

2015 Sonrası Türkiye’deki Film Festivallerinde Ödül Alan Canlandırma Filmlerin Teknik Çeşitlilikleri ve Bireysel Üretim*

Ege Uygur Engin¹, Hüsnü Çağlar Doğru²

Öz

Teknolojik gelişmelerin hız kazanmasıyla birlikte animasyon üretimi, geçmişte olduğu gibi yalnızca büyük ekiplerin ve yüksek bütçeli stüdyo ortamlarının tekelinde yürütülen bir alan olmaktan çıkmış; aksine bireysel üretimlerin de görünürlük kazandığı daha esnek ve erişilebilir bir üretim sahasına dönüşmüştür. Bu çalışma, 2015–2024 yılları arasında Türkiye’de çeşitli film festivallerinde gösterilen animasyon filmlerini teknik çeşitlilik ve bireysel üretim kapasitesi bağlamında incelemektedir. Araştırmada stop-motion, dijital 2D, 3D, yapay zekâ destekli animasyon ve oyun motoru tabanlı üretim gibi yöntemlerin yaygınlaşmasının Türk animasyon sinemasında yarattığı dönüşüm değerlendirilmiştir. Bunun yanında festivallerin bağımsız yönetmenlere sağladığı olanaklar, bireysel üretimin koşulları ve sektörel yapıya etkisi tartışılmıştır. Bu kapsamda çalışma, Türkiye’de animasyon sinemasının teknik, estetik ve yapısal açıdan geçirdiği dönüşümü bütüncül bir çerçevede görünür kılmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Teknik Çeşitlilik, Bireysel Üretim, Film Festivalleri, Dijitalleşme

Technical Diversity and Individual Production of Animated Films Awarded at Film Festivals in Turkey After 2015

Abstract

With the acceleration of technological advancements, animation production has shifted from being an area dominated by large teams and high-budget studio environments to a more accessible field in which individual creators can also gain visibility. This study examines animated films screened at various film festivals in Turkey between 2015 and 2024 within the framework of technical diversity and individual production capacity. The research evaluates the transformation observed in Turkish animation cinema through the increasing use of methods such as stop-motion, digital 2D, 3D, AI-assisted animation, and game engine-based production. Additionally, the opportunities festivals provide for independent directors, as well as the conditions of individual production, are discussed. In this context, the study aims to present a comprehensive view of the technical, aesthetic, and structural transformation of animation cinema in Türkiye.

Keywords: Animation, Technical Diversity, Individual Production, Film Festivals, Digitalization

* Bu çalışma Ege Uygur Engin’in Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsünde, Dr. Öğr. Üyesi Hüsnü Çağlar Doğru danışmanlığında yürütülen yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, egeuygarengin@gmail.com, ORCID: 0009-0000-6863-725X

² Dr. Öğr. Üyesi, Sorumlu Yazar, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema A.B.D., caglardogru@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3690-9983

Geliş Tarihi: 07 Kasım 2025, Kabul Tarihi: 10 Haziran 2026
DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v012i23002

Giriş

Teknolojik ilerlemelerin hız kazandığı dönemlerde, sanat ve medya üretim biçimleri radikal dönüşümlere sahne olmuştur. Bu dönüşümün en belirgin biçimde hissedildiği alanlardan biri ise canlandırma sinemasıdır. Canlandırma (animasyon) sineması, durağan görüntülerin (çizim, kukla, obje, model veya dijital varlıkların) art arda gösterilmesiyle hareket yansımaları yaratan sinema türüdür. Dijital araçların gelişmesiyle birlikte yalnızca estetik anlayışlar değil, aynı zamanda üretim yöntemleri, teknik tercihleri ve yaratım süreçleri de köklü bir değişim geçirmiştir. Özellikle animasyon üretimi, büyük ekipler ve yüksek bütçeler gerektiren bir alan olmaktan çıkarak, bireysel çabaların da üretim sürecine etkin biçimde katılabildiği bir yaratım sahasına dönüşmüştür. Bu çalışma, söz konusu dönüşümün Türkiye özelindeki yansımalarını görünür kılmak amacıyla, 2015 – 2024 yılları arasında Türkiye’de düzenlenen film festivallerinde gösterime giren animasyon filmlerini teknik çeşitlilik ve yönetmenin tek başına tüm üretim sürecini (senaryo, storyboard, animasyon, kurgu) üstlendiği, bireysel üretim perspektifinden incelemektedir. Araştırmanın temel hedefi, bu dönemde festivallerde öne çıkan animasyon yapımların hangi tekniklerle üretildiğini, bu tekniklerin sunduğu yaratıcı olanakları ve bireysel üretim koşullarını nasıl şekillendirdiğini analiz etmektir. Elle çizim gibi klasik yöntemler varlığını sürdürmekle birlikte; stop-motion, dijital 2D, 3D, yapay zekâ bilgisayar animasyonu ve oyun motorları gibi yenilikçi tekniklerin yaygınlık kazanması, Türk animasyon sinemasının teknik anlamda ne denli çeşitlendiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Bu teknik imkânlar, aynı zamanda üretimin ekip halinde gerçekleştirilme gereksinimini

büyük ölçüde azaltmış ve bireysel yaratıcılığın ön plana çıkmasına olanak tanımıştır. Özellikle bağımsız yapımcıların geliştirdiği projeler, teknolojik araçların erişilebilirliği sayesinde çok daha düşük maliyetlerle, kısa sürede ve kişisel vizyonlarını yansıtarak üretilebilmektedir. Bu noktada festivallerin rolü, yalnızca bir vitrin olmanın ötesine geçerek, bireysel üretimlerin görünürlük kazanmasında ve animasyon sahnesinde kendine yer bulmasında kritik bir işlev üstlenmektedir.

Türkiye’deki animasyon festivallerinde ödül alan yapımların teknik özellikleri, üretici profilleri ve yapım koşullarına dair değerlendirmelerin eksikliği, animasyon sinemasındaki güncel yönelimlerin anlaşılmasını güçleştirmektedir. Bu bağlamda çalışma, animasyon üretiminde yaşanan dönüşümü teknik, yaratıcı ve yapısal boyutlarıyla ele alarak Türkiye animasyon sinemasının güncel üretim dinamiklerine ışık tutmayı amaçlamaktadır.

Araştırma şu temel soruya odaklanmaktadır: 2015 – 2024 yılları arasında Türkiye animasyon sinemasında teknik çeşitlilik, yapım biçimleri, dijitalleşmenin etkisi, bireysel üretimin görünürlüğü ve sektörel yönelimler bağlamında nasıl bir dönüşüm gerçekleşmiştir?

Canlandırma Filmin Gelişimi

Canlandırma sineması, durağan görsellerin sırayla sunulmasıyla hareket izlenimi yaratır. Bu illüzyon için geliştirilen teknikler, animasyonu hem sanatsal hem de teknolojik bir ifade biçimine dönüştürmüştür (Hünerli, 2005: 8) Erken örneklerden biri olan “sihirli fener” (Magic Lantern), mum ışığıyla camdaki görüntüyü yansıtarak çalışmış; sahne sanatları ve eğitimde kullanılmıştır (Furniss, 2006: 126–127). 19. yüzyılda ge-

liştirilen “thaumatrope”, gözün ardışık görüntüleri birleştirme eğilimini kullanarak hareket yanılsaması oluşturmuştur (Furniss, 2006: 132). Zoetrope ve Praxinoscope gibi aygıtlar ise ardışık resimlerin belirli düzende sunulmasıyla hareket algısı yaratmıştır. Zoetrope’da dönen silindirin iç yüzeyindeki çizimler deliklerden izlenirken, Praxinoscope aynalarla daha net görüntü sağlamıştır. Renaud’un bu aygıtı, Paris’te ilk sinema salonunun açılmasına öncülük etmiştir (Furniss, 2006: 126–127; Göktepe, 2015: 39–40).

19. yüzyılda kameranın erken örnekleriyle görüntü sabitleme denemeleri başlamış; Camera Obscura, ışığı kimyasallar yoluyla sabitlemeyi amaçlamıştır. Camera Obscura, 1839’da Daguerreotype tekniğiyle daha işlevsel hâle gelirken, Herschel’in geliştirdiği fotoğraf makinesiyle gerçek görüntüler kaydedilebilmiştir. Pozlama sonrası görüntülerin cıva buharıyla görünür kılınması ve kimyasal sabitleme işlemleri, sağlık riski ve kopyalanamama gibi sınırlamalar taşımıştır (Uğurlu ve Akkaya, 2024: 324).

Ardışık fotoğraf çekebilen makinelerle hareketli görüntüler elde edilmeye başlanmış, ancak düşük kare hızları akıcılığı engellemiştir. Yine de Muybridge’in at hareketlerini kaydetmesi ve Reynaud’nun 1892’deki Optik Tiyatrosu gibi gelişmeler sinemanın doğuşuna katkı sağlamıştır (Narmanoğlu, 2013: 27). 1895’te Lumière Kardeşler’in Sinematograf aygıtıyla yaptıkları gösteri, sinemanın hem teknik hem de sanatsal olarak doğuşunu simgelemektedir. Sinematograf, görüntü kaydetme ve yansıtma işlevlerini birleştirerek sinema teknolojisinde bir dönüm noktası oluşturmuştur.

Sinemanın kısa sürede bir endüstriye dönüşmesiyle birlikte canlı çekimlerin ya-

nında animasyon da gelişmiş, 1907’de James Stuart Blackton’un stop-motion tekniğini kullandığı Perili Otel filmi bu türde bir dönüm noktası olmuştur (Shadbolt, 2018:112). Émile Cohl’un Fantasmagorie’si avrupada ilk animasyon örneklerinden biri olmakla birlikte, elle çizilen karakterlerin hareket etmesini sağlayarak, seyirciye farklı bir deneyim yaşatmıştır (Pikkov, 2010: 61). Winsor McCay’in Little Nemo ve Gertie the Dinosaur filmleri, animasyonun sinemada ciddiyet kazanmasına katkı sunmuştur (Pikkov, 2010: 183).

Cel animasyon tekniği, 1914’te Hurd ve Bray tarafından geliştirilmiş, karakterler ile arka planları ayrı çizerek üretimi hızlandırmıştır (Bingöl, 2025: 249). 1915’te Fleischer’in geliştirdiği rotoskopi tekniği, gerçek görüntülerin üzerine çizim yapılmasına dayanarak hareketin gerçekçiliğini artırmıştır (Jones ve Oliff, 2007: 14). Popeye the Sailor gibi filmlerle bu teknik yaygınlaşmıştır (Jones ve Oliff, 2007: 7).

1928’de Walt Disney’in Mickey Mouse karakteriyle çıkış yaptığı Steamboat Willie, tam senkronize ses kullanımını ustaca kullanımıyla popülerleştiren çizgi film olarak dikkat çeker (Furniss, 2008: 114). Disney, CalArts okulunu kurarak animasyon eğitimine öncülük etmiş, 12 Karakter Animasyonu Kuralı gibi sistematik üretim anlayışı geliştirmiştir (Lasseter, 1987: 35). Multipane Kamera (çok katmanlı kamera) tekniğiyle çizimlere derinlik kazandırılmış ve iki boyutlu animasyonlara üç boyut hissi eklenmiştir (Holliday ve Pallant, 2021).

1950’li yılların başında bilgisayarlar, yüksek maliyetleri ve büyük fiziksel boyutları nedeniyle yaygın biçimde kullanılabilir araçlar değildi. Ancak 1970’li yıllarda masaüstü ölçülerine ulaşmalarıyla birlikte, sinema

üretiminde bilgisayar destekli süreçlerin kullanılmasının önu açılmış ve bu durum, sinema tarihinde yeni bir dönemin başlangıcını oluşturmuştur. 1972 yılında Ed Catmull tarafından bilgisayar kullanılarak üretilen ilk animasyon çalışması, dijital görüntü üretiminin sinemadaki erken örneklerinden biri olarak kabul edilir (Holliday, 2019:157). Bu gelişmeyi yine Edwin Catmull ve Fred Parke tarafından çekilen 1976 yapımı Futureworld filminde yer alan ilk üç boyutlu (3D) animasyon sahneleri izlemiştir (Demir, 2021: 207).

İlk yıllarda eğitsel amaçla kullanılan 3D animasyon, teknolojinin sektör tarafından ilgi çekmesiyle birlikte sinema alanına taşınmıştır. Jurassic Park filminde kullanılan 3D dinazorlar, izleyicilerde büyük etki yaratmış ve 3D teknolojisini sinematik deneyimin merkezine taşımıştır. 1991'de Terminator 2, masaüstü bilgisayarlarla üretilen 3D animasyonu sinemaya taşıyarak bu teknolojinin erişilebilirliğini artırmıştır (Akören, 2018: 134).

1995'te Pixar'ın Toy Story filmi, tamamen 3D animasyonla üretilen ilk uzun metraj yapım olmuştur. Pixar'ın Toy Story filmi ile elde ettiği başarı büyük stüdyoların kurulmasına ön ayak olmuş, film sektörü için yeni bir üretim biçiminin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır (Pikkov, 2010: 63).

Animasyon üretiminde kullanılan teknolojiler hem hızlı üretim imkânı sunmakta hem de geniş izleyici kitlesinin ilgisini çekmektedir. Ancak bu sistemlerin etkili biçimde kullanılabilmesi için güçlü donanım ve yüksek mali kaynak gerekmektedir. Bu nedenle, başlangıçta üç boyutlu animasyon çalışmaları daha çok büyük bütçeli ve geniş kadrolu stüdyolar tarafından yürütülmüştür. Teknolojik gelişmelerle birlikte ma-

liyetlerin düşmesi ve kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, dijital teknolojilerin bireysel kullanımını mümkün kılmış; böylece dijital animasyon üretimi büyük yapım şirketlerinin tekelinden çıkarak küçük ekipler ve bağımsız üreticiler için de erişilebilir hâle gelmiştir (Zengin, 2016: 80-81). Bu dönüşüm, animasyon alanında hem üretim çeşitliliğini artırmış hem de ifade biçimlerine daha özgür ve deneysel bir yapı kazandırmıştır.

Canlandırma Sinemasının Türkiye'de Gelişimi

1930'lu yılların başları, Türkiye sinema tarihinde önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilir. Bu yıllarda sinema salonlarının sayısında kayda değer bir artış yaşanmış; bu artışla birlikte, halkın sinemaya olan ilgisi de gözle görülür şekilde artmıştır. Sinema salonları, dönemin şehirli yaşam kültürünün bir parçası hâline gelmiş; insanlar, özellikle büyük şehirlerde, düzenli olarak film izlemek üzere bu salonları ziyaret etmeye başlamıştır. Gösterime giren yabancı yapımlar arasında, animasyon filmler de önemli bir yer edinmiş; bu yapımlar, yalnızca genel izleyici kitlesi tarafından değil, aynı zamanda dönemin karikatürist ve çizerleri gibi sanatla profesyonel anlamda ilgilenen kişiler tarafından da ilgiyle takip edilmiştir. Sinema salonlarında izledikleri bu animasyon yapımlarından büyük ölçüde etkilenen yerli sanatçılar, bu yeni ifade biçimine yönelmiş; kendi anlatılarını bu estetik içerisinde üretme girişimlerinde bulunmuşlardır. Özellikle çizim yeteneği ve görsel mizah anlayışı olan sanatçılar için animasyon, yeni bir anlatım imkânı sunmuş ve bu alanda çeşitli deneysel çalışmaların yapılmasına zemin hazırlamıştır. Bu yönelimin bir sonucu olarak, Türkiye'de animasyon sinemasının ilk adımları atılmış ve görsel anlatım dünyasına yeni bir disiplin

kazandırılmıştır. Böylece canlandırma sineması, Türkiye’de ilk kez bir sanat ve anlatım biçimi olarak kendine alan bulmuş, sinema perdesinde hareketli çizgilerle ifade edilen hikâyeler izleyiciyle buluşmaya başlamıştır (Hünerli, 2005: 58).

Bu erken dönem girişimlerin somut çıktılarlarından biri olarak, 1932 yılında Kadıköy Opera Sineması’nda “İskelet Dansı” adlı animasyon filmin gösterimi gerçekleştirilmiştir. Bu yapım, Türkiye’de sinema salonlarında gösterime giren ilk animasyon filmlerden biri olarak dikkat çekerken; yerli animasyon üretimi adına da önemli bir referans noktası oluşturmuştur. Türkiye’de yapılan ilk yerli animasyon film ise, dönemin tanınmış sinema yönetmenlerinden Vedat Ar tarafından öğrencileriyle birlikte gerçekleştirilen “Zeybek Oyunu” adlı yapımdır. Bu film, Türkiye’de animasyonun üretim düzeyinde karşılık bulmaya başladığını ve alanın yavaş da olsa gelişim gösterdiğini belgelemektedir (Onaran, 1999: 196).

Ancak animasyonun bu ilk adımları, sinema alanında uzun vadeli ve sürdürülebilir bir üretim sürecine dönüşmemiştir. Özellikle 1970’li yıllardan itibaren, canlandırma sanatı Türkiye’de daha çok televizyon alanına kaymış; bu sanat dalı, reklam ve jenerik hazırlamak gibi daha pratik ve ticari amaçlara hizmet eden bir yapı kazanmıştır. Bu dönemde sinema için yapılan bağımsız animasyon filmleri büyük ölçüde geriplanda kalmış; kısa süreli, televizyon için üretilen işler ön plana çıkmıştır. Bu durum, bir yandan animasyonun sanatsal gelişimini sınırlarken; diğer yandan reklamcılık sektöründe teknik becerilerin gelişmesine katkı sağlamıştır. Her ne kadar animasyon sineması bu süreçte ikincil planda kalsa da, üretim tamamen durmamış; bazı yö-

netmenler bu alanda çalışmalar yapmaya devam etmiştir. Bu çabaların önemli örneklerinden biri, 1980 yılında Ateş Benice ve Bahattin Alkaç tarafından hazırlanan “Tombişin Öyküsü” ile Ali Murat Erkorkmaz’ın “Quick Case” adlı yapımları olmuştur. Bu yapımlar, çeşitli uluslararası festivallerde yer alarak ödüller kazanmış ve böylece Türk animasyonunun uluslararası düzeyde görünürlük kazanmasına katkı sağlamıştır. Aynı dönemde faaliyet gösteren Pasin & Benice Stüdyosu da yaklaşık 60 kişilik bir ekiple yürüttüğü canlandırma çalışmalarıyla dikkat çekmiştir. Bu stüdyo, uzun metrajlı animasyon filmleri üreterek Türkiye’de animasyonun sinema ekseninde gelişimine önemli katkılar sunmuş ve sektörde kurumsal bir yapılaşmanın ilk örneklerinden biri olarak öne çıkmıştır (Abalı, 2012:106-113).

1980’li yılların sonlarına gelindiğinde ise, Türk animasyon sineması, bilgisayar destekli üç boyutlu animasyon teknikleriyle tanışmaya başlamıştır. Her ne kadar dünya sineması bu teknolojik gelişmelere 1950’li yıllarda erişmiş olsa da Türkiye’nin bu tekniklerle tanışması yaklaşık otuz yıl gecikmeli olmuştur. Söz konusu teknikler, öncelikli olarak reklam sektöründe kullanılmaya başlanmış; bu sayede animasyonun teknik olanakları artmış, estetik çeşitliliği genişlemiştir (Küçükoğlu, 2017: 57-58). 1990’lara kadar süren bu teknik gelişme süreci, 1993 yılında önemli bir kurumsal girişimle desteklenmiştir. Aynı yıl içerisinde kurulan Çizgi Filmciler Derneği, sektörel dayanışmayı sağlamak, uluslararası etkinliklerde temsil imkânı elde etmek, Türk animasyonunu geliştirmek ve çocuklara Türk kültürünü çizgi film yoluyla aktarmak amacıyla faaliyet göstermeye başlamıştır (Abalı, 2012:106-113). Bu dernek, animasyon alanında sanatsal ve kültürel bir bilinç oluşturmayı

hedeflemiş ve alanın kurumsallaşmasına yönelik önemli bir adım atmaktadır.

Bu süreçte yalnızca yerli üretim değil, aynı zamanda yurtdışında görev alan Türk animasyon sanatçıları da dikkat çekmiştir. Türkiye'deki sınırlı üretim imkânları nedeniyle bazı yetenekli yönetmen ve animatörler yurtdışına yönelmiş; özellikle Walt Disney gibi uluslararası stüdyolarda çeşitli projelerde görev alarak hem teknik becerilerini geliştirmiş hem de önemli yapımlarda yaratıcı katkılarda bulunmuşlardır. Bu durum, Türk animasyon sanatçılarının uluslararası sinema endüstrisi içerisinde üretken ve etkili olabileceğini göstermiş; ülkenin animasyon alanındaki potansiyelini küresel ölçekte görünür kılmıştır. Aynı zamanda, bu gelişmeler Türkiye'deki animasyon ortamının dışa açılabilirliğine ve uluslararası düzeyde rekabet edebilirliğine dair umut verici örnekler oluşturmaktadır (Türker, 2011: 238).

2000'li Yıllardan Sonra Canlandırma Sinemanın Dünyada ve Türkiye'deki Durumu

2000'li yılların başında dünya genelinde canlandırma sinemasında yaşanan teknolojik ve sanatsal gelişmeler, animasyon sinemasının popülerliğini sürdürmesini sağlamış; bu süreçte dikkat çekici ve özgün eserler ortaya konmuştur. 2001 yılında vizyona giren Shrek adlı yapım, dijital tasarımın sunduğu imkânlarla yaratılan özgün karakterler, ayrıntılı mekân tasarımları ve etkileyici anlatım dili sayesinde geniş kitlelerin beğenisini kazanmıştır. 2003 yılında ise Disney ve Pixar ortaklığında üretilen ve 3 boyutlu animasyon tekniğiyle hazırlanan Finding Nemo (Kayıp Balık Nemo), özellikle dönemi açısından çığır açıcı nitelikteki su altı görselleri, ışık efektleri ve yüksek düzeydeki gerçekçilik algısı ile dikkat çekmiş;

kısa sürede 70 milyon dolarlık gişe hasılatına ulaşarak döneminin gişe rekorunu kırmıştır. Dijital animasyon tekniklerinin gelişimi, anlatı gücünü artırmış; bu durum hem anlatım olanaklarını zenginleştirmiş hem de animasyon sektöründe profesyonel üretim sayısında belirgin bir artışa neden olmuştur (Erdem, 2024: 515).

1990'lı yılların sonlarından itibaren üç boyutlu dijital filmleriyle küresel ölçekte önemli başarılar elde eden Pixar, yalnızca animasyon içerikleriyle değil, aynı zamanda üretim süreçlerine entegre ettiği özgün bilgisayar yazılımlarıyla da sektörde öncü bir konuma ulaşmıştır. Şirketin geliştirdiği Ringmaster, RenderMan II ve Marionette gibi yazılımlar, animasyon sinemasında ışıklandırma, modelleme ve karakter canlandırma gibi temel teknik uygulamaların dijital ortamda yüksek düzeyde gerçekleştirilebilmesine olanak tanımaktadır. Bu teknolojik altyapı sayesinde filmler hem teknik olarak daha rafine bir hâl almakta hem de anlatı düzeyinde daha karmaşık ve çok katmanlı yapıların sinemaya aktarılması mümkün hâle gelmektedir (Şenler, 2005: 108).

2000'li yılların başlarından itibaren animasyon üretim sürecinde dijital teknolojilerin sağladığı teknik avantajlar, büyük stüdyoların üretim politikalarında belirleyici bir rol oynamıştır. Özellikle Disney ve Pixar gibi öncü stüdyolar, bu dönemde ağırlıklı olarak üç boyutlu (3D) dijital animasyon yapımlarına yönelmiş ve bu alandaki yatırımlarını artırmıştır. Bu yönelim, yalnızca teknik kolaylıklar nedeniyle değil; aynı zamanda daha gerçekçi, detaylı ve esnek anlatım olanakları sunması bakımından da önem arz etmektedir. Özellikle ışıklandırma süreçlerinde gerçekliğe yakın ve estetik açıdan zengin tasarımlar elde edilmesi, ka-

rakter ve çevresel modellerde dokusal ve yapısal detayların yüksek çözünürlükte işlenebilmesi, dijital animasyon sinemasında önemli bir niteliksel sıçrama yaratmıştır. Bu bağlamda Pixar'ın yazılım destekli üretim pratiği, yalnızca görsel kaliteyi artırmakla kalmamış, aynı zamanda dijital animasyonun sanatsal anlatım kapasitesini de genişleten bir dönüşümün öncüsü olmuştur. 2000'li yılların ortalarına gelindiğinde, animasyon üretiminde hem niceliksel bir artış hem de tekniksel çeşitlilik dikkat çekmeye başlamıştır. Bu dönemde pek çok yeni animasyon filmi üretilmiş, aynı zamanda dijital sahnelerin render kapasitelerindeki gelişmelere paralel olarak, farklı estetik denemelere olanak tanıyan yaratıcı anlatım biçimleri denenmiştir.

2000'li yıllarda Türkiye'de ise, Kültür Bakanlığı ve Türkiye Radyo Televizyon Kurumu'nun (TRT) sağladığı desteklerin yanı sıra, canlandırma sanatıyla ilgilenen bireylerin çabaları sonucunda yerli yapım çizgi film kanalları kurulmuş; bu kanallar kısa sürede sayıca artarak televizyon yayıncılığında kendilerine önemli bir yer edinmiştir. Devlet desteklerinin yanı sıra izleyici kitlesinden gelen olumlu geri bildirimler, yapımların hem nitelik hem de nicelik açısından gelişmesini sağlamıştır. Bu gelişmeler ışığında, televizyon ekranlarında yer bulmayı başaran animasyon sineması, 2008 yılında TRT Çocuk kanalının kurulmasıyla birlikte popülerlik kazanmış; bu kanal aracılığıyla TRT tarafından desteklenen uzun metrajlı yerli animasyon film projeleri de hayata geçirilmiştir (Alıcı, 2021: 64).

Animasyon yapımlarının devlet desteğiyle teşvik edilmesi ve izleyici nezdinde artan ilgisi, Türkiye'de daha önce sınırlı ölçüde kullanılan üç boyutlu dijital animasyon tekniklerinin yaygınlaşmasına da zemin hazır-

lamıştır. Bu bağlamda, 2010'lu yıllardan itibaren 3D dijital teknolojilerle üretilen uzun metrajlı animasyon filmler dikkat çekmeye başlamış; bu filmler hem teknik altyapıları hem de içerik tercihleriyle dönemin üretim eğilimlerini yansıtır hâle gelmiştir. Uzun Kuvvetleri 2911 (2014), Allah'ın Sadık Kulu (2011), Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu (2014), Kötü Kedi Şerafettin (2016), Pepee (2017) ve Fırıldak Ailesi: Orta Dünya (2017) gibi yapımlar, Türkiye animasyon sinemasının 3D üretim teknikleriyle gerçekleştirilmiş öne çıkan örnekleri arasında yer almaktadır (Alıcı, 2021: 65).

Bu filmler, içerik bağlamında yerel değerleri ve karakterleri sinematik anlatıya taşımaya yanı sıra, teknik olarak da dönemin dijital üretim kabiliyetlerini sergilemektedir. Dolayısıyla söz konusu yapımlar, Türkiye'de animasyon sinemasının hem biçimsel hem tematik hem de teknolojik olarak gelişim sürecinde önemli bir aşamayı temsil etmektedir. Bu süreçte farklı teknikler kullanılarak üretilmiş çok sayıda kısa animasyon film denemesi ortaya konmuş hem teknik hem de içerik bakımından çeşitlilik gösteren üretimler festivallerde kendilerine yer bulmuştur. Dünya genelindeki animasyon teknolojilerini yakından takip eden ve bu teknolojileri üretim süreçlerine entegre eden yerli yönetmenler sayesinde, Türkiye'de animasyon film sektörü önemli ölçüde bir ivme kazanmıştır. Bu gelişim yalnızca çocuk izleyici kitlesine hitap eden içeriklerle sınırlı kalmamış; yetişkinlere yönelik temalara sahip animasyon filmler de dijital platformlar ve sinema salonlarında gösterime girmiştir. Bu durum, Türkiye'de animasyon sinemasının tematik ve hedef kitle açısından çeşitlendiğini göstermesi bakımından dikkat çekicidir. Öte yandan, klasik sinema yapımlarında da animasyon ve özel efekt teknolojilerinin giderek daha yaygın

biçimde kullanıldığı görülmektedir (Kırık ve Kozan, 2015: 306).

Türk sinemasında dijital efektlerin anlatıya entegre edildiği örneklerden biri olan Börü filminde, hava araçlarının yer aldığı sahneler ve patlama sekansları gibi özel efektler, bu teknolojik dönüşümün somut göstergeleri arasında yer almaktadır. Bu örnek, animasyonun yalnızca bağımsız bir tür olarak değil, aynı zamanda geleneksel sinema üretiminde tamamlayıcı ve güçlendirici bir unsur olarak benimsendiğın göstergelerindedir.

Teknolojik Yazılım ve Donanımların Ulaşılabilirliği ve Bireysel Üretim Olanakları

Dünyada animasyon üretim yazılımlarının yaygınlaşması ve profesyonel düzeyde işlev gören ücretsiz programların çoğalmasıyla birlikte, animasyon içerikleri yalnızca sinema alanıyla sınırlı kalmamış; eğitim, reklam, oyun ve dijital medya gibi pek çok alana entegre olmuştur. Bu süreçte özellikle bilgisayar oyunlarında grafik gerçekliğine ulaşma çabası, oyun motorlarının yüksek kaliteli görseller üretebilecek kapasiteye erişmesini sağlamıştır. Söz konusu grafik motorlarının gelişimiyle birlikte, başta hikâye tabanlı video oyunlarında sinematik sahneler oluşturma amacıyla kullanılan yazılımlar, zamanla doğrudan animasyon film üretimi için de kullanılabilir hâle gelmiştir. Unreal Engine ve Unity gibi oyun motorları, bu doğrultuda geliştirilen ve gerçek zamanlı render alma olanağı sunan programlar olarak öne çıkmakta; film üretim sürecinde hem zaman hem de maliyet açısından önemli avantajlar sağlamaktadır (Fırat ve Kahraman, 2025).

Özellikle Unreal Engine, Blender, Zbrush, Character Creator, Substance Painter Kri-

ta gibi ücretsiz ve erişilebilir yazılımlar sayesinde, pek çok kullanıcı teknik açıdan gelişmiş animasyon içerikleri üretebilme imkânına kavuşmuş; bu durum dijital içerik üretiminin daha geniş ve çeşitli kullanıcı grupları tarafından gerçekleştirilebilmesini sağlamıştır. Bunlara ek olarak, son yıllarda "LIDAR teknolojisi" olarak adlandırılan ve üç boyutlu tarama yöntemiyle nesnelere dijital ortama aktaran sistemler de modelleme alanında kayda değer bir ilerleme sağlamıştır. Arkeolojiden sanayiye kadar birçok alanda kullanılan bu teknoloji, günümüzde bazı akıllı telefonların kameralarına dahi entegre edilmiş olup, üç boyutlu tarama işlemlerini daha erişilebilir kılmıştır. LIDAR teknolojisi, fiziksel nesnelere veya gerçek kişilerin yüz hatlarının yüksek doğrulukla taranarak dijital modellere dönüştürülmesini mümkün kılmakta; böylece animasyon ve görsel efekt üretiminde kullanılacak dijital varlıkların oluşturulmasında yeni olanaklar sunmaktadır (Fırat ve Kahraman, 2025).

Epic Games tarafından geliştirilen Unreal Engine ve entegre MetaHuman Creator, bağımsız animasyon üreticilerine kapsamlı olanaklar sunmaktadır. Gelişmiş yapısı sayesinde yalnızca bir bilgisayar aracılığıyla yüksek nitelikli üç boyutlu (3D) animasyon filmleri üretilebilirken, kullanıcılar ücretsiz materyal, model ve karakterlere erişebilmektedir. MetaHuman Creator, ayrıntılı vücut ve yüz iskelet sistemi (Rig) sayesinde doğrudan kullanılabilir gerçekçi karakterler oluşturmayı mümkün kılmaktadır (Fırat ve Kahraman, 2025: 409). Oyun motoru altyapısıyla geliştirilen bu sistem, yüksek çözünürlüklü üç boyutlu mekân ve karakterlerin gerçekçi, yüksek kaliteli ve pratik bir biçimde animasyona dönüştürülmesini mümkün kılan bütüncül bir üretim ortamı sağlamaktadır. Bu araçların çalışma mantığı, gele-

neksel render süreçlerinde gerekli olan uzun işlem sürelerini ortadan kaldırarak sahnelerin anlık olarak işlenmesine imkân tanımakta; böylece animasyon üretiminde hem hız hem de verimlilik açısından kayda değer bir avantaj ortaya çıkmaktadır. Unreal Engine'in kullanımının çok güçlü donanımlar gerektirmemesi ve yazılıma ilişkin bilgi kaynaklarının YouTube gibi platformlar veya yapay zekâ tabanlı yönlendirmeler aracılığıyla kolaylıkla erişilebilir olması, üretim süreçlerinin tek bir kişi tarafından yürütülebilmesini mümkün kılmaktadır. Bu durum, 3D animasyon üretimini geleneksel olarak yüksek teknik beceri ve ekip çalışması gerektiren bir alan olmaktan kısmen uzaklaştırarak bireysel üreticiler için yeni bir olanak alanı yaratmakta; bağımsız animasyon yapımının giderek daha erişilebilir bir pratik hâline gelmesine katkı sağlamaktadır. (Kozan, 2025, s. 935–940)

Rotoskopiyle başlayan karakter canlandırma süreci, zamanla hareket yakalama (motion capture) teknolojileriyle dönüşmüştür. Kameralar ve sensörlü giysiler aracılığıyla toplanan veriler, dijital karakterlerin insan hareketleriyle senkronize biçimde canlandırılmasını sağlamaktadır (Ashish vd., 2013: 255). Bu sistem, *The Hobbit* ve *Maymunlar Cehennemi* gibi yapımlarda CGI karakterlerin gerçek görüntülerle bütünleşmesine olanak tanımıştır (Fırat ve Kahraman, 2025: 412). Bu teknolojiler ile üretilmiş en başarılı örneklerinden biri, Netflix yapımı *Love, Death & Robots* dizisinin *Jibaro* (2019) bölümüdür. Alberto Mielgo tarafından geliştirilen bu film, gerçek mekânlardan esinlenilerek dijital ortamda yeniden inşa edilen sahneleri, gerçekçi ışıklandırmaları ve motion capture temelli dans sekanslarıyla hipergerçekçi bir anlatı oluşturmuştur (Çoban, 2023: 236-241).

Unreal Engine kullanılarak gerçekleştirilen üretimlere ilişkin dikkat çekici örneklerden biri, Miguel Ortega'nın yedi kişilik bir ekip ve seslendirme sanatçılarının katkısıyla tamamladığı *The Voice in the Hollow* isimli yapımdır. Söz konusu film, Unreal Engine'in gerçek zamanlı üretim kapasitesinden yararlanılarak hayata geçirilmiş ve uluslararası ölçekte ondan fazla ödül kazanarak sektör tarafından başarılı ve dikkat çekici bir çalışma olarak değerlendirilmiştir. Bu örnek, ücretsiz erişim ve öğrenim imkânı sunan Unreal Engine ve benzeri yazılımlarla, sınırlı bütçe ve küçük ekiplerle dahi sektörel ölçekte rekabet edebilecek nitelikte animasyon yapımlarının üretilebileceğini somut biçimde ortaya koymaktadır. (Fırat & Kahraman, 2025, s. 414)

Yapay zekâ teknolojilerinin ortaya çıkışıyla birlikte, üretim süreçlerinde hem hız hem de donanım gereksinimleri açısından yeni olanaklar doğmuş; bunun bir sonucu olarak yapay zekâ tabanlı programlara ve tekniklere yönelik ücretsiz ya da düşük maliyetli kaynaklara erişim önemli ölçüde artmıştır. Bu gelişme, özellikle tasarım süreçlerinin uygulanmasında ve bu süreçlerin hızlandırılmasında doğrudan etki yaratarak üretim ortamını dönüştürmektedir. Yapay zekâ destekli araçlar, özellikle 2D animasyon alanında karakter, mekân ve çeşitli animasyon unsurlarının prototiplerinin oluşturulmasını mümkün kılmakta; metin tabanlı komutlar ya da görsel girdiler üzerinden ilk taslakların üretilmesini sağlayarak yaratım sürecini hem hızlandırmakta hem de kolaylaştırmaktadır. Bu durum, animasyon üretiminde başlangıç aşamalarının daha erişilebilir ve esnek bir yapıya kavuşmasına olanak tanımakta ve bireysel üreticilerin teknik engellerle karşılaşmadan yaratıcı süreçlere katılımını destekleyen yeni bir

üretim paradigması ortaya çıkarmaktadır (Özdemir, 2022, s. 630–632).

Leonardo AI, Runway AI ve Midjourney AI gibi yapay zekâ tabanlı araçların kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte, metin girdilerinden görsel üretebilme ve kullanıcıya özgü bir stilin sisteme kaydedilerek aynı estetik doğrultusunda yeni çizimlerin komut aracılığıyla oluşturulabilmesi mümkün hâle gelmiştir. Bu gelişme, tasarım ve üretim süreçlerinde çizim kabiliyeti sınırlı olan ya da geleneksel yöntemlerle çalıştığında yavaş ilerleyen animatörler için önemli bir kolaylık sağlamaktadır. Böylelikle üreticiler, dışarıdan destek alma gereksinimi duymaksızın, yapay zekâ kullanımıyla daha hızlı, düşük maliyetli ve pratik bir üretim süreci geliştirebilmekte; bu durum hem bireysel üretim kapasitesini artırmakta hem de animasyon yaratım süreçlerinin demokratikleşmesine katkıda bulunmaktadır (Göktaş ve Atan, 2025, s. 340–358).

Canlandırma Film Teknikleri ve Sınıflandırması

Günümüzde animasyon üretiminde kullanılan çok sayıda yöntem bulunmaktadır. Bu yöntemler, teknolojik gelişmeler doğrultusunda çeşitlenmiş ve farklı tekniklerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Animasyon üretiminde tercih edilen bu teknikler, üretim sürecinde kullanılan materyallere bağlı olarak sınıflandırılmaktadır. Bu doğrultuda, animasyon teknikleri genel olarak iki başlık altında ele alınmaktadır: Yassı-Düz Animasyon ve Plastik, Obje ve Kukla Animasyon. Bu sınıflandırma, kullanılan araçların fiziksel niteliklerine göre belirlenmekte; her bir teknik, kendine özgü üretim süreçleri ve estetik yaklaşımlar sunmaktadır.

Yassı-Düz animasyon, iki boyutlu materyaller kullanılarak gerçekleştirilen ve dijital,

analog ya da karma tekniklerle oluşturulan bir animasyon türüdür. Bu teknikte çoğunlukla kâğıt ve kalem temel üretim araçlarını oluşturur. Çizilen görsellerin birbirini takip edecek şekilde tasarlanması ve bu çizimlerin bir akış doğrultusunda birleştirilmesiyle hareket etkisi yaratılmaktadır (Şenler, 2005: 102). Günümüzde ise bu yöntem dijital ortamda daha gelişmiş biçimlerde uygulanmakta; iki boyutlu görseller dijital olarak çizilmekte ve tüm birleştirme süreci dijital kurgu ve çizim programları aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bu sayede hem üretim süreci hızlanmakta hem de teknik açıdan daha rafine sonuçlar elde edilebilmektedir. Plastik, obje ve kukla animasyon tekniğinde, kullanılan materyallerin büyük çoğunluğunu üç boyutlu unsurlar oluşturmaktadır. Bu alandaki üretimlerde, özellikle kukla figürleri ön plana çıkmaktadır (Gürbüz, 1990: 43). Günümüzde dijital 3D animasyon filmlerinde kullanılan modellerin fiziksel dünyadaki karşılığı olan stop-motion tekniği de bu kategori içerisinde değerlendirilmektedir. Stop-motion, uzuvları hareket edebilen maketlerin her bir hareketinin kare kare fotoğraflanması ve bu fotoğrafların sıralı biçimde bir araya getirilmesiyle bir akış oluşturularak hareketlendirilmesi esasına dayanmaktadır. Bu yöntemde elde edilen görsel hareketlilik, fiziksel objelerin sahne üzerinde küçük değişimlerin kare kare kaydedilmesiyle sağlanmaktadır.

Dijital 3D animasyonlarda kullanılan modeller ise, stop-motion'daki maketler gibi dijital ortamda oluşturulmuş, hareket edebilen iskelet sistemlerine sahiptir. Bu modeller, çeşitli yazılımlar aracılığıyla her karede manuel olarak hareket ettirilebildiği gibi, hareket yakalama (motion capture) teknolojisiyle de kontrol edilebilmektedir. Bu yöntemde bir oyuncunun fiziksel hareketleri kameralar aracılığıyla kayde-

dilmekte; elde edilen veriler dijital formata dönüştürülerek üç boyutlu modellere aktarılmaktadır. Böylece dijital karakter, oyuncunun gerçekleştirdiği hareketleri birbir taklit edebilmekte ve daha insansı bir hareket gerçekçiliği sağlanmaktadır. Bu nedenle hareket yakalama tekniği, özellikle sinema filmlerinde gerçekliğe yakın animasyon üretimi için sıklıkla tercih edilmektedir. (Furniss, 2006: 242).

1. Geleneksel (Klasik) Animasyon

Her karenin elde çizildiği, zaman alıcı ancak estetik açıdan güçlü olan en eski animasyon türüdür. Film şeridi üzerindeki ardışık çizimler hareket izlenimi oluşturur (Pikkov, 2010: 19).

2. Cut-Out Animasyon

Kâğıt, kumaş veya fotoğraflardan kesilen figürlerin hareket ettirilerek canlandırıldığı tekniktir. Erken dönemlerde elle uygulanmış, zamanla dijital ortama da aktarılmıştır (Akören, 2018; 131-132).

3. Stop-Motion Animasyon

Fiziksel nesnelerin ya da kuklaların küçük pozlarla kare kare çekilmesiyle oluşturulan tekniktir. Üç boyutlu yapısıyla manuel üretime dayanır (Arı, 2015; 21-22).

4. Pikselasyon

Gerçek insanlar ya da nesnelerin her karede farklı pozlarla fotoğraflanmasıyla oluşturulur. Stop-motion'ın bir alt türü olup "canlı kukla" etkisi yaratır (Pikkov, 2010: 22).

5. Rotoskopi

Canlı çekim görüntüleri temel alınarak, her bir karenin çizimle yeniden üretilmesi esasına dayanır. Hareketin gerçekçiliğini artırmak amacıyla kullanılır (Pikkov, 2010: 19).

6. 2D Bilgisayar Animasyonu

Geleneksel çizim anlayışının dijital ortama taşındığı bir türdür. Çizimler, geçişler ve ha-

reketler yazılım desteğiyle düzenlenir (Arı, 2015: 32).

7. 3D Bilgisayar Animasyonu

Bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu modellerin rigging ve animasyon süreçleriyle hareketlendirilmesiyle oluşur. Oyun, sinema ve reklam alanlarında sıklıkla tercih edilir (Arı, 2015: 33).

8. Hibrit (Karma) Animasyon

Birden fazla tekniğin aynı yapıtta birlikte kullanılmasıdır. Canlı çekim ile 2D ya da 3D animasyonun birleştirilmesi buna örnektir.

9. Yapay Zekâ Destekli Animasyon

Son yıllarda gelişen yapay zekâ teknolojileriyle birlikte, karakter hareketlerinden sahne düzenlemelerine kadar birçok unsur otomatik olarak oluşturulabilmektedir. Bu türde, kullanıcı komutlarına göre senaryo üretimi, yüz animasyonu, seslendirme ve arka plan tasarımı gibi süreçler yapay zekâ tarafından desteklenmekte; bireysel üretimi kolaylaştıran yeni bir yaklaşım ortaya çıkmaktadır (Ayvaz Tunç ve Yavuz, 2023).

2015-2024 Yılları Arasında Festivallerde Ödül Alan Canlandırma Filmlerinin Teknik Çeşitlilik Verileri

Türkiye'de düzenlenen birçok film festivali, ulusal ve uluslararası ölçekte canlandırma (animasyon) kategorisinde yapımları kabul etmektedir. Bu festivaller, animasyon alanında üretim yapan bağımsız yönetmenlere hem maddi hem de manevi açıdan önemli fırsatlar sunmaktadır. Festivaller aracılığıyla yönetmenler, projelerini daha geniş bir izleyici kitlesine ulaştırabilmekte, sektörel bağlantılar kurabilmekte ve yaratıcı üretimlerini ulusal ve uluslararası platformlarda sergileyebilmektedir. Bu bağlamda, festivaller yalnızca film gösterim alanı değil, aynı zamanda yaratıcı endüstrilerin gelişimini destekleyen birer kültürel paylaşım ortamı işlevi de görmektedir.

2015-2024 yılları arasında Türkiye'de düzenlenen ve verilerine ulaşılabilen film festivalleri arasında, canlandırma sinemasına özel ya da bu alanda ayrı bir kategori açarak yapımları değerlendiren organizasyonlar bulunmaktadır. Bu festivaller hem yerli yapımların tanıtımını hem de yabancı animasyon filmlerinin Türkiye'deki izleyiciyle buluşmasını sağlamaktadır. Böylece, yerel üretimlerin uluslararası animasyon ağına entegre olmasına katkı sunulmakta ve alanın sanatsal niteliğinin gelişmesine zemin hazırlanmaktadır.

Bu festivaller arasında özellikle Canlandırma Film Festivali ve Canlandırma Derneği tarafından gerçekleştirilen organizasyonlar, Türk animasyon sinemasına sağladıkları katkılar açısından ayrı bir önem taşımaktadır. Söz konusu kurum 2011 yılında kurulmuş olup kurucusu ve başkanı Berat İlk'tir. Kurucular arasında Cemal Erez, Yonca Ertürk, Vincent Bouvard, İdil Ar, Melis Bilgin ve Gökhan Okur yer almaktadır. Kurum, 2013 yılından itibaren uluslararası kısa animasyon film festivali düzenlemekte ve her yıl İstanbul'da gerçekleştirilen bu etkinlikle bağımsız animasyon yapımlarına odaklanmaktadır. Ayrıca, 2010 yılından bu yana sürdürülen bir eğitim ve üretim kampı aracılığıyla festival programına ve Türkiye seçkisine filmler üreterek genç yeteneklerin üretim süreçlerine katkı sağlamak ve gelişimlerini desteklemektedir (Canlandırma, t.y.; Sine/Cine, 2025).

Söz konusu etkinlikler, yalnızca film gösterim alanı sunmakla kalmayıp aynı zamanda animasyon alanındaki üretim süreçlerini teşvik eden, genç ve bağımsız sanatçılara görünürlük kazandıran platformlar olarak işlev görmektedir. Canlandırma Derneği'nin sektörel çabaları; atölye çalışmaları, panel ve söyleşiler, ortak yapım girişimle-

ri ve uluslararası iş birlikleri gibi çok yönlü faaliyetlerle desteklenmekte, böylece hem teknik hem de sanatsal anlamda üretim kapasitesinin gelişmesine zemin hazırlanmaktadır. Bu bağlamda, dernek ve festival organizasyonları, Türkiye'de animasyonun kültürel değerinin artmasına, nitelikli eserlerin ortaya çıkmasına ve yerli yapımların uluslararası alanda temsil gücünün yükselmesine önemli ölçüde katkı sağlamaktadır.

Yöntem ve Verilerin Toplanması

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemi çerçevesinde yapılandırılmıştır. Çalışmada, 2015 – 2024 yılları arasında Türkiye'de düzenlenen animasyon ve film festivallerinde ödül alan animasyon filmleri, teknik üretim yöntemleri ve bireysel üretim biçimleri açısından incelenmiştir. Toplanan veriler, içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Filmlerin teknik altyapıları, üretim biçimleri ve gösterim ortamları sınıflandırılmış; teknik çeşitlilik ile bireysel üretim pratikleri arasındaki bağlam analiz edilmiştir.

Araştırma kapsamında yapılan analize göre film sınıflandırmalarında kullanılan kriterlerin çözümlenebilmesi için filmler belirli metodolojik ölçütler temel alınarak sınıflandırılmıştır. Teknik tür ölçütü bağlamında çizim (geleneksel) animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin bu kategoride tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; hareket izleniminin film şeridi üzerinde ardışık çizimlerle oluşturulması ve zaman alıcı olsa da her bir karenin bütünüyle elde çizilmiş olmasıdır. 2D bilgisayar animasyonu başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin 2D olarak tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; geleneksel çizim anlayışının dijital ortama taşınarak iki boyutlu materyallerin kullanılması ve çizimlerin, geçişlerin veya hareketlerin dijital kurgu programları gibi yazılım destek-

leriyle düzenlenmesidir. Dijital üretimlerin temel direği olan 3D bilgisayar animasyonu başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin 3D olarak tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; bilgisayar ortamında oluşturulan dijital üç boyutlu modellerin iskelet sistemleri kurularak animasyon süreçleriyle hareketlendirilmesidir. Stop-motion animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin bu teknikle tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; fiziksel dünyadaki uzuvları hareket edebilen üç boyutlu maketlerin, kuklaların veya fiziksel nesnelerin manuel olarak küçük pozlarla kare kare çekilip sıralı bir akışla birleştirilmesidir. Cut-out animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin bu türde tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; kâğıt, kumaş veya fotoğraflardan kesilen iki boyutlu figürlerin hareket ettirilerek canlandırılmasından oluşan filmler olmasıdır.

Çoklu tekniklerin kullanıldığı hibrit animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda filmlerin bu kategoride tanımlanmasında dikkat edilen kriterler; canlı çekim görüntüleri ile 2D ya da 3D animasyon yöntemleri gibi birden fazla, en az 2 farklı tekniğin aynı yapıtta eşzamanlı olarak birleştirilerek kullanılmasıdır. Son olarak, dijitalleşmenin yeni evresi olan yapay zekâ destekli animasyon başlığı altında değerlendirilen yapımlarda dikkat edilen kriterler; karakter hareketlerinden yüz animasyonuna, senaryo üretiminden arka plan tasarımına kadar birçok unsurun doğrudan kullanıcı komutlarına dayalı olarak yapay zekâ teknolojileri tarafından otomatikleştirilip desteklenmesidir.

Üretim biçimi ölçütü bağlamında yapılan sınıflandırmada dikkat edilen temel kriter; yapımın sanatsal ve teknik karar mekaniz-

malarının tek bir kişi tarafından yönetilip yönetilmediğidir. Bu doğrultuda bireysel üretim başlığı altında değerlendirilen yapımlarda; filmin görsel dünyasının inşası için gereken senaryo, karakter tasarımı, storyboard, canlandırma (animasyon) ve kurgu gibi ana üretim aşamalarının bütünüyle tek bir sanatçı tarafından tamamlanmış olması bir ölçüt olarak belirlenmiştir. Canlandırma sinemasında müzik ve ses tasarımı yüksek düzeyde spesifik uzmanlık ve ekipman gerektiren alanlar olduğundan, sadece bu işitsel unsurların farklı profesyonellerden (besteci, ses mühendisi, seslendirme vb.) temin edilmesi, görsel üretim sürecinin bireyselliğini ve özgünlüğünü zedelediği varsayılarak bu tür yapımlar da bireysel üretim kategorisine dâhil edilmiştir. Bu ayırım, endüstriyel ölçekli stüdyo üretimleri ile bağımsız sanatçı pratikleri arasındaki yapısal farkın analitik olarak ortaya konulmasını sağlamıştır.

Yıllara göre değişim ölçütü bağlamında yapılan sınıflandırmada dikkat edilen kriterler; animasyon türlerinin üretim aşamalarında yıllar ilerledikçe kullanılan materyal, teknik, yazılım ve teknoloji gibi alanlarda yaşanan gelişimin, dönüşümün ve sektöre entegre olan yeni yöntemlerin göz önünde bulundurulmasıdır. Bu doğrultuda filmler, yalnızca ödül aldıkları 2015 ile 2024 yılları arasında kronolojik olarak sıralanmamış; aynı zamanda üretim süreçlerinde zamanla meydana gelen bu teknolojik ve yöntemsel evrime uygun olarak incelenmiş ve analize dâhil edilmiştir. Sınıflandırma sürecinde özellikle oyun motorlarının yaygınlaşmasıyla 2018 sonrasında 3D animasyonun gösterdiği yükseliş, 2024 yılı itibarıyla yapay zekâ destekli üretimlerin istatistiklere yansımaları ve son yıllarda bireysel üretimlerin ekip üretimleriyle niceliksel olarak eşitlenmesi gibi kritik eşikler temel alınmıştır.

Böylece yıllara göre değişim ölçütü; salt bir takvim sıralaması olmanın ötesinde, üretim araçlarındaki teknolojik dönüşümün ve bağımsız yaratıcılığın artmasıyla belirginleşen "üretimin demokratikleşmesi" olgusunu istatistiksel olarak somutlaştırmak amacıyla temel bir analitik araç olarak kullanılmıştır. Animasyon alanındaki festivaller belirlenirken çeşitli ölçütler temel alınmıştır. Öncelikle, söz konusu festivallerin animasyon kategorisi altında film ödülleri vermesi ve bu kategorinin program yapısı içinde açık biçimde tanımlanmış olması gerekmektedir. Bunun yanında, 2015–2024 yılları arasında ödül alan animasyon filmlerine ilişkin veri kayıtlarına ulaşılabilir olması, değerlendirme sürecinin sağlıklı biçimde yürütülebilmesi açısından önemli bir kriter olarak kabul edilmiştir. Ayrıca festivallerin katılımcı profiline yönelik herhangi bir kısıtlama getirmemesi, yani bağımsız, öğrenci ya da profesyonel ayrımı yapmaksızın geniş bir başvuru yelpazesine açık olması da seçim sürecinde dikkate alınan bir diğer unsurdur. Bu ölçütler, çalışmada yer alacak festivallerin kapsamlı, erişilebilir ve temsil gücü yüksek bir veri kaynağı sunmasını amaçlamaktadır.

Verilerin toplanması sürecinde festivallerin resmî web siteleri, festival basın bültenleri, ödül alan filmlerin web sayfaları ve sosyal medya hesapları incelenmiştir. Ayrıca, Kamera Arkası web arşivi'nin (Çölaşan, 2015-2024) her yıl düzenli olarak yayımladığı festival veri derlemeleri, Türk sineması arşivlerinin yer aldığı çevrim içi kaynaklar ve alanda yayımlanmış akademik literatür taranmıştır. Bu kaynaklardan elde edilen bilgiler karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiş ve çalışmada kullanılan veri seti bu doğrultuda oluşturulmuştur. Bu kapsamda, toplam 194 ödüllü canlandırma filmine ait veri toplanmıştır. Söz konusu filmlerden

175'inin görsel ve teknik bilgilerine ulaşılmış; bu bilgiler, yıllara ve teknik özelliklerine göre sınıflandırılmıştır. Ayrıca, 168 filmin üretim biçimine ilişkin (bireysel ya da ekip üretimi) veriler elde edilmiş, üretim biçimi tespit edilemeyen filmler tablolarla ayrıca belirtilmiştir. Teknik dağılım incelendiğinde, 2D animasyon 61 filmle en yaygın kullanılan yöntem olarak öne çıkmaktadır. 3D animasyon 48 filmle ikinci sırada yer alırken, çizim temelli tekniklerin 35 filmle belirgin bir istikrar sergilediği görülmektedir. Stop-motion 17, hibrit teknikler 10, cut-out 2 ve yapay zekâ destekli üretimler 2 film ile temsil edilmiştir. Bu veriler, 2015–2024 döneminde üretim araçlarının çeşitlendiğini ve dijital tabanlı yeni tekniklerin alana dâhil olduğunu göstermektedir. Üretim biçimleri açısından değerlendirildiğinde, 103 filmin ekip çalışmasıyla, 65 filmin ise bireysel olarak üretildiği belirlenmiştir. 26 filmde ise üretim biçimine dair veri eksikliği bulunmaktadır. Bireysel üretimlerin özellikle son yıllarda artış göstermesi, teknik bilgiye erişimin kolaylaşması ve yazılım tabanlı üretim süreçlerinin yaygınlaşmasıyla ilişkilendirilebilir. Bu eğilim, kısa animasyon sinemasında üretimin demokratikleşmesi olgusunu destekleyen bir görünüm sergilemektedir.

Aşağıda, 2015-2024 yılları arasında aktif olduğu tespit edilen ve verilerine ulaşılan film festivallerinin listesi sunulmaktadır. Bu liste, Türkiye'de animasyon alanında üretim yapan yönetmenlerin katılım gösterebileceği ve eserlerini değerlendirmeye sunabileceği güncel festivalleri kapsamaktadır.

Araştırmanın Kapsamında Değerlendirilen Festivaller

TRT Geleceğin İletişimcileri Yarışması, Altın Çınar Film Festivali, Canlandırma Ulus-

lararası Film Festivali, İstanbul Uluslararası Deneysel Film Festivali, SETEM Akademi BAK Ödülleri, Altın Baklava Film Festivali, Sinepark Kısa Film Festivali, İzmir Uluslararası Kısa Film Festivali, Marmaris Uluslararası Film Festivali, Eskişehir Uluslararası Kısa Film Festivali, Eskişehir Uluslararası Film Festivali, Nâzım Hikmet Kısa Film Festivali, Rotary Uluslararası Kısa Film Festivali, Trakya Üniversitesi Kısa Film Festivali, Çukurova Üniversitesi Karagöz Kısa Film Günleri, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğrencileri Kısa Film Festivali, Çukurova Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğrencileri Kısa Film Festivali, Altın Kamera Kısa Film Yarışması, Atıf Yılmaz Kısa Film Yarışması, Kayseri Film Festivali, Kristal Klaket Kısa Film Yarışması, Yed-i Velayet 7 Vilayet Kısa Film Festivali, Çukurova Üniversitesi Kısa Film Yarışması, Psikeart Kısa Film Yarışması, İFSAK Ulusal Kısa Film ve Belgesel Yarışması, Baygem Kısa Film Yarışması, Aydın Doğan Genç İletişimciler Yarışması, Avrupa Birliği İnsan Hakları Kısa Film Yarışması, Kar Film Festivali, Kısa-ca Ulusal Öğrenci Filmleri Festivali, Ataşehir Ulusal Kısa Film Yarışması, Ankara Film Festivali, Ulusal Kısa Film Yarışması, İKFD Ulusal 1 Dakikalık Kısa Film Yarışması, İKFD Ulusal Kısa Film Festivali, Ayvalık Uluslararası Film Festivali, Altın Ada Uluslararası Film Festivali, Mimarlık ve Kent Filmleri Festivali, Anadolu Çizgi Film (Animasyon) Yarışması, Sağlık Derneği Kısa Film Yarışması, Ankara Uluslararası Film Festivali, İstanbul Çevre Kısa Film Festivali, Yeşil Ekran Kısa Film Yarışması, Hayallerini Canlandır Animasyon Yarışması, Türkiye Liseler Arası Kısa Kes Kısa Metrajlı Film Yarışması, Malatya Uluslararası Film Festivali, Çekmeköy Uluslararası Kısa Film Yarışması, Truva Atı Kısa Film Festivali, Kadıköy Çevre Festivali Kısa Film Yarışması, Hak-İş Kısa Film Yarışması, Akbank Kısa Film Festivali,

Antakya Altın Defne Film Festivali, Alemle-re Rahmet Uluslararası Kısa Film Yarışması, Kızkalesi Film Festivali, TİF Film Festivali, Siirt Kısa Film Festivali, İzmir Artemis Film Festivali, Yeşil Barış Hareketi Kısa Film Yarışması, Van İpekyolu Belediyesi Kısa Film Festivali, Roman Kahramanları İstanbul Edebiyat Festivali Kısa Film Yarışması, İstanbul Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali, İzmit Uluslararası Kısa Film Festivali, Uşak Kanatlı Denizati Kısa Film Festivali, Kamera Elinde Geleceğin Cebinde Kısa Film Yarışması, Beykoz Evde Kısa Film Yarışması, KFYD Kısa Kısa Film Festivali, Güzel Ordu Kısa Film Yarışması, Niğde Ulusal Kısa Film Festivali, Sultanbeyli Kısa Film Yarışması, Distopya Film Festivali, Dostluk Kısa Film Festivali, Diyarbakır Kısa Film Festivali, Ordap Ulusal Animasyon-Çizgi Film Yarışması, Maltepe Üniversitesi Çizgi Film Festivali, Esaretten Cesarete Kısa Film Yarışması, Sabancı Vakfı Kısa Film Yarışması, Kadın Yönetmenler Festivali, Farklı Perspektifler Kısa Film Festivali, Gemlik Film Festivali, Topkapı Öğrenci Kısa Film Festivali, EgeArt Sanat Günleri, Ulusal Kısa Film Yarışması, Bozok Film Festivali, AFSAD Kısa Film Festivali, Genç Öncüler Kısa'dan Hisse Kısa Film Yarışması, TAYF Uluslararası Kısa Film Festivali, Çalı Köy Filmleri Festivali, Boğaziçi Film Festivali, Kocaeli Kısa Film Festivali, SİYAD Türk Sineması Ödülleri, Fotofilm Kısa Film Festivali, Altınbaş Üniversitesi Kısa Film Yarışması, Yakın Doğu Üniversitesi Sinema Sempozyumu Kısa Film Yarışması, Berceste Kısa Film Festivali, Kaş Kısa Film Festivali

Çalışma Kapsamında Değerlendirilen Animasyon Filmlerin Teknik ve Üretim Biçimine Göre Sınıflandırılması

Animasyon tekniklerinin sınıflandırılmasında temel belirleyici ölçüt, her bir yapım türünün üretim sürecinde başvurduğu araçlar, materyaller ve yöntemsel yaklaşım-

lardır. Bu çerçevede, çizim kategorisi el ile üretilmiş iki boyutlu görsellerin bilgisayar ortamında ya da çeşitli analog yöntemler aracılığıyla kurgulanarak hareketlendirilmesi esasına dayanmaktadır. Buna karşılık 2D animasyon kategorisi, bilgisayar tabanlı dijital çizimler ile elle çizilip dijitalleştirilmiş görsellerin animasyon ve kurgu yazılımları kullanılarak canlandırılması yoluyla oluşturulan filmler değerlendirilmektedir. Stop-motion tekniği kapsamında ise üç boyutlu maketlerin ya da iki boyutlu fiziksel çizimlerin her bir pozda küçük değişiklikler yapılarak kare kare fotoğraflanması, ardından bu görsellerin ardışık biçimde birleştirilmesi yoluyla oluşturulan filmler değerlendirilmektedir. Üç boyutlu animasyon başlığı kapsamında ele alınan filmlerde ise 3D modellerin bilgisayar ortamında çeşitli yazılımlar aracılığıyla inşa edilmesi, rigging işlemleriyle hareket edebilir hâle getirilmesi ve animasyon süreçleriyle sahneye aktarılması esasına dayanmaktadır. Hibrit animasyon başlığı kapsamında, üretim sürecinin farklı aşamalarında cut-out, iki veya üç boyutlu çizim ve gerçek çekim gibi farklı görsel unsurların bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkan karma bir yapı sunmakta; bu yönüyle birden fazla tekniğin eşzamanlı kullanımını içermektedir. Yapay zekâ başlığı kapsamında ise bir ya da birden fazla yapay zekâ aracının kullanımıyla üretilen, kimi durumlarda 2D veya 3D bilgisayar animasyonu bileşenlerini de barındıran yapımlar değerlendirilmektedir. Cut-Out başlığı kapsamında, kesme ve yapıştırma yöntemine dayalı iki boyutlu figürlerin dijital ya da çeşitli kayıt yöntemleriyle kaydedilip kurgu süreciyle bütünleştirilmesine dayanmakta ve bu niteliğiyle sınıflandırma içinde ayrı bir teknik tür olarak ele alınmaktadır.

Bu kapsamlı değerlendirme ölçütleri, animasyon yapımlarının üretim biçimlerini

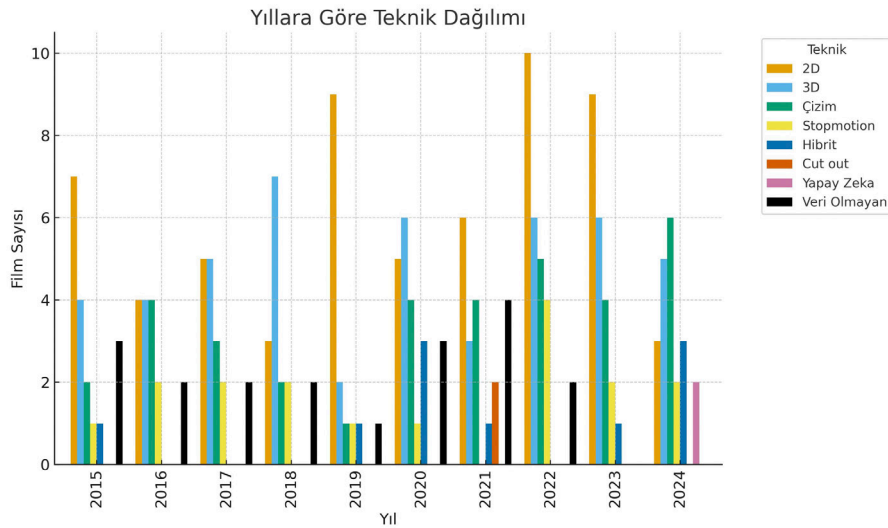
teknik açıdan ayırtırmayı ve her bir filmin üretim yöntemine uygun biçimde konumlandırılmasını mümkün kılan sistematik bir çerçeve sunmaktadır. Belirlenen kıstaslar doğrultusunda filmler, ödül aldıkları festival yıllarına göre sınıflandırılmış ve böylece 2015–2024 döneminde ödüllendirilen animasyon yapımlarının teknik tercihleri ile üretim biçimlerine ilişkin eğilimleri sistemli biçimde gözlemlenebilir hâle gelmiştir. Bu sınıflandırma, söz konusu dönemde animasyon alanında hangi tekniklerin ön plana çıktığını, bireysel veya ekip üretiminin hangi ölçülerde tercih edildiğini ve zaman içinde nasıl bir yönelim değişimi yaşandığını ortaya koyan analitik bir zemin sunmaktadır.

Bireysel üretim kategorisinde yer alan filmler değerlendirilirken, yapım sürecinin seslendirme ve müzik aşamaları dışında kalan tüm üretim basamaklarının tek bir kişi tarafından yürütülüp yürütülmediği, film künyelerinde yer alan bilgiler doğrultusunda incelenmiştir. Bu doğrulama sürecinde, filmin senaryo, tasarım, çizim, modelleme, animasyon, kurgu ve benzeri yaratıcı ya da teknik aşamalarının tamamının tek bir kişi tarafından üstlenildiği kesinlik kazandığında ilgili film bireysel üretim kapsamına dahil edilmiştir. Ekip üretimi kategorisinde ise film, seslendirme ve müzik süreçleri hariç olmak üzere, üretim aşamalarında iki veya daha fazla kişinin görev aldığı durumlarda bu sınıflandırma altında değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, yapım sürecinde birden çok kişinin yaratıcı, teknik ya da uygulamaya yönelik katkıda bulunduğu filmler ekip üretimi olarak tanımlanmış; böylece kategorik ayırım, filmlerin üretim organizasyonuna ilişkin nesnel ve doğrulanabilir verilere dayanılarak oluşturulmuştur.

Teknik Tercihlerin Yıllara Göre Dağılımı

2015–2024 dönemine bakıldığında, 2D animasyon açık ara en baskın üretim tekniği olarak öne çıkmaktadır. Bu durum, düşük maliyetli yazılımların yaygınlaşması ve bireysel üreticiler için erişilebilirliğin artmasıyla doğrudan ilişkilidir. 3D animasyon ise özellikle 2018 sonrası belirgin bir yükseliş göstermiş; bu artış, oyun motorlarının (özellikle Unreal Engine ve Unity) film üretiminde kullanılmaya başlanmasıyla paralellik taşımaktadır. Çizim temelli animasyon her dönemde varlığını korusa da,

dijital araçlara geçiş süreciyle birlikte klasik anlamdaki el çizimi üretimlerde düşüş gözlenmiştir. Stop-motion ve hibrit teknikler ise sınırlı ancak sürekli bir varlık göstermektedir; bu, festival odaklı bağımsız kısa filmlerde deneysel arayışların sürdüğünü gösterir. 2024 yılı itibarıyla yapay zekâ destekli üretimlerin istatistiklere dâhil olması, alandaki teknolojik dönüşümün yeni bir eşiğe geldiğini kanıtlar niteliktedir. Bu teknik, klasik anlamda animasyonun sınırlarını genişleterek üretim sürecini daha otomatik ve deneysel bir boyuta taşımaktadır.



Şekil 1. Yıllara Göre Canlandırma Film Üretimdeki Teknik Dağılımı

Tablo 1: Yıllara göre canlandırma film üretimdeki tekniklerin sayısal dağılımı

Yıl	2D	3D	Çizim	StopMotion	Hibrit	CutOut	Yapay Zeka	Veri Yok
2015	7	4	2	1	1			3
2016	4	4	4	2				2
2017	5	5	3	2				2
2018	3	7	2	2				2
2019	9	2	1	1	1			1
2020	5	6	4	1	3			3
2021	6	3	4		1	2		4
2022	10	6	5	4				2
2023	9	6	4	2	1			
2024	3	5	6	2	3		2	
Toplam	61	48	35	17	10	2	2	19

Bireysel - Ekip Üretimlerin Oranı

2015–2024 yılları arasındaki veriler incelendiğinde, bireysel üretimlerin dalgalı bir seyir izlediği, ekip üretimlerinin ise genel olarak daha yüksek düzeyde seyrettiği görülmektedir. Ancak 2023 ve 2024 yıllarında bireysel üretimlerin ekip üretimleriyle neredeyse eşit düzeye ulaşması, sektörde “üretimin demokratikleşmesi” olgusunu nicel olarak desteklemektedir. Bu eğilim, animasyonun yalnızca büyük stüdyoların tekelinde olmayan, bireysel yaratıcıların da aktif biçimde yer alabildiği bir üretim alanına dönüştüğünü göstermektedir. Üniversite temelli animasyon eğitiminin yaygınlaşması, çevrim içi yazılım kurslarının artması ve açık kaynaklı üretim araçlarının erişilebilir hale gelmesi, bağımsız yönetmenlerin teknik kapasitelerini önemli ölçüde geliştirmiştir. Bireysel üretimin teknolojik bağlamda mümkün kılınmasının temelinde yatan en büyük faktör, bu eğitim olanaklarının bulut tabanlı sistemler ve abonelik modelleri sunan yapay zekâ destekli araçlarla birleşerek otomasyon süreçlerini hızlandırmasıdır. Derin öğrenme algoritmaları sayesinde eskiden devasa ekiplerin el emeğini gerektiren ara kare çizimi ve dudak senkronizasyonu gibi süreçler otomatikleştirilmiş; prosedürel üretim algoritmaları ile devasa manzaralar ve karmaşık dokular asgari kaynakla oluşturulabilir hale gelmiştir (Izani vd., 2024, s. 57-62). Bu teknolojik otomasyon, animasyon endüstrisinde üretim eşliğini daha önce görülmemiş bir biçimde düşürerek ekonomik bir dönüşümü tetiklemiştir. Geleneksel yöntemlerle kalabalık bir ekibin iki ayda üretebildiği 20 dakikalık bir animasyon bölümünün üretim süresi, dijital teknolojiler sayesinde tekil iş akışlarında iki ila üç haftanın altına inmiş ve böylece iş gücü ile zaman maliyetleri radikal bir biçimde düşmüştür (Liu, 2024, s. 146-150).

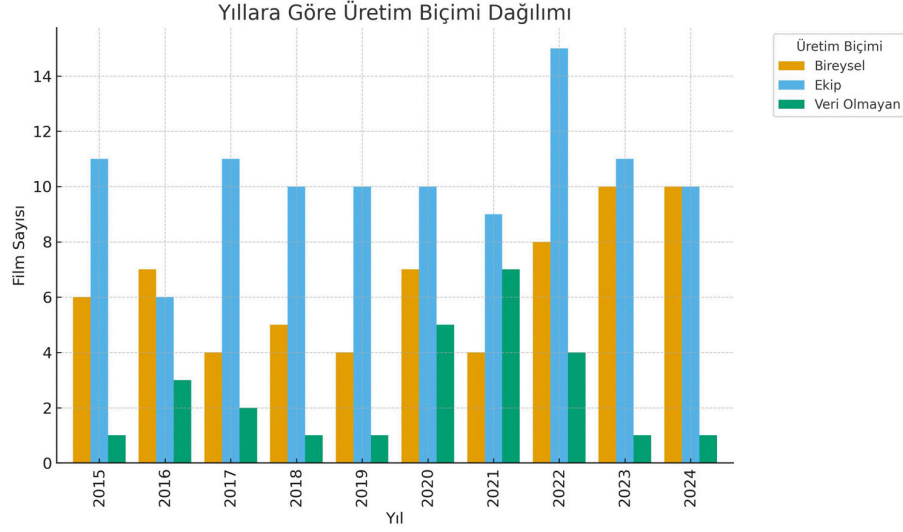
Ekonomik engellerin kalkmasıyla birlikte dijital medya açısından yaşanan gelişim, tekil sanatçıların geleneksel endüstrinin büyük şirketleri ve televizyon şirketlerinin tekelini aşarak eserlerini doğrudan çevrimiçi topluluklarda ulaştırabilmesini sağlamıştır. Seyircilerin bu eserleri kişisel bilgisayarları üzerinden samimi bir şekilde deneyimlemesi, izleyici ile sanatçı arasındaki hiyerarşik engelleri kaldırmış; daha derinlikli ve eleştirel düşünen bağımsız sanatçıların interaktif şekilde üretim yapabildiği, kapsayıcı bir kültür yaratmıştır (Qin, 2024, s. 1712-1716). Bu çevrimiçi iletişim kanalları sayesinde kendi hayran topluluklarını kuran solo üreticiler, animasyonlarının yarattığı trafiği bağış sistemleri veya ürün satışları üzerinden paraya çevirerek büyük stüdyo bütçelerine ihtiyaç duymadan ekonomik bağımsızlıklarını kazanabilmektedir (Liu, 2024, s. 146-150).

Animasyon üretiminin kalabalık ekiplerden sıyrılarak bireysel bir evreye geçişi, endüstriyel sistemlere kıyasla yaratıcılara eşsiz bir sanatsal özgürlük alanı da açmıştır. Büyük stüdyoların kısıtlamalarından kurtulan bağımsız animatörler, izleyicilerin de takdir ettiği kalıpların dışındaki özgün fikirleri doğrudan hayata geçirme imkânı bulmuştur. Solo animatörler artık sahneleri karakterlerden bağımsız modelleyebilmekte, kameraları makro ve mikro açılardan serbestçe yerleştirerek sinematografik dili tam bir yönetmen kontrolüyle kullanabilmektedir (Liu, 2024, s. 146-150). Teknik engellere takılmadan hikâye anlatıcılığına odaklanmayı sağlayan bu pürüzsüz sanatsal ifade özgürlüğü (Izani vd., 2024, s. 57-62), grafikteki bireysel yükselişin niteliksel karşılığını oluşturmaktadır.

Bu çerçevede grafiğin genel eğilimi, Türk animasyon sinemasında kolektif üretim

anlayışının hâlen güçlü bir şekilde varlığını sürdürdüğünü; buna karşın bireysel yaratıcılığın giderek artan bir ivmeyle güç kazandığını ortaya koymaktadır. Söz konusu

gelişme, gelecekte türsel çeşitliliğin ve tematik derinliğin daha da artacağı yönünde önemli bir göstergedir.



Şekil 2. Yıllara Göre Üretim Biçimi Dağılımı

Tablo 2: Yıllara göre canlandırma film üretim biçimi sayısal dağılımı

Yıl	Bireysel	Ekip	Veri Yok
2015	6	11	1
2016	7	6	3
2017	4	11	2
2018	5	10	1
2019	4	10	1
2020	7	10	5
2021	4	9	7
2022	8	15	4
2023	10	11	1
2024	10	10	1
Toplam	65	103	26

Sonuç ve Değerlendirme

Bu çalışma, 2015–2024 yılları arasında Türkiye'deki film festivallerinde ödül alan canlandırma filmlerini teknik çeşitlilik ve bireysel üretim perspektifinden inceleyerek, çağdaş Türk animasyon sinemasının dönüşümünü çok boyutlu bir biçimde ortaya koymaktadır. Elde edilen bulgular, hem üretim biçimlerinde hem de kullanılan tekniklerde önemli bir çeşitlenme yaşandığını; dijitalleşmenin ve oyun motoru temelli üretim süreçlerinin bu dönüşümde belirleyici bir rol oynadığını göstermektedir.

2010'lu yılların ikinci yarısından itibaren animasyon üretiminin büyük stüdyoların tekelinden çıkması, Türkiye özelinde de benzer bir yönelime yol açmıştır. Çalışmada yer alan veriler, bireysel üretimlerin özellikle son beş yılda istikrarlı biçimde arttığını ve bu artışın yalnızca teknik araçlara erişimin kolaylaşmasından değil, aynı zamanda yaratıcı özerklik ve kişisel ifade isteğinin güçlenmesinden kaynaklandığını göstermektedir. Diğer taraftan üniversitelerde yer alan çizgi film ve animasyona dair bölümlerin artmış olması bu alanda teknik yeterliği olan bireylerinde üretimin bir parçası olarak sektörde yer almasını sağlamaktadır. Bu durum, Türk animasyon sinemasında üretim yapısının demokratikleştiği ve bağımsız üreticilerin görünürlük kazandığı yeni bir döneme işaret etmektedir.

Bireysel üretimlerin özellikle 2023 ve 2024 yıllarında ekip üretimleriyle eşitlenmesi, literatürde sıklıkla tartışılan “üretimin demokratikleşmesi” olgusunu nicel olarak desteklemektedir. Dijital animasyon yazılımlarının ücretsiz ya da düşük maliyetli hâle gelmesiyle birlikte, animasyon üretimi teknik bir uzmanlık alanı olmaktan ziyade, bireysel yaratıcıların kişisel anlatılarını ifade edebilecekleri bir medya pratiğine

dönüşmektedir (Fırat & Kahraman, 2025; Zengin, 2016).

Teknik dağılım verileri incelendiğinde, 2D animasyonun hâlen baskın bir üretim yöntemi olduğu; ancak 3D bilgisayar animasyonu ve oyun motoru temelli üretimlerin giderek daha fazla tercih edildiği görülmektedir. Bu durum, küresel animasyon endüstrisinde yaşanan genel eğilimlerle örtüşmektedir. Unreal Engine, Blender ve benzeri yazılımların yaygınlaşması, üretim süresini kısaltmış ve teknik olarak yüksek standartlara sahip filmlerin bireysel düzeyde üretilebilmesini mümkün kılmıştır. Ayrıca, 2024 itibarıyla istatistiklere dâhil edilen yapay zekâ destekli animasyon örnekleri, sinema üretiminde otomasyon ve algoritmik yaratıcılık kavramlarının da önem kazandığı yeni bir evreye geçildiğini göstermektedir.

Çalışmada elde edilen bulgular, animasyon üretiminin dijitalleşme süreciyle birlikte büyük stüdyoların tekelinden çıkmaya başladığını ortaya koymaktadır. Bu durum, Zengin (2016) ve Furniss'in (2006) animasyon üretiminde dijital araçların erişilebilirliğine ilişkin vurgularıyla örtüşmektedir. Özellikle 2018 sonrası 3D animasyon ve oyun motoru tabanlı üretimlerin artışı, teknik çeşitlenmenin yalnızca estetik bir tercih değil, üretim organizasyonunu dönüştüren yapısal bir unsur hâline geldiğini göstermektedir.

Bu bulgular, animasyon sinemasının yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda kültürel bir dönüşüm yaşadığını ortaya koymaktadır. Geleneksel üretim biçimlerinden dijital tabanlı, çok katmanlı ve melez (hibrit) anlatı formlarına geçiş, Türk animasyon sinemasının estetik ve tematik çeşitliliğini artırmıştır. Festivaller, bu yeni üretim biçimlerinin

görünürlük kazanmasında önemli bir aracı rol üstlenmiş; hem bağımsız sanatçılara platform sağlamış hem de sektördeki profesyonel standartların gelişmesine katkıda bulunmuştur.

Bu bağlamda film festivalleri, yalnızca birer gösterim alanı değil; bağımsız ve bireysel animasyon üretimlerinin meşrulaştığı alternatif dolaşım mekânları olarak işlev görmektedir. Özellikle Canlandırılar Film Festivali gibi organizasyonlar, ticari dağıtım ağlarının dışında kalan deneysel ve bireysel üretimlerin görünürlük kazanmasını sağlayarak, animasyon sinemasının estetik sınırlarını genişleten bir ekosistem oluşturmaktadır.

Elde edilen nicel bulgular bütüncül olarak değerlendirildiğinde, Türkiye'deki canlandırma sineması pratiklerinin literatürde tartışılan küresel ve teknolojik dönüşüm kuramlarıyla derinlemesine örtüştüğü görülmektedir. Verilerde, özellikle 2023 ve 2024 yıllarında bireysel üretimlerin ekip üretimleriyle niceliksel olarak başa baş noktaya gelmesi tesadüfi bir istatistik değildir; aksine, Zengin'in (2016) ve Furniss'in (2006) öngördüğü, dijitalleşmenin büyük yapım şirketlerinin tekeli kırarak sektörü bağımsız yaratıcılara açtığı yönündeki argümanın Türkiye sahasındaki somut kanıtıdır. Geleneksel sistemin yüksek maliyetli ve geniş kadrolu hiyerarşik yapısı yerini bulut tabanlı sistemlere bıraktıkça, Liu'nun (2024) da literatürde işaret ettiği üretim eşliğinin düşmesi olgusu gerçekleşmiş ve bağımsız sanatçılar ekonomik özerkliklerini kazanmıştır. Araştırma bulgularında 3D bilgisayar animasyonunun ve özellikle oyun motoru (Unreal Engine vb.) tabanlı hibrit üretimlerin artan ivmesi, kuramsal çerçevede Fırat ve Kahraman (2025) ile Erdem'in (2024) dijital teknolojilerin estetik olanakları ge-

nişlettiğine dair teorileriyle doğrudan bütünleşmektedir. Kozan'ın (2025) da belirttiği üzere gerçek zamanlı render altyapıları, yüksek donanım ihtiyacını ortadan kaldırarak bireysel yönetmenlere benzersiz bir sinematografik kontrol sunmuştur. Bu teknik özgürlük alanı, animatörlerin geleneksel üretim kısıtlamalarından sıyrılarak kalıpların dışında ve özgün anlatılar kurgulamasına zemin hazırlamıştır.

Bununla birlikte, araştırmanın 2024 yılı verilerinde yapay zekâ destekli üretimlerin listeye dâhil olması, canlandırma sinemasının yalnızca dijitalleşme değil, aynı zamanda bir otomasyon evresine geçtiğini kuramsal olarak doğrulamaktadır. İzani vd. (2024) ile Göktaş ve Atan'ın (2025) kavramsal çerçevede vurguladığı derin öğrenme ve üretken yapay zekâ algoritmaları, görsel tasarım süreçlerindeki angaryaları otomatikleştirerek bireysel üretimin zaman ve iş gücü maliyetini radikal biçimde düşürmüştür. Özdemir'in (2022) belirttiği metinden görsel üretme pratikleri sayesinde, teknik çizim kabiliyeti sınırlı ancak vizyoner anlatıcılar da bu ekosisteme dâhil olma imkânı bulmuştur. Elde edilen bulgular; animasyon festivallerinin yalnızca estetik bir vitrin olmadığını, bağımsız üreticilerin alternatif dolaşım ağları kurduğu, hiyerarşiden uzak, kapsayıcı ve katılımcı bir endüstri kültürü inşa ettiğini literatürdeki kuramları pratik verilerle doğrulayarak ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, araştırma sürecinde tespit edilen en önemli yapısal sorunlardan biri, Türkiye'deki film festivallerine ilişkin sistematik arşivleme eksikliğidir. Festival organizasyonlarının çoğunda gösterim programları, ödül listeleri ve teknik bilgilere erişim sınırlıdır. Bu durum, alanda yapılacak istatistiksel ve karşılaştırmalı araştırmaların kapsamını daraltmaktadır. Dolayısıyla gelecekteki akademik çalışmalar açısından, fes-

tival verilerinin merkezi bir dijital arşivde toplanması, animasyon sineması alanında sürdürülebilir bir araştırma ekosisteminin oluşturulması için kritik bir gereklilik olarak değerlendirilebilir.

Genel olarak çalışma, Türk animasyon sinemasının son on yılda teknik, estetik ve yapısal anlamda olgunlaşma evresine girdiğini; dijitalleşme, bireysel üretim ve yeni teknolojilerin etkisiyle daha dinamik, yenilikçi ve uluslararası ölçekte rekabet edebilir bir yapıya kavuştuğunu göstermektedir. Gelecekte bu yönelimin, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal prodüksiyon (virtual production) teknolojileriyle daha da zenginleşerek, Türkiye'de canlandırma sinemasının hem sanatsal hem de endüstriyel kimliğini güçlendireceği öngörülmektedir.

Kaynakça

Abalı, N. (2012). Türkiye'de animasyonun dünü ve bugünü. *Bilişim: Aylık Bilişim Kültürü Dergisi*, 40(147), 106–113. 24 Haziran 2025 tarihinde erişildi, <https://www.bilisimdergisi.org.tr/s147/pdf/106-113.pdf>

Akören, A. N. (2018). Çizgi Film ve Animasyon Eğitiminde Son Eğilimler, Etkileşim: Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi (2): 124–140.

Alıcı, A. (2021). Türkiye'de animasyon sineması çalışmaları üzerine bir değerlendirme. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 7(2), 54–66.

Arı, N. (2015). Sinematografik Anlatımda Stop Motion Canlandırmanın Bir Tekniği "Pixilation" ile Uygulama Projesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. (24.06.2025).

Ashish, S., Agarwal, M., Anima, S., & Dhuria, P. (2013). Motion capture process,

technques and applcatons. *International Journal on Recent and Innovation Trends in Computing and Communication*, 1(4), 251–257.

Ayvaz Tunç, Ö. ve Yavuz, H. (2023). Yaratıcı Süreçlerin Dijital Evrimi: Animasyon ve Yapay Zekâ, *MUJAD Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* (14/2): 114-132. <http://dx.doi.org/10.29228/sanat.31> (24.06.2025).

Aruğaslan, E., & Çivril, H. (2023). Öğrenme ortamı olarak YouTube'un kullanılmasına ilişkin öğrenci görüşleri. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 356-375. <https://doi.org/10.51948/auad.1193826>

Bingöl, H. O. (2025). Animasyon Tarihinde Bir Dönüm Noktası: Sel Animasyon, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (84): 248-257.

Canlandırınlar. (t.y.). Canlandırınlar Derneği. <https://canlandiranlar.com/canlandiranlar-derneği/> (24.06.2025).

Çoban, İ. (2023). Yeni Medya Teknolojileri ile Sinematografiyi Buluşturan Bir Animasyon-Video Tasarım Örneği İncelemesi: "Love, Death & Robots" Serisinin "Jibaro" Bölümü, *IAR-ARDE 2023 Proceedings Book: 2. Uluslararası Mimarlık, Sanat ve Tasarım Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, s: 230.

Çölaşan, H. (2015–2024). Kamera Arkası -Film festivalleri ve Türk sinema yıllığı [PDF dosyaları]. 12 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, https://www.kameraarkasi.org/makaleler/makaleler_festival.html

Demir, Ü. (2021). Sinemanın Dijitalleşmesi ve Efekt Uygulamalarının Tarihsel Sürecinde Geçirdiği Evreler, *Uygulamalı Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Dergisi (SOSGÜZ / JASSFA)* 3 (7): 200-210.

- Erdem, S. (2024). Tasarımda dijitalleşen dönemin animasyon sinemasına etkisi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 14(2), 507–518.
- Furniss, M. (2006). Animasyon'un kutsal kitabı (S. Çelenk & N. C. Maral, Çev.). Karakalem Kitabevi.
- Furniss, M. (2008). *Art in Motion: Animation Aesthetics, Revised Edition*, London: John Libbey Publishing.
- Fırat, M., & Kahraman, M. E. (2025). Bilgisayarlı animasyon üretiminin teknolojik dönüşümü. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(75), 402–417. <https://doi.org/10.29228/SOBIDER.81000>
- Göktepe, E. (2015). Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye'de animasyonun gelişimi (Yüksek lisans tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Göktaş, P., & Atan, U. (2025). Animasyon Yapımında Kullanılan Yapay Zekâ Uygulamaları: Programlar, Araçlar ve Yaratıcı Süreçlerdeki Dönüşüm. *Art-e Sanat Dergisi*, 18(35), 338-362. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1654539>
- Gürbüz, G. (1990). Canlandırma sinemasında bir dev: Çekoslovakya. 25. Kare Sinema Dergisi, (1), 42–47.
- Holliday, C. (2019). In Good Hands? Indexes and Interfaces in A Computer Animated Hand (Ed Catmull & Frederic Parke, 1972), *The Crafty Animator: Handmade, Craft-Based Animation and Cultural Value*, ed. Caroline Ruddell ve Paul Ward, Cham: Palgrave Macmillan, s: 137-151. https://doi.org/10.1007/978-3-030-13943-8_7
- Holliday, C. ve Pallant, C. (2021). The Depth Deception: Landscape, Technology and the Manipulation of Disney's Multi-Plane Camera in *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), *Snow White and the Seven Dwarfs: New Perspectives on Production, Reception, Legacy*, ed. Chris Pallant ve Christopher Holliday, New York: Bloomsbury Academic, s: 61-78.
- Hünerli, S. (2005). Canlandırma sineması üzerine. İstanbul: Es Yayınları.
- Izani, M., Razak, A., Rehab, D., & Rosli, M. (2024). The Impact of Artificial Intelligence on Animation Filmmaking: Tools, Trends, and Future Implications. *2024 International Visualization, Informatics and Technology Conference (IVIT)*, 57-62. <https://doi.org/10.1109/IVIT62102.2024.10692804>
- Jones, A., & Oliff, J. (2007). Thinking animation: Bridging the gap between 2D and CG. Boston: Thomson Course Technology.
- Kırık, A. M. ve Kozan, E. (2015). Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı, *The Journal of Academic Social Science*: 292–311.
- Kozan, E. (2025). Yaratıcı endüstriler, sanal üretimlerde yapay zekâ teknolojilerinin boyutları üzerine bir inceleme. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 15(2), 923-944. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1622613>
- Küçükoğlu, M. E. (2017). Animasyon Sektörü Raporu. Eskişehir: T.C. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA).
- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D animation. *International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*.
- Liu, J. (2024). Application of computer digital media technology in animation production. *Advances in Computer, Signals and Systems*, 8(3), 146-150. <https://doi.org/10.23977/acss.2024.080320>
- Narmanoğlu, H. (2013). Vahşi yaşam film-

- leri tarihi bağlamında Blue-Chip yapımlar. Atatürk İletişim Dergisi, (5).
- Onaran, Â. Ş. (1999). Türk Sineması (Cilt 1), Ankara: Kitle Yayınları.
- Özdemir, A. (2022). Yapay zeka'nın grafik tasarıma ve tasarımcıya etkisi. Hitit Sosyal Bilimler Dergisi, 15(2), 628-637. <https://doi.org/10.17218/hititsbd.1205445>
- Pikkov, Ü. (2010). Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film, çev. Eva Näripea, ed. Richard Adang, Estonian Academy of Arts.
- Sine/Cine. (2025). Animasyonun izinde: 12. Uluslararası Canlandırma Film Festivali. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinecine/issue/92335/1704204>
- Shadbolt, J. (2018). The Impossible Qualities of Illusionary Spaces: Stop Motion Animation, Visual Effects and Metalepsis, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Sydney: The University of Sydney, Sydney College of the Arts.
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi (HÜTAD), (3), 102–108.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 1 (2): 227–241.
- Uğurlu, B. ve Akkaya, H. M. (2024). Geleneksel Sanatın Dijitalleşmesi ve Fotoğrafın Oluşturduğu Etkiler, Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences 11 (70): 324. <https://doi.org/10.29228/SOBI-DER.76637>
- Yılmaz, K. (2020). Cut-out animasyon tekniğinin sanatsal ifadesi ve kullanım alanları. Ege Üniversitesi Sanat Dergisi, 3(1), 43–52.
- Zengin, F. (2016). Dijitalleşmenin Üretim, Dağıtım ve Gösterim Ayağında Türk Sinemasında Dönüşümü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.
- Qin, J. (2024). Research on Digital Application of Hand-drawn Animation Art Language in All-media Era. *Journal of Humanities, Arts and Social Science*, 8(7), 1712-1716. <https://doi.org/10.26855/jhass.2024.07.030>