ortaklıklarından umduklarından fazlasını elde etti. Yaratıcı bir iş birliği olarak başlayan şey, ömür boyu sürecek bir dostluğa yol açtı.



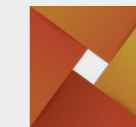
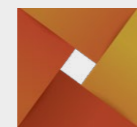
Bu dostların ilk buluşmasının hikayesi, on yıllardır insanların dilinde dönüp duruyor. Dalí'nin Disney'deki birincil işbirlikçisi John Hench'in hatırasıyla desteklenen ağızdan ağıza bir tarih dışında ilk buluşmalarını doğrulayacak hiçbir belge yok. İddiaya göre sanatçılar, Ağustos 1944'te Warner Bros. Studios'dan Jack Warner'in evinde bir akşam yemeğinde buluştu. Disney, Fantasia üzerinde çalışırken sürrealizme büyük bir ilgi duymuştu ve aynı rüya unsurunu taşıyan daha fazla proje üzerinde çalışmak istiyordu. Hollywood'a ilk kez 1937'de gelen Dalí, daha önce André Breton'a sürrealizmin etkisinin o kadar "muazzam" hale geldiğini, "animasyon çizgi film yaratıcılarının kendilerine sürrealist demekten gurur duyduklarını" yazmıştı.

Efsane devam ederken, birbirlerinin sanatına olan karşılıklı takdir onları hemen bir araya getirdi ve sürrealist bir kısa animasyon üzerinde işbirliği yapmaya karar verdiler. 30 yılı aşkın süredir stüdyolarda çalışan sanatçı ve film yapımcısı David Bossert şunları söyledi:

"Pek çok insan buna tuhaf bir eşleşme olarak bakıyor ancak farklı oldukları için birbirlerine çok benziyorlardı. Dalí aslında bir Disney hayranıydı bir noktada Disney'in büyük Amerikan Sürrealisti olduğunu hissetti."

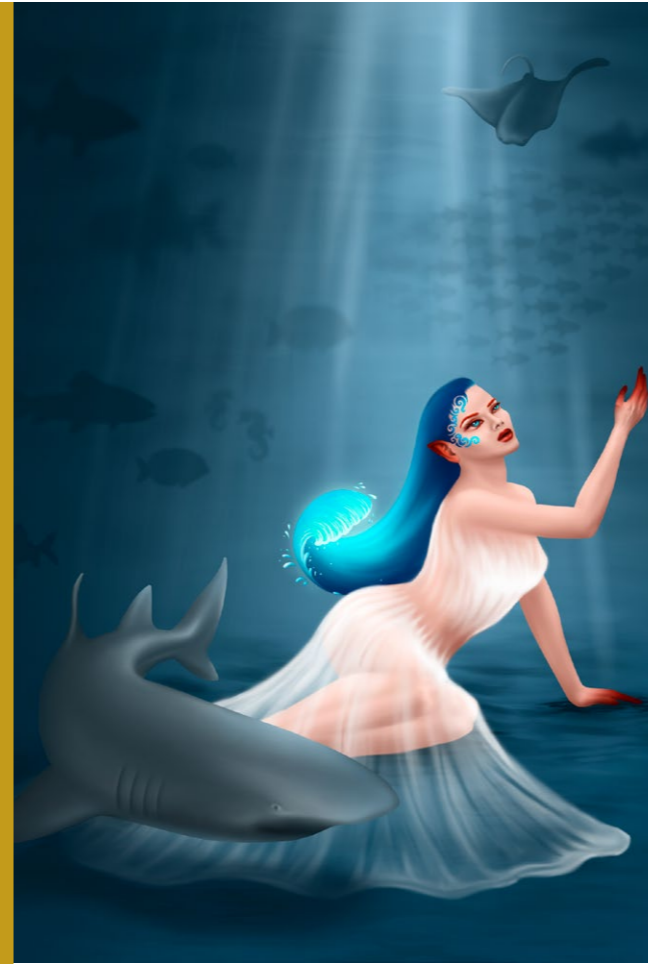
Önümüzdeki birkaç ay boyunca Disney ve Dalí, 135'in üzerinde storyboard, çizim ve eskiz ile 22 resim yarattı ve bu da aşkı bulmak için mücadele eden ölümlü bir kadın olan Dahlia ile Chronos arasındaki unutulmaz bir romantizmin şiirsel, sözsüz bir hikayesiyle sonuçlandı. Hikâyeye, Fantasia bestecisi Armando Dominguez tarafından bir aşk ezgisi bestelendi. Dalí'nin o sırada basına açıkladığı gibi, animasyon "Zamanın labirentinde yaşam sorununun büyümlü bir anlatımıydı", Disney ise sanat konuşmasını yumuşatmaya çalıştı ve onu "Sadece basit bir hikâye, gerçek aşkını arayan kız" olarak tanımladı.

20. yüzyılın en yaratıcı zihinlerinden ikisinin tarzlarını bir araya getiren Destino, nesnelere parçalandığı veya eridiği, manzaraların birbirine dönüştüğü ve Dahlia'nın gövdesinin büyük dönüşümler geçirdiği fotogerçekçi görsellerle doludur. Birçok anlatıdan daha görsel bir deneyim olmasına rağmen altı buçuk dakikalık film bir hikâye anlatıyor, -ölümlü ile tanrı arasındaki karşılıksız aşktan birini- ikisi Dalí'nin resimlerinin sürrealist manzaraları arasında yüzerken, zamanın kişiselleştirilmiş yılan şeklindeki tanrısı Chronos, ölümlü bir kadının talihsiz bir şekilde bağlarından kurtulmaya çalışarak koşarken, Dahlia'nın umutlarla bir dizi şekil aldığı görüyoruz. Çeşitli gerçeküstü hareketler ve değişen sahnelerden sonra, ikisi sonunda bir olmayı başarıyor.



