MART 2022

# 24 KARE

animasyon dergisi

# KARGAST

FRAMORE

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

# GİRİŞ

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 sihri anlamamız için asla yeterli değildir.

İşte bu dergide animasyon hakkında eğlenceli, bilgilendirici içeriklerle ve tasarımlarla yaşamın her alanında karşımıza çıkan bu sihri 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.

# İÇİNDEKİLER


- Metaverse Nedir?
- Animasyon Tarihi
- Tarihsel Portrelerden Dijital Tasarımlara
- Animatörler
- Animasyonun En'leri
- En İyi Animasyon Filmler
- 2. Dünya Savaşında Animasyon
- Kargast Röportaj
- Ammar Gündüz Röportaj
- Anime Nedir?
- Oyun İncelemeleri
- Minnak Mantar Hikayesi
- 3B Şehir Konsepti

# METAVERSE *NEDİR?*

Metaverse, tüm sanal dünyaların, artırılmış gerçeklik ve İnternet'in toplamı da dahil olmak üzere, neredeyse geliştirilmiş fiziksel gerçeklik ve fiziksel olarak kalıcı sanal alanın yakınsamasıyla oluşturulan kolektif bir sanal paylaşılan alandır. Metaverse , verse evren anlamına gelen universe'de, meta yani öte kelimelerinin birleşiminden oluşuyor. Evrenin ötesinde anlamına gelen metaverse fiziksel gerçeklikle arttırılmış ve sanal gerçekliğin birleştiği bir online dünyalar topluluğu anlamına geliyor.

İlk kez 1992 yılında Snow Crash isimli cyberpunk & bilimkurgu tarzı romanda yer alan ve bir tür sanal gerçeklik evreni olarak tasvir edilen Metaverse, AR/VR uygulamalarının yaygınlaşması ve Ready Player One filminin yarattığı heyecan sonrasında tekrardan gündeme geldi. 2021 yılı itibariyle Facebook'un kurucusu ve CEO'su Mark Zuckerberg'in, önce Facebook'un bir Metaverse şirketi olacağı yönündeki açıklamaları ve ardından da geçtiğimiz hafta bu vizyon değişikliğine yönelik olarak ürünlerin bağlı bulunduğu çatı firma isminin "Meta" olarak değiştirilmesi kararı ile birlikte Metaverse dışında neredeyse bir şey duymaz olduk.

Metaverse'in içeriğine gelirsek dünyaca ünlü mimarlarla çalışıp mekân ve ev tasarımları yapılabiliyor. Fiziksel dünyada katılabileceğimiz etkinliklerin birçoğuna sanal alemde de gerçekleştirebiliyoruz. Örneğin sanal sergiler, toplantılar, konserler, kamplar, geziler, kıyafet alıp verme gibi etkinlikler. En ilginç kısımlarından biri de resim çizerken tablonun içinde olabiliyorsun hangi evrende olmak istediğini seçebiliyorsun, kendi gezegenini inşa edip oyun oynayabiliyorsun. Sanal gerçeklik dünyasında da gerçek para karşılığı olarak kripto para kullanılabiliyor.

*Melce TAŞKAYA*

# ANİMASYON TARİHİ

Tarihten önce animasyon nedir sorusuna bakalım ;

Animasyon (canlandırma), birkaç resmin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesiyle elde edilen hareketli görüntüdür. İlk animasyonlar birkaç kağıda istenen resimlerin çizilmesi ve kâğıtların hızlıca geçirilmesi veya bir çemberin içine konup döndürülmesi ile yapılıyordu.

Günümüzde bilgisayar teknolojisi hem vektör hem de piksel tabanlı animasyonlar yapılmasına olanak sağlamaktadır. 2D animasyon tekniği saniyede 12 kare çizilerek yapılır. Kısıtlı (limited) animasyon tekniğinde ise daha az kare çizilerek yapılmaktadır.Animasyon film yapımı teknolojinin gelişmesine birebir bağımlıdır. Gelişen teknoloji, bilgisayarlarda daha az zamanda daha kaliteli içerik oluşturmayı mümkün kılmaktadır. Animasyon filmleri 3D, 2D, stop motion, cut-out gibi yapımlarında sık kullanılan tekniklere kategorize edilebilir.

Animasyon nedir sorusunun cevabından sonra şimdi dönemlerini inceleyelim.

## ERKEN DÖNEM

Erken dönemde insanoğlunun tarihi olayları anlatmak için çizdikleri resimler karşımıza çıkıyor. Bu resimleri incelersek karşımıza ilk animasyon örneği olmuş oluyor.

Örnek olarak yukarıda gördüğünüz Altamira mağarasında bulunan yaban domuzu çizimi gösterelir. Dikkat edileceği üzere asıl resmin arkasında silik ayaklar bulunmaktadır. Bu yüzden bu çizim animasyonun ilk örneği olarak gösterilmektedir.

## FİLM ÖNCESİ DÖNEM

Bu dönemde etkili olan şeyler 18. Ve 19. Yüzyıllarda sanayi devriminin başlaması ile yayılmasıdır. Bu sayede makinler ile deneyler yapılmaya başlanmıştır. Bunlardan birisi 'Sihirli Fener' adı verilen projektördür.

Cam levhalar üzerindeki resimleri kullanan bir görüntü projektörü olan sihirli fener, bazı Paftaları hareketli parçalar içerdiği için animasyonun ilk örneği kabul edilebilir. Ancak 1824'te icat edilen Thaumatrope her iki tarafında resim bulunan ve dönen bir mekanizmaya sahipti. Döndürüldüğünde hareket ediyormuş gibi görünen birleşik bir animasyon beliriyordu. 1834 senesinde icat edilen Zoetrope ise dönen görüntüleri hareket ediyormuş gibi gösteren şeritlerden oluşan içi boş bir tamburdu. 1877 senesinde ise icat edilen günümüzdekine benzer gerçek animasyonun ilk prototipi sayılan Praksinoskop Charles-Emile Reynoud tarafından Fransa'da icat edildi. Praksinoskop, çizgi film makinesi olarak da bilinen bir icattı. Dönen bir silindir iç yüzeye sahipti, bu iç yüzey ise görüntülerle doluydu. Cihaz tekerlekler tarafından döndürüldüğünde görüntüler birbirini takip eden bir hareket dizisi oluşuyordu.

## 20. YÜZYIL BAŞLARI

Bu yüzyılda öne çıkan devletler olmuştur. Bunlar Amerika Birleşik Devletleri ve Fransa'dır. Bu devletlerde animasyonun tiyatral gösterimlerinin başlangıçlarının yapıldığı dönemlerdir. Bu dönemde de pek çok animasyon stüdyosu da kurulmuştur. Yaratılmış ilk animasyon çizgi film olarak kabul edilen 1908 senesinde çizilmiş Fantasmagorie filmidir. 1914 senesinde yapılmış Gertie Dinozor ve 1919 senesinde yapılmış Kedi Felix de animasyon çizgi filmleri tarihinin ilk akılda kalıcı karakterlerindendir.

1923 senesine gerildiğinde Walt Disney Stüdyoları kuruldu. 1928 yılında ise Mickey Mouse'u içeren filmi üzerine basılmış ilk çizgi film oluşturuldu.

## 1930-1950 YILLARI

Çoğu kişi için animasyonun altın çağı olarak bilenen bir dönemdir. Bu dönemde çıkan Mickey Mouse ve Donald Duck gibi animasyon karakterleri popüler kültürün inanılmaz bir parçası haline gelmiştir. Teknolojinin yükselişi ise 1930 senesinde kurulan Warner Bros. Stüdyoları ile geçmiştir. Ayrıca 1937 senesinde Walt Disney, elle çizilmiş ilk animasyon olma özelliğine sahip Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmini yayınlamıştır.

## 1960-1980 YILLARI

1960 yıllarda ailenin recih ettikleri eğlence aracı olan televizyonun yükselişi gerçeğine animasyon uyum sağlamaya başladı. Animasyon stüdyoları televizyonlar için birçok çizgi film oluşturmaya başladılar. 1960 yılında televizyonun ilk animasyon dizisi olan Çakmaktaşlar yayınlandı.

Bir sonraki sene ise Ayı Yogi, 1964 senesinde ise yetişkinler için yapılmış ilk uzun metraj animasyon çizgi film olan Kedi Fritz gösterime girdi. 1980'lerin ortalarına doğru televizyonlarda Disney Channel ve Nickelodeon gibi kanalların çıkmasıyla animasyon çizgi filmler televizyonda kendilerine tam olarak yer edinmiş oldu.

## 1980-GÜNÜMÜZ

1980 senesinde karşımıza CGI yani bilgisayar ile oluşturulan görüntüler animasyon teknolojisi tarihinde bir devrim yarattı. 1984 senesinde Pixar tarafından CGI animasyon filmi olan Andre ve Wally B'nin maceraları filmi yayınlandı.

1987 yılına gelindiğinde ise şu an en uzuklu soluklu Amerikan sitcomu olma özelliğine sahip filmi olan Oyuncak Hikayesi gösterime girdi. Oyuncak hikayesi, günümüz animasyon teknolojisine en yakın örnektir.

Günümüzde ise yavaş yavaş gelişen teknolojiler ile animasyon da yeni bir dönem bizi beklemektedir.

Bu yazıyı animasyonun yaratıcılarından Norman Mc Laren' in bir sözü ile bitirmek istiyorum: 'hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlamıştır.'

*Hümeyra BAYUK*

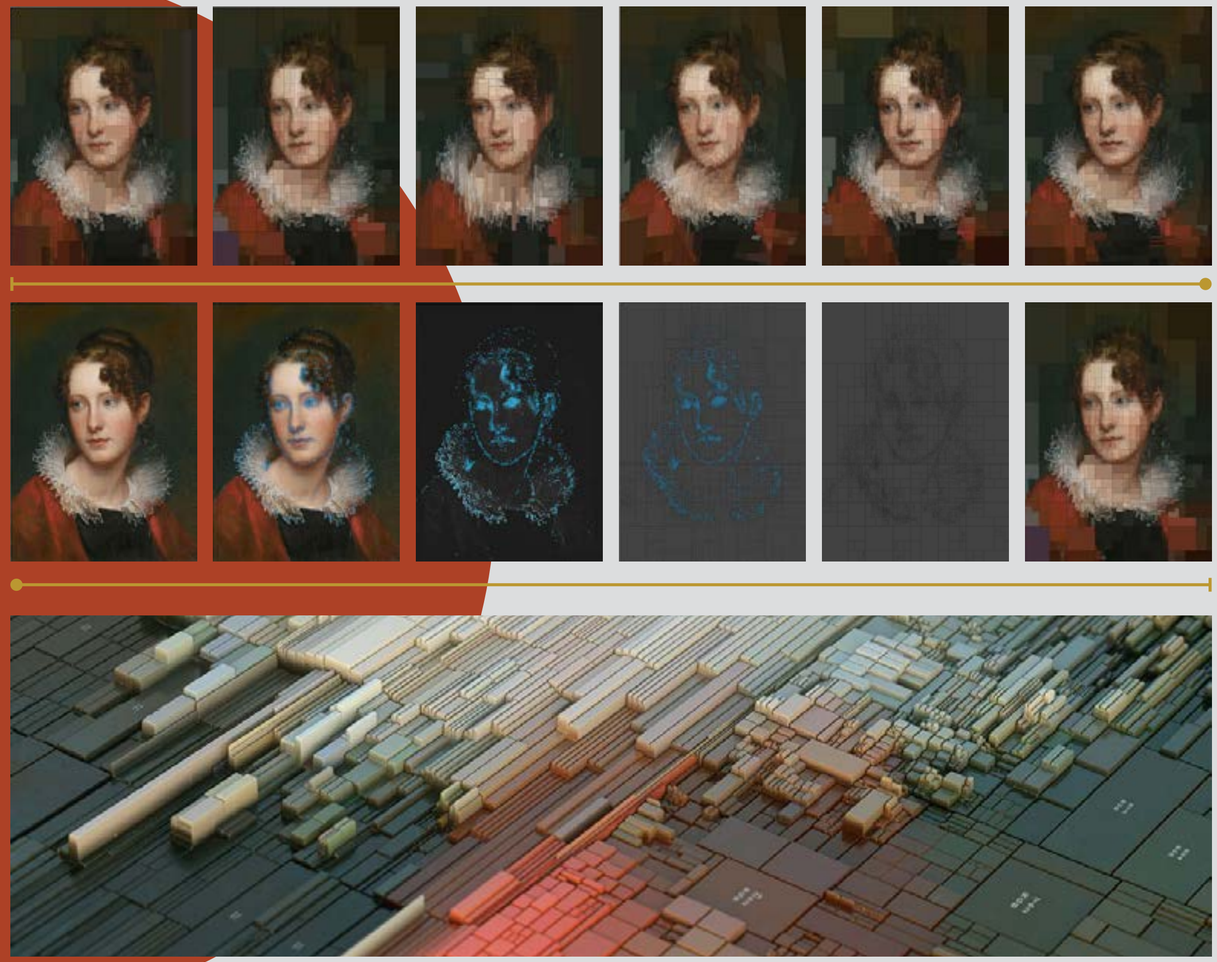
# TARİHSEL PORTRELERDEN DİJİTAL TASARIMLARA

Dimitris Ladopoulos tasarımcı ve sanat yönetmenidir. Hem görsel tasarım hem de hareketli grafik tasarım üzerine uzmanlaşan Ladopoulos, en sevdiği sanat eserlerinden bazılarını renklerine ayrıştırmak için bir dizi dizi algoritma kullanıyor.

Renk algoritmasının yanında 3D animasyon yazılımı Houdini 'yi kullanan Ladopoulous, diğer tasarımcılara daha önce denenmemiş bir şey yaparak ilham kaynağı oluyor.

Her bir gölgenin inceliğini ve ayrı her bir parçanın doğasında bulunan tasarımın özelliklerini kusursuz bir şekilde birleştirerek kelimenin tam anlamıyla tabloları dijital kompozisyona dönüştürüyor.

Sanat ve teknolojinin dinamiğini son derece iyi yakaladığı bu eserlerde Ladopoulos, biz tasarımcıların hayal gücünde yeni bir yol haritası çiziyor.

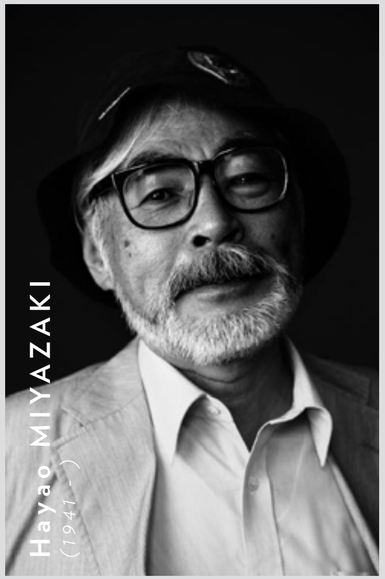


Kübra ÖZCAN

# ANİMATÖRLER

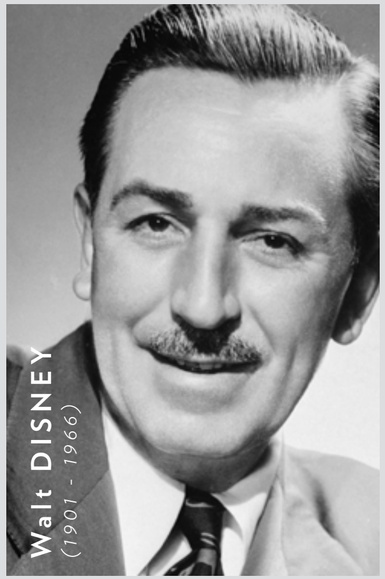
## Émile COHL
*(1857 - 1938)*

Fransız, sinemacı. Çizgi film türünün öncülerindendir. Asıl adı Emile Courtet'dir. Bir kuyumcu çırağı olarak yetişti. Askerliği sırasında karikatür çizmeye başladı. Ünlü karikatürcü Andre Gill tarafından eğitildi. 1885'te çeşitli dergilerde çizdiği siyasi karikatürlerle ün kazandı. 1905'te Paris'teki Gaumont Stüdyosu'n-da çalışmaya başladı ve ilk çizgi filmi olan Fantasma-gorie'yı 1908'de tamamladı. 1908-1918 arasında 100'den fazla çizgi film yaptı. 1938'de öldü.olarak gösterilmektedir.



## Hayao MIYAZAKI
*(1941 - )*

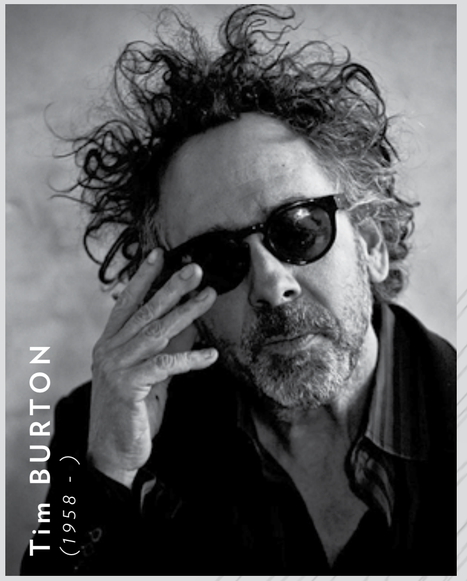
Çizgi film dünyasının efsanesi olarak görülen Miyazaki'nin ünü ülkesi Japonya sınırları dışına çıkmış, animasyon filmlerin popülaritesini tüm dünyada arttırmış, hayal gücü ve ustalığını filmlerinde oldukça başarılı biçimde kullanmıştır. Aldığı sayısız ödülle başarısı dünya çapında tescillenen yönetmen, uzun yıllar geçmesine rağmen pek çok ülkede halen gösterimde olan Heidi ve Anne of Green Gables gibi klasikleşen animasyon serilerine imza atmıştır. Mononoke Hime ve Spirited Away, Miyazaki'nin en çok bilinen uzun metrajlı animasyon filmlerindendir.



## Walt DISNEY
*(1901 - 1966)*

Amerika Birleşik Devletleri genelinde bir simge haline gelen Walt Disney, 1901 ile 1966 yılları arasında yaşamış ve kurduğu yapım şirketi ile bir dünya markası haline gelmiştir. ABD'nin Illinois eyaletinde dünyaya gelen Walt Disney gençlik yıllarından itibaren sinemaya ilgi duymuş ve sinemanın birçok farklı alanında çalışmıştır. Çoğu insan Walt Disney'i yalnızca yapımcı rolü ile tanısa da yönetmenlikten senaristliğe sinemanın her alanında çalışmış bir isimdir. Sinema ile ilgili yaptığı tüm bu çalışmaların haricinde seslendirmen kimliği de bulunan Walt Disney'in oldukça başarılı bir animatör olduğu da söylenebilir. ABD'nin adından dünya çapında söz ettiren animasyon merkezi Disneyland, Walt Disney'in en büyük projelerinden biridir. En önemli yapıtı Mickey Mouse'dir.

ANİMATÖRLER



## Tim BURTON
*(1958 - )*

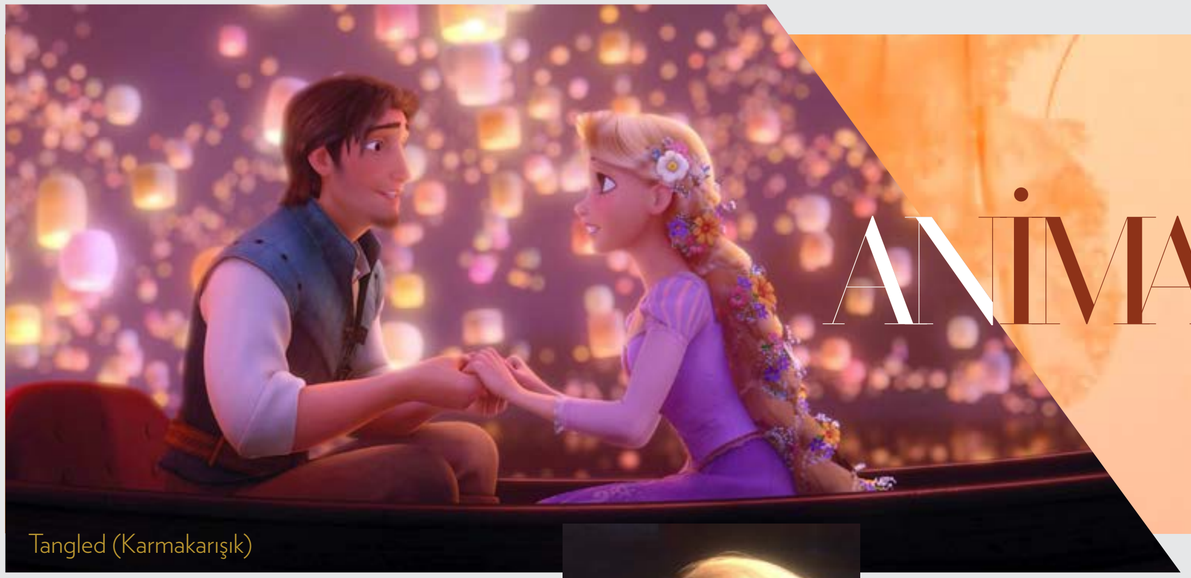
Timothy William Burton, 1958 doğumlu, Amerikalı yönetmen, yazar ve kendine özgü stilin yaratıcısı. Özellikle stop-motion (fotograf karelerinin art arda gösterilmesi) tekniğiyle çektiği animasyon filmlerindeki, insansı özelliklerini yitirmemiş, abartı karakterleriyle tanınan ünlü yönetmenin bazı filmleri; "Beetlejuice" (1988), "Edward Scissorhands" (1990) ve "Nightmare Before Christmas" (1993).

## Matt GROENING
*(1954 - )*

Amerikalı karikatürist ve çizer. Gerçek adı Matthew Abram Groening'dir. Televizyon dünyasının en prestijli ödülü olarak kabul edilen Emmy ödülünü tam 10 kez kazanan Groening, The Simpsons, Futurama ve Life in Hell'in yaratıcısıdır. The Simpsons tüm dünyada büyük başarı kazanmış, 2007'de David Silverman'ın yönetmenliğinde uzun metrajlı animasyon film olarak izleyiciyle buluşmuştur.

Edibe ÖZTURNA

# ANİMASYONUN EN'LERİ



Tangled (Karmakarışık)

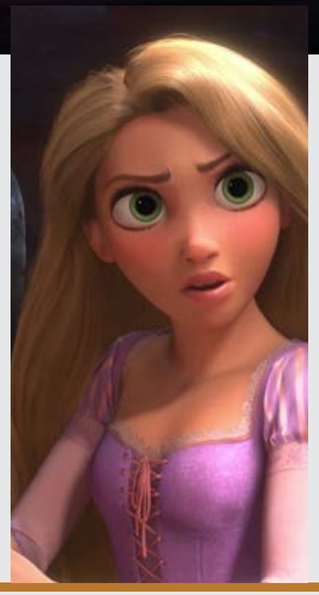
## Fantasmagorie
*En Eski Animasyon Filmi*

Animasyonun ilk ustası *Emile Cohl*'dur. Kendisi aslında bir karikatür sanatçısıdır. 1907 yılında büyük resimler çizip, bunları tek tek fotoğraflayarak bir animasyon filmi yapmayı düşündü.

Fantasmagorie'yi hayata geçirmek için 700 resim çizen ve fotoğraflayan *Cohl*, bunu yaparken *Reynaud*'un izinden gitti ve 1908 yılında ilk animasyon filmi Fantasmagorie'yi hayata geçirdi.

## Zeybek Oyunu
*En Eski Türk Animasyon Filmi*

1947 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi öğretim görevlisi *Vedat Ar* ve 15 öğrencisi Türkiye'nin ilk animasyon filmi Zeybek Oyunu'nu hayata geçirmiştir. Zeybek Oyunu 3 dakikadır.



## Tangled *(Karmakarışık)*
*En Pahalı Animasyon Film*

2010 yılında gösterime girmiş ve 274 milyon dolar maliyeti ile tüm zamanların en pahalı animasyon filmi olmuştur. Dünya genelinde ise 591 milyon dolar hasılat yapmıştır. Aynı zamanda 83. Akademi Ödülleri'nde "En İyi Orijinal Şarkı" dalında aday gösterilmiştir. Yapımı 6 yıl süren film, Disney'in 50. Animasyon filmi olmuştur.

Konusu ise; Krallığın en çok aranan eşkıyası Flynn Rider gizemli bir kulede saklanırken, o kulede yaşayan güzel ve cesur, 20 metre uzunluğunda altın sarısı saçları olan Rapunzel tarafından esir alınması ile bunun etrafında dönen maceralardır.

## Frozen *(Karlar Ülkesi)*
*En Çok Hasılat Yapan Animasyon Film*

Biri doğaüstü yeteneklere sahip iki kız kardeşin öyküsünü anlatan film, gösterime girdiği tarihten bu yana 1 milyar 72 bin dolar gişe hasılatı elde etmiştir. *Hans Christian Andersen*'in 'Karlar Kraliçesi' masalından esinlenen film, Kuzey Amerika'da 398 milyon dolar, dünyanın diğer ülkelerinde de 674 milyon gelire ulaşmıştır.

"Arendelle Kraliçesi Elsa" karakteri, aslında 'Kötü Kadın' olarak yazılmıştı. Ancak Elsa'yı seslendiren Idina Mezel, film şarkısını öyle bir söylemiş ki... Filmin müziği *Let It Go*, animasyonun yapım aşamasında tüm gidişatı değiştirmiş. Elsa karakterinin kötü olmasının, *Let It Go* gibi ilham verici bir şarkı ile uyuşmayacağını düşünen yapımcılar; şarkı yerine tüm hikâyeyi değiştirmişler.

Frozen (Karlar Ülkesi)

## The Present
*En Çok Ödül Alan Animasyon Film*

180 festival gezip 59 ödül alan The Present; Tüm vaktini evde ve bilgisayar oyunlarıyla geçiren bir çocuğun hikayesini anlatıyor. Bir gün annesinde gelen bir hediye ile hayata yeniden dönen bu çocuğun, hüzünlü hikayesi bol festivalli ve ödüllü bir iş ortaya çıkartıyor.

2014 yapımı The Present, Los Angeles Bağımsız Film Festivali, *Seul Guro* Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali gibi birçok festivalde ödülle geri döndü. Daha sonra ise Vimeo'dan herkesin erişimine açıldı. Yönetmeni *Jacop Frey*, hikâyeyi *Fabio Coala*'nın bir çizgi romanından esinlenerek uyarladı.

*Süreyya YÖNDEŞ*

# EN İYİ **ANİMASYON** FİLMLER

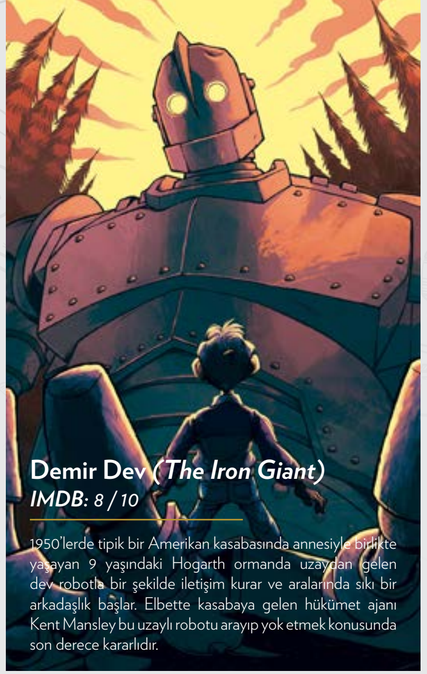
## Pervane *(The Breadwinner)*
***IMDB:** 7.7 / 10*

11 yaşındaki Afgan kızı Parvana, Taliban kuralları altında yaşamaktadır. Pervana, babası haksız yere hapse atıldığında hayatı sonsuza kadar değişir. Ailede para kazanabilecek kimse olmadığı Parvana'nın çalışması gerekir. Fakat kadınların erkekler olmadan evlerinden çıkmalarına izin verilmez. Parvana ailesine destek olmak için saçlarını kısacık kesip, bir erkek çocuk gibi giyinerek çalışmaya başlar. Özgür ve bir o kadar da tehlikeli bir dünya keşfeden Parvana, babasını bulup ailesini tekrar bir araya getirmenin yolunu arar. Ailesi için çok çabalar.

***Adaylıklar:*** En İyi Animasyon Filmi Oscar'ı
***Aldığı ödüller:*** Canadian Screen Award for Best Achievement in Music - Original Score

## Akira
***IMDB:** 8 / 10*

Gelecekte geçen Akira, bir motosiklet çetesi liderinin hikayesini konu ediyor. Motosiklet çetesinin lideri, hükümet tarafından üzerinde tehlikeli deneyler yapılan arkadaşını kurtarmak için harekete geçer. Çete liderinin arkadaşı, yapılan deneyler sonucu büyük yıkıma neden olabilecek psikokinetik güçlere sahip olur.



## Demir Dev *(The Iron Giant)*
***IMDB:** 8 / 10*

1950'lerde tipik bir Amerikan kasabasında annesiyle birlikte yaşayan 9 yaşındaki Hogarth ormanda uzaydan gelen dev robotla bir şekilde iletişim kurar ve aralarında sıkı bir arkadaşlık başlar. Elbette kasabaya gelen hükümet ajanı Kent Mansley bu uzaylı robotu arayıp yok etmek konusunda son derece kararlıdır.

## Moana
***IMDB:** 7.6 / 10*

Moana Antik Polenezya'da yaşayan bir kabilenin şefinin cesur kızıdır. Güçlü ve korkusuz Moana doğanın içinde büyümüştür ve neşeli bir kızdır. Ancak yarı tanrı Mauna tarafından yapılan korkunç bir lanet onun adasına dek ulaşır. Ancak Moana bu duruma boyun eğmemeye kararlıdır.

## VOL-İ *(Wall-e)*
***IMDB:** 8.4 / 10*

Vol.i, günümüzden çok uzak bir gelecekte geçmektedir. Filmde, insanoğlu aşırı kirlenme sebebiyle Dünya'yı terk edip başka bir gezegende yaşamaya başlamıştır. ... İnsanoğlunun bıraktığı çöplerden kendine yeni bir dünya yaratan yalnız Vol.i'nin yalnızlığı, başka bir robot olan Eve'nın gelmesiyle son bulur.

## Şrek *(Shrek)*
***IMDB:** 7.9 / 10*

Çirkin görünümlü, yeşil bir canavar olan Shrek, son derece mutlu bir yaşam sürer. ... Duloc ülkesinin iktidar hırsıyla yanıp tutuşan yöneticisi Lord Farquad, prensesi kurtarmak için Shrek'ten yardım ister. Lord, ideal eş olarak prenses Fiona'yı seçmiştir ve onu ejderhaya bırakmaya hiç niyeti yoktur.

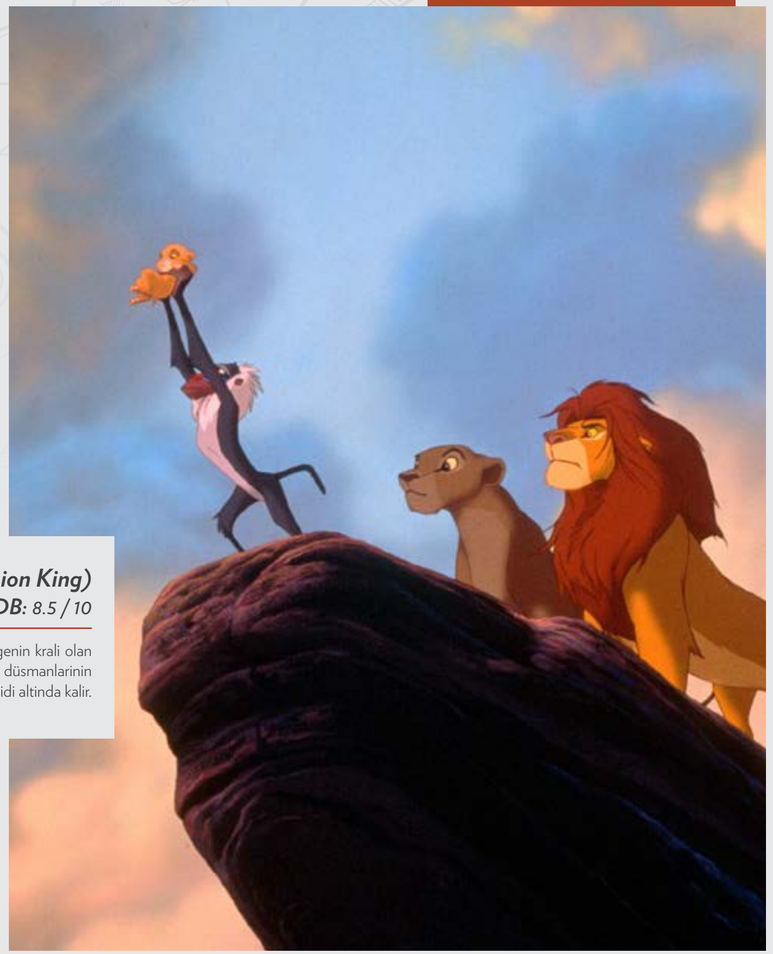
***Aldığı ödüller:*** Oscar Ödülü

## Ejderhanı Nasıl Eğitirsin *(How to Train Your Dragon)*
***IMDB:** 7.5 / 10*

Ejderhalar Berk Adası'nı kendilerine mesken seçmişlerdir. Yetişkinlik çağına erişen genç erkeklerin yapması gereken tek şey bir ejderhayı öldürmektir. Zamanı geldiğinde köyün şefinin tuhaf oğlu Hiccup, icat ettiği tuhaf mekanizmalı silahı bir yaratığa doğrultarak onu öldürmeye yeltenir.

## Aslan Kral *(Lion King)*
***IMDB:** 8.5 / 10*

Vahsi Afrika'nin derinliklerinde genç bir aslan dogar. Babasi bölgenin krali olan küçük aslan, kisa zamanda onun yerine geçmek isteyen hirsli düsmanlarinin tehdidi altinda kalir.



## Yürüyen Şato
***IMDB:** 8.4 / 10*

Kendisine yapılan büyünün etkisini yok etmeye çalışan genç bir kızın hikayesini anlatıyor. Sıradan bir genç kız olan Sophie şeytani bir cadı tarafından büyüyle doksan yaşında bir kadına dönüşür. ... Aynı amaç etrafında buluşan ikili kendilerine yapılan kara büyünün etkisini yok etmeye çalışacaklardır.

AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLERİ VE JAPONYA ÜZERİNDEN BİR BAKIŞ

# 2. DÜNYA SAVAŞINDA ANİMASYON

Momotaro: Sacred Sailors (1945)

20. Yüzyıl'ın ortalarından günümüze kadar medyayı kasıp kavuran animasyon, dünya üzerinde ilk baş gösterişinden beri insanların -genç ve yaşlı- hayatlarının bir parçası haline gelmiştir.

Animasyonun icadının yüzyılı aşkın süreyi geçmesiyle beraber amacı da sürekli değişimden geçmiştir. Bu değişimin tarihteki en büyük sebebi 2. Dünya Savaşı ile beraberinde gelen ideolojik değişimler ve teknolojik gelişimlerdir. Animasyon tarihine kısaca bir göz atacak olursak Japonya ve Amerika Birleşik Devletleri (ABD) tarafından en büyük anime eserlerin üretildiğini görebiliriz.

2. Dünya Savaşı öncesi animasyon Japonya'da da ABD'de de teknik gelişim ve üretim amacıyla doğan stüdyolar arasındaki yarıştan ibaretti. Henüz yeterince gelişmemiş bir teknoloji üzerine yapılan türlü çalışmalar finansal ve zamansal sıkıntılar yüzünden zorluklardan geçti. ABD'li animasyon stüdyoları (Disney) renkli animasyonlara geçmişken Japonya kullandıkları monokrom tekniği henüz arkada bırakabilmiş değildi. Akımı yakalayabilmek için zaman, para ve efor sarf eden Japon stüdyolar, para kıtlığından dolayı çalışan sayısını ciddi miktarda azalttı ve şube sayısını kısıtladı.

2. Dünya Savaşı sırasında ise durumun böyle olmadığı görülüyor. Savaş öncesi iki ülkede de küçük bir kitleye ulaşan animasyon endüstrisi birkaç sene içerisinde toparlandı ve altın çağına adım attı.

Ek olarak savaş zamanı normlarından biri de erkeğin cepheye gitmesi ve kadının evi geçindirmek için farklı işlerde çalışmasıydı. Özellikle 2. Dünya Savaşı döneminde kadın animatör sayısı gözle görülür biçimde artsa da cepheden dönen erkek askerlerin mesleklerine geri dönmesiyle animasyon endüstrisindeki kadın popülasyonu gün geçtikçe azaldığı görülür.

Seo Mitsuyo'nun (1911-2010) yapımcılığını üstlendiği "Momotaro: Sacred Sailors" filmi 1945 yılında vizyona girdi. Filmin yapımı görevi Japon Hükumeti tarafından Mitsuyo'ya 1944 yılında verildi. Propaganda amacıyla yapımı emredilen bu film, Japonya'nın ilk uzun metrajlı animasyon filmi oldu. Müttefiklerin zaferi ile ABD bolluk yaşarken göğsüne iki darbe alan Mihver tarafındaki Japonya'nın zor zamanlardan geçtiğini söylemek yerinde olur.

1945 yılında Hiroshima ve Nagasaki'ye atılan atom bombaları Japonya'nın teslim olmasına yol açtı. 143.124 kişinin patlamalar sonucu hayatını kaybetti, bunun yanı sıra Japonya'nın animasyon mirasının büyük bir kısmı da yok oldu veya arşivlerde kayboldu. Günümüzde yapıldığı bilinen en eski animasyon "Katsudō Shashin (1907)" yani Türkçe çevirisiyle "Hareketli Resim"dir. 2005 yılında Japonya'nın Kyoto Bölgesi'nde bir film ve animasyon arşivinde bulundu.

Katsudō Shashin'in 1. ve 2. Dünya Savaşları öncesine dayanması ve savaşlarda kayıplara karışan daha birçok animenin varlığı göz önünde bulundurulduğunda batılı animasyonun Japonya'nınkinden daha geç doğduğu söylenebilir.

ABD'de Endüstriyel Devrim (18-19. Yüzyıl) sırasında bir fikirden ibaret olan animasyon, 1891 yılında Thomas A. Edison tarafından motion picture kameranın icat edilmesiyle hayata kavuştu.

Amerikan animasyonu 20. Yüzyılın başından itibaren köklü bir gelişim sürecinden geçti. James Stuart Blackton (1875-1941) tarafından dünyanın ilk animasyon filmlerinden biri olan "Humourous Phases of Funny Faces (1906)" yapıldı. Animasyonun yeterince akıcı olmaması göze batmış olmalı ki Winsor McCoy (1869-1934) binlerce çizimi birleştirerek çok daha pürüzsüz bir ürün olan "Little Nemo (1911)"yu yayımladı.

Akira (1998) Neo Tokyo Patlaması

Amerikan animasyonu bir kapışma haline büründü ve bu durumdan "Bray Production" ve "Barré Studio" doğdu. Bray Prodüksiyonları ilk animasyon serisini [Colonel Heeza Liar (1913-24)] yayımladı ve animasyon dünyasında büyük bir başarıya imza attı. Bu başarısı üzerine Bray Prodüksiyonları Walter Lantz (1899-1994) ve Betty Boop'un (1930-1989) yaratıcısı Max Fleischer (1883-1972) gibi bilindik isimler doğurdu ancak Japonya'da da olduğu gibi finansal ve zamansal sıkıntılardan dolayı stüdyolarını kapadılar.

2. Dünya Savaşı öncesi dönemde Amerikan animasyon endüstrisi altın çağını yaşadı. Walt Disney (1901-66) "Mickey Mouse" karakterini izleyicilerle defa "Steamboat Willie (1928)" de buluşturdu.

Savaş sırasında da devam eden Altın Çağ beraberinde Pinokyo (1940), Bambi (1942) ve "Dumbo (1941)" günümüzde de ününü koruyan animasyon filmlerini getirdi. Disney Stüdyoları, Famous Stüdyoları, Metro-Goldwyn-Mayer ve daha birçok stüdyo güçlü bir dönemden geçti.

Disney Stüdyoları'nın en büyük kazanç kaynaklarından biri olan Avrupa gişelerinin kâr kaybetmesiyle öncesine kıyasla fakir bir dönemden geçiyorken Walt Disney, Pearl Harbour saldırısınından sonra ABD hükumeti tarafından propaganda ve eğitsel animasyonlar yapmakla görevlendirildi. Bu süreç içerisinde Disney'den eksik kalmayarak Famous Stüdyoları savaş ve stereotip içerikli "The Mighty Navy (1941)" ve "You're A Sap, Mr. Jap (1942)" animasyon filmlerini yayımladı. Buna ek olarak Metro-Goldwyn-Mayer Stüdyoları 1930'larda animasyon dünyasında yakalayamadığı başarıyı Tom ve Jerry karakterlerini bir çatışma içinde göstererek ve milletin ilgisini çekerek bulur.

Japonya da savaş sonrası dönemden günümüze kadar ürettiği animasyon filmlerine 2. Dünya Savaşı ve atom bombalarının izlerini bırakmıştır. Buna örnek olarak "Grave of the Fireflies (1988)", "Akira (1988)" ve "Tetsuwan Atom (1963-66)". Bu animasyonların yönetmenlerinin özel hayatlarını inceleyecek olursak savaş sırasında genç bireyler olarak büyük kayıplar yaşadıklarını, bazılarının yetim kaldıklarını ve bombalamalara şahit oldukları görülüyor.

2. Dünya Savaşı ve devamındaki dönemlerde Japonya ve ABD'nin animasyon endüstrileri arasında farklılıklara rastlansa da birkaç benzerlik açık ve nettir: propaganda ve savaşın birey ve topluma olan etkisi. ABD'nin Tom ve Jerry'sinin savaştan sonra barışıp arkadaş olması, Temel Reis'in yapımcılarının stereotipten uzaklaşması; Japonya tarafında ise Akira filmimin sonunda Neo Tokyo şehrinin ortasındaki patlama, animasyon filmlerinin konularının yetim çocukları sıkça içermesi gibi.

Hem Japonya hem ABD nasyonalist ideolojiyi benimsedi – nasyonalizm de propagandaya zemin hazırladı. Hükumetler, vatandaşın ilgisini çekmek; ideolojiyi özendirmek için pankartlar ve afişlerin yanı sıra animasyon stüdyolarıyla propaganda ve eğitim bazlı sözleşmeler yaptı, bu da animatörlerin büyüyüp gelişmesine zemin hazırladı.

ABD ve Japon animasyonlarının 2. Dünya Savaşı zamanındaki halini incelediğimizde sonuç olarak günümüz animasyonlarının teknik, içerik ve biçim olarak kayda değer gelişmeler gösterdiğini görebiliriz. Nasyonalizm, propagandayı beraberinde getirdi; bu da hükumetlerin animasyon stüdyolarına dönmesini ve ilgi göstermesini sağladı.

Bu incelemenin sonucunda savaşı kazanan ve kaybeden taraflarda bulunan bu iki ülkenin animasyon açısından büyük gelişmelere imza atmasının nasyonalist üretim sayesinde olduğu kanısına ulaşabiliriz.

*Zeynep İnci YÜCEL*

# KARGAST

# HAKKINDA

FRYMORE

## Tuna Yankı ASLAN

Game Designer / Artist

*Firewood (2017) - PC*
*Rift Keeper (2019) - PC, PS4, Xbox, Switch*
*Kargast (2022) - PC, PS4, PS5, Xbox, Switch*

**Merhabalar, öncelikle seni biraz tanıyabilir miyiz?**

Merhabalar, ismim Yankı Aslan. Oyun sektörüne girişim 2017'de bir arkadaşımla beraber Frymore adı altında, Steam platformu üzerinde "Firewood" isimli oyunumuzu yayınladığımızda başladı. Gelişim süreci aşağı yukarı iki sene süren ikinci oyunumuz "Rift Keeper" ise konsol ve pc olarak tüm platformlarda yerini aldı. Daha sonra kısa bir süreliğine profesyonel olarak mobil oyun üzerinde ilerleyip belirli firmalar içerisinde çalıştım. Üçüncü oyunumuz olan Kargast'in geliştirme süreci bittiğinden itibaren ise Doping Hafıza'da Senior 3D Artist olarak görev yapmaktayım.

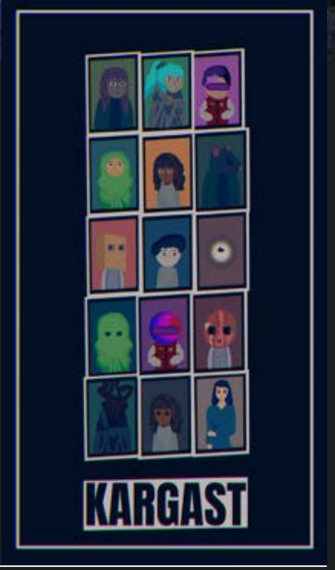
**Ne kadar zamandır oyunların içindesin ve aklına bu oyunu yapmak nasıl geldi?**

Kendimi bildim bileli oyunlarla iç içeydim. Aslında ilk başta aklımda bir şey üretmek gibi bir fikir yoktu. 2017 senesi "Silence Of The Sleep" adında bir oyun oynamıştım. Genel olarak beni çok etkilemesi sebebiyle üzerine biraz araştırdıktan sonra tek bir kişi tarafından geliştirilmiş olduğunu öğrenince "ben de yaparım" düşüncesi belirdi aklımda.

Spesifik olarak bu oyunun nasıl aklıma geldiğini anlatmam gerekirse, ilk başta korku/macera oyunu olacaktı fakat eklediğimiz/yazdığımız karakterlerden sonra ve evrenin de genişlemesi ile beraber daha büyük bir oyun ve farklı bir türe girişmek istedik.

**Oyunu geliştirme sürecin nasıldı?**

Süreç oldukça sancılıydı, hem ilk defa rpg yapıyorduk hem de hiçbir zaman bu kadar uzun soluklu bir oyuna el atmamıştık. Game design document oluşturmadan önce oyunun türünden temasına her şey değişti ve bu bizi aşağı yukarı bir 5-6 ay yavaşlattı, her şey belirlendiğinde ise, tüm assetler hazırlandıktan sonra level design, aynı zamanda combat mekanikleri ve ardından da müziklere geçildi.




*Kargast'a PC ve Konsol platformlarından ulaşabilirsiniz.*

Steam mağaza sayfasını incelemek için tıklayınız.

**Oyunun türü ve konusu nedir, oyunda neler ile karşılaşacağız biraz bahseder misin?**

Oyunun türü sıra tabanlı ryo, çok fazla örneği olmasa da popüler olarak "undertale" veya "lisa" adındaki oyunlara yakın diyebilirim.

Kargast'ta ölümcül bir hastalıkla boğuşan bir çocuğu kontrol ediyoruz, hastanede tek başına uyanan çocuk isterse karşılaştığı karakterlerle arkadaşlık kurabilir, isterse düşmanca yaklaşabilir. Her halükarda amacımız o evrenden kurtulmaya çalışmak.

**Şu anki oyun sektörü hakkında ne düşünüyorsun?**

Oyun sektörünün son zamanlarda daha hızlı gelişmesini pozitif bir şey olarak görüyorum. Mobil oyun sektörünü dışarıda tutarsak, teknoloji arttıkça geliştirme süreci ufak projelerde bile uzuyor ve maaliyetleri artıyor. Bu sebeple de ciddi emek ve süreç gerektirdiği için bizimki gibi gelişmekte olan ülkeler, genellikle mobil sektörüne yöneliyorlar. Daha kısa geliştirme süreci ve eleme ile daha geniş bir kitleye hitap etmek üzerine yoğunlaşan firmalar gün geçtikçe artıyor. Her ne kadar kişisel olarak mobil oyun sektöründen hiç hoşlanmasam da genel olarak sektörün gelişimi ve iş olanakları gibi sayısız pozitif etkilerinin de mevcut olduğunu düşünmekteyim.

**Oyun geliştirmenin zor aşamalardan geçtiğini geçtiğini biliyoruz. Bu süreçte seni motive eden ne oldu?**

Motive olarak sayılmaz aslında ama; benim kadar istekli biriyle bu sürece başlamış olmam bir şeylerin daha stabil ilerlemesini sağladı. Aslında deneme amaçlı olan, üzerinde üç ay çalıştığımız ilk oyunumuzun bize bir gelir sağlaması da beni yeterince bu yolda ilerlemeye teşvik etti.

