

Bu bildiri kapsamında öncelikle çizgi film stüdyo sistemleri batıdan doğuya incelenecek ve Türkiye'de ki durumu vurgulanarak ülkemizde çizgi film stüdyo sistemleri ve film üretim kalitelerini geliştirmek için öneriler sunulacaktır.

Batıdan Doğuya Çizgi Film ve Stüdyo Sistemlerine Genel Bir Bakış

Çizgi film, Winsor McCay'in "Gertie the Dinosaur" (1914) çizgi filmi ile birlikte perde ışık ve ayna üçlemesinden oluşan kısa canlandırma gösterilerinden çıkarak sinema dünyasına girdiği söylenebilir. Bu ilk kısa metrajlı animasyon filmi bireysel çalışmanın sonucunda, çok emek ve zaman harcanarak gerçekleştirilmiş. Bu filmler, stüdyo sistemlerinin oluşması ile bir süre sonra uzun metrajlı çizgi filmlere dönüşmüştür. Günümlük stüdyo sisteminin getirdiği grup çalışması ve teknolojik yeniliklere paralel olarak çizgi film üretimi sürecinin giderek kusadığı görülmektedir.

Animasyon tarihinde çizgi filmlerle hafızalarda yer eden Walt Disney stüdyosunun teknolojik yenilikleri ve yaratıcı uygulamaları gerçekleştirmede öncülük ettiği söylenebilir. Toplum ilgisini çeken, yapıtlarıyla övgü alan Disney, yapımcı, yönetmen, senarist, ses aktörü ve animatör olmakla birlikte aynı zamanda yeniliklere açık bir sinemacı olduğu ifade edilir. Ses ve renkli yeniliklerin tanıtılması için hemen onay verdiği görülmüş. Örneğin; Disney ilk renkli filmi "Flowers and Trees"le (1932), parçalı, eklemli figürleri ve ilk uzun metrajlı film uygulamasını "Snow White ve Seven Dwarfs"la, ilk sesli filmi "Rubber Hose"la gerçekleştirmiştir. Elbette Disney'in yeniliğe açık ideallemini gerçekleştirmek stüdyo sanatçılarının uyumlu çalışmalarına bağlıydı.[1] Bir eğlence kültürü olan çizgi filmde animatörlerin zorluk ve sıkıntılarını en aza indirmek bağlamında, çalışırken eğlenmek Disney stüdyoları için esas kurallardan biri olmuştur. Çizgi film sanatçıları izleyicide uyandırmak istediği duyguları filmi yaparken önce kendi hissedebilmesi gerekir. Disney çizgi filmlerinde sadece çözüm yöntemleri ve farklı teknikler kullanmamış gerçekçi mekan etkisini sağlamaya yarayan çok düzensiz kamerayı da çizgi filmi dünyasına kazandırmıştır.[2]

Amerika'da Walt Disney ve Dream Work'siden sonra günümlük en güçlü stüdyolarından biri olarak Pixar bilinmektedir. Pixar diğer stüdyoların gelişim ve teknolojilerini çok iyi kavramış ve her yıl yaptığı başarılı filmlere yenilerini ekleyerek dünyayı etkilemiştir. Pixar çizgi film stüdyo sistemlerinde yenilikçi olduğu gibi filmin konusu bağlamında farklı uzmanlık alanları ile de çalışmayı gelenek haline getirmiştir. Disney hayvan karakterlerini oluşturma aşamasında stüdyoya canlı hayvanları getirerek böylece animatör ve tasarımcılara model yakından analiz edebilecekleri bir ortam sağlamış. Pixar'da Disney gibi çizgi filmin konusu kapsamında bilgi alma, konuya bağlı olarak senaryo geliştirme süreçlerinde uzmanlara danışma gibi disiplinler arası bir çalışmayı benimsemiştir. Böylece kendini tekrardan uzak yenilikçi gerçekleştirdikleri her çalışmada edindikleri bilgiler çizimlerine yansımaktadır.[3]

Amerika'da çizgi film bir sektör olarak gelişme gösterirken seyredilen ilk örneklerin etkisi ile Fransa, İngiltere, Rusya ve Japonya gibi batıdan doğuya pek çok ülkede çizgi film çalışmaları daha yeni başlamış olmasına rağmen bu ülkeler hızlı bir gelişme göstermişlerdir. Bu arada televizyonun icadı ile daha geniş kitlelere ulaşma imkânı, çizgi film sektörü için yeni bir gelir kapısı oluşturmuş ve çizgi filmlere talep artmıştır. Genişleyen talep yelpazesine hızlı ve daha çok üretim yapabilmek için stüdyoların çoğalması ile daha çok animatör ve dolayısıyla animasyon eğitimi için okulların açılmasına gereksinim duyulmuştur.

İngiltere incelendiğinde ise 1900'ler den önce ve sonrasında Amerika lutasına yaşanan göçler ve oradan gelip gidenlerin her türlü bilgi ve teknoloji paylaşımı animasyonun gelişiminde rol oynadığı görülür. İngiltere savaş sırasında propaganda aracı olarak animasyonun gücünün farkına varmış ve bu alanda yapılanmaya destek vermiştir. Ülkede posta hizmetleri tanıtım filmleri ile başlayan animasyon filmlerinin ardından 1950'de televizyon reklam filmlerinin başlaması ile İngiltere dünyadaki animasyon reklam filmlerinin liderlerinden biri olmuştur.[4] İlk uzun metrajlı animasyon filmi "Animal Farm" John Halas ve

Joy Batchelor tarafından gerçekleştirilen "Animal Farm" İngiltere'nin ilk uzun metrajlı filmidir. Üç yıl süren film yapımı aşamasında başlangıçtan sona doğru müzik, ses, efekt ve tasarım alanında kalabalıklaşan bir çalışma grubu oluşturulmuştur.[5] Bu filmle birlikte reklam sektörü ve hükümet destekli tanıtım filmleri dışında animasyon çalışmalarında canlanma yaşanır. 1980'ler de televizyon kanalının desteği sayesinde genç animatörler kendilerine stüdyo ortamında çalışma imkanı bulmasıyla birlikte, stüdyolar popüler kültürün takipçisi olmuştur. İngiltere'nin stüdyo ortamlarında parlayan pek çok animatör ve yönetmenleri Amerikan animasyon stüdyoları kendilerine transfer etseler de İngiliz animasyon stüdyoları çalışmalarına devam etmiş, güçlü hikâye, güçlü karakter tasarımı ve başarılı animasyon çizimleri ile sektörde yerini sağlamlaştırmıştır. İngiltere'de filmlerin stüdyo isimlerinden ziyade animatör veya yönetmenin ismiyle birlikte anılır olması aynı zamanda sanatçıya verilen değerin bir göstergesidir.