# Bizden, size

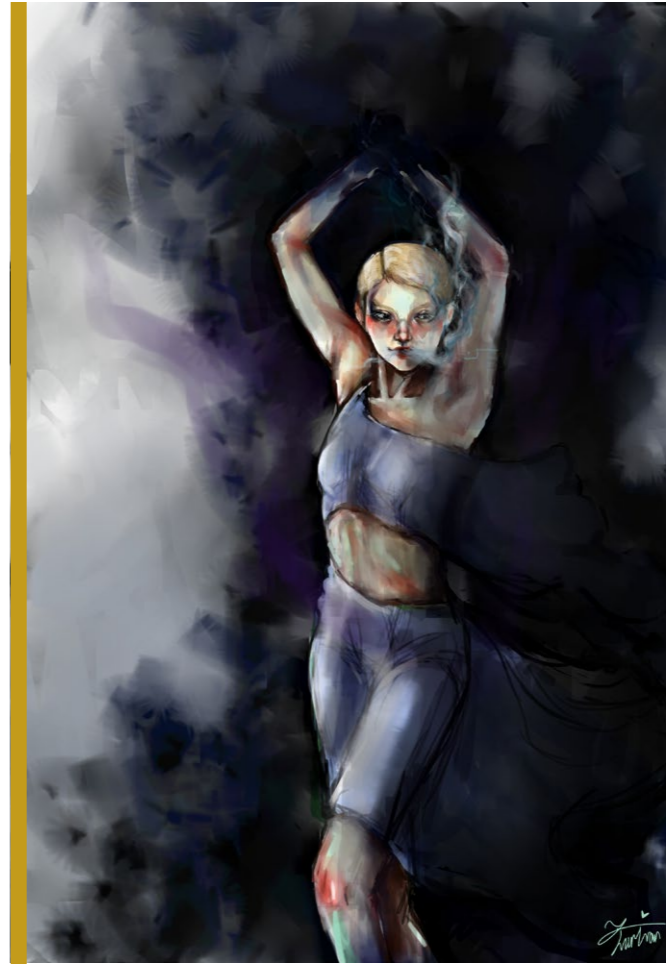
## KARAKTER TASARIMI



### DENSI SU

Densi, uzak diyarların gökyüzü tanrısı ve yakın diyarların yeryüzü tanrıçasının güzeller güzeli kızı olarak dünyaya geldi. Onun görevi su kürenin düzenini sağlamaktır. Sular alemindeki tüm canlılarla iletişim kurabiliyor, onların ihtiyaçlarını karşılıyor ve onları koruyordu. Suyu kontrol edebilme gücüyle su küreye kimsenin zarar vermesine izin vermiyordu. Annesinden aldığı güçlerin yansıması olarak elleri ve kulaklarında kırmızılıklar vardı, bu lekeler suyun sıcaklığını kontrol edebildiğinin bir göstergesiydi. Dalgadan saçları ve denizin en güzel renginden gözleriyle tüm deniz canlılarının hayranlığını kazanmıştı. Sakin ahenkli, efsunkâr tavırlarıyla canlıları mest ediyor, onları huzur içinde yaşıyor ve ömrünü tamamlayana kadar da denizlerin dengesini sağlama yeminini sürdürüyor.

ZEYNEP SOYLU



### BRISEIS HAVA

Briseis'in nefesi o kadar güçlüydü ki nefesiyle fırtınalar koparırdı. Ama utanırdı yıkıp dökmekten, istemezdi fırtınalar koparmak. Bu yüzden içine çekilirdi. Çok konuşmazdı, ifade edemezdi duygularını. Ama o dans ederdi. Dans ederek duygularını ifade ederdi. Bulutları dans ettirirdi Briseis, kendini böyle ifade ederdi. Çiçekleri uçuşturup mutlu olurdu. Öfkelenmezdi çok fazla, tutardı duygusunu. Ancak eğer öfkelenirse işte o zaman ağzını hafifçe açacak olsa bile hortumlar fırtınalar koparırdı. Dans ederek durdurdu kendini havayı sakinleştirirdi yine. Havanın kendisiydi Briseis bütün tanecikleriyle

ZEYNEP TURHAN



### TRISS ATEŞ

Güney Kıtasının Ortinus Kenti'nde gökyüzünden yere kadar uzanan ,uzun şöhretli bir merdiven uzandı. Etrafı saran hoş ama insanların başını döndürecek kadar da sert kokusu ve ışıltısıyla merdivenlerden aşağı indi, Triss dönmüştü. Ormanın derinliklerinden bile hissedilir kibirli havası. Elbisesinin arkasından dökülen alevlerle Ortinus halkını selamladı. Triss alev tanrısıydı kalbinin derinliklerinden gelen alev enerjisi önce vücudunu yavaş yavaş sarar ve vücudunun etrafına sıçrayarak büyük keskin alevden bir bıçak oluşturarak onu en üst seviyeye taşıyacak bir güce taşır. Öyledir ki Triss'in alev bıçağına karşı gelebilecek bir güç tanrısı yoktur. Triss hafif alnına dökülen mavi saçları ve geride bıraktığı altın alev kıvılcımlarıyla şatosuna ilerledi.

AHSEN BEŞİR





# 24KARE

animasyon dergisi

Emeđi geen herkese teřekkürler...

İletişim Kanalımız



@24karedergi