**Son olarak oyun geliştirmek isteyen arkadaşlara başlangıç aşamasında ne öneride bulunursun?**

Eğer kendi başlarına bir girişimde bulunmak istiyorlarsa, kesinlikle iyi plan kurmalarını ve ardından bir game design document oluşturmalarını öneririm. Daha sonra bir proje veya document olan kısıma geldiklerinde, aşırı derecede bir market doluluğu olduğu için kesinlikle global bir yayıncı bulmalarını öneririm. Sizin oyununuza olumlu veya olumsuz dönüş yapabilecek her publisher'a ulaşıp bir fikir almanız sizin yararınıza olacaktır.

Eğer iyi bir planlama ile yola çıkarsanız elinize hem çok iyi tecrübeler geçebilir. Hem de istediğiniz sonuca ulaşmasa dahi portfolyonuzda ve iş başvurularında da kullanabilirsiniz. Eğer başarı istiyorsanız, kaybedeceğiniz hiçbir şey olmayacaktır.

*Röportaj: Tuba Nur SUCU*

# Ammar GÜNDÜZ

Yönetmen / Aktör

*Nane ile Limon: Kayıp Zaman Yolcusu (2017)*
*İstanbul Muhafizları: Ab-i Hayat Çesmesi (2018),*
*İstanbul Muhafızları: 100 Yılın Muhafızları (2021)*
*İstanbul Muhafizlari 3 (2022)*

**İlk olarak kendinizden ve Cordoba animasyon stüdyosundan bahseder misiniz?**

Ben Muhammed Ammar Gündüz 1985'te doğdum, İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi mezunuyum. İşin business kısmında yer aldım daha çok. 2008 yılında Cordoba'yı kurduğumuz zaman bir çizgi film yapma ideolojisi ile kurduk. O dönemde "Nane ile Limon"la "Cille" ile başladık. Ben o sıralar çizgi filmin üretilmesinin maliyetleri için yurtdışından getirdiğim bir inşaat cihazını şantiye şantiye gezerek satmaya başladım. Yaklaşık iki sene boyunca şirketin maliyetlerini bu şekilde karşılamaya çalıştık. Sonra biraz daha organizasyon kısmına geçtim o dönemde küresel ısınma ile ilgili "Küresel Konferans" adlı akademik bir konferansın organizasyonunu üstlendim. Oradan elde edilen mali gelir de yine çizgi filme aktarıldı. 2015'e kadar ben dışarıdan şirketi geliştirme amaçlı ek işler yapmaya çalıştım. 2011 -2012 yılında TRT çocuk dergisinin müdürlüğüne geçtim, derginin ilk iki senesini yani 24 sayısını ben çıkardım.2014-2015 yıllarında artık Cordoba şirketinin yapımcılık kısmına geçtim.

**Cordoba Animasyon Stüdyosu'nun işlerinden bahseder misiniz?**

Yurtdışında savaş bölgelerinde, yokluk bölgelerinde imkansızlıklar içerisinde yaşayan 9-12 yaş grubundaki kızların sıradan bir gününü anlatan bir belgesel çektik, tabi onların sıradan bir günü bizim sıradan bir günümüz olmuyor. 13 ülkede, 13 kız çocuğu ile 13 bölüm çektik. Bu ülkelerde bu çekimleri yaparken aynı zamanda 2 tane daha belgesel çıkardık. "Yüzler" ve "Buna Değer" isimli iki ufak iş. Bunun dışında Türki devletlerde "Türkler" adlı belgeseli çektik. Çizgi filmlerimiz "Nane ile Limon" ve "Cille" adlı çizgi filmleri yaptık, 1 sezon "Gizemler Diyarına Yolculuk" u yaptık. 2014'ten sonra "İstanbul Muhafızları" serüveni başladı. Bunu yaparken çocuklara sporu sevdirmek için "Hızlı Ayaklar" adlı olimpiyat sporları ile ilgili bir çizgi dizi hazırladık. Bu sırada "Nane Limon" un sinema filmini hazırladık "İstanbul Muhafızları"nın ilk sinema filmini hazırladık ve şimdi 2. sinema filmi vizyona girdi. Aslında bakıldığında hakikaten dolu dolu çok fazla proje yapmışız. Yaklaşık 4 sene boyunca "Nane Limon"dan 130 bölüm "Cille"den de 65 bölüm yaptık. Yani 2008'den 2021'e kadar yaklaşık 7500 dakikalık iş üretmişiz. Bu 1 yılda 6-7 sinema filmine tekabül eder.

**Bir animasyon filmin seyir aşamasına gelme yolundaki adımlarını kısaca anlatır mısınız?**

Üretim zinciri şöyle oluşur: ilk başta fikri ortaya çıkar sonra bununla ilgili ana fikri oluşturacak biçimde hikâye yazarsınız. Sonrasında bunu sinopsis ve tretmana dökersin. Sinopsis hikâyenin çok kısa özetidir. Sonrasında tretman yazılır. Ardından senaryo yazılır ve storyboardlar çizilmeye başlar. Storyboardlar çizilirken mekân ve karakter konseptleri hazırlanır. Bundan sonra mekân setleri hazırlanır ve karakterler riglenir, texturelanır. Daha sonra storyboardlar veya layoutlar animatörlere dağıtılır, animatörler animasyonlar başlarlar. Süreç içerisinde paralel olarak animasyonların ışıklandırması yapılır renderları alınır. Sonra compose e girer, müzikler ve seslendirmeler yapılır son olarak mixlenir, yayına hazır hale gelir. Ardından da yayınlanır.

**Fikrin üretilmesini kolaylaştıran, etki eden etkenler nelerdir?**

Hakikaten çok iyi bir gözlemci olmanız lazım. Aslında yani insan etrafını incelediği zaman, örneğin evde otururken camdan dışarı bakıyorum dışarıda martılar ve kargalar kavga ediyor. Bu bile bir fikir doğurabiliyor: Martılar ve kargaların savaşı. Bu küçük olayı gözlemleyerek bundan fikir ortaya çıkabilir. Aslında tamamen gözlemciliğe ve hayal gücünün genişliğine dayalı olan bir şey fikir üretimi. İlk başta fikir aşamasında kurulan hayalleri biz hiçbir zaman yere bastırmayız. Olabildiğince uçarız olabildiğince açık oluruz yani.

**Peki bu hayal gücü nasıl daha iyi geliştirilebilir?**

Okuyarak. Çok okumak kurduğumuz hayali daha iyi ifade etmemize yarıyor. İzlemek, film, çizgi film, belgesel hiç fark etmez bu da hayal gücünü genişleten en önemli şeylerden biri. Mesela çocuklarımızın çok televizyon izlemesine kızıyoruz ancak bu da hayal gücünü geliştiren bir durumdur. En nihayetinde çocuğun kapalı küçük bir dünyası var bu küçük dünyada geniş bir hayal dünyasına sahip olabilmesi için bir şeyleri görüyor olması lazım. Bir çocuk uzayla ilgili bir şey seyrettiği zaman uzayı hayal edebilir ama hiç görmese o hayalin varlığından haberdar olamaz. Kısacası sürekli okumak, izlemek ve sürekli ilgi alanını geniş tutmak geliştirir hayal gücünü.

**Ekibinizi seçerken nelere dikkat ediyorsunuz hangi standart sizin için önemli?**

Ekibin birlikte uyumu çok önemli ve aynı heyecanı yaşaması önemli. Hani dünyaca ünlü bir futbol yıldızını 35 yaşından sonra transfer ederler ama adamın yapacağı kalmamıştır zaten her şeyi kazanmıştır heyecanı yoktur. O heyecanı yaşayabilecek belki de hiçbir şey kazanmamış ama kazanabilecek, iyi bir yere gelecek olan 35 yaşındaki bir futbolcuyu onun yerine getirmek daha iyidir. Yani aç olmakla ilgili olan bir şey bu. Eğer projeye açsa, bunu sadece ticari bir kazanç olarak görmüyorsa ve bunu geliştirebilecek, oluşturabilecek her şeye sahipse o zaman ekibin içine çok rahat bir şekilde yerleştirebiliriz. Diğer türlüsü çünkü sadece işin uygulama kısmında kalır. Uyum ve heyecandır temelde yatan.Kısacası sürekli okumak, izlemek ve sürekli ilgi alanını geniş tutmak geliştirir hayal gücünü.

*İstanbul Muhafızları Ab-i Hayat Çeşmesi (2018)*

**Biz genç animasyon sanatçılarının bu sektöre girip bu sektörde tutunabilmesi için hangi uygulamaları bilmesi gerekli?**

Biz animasyona başladığımızda 3d'de Maya'yı kullanıyorduk Max kullanan firmalar da var, son zamanlarda Blender çok kullanılmaya başladı fakat Blender konusunda yetişmiş çok fazla kimse yok. Tabi gençler kendilerini Blender konusunda geliştirirlerse iş bulma sıkıntısı yaşamazlar çünkü firmalar buraya dönmek istiyor. Ama işin özünde hangi program seçilirse seçilsin onu tam anlamıyla bilmek lazım.

Animatörün hedefi sadece bulunduğu ülkede çalışmak olmamalı. Animasyonun evrensel bir dili var ve tüm dünya animasyon yapıyor. Oturduğunuz yerden dünyanın her yanına çalışabilirsiniz. Bunun için de sizin gibi gençlerin karar verdiği programı çok iyi bilmesi lazım. Tabi gönül ister ki gençlerimiz her programı bilsin. Günümüzde ise dünyada 3d'de 3d Max, Maya ve Blender hâkim. 2d'de Toon Boom var Moho var yani bunlar tabi dün dünyanın kullandığı programlar bunlardan çok şaşmamak lazım.

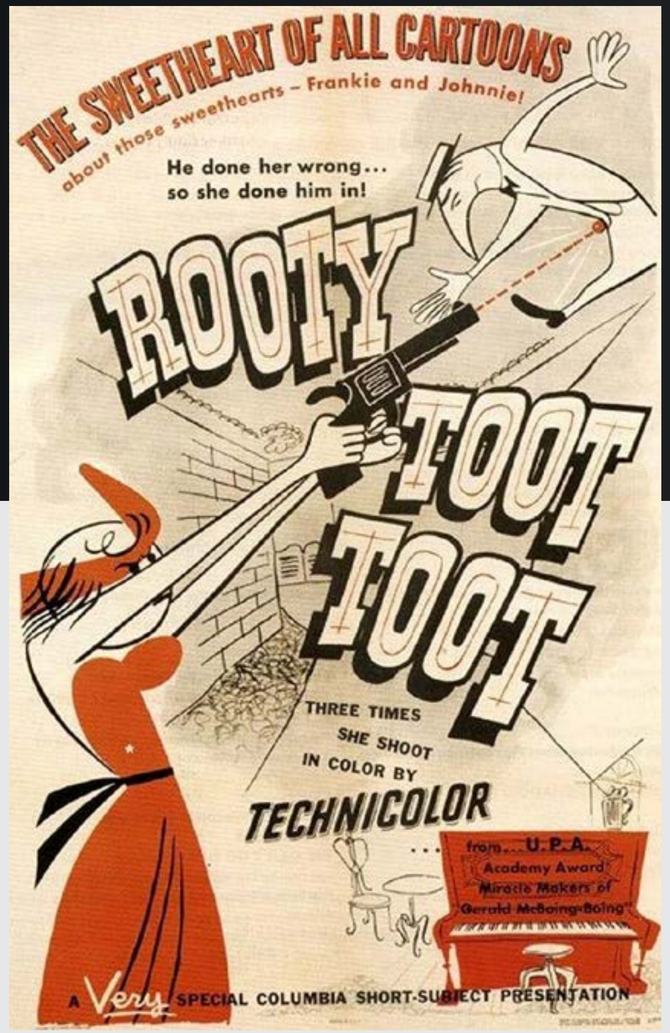
**Bizim gibi genç animasyon sanatçısı adayları için önerileriniz nelerdir gelişebilmek için neler yapmamız gerek?**

Şu an içinde bulunduğumuz çağda her şeyi öğrenebilecek bir sürü platform var. Örneğin YouTube'da istenilen her bilgiye, eğitim videolarına ulaşılabilir. İnternetin size sağladığı, bu platformların size sağladığı imkanlardan sonuna kadar yararlanın, temelinizi sağlam atın. Bunun dışında bol bol okumak, araştırmak, izlemek ve gözlemlemeler yapmak gerçekten çok önemli.

**Peki sizin eklemek istediğiniz öğrenciler için katkıda bulunacak şeyler?**

Her meslek bir ehliyet bir bileziktir. Uluslararası arenada evrensel bir dile sahip bir mesleğin içerisindesiniz şu an. Artık reklamda, tanıtımda, sinemada, televizyonda, platformlarda, oyunda her yerde kullanılan bir teknoloji animasyon. Şu an içinde bulunduğunuz mesleğin, kolunuza takmak üzere olduğunuz bileziğin kıymetini çok iyi bilin. Bu alanda kendinizi geliştirebilirseniz hiç kimseye müdanası olmayan, oturduğunuz yerden bile iş yapabileceğiniz çok mükemmel bir bileziğe sahip olacaksınız. Onun için portfolyonuzu güzel doldurun, sürekli araştırma içerisinde, yenilikleri, programları deneme çabasında yeni teknolojileri öğrenme, takip etme çabasında bulunun. Bunlar bu işin olmazsa olmazıdır.

*Röportaj: Ensar GENÇALP*




# ROOTY TOOT TOOT

## 1 KATİLİN HİKAYESİ

Rooty Toot Toot'un 70. Yıldönümü 13 kasım 2021 Micheal Lyons Animasyon kutlaması yetmiş yıl önce kısa bir konu olan Rooty Toot Toot'un ilk çıkışı bu ay, animasyon için çığır açan bir an. İlk uzun metrajlı film, prime- time TV'de animasyon gösterileri ve bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerin ortaya çıkışı olarak. Zamanın canlı aksiyon filmleri için bile cüretkar görünen karanlık bir komedi hikayesi anlatıyor ve bu hikayeyi, ortamın olanaklarını yaratıcı bir şekilde genişleten ustaca bir şekilde anlatıyor.

Filmin yapımcılığını United Productions of America. UPA Studio üstlendi. Stüdyo, Disney stüdyosunda animatörlerin grevinin ardından 1941 yılında kuruldu. Stüdyodan ayrılan birkaç sanatçı, daha az gerçekçi ve daha stilize animasyonlar yaratmak istedi. Bu, UPA'nın ayırt edici temeli oldu. Sanatçılar, cesur karikatürler için zengin karakter tasarımını terk ederek ve yemyeşil arka planlar için seyrek, geometrik şekiller kullanarak kendi, daha modern grafik stillerini oluşturdular. UPA stili, diğer stüdyolardaki animasyonu etkileyerek yüzyılın ortalarında endüstrinin görünümünü oluşturacaktı. UPA'daki sanatçılar, görsellerin yanı sıra hikayeleriyle de sınırları genişletti. Bunlardan biri kesinlikle kıskanç bir aşık ve cinayet hakkında bir hikaye olan Rooty Toot Toot'du.

Kısa film, kendisini piyona çalan erkek arkadaşı Johnny'yi vurduğu için yargulanan Frankie'den yola çıkarak popüler bir şarkı olan "Frankie and Johnny"yi kullanıyor. Kurnaz avukat Dürüst John( efsanevi ses Ravenscroft tarafından seslendirildi) onu temsil ediyor ve Nellie Bly adında baştan çıkarıcı bir şarkıcı ifade vermek için getirildi( seslendirme sanatçısı Anette Warren hem Nelly'yi hem de Frankie'yi seslendiriyor). Aktör Thurl gösterişli geri dönüşlerle, duruşma, şarkıcısının dönem hızında ilerliyor, jürinin kararına geliyor ve ardından bir bükülme sona eriyor. Tüm bunlar sayesinde Rooty Toot Toot birçok yönden çığır açıyor. Kısacası, UPA'nin ürettiği herhangi bir şey kadar stilistiktir. Her karakter belirli şekillerle tanımlanır: Frankie, şapkasında ve elbisesinde tüm ince çizgiler ve sadece bir kırmızı renk tonu; Dürüst John, beyaz takım elbisesi içinde armut şeklindedir ve yargıç kolları olan bir küre gibidir.

Mahkeme salonunun arka planı, az ayrıntıya sahip seyrek bir sahne oyunu ve bir jüri ve mahkeme salonuyla zar zor hareket eden seyircilerle dolu. Tüm UPA filmleri on yıllar önce her büyük stüdyonun standardı olan gösterişli animasyonla tam bir tezat oluşturuyor. Bununla birlikte, Rooty Toot Toot, stilini kısa film boyunca aksiyonu ve mizahı vurgulamak için kullanıyor.

*Elif ARSLAN*

# ANİME NEDİR?

Anime; Japon çizim sanatıyla çizilmiş sanat eseridir, kendine özgü çizim tekniklerinden oluşur. Kökeni Fransızca'dan gelir ve 'animation' kelimesinin kısaltılmış halidir. Sanılanın aksine her yaştan kitleye hitap edebilecek geniş bir yelpazeye sahiptir.

Ne kadar animeler çocuklar için dense de animelerde kan, vahşet ve çıplaklık da bulunabilir. Gerçek hayatta olması mümkün olmayan tuhaf ve fantastik olayları konu alan bu yapımlar popüler kültürde oldukça yaygındır.

Animeler hakkında üç madde:

- Anime sadece Japonya'ya özgü değildir, Korelilerin, Amerikalıların, Çinlilerin vs. animeleri vardır. Adları değişse de 'animasyon' olarak geçer. Anime kültürü en çok Japonya'ya özgündür.
- Çizimlerle yapılan şeye çizgifilm/çizgi-dizi denir. Yani animeler de bu kategoriye girer, ayrıca her anime bir çizgifilm olsa da her çizgi-film bir anime değildir.
- Animelerin kaynağı genelde mangalardan esas alınıp tamamen animeden bağımsız olabilir. Manga çizen kişilere 'mangaka' denir. Amerikan çizgi romanlarından farkı sol taraftaki panelden başlamak yerine, sağ taraftaki panelden başlanarak okunur.

DOROHEDORO

# sizin için seçtiklerimiz

## CHAINSAW MAN

*Stüdyo:* MAPPA
*Tür:* Aksiyon, Komedi, Korku

2020'de MAPPA tarafından animesi duyurulduktan sonra seriye ilgi artmış, öncesinde bile oldukça büyük bir kitleye seslenebilmiştir. Chainsaw Man 2021'in ilk yarısında çok satan mangalar listesinde yerini almıştı. Mangaka Tatsuki Fujimoto imzalı Chainsaw Man, şeytanların insanların korkularından doğduğu bir dünyada geçiyor.Düşmanca doğalarına karşın, insanlar bu Şeytanlarla ittifak kurup kendilerine güç katabiliyorlar. Mazlum bir genç olan başkahraman Denji, babasının yakuzaya olan devasa borcunu kapatmak için çalışıyor. Burnunun yerinde bir testere olan köpek kılığındaki Şeytan Pochita ona bu yolculuğunda yardımcı oluyor. Ölen babasının borçlarını ödemek için şeytan avcısı olarak çalışan Denji, testere güçleri olan şeytan köpek Pochita ile şeytan öldürür. Pochita'nın Denji için kendini feda etmesi sonucu yarı insan yarı şeytan formunu alan Denji, devlete ait ve Makima isimli bir kadının liderlik ettiği şeytan avcı takımının parçası olur.

Tüm dünyada oldukça sevilen serinin anime uyarlaması duyurulduktan sonra hayranları merakla ilk tanıtımı bekliyordu. Yayınlanalı bir gün olmasına rağmen video 4 milyondan fazla izlendi ve olumlu yorumlar aldı. Fragman, anime severlerin oldukça dikkatini çekmişe benziyor. Chainsaw Man'in mangasının yanında, animesi de birçok seriyi gölgede bırakacak gibi gözüküyor. İlk tanıtımının ardından hayranlar merakla serinin yayınlanacağı günü bekliyor. İlk bölümün yayınlanacağı tarih henüz belli olmasa da, 2021 Güz Dönemi ile ilk gösteriminin yapılması bekleniyor.

## BLUE PERIOD

*Stüdyo:* SEVEN ARCS
*Tür:* Dram, Yaşamdan Kesit

Lise ikinci sınıf öğrencisi olan Yatora Yaguchi, normal hayatından bıkmıştır. Arkadaşlarıyla yaptığı aktivitelerden bile zevk almıyorken bir gün sanat kulübü üyelerinden birinin resmini görür ve hayatı o andan itibaren değişmeye başlar. Kendini kaptıran Yaguchi normalde hiç ilgilenmemesine rağmen içi resim yapma isteğiyle dolup taşar. Resim dersinde gördüğü bir manzaranın tarifini kelimelerden ziyade resimle anlatmaya çalışır. Kendini resime adar ve Tokyo Güzel Sanatlar Üniversitesi'ne girmeye çalışır.

## KOMI CAN'T COMMUNICATE

*Stüdyo:* OLM
*Tür:* Yaşamdan Kesit, Romantizm, Komedi

Shouko Komi, saygın Itan Özel Lisesi'ndeki daha ilk gününde uzun siyah saçları ve zarif görünümüyle herkesin dikkatini üzerine çekmektedir. Popüler olmasına rağmen bir sıkıntısı vardır, Komi insanlarla konuşamıyordur. İnsanlarla konuşmak isteyen Komi, klasik bir lise öğrencisi olan Hitohito Tadano ile tahtada yazışarak tanışır. Tadano, Komi'nin 'yüz arkadaş edinme' hedefi olduğunu öğrenir ve geri kalan doksan dokuz arkadaş bulmasına yardım eder.

*Aslıhan KURUZU*
*Hacer BALABAN*
*Berke HACIOSMANOĞLU*

# OYUN İNCELEMELERİ

## CONTROL

*Geliştirici:* Remedy Entertainment
*Yayımcı:* 505 GAMES
*Duyurulma Yılı:* 2018
*Platform:* PC, PS4-PS5, Xbox, Luna, Nintendo Switch, Stadia
*Tür:* Aksiyon, Korku

"Ben oyun oynarken görsel efektlerdeki detaya çok önem veririm" diyenler doğru yerdesiniz. CONTROL tam size göre. Oyun öncelikle bir araştırma merkezinde geçiyor ve bu merkez bir açık dünya gibi olmasa da oldukça büyük ve çözmeniz gereken birçok gizemi içinde barındırıyor. CONTROL zaten görsel efektleri bakımından bizlere fazlasıyla yeterli bir deneyim sunarken aynı zamanda bu görsel efektlere eklenen detaycılık ve geniş dünyası ile beraber oyun zevkimizi bambaşka bir boyuta çıkarıyor. CONTROL, 3. şahıs modunda oynanan, Metroidvania tarzı sırlara sahip olan bir oyun. Gelin şimdi oyunu bahsettiğimiz konu olan görsel efektleri bakımından ele alalım. Oyunu oynarken, karakterimizin gösterdiği aksiyonlardaki akıcılık, hedeflerimizin tepkileri, parçalanabilir çevre, ışık yansıma ve kırılmaları bize inanılmaz bir görsel şölen sunuyor.

Özellikle parçalanabilir çevre özelliği oyunun hikayesi için pek bir şey ifade etmese de bizler için tam bir stres atma görevi görüyor. "O kadar mı?" demeyin! Peki nedir bu parçalanabilir çevre? Oyunda karakterimiz bazı özel güçlere sahip. Bu özel güçlerden biri, örneğin karşınızdaki herhangi bir nesneyi ele geçirip istediğiniz herhangi bir yere fırlatabiliyorsunuz. Mesela duvardan bir parça kopardığınız zaman aldığınız parça duvara zarar vermekle kalmayıp dilediğiniz yere fırlattığınızda farklı şekilde bir tahribat bırakabiliyorsunuz. Böyle sahnelerde özellikle detaycılık ve görsellik, oyuncular için çok önemlidir.

CONTROL, bizlere görsel açıdan daha iyi bir deneyim sunabilmek için NVIDIA ile ortak olarak çalışmış ve RTX (Ray Tracing (Işın İzleme)) teknolojisini oyunculara sunmuştur. RTX teknolojisi ile CONTROL bambaşka görsel şölenlere kapı açar. RTX, gölgeleri, yansımaları, aydınlanmayı kısacası görselliğe dair her şeyi geliştirir. Yürüdüğümüz karanlık koridorlar, RTX teknolojisi sayesinde ışın izlemeli ışıkla aydınlatılır. Ayrıca RTX ile beraber parçalanabilir çevreye uygulanan tahribat, savaş, çatışma ve daha fazlası ışın izleme efektleri ile çok daha dinamik bir görüntü alır.

*Semih KARADAĞ*

## CYBERPUNK 2077

*Geliştirici:* CD Project Red
*Yayımcı:* CD Project Red
*Duyurulma Yılı:* 2020
*Platform:* PC, PS4-PS5, Xbox
*Tür:* Aksiyon, Rol Yapma

Cyberpunk, 2013'te duyurulup olaylı erteleme süreci sonrası 2020'nin sonlarına doğru çıkan ve ilk fragmanından itibaren oyun dünyasını sarsan fakat, oyunun çıkış süresinde ikide bir erteleme olayı yüzünden bekleyenlerini hüsrana uğratan bir yapım olarak aklımızda kalacak. Oyunu ön ödeme ile alanlar hayal kırıklığına uğramış, konsol oyuncuları için kâbus derecede bir oyunu oynayamama sorunu ile karşılaşmış ve binlerce iade CDPR'nin başını ağrıtmıştı. 2021 yılı içinde gelen 2 büyük güncelleme ile oyunun biraz daha da olsa çehresi değişse de hala potansiyeline ulaşmış değil.

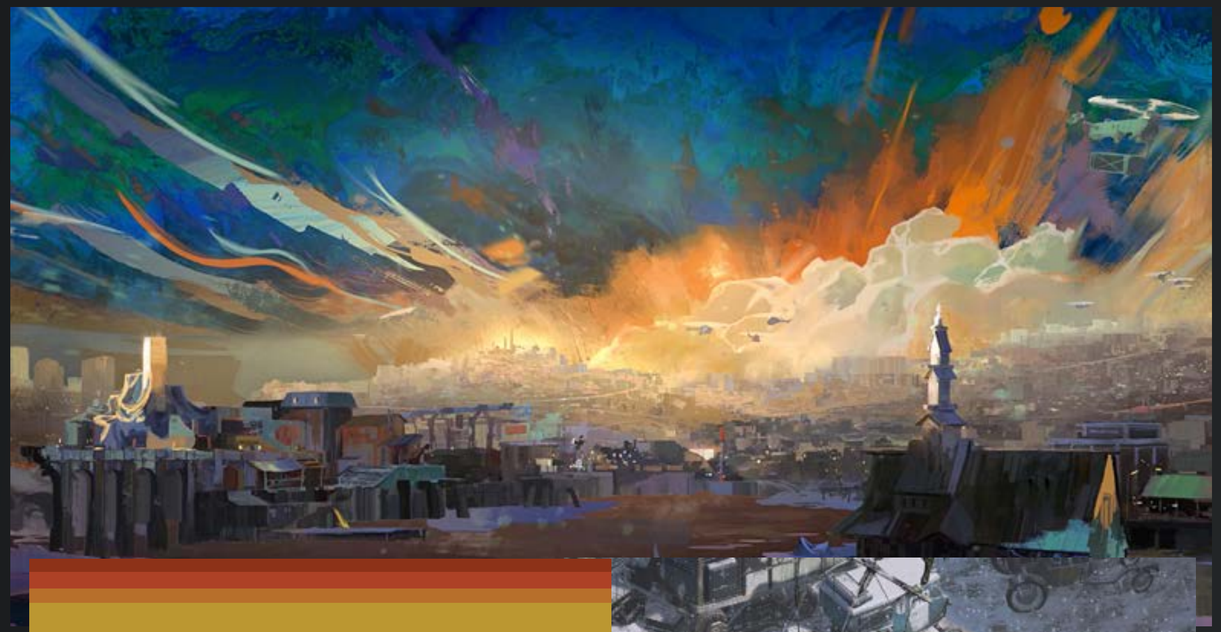
Bu kadar olumsuzluk içinde elbette olumlu taraflar yok değil. Teknik açıdan ele alırsak Cyberpunk 2077 özellikle yüksek ayarda oynadıkça detayların içinde yüzeceğiniz ve her taraftan tasarım akan bir oyun. Bu oyunu bir "gamer" gözü ile değilde "3D Artist-Tasarımcı" gözünden bakarsak başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle Night City'nin verdiği o varoş, post apokaliptik ve neon teması gözleri bayram etiriken oyuncuya da bir çok yerden ilham verebilir. Aynı firmanın en başarılı oyunu Witcher 3 kadar manzarayı size iyi yansıtıyor. Oyunun en sevdiğim yanı uzun uzun sizi kendi dünyasında gezdiriyor. Özellikle gece klüpleri gibi yerler özenle modellenirken, şehirin dışındaki pespaye "köy" alanları adeta "Blade Runner 2049" evreninde gezinti hissiyatı veriliyor. Senaryo ise üç farklı yöne bölünüyor ve her senaryonun kendine özgü bir yol ayrımları da bulunuyor. Üç ayrı senaryo için 3 farklı paragraf bile yazılabilir. Hikayesi açısından bolluk karşılıyor bizi. Cyberpunk ne kadar olumsuz imaj çizse de sanatçılar için inanılmaz ilham kaynakları oluyor. Oyunun "bekleme" ekranlarının her biri şaheser ve bu eserlerin arkadaşında bir ekip var ve o ekipte bir gurur kaynağımız Türk çalışan da yer alıyor! Dilara Özden, 2020'den beri CDPR bünyesinde Graphic Design Specialist ve bizim gibi görsel sanatlarda eser üretmeye veya iyi yerlerde yeteneklerini göstermek isteyen öğrencilere örnek oluyor.

*Erem Nur DOMURCUK*

## DISCO ELYSIUM

*Geliştirici:* ZA/UM
*Yayımcı:* ZA/UM
*Duyurulma Yılı:* 2019
*Platform:* PC, PS4-PS5, Xbox, Luna, Nintendo Switch, Stadia, macOS
*Tür:* Aksiyon, Korku

Disco Elysium Robert Kurvitz tarafından yazılan "The Sacred and Terrible Air" adlı romandan uyarlanan RPG (rol yapma) oyundur. Bence Disco Elysium, RPG türünün en iyi örnekleri arasına adını altın harfler ile yazdırmıştır bunun sebebi oyunda geçen karakterlerle yapılan ve 1 -1.5 saat sürebilen uzun ve sanki roman okuyormuş hissi vermesidir. Oyunda yetenek ağacı bulunmaktadır. Bu ağacı oluşturan 4 ana başlık şunlardır ;Zeka,Motor Becerileri, Fiziksel Gelişim ve Ruh sağlığıdır.Bu yetenek sınıflarının alt sınıflar ile gelişmesi sonucu yetenek ağacı oluşmaktadır. Oyunda size verilen puanlar ile seçim yaparak oyuna başlıyorsunuz seçimleriniz oyunun nasıl ilerleyeceğini etkiliyor. Oyunda, hikaye birçok farklı dallara ayrılıyor. Cinayet soruşturmasını yürütürken bir yandan da Revachol şehrindeki olaylarda kendimizi bulabiliyoruz. Bir kriptozoolog olan Morell'in farklı yaşam türleri arayışına katılıyoruz, şehrin yanında bulunan balıkçı kasabasında birçok olayda kendimizi buluyoruz. Ana hikayenin ilerleyişi çok iyi bir şekilde işlenmiş.Oyunun en başında hiçbir şey hatırlamayan karakterimiz gittikçe bir şeyler hatırlamaya başlamaktadır. Karakterin oyun boyunca değişmeyen tek özelliği depresyonudur.



Oyunda karakterin nasıl biri olduğunu ve nasıl düşündüğünü belirlemek için Düşünce Dolabı isimli farklı bir dinamik kurmuşlar.Bu dinamik ,oyundaki diyaloglardan ve seçimlerimizden düşünceler kazanmamızı sağlıyor.Mesela ırkçı bir karakter olan Measurhead ile konuştuktan sonra Advanced Race Theory isminde bir düşünce açılıyor. Bu düşünceyi onayladığımız zaman -1 drama ve +1 conceptualization (kavramsallaştırma) kazanıyoruz. Bunun gibi birbirinden farklı düşünceler var. Bu düşünceleri, düşünce dolabımızda bulunan açık yuvalara koyabiliyoruz. Bu yuvaları açmak için de. bir tane seviye puanı kullanmamız gerekiyor. Oyun,bize rol yapmamız için gereken her türlü mekaniği sunmuş, bunları iyi bir şekilde kullanınca da ortaya muhteşem sahneler çıkıyor.

Oyunda karakterimizle yaptığımız seçimler, yeteneklerimize göre değişiyor. Mesela Inland Empire isimli yeteneğimiz yüksek puandaysa karakter olayları hayal dünyasında farklı şekilde kurguluyor. Drama yeteneğimiz düşükse, karakter yalan söyleyemiyor. Bir yandan da oyunda yaptığımız seçimlerde bir zar atılıyor. Yani Drama yeteneğimiz iyi olsa bile zar düşük gelirse karakter yalan söyleyemiyor. Disco Elysium oyununun RPG türünde bu kadar iyi olma sebebi de bu özellikler sayesinde.

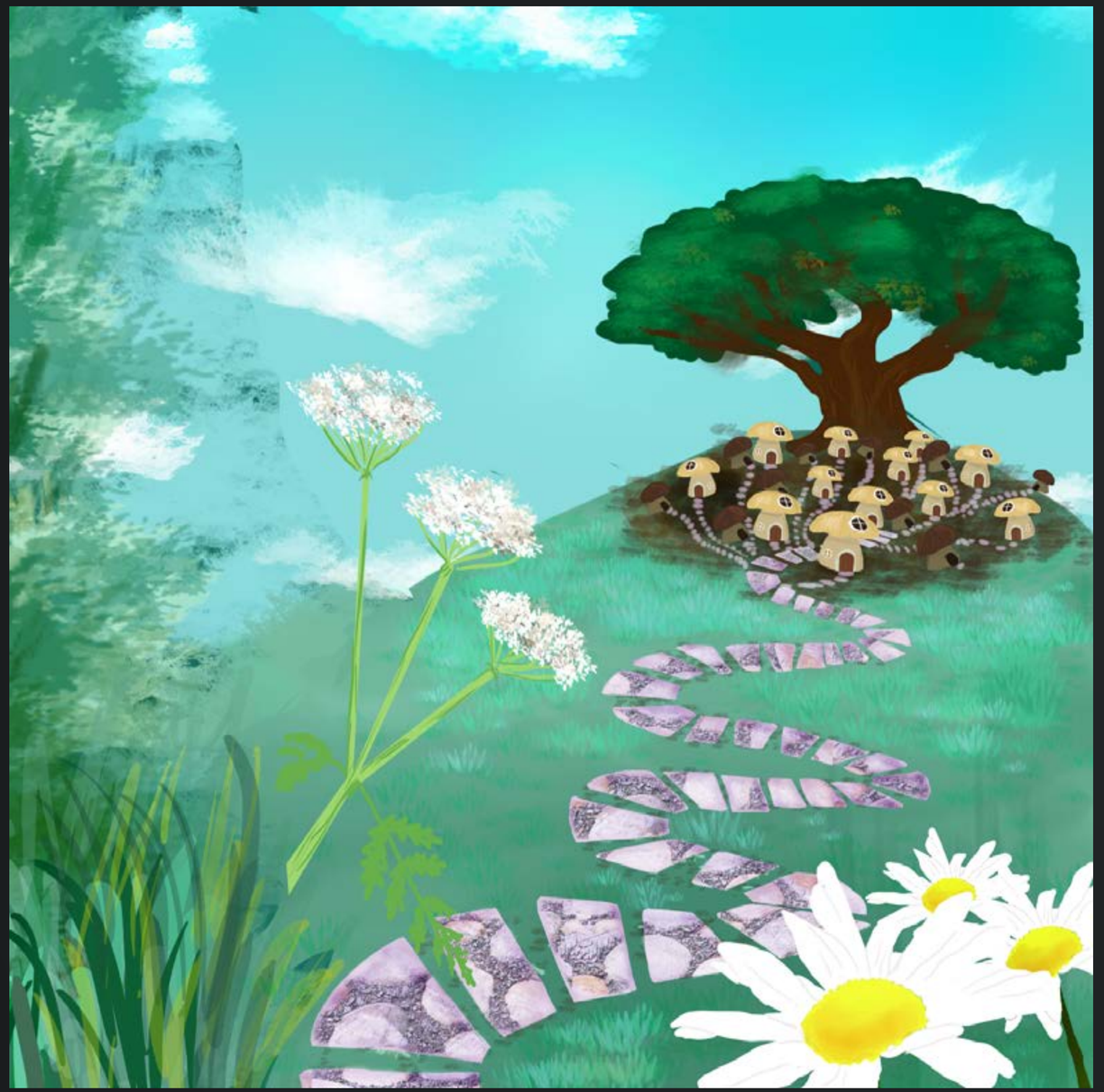
# MİNNAK
# MANTAR

Size anlatacağım bu öykü, mantarlar arasında bir efsaneye dönüşen Amanita Virosa'ya aittir. Kendisi biz diğer mantarlardan farklı olarak gezmeyi, dolaşmayı seven küçük meraklı bir mantardı. Bizlerse güzel bir ağaç bulup ömrümüzün sonuna kadar onun gölgesinde yaşamak için uğraşan canlılardık. Amanito ise yeni yerler keşfetmek, yeni türler tanımak istiyordu. Bu nedenle, bir gün kimselere söylemeden evinden ayrıldı ve yavaş adımlarla ormana doğru ilerledi. Bu küçük başlangıç bile onu öyle heyecanlandırmıştı ki, kendisini şimdiden çok daha özgür hissediyordu.