İngiltere'den Fransa'ya geçtiğimizde Fransız çizgi film stüdyo sistemlerinin Avrupa'da diğer ülkelerden önce oluştuğu görülür. Emile Reynaud ile başlayan Fransız animasyonu günümüzde Avrupa'nın en üretkenidir. "Ülkede her yıl dörtte biri Fransız yapımı olan 20 uzun metrajlı animasyon filmi gösterime girmektedir."[6] Ayrıca stüdyo oluşturmak için, diğer ülkelere farklı olarak maddi pek çok destek önce devlet tarafından sağlanmaktadır. Animasyon stüdyolarının gelişimi ve çoğalmasında banka ve devlet desteğinin yanı sıra Fransız film festivallerinin etkisi de göz ardı edilemez. Fransız animasyonunun gelişiminde diğer bir etken ise gelişmiş olan karikatür ve çizgi roman kültürüdür. Fransız animasyon stüdyolarının ilk yapılanmalarında bu kültür birikimlerini karikatür gibi yassı hacimsiz ve grafiksel tarzıyla filmlerine yansıtmışlardır. Bazı Fransız animasyon stüdyoları hem Disney ve Dream Works'un hacimli, gerçekçi hareket ve karakter tasarımlarından etkilenerek (Asteriks) çalışmalar yapmakta hem de gelenekselleyen Fransız animasyon tarzını devam ettirmektedir. Fransız animasyon film yönetmeni Chomet kendi tarzını Fransız çizgi romanına çok yakın gerçekliğin karikatürü gibi şeklinde tanımlamıştır. Bununla birlikte kendi yönettiği bir film olan Belleville Randevu (2003) kendine özgü grafik yolunu kararlılıkla izlediğini ve sunduğu yüzyıllık estetiği ile Fransız animasyon uygulamalarını kavramsal olarak zengin yönleri teyakkut ettiğini belirtmektedir.[6]

Fransa kültürel değerlerinin yanı sıra animasyonun gelişiminde ülke tarihini çok iyi değerlendirebilen ülkelerden biridir. Fransız sömürgeciliğinin etkisi ve daha sonra yaşanan göç nedeniyle Fransa'da yaşayan ve çalışanların farklı etnik kökenden olduğu bilinmektedir. Bu durumu Fransız animasyon stüdyolarının çalışanlarının kozmopolit olmasını ve animasyon filmlerinin konu, karakter tasarımı hatta animasyonu tekniği bakımından farklılaşmasını sağlamıştır. Fransa'nın son en iyi 3 filmi göz önüne alındığında ("Kirikou and the Sorceress" 1998, "The Triplets of Belleville" 2003, "Persepolis" 2007) animasyon stüdyolarının konu olarak demokrasi ve özgürlük konularını işlemeyi tercih ettikleri görülür.

Bir çok Avrupa ülkesinin birbirlerinden etkilendikleri, gerek eğitim gerekse düzenledikleri çizgi film festivalleri ile birbirlerine destek verdikleri görülmektedir. Hollanda'da stüdyolar küçük bireysel atölyeler olarak kalmışken, Yugoslavya, Zagreb Film Okulunda yapılan animasyon çalışmaları ile stüdyolar oluşturmuş ve ilk tecrübelerini okulda ediniren gençler stüdyolarda çalışmaya başlamışlardır. Farklı konu ve animasyon anlatım tekniklerini kullananlar stüdyoların ayırt edici özelliği olmuştur.[5]

Rusya'dan ayrılıncaya kadar Rus animasyon etkisinde kalan Polonya günümüzde batı ve doğu arasında kalmış görünebilir. "Kedi ile Fare" filmi ile Wladyslaw Nehrebecky, "Yer Doğmesi" filmi ile Zdzislaw Kudia Polonya animasyon sanatının önemli isimlerindendir. Rusya'nın Walt Disney'i olarak adlandırılan Ivanov Vano 1927'de ilk uzun metrajlı animasyon filmi "Humpbacked Horse" ile uluslararası üne kavuşmuştur. Ülkeye yayılmış 25'den fazla animasyon stüdyosu bulunan Rusya pek çok uzun metrajlı animasyon filmi yapmış ve bu alandaki başarısı ile haklı bir saygınlığı elde etmiştir.[5]

Doğuya doğru geldiğimizde pek çok ülkenin çizgi film çalışmaları olmasına rağmen "Asya'da ani-

mayon Hindistan'da başlar(1915). Hindistan sinemasında önemli bir yere sahip olan Dhundiraj Govind Phalke'nin yaptığı 3 kısa animasyon Güney Asya'da ki diğer ülkelerin bu alandaki çabalarını etkilemiştir.[7] 2007-2010 arasında Hindistan'da 300 animasyon stüdyosu tespit edilmiş ve bu sayının giderek artması beklenmektedir. Hindistan'dan etkilenen ve animasyon stüdyoları oluşturan diğer ülkeler ise Bangladeş, Nepal, Pakistan, Sri Lanka ve Çin'dir. [8]

Doğuda animasyon sektörü ve stüdyo sistemlerinde en güçlü ülkenin teknolojinin üretim merkezi Japonya olması şaşırtıcı bulunmayabilir. Japonya'da animasyonun başlangıç tarihi yeni değil tam aksine Avrupa ile aynı dönemlere rastlar. 1921 yılında Sitarou Kitayama ülkede ilk çizgi film stüdyosunu kurmuştur. 1942 yılında 38 dakika uzunluğundaki "Momotaro No Umiwashi" ve 1945 yılında 74 dakikalık savaş propagandası "Mitsuyo Seo" filmlerinin gösterime girmesi önemli gelişmeler sağlamıştır.[9] "İlk renkli anime sinema filmi olan 1958 yapımı The White Snake Enchantress Venedik, Meksika ve Berlin festivallerinde ödüller kazanmasının ardından dünya çapında söz sahibi olmaya başlayan animeler, uluslararası yarışmalarda bu başarılarını her yıl pekiştirmektedirler. Uzun süredir batılı şirketlerle ortaklaşa birçok proje yapılmakta ve sonuçta ortaya mükemmel animeler çıkmaktadır. Fransız-Japon ortak yapımı olan *Mysterious Cities of Gold* (Güneşin Oğlu Esteban) gibi birçok örnek sayılabilir.[10]

Doğu ülkelerinde özellikle de Japonya'da animasyon stüdyolarının çoğalması ve çizgi filmlere olan talebin artmasında Fransa ve Belçika'ya benzer olarak kendi tarihi ve kültür birikimlerinin büyük rol oynadığını söylenebılır. Halkın günlük hayatının vazgeçilmez bir parçası olan ve manga olarak tanımlanan çizgi roman kültürünü animasyona ustalıkla uyarlayan Japonya günümüzde eğlence pazarında önemli bir yere sahip olmuştur. Disney filmlerinde yoğun bir biçimde kullanılan ara kareler yerine görsel efektlere daha çok yer veren anime hareketlendirilmiş çizgi roman etkisi yaratmıştır. Daha az ara kare, daha çok görsel efekt anlayışını benimseyen bu yenilikçi tarz ile zaman ve üretim açısından da ekonomik bir sistem oluşturmıştır. "Disney yapımlarının mükemmel oyunculuk içerdği söylenir. Buna karşılık, anime sahneye koyma ve kamera hareketlerinde diğer bir deyişle, görsel anlatımda çok daha iyidir"[10] Görsel efektler ve yenilikçi kamera hareketlerini kendi geçirdikleri özel bilgisayar programlarıyla rahatlıkla uygulayabilmektedirler. Böylece Japon çizgi filmi, manga sayesinde kendine özgü bir dil yakalamış ve romantizm, komedi, trajedi, macera, seks gibi konular işleyerek batı ile arasına fark koymuştur. Japon stüdyolarının yılda 100'e yakın animasyon film ve dizi üretimi vardır. "Anime yapım şirketleri içinde bunlardan 34 tanesi Japon Animasyon Derneği üyesidir" yaklaşık 300 yapım şirketi, tasarımcılar (100 Japon Animasyon Derneği üyesi dahil), senaristler, animatorlar, anime ses yapımcıları (örneğin 68 şirket), yaklaşık 2000 seslendirme sanatçısı anime yapım sürecine dahildir. Ayrıca, ortalama 160 CG yapım şirketi, yaklaşık 350 film yapım şirketi, Japon Film Yapım Derneği üyesi 102 şirket kısmen de olsa yapım aşamalarına katılır.[11] Ülkede ki stüdyolar çizgi roman animasyonlarla başladıkları bu işte büyük Amerikan stüdyolarının dünyadaki animasyon gelirlerine ortak olmayı planlamış mı bilinmez ama Japonya'da teknolojik yeniliklerin en üst seviye de kullanıldığı 4-5 kişilik stüdyolar bile büyük paralar kazanmaktadır.

Türkiye'de Çizgi Film ve Stüdyo Sistemleri

Gölge oyunları ve karikatür kültürüne sahip Türkiye'de çizgi filmi ile tanışma 1930'da Disney ve diğer stüdyoların filmlerinin gösterimi ile başlar. Çizdikleri karakterlerin canlanıp bir aktör gibi beyaz perdede hareket edebilme düşüncesi karikatüristlerle diğer sanatçıları etkilemiş ve Cemal Nadir, Vedat Aı, Nuri Erkoç gibi sanatçılar 1950'lere kadar denemeler yapmıştır. Ancak bu dönemlerde "usta-çırak ilişkisi ve özerkle yapıdan çizgi filmler bir çok şanssızlıklarla karşılaşmış, bazıları ya kaybolmuş ya da günümüze film olarak ulaşamıştır"[12]. Bu konuda ilk aida gelen örnek Türkiye'de "Amca İey" tiplmesiyle tanınan karikatürist Cemal Nadir Gürel "Amca İey Plajda" ismiyle bir çizgi film çalışmasıdır. Bu çalışma 1931'de baş-

lamasına rağmen bir türlü tamamlanamaz. [13] Yaşanan aksılıklara verilebilecek belirgin diğer bir örnek ise "Evvel zaman içinde (Nasreddin Hoca, Keloglan ve Gulderen Sultan) isimli çizgi filmidir. Bu film uzun bir süre Türkiye canlandırma tarihinin başlangıcı olarak gösterilmiştir. Yüksel Ünsal, And Film sahibi Turgut Demirağ'a giderek yaptığı kısa çizgi filmi sunar ve Turgut Demirağın sektöre girmesini sağlar. Kurulan bir çizgi film stüdyosunda, güzel sanatlar öğrencilerinden oluşan yaklaşık 50 kişilik bir ekiple bir buçuk saat olması beklenen filmin yapımına başlanır.[14] 1931'de stüdyo kurma girişiminden sonra ilk profesyonel çizgi film stüdyosu And Film'dir. And Film uzun ve yorucu çalışmalar sonucunda yapılan çizimleri banyo için yurt dışına gönderir. Bu süreç filmin asla tamamlanamamasına neden olacaktır. Sebebi ise 7-8 yıl süren bu çalışma sırasında yurt dışına gidip gelen çizimlerin Hollywood stüdyolarında kaybolmasıdır. Büyük bir heves ve yatırım ile başlayan stüdyo çalışmaları yaşanan bu kötü son ile uzun yıllar Türkiye'de stüdyo kurulmasına neden olmuştur. "Bu talihsiz girişim, araştırmacı Turgut Çevikerle göre, Türkiye'de çizgi film gelişim sürecini olumsuz etkilemiştir" [15]

1960' dan itibaren dünyada olduğu gibi Türkiye'de reklam sektörünün çizgi filme yönelmesi ile çizgi film sanatı yükselişe başlar. Reklam ajansları karikatüristlerle çalışmaya ve her başarının ardından kadrolarını genişletmeye devam ederler. Artan taleplerle doğru orantılı olarak reklam ajanslarında da artış görülür. Ancak bu ajanslarda bir süre sonra bütün amaç reklam filmi üretmek olmuş ve hızlı üretim temeline dayanan çizgi reklamlarla sinematik anlatım ve estetik kaygı uzun bir dönem göz ardı edilmiştir. Televizyonun varlığıyla çizgi reklamlar devam etse de bu anlayış o dönemlerde çizgi filme ilginin azalmasına neden olur. 1967 ile 1969 yıllarında yapılan çizgi filmler ulusal kısa film yarışmaları ve kazanılan ödüller ile çizgi filmde canlanma meydana gelir. Bu filmler arasında yer alan Tan Öral'ın "Sansür", Cemal Erez'in "65KV" ve Emre Senar'ın "Gergeadam" gibi kısa filmleriyle çizgi film reklamı dışında çizgi sanatı ve estetik anlamda sinema sanatına yaklaşmaya başlamıştır.[16]

1980'lerden sonra ülkemizde Tele Çizgi, Animateli, Ajans Bulu, Anima gibi şirketlerin yanı sıra çizgi film sanatçıları tarafından "Türk Çizgi Filmciler Derneği" kurulmuştur. Ancak bu atılımlar sanatçı ve stüdyoların birlik ve beraberlik sağlamasına yeterli olmamıştır. 1990'lardan sonra kurulan animasyon stüdyoları Kültür Bakanlığı'nın desteklediği ve "Türk-İslam sentezi" görüşünün egemen olduğu uzun metrajlı konulu filmler çekmiş, ancak deneyimsizlik ve bilgisizlikten kaynaklanan sorunlarla dolu, pek çoğu yayınlanmaya bile değer görülmemiştir. Bu kapsamda gerçekleştirilen filmlerin başında İstanbul'un alınışı konu edinen "Fatih Sultan Mehmet" ve "İstanbul'un Fethi" [17] bir gazinin gözünden Çanakkale savaşını anlatan "Çanakkale Geçilmez" akılda kalan örneklerdir.

Türkiye'de çizgi film alanında umulan kurumsallaşma gerçekleşmediği ve halen çizgi filmi bir reklam yöntemi olarak kullanan stüdyo sistemi devam ettiği için gerçek anlamda uzun metrajlı bir film yapılamamış denilebilir. Televizyon kanallarının son yıllarda çoğalması çocuk kanallarının açılmasına atak olmuştur. Bu kanallarda yayınlanan yabancı çizgi filmlere alternatif olarak az da olsa yerli çizgi diziler başlamıştır. Yapılan çalışmalar incelendiğinde hala çizgi reklam etkisinde hızlı, kısa ve densesiz filmi yapma çabası göze çarpmaktadır. Sinema sektörü Türkiye'de hızla güzel bir gelişme gösterirken aynı durumun çizgi film için gerçekleşmemiş olduğu söylenebilir. Görsel efekt, sanal ortam, animasyon ile gerçek (real) görüntülerin sinemada birlikte kullanımı gibi yenilikleri Türkiye'de uygulayacak tecrübelerin olmaması sinemaçıların zaman ve para kaybına uğramamak bahanesi ile yurt dışına yönlendiriyor. Filmlerinde animasyonun kullanımını isteyen sinemaçılardan bazıları Türk animatörlerle çalışmak istediğinde konuya yabancı olunması iletişim problemleri doğurmaktadır denilebilir.

Ezel Akay Aksyon derinine verdiği röportajda sorun yaşanmasının nedeni animatörlerle yönetmenlerin karşılıklı olarak birbirlerinin kullandıkları yöntem ve teknolojiyi bilmemelerine bağlamaktadır. Animatörlerin yaptıkları işi sinemaya adapte etmekte zorluk çektiklerini ve teknoloji yeterince bilmediklerini

belirten Ezel Akay dolayısıyla yönetmenlerden daha çok animatörlerin beyazperdeye hazır olmadığını vurgulamaktadır. [18] Deneyimi sahibi olanların yeterli olmadığını belirten Akay yine de çok sayıda girişimcinin ve teknik altyapı varlığının umut verici olduğunu ifade etmektedir.

Günümüzde var olan animasyon stüdyoları incelendiğinde durumun daha iç açıcı olduğunu söyleyebiliriz. Bu stüdyoların yapısı incelendiğinde; ikiboyutlu ve üçboyutlu animasyon eğitimi almış animatör, tasarımcı, yönetmen, illüstratör, senarist, karakter tasarımcısı gibi daha geniş ve profesyonel bir ekip çalışması oluşturdukları görülmektedir. Sunum, reklam, multimedya alanında animasyon çalışmalarını yapan Animatürk, ToonEffects, Blue Arc stüdyoları, Mersin’de faaliyet gösteren 5 kişilik küçük bir ekipten oluşan Tırdix, okul öncesi ve ilköğretimi düzeyinde üçboyutlu uzun metrajlı animasyon filmleri geliştiren Animeto ve Animax animasyon stüdyosu kendini geliştirme çabasında olan stüdyolardır. Yapılan çalışmalara Türkiye’de animasyon ve sinema eğitiminin olumlu sonuçları yansıtmaya başlamıştır. Örneğin; Animax stüdyosunun 2009 yılında TRT’de yayınlanan ve yurtdışına pazarlanan “Be Varmış Bir Yokmuş Keloğlan Masalları” adlı üçboyutlu çizgi film dizişi bugüne dek yapılan uzun metrajlı çalışmalar arasında sinematik ve sanatsal kaygı içeren başarılı bir çalışma olarak göze çarpmaktadır. Elbette bu gelişmeler umut verici olsa da 100 yılı aşan animasyon tarihi yanında yeterli görülmemektedir.

Sonuç ve Öneriler

Türkiye’de çizgi film stüdyo sistemleri teknik donanımı bakımından yeterli, yetişmiş animatör de var ancak Türk animasyon sektörünü oluşturabilecek sinematik ve sanatsal değeri yüksek uzun metrajlı çizgi filmler üretilmediği söylenebilir. Yapılan söyleşiler ve günümüze kadar gelen belgelerde devlet ve özel sektör desteği olmadan stüdyoların maddi olarak bunu başaramayacağı, maddi sorunlar sebebiyle sık sık grup elemanlarının değiştiği veya sektörde hızlı kısa üretimle daha çabuk para kazandığı belirtilmektedir. Her türlü yeniliği ve teknolojiyi anında takip eder ve sahip olur durumuna gelmiş iken, çizgi film sanatçısı yetiştiren okullarımız varken devlet ve özel sektör desteği beklenemez. Amerika, İngiltere, Fransa ve Japonya gibi ülkeler her ikisini de başarabildiğine göre biz neden başaramadık? Diğer ülkelere bakıldığında stüdyo çalışmalarını kararlılıkla ve cesaretle yürüttükleri görülür. Kararlılıktan ve heyecanlılıkla etkiledikleri pek çok kurumdan destek aldıkları söylenebilir. Bzde kararlılık ve heyecan eksikliği beklenen desteğin elde edilememesinin sebebi olabilir. Bu ancak yapılan ya da yapılacak işin sevilmesi ile olur. Severek çizgi filmi bir sanat formu olarak çalışan pek çok sanatçının olduğu görülür. Bireysel heyecan ve kararlılık stüdyo ortamında bütün çalışanları en başta stüdyo sahibini yeterince etkilemiyor olabilir. Çizgi filmin Türkiye’de gelişebilmesi için ana hatlarıyla şunlar önerilebilir.

- 1- Stüdyo sistemleri küçük ölçekli de olsa yabancı başarılı stüdyo sistemleri örnek alınarak yeniden düzenlenebilir.
- 2- Her elemanın her şeyi yapmasını istemek yerine herkes alanında çalıştırılabilir.
- 3- Dünya çizgi film sektörünü ve eğitimini yakından takip eden Çizgi Film bölümleri ile ortak çalışmalar gerçekleştirilebilir.
- 4- Projelerdeki kararlılık ve heyecanın kaybolmaması için başarılı stüdyo sistemlerinin motivasyonları örnek alınabilir.
- 5- Gelişme gösteren sinema stüdyo sistemlerinin çizgi film stüdyo sistemleri ile uyumlu çalışmalar yapması için gerekli eğitim, seminer ve çalıştaylar gerçekleştirilebilir.
- 6- Gerek maddi gerek yayını açısından devlet desteği için gereken yasal düzenlemeler yapılması sağlanabilir.

Yapılacak her türlü kararlı çalışma mutlaka iyi sonuç verecektir. Yakın bir gelecekte daha başarılı kısa veya uzun metrajlı çizgi filmlere sahip olmayı ümit ediyoruz. Önemli olan kendi çizgi film tarzımızı oluşturmaya çalışılabilir ve bunun Türkiye çizgi film sanat dünyasında yaygınlaşması sağlanabilir.

Kaynaklar

1. E. A. Clie, *History of Animation*, 10.04.2010, <http://www.mylholier.com/T55onlinelectures/history.pdf>
2. M. Crindol, *Animation History*, 10.04.2010, www.digitallmediafx.com/features/animation/history.html
3. K. Rak, *To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios*, Disney Enterprises, 2007.
4. Wikipedia, *The Free Encyclopedia. History of British Animation*, 10.04.2010, http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_British_animation
5. J.Hale, *Animation in England, France, Yugoslavia, Poland, Russia, Belgium*, 1987
6. Arç. Gör. R. Çevik, *Dünya ölçeğinde çizgi film sektöründeki gelişmeler ve Türk çizgi filmi*, "MECE 2009" Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sempozyumu, 2009
7. J. A. Lent, *Animation in South Asia*, *Studies in South Asian Film and Media*, Temple University, 15.04.2010 http://www.southasianfilm.com/INT/doc/pdf/101385/anim.1.1.101_FlookieSet-1
8. A. Karlan, *Studies in South Asian Film and Media*, Intellect Ltd, 15.04.2010 <http://www.scribd.com/doc/18806311/Study-in-South-Asian-Film-and-Media-VOLUME-1-Part-1>
9. PCOzen, *Anime Explosion*, Soone, 2004
10. S. Kawamoto, *Anime In The Making*, 16.04.2010 http://www.gow-online.jp/pdf/HI_at/vol_0028/05-06.pdf
11. *Anime Industry in Japan*, 12.04.2010 http://www.gmo.org/jprints/market_info_anime.pdf
12. Önc. Nargen, *Türkiye'de Çizgi Film Sanatı ve Kültürel Yarımları*, *Ülulararası Türkiye-Mısır-Afrika İlişkileri Sempozyumu*, Kahire, 2009
13. T. Çevikler, *Ana Çizgiyle Türk Çarlarındama Sineması*, İks yayıncılık, 1995
14. Doç. F.Kaba, *Türkiye'de Çizgi Film Gelişimi ve Eğitimi*, "Anadolü Sanat" Sordü Tarih ve Kültür Dergisi, Sayı 13, Güz 2002, s. 135-140.
15. T. Çevikler, *Türk Çarlarındama Sineması Tarihi Belgesel*, Jor, Yayıncılık ve Filmcilik, İstanbul, 1995
16. S. Hüneki, *Çarlarındama Sineması Özene*, ES Yayıncılık, 2005
17. Ü. Alsaç, *Türkiye'de Rankatür Çizgi Roman ve Çizgi Film*, İstanbul, Reşim Yayıncılık, s.49-66, 1994
18. T. GZDÜK, *Türk Sinemasına Animasyon Ruhu*, *Akşam Dergisi*, 10.04.2010 www.katerankaz.org/Arxiv/makaleler/turksinemasindanimasyonrushi

Diğer kaynaklar

1. Wells, *Understanding Animation*, Routledge, 1998 <http://www.abccindiedirectory.com/IndianAnimationIndustry>
2. <http://www.animationmagazine.net/2002/2/AnimationIndustryDirectory>
3. M. Turesi, *Animation: Motion Animation Aesthetics*, John Libbey Ltd, 1998
4. G. H. Smith, *The Oxford History of Cinema*, Oxford University Press, 1996 <http://www.gazethi.com/gorsel-sanatlar/58950-animasyon-tarihi/>
5. N. Beiman, *Prepare to Board*, Focal Press, 2007 <http://www.gazethi.com/gorsel-sanatlar/58950-animasyon-tarihi/anime>
6. <http://groups.yahoo.com/group/kiteseyes/messages/2607>
7. M. Kumar, *Today's Comic Culture in India*, ABD, 2003, s.6-3f <http://coqfilm.blogspot.com/2007>
8. <http://en.wikipedia.org/wiki/Pixar>
9. <http://www.fundinguniverse.com/company-histories/Pixar-Animation-Studios-Company-History.html>
10. <http://movies.yahoo.com/feature/need-to-know-pixar-history.html>



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

STUDIO SYSTEM IN THE ART OF ANIMATION AND ITS IMPACTS ON TURKEY

NURŞEN DİNÇ

Anadolu University
Faculty of Fine Arts
Department of Animation
ESKİŞEHİR

ndinc@anadolu.edu.tr

İLKAY ALTUNÖZ

Anadolu University
Institute of Fine Arts
Department of Animation
ESKİŞEHİR

ilkayaltunoz@gmail.com

Keywords: Art of animation, studio system, animation sector, animation production.

Abstract

Movies created in the first development period of the animation art would be produced after a long and hard work of a animator and would address to a limited number of audience. Within this period, all efforts of the artists were oriented to create a unique artistic work. Major revolution experienced in the field of technology and television channels' becoming widespread caused changes in the methods of and creation process of animation; requirements such as production speed and reaching up to an audience mass at an international level have come into prominence. When we analyze the working and production system of Walt Disney and Japanese products, which have an important position in the animation sector today, we observe that they created a studio system where many animators can work together and in cooperation. These studios that do not forget the fact that animators are artists too and that know the needs of animators in the production process very well combine artists around a single subject and purpose and offer them such a working environment. The secret of achievements of studios such as Walt Disney and Dream Works is that they utilise technological innovations, yet, most importantly, they do not forget the fact that animation is an artistic production.

Within the scope of this statement, we will dwell upon the developments of animation studios in an artistic process in the world and will examine the status of studio systems in Turkey in the sense of animation production.

In the history of animation, when one or several people produce animation films, it is quite hard to make reference to a studio system. When we examine the first animation films that have achieved to survive today, we observe that they are mostly produced via individual efforts. Those that gathered for big projects, which will bring money, or those with entrepreneurial spirit like Walter Elias Disney are known to have created a studio environment. Studios system is composed of specialties such as writers, animators, graphic designers, sound and effect experts, background designers, picture/image specialists and director. Long-term harmonious cooperation and working of this team, the number of which decreases or increases according to the subject

and technique of the film may be considered as the basic condition for the production of a quality animation movie. When the first studios started to produce full-length and serial animation films, the requirement to spend more time for scenario, character, background design and animation of the film led them to work and cooperate with other studios in sound, effect and montage works. The creation and formation of auxiliary systems that accelerated the working of animation film studios turned animation film world into an industry and enabled numerous animation films to survive up until today.

Within the framework of this statement, we will firstly examine animation film studio films from west to east and emphasize the status in Turkey, then suggestions will be put forth in order to improve the animation film studio systems and film production standards.

General Overview On the Animation Films and Studio Systems from West to East

The Animation films turned from short animation shows composed of screen, light and mirror together with Winsor McCay's "Gertie the Dinosaur" (1914) into a cinema work. This first short-length animation film was created with an individual work through spending too much effort and time. These films, with the formation of studio systems, turned into full-length animation movies after a while. Today, in parallel with the group work brought with studio system and with technological innovations, we see that animation production process has decreased gradually.

We also see that Walt Disney studio, which had an important position in the history of animation, has spearheaded in realizing technological innovations and creative applications. Disney, who was appreciated with his attention-gathering products, was also a movie-maker open to innovations in addition to his being a producer, director, scriptwriter, voice actor and animator. He immediately gave approval for the introduction and promotion of novelties in sound and colour. For example, Disney realized his first coloured film with "Flowers and Trees" (1932) and fragmental, articulate figures and first full-length film application with "Snow White and Seven Dwarfs" and first talking film with "Rubber Hose". Of course, it was up to the harmonious work of studio artists for Disney to realize and unveil his open-to-innovation ideals. [1] In terms of minimising the difficulties and troubles of animators in the animation film, which is an entertainment culture, entertainment in working was one of the essential rules for Disney studios. Animation film artists should themselves feel the emotions that they intend to evoke in the feelings of the audience. Disney not only utilised drawing methods and different techniques, but also they brought in polyhedral camera, which is used for creating authentic atmosphere, into the world of animation. [2]

After Walt Disney and Dream Works, Pixar seems to be one of the strongest studios today in America. Pixar comprehended very well the development and technologies of other studios and achieved to influence the world with its successful films produced each year. Pixar traditionalized to work and cooperate with different specialty fields in terms of film subject while they are quite innovative in animation film studio systems. Disney- at the phase of forming animal characters brought animals alive into the studio and therefore created an environment where animators and designers could closely analyze the model. Pixar, like Disney, adopted an inter-disciplinary working principle like consulting to experts depending on the subject and obtaining information in scenario development processes within the scope of the subject matter of the animation film. Thusly, they became far from repetition, innovative and all information they obtained through each work they produce reflect on their drawings. [20]

While animation film was developing as an industry in America, with the influence of first samples watched, countries such as France, England, Russia and Japan from West to East revealed a fast development in cartoon works. At the meantime, with the invention of televisions, the opportunity to reach up a wider audience became a new door of income for the animation industry and demands to animations increased. With an increase in the number of studios for the purpose of realizing the production of more products in harmony with the demands increase, then more animators are needed and therefore schools are required for animation training.

When we examine the example of England, before and after 1900s, immigrations to the Americas and all sorts of information and technology sharing of people coming from there played an important role in the development of animation. During the war, England noticed the power of animation as a means of propaganda and provided support for organisation in this field. From beginning to end a working group that grows crowded in the field of music, sound, effect and design has been created during the third-year production stage. With this film, there has been a revival in the field of animation works besides advertisement sector and government supported trailers. In 1980, young animators found the opportunity to make practice in studio environment with the help of television channel and studios became the followers of the popular culture. Even though American animation studios transferred many brilliant animators and directors within the studio environment English animation studios continued their works and secured their position in the sector with strong character design and successful animation designs. Films being called with the names of animators or directors rather than the names of studios are the indicators of the value given to artists in England.

When we pass to France we can see that French animation studio systems were formed before other European countries. French animation that starts with Emile Reynaud is the most productive one nowadays. "Every year in the country, 20 feature-length French animation films is released" To create a studio in France, most of the financial support is provided by the state, unlike in other countries. The effect of the French film festivals cannot be ignored in the development and increase of animation studios along with the support of bank and state. The other element in the development of French animation is the culture of the developed comics and comic strips. In the first structuring of the French animation studios, they reflected this cultural background to their films with flat, mass less and pictographic style like comics. Some French animation studios both study with being affected by Disney and Dream Works' massive, realistic character designs (Asterisks) and continues the style of the traditional French animation. French animation film director Chomet identifies his style as 'very close to French comic strip - like comics of the reality' "Besides, he states that in Belleville Appointment (2003), directed by himself, he followed his own graphic way decisively and encouraged the French animation applications to rich fields conceptually with the area aesthetic that he presented. [5]

In the development of animation, besides cultural values, French is one of the countries that can evaluate its country history successfully. We know that the residents and workers in French are from different ethnic roots because of French colonial system effects and then the migration. This situation ensured the workers of French animation studios are cosmopolitan and the animation films are different in topic, character design and even animation technique. When we check the best 3 films of France ("Kirikou and the Sorceress" 1998, "The Triplets of Belleville" 2003, "Persepolis" 2007) we can see that animation studios prefer to discuss the democracy and liberty subjects.

It is obvious that many European countries are affected from each other and supported each other by

both education and cartoon festivals they arranged. In Holland, studios remain as small individual workshops. In Yugoslavia, studios were created by the animation works done in Zagreb Film School and the youngsters who made their first experiences at school started to work in the studios. Using different topic and animation statement techniques became the distinctive feature of studios. [9]

Poland that has been affected by Russian animation nowadays seems to be between the east and the west. Władysław Nehrebecky with "Cat and Mouse" and Zdzisław Kudła with "Floor Covering" films are important artists of Poland animation art. Named as Russian's Walt Disney, Ivanor Viano achieved international fame with performing his first feature-length animation film "Humpbacked Horse". Russia that has more than 25 animation films throughout the country has made many feature-length animation film and acquired an eligible respect with its success in this field [9].

