

ANİMASYON FİLM SEKTÖRÜNDEKİ SESSİZ DEVRİM

Can Ataç

Uzun yıllar boyunca animasyon ve sinema endüstrisinde yaratıcı işler üretebilmenin ön şartı olarak “endüstri standardı” kabul edilen yüksek fiyatlı yazılımlar, güçlü donanımlar ve kalabalık prodüksiyon ekipleri gösterildi. Bağımsız sanatçılar ve küçük ekiplerin sesini duyurması oldukça zordu. Ancak son yıllarda bu algı ciddi biçimde sarsılmaya başladı. Özellikle *Blender* gibi açık kaynak ve özgür yazılımların sunduğu yaratıcı olanaklar ve günümüzde sıradan dizüstü bilgisayarların bile sunduğu performans, animasyon üretiminin doğasını ve üretim kültürünü kökten değiştirmeye başladı. Artık bir Oscar ödülü kazanmak için milyon dolarlık yazılımlara değil; iyi bir fikre, sıkı çalışmaya, ortalama bir dizüstü bilgisayara ve *Blender* gibi bedava dağıtılan yazılımlara sahip olmak yeterli.

Türkiye’de ise durum hem benzerlikler hem de kendine özgü zorluklar taşıyor. Profesyonel anlamda animasyon film üreten stüdyoların sayısı İstanbul’da iki elin parmaklarını geçmiyor. Ankara’da ise bu sayı sadece iki. Ülkenin geri kalanında orta ve küçük boyutlu animasyon üreten topluluklar veya firmalar var. Büyük stüdyolarda hâlâ çok büyük önyargılar var. Animasyon üretmek isteyen veya sektörde işe başlayan gençler bu kapılardan içeri girdiklerinde, çoğu zaman çok eski yazılımlarla ve çoğunlukla mimari için tasarlanmış olan *3ds Max* gibi araçlarla karşılaşılıyorlar. Bu yazılımlar, animasyon için uygun olmayan, çarpık iş akışlarıyla zoraki şekilde kullanılıyor. Bu durum, zamanla alışkanlığa dönüşmüş ve birçok stüdyo bu sistemi bozmaya yanaşmıyor. Yeniliğe, öğrenmeye ve açık kaynak kültürüne karşı bir direnç oluşmuş durumda. Neden Türkiye’de üretilen animasyon filmlerinin kalitesi yurt dışında üretilen animasyon filmlerinin kalitesi gibi değil sorusunun cevabı da biraz da burada yatıyor.

Özellikle animasyon ve özel efekt üreten stüdyolarda yeni iş akışlarına ve yazılım öğrenimine karşı en sık duyulan gerekçeler, genellikle “zaman yok” ya da “eski köye

yeni adet getirmeyelim” gibi alışıldık cümleler oluyor. Üretim sürecinin karar verici pozisyonlarındaki yönetici ve yapımcılar ise çoğunlukla işin teknik değil, parasal boyutuna odaklanıyor. Mevcut iş akışını değiştirmek, onlara göre büyük bir maliyet kalemi gibi görünüyor. Bu nedenle hâlâ sıklıkla “biz endüstri standardı yazılımlar kullanıyoruz” gibi söylemlerle mevcut düzeni savunuyorlar. Oysa gerçekte, endüstri ve standartlar çoktan değişti ve bunun emarelerini görebiliyoruz. Bu yazılımların yıllık lisans ücretleri ve artık günümüzde iyi *render* almak için zorunlu olmayan *render-farm* giderleri gibi kalemlerden kurtulmak mümkün. *Blender* gibi özgür yazılımlar, bu maliyetin onda birine bile ulaşmadan; hatta çoğu zaman tamamen ücretsiz olarak, birkaç haftalık geçiş eğitimiyle iş akışını dönüştürmeye olanak tanıyor. Ancak ülkemizde sektör hâlâ, bu cesur adımı bir başkasının atmasını bekliyor. “Açık kaynak”, “özgür yazılım”, “ücretsiz” gibi terimler ise ne yazık ki hâlâ bazı çevrelerde birer “risk unsuru” gibi algılanıyor; oysa bu kavramlar, günümüz yaratıcı üretim anlayışının en güçlü temellerini oluşturuyor.



Ancak genç kuşak bu algıyı yıkmaya başladı. Özellikle Letonyalı yönetmen **Gints Zilbalodis**’in tamamen *Blender* ile gerçekleştirdiği ve Oscar dahil uluslararası başarılar kazanmış ***Flow: Bir Kedinin Yolculuğu*** (2024) filminden sonra, Türkiye’de de küçük ve orta ölçekli stüdyolar arasında bir kıpırdanma başladı. **Zilbalodis** bu filmi büyük bir stüdyo desteği olmadan, küçük ama kararlı bir ekiple hayata geçirdi. Yapım sürecinde aktif olarak çalışan ekip üyelerinin sayısı aynı anda genellikle 3 ila 5 kişiydi. Toplamda ise 15-20 kişilik bir kadro, farklı ülkelerden bir

araya gelerek uzaktan iş birliğiyle bu projeye katkı sundu. Filmde kullanılan yazılım tamamen *Blender*'dı, render işlemleri için herhangi bir render-farm kullanılmadı, tüm sahneler **Zilbalodis**'in kişisel bilgisayarında üretildi. Bu, sadece teknik bir beceri değil, aynı zamanda *Blender*'ın pratikte neler yapabileceğini gösteren çok güçlü bir örnekti. **Flow**'un başarısı, iyi efektler ve yüksek kalitede animasyonların, erişilebilir ve kısa sürede öğrenilebilen araçlarla da üretilebileceğini herkese gösterdi.

Blender'ın sağladığı özgürlük sadece maddi erişimi kolaylaştırmakla kalmıyor, üretim sürecinin her aşamasını sanatçının denetimine veriyor. Kapalı sistemlerin aksine, *Blender* açık uçlu bir araç. Karakter animasyonundan sıvı simülasyonlarına, renk düzenlemeden kompozite kadar birçok alanda, profesyonel projeleri taşıyabilecek bir olgunluğa çoktan ulaşmış durumda. *Blender*, sadece animasyon üretiminde değil, film üretiminde de gerek görsel efekt gerekse *previz* (previsualization) işlerinde artık yaygın olarak kullanılıyor. *Blender*'ın internette çok büyük bir destek topluluğu olduğunu ve öngörülen veya daha önce yaşanmış birçok probleme karşı hali hazırda cevaplar sunduğunu unutmamak gerek. Genel olarak tüm açık kaynaklı yazılım dünyası aslında böyle.

Bu dönüşüm aynı zamanda etik ve yaratıcı bir duruşu da beraberinde getirdi. **Flow** gibi filmler, yalnızca “uygun maliyetli” oldukları için değil, tamamen insan emeğiyle ve özgün bakış açılarıyla üretildikleri için de kıymetli. Yapay zekâ destekli, seri üretim görsellerin arasından sıyrılan bu tür işler, animasyonun ve sinemanın hâlâ bireysel ve duygusal bir ifade biçimi olduğunu hatırlatıyor.

Bugün geldiğimiz noktada mesele sadece teknik ve mali değil, bir üretim felsefesi meselesi. *Blender* ve diğer özgür yazılımlar hem teknik hem ideolojik olarak başka bir sinemanın mümkün olduğunu gösteriyor. Bu sinema, merkezi olmayan, erişilebilir, topluluk destekli ve yaratıcı özgürlüğü esas alan bir sinema. Sektörün klişelerinin ve bürokrasisinin atlandığı bir sinema. Ve bu sinema artık kenarda kıyıda değil; merkezde, büyük ödül törenlerinde, uluslararası platformlarda hak ettiği yeri alıyor.