Biraz uzaklaşmasının artından pürüzsüz gövdeli, geniş yapraklı ve beyaz çiçekleri olan bir bitki gördü. Ne güzel bir bitki, diye düşündü, kendisi gibi sıradan değildi. Minik adımlarla ona yaklaşıp "Merhaba" dedi. Karşısındaki bitki ilk başta nereden geldiğini anlayamadığı sesle şaşkınca etrafına bakındı. Bunun ardından küçük mantar bir kez daha "Merhaba..." dedi, "...aşağıdayım". Kendisini fark eden bitki eğildi ve "Merhaba" dedi, minik mantarı incelemeyi de ihmal etmemişti. Bu ufak, beyaz ve tek özelliği kafasındaki hafif sarılık olan bu çirkin şey de kimdi? Küçük mantar yeni tanışıyor olduğu bu bitkinin kendisine cevap vermesiyle heyecanlanmıştı, kısa bir süre ne demesi gerektiğini düşündü ve adını sormanın yerinde olacağı kararını verdi. Hem bu sayede ona hitap da edebilirdi. "Ben bir gezginim, ancak daha önce senin gibi bir bitki görmedim. Adın nedir?" diye sordu merakla. Bİtkiyse bu soru karşısında şaşırdı, bu çirkin şeyin onu nasıl tanımıyor olduğuna anlam verememişti. Sonuçta o çok önemli ve herkesin tanıması gereken bitkiydi. Kendisini tanımayan minik mantara küçümseyici bir bakış attı ve konuşmaya başladı: "Benim adım Baldıran, ben çok yararlı bir bitkiyim. Canı yanan canlıların ağrılarını hafifletirim. Ya senin adın nedir?". Amanita heyecanla kendisini tanıtmaya başladı: "Ben Amanita Virosa-" cümlesini tamamlayamadan karşısındaki bitkinin "Benden uzak dur, sakın topraklarımı zehirlemeye kalkma!" diye bağırışını duydu. Bu tepki küçük mantarı korkutmuş ve hızla uzaklaşmasına yol açmıştı, yeterince uzaklaştığını düşündüğünde durdu ve soluklanmaya başladı. O bitki neden kendisine öyle bir tepki vermişti anlam veremiyordu, oysa sadece arkadaş olmak istemişti onunla. Zarar vermek gibi bir amacı asla olmamıştı. Duyduğu üzüntüyle birlikte ormanın içerisinde yürümeye devam etti.

Uzun bir süre daha yürüdükten sonra bir bitki daha gördü. Bu, öncekine göre daha büyük ve renkli bir bitkiydi. Aşağı doğru sarkmış pembe, oval çiçeklere sahipti. Küçük mantar bir süre yanına gidip tanışmak konusunda düşündü, yine benzer bir tepki almak istemiyordu. Yine de önyargılı davranmak istemedi ve temkinli adımlarla bitkiye yaklaşıp konuşmaya başladı: "Merhaba" dedi ve cevap beklemeye başladı. Bitki kendisine yaklaşan küçük mantarı zaten görmüş ve bu garip bitkiyi merak etmişti, yine de o meşgul bir bitkiydi ve uğraşmak da istememişti. Buna rağmen küçük mantarı cevapsız bırakmadı ve "Merhaba küçük bitki, burada ne işin var?" dedi, "Ben önemli biriyim ve sen beni şu an rahatsız ediyorsun.". Küçük mantar biraz çekindi, "Önemli biri mi?" diye sordu. Bitkiyse onun bu alaycı tavrına sinirlenmişti, onun gibi önemli bir bitkiyi hem tanımıyor hem de dalga geçmeye kalkışıyordu. Oysa o çok mühim bir bitkiydi ve birçok kişiye yardım ederdi. Ben Yüksük, dedi, canlıların iyileşmesine yardım ederim. Peki sen, diye ekledi, kimsin de beni tanımıyorsun? Küçük mantar bitkinin bu sözleri üzerine biraz utandı, adını söylemek konusunda kararsızdı ancak sonrasında yalan söylememeye karar verdi. Olduğu kişi için yalan söylemek istemiyordu. "Ben Amanita Virosa" dedi, karşısındaki bitkinin hemen geri çekildiğine şahit oldu. "Daha ölmek için çok gencim, lütfen bana zarar verme. Hem ben oldukça önemli biriyim!" dedi bitki, küçük mantar "Sana zarar vermek istemiyorum sadece arkadaş olmak istiyorum, neden benden korkuyorsunuz?" diye yanıtladı hemen. Buna rağmen bitki hala korku içerisindeydi ve hakkında çok korkunç şeyler duymuş olduğu bu mantarın derhal gitmesini istiyordu. Seni tanıyorum, dedi korkuyla, çok zehirli bir mantarsın sen ve efsanelere göre ölüm meleği adına sahipsin. Lütfen git buradan ve bana zarar verme. Küçük mantar bu duydukları karşısında şaşkınlık ve utançla hemen uzaklaştı oradan, bitkiyi daha fazla korkutmak istemiyordu.

*Hikaye: Esma Nur KIYAK*
*İlüstrasyon: Burak Can YİĞİT - Kadriye ÇETİNKAYA*



Biraz ilerledikten sonra evini özlediğini fark etti, bu yolculuk hayal ettiği gibi ilerlemiyordu ve kendini çok yalnız hissetmeye başlamıştı. Yakınlarda gördüğü evine çok benzeyen bir ağaca yöneldi ve dibine oturdu, bu sayede güvende hissetmeyi diliyordu. Kısa süren bir vaktin ardından küçük mantar bir ses duydu, az ileride bir bitki ona sesleniyordu. Bu durum kendisini çok şaşırtmıştı, önceden karşılaştığı bitkiler ondan korkup gitmesini isterken bu kez onu yanına çağıran bir bitki vardı karşısında. Yavaşa bitkiye doğru yaklaştı. Bu, diğer bitkilerden çok daha farklı yeşil bir gövdeye ve yuvarlak bir ağza sahipti. "Merhaba" dedi küçük mantar yanına yaklaştığı bitkiye. Bu yeni bitki mantarı uzaktan görmüş ve tanımıştı, kendisi oldukça bilgili biriydi ve sinekler aracılığıyla kimsenin bilmediği birçok bilgiye sahipti. Küçük mantarın hikayesini de yine sineklerden duymuştu. "Merhaba küçük mantar, ben Dionaea" dedi. Küçük mantar bu ismin ona tanıdık olduğunu düşündü, ancak bu yeni bitkinin onu tanıması ve buna rağmen onunla konuşmayı istemesi onu öyle heyecanlandırmıştı ki bunu düşünmeyi çok da önemsemiyordu. "Diğer bitkiler benden zehirli olduğum için korkarken sen benden korkmuyor musun?" diye sordu. Bitki alaylı bir şekilde güldü ve küçük mantarı yanıtladı: "Hayır korkmuyorum, ben bir etoburum ve canlıları öldürüyorum. Bu nedenle senin gibi küçük bir mantar beni kokutmuyor. Ayrıca sen gerçekten o bitkilerin senden zehirli olduğun için korktuklarını mı sanıyorsun?". Küçük mantar kendisini biraz korkutmuş olan bitkinin bu tuhaf sorusuna şaşırsa da cevap verdi: "Tabii ki de bu yüzden korkuyorlar, onlar çok yararlı bitkiler. Bense zehirli bir bitkiyim.". Bitki bu cevap üzerine bir kez daha alaylı şekilde güldü. Küçük mantar bu yeni tanıştığı bitkiyi anlayamıyordu, kendisiyle dalga geçiyor olabileceğini düşünmüştü hatta. Tuhaf bitki küçük mantarı anlamış olacak ki konuşmaya devam etti: "Tanıştığın bitkilerden Baldıran aslında çok zehirli bir bitkidir, her ne kadar eskilerde ağrı kesici olarak kullanılmış olsa da zehri fazla olduğundan artık işe yarar bir bitki değil. Yüksük 'e gelirsek, bahsettiği gibi gerçekten yararlı bir bitki olsa da aynı zamanda zehirli bir bitkidir.". Küçük mantar bu duydukları karşısında çok şaşırdı ve "O halde neden korkuyorlar benden?" diye sordu. "Çünkü senin türünü tanımıyorlar" dedi bitki "Siz mantarlar diğer türlerden uzaktaki ağaç diplerinde yaşarsınız ve hakkınızda çok bilgi yoktur. Ömrünüzü orada geçirirsiniz ve sadece efsaneler sizinle ilgili bilgi sahibi olunmasına yol açar, buysa sizi farklı kılar ve bu diğer türleri korkutan bir özelliktir.". Küçük mantar bu duyduklarından dolayı utandığını hissetti, o yalnızca diğerleriyle arkadaş olmak istemişti. Neden böyle olmak zorundaydı, o kimseye zarar vermemişti ama herkes onun zararlı olduğu kararını çoktan vermişti. Bitkiye teşekkür etti ve kafasını eğip ilerlemeye başladı. Her zaman kendisini sıradan biri sanmıştı ancak o diğerlerinden farklıydı. Keşke böyle olmasaydı, diye düşündü, bu durumdan utanıyordu. Kısa bir an duraksadı ve kendisine kızdı, olduğu kişi için kendisinden utanmamalıydı. Eğer bu şekilde seyahat ederse yalnız kalacağının farkına vardı, bu neden eve dönmeye karar verdi. Evine döndüğünde yalnız olmayacağını ve mutlu olacağını düşündü. Orada kimse onun farklı olduğunu iddia edemezdi, o da herkes gibiydi.

Uzun yıllar geçti, Amanita bu süre içerisinde normal bir mantar gibi yaşadı. Etrafında birçok mantar vardı ancak o yine de kendisini çok yalnız hissediyordu. Bu nedenle bir kez daha yolculuğa çıkmayı çok düşündü, aslında geri döndüğü için pişmandı. Bir gün cesaretini topladı ve yeniden yola çıktı. Diğer mantarlar onun tekrar geri döneceğini düşündülerse de küçük mantar bir daha hiç geri dönmedi.

*Hikaye: Esma Nur KIYAK*
*İlüstrasyon: Kadriye Çetinkaya*

# DOXIA TOWN CONCEPT

## ŞUBAT 2022

Modeli incelemek için tıklayınız.

Konsept içerisinde bulunan tüm modeller öğrencilerimiz tarafından hazırlanmıştır.


*Tuna Yankı ASLAN*
*Arda MAHMUZLU*
*Mustafa Şafak DÜVENCİ*

*Erem Nur DOMURCUK*
*Tuna YILMAZ*
*Seher KAZANKAYA*

# 24KARE

animasyon dergisi

Emeği geçen herkese teşekkürler..

İletişim Kanalımız

@24kare.mag