ULUSLARARARASI AKADEMİK ARAŞTIRMALAR KONGRESİ

INTERNATİONAL CONGRESS OF ACADEMIC RESEARCH

7-8-9 ARALIK 2020
ONLINE

ICAR
ULUSLARARASI AKADEMİK ARAŞTIRMALAR KONGRESİ
INTERNATİONAL CONGRESS OF ACADEMIC RESEARCH

Tam Metin Kitabı

Full Text Book



www.icarcongress.org

Dijital Animasyonun Transmedya Hikaye Anlatımındaki Şimdisi ve Geleceği

İlkan Devrim DİNÇ[1], Lütfü KAPLANOĞLU[2]

1Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Animasyon ve Oyun Tasarımı Anasanat Dalı, ÇANAKKALE
2Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Bileşik Sanatlar Bölümü, İSTANBUL

Özet

Dijital animasyon doksanların başından bugüne dek insanlığın sanat ve medya ile ilişkisine doğru orantılı olarak her geçen gün gelişmektedir. Bu sanat dalı teknolojinin beklentilerine uygun olarak geliştikçe sanal dünya her geçen gün kişilerin daha çok vakit harcadığı bir ortama dönüşmektedir. Dijital animasyonun ilerlemesi ile medyanın üretim ve tüketim dinamikleri de oldukça değişmiştir. Günümüzde farklı platformlarda ve farklı mekanlarda eş zamanlı üretime uygun bir prodüksiyon tekniği olarak kullanılan dijital animasyon ve görsel efektler, transmedya hikaye anlatımı aracılığıyla üretilen eserlerin prodüksiyonlarını üretmeyi mümkün kılmaktadır. Transmedya hikaye anlatıcılığı bir hikaye evreninin parçalara bölünüp farklı mecralarda üretilmesi dinamiğine verilen addır. Bu noktada da dijital animasyonlar ve bilgisayar üretimli imgelerle oluşturulan görsel efektler devreye girmektedir. Günümüzde reel çekimlerle harmanlanan bilgisayar üretimli imgeler ve dijital animasyonlar belki de gelecekte tüm bir transmedya ürününün bilgisayarda üretileceği günlere ulaşabilir.

Anahtar Kelimeler: Transmedya, Dijital, Animasyon, Bilgisayar, Teknoloji.

Abstract

Digital animation has been improving simultaneously through humanities relationship with arts and media from the beginning of nineties to nowadays. While this branch of art improves through the expectations of technology, cyber space is turning into an environment that more and more people spend their times with. Improvement in digital animation had changed consumption and production dynamics of the media. Transmedia storytelling is a name of a dynamic that allows to divide an universe of a story to produce different parts in different platforms. To create a complex production structure such as this, requires to expand the limits of cinema. In this point, digital animation and visual effects that is produced by computer generated imagery move in. Computer generated imageries and digital animation that is blended by real footage in the present time might change into a "Transmedia" project that is all made by computers in the future.

Keywords: Transmedia, Digital, Animation, Computer, Production, Technology.

GİRİŞ

Zamanın ilerleme hızının insan algısındaki yeri değişmiştir. Bu algı dijitalleşmeyle beraber tüm insanlığın farklı bakış açılarını enformasyon teknolojileri aracılığıyla ağlar üzerinden birbirine bağladığı bir duruma dönüşmüştür. Bu süreçler içinde Animasyon ve medya eş zamanlı olarak evrimleşmiş ve birbiriyle olan ilişkisi güçlenmiştir. Her bir sanatsal değişim, kültürel yapı ve

beklentilere doğru orantılı olarak düzenlenmektedir. Günümüzde animasyonun tamamıyla dijital ortamda üretildiği bir zaman diliminde yaşamaktayız. Bu filmler sadece animasyon içerdiğinde dijital animasyon filmi, dijital animasyonun gerçek görüntülerle birleştirildiği versiyonuna da görsel efekt denilebilmektedir. Ama sonuçta bilgisayar üretimli imgeleme, konvansiyonel elle çizim ve kamera aracılığıyla çekim sisteminden çıkıp dijitalleşmeyle sonuçlanan bir sürecin son noktasıdır. Peki, medya alışkanlığı içinde bu türün şu anki durumu ve geleceği nasıl ele alınabilir? İşte bu soruların tamamının cevaplanmaya çalışılması üzerine kurgulanan bildiri, istatistikler ve grafikler ile bu cevabı vermeye çalışacaktır. Günümüz medya alışkanlığı olarak "Transmedya Hikaye Anlatıcılığı" ele alınabilir. Bir yakınsama kültürü ortamında yaşarken, metinler arası ilişkileri temel alan bu medya alışkanlığı, farklı platformlarda gösterilmek adına hikaye evreninin farklı parçalarının eserleştirildiği ve bir arada ele alındığında bir hikaye evreni yarattığı yapı üzerinden dijital animasyonun yolculuğu sorgulanacaktır.

YÖNTEM

Yöntem olarak bildiri de istatistiksel veri analizi yönteminden yararlanılacaktır. İstatistiksel veri analizleri eşliğinde günümüzde medyaların yönelimlerini analiz etmek daha kolay olacağından bu araştırmada temel olarak veri analizine başvurulmuştur. Bu verilerin genelde ortaya çıkardığı grafik, şu an medyanın gidişatını gözler önüne serebilecek ve veriler gelecekte sürecin ne yönde değişeceğine dair bir veri sağlayabilecektir.

Bildiride, "wikipedia" internet sitesindeki hasılat rekorlarının ele alınacağı yapı araştırmanın evrenini kapsayacaktır. Bu Evren içinde iki temel beşte alt kol üzerinden kategorize edilen yapı, gişe hasılatlarının değişim değerleri üzerinden istatistikleştirilmiştir. Temel başlıklar animasyon ve transmedya'dır. Bu iki yapının ilişkisini değerlendirmek adına beş alt animasyon ve görsel efekt kategorisi üretilmiş ve şimdinin medya alışkanlığını göstermek adına filmlerin normal ve transmedya kategorilerine ayrıştırıldığı bir yapı üzerinden bildirinin savı genişletilmiştir.

Bildirinin savunduğu gidişatı gözlemlemek adına kullanılan araç, wikipedia sitesinde bulunan geçmiş yıllardaki filmlerin sıralandığı gişe hasılatları çizelgesidir. Bu çizelgeden elde edilen veriler (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_films) alt kategoriler üzerinden bir araya getirilip, istatistiksel grafiklere ulaşılmıştır. Elde edilen istatistiksel sonuçlar üç farklı şekilde yeniden düzenlenmiştir. İlk olarak normal filmlerin içinde animasyonun alt kategorilerinin oranı hesaplanmıştır. Bunu yapmak adına on yıllara bölünen otuz yıllık gişe hasılat oranlarındaki değişimler üretilen grafiklerle gözler önüne serilmiştir. İkinci olarak aynı alt animasyon kategorileri bu sefer transmedya türünde üretilen filmlerde gözlemlenmiştir. Diğer yöntemdeyse bütün filmlerin içinde animasyon türlerinin gidişatı sorgulanmış ve tüm bu değerler grafiklere dönüştürülerek yıllar içindeki tüketim değişkenliği gösterilmeye çalışılmıştır.

Artık eserler ve bu eserlere bağımlı tüketimin hızlanma ivmesinin artığı bir çağda yaşıyoruz. Bundan dolayı metinler arası ilişki kuracak bir hikaye evreni yaratmak ve bunun en hızlı şekilde tüketilmesini beklemek üreticilerin ana odağında. Hikayenin farklı kısımlarını farklı mecralarda üretip bir araya getiren yapı içinde toplumun tüketme dinamikleri değişkenlik göstermekte. Artık tüketici tek bir hikayenin tek bir filmini değil, bir çok farklı hikayenin bir çok farklı yapıda üretilip birbiriyle

birleştirildiği bir yapı da tüketim sağlayarak ilerlemeyi tercih etmekte. Bunu da sağlayan günümüz yakınsama kültürü içinde üretim dinamiklerini domine eden transmedya türüdür.

> *"...transmedya hikayesi çoklu medya platformlarında gözler önüne serilir, her yeni metnin bütüne, kendine özgü ve değerli bir katkısı vardır. İdeal bir transmedya hikaye anlatımında, her aracı en iyi yaptığı şeyi yapar- yani hikaye bir filmle takdim edilir, televizyon, romanlar ve çizgi romanlar aracılığıyla genişletilir; eserin dünyası oyun içinde keşfedilir veya eğlence parklarının çekiciliği içinde deneyimlenir."* (Jenkins, 2006, s. 95-96)

Konuyu bu şekilde açıklayan Henry Jenkins, yeni bir medya türünü gözler önüne serdiği "Yakınsama Kültürü" kitabında Matrix (Wachowski, L., Wachowski, L.) serisini temele oturtmuştur. Bahsedilen filmin günümüzün sanallıkla olan ilişkisini sorguladığı gibi yaptığı üçleme, animeler, bilgisayar oyunları ve kitaplarla bir transmedya hikaye evreni de üretmekte başı çekmektedir. Dijital içeriklerin sanal dünyadaki dominasyonu her geçen gün artmaktadır. Bunun en iyi örneği ise doksanlara kadar ilerleyen konvansiyonel animasyon türlerinin (Cell, Stop Motion, Pixelation, Cut-out, vb.) yerini dijital animasyona ve görsel efektlere bırakmasından anlaşılabilecektir. Artık siber uzamda üretilen sanal eserler dünyanın yüzeysel tüketim algısından çıkıp, entegrasyonun ve interaktivitenin arttığı bir sürece doğru ilerlemiştir.

> *"Bugün dijital teknolojinin kendini dayatan bir zorunluluk ve norm haline geldiğini söylemek gereksizdir. Bununla birlikte "dijital" sözünü ekonomik ve ulaşılabilir teknoloji ve cihazları anlatmak için kullanıyorsak eğer, üretilen içeriğin çeşitlilik ve yelpazesindeki belirgin gelişimi yok sayamayız.(...) Dijital film ekipmanlarının; çok daha ucuz, ulaşılabilir ve kolay kullanılabilir olması pek çok olanak ve özgürlüğü beraberinde getirmiştir. Bunu, film yapımının 1950'lilerin sonunda/1960'ların başında stüdyo bazlı prodüksiyonlara bağımlı olmaktan kurtulup sokağa çıktığı dönemde yaşanan özgürleşme ile kıyaslayabiliriz."* (Clarke, 2012, s.193)

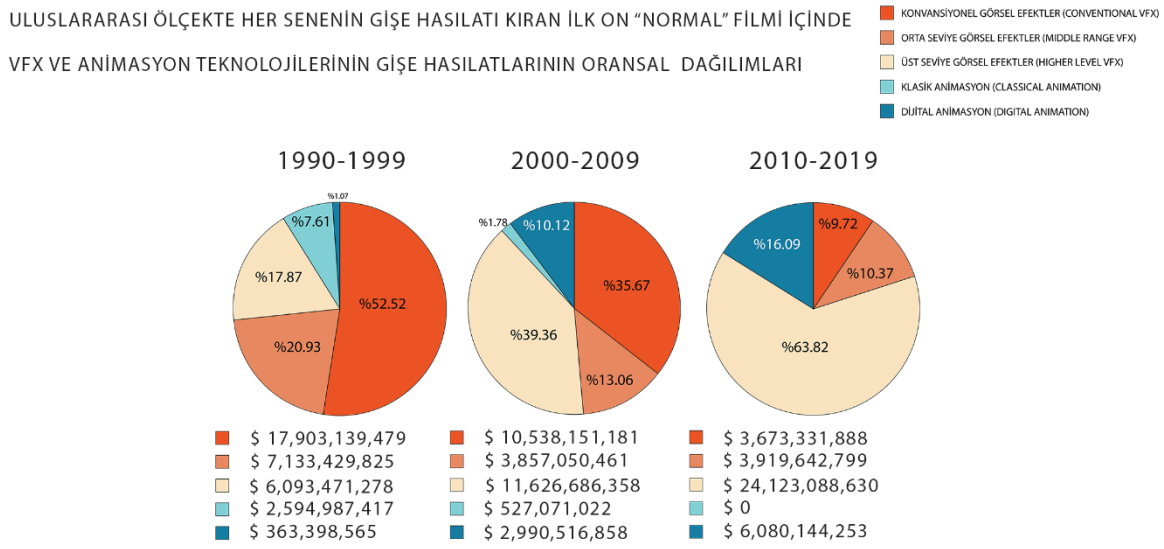
Artık insanlık bireysel tercihlerden katılımcı kültüründeki ağ birlikteliklerine doğru evrilmiştir. Transmedya'dan önce gelen bir yapı olarak Multi medya da bu bütünlük algısı adına ele alınabilecek bir yapıdır. Bütün bu yapılarda insan artık ağın olasılıklarını ele alarak bir araya gelir ve tüketime yönelir. Bu konuda önemli yazar durumu;

> *"Çoğul iletişim biçimlerinin dijitalleşmiş, ağlar oluşturmuş bütüne dayalı yeni iletişim sisteminin temel özelliği, bütün kültürel ifadeleri kapsaması ve aktarmasıdır. Bu sistemin varlığı yüzünden, yeni toplumda her tür mesaj ikili bir modda işler: Multi-medya iletişim sisteminde varlık/yokluk. Ancak bu bütünleşmiş sistemde varolması mesajın iletilmesini ve sosyalleşmesini sağlar. Diğer bütün mesajlar bireysel tahayyüle ya da giderek daha da marjinalleşen yüz yüze iletişim kuran alt kültürlere indirgenir."* (Castells, 2008, s.499) şeklinde açıklanmaktadır.

Tüm bu veriler ışığında kültürün formunun değiştiği yeni bir konjonktürde yaşamanın gereklilikleri yerine getirilmektedir. Günümüzde animasyon dijital ortamda üretilmekte ve seyredilen transmedya temelli eserlerin çoğunda ya bir televizyon serisi ya da oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bildiri de varsayılan durum, bir gün bütün transmedya eserleri içinde görsel efekt kullanılan gerçek aktörlerin ve mekanların kullanıldığı filmlerin azalacağı ve gelecekte sadece dijital animasyon filmlerinin temelinde ilerleyen bir dijital içerikler bütününden transmedya deneyimleri yaşatılacağı üzerinedir.

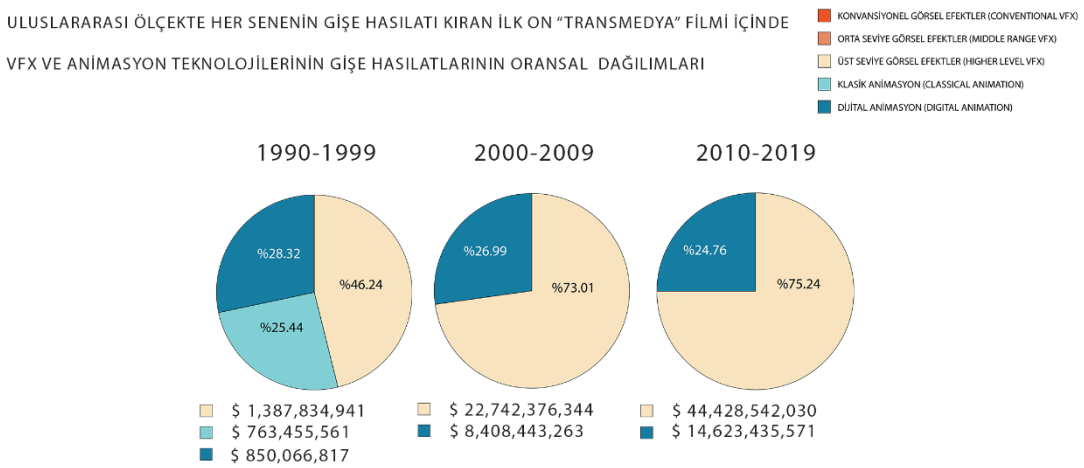
BULGULAR

Transmedya türünün gidişatını algılamak adına öncelikle normal filmlerin aşağıda belirtilen gişe hasılatları içinde animasyon türlerinin dağılımı gösterilmeye çalışılmıştır.



Şekil 1. Uluslararası Ölçekte Her Senenin En Çok Gişe Hasılatı Kıran Normal Filmlerinin Görsel Efektler ve Animasyon Teknolojilerine Göre Oranı

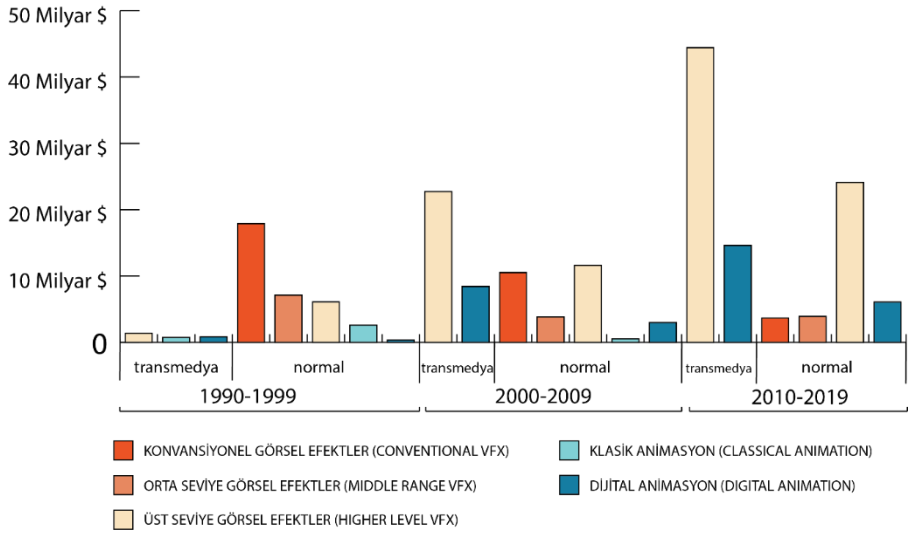
Üst kısımda ele alınan kategoriler sırasıyla, konvansiyonel görsel efektler, orta seviye görsel efektler, üst seviye görsel efektler, klasik animasyon ve dijital animasyondur. 1990'dan 2000 yılına kadar ilerleyen süreçte normal filmler içinde konvansiyonel görsel efekt içeren filmler bütün filmlerin yarısını kapsarken, 2000-2010 arası yüzde otuzlara düşmüştür. 2010 yılından sonraki on yıllık süreçte ise yüzde on oranına düşen seviye konvansiyonel görsel efektlerin kullanım oranlarının giderek azaldığını göstermektedir. Normal filmler içinde orta seviye görsel efektlerin kullanım oranı doksanlarda sadece yüzde yirmiyken, devam eden yirmi yılda onda bir seviyelerine inmiştir. Görsel efektler içinde üst seviyedeki filmler arasında ilk on yılda yüzde yirminin altında olan seviye 2010'lu yıllarda iki katından fazla artmış ve son on yılda ise tüm filmlerin yüzde altmıştan fazlasını kapsamaya başlamıştır. Normal filmler içinde klasik animasyon türünde yapılan filmlerde 1990-2000 arası seviye yüzde onların altındayken, 2000'den 2010'a kadar geçen zamanda yüzde iki seviyelerine kadar düşmüş ve daha sonraki on yılda da bu teknik hiç kullanılmamıştır. En son kategori olan dijital animasyon türünde üretilen normal filmler arasında 1990'dan sonraki on yılda yüzde bir oranında seyreden seviye 2000'den 201'a kadar tüm filmlerin onda birini kapsayacak bir seviyeye çıkmış son on yılda ise yüzde altı seviyelerine yükselmiştir. Transmedya türünde üretilen sinema filmlerinin animasyon ve görsel efektler ile ilişkisini kurmak adına normal filmlerden sonra transmedya hikaye anlatıcılığı ile üretilen filmlerdeki dağılımlar aşağıdaki grafikte verilmiştir.



Şekil 2. Uluslararası Ölçekte Her Senenin En Çok Gişe Hasılatı Kıran

Transmedya Filmlerinin Görsel Efektler ve Animasyon Teknolojilerine Göre Oranı

Bu tabloda da transmedya hikaye üreticiliği ile üretilen filmler arasında animasyon ve görsel efektlerin değişim oranları ele alınmıştır. Normal filmlerin aksine transmedya türünde üretilen filmler arasında konvansiyonel ve orta seviye görsel efektlerin kullanımına rastlanmazken. Klasik animasyonla üretilen filmler de sadece 1990 yılından 2000 yılına kadar gözlemlenmektedir. Bu süre zarfında üretilen transmedya filmlerinin dörtte biri klasik animasyonla üretilse de devam eden yirmi yıl içinde hiç bir filmde bu teknik görülmemektedir. Üst seviye görsel efektler sırasıyla ilk on yılda tüm filmlerinin yarısına yakın seviyede kullanılmış, daha sonraki yirmi yılda da oranın dörtte birini kapsamıştır. Aşağıdaki tabloda ise otuz yıllık süreç içinde normal ve transmedya filmleri yanyana konularak artış oranları göz önüne serilmeye çalışılmıştır.



Şekil 3. Uluslararsı Ölçekte Her Senenin En Çok Gişe Hasılatı Kıran
Normal Filmlerinin Görsel Efektler ve Animasyon Teknolojilerine Göre Değişim Seviyeleri

Tablonun genel yönelimi ele alındığında üst seviye görsel efektlerin ve dijital animasyonun yükselişi, konvansiyonel ve orta seviye görsel efektlerle klasik animasyonun kullanılışının da düşüşü gözlemlenebilecektir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Sonuç olarak dijital animasyon ve bu türün dolaylı kullanımından elde edilen görsel efektlerin son otuz yıl boyunca kullanım seviyelerinin artışı bildiri de ki savı desteklemektedir. Hem dijital animasyonların filmlerdeki kullanım seviyelerinin artışı hem de transmedya türünde daha çok kullanılıyor olması bu iki kavramın ilişkisinin bugün geldiği noktayı gözler önüne sererken geleceğe de ışık tutabilecektir. Artık son yirmi yılda en çok gişe hasılatı toplayan ve transmedya türünde üretilen filmler arasında sadece üst seviye görsel efekt içeren ve dijital animasyon türünde üretilen filmlerin bulunması bu durumun bir göstergesidir. Değişen dünyanın seçimleri içinde gerçeğin daha az animasyonun daha çok kullanıldığı bir medya evreninin oluşması oldukça muhtemel gözükmektedir. Gelecekte daha çok dijital animasyon filmi odağında üretilen transmedya ürünlerinin görülebileceğini düşünmek olasıdır. Covid-19 pandemisi, ekonomik değişimler ve animasyonun giderek yükselen bir değer haline gelmesinden dolayı, bu türün sektörü domine eden bir yapıya dönüşeceği varsayılabilir.

İnsanlık her geçen gün dijital dünyanın sınırlarını genişletip bu siber uzamda var olma seviyesini artırmaktadır. Bu dünyanın yapısı dijital animasyondan faydalanırken onun da gelişimine yardımcı olmaktadır. Yakınsama kültürü temelinde etkileşimli bir dünyada tüketmek isteyen insan için hem transmedya hem de dijital animasyon oldukça geniş bir olanak sağlamaktadır.

Sanal ortamın yarattığı olasılıklar dahilinde animasyona ve görsel efektlere olan ilgi artmaktadır. Sektörün uluslararası ölçekte birlikte çalışma olasılıkları bu türün kullanımını daha cazip hale getirmektedir. Son kertede transmedyanın yeni kültürel yapıya daha uygun bir medya alışkanlığı olabileceği varsayımında yola çıkarak bugün bu medya türünün en büyük destekçisi olan dijital animasyonunda kullanım oranının artacağı düşünülebilir. Ve gelecekte tamamen dijital ortamda üretilen eserler dijital animasyon temelinde üretilen filmlerin etrafında şekillenerek transmedya türünün etkileşim seviyelerini artırabilecektir.

KAYNAKÇA

Castells, Manuel, Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Cilt 1, Ağ Toplumunun Yükselişi, Bilgi Yayıncılık, 2008

Clarke, James, Sinema Akımları: Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler, Kalkedon Yayınları, 2012

Jenkins, Henry (2006). Convergence Culture, Where Old and New Media Collide, New York and London: New York University Press (İngilizceden Çev. İlkan Devrim Dinç)

Erişim Tarihi: 04.12.2010, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_films

ICAR

ULUSLARARASI AKADEMİK ARAŞTIRMALAR KONGRESİ

INTERNATİONAL CONGRESS OF ACADEMIC RESEARCH

ULUSLARARARASI AKADEMİK ARAŞTIRMALAR KONGRESİ

INTERNATİONAL CONGRESS OF ACADEMIC RESEARCH

7-8-9 ARALIK 2020
ONLINE

www.icarcongress.org