When we come to east, we can say that animation in Asia starts in India even though many countries have cartoon workshops [19]. S. Dhundia Govind Phalke's three short animation films that have an important place in Indian cinema affected the efforts of the other countries in South Asia. [6] Between 2007-2010, 300 animation studios have been confirmed in India and these figures are expected to rise. Countries that were affected by India and created animation studios are Bangladesh, Nepal, Pakistan, Sri Lanka and China. [6]

It is not surprising that the most powerful country in animation sector and studio systems is Japan which is the production center of technology. The starting date of animation in Japan is not new. In contrast it coincides with the same period with Europe. Sitarou Kitarayama established the first cartoon studio in the country in 1921. Releasing of "Momotaro No Ushiwashi" lasting 38 minutes in 1942 and war propaganda "Mitsuyo Sed" lasting 74 minutes in 1945 paved the way for new improvements. [7] The White Snake Enchantress of 1958, which is the first colored anime cinema film, won rewards in Venice, Mexico and Berlin festivals and as a result animes started to have a voice in the world. They strengthen their success in international competitions. Joint-projects have been conducted with Western companies for long years and excellent animes have been made as a result of these projects. Many examples can be considered as Mysterious Cities of Gold, a French-Japan joint production. [10]

In eastern countries, especially Japan, number of animation studios increased and the demand on animations also increased. The main sale of these increases can be attributed to country's own history and culture like France or Belgium. In Japan, comic strip culture is seen as one the essential part of people's daily life and it is defined as "manga" Japan, which adopts comic strip culture to animation professionally, has an important position in entertainment market. Anime, which is enriched with visual effects, instead of intermediate frames used densely in Disney films, created effect of motivated comic strip. Anime has created more economic system regarding both time and product with its new style adopting less intermediate frames and more visual effects. "Disney productions could be said the feature superior acting. In contrast, anime is much better in terms of direction and camera work-in other words, visual expression" [16] They can apply visual effects and innovative camera movements with computer programs they developed. Therefore, Japan animation has developed distinctively through manga and showed it difference from West by dealing with matters such as Romance, comedy, tragedy, adventure, sex. About 100 animation films and series are managed in Japan studios yearly.

"Under the anime production companies (such as the 34 companies that are full members of the Association of Japanese Animators), approximately 300 production companies, creators (including the 100 members of the Japan Animation Association) screenwriters, animators, anime audio producers (such as 68 companies)

approximately 2000 voice actors are involved in creation of the anime. Also, approximately 160 CG production companies, approximately 350 post production companies, including 102 companies that are full members of the Japan Post-Production Association, are at least partly involved in the production process." [18]

It is unknown whether the studios in Japan planned to share the revenue of animation of world with American studios but even the small studios consisting of four-five people where technological advancements are used make a lot of money.

Animation Film and Studio Systems in Turkey

First meeting with cartoons in our country, having shadow show and comic culture, was with the feature of Disney and other studio films in 1930s. The idea of giving life and acting as an actor on screen for their drawn characters affected caricaturists and other artists and artists like Cemal Nadir, Vedat Ar and Nuri Erkoç performed their workings until 1950s. However in this period 'animations made with great sacrifices and master-apprentice relationship had unfortunate, some of the films were lost or couldn't appear as a film today' [19]. First example in this context is an animation film named 'Amca Bey Plajda' by caricaturist Cemal Nadir Gürel, best known for his character 'Amca Bey'. Although this film was started in 1931 somehow it couldn't be completed. [12] Despite these difficulties one another prominent example is an animation named 'Evvel zaman içinde (Nasreddin Hoca, Keloglan and Gulderen sultan). This film was seen as a starting point for Turkish revitalization history. Yüksel Ünsal goes to Turgut Demirağ, owner of 'And Film', and presents his short animation film as a result enable Turgut Demirağ to enter the market. The film, expected to be one and half an hour, was started with a team about 50 person composing of fine arts students in an animation film studio. [14] The film is the first professional animation film studio after 1931 attempt and the film sends drawings abroad for chemical bathroom after a long and tiring study. The film is never completed as a result of this process. And the reason is losing drawings going abroad in Hollywood studios during this study that lasts 7-8 years. Studio studies started with great enthusiasm and a big investment as a result of this unfortunate end stop in Turkey for a long time. "This unfortunate initiative according to researcher Turgut Çeviker has badly affected development process of animation film." [15]

Since 1960 with the tendency of advertisement industry to animation film as all around the world, animation film art starts to rise. Advertisement agencies start to work with caricaturists and expand their team after any success. Proportional to increasing demand increase in advertisement agencies is seen, as well. But after a while the only objective of these agencies has become producing advertisement film and with animations based on fast production lines, agencies disregard cinematic narration and aesthetic concerns for a long period. Although cartoon commercials and advertisements continue with the existence of television this understanding causes decrease interest to animations in that period. Revitalization period of animations is between 1967-1969 through animations, national short film contests and awards. Among these films, short films such as 'Sansür' of Tan Onat, '85KY' of Cemal Erez and 'Gergeadam' of Emre Şenar make animation films to approach cinema art in artistic and aesthetic context by alienating cartoon film commercial and advertisement language. [13]

After 1980s companies such as Tele Çizgi, Animatek, Ajans Buki, Anima as well as "Türk Çizgi Filmciler Derneği" (Turkish Animation Filmmakers Association) were established by animation film artists. However these developments were not enough to provide unity and cooperation between artists and studios. Animation

studios established after 1990s taken long films which are supported by Ministry of Culture and Tourism with dominant view of Turkish-Islam synthesis' but as a result of inexperience and ignorance most of these films haven't been even seen worth enough to feature. "Fatih Sultan Mehmet" and "İstanbul'un Fethi" (17) on conquest of Istanbul and "Çanakkale Geçilmez" telling Gallipoli war from the eyes of a veteran are the first remarkable film examples realized in this context. A long film could not be taken in Turkey because expected institutionalization in animation field is not realized and animation is still used a commercial and ads method by studios. Increase of television channels has resulted opening of new child channels. As an alternative to these foreign animations although less in number national animation series started to be featured. When watching these works we can still realize the effort of making fast, short and carefree animation. It is heartbreaking that while cinema sector is going through a fast development it is not same for animations. Lack of expertise to use innovations such as visual effects, virtual environment, combination of animation and real images in cinema redirecting moviemakers abroad with the excuse of loss of time and money. When some of the moviemakers, who want to use animation in their films, would like to work with Turkish animators they may have communication problems due to alienation to subject.

Ezel Akay in his interview with *Aksiyon* magazine connects this situation with mutual lack of information of animators and directors in methods and technology that is used each other. He also added that animators are having trouble to adapt their work to cinema and they don't know the technique in detail so beside directors, animators are not ready to screen he stressed. [11] Indicating that experienced people are inadequate Akay said it is hopeful that there are still large number of entrepreneurs and technical infrastructure.

When we examine existing animation studios today we can say that situation is much better. When we also examine structure of these studios we can see that they are composing a wider and professional group work including animators trained for two-three dimensional animation, designer, illustrator, scenarist, character designer, etc. Animatürk (2000) working in the field of presentation, commercial and ads and multimedia, Tooneffects, Blue Arc studio, Indix operating in Mersin via a small team composing 5 person, Aninetro and Animax developing tree-dimensional long animations for preschool and elementary level are studios in self-development efforts. Positive results of animation and cinema education in Turkey have started to reflect in workings. For example "Bir Varım Bir Yokmuş Keloğlanı Masalları" tree dimensional animation series of Animax studio, featured on TRT in 2009 and commercialized to abroad, is a remarkable example of long film works ever made as including artistic and cinematic concerns. Although these developments are certainly promising they are adequate for over 100 years of animation history.

Conclusion and Suggestions

Although animation studios in Turkey are adequate in view of technical equipment and there are trained animators, long animations that are valuable for artistic and cinematic criteria cannot be produced. In the interviews and extended documents it is stated that without support of state and private sector, studios will fail materially; they are changing group members frequently due to financial problems and it is possible to gain money easily through fast short term production in this sector. When we are following any innovation and technology and owning them, having schools training animations artists it is not too hard to take support of state and private sector. While many countries accomplish both of these why we could not? When we look at other countries we see that they are carrying out their studio work with determination and courage. They

take the support of many institutions which are affected by their determination and excitement. The reason of inability to take support for us is the lack of determination and excitement. Determination and excitement is achieved through loving the work that you do or you are going to do. We have many artists who love this work and study as a form of art. Individual excitement and determination in studio is not effective enough all of the workers and first owner of studio. For the development of animation we can recommend with main lines as follows:

- 1- Although in small scales studio systems should be rearranged by taking foreign successful studio systems as a model
- 2- Instead of demanding all of the worker to do everything everybody should be trained in their field.
- 3- There should be cooperation with Animation departments following world animation sector and education closely.
- 4- Motivations of successful studios should be taken as a model not to lose determination and excitement in projects.
- 5- Necessary trainings, seminars and workshops should be provided to for cinema studio systems becoming a sector to work with animation studio systems.
- 6- Both financial and publication creative works should be done to take support of state.

Every determined work will definitely have good results. In near future we will have much more successful short and long animations. The important thing is to create our style and prevail this in Turkish world of animation art.

Notes

1. E.A. Cline, History of Animation, 10.04.2010, <http://www.youtube.com/155onlinelectures/history.pdf>
2. M. Crankul, Animation History, 10.04.2010, www.digitaleducation.com/features/animation/history.html
3. K. Park, To infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios, Disney Enterprises, 2007
4. Wikipedia, The Free Encyclopedia, History of British Animation, 10.04.2010, http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_British_animation
5. J.Hall, Animation in England, France, Yugoslavia, Poland, Russia/Belarus, 1982
6. An. Gec. R. Cenk, Dünya çiziminde çizim filmi sanatı ile ilgili gelişmeler ve Türk çizim filmi, "MAEE, 2009" Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sempozyum, 2009
7. C.A. Lark, Animation in South Asia, Studies in South Asian Film and Media, Temple University, 15.04.2010 http://www.cayson-link.com/NOTES/pdfs/10.1.1.101.1_F1000191.pdf
8. A. Kuvvet, Studies in South Asian Film and Media, Intellect Ltd, 15.04.2010 <http://www.intellect.com/page/10000111/Studies-in-South-Asian-Film-and-Media-VOLUME-1-Issue-1>
9. P.Diaz, Anime Exploration, Stone, 2007
10. S. Kawamoto, Anime in The Making, 16.04.2010 http://www.gow-online.go.jp/pdf/011_anime_00218103-16.pdf
11. Anime Industry in Japan, 17.04.2010, http://www.getty.org/brand/marketing_info_anime.pdf
12. Dinc, Nuri, Türkiye'de Çizgi Film Sanatı ve Kültürü Tanımlama, Ulaştırma Türkiye Müv. Ahlatı (Türkiye Sempozyumu), Kütahya, 2009
13. T. Çeviler, Asia Çizimle Çizgi Film Sanatı ve Kültürü Tanımlama, Kütahya, 2009
14. Dinc, Nuri, Türkiye'de Çizgi Film Sanatı ve Kültürü Tanımlama, Ulaştırma Türkiye Müv. Ahlatı (Türkiye Sempozyumu), Kütahya, 2009
15. T. Çeviler, Türkiye'de Çizgi Film Sanatı ve Kültürü Tanımlama, Kütahya, 2009
16. S. Hacıoğlu, Türkiye'de Çizgi Film Sanatı ve Kültürü Tanımlama, Kütahya, 2009
17. U. Altın, Türkiye'de Çizgi Film Sanatı ve Kültürü Tanımlama, Kütahya, 2009
18. T. Çeviler, Türkiye'de Çizgi Film Sanatı ve Kültürü Tanımlama, Kütahya, 2009

References

- J. Wells, *Understanding Animation*, Routledge, 1998
[http://www.abcmto.com/industry.com/Indian Animation Industry](http://www.abcmto.com/industry.com/Indian%20Animation%20Industry)
<https://www.animationmagazine.net/2020/Animation-Industry-Directory>
 M. Fortin, *Animation in Motion: Animation Aesthetics*, John Libbey Ltd., 1999
 G. A. Smith, *The Oxford History of Cinema*, Oxford University Press, 1996
<http://www.fatih.com/gamel-sarraf/58250-animation-fatih.com/>
 H. Bennett, *Private is Bigger*, Foca Press, 2002
www.fatih.com/gamel-sarraf/58250-animation-fatih.com/
<http://groups.yahoo.com/group/indiananimation/message/260/>
 M. Kumar, *Today's Comic Culture in India*, *MOA 2003*, vol. 34
<http://org.kitlib.org/indian/2003/>
<http://travelindia.org/wiki/Panor>
<http://www.indiananimation.com/industry/history/5-Page-Animation-Studio-Company-History.html>
<http://files.yahoo.com/industry/history/5-Page-Animation-Studio-Company-History.html>



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