

**T.C.  
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
HEYKEL ANASANAT DALI  
HEYKEL PROGRAMI**

**CANLANDIRMA HEYKEL:  
HEYKEL VE ANİMASYONUN ORTAK NOKTALARI  
ÜZERİNE BİR DENEME**

*(Yüksek Lisans Eser Metni)*

**Hazırlayan**  
20116317 Uğur SAVAŞ

**Danışman**  
Yrd.Doç. Ömer YAVUZ

**İSTANBUL 2015**

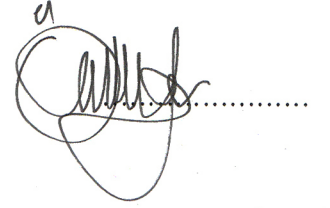
Uğur SAVAŞ tarafından hazırlanan **Canlandırma Heykel : Heykel ve Animasyonun Ortak Noktaları Üzerine Bir Deneme** adlı bu çalışma aşağıda adları yazılı jüri üyelerince Oybirliğiyle / Oyçokluğuyla Yüksek Lisans Eser Metni olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : 29 / 06 / 2015

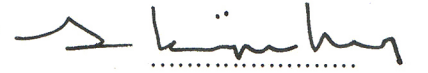
( Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu ) :

İmzası :

Jüri Üyesi : Yrd.Doç. Ömer Emre YAVUZ (Danışman)



Jüri Üyesi : Prof. Fatma AKYÜREK



Jüri Üyesi : Yrd.Doç. Çağla TULUKÇU ARKMAN  
(MSGSÜ.Sah.Dek.ve Kos.)



**İÇİNDEKİLER****sayfa no**

ÖNSÖZ.....	III
ÖZET.....	IV
SUMMARY.....	V
RESİMLER LİSTESİ.....	VI
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Çalışmanın Amacı.....	1
1.2. Çalışmanın Kapsamı.....	1
1.3. Çalışmanın Yöntemi.....	1
2. ANİMASYON NEDİR?.....	2
3. ANİMASYONUN TARİHİ.....	5
3.1. Kameranın Keşfinden Önce.....	5
3.1.1. Sihirli Fener .....	6
3.1.2. Tomatrop.....	7
3.1.3. Fenakistiskop.....	8
3.1.4. Zoetrop.....	9
3.1.5. Eadweard Muybridge ve Çalışmaları.....	11
3.1.6. Reynoud'un Optik Tiyatrosu.....	13
3.2. Kameranın Keşfinden Sonra.....	15
3.2.1. Öncüler ve Walt Disney.....	16
3.2.2. Aardman Animasyon.....	25

3.2.3. 3D Bilgisayar Animasyonu.....	28
3.2.4. Animeler.....	32
4. SANAT ANİMASYONU (Bağımsız Animasyonlar).....	39
4.1. Lotte Reiniger.....	44
4.2. Ladislav Starevitch.....	48
4.3. Alexandre Alexeïeff .....	52
4.4. Kihachirō Kawamoto.....	56
4.5. Quay Kardeşler.....	60
5. JAN ŠVANKMAJER VE ÇEK SÜRREALİZMİ.....	69
5.1. Švankmajer Sinemasında Maniyerizm ve Sürrealizm.....	78
5.2. Dokunsal Objeler ve Heykeller.....	110
6. UYGULAMALAR.....	130
6.1 Önceki Çalışmalar.....	130
6.2 Kurt Masalı.....	138
7. SONUÇ.....	142
8. KAYNAKÇA.....	144
9. ÖZGEÇMİŞ.....	147

## ÖNSÖZ

Animasyon ve heykel, sanat üretimim boyunca severek ve heyecanlanarak çalıştığım iki disiplin olmuştur. Başlarda bu ikisini ayrı üretimler olarak görüyor ve ikisi için de farklı çalışmalar ortaya koyuyordum. Zamanla bu çalışmalar birbirini etkilemeye başladı. Animasyon yapmak üzere yola çıktığım bir fikirden heykel, heykel yapmak üzere yola çıktığım bir fikirden de animasyon film tasarımları ortaya çıkıyordu. Bu etkileşim beni ikisini bir arada yapan sanatçıları araştırmaya teşvik etti. Araştırmalarım sonucu güzel sanatlar üretimini animasyon filmlerinde kullanan ve bunları bir arada bir bütün olarak sergileyen sanatçılarla karşılaştım. Bu karşılaşma bana bu konuda bir eser/metin çalışması yazmak üzere cesaret verdi. Araştırmalar ışığında keşfettiğim sanatçılar, kendilerine özel sanat üretimlerini animasyona çekmekte ve animasyonun dili üretilen plastik sanatların niteliğine göre zenginleşmekte ve özgünleşmektedir. Bu bağlamda; özellikle animasyonlarında üç boyut ve form kaygısı güden sanatçıları anlatmayı tercih ettim, öyle ki içlerinden bazıları ürettikleri heykel ve animasyonları aynı potada eritmişlerdir. Animasyon ve heykel sanatının ortak noktalarını incelediğim bu eser/metin başlığına "Canlandırma Heykel" ismini verdim. Bu yeni terim animasyon sanatında heykel ögesine vurgu yapabilmek amacıyla başvurduğum kelime oyununa dayanmakta ve dünyada yaygın olarak animasyon ismiyle bilinen terimin türkçe'de "Canlandırma Sinema" olarak kullanılmasından yola çıkarak oluşturulmuştur.

Sektörleşmenin gölge düşürdüğü sanat animasyonlarının bugün genel izleyicinin nadir karşılaştığı bir alan olduğunu düşünüyorum. Bu bakımdan titizlikle hazırladığım bu eser/metin çalışması için kaynak bulmak da oldukça zordu. Bu süreç içerisinde bana çevirileriyle destek olan arkadaşlarıma ve fikirleriyle cesaret veren Yrd.Doç. Ömer Emre Yavuz'a teşekkür ederim.

Uğur Savaş

## ÖZET

Animasyon tekniğinin uzun bir tarihe sahip olması bu tekniğin kültürel anlamda farklılaşarak bir çok coğrafyada uygulanması anlamına geliyor. Animasyonun ortaya çıkışı kameranın icadından önceye dayanmaktadır. Ayrıca bu sürece katkı sağladığı da açık bir şekilde görülmektedir.

Hareketin bir kurgu içerisinde anlatıldığı sanat formu birçok sanatçının ilgisini çekmiş ve animasyon tekniği üretilen sanat formunu hareketlendirerek bir anlatım oluşturmak için kullanılmıştır. Çizimlerin, üç boyutlu kuklaların, çeşitli objelerin, kumun deviniminin ve akla gelebilecek daha birçok farklı disiplinin kullanılarak geliştirildiği animasyon, bugün geniş bir kitleye ulaşmış ve büyük bir sektör haline gelmiştir. Geniş kitlelere ulaşan animasyon, 1940'lardan beri yüksek bütçeli şirketlerce teknolojik anlamda ilerlemiş ve bir tarihe sahip olmuştur. Animasyonla yüksek gelirler elde eden şirketlerin birbirleriyle rekabet etmeye başlaması bu fimlerin sanattan uzak bir reklam ve şov kültürüne hizmet etmesine sebep olmuştur. Bütün bunların yanında 1940'lardan öncesine dayanan kendi özgün tasarımlarıyla animasyonu birleştiren sanatçılar, bu film şirketleri tarafından destek görmeseler de üretmeye devam etmişlerdir. Ortaya çıkan filmler birçok sanat disiplini için ilham verici olmuş ve sektörleşmiş animasyon tarihi dışında az bilinen bir sanat animasyonu tarihi yaratmıştır.

Bu eser/metin çalışmasında kameranın keşfinden önce yapılan animasyon oyuncakları, kameranın keşfinden sonra endüstrinin teknolojik anlamda geliştirdiği animasyonun tarihi, bunlardan daha ön plana çıkan "sanat animasyonu" ve ağırlıklı olarak Çek sanatçı Jan Švankmajer'in disiplinler arası, heykel, kolaj ve animasyonlarına yer verilmektedir. Resimler listesinde yer alan görseller için sadece zor ulaşılan siteler ve kullandığım kitaplara yer verdiğimi belirtmek isterim.

**ANAHTAR KELİMELER: Heykel, Animasyon, Sürrealizm, Jan Svankmajer**

## SUMMARY

### “ANIMATED SCULPTURE: SHORT DISSERTATION ABOUT THE COMMON GROUND OF ANIMATION AND SCULPTURE ”

Animation technique has a long history which means that this technique has been applied in many geographies by cultural diversities. Animation was there before camera. Indeed, it is obvious that it has significant contribution to the process of camera.

The art form which the movement expressed in fiction has taken attention of many artists. The animation technique is used in order to make an expression by setting the art form in motion. Animation has reached a big mass and is a large sector nowadays, which is improved by using drawing, 3D puppets, various objects, motion of the sand and many other disciplines. Since 1940's animation has improved technologically with big budget companies and had a history by reaching the masses. This big budget companies' competition has led these animatic films to go far away from art, to serve for advertisement and show culture. Moreover, the artists who have combined their unique designs dating back to 1940's with animation, they maintained to produce even if they were not supported by those film companies. The films were inspiration for many art disciplines and has created a history of art animation which is less known compared to sectoral animation.

This work comprises, animation toys created before the discovery of the camera, the animation history technologically developed by industry after discovery of the camera, “art animation” which stands out, and mainly Czech artist Jan Švankmajer's interdisciplinary sculpture, collage and animations. I also want to express that for the visuals in the visual list, I have only put the the sites that are hard to reach and the books I have used in the bibliography.

**KEY WORDS: Sculpture, Animation, Surrealism, Jan Svankmajer**

## RESİMLER LİSTESİ

RESİM NO		SAYFA NO
3.	ANİMASYON TARİHİ	
3.1.1	Sihirli Fener	6
3.1.2	Tomatrop	7
3.1.3	Fenakistiskop	8
3.1.4	Zoetrop	9
3.1.5	Ben Scott, Vernie Yeung "The Braviadorme"2009	10
3.1.6	Eadweard Muybridge "Hareketli At (The Horse in Motion)" 1878	12
3.1.7	Reynoud'un Optik Tiyatrosu	14
3.2.1.1	Otto Mesmer " Kedi Felix (Felix the Cat)" 1917	18
3.2.1.2	Walt Disney "İskelet Dansı (Skeleton Dance)" 1929	20
3.2.1.3	Çokdüzlemli Kamera ( Multiplane Camera)	21
3.2.1.4	Tim Burton, Henry Selick "Noel Gecesi Kabusu (Nightmare Before Christmas)" 1993	23
3.2.2.1	Nick Park " Hayvan Refahı (Creature Comforts)" 1989	26
3.2.2.2	Nick Park, Peter Lord " Tavuklar Firarda (Chicken Run)" 2000	27



3.2.3.1	<b>John Lasseter "Oyuncak Hikayesi (Toy Story)" 1995</b>	<b>30</b>
3.2.4.1	<b>Katsuhiro Otomo "Akira" 1988</b>	<b>34</b>
3.2.4.2	<b>Hayo Miyazaki "Prenses Mononoke (Mononoke Hime)" 1997</b>	<b>38</b>
4.	<b>SANAT ANİMASYONU</b>	
4.1	<b>Bruce Checefsky "Leopold Survage'ın Renkli Ritim'i (Colored Rhythm) 2005</b>	<b>42</b>
4.2	<b>Viking Eggeling " Diyagonal Senfoni (Symphonie Diagonale)" 1924</b>	<b>42</b>
4.1.1	<b>Lotte Reiniger "Prens Ahmed'in Maceraları (Die Abenteuer Des Prinzen Achmed)" 1926</b>	<b>44</b>
4.1.2	<b>Lotte Reiniger "Papageno" 1933</b>	<b>46</b>
4.1.3	<b>Lotte Reiniger (1889-1981)</b>	<b>47</b>
4.2.1	<b>Ladislav Starevitch "Tilkinin Hikayesi (Le roman de renard)" 1930</b>	<b>50</b>
4.2.2	<b>Ladislav Starevitch "Dönüşüm (Metamorphosis) CCCB İspanya 2014</b>	<b>51</b>
4.3.1	<b>Alexandre Alexeïeff'in "İğneli Perde" 'si 1931</b>	<b>52</b>
4.3.2	<b>İğneli Perde "Yakın Detay" (Resim 4.9) Alexeïeff "İğneli Perde" 'de çalışırken</b>	<b>53</b>
4.3.3	<b>Alexandre Alexeïeff "Burun (Le nez) 1963</b>	<b>55</b>

4.4.1	Japon "Bunraku" Tiyatrosu	57
4.4.2	Kihachirō Kawamoto "Alevler Evi (Kataku)" 1979	57
4.4.3	Kihachirō Kawamoto "Şeytan (Oni)" 1972	58
4.5.1	Quay Kardeşler "Krokodil Sokağı (Street of Crocodiles)" 1986	60
4.5.2	Giuseppe Arcimboldo "Kütüphaneci (The Librarian)" 1570	61
4.5.3	Quay Kardeşler "Jan Švankmajer'in Kabinesi (The Cabinet of Jan Švankmajer) 1984	61
4.5.4	Quay Kardeşler "Jan Švankmajer'in Kabinesi (The Cabinet of Jan Švankmajer)" 1984	63
4.5.5	Quay Kardeşler "Gilgamiş Destanı (The Epic of Gilgamesh or Unnameable Little Broom)" 1985	64
4.5.6	Quay Kardeşler "Kara Çizimler(Black Drawings) - Kalecinin Penaltı Sırasındaki Anksiyetesi (Goal Keeper's Anxiety at the Penalty Kick)" 1970  Suzanne Buchan "The Quay Brothers Universum" s8 EYE Filmmuseum Amsterdam 2011	65
4.5.7	Quay Kardeşler "Krokodil Sokağı (Street of Crocodiles)" 1986	66
4.5.8	Quay Kardeşler "Hala Gece (Stille Nacht)" 1989	67
4.5.9	Quay Kardeşler "Kaligraf (Calligrapher)" On Deciphering the Pharmacist's Prescription for Lip-Reading Puppets MOMA 2012	68

<b>5.</b>	<b>JAN ŠVANKMAJER VE ÇEK SÜRREALİZMİ</b>	
<b>5.1</b>	<b>Jan Švankmajer "Son Hile (Poslední Trik)" 1964</b>	<b>75</b>
<b>5.2</b>	<b>Jiří Trnka "Ruka (El)" 1965</b>	<b>76</b>
<b>5.3</b>	<b>Jan Švankmajer "Tabiat Tarihi (Natural History, Cabinet 2)" 1972</b>	<b>77</b>
<b>5.1.1</b>	<b>Jan Švankmajer " J. S. Bach: Sol Minör Fantezi (J.S. Bach- Fantasia G Moll)" 1965</b>	<b>81</b>
<b>5.1.2</b>	<b>Jan Švankmajer " Taşlarla Bir Oyun (Spiel Mit Steinen)" 1965</b>	<b>82</b>
<b>5.1.3</b>	<b>Jan Švankmajer " Punch ve Judy (Rakvičkórna) 1966"</b>	<b>84</b>
<b>5.1.4</b>	<b>Jan Švankmajer " Vesaire (Et Cetera)" 1966</b>	<b>86</b>
<b>5.1.5</b>	<b>Jan Švankmajer " Wiesmann'lar ile Piknik (Picknick mit Weismann)" 1969</b>	<b>87</b>
<b>5.1.6</b>	<b>Jan Švankmajer "Jabberwocky (Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta) 1971"</b>	<b>89</b>
<b>5.1.7</b>	<b>Giuseppe Arcimboldo (1527-1593) 1. Su (Kunsthistorisches) 1566 2. Vertumnus, Kutsal Roma Germen imparatoru II.Rudolf 1590</b>	<b>91</b>
<b>5.1.8</b>	<b>Jan Švankmajer " Diyaloğun Boyutları (Možnosti Dialogu)" 1982" I.Bölüm</b>	<b>92</b>
<b>5.1.9</b>	<b>Švankmajer " Diyaloğun Boyutları (Možnosti Dialogu) " 1982" II.Bölüm</b>	<b>93</b>

5.1.10	Jan Švankmajer "Diyaloğun Boyutları (Možnosti Dialogu)" 1982" III.Bölüm	95
5.1.11	Jan Švankmajer " Karanlık, Aydınlık, Karanlık (Tma, světlo, tma,1989)"	98
5.1.12	Jan Švankmajer Stalinizmin Bohemia'da Çöküşü (Konec stalinismu v Čechách 1990)"	100
5.1.13	Jan Švankmajer,"Alice Hakkında (Něco z Alensky)" 1988	103
5.1.14	Jan Švankmajer,"Alice Hakkında" 1988	104
5.1.15	Jan Švankmajer Faust (Lekce Faust)'da ki kullanılan kuklalarla bir pozu.	107
5.1.16	Jan Švankmajer Faust (Lekce Faust) 1994	108
5.2.1	Jan Švankmajer "Çöküş (Spád)" 1961 <a href="http://cs.isabart.org/">http://cs.isabart.org/</a>	111
5.2.2	Jan Švankmajer "Büyük Korozyon (Velká Koroze)" 1963  <a href="http://cs.isabart.org/">http://cs.isabart.org/</a>	111
5.2.3	Jan Švankmajer "Tabiat Kabinesi I. (Přírodopisný kabinet I.)" 1972	111
5.2.4	Jan Švankmajer Tabiat Kabinesi IV. (Přírodopisný kabinet IV.) 1973	111
5.2.5	Jan Švankmajer "Přírodopis (Tabiatın Tarihi-Serisi)" 1973	112

5.2.6	<p><b>Jan Švankmajer "Arcimboldo Büstü 1 (Arcimboldovská hlava)"1975</b>  <a href="http://www.danubiana.sk/en">http://www.danubiana.sk/en</a></p>	114
5.2.7	<p><b>Jan Švankmajer Arcimboldo Büstü 2(Arcimboldovská hlava) 2015</b>  <a href="http://www.danubiana.sk/en">http://www.danubiana.sk/en</a></p>	114
5.2.8	<p><b>Jan Švankmajer "Vratislav Effenberger'in Dokunsal Portresi" 1978</b></p> <p>Jan Švankmajer"Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004</p>	119
5.2.9	<p><b>Jan Švankmajer " Eva Švankmajerová'nın Dokunsal Portresi" 1977</b></p> <p>Jan Švankmajer"Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004</p>	119
5.2.10	<p><b>Jan Švankmajer "Dokunsal Şiirler" 1989</b></p> <p>Jan Švankmajer"Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004</p>	120
5.2.11	<p><b>Jan Švankmajer "Usher Evinin Çöküşü (Zánik Domu Usherů) 1980</b></p> <p>Jan Švankmajer"Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004</p>	121
5.2.12	<p><b>Jan Švankmajer Yıkıcı Jest 1990</b></p> <p>Jan Švankmajer"Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004</p>	123

5.2.13	<b>Jan Švankmajer Üç Kızgın Jest 1979</b> Jan Švankmajer "Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004	123
5.2.14	<b>Jan Švankmajer Canlandırma Jest 1979</b> Jan Švankmajer "Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004	123
5.2.15	<b>Jan Švankmajer "Yeni Erotizm (New Eroticizm)" 1996</b> Jan Švankmajer "Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004	124
5.2.16	<b>Jan Švankmajer "Dokunsal Sandalye(Tactile Chair)" 1977</b>	125
5.2.17	<b>Jan Švankmajer "Mastürbasyon Makinesi (Masturbation Machine)" 1996</b>	125
5.2.18	<b>Jan Švankmajer "Hazzın Komplocuları (Spiklenci Slasti)" 1996</b>	126
5.2.19	<b>Salvador Dalí "Dokunsal Sinema (Tactile Cinema)" 1941</b>	126
5.2.20	<b>Jan Švankmajer "Küçük Otik (Otasánek)" 1999</b>	127
5.2.21	<b>Jan Švankmajer "Duet II" 2013</b>	128
5.2.22	<b>Jan Švankmajer "Anima, Animus, Animasyon" Sergisinden 1998</b>	129
6.	<b>UYGULAMALAR</b>	
6.1.1	<b>Uğur Savaş "Spot Işığında Kaçan Adam" 2008</b>	130
6.1.2	<b>Uğur Savaş "Fareden Korkan Kız" 2008</b>	130

<b>6.1.3</b>	<b>Uğur Savaş "Boya" 2008</b>	<b>133</b>
<b>6.1.4</b>	<b>Uğur Savaş "Şehrin Kıyafetleri" 2009</b>	<b>134</b>
<b>6.1.5</b>	<b>Uğur Savaş "Tiyatromulanbu" 2009</b>	<b>135</b>
<b>6.1.6</b>	<b>Uğur Savaş "Taş, Kağıt, Makas" 2010</b>	<b>136</b>
<b>6.1.7</b>	<b>Uğur Savaş "Cenabet Komedyası (Tamamlanmamış Proje) 2011</b>	<b>137</b>
<b>6.1.8</b>	<b>Uğur Savaş "Ritim" 2010</b>	<b>137</b>
<b>6.2.1</b>	<b>Uğur Savaş "Kurt Masalı" 2015</b>	<b>141</b>

## 1. GİRİŞ

### 1.1. ÇALIŞMANIN AMACI

Animasyon sanatına heykel disiplinini dahil eden sanatçıları ve heykel disiplinine animasyon disiplinini dahil eden sanatçıları incelemek ve animasyon, heykel ilişkisini ortaya koymaktır.

### 1.2. ÇALIŞMANIN KAPSAMI

Çalışma üç ana bölümden oluşmuştur.

1. Animasyonun tanımı, Animasyonun kamera makinesinin keşfinden önceki kullanımı, kamera makinesinden sonraki gelişmeleri, Walt Disney, Aardman Animasyon, 3D Bilgisayar Animasyonu ve Japon Animeleri;

2. Animasyonun sanatsal kullanımı, soyut animasyon ve animasyonda yenilikçiler, çeşitli plastik sanatlar üretimlerini animasyonlarında kullanan sanatçılar, Çek sürrealizmi ve Jan Švankmajer'in disiplinler arası üretimi;

3. Hali hazırda üretmiş olduğum yapıtlarımın ve çalışmalarımın ışığında ürettiğim yeni yapıtlar üzerine incelemeler.

### 1.3. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Animasyon ve heykeli bir arada ilişkilendirerek kullanan sanatçılar hakkında yayımlanan (kitap, makale, röportaj, internet, vb.) belirleneceği bir kaynak araştırması yapılacak; çalışma konusu açısından önem taşıyan yapıtlar belirlenerek görsel malzemeler temin edilecek; bu çalışmalar paralelinde elde edilen bulgularında değerlendirildiği heykel ve animasyon çalışmaları gerçekleştirilerek bir sergi hazırlanacaktır.



## 2. ANİMASYON NEDİR?

Animasyon kökeni latince olan "animare" sözcüğünden türemiştir. "Animare" cansız nesnelere can vermek, onları canlandırmak anlamlarında kullanılmıştır. Latince bir fiil olan "anima" nefes, ruh ve can sözcüklerinden türemiştir. Canlandırma Sinema\* Türkçede animasyonun eş anlamlısı olarak kullanılmaktadır.

Heykel sanatının geçmişine baktığımızda 'put'ların önemli bir yere sahip olduğunu söyleyebiliriz. İkel toplumların bu figürlere bakışı günümüz sanat anlayışından farklıydı. Onlar bu figürlerin, onların hayatlarını etkileyen, doğa üstü güçleri olan ruhları olduklarına inanıyorlardı.

İkeller için, bir kulübe ve imge arasında yararlılık açısından hiçbir fark yoktur. Kulübeler onları yağmurdan, rüzgardan güneşten ve kendilerini yaratmış olan ruhlardan korur; imgeler ise, onları, doğal güçler kadar gerçek olan öteki güçlere karşı korurlar. Başka bir deyişle, resimler ve heykeller büyüsel amaçlarla kullanılır.<sup>1</sup>

İkel toplumlarda sanatçı, bu ruhları tasfir eden figürü yaparken o günün bakış açısıyla oldukça kutsal bir görev üstlenmiştir. Kısacası sanatçı, ruhun o imge sayesinde yaşamını sürdürmesi veya imge içerisinde can bulması için çalışıyordu. Tıpkı Eski Mısır'da heykel yapan sanatçıların "yaşamı koruyan kişi" olarak ele alınması gibi... İnsanın tarih boyunca yaptığı sanatsal faaliyetlerin temelinde, farklı sebeplerle de olsa, canlandırma isteğinin yattığını düşünüyorum. Bu canlandırma isteği üzerine, özellikle figürün hareketinin de zihinde canlanması adına yapıtlar üretilmiştir. Bence bu yapıtların ortak noktası izleyici üzerinde bıraktığı etkidir ve bu etkinin günümüz sanatında da bir şekilde yaşadığı görüşümdedir. Animasyon sözcüğünün kökünün 'can verme, ruh katma' anlamlarından geldiğini söylemişim. Bu açıdan bakacak olursak o günün yapıtlarıyla canlandırma arasında ciddi bir bağ

<sup>1</sup> E.H Gombrich "Sanatın Öyküsü ( The Story of Art)" Remzi Kitabevi s39 1997

\* "Canlandırma Sinema" Türkçe'de "Animasyon"un eş anlamlısıdır. Her iki sözcük de kullanılmaktadır. Fakat bu eser/metin çalışmasında "Canlandırma Sinema" kurgu/film formatını temsil ettiği için "Canlandırma veya Animasyon" sözcüklerini kullanmayı tercih ettim.

olduđu görüşündeyim. Nasıl o günün figürleri bu günün heykel sanatının zemini ve tarihiyse, canlandırmanın (animasyon) tarihini de yine aynı figürlerde aramak gerektiğini düşünüyorum. Dolayısıyla bu bağlamda, canlandırma (animasyon) ile heykel sanatı arasında güçlü bir bağın varlığından söz edebiliriz.

İtalyan sinema teorisyeni Ricciotto Canudo 1912 yılında sinemanın 7.Sanat olduğunu söylemiştir. Müzik, tiyatro, edebiyat, resim ve heykel disiplinlerini içerisinde barındıran sinema disiplinler arası bir sanattır. Animasyon sanatı, sinema ile aynı kurallara sahiptir fakat görüntüyü oluşturma yolları farklıdır ve her iki disiplinin ürünlerine film adı verilir. Animasyon bir hikayeyi sinema kurgusuyla anlatan farklı bir tekniktir. Bu tekniğin kullanımı, aslında sinemanın keşfinden öncesine dayanır. İnsanın cansız cisimleri canlandırma isteği üzerine doğmuştur. Görsellerin peş peşe hızlıca oynatılması imgelerin retinada iz bırakmasına sebep olur ve böylelikle görüntü oluşturur. Sonuç olarak animasyon, hareket eden bir görüntü, ona bakan bir göz ve hızlıca birbirini tamamlayan görsellere ihtiyaç duyar.

Bir hareketi anlatmak üzere birbirini tamamlayarak çizilmiş resimlerin, ardarda hızlıca oynatıldığı zaman retinada iz bıraktığını M.S 130 yıllarında yaşamış astronom ve filozof "Ptolemus" gece yanan meşaleleri izlerken keşfetmiş. Daha sonra Peter Rogert 1824'de "Hareketli Nesnelere İlgili Görüntünün Sürekliliği" adlı kitabında bu konuyu ele almıştır. Lumiere Kardeşler'in sinema makinesini keşfetmesiyle animasyon filmler çekilmeye başlamıştır. Kamera, hareketi film bandına 1 saniyede 24 resim olarak kaydeder. Bu 24 resimden oluşan 1 saniyelik aksiyonlar serisi film perdesine yansıtılıp yine bu hızla oynatıldığında görüntü oluşur. İlk çıktığı yıllarda 16 resimden oluşuyordu, bu yüzden figürler çok hızlı hareket etmekteydi. Sinemanın bulunuşu aslında bir bakıma animasyonun da bulunuşudur. Bu konuyla ilgili karikatür sanatçısı Selçuk Hünerli "Canlandırma Sineması Üzerine" isimli kitabında görüşünü şu şekilde belirtmiş:

"Sinemanın keşfinin ilk zamanlarına kadar olan gelişimi için yalnızca canlandırma sinemasının gelişimi de denilebilir. Bu çok iddialı bir yaklaşım olsa da bu zamana kadar

olan gelişmelerin, elle çizilen resimlerin devinimli algılanacak biçimde gösterilmesi temeline dayanması, böyle bir yargının doğmasına neden olmuştur”<sup>2</sup>.

Sinema ve animasyon sanatlarının çok farklı prensiplere sahip olduğunu belirtmek gerekir. Bir filme animasyon diyebilmemiz için; saniyede 24 kareden oluşan görüntünün her karesinin animasyon sanatçısı tarafından yapılmış, hazırlanmış olması gerekir. Sinema ve video sanatı ise doğanın gerçek hareketini filme alır (canlı aksiyon). Animasyonda her kareye animasyon sanatçısının müdahale ediyor oluşu çok farklı tekniklerle animasyonlar yapmaya imkan doğurur. Bu durum animasyon sanatçısının kendine özel tavrını ortaya koymasını sağlar. Animasyon sanatının içerisinde kumdan baykuşlar, hareket eden kitaplar ve adım atmadan yürüyen insanlar izlememiz mümkün. Ayrıca sadece popüler eğlence kültürüne hizmet etmez. Sanat filmleri kategorisinin içerisinde sinema, video olduğu kadar animasyonlar da vardır. Yüksek bütçelerle fim çeken endüstri tarafından belli bir süre çocuklara yönelik yapıldığı için bu işin herhangi bir sanat eleştirisi olmazken, 60'lardan sonra geçmişte yapılan animasyon filmler günyüzüne çıkmış ve günümüzde yapılmaya devam edilen politik ve sanatsal filmler çeken animatörler tekrardan değerlendirmeye alınarak sanat eleştirmenlerinin odak noktası olmaya başlamışlardır. Hatta Çekoslovakya’da muhalif sanatın sözcüsü olmuş ve yönetime uzun bir süre tehdit oluşturmuştur. Bu meseleyle ilgili Micheal O’Pray “Dark Alchemy” kitabında şöyle sözlere yer vermiştir.

“ Animasyon hakkında ciddi tartışmalar Batı film teorisinde 1980’lerin sonuna kadar yok denecek kadar azdı. Yine de Švankmajer, 1960’larda Ralph Stephenson (1967) gibi yazarlar tarafından animasyon film konusunda büyük bir yetenek olarak tanınmıştı. Švankmajer de Çekoslovakya’daki diğerleri gibi Çek geleneklerinin içine; Maniyerizm, kukla tiyatrosu, grafik ve tabii Stalinizmden sonra hayatta kalmayı başarabilen sürrealizme dönmüştür”<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Selçuk Hünerli "Canlandırma Sineması Üzerine" Sinema tekniği 11/ Başlarken: 2 ES Yayınları s5 2005

<sup>3</sup> Micheal O’Pray "The Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s41 1995

### 3. ANİMASYONUN TARİHİ

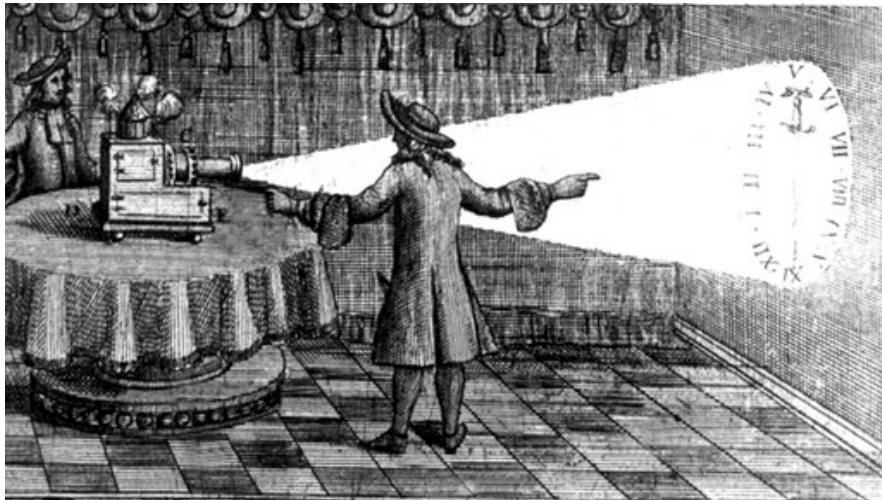
İnsanın ilk resim denemelerinin tarih öncesi çağlarda avlanmayı anlatma çabası üzerine olduğunu söyleyebiliriz. Elinde mızraklarla avlanan avcılar, can havliyle kaçan domuzlar ve ceylanlar. İşte ilk hareketi anlatma çabası da daha o zamanlarda gösterilmiş. Altamira Mağrası'nda bir bizonun koştuğunu anlatmak için domuza sekiz tane ayak çizildiği İspanyol arkeolog Marcolino de Sautuola tarafından 1879 yılında keşfedilmiştir. Önceleri hile olduğu düşünülen mağara resimleri daha sonra çevrede başka tarih öncesi mağaralar bulununca kabul görmüştür. Tarihte biraz daha ileri gittiğimizde, M.Ö 2000 yıllarında Mısır'da yapılan rölyeflerde; güreşen, uzun atlama yapan ve yüzen figürlerin hareketi anlatmak üzere birbirini tamamlayan resimlerlerden oluştuğu görülmektedir. Batı kültürünün yanı sıra doğuda, özellikle eski Japon kültürüne baktığımızda öyküler anlatan resimler bulmak mümkün. İlk animasyon oyuncacı olan Zoetrop'un atası da Çin'de eğlence amaçlı olarak kullanılıyordu.

#### 3.1. Kameranın Keşfinden Önce

Tarih öncesi çağlarda, az önce verdiğim örneklerde hareket betimlenmeye çalışılmıştır. Ancak hiçbiri için tam olarak animasyon filmin başlangıcıdır denilemez. Çinli mucitlerin, festivallerde eğlence amaçlı kullanmak üzere bulduğu Zoetrop'un atasıyla başlayan 'animasyon oyuncakları' serisi, animasyonun gelişimine büyük katkıda bulunmuştur. Ancak işin iki boyutlu bir düzleme yansıtılması adına olan gelişmeler, 1420 civarlarında "Sihirli Fener" in bulunmasıyla gerçekleşmiştir.

### 3.1.1. Sihirli Fener

1420 civarlarında bilim adamı olan Giovanni De Fontana'ın bir lamba içine koyduğu görselleri duvara yansıtmasıyla Sihirli Fener ilk defa kullanılmış olur. (Resim 3.1.1) Projeksiyonun da atası olan bu buluş bir kutudan oluşuyordu. Kutunun ortasına bir delik açılmış ve bu deliğe önce cam sonra da mercek yerleştirilmiştir. Kutuya verilen ışık önce bu cama, sonra da merceğe yansıyor. Böylece camın üzerindeki görsel duvara büyütülmüş haliyle görülebiliyordu. Başlangıçta ışık çok güçlü olmadığı için resim çok net görünmüyor, ya da mum ışığı yüzünden titriyordu. Sihirli Fenerin kimin tarafından icat edildiği hala tartışma konusudur ama projeksiyon tekniğini 1589'da İtalyan filozof ve simyacı Giovanni Battista della Porta kurallarıyla kitap haline getirmiştir. Daha sonraları bu tekniği geliştiren kişi bir Cizvit papazı olan Athanasius Kircher olmuştur. Kircher'in 1671 yıllarında bu tekniği gaz lambasıyla ve gün ışığı ile kullanmasıyla titremler azalmış ve teknik daha çok rağbet görmüştür. Hatta Kircher içbükey lens kullanıp tekniği daha da ilerletmiş ve bu sayede görüntüyü daha net bir şekilde duvara yansıtmayı başarmıştır.

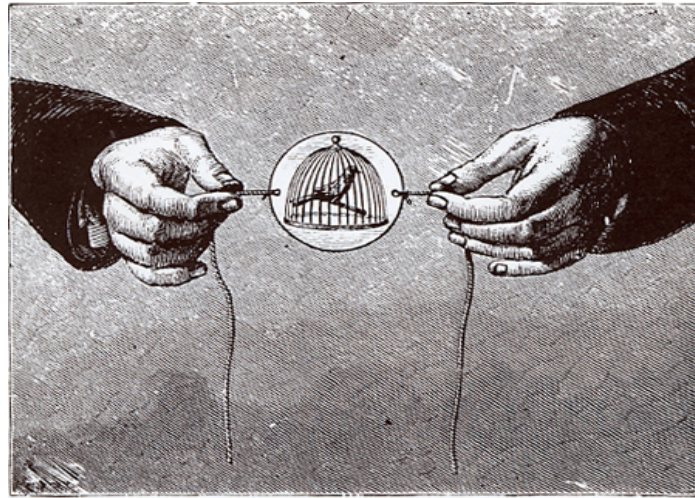


(Resim 3.1.1) Sihirli Fener 1671

Zamanla geliştirilen alet, gezgin tiyatrocular tarafından dekor uygulamalarında kullanılmaya başlanmıştır. Kullanımı gittikçe geleneksel bir hale gelen alet 17y.y.'da matematikçi Milliet de Chales tarafından tiyatrolarda farklı bir tat yakalamak için geliştirilmiştir. Yalnızca birkaç kare resimden oluşan bir slayt değil aynı zamanda araba penceresinden baktığımızda görebileceğimiz bir manzarayı seyirciye sunmaktaydı. Bugün hala geleneksel bir doku olarak, özellikle Çek Cumhuriyeti'nde, Prag tiyatroları tarafından "Laterna Magica" tiyatrosu adı altında gösteriler düzenlenmektedir.

### 3.1.2 Tomatrop

Tomatrop (Resim 3.1.2) 1825 yılında fizikçi A.Paris tarafından bulunmuş bir oyuncaktır. "Mucizevi Tekerlek (Wonder Turner)" veya "Dönen Mucize (Turning Marvel)" olarak da adlandırılmıştır. Bulunan ilk optik oyuncak olarak tarihe geçen Tomatrop bizlere iki kareden oluşan bir animasyon sunar. Disk şeklindeki yüzeyin bir tarafında kuş, diğer tarafında ise kafes vardır. Bu yüzeyler 1/20 saniyede çevrildiğinde kuş kafeste gibi görünür.



(Resim 3.1.2) Tomatrop

### 3.1.3 Fenakistiskop

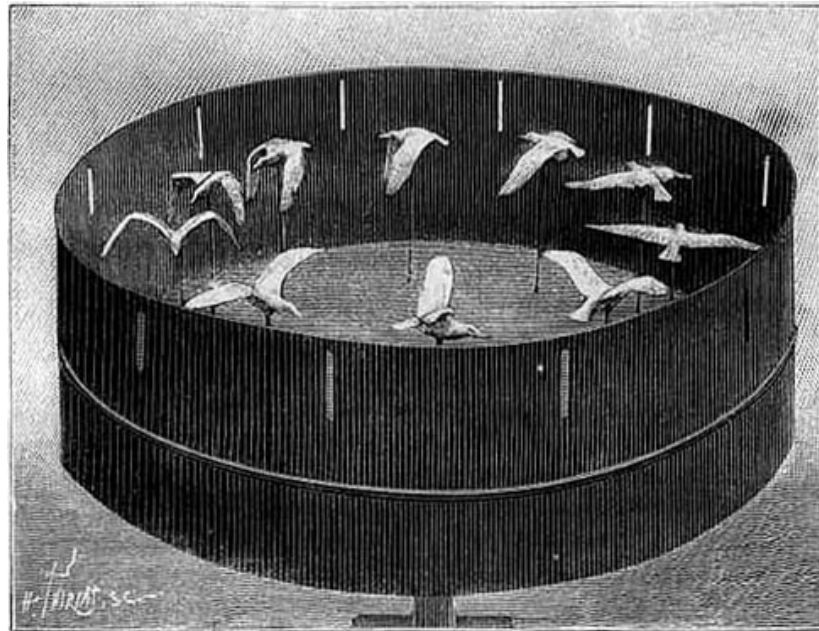
1831 yılında fizikçi Joseph Plateau tarafından Belçika'da ve Dr.Simon Ritter tarafından Avusturya'da kullanılmıştır. Disk şeklinde tasarlanan aygıtın üzerinde 16 kareden oluşan ve birbirini tamamlayan resimler bulunmaktadır. Diskin içinde bir ayna vardır ve çevirildiğinde aynaya yansıyan hareket diskin üzerindeki yarıklardan bakıldığında 16 karelik mini bir animasyon oluşturmaktadır. (Resim 3.1.3) 19.yy.'da bu oyuncak insanlar tarafından şaşkınlıkla karşılandı. İnsanlar bu oyuncak sayesinde bir atın atlayışını veya bir maymunun dans edişini defalarca izleme fırsatı buldular.



(Resim 3.1.3) Fenakistiskop

### 3.1.4 Zoetrop

1834 yılında matematikçi William Horner tarafından icat edilen zoetrop fenakistiskop ile aynı mantıkta çalışmaktadır. Aynı zamanda "Şeytanın Tekerleği (Deadalum)" olarak da adlandırılan icat uzun süreler popüler olamamıştır. Amerikalı bir mucit olan William F. Lincoln tarafından Amerika'ya getirildiğinde ona "zoetrop" ismi verilmiştir. Prensip olarak, metal bir tekerleğin içerisine çizilmiş art arda hareket olarak birbirini tamamlayan resimlere, metal tekerleğin üzerinde ve resimleri tam karşıdan gören deliklerden birisine odaklanıp dışarıdan bakarak çevirdiğimizde 16 karelik bir animasyon izleriz. (Resim 3.1.4) Aslında Fenaksitiskop'un daha pratik uygulanıp pazarlanmış hali diyebiliriz. Bu oyuncaklar o dönemde öyle ünlü olmuşlardır ki birçok farklı isimle 109 çeşidi piyasaya sunulmuştur.



(Resim 3.1.4) Zoetrop



Guinness Rekorlar kitabına giren en büyük zoetrop ise 2009 yılında İtalya'nın Turin kasabasında Sony işbirliği ile yapıldı. Ben Scott'un tasarladığı ve Vernie Yeung'un yönettiği animasyonda ünlü bir futbolcu topla koşturuyordu. (Resim 3.6)

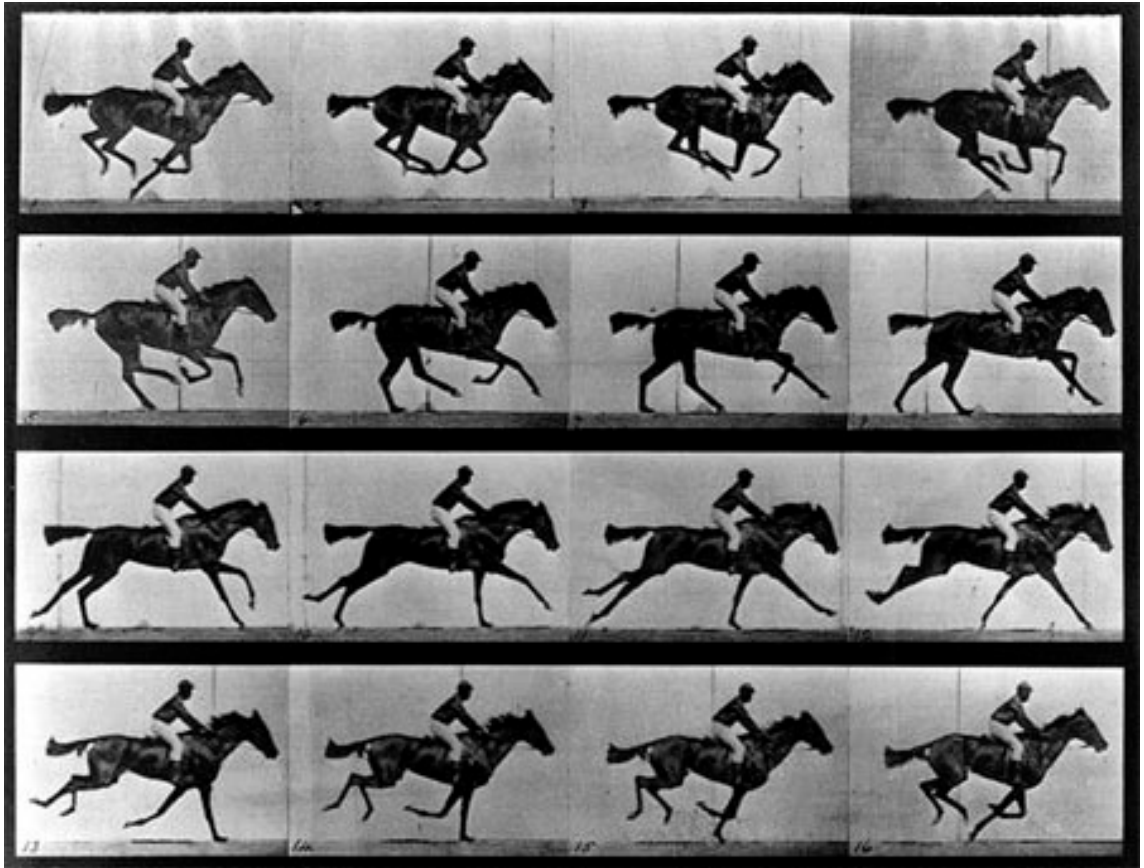


**(Resim 3.1.5) Ben Scott, Vernie Yeung "The Braviadorme" 2009**

### 3.1.5. Eadweard Muybridge ve Çalışmaları

Eadweard J. Muybridge 1830 yılında İngiltere'de doğmuştur. Hayatının uzun bir dönemini 25 yaşında gittiği San Francisco'da geçirmiştir. Birden fazla fotoğraf makinesiyle aynı anda çalışarak, doğanın hareketliliğini yakalamak üzerine çalışmıştır.

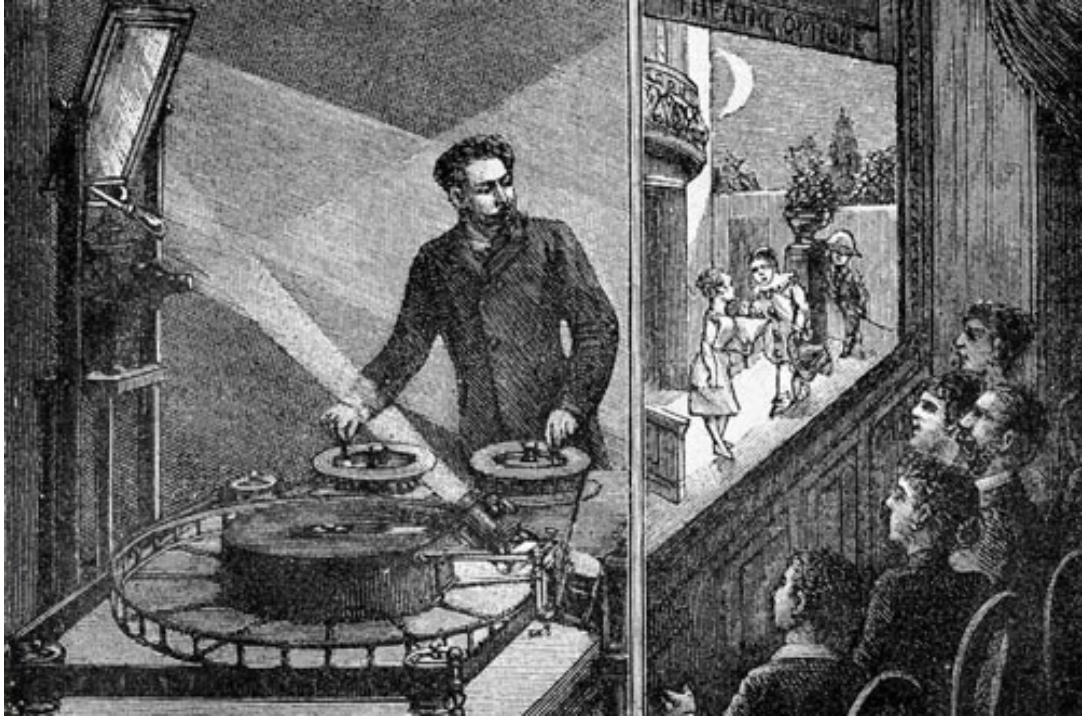
Muybridge'nin yapmış olduğu çalışmalar, sinemanın bulunuşunda fikir bakımından önemli rol oynamıştır. 1878 yılında Kaliforniya valisi ve yarış atı sahibi Lefon Stanford, bir atın dört nala koşarken dört ayağının da yerden kesilip kesilmeyeceği konusunda bir deney yapmak istemiş ve Muybridge'i bu deney için görevlendirmiştir. Théodore Géricault'ın 1821 yılında yaptığı "Epsom at yarışları" isimli tabloda atlar dört nala koşarken dört bacakları da havada resmedilmiştir. Muybridge bir atın dört nala koşarken birden fazla kameradan yararlanarak fotoğraflarını çekmiş ve gerçek ortaya çıkmıştır. Dört nala koşan atların mutlaka bir ayağının yere bastığı keşfedilmiştir.(Resim 3.1.6) Bu çalışma Muybridge'nin hayatında dönüm noktası olmuş ve Muybridge insanların ve hayvanların hareketlerini kare kare anlatan fotoğraflar çekmeye devam etmiştir. Daha sonra 1879 yılında "Zopraksiskop" adını verdiği bir alet tasarlamıştır. Bu oyuncak daha önce anlattığım Fenakistiskop veya Zoetrop'un mantığında çalışmaktadır fakat görseller birer çizim değil bizzat Muybridge tarafından çekilmiş fotoğraflardan oluşmaktadır. Böylece bir bakıma film şeridinin ilk halini tasarlayıp ortaya koymuştur. Muybridge'nin sinemaya getirdiği ufuk açıcı fikirlerden uzun yıllar yararlanılmıştır. Birden fazla kamera kullanarak yaptığı deneyler yıllar sonra 1999 yılında çekilen "Matrix (The Matrix) " isimli filmde yenilikçi bir efektin kullanılmasına sebep olmuş efekt uzmanı John Gaeta "Bullet Time" ismini verdiği yenilikçi efekt için ilham kaynağı olarak Muybridge'nin çalışmalarını gösterir.



(Resim 3.1.6) Eadweard Muybridge "Hareketli At (The Horse in Motion)" 1878

### 3.1.6. Reynoud'un Optik Tiyatrosu

1877-1900 yıllar arasında Paris'te bir tiyatro işleten Emile Reynaud o zamana kadar ortaya çıkmış olan animasyon oyuncaklarını geliştirerek Praksinoskop'u icad etti. Bu aygıt yine zoetrop ve fenakistiscop ile aynı mantıkta çalışmaktadır. Ancak daha fazla kareyi birleştirmektedir. Ayrıca resimler doğrudan bir aynaya yansıtılmış ve yansıtılan ışık kaynağı yalnızca resimleri aydınlattığı için aynadan görünen resim oldukça net görülebilmıştır. Reynoud, önceleri bu aleti oyuncak olarak piyasaya sürmüş daha sonra bu aygıtı geliştirmiştir. Görüntüleri perdenin arkasından gizli bir şekilde yansıttığı için işin mutfağı, izleyici tarafından görülemiyordu. Elbette ki bu durum tiyatroyu daha büyülü kılıyordu. Elle çizilmiş resimleri art arda koyarak müzik eşliğinde seyirciye sunan Reynoud, böylelikle kurgu animasyonun da ilk adımını da atmış oldu. " İyi Bir Bira (Un Don Bock)" isimli ilk filmini 1892 yılında arkadaşlarıyla düzenlediği bir toplantıda gösterime sundu.(Resim 3.1.7) Gösteri dünyasında büyük bir ilgi uyandıran bu icat, bir taraftan da kameranın keşfinin ilk tohumlarını ekmiştir. Bu gösteriler devam ederken bilim adamı Edison'la birlikte çalışan Lumiere Kardeşler yeni bir buluşla tarihe geçeceklerdi. Lumierelerin el çizimine gerek duymayan yeni buluşu ilgiyi tamamen üzerlerine topladı. Artık Reynoud'un el çizimi tiyatrosu rağbet görmemeye başlamıştı. Bunun üzerine Reynoud tiyatrosunu kapamak zorunda kaldı. Hatta bir rivayete göre Reynoud'un film bantlarını Seine Nehri'ne attığı söylenir.



(Resim 3.1.7) Reynoud'un Optik Tiyatrosu

### 3.2. Kameranın Keşfinden Sonra

Lumiere Kardeşler keşfettikleri aletle Reynoud'un popülerliğini kısa sürede ele geçirdiler ve ilk film yapımcıları olarak tarihe geçtiler. Hazırladıkları ilk şovu Paris'te Du Grand Cafe'de gerçekleştirmişlerdir. On tane kısa filmde oluşan bu derlemenin içerisinde fabrikadan çıkan ve trene binen işçileri gösteren bir kesit yer aldı. Bu kesit seyirciyi o kadar etkiledi ki treni görünce kalkıp kaçmak isteyenler oldu. 1895'de Lumiere Kardeşler ve bilim adamı Edison'un bu aletleri geliştirmesi üzerine artık optik yeni aletler keşfetme arayışı da son bulmuştur. Animasyon adına hiç şüphesiz yaşanan en önemli gelişme de aynı tarihlerde gerçekleşmiştir. Yapımcılığını Edison'un üstlendiği, İskoç kraliçesinin idam edilmesini anlatan "İskoç Kraliçesi Mary'nin İdamı (The Execution of Mary, Queen of Scots)" isimli filmin yönetmeni Alfred Clark, kameranın kolunu çekerek görüntüyü durdurabileceğini fark etmiştir. Senaryoya göre idam edilecek oyuncuyu kaydı durdurup cansız mankenle değiştirmiştir. İşte bu gelişme artık bütün karelere müdahale edilebileceği anlamına geliyordu. Stop-motion (Durdurulmuş-Hareket) tekniği de ilk defa burada kullanılmıştır. Kameranın keşfinden sonra stop-motion tekniği, animasyonda dijital teknikler gelene kadar kullanılan en temel animasyon tekniğidir.

İlk animasyon filmi, 1899'da Arthur Melbourne tarafından çekilmiştir. İngiltere o dönem Boer Savaşı'na girerken askerlere kibrit toplanması için bir kampanya başlatıldı. Bu kampanyanın reklam filmi olarak gerçekleştirilen "Kibritler (Matches: An Appeal)", stop-motion tekniği ile çekilmiştir. Kibritlerden oluşan figürlerden birisi yine kibritlerden oluşan tekerlekli inşaat iskelesini oynatıyor, ikinci figür ise kampanyayı duvara yazıyordu. Filmde gerçek kibritler kullanılmış ve her saniyenin 16/1'inde harekete müdahale edilmiştir. Başından beri anlattığım gibi bu görüntüler peş peşe oynatıldığında kibritten oluşan figürler canlanmıştır. Tabii ki böyle ulusal bir mesele olunca ilk animasyon filmi de büyük ilgi görmüştü. Daha sonra 1902 'de Georges Méliès tarafından çekilen " Aya Seyahat (A Trip to Moon)" ve 1907'de Stuart Blackton tarafından çekilen " Lanetli Otel (Haunted Hotel)" filminde stop-motion tekniği doğaüstü olaylar yaratmak için kullanıldı. Kullanılan

görsel efektler seyici tarafından fazla ilgi görünce birçok film stüdyosu stop-motion tekniğini kullanmaya başladı. Elbette bugün de animasyon teknikleri görsel efekt olarak birçok yerde kullanılmaktadır. Örneğin film çekimi sırasında ölen aktörün suratının, filmi tamamlamak için animasyonla yapılması gibi veya sol elini kullanan aktörün sol elini sağ eli ile değiştirebilmek gibi... Artık teknoloji öyle gelişti ki, aktörleri var olmayan bir dünyayı anlatan filmin içerisine oturabilmek mümkün. Fakat bunların hiçbiri “animasyon sanatının” kulvarına girmez . Mark Whitehead’ın Animasyon kitabında şu sözlerle konuya açıklık getirmiştir:

“Animasyon gerçekliği kopyalayarak mükemmel bir seviyeye ulaştığında bir tür olarak animasyon olmaktan tamamen çıkar. Animasyonu çekici hale getiren genel bir neden varsa, bu tıpkı fantezi edebiyatı gibi, var olmadığını bildiğimiz bir dünyayı yaratıp bize sunması ama bunu da ekrandaki inandırıcı tasarımın (ister konuşan hayvanlar olsun, ister tüm dünyalar) bizi şüphelerimizden uzaklaştırıp animasyonun içine çekmesidir. Gerçek dünyada kaybolmak istiyorsak ya bir Ken Loach filmi izleriz ya da sokak kapısından dışarı çıkarız”<sup>4</sup>.

### 3.2.1. Öncüler ve Walt Disney

Bir karikatürist olan Emile Cohl, hayatının ciddi bir dönemini animasyona vermiştir. Sihirbazlık ve karikatüristlik yapan sanatçının hayatı, Fransız Gaumont stüdyosunun fikrini izinsiz kullanmasıyla değişir. Sonra bu Stüdyo Emile Cohl’a animasyonlarında prodüktör olmuştur. 17 Ağustos 1908’de gösterime giren "Fantazmagorya (Fantasmagorie)" adeta animasyonun neler yapabileceğini kanıtlar nitelikteydi. Çünkü animasyonun başlı başına ayrı bir sanat olduğu gerçeğini ve kendi prensipleriyle sinemadan ve videodan ayrılan yönünü net bir şekilde aktarmıştır. Tüm çizimlerini Cohl'un üstlendiği filmde filler dans eder, insanlar uçar ve binalar ağlar. Ayrıca karakterler, yok olup tekrar var olurlar, kan dökülmeden birbirlerini öldürürler ve hiç yaralanmadan büyük kazalardan kurtulurlar. Cohl'un o dönem animasyona getirdiği karikatürün temeline dayanan yaklaşımlar, bugünün popüler animasyon filmlerinin temeli olmuştur.

<sup>4</sup> Mark Whitehead "Animasyon Filmler" Kalkedon Yayıncılık, Sinema Kitaplığı 21, s17 2012

O dönemler yükselen başka bir animasyon sanatçısı da Amerikalı Winsor McCay'dir. Önceleri çizgi roman işleriyle uğraşan McCay daha sonra stüdyolarda ışıkçı olarak ün yapmıştır. Sette geçirdiği bu seneler ona çok şey katmış ve çizgiroman ile ışıkçılıktan öğrendikleriyle animasyon filmleri çekmeye başlamıştır. "Küçük Nemo Düşler Aleminde (Little Nemo in Slumberland)" isimli çizgi romanını çok tutunca 1911'de " Küçük Nemo (Little Nemo)" ismiyle animasyona uyarlamıştır. Bu filmde McCay'ın arkadaşlarıyla, bir ay içinde 4.000 resim çizip animasyon çekeceği hususunda iddiaya girmesi ve bu filmi yapması anlatılır. McCay aynı zamanda filmin aktörüdür. Karakterleri nasıl çizdiğini, arkadaşlarıyla nasıl iddiaya girdiğini ve en sonunda bitirip renklendirdiği animasyonunu izleriz. Daha sonra McCay dinazorları hayata geri getireceğini iddia eder ve altı aylık bir çalışmadan sonra 10.000 kareden oluşan "Gerite"yi çeker. Bu sefer McCay çektiği animasyonun içindedir. McCay dinazor Gerite'nin terbiyecisidir ve Gerite, o ne söylerse yapar. Filmin sonunda Gerite McCay'ı sırtına alır ve sahneden uzaklaşarak kaybolurlar. Anlaşılacağı üzere McCay gösteri dünyasına yeni bir soluk getirmiş ve animasyon sanatında çok farklı bir perspektif ortaya koymuştur. McCay kendi imkanlarını zorlayarak ortaya koyduğu animasyon sanatını daha fazla yürütemedi. Fakat animasyona getirdiği yenilikler görmezden gelinemeyecek boyutlardadır. Yavaş yavaş stüdyolar animasyonu geliştirmek için teknik imkanları artırmaya başladılar. Tabii işin içine stüdyolar girmeye başlayınca bireysel çabalar bu işin dışında kalmaya başladı. Sektörleşmeye başlayan animasyon, yatırımcıların ticari kaygularıyla birlikte Winsor McCay gibilerini geride bıraktı. Animasyonun sektörleşmesi, daha çok izleyiciyi eğlendirmeye yönelik özgün olmayan işler üretilmesine sebep oldu. McCay tepkisini şu sözleriyle dile getirmiştir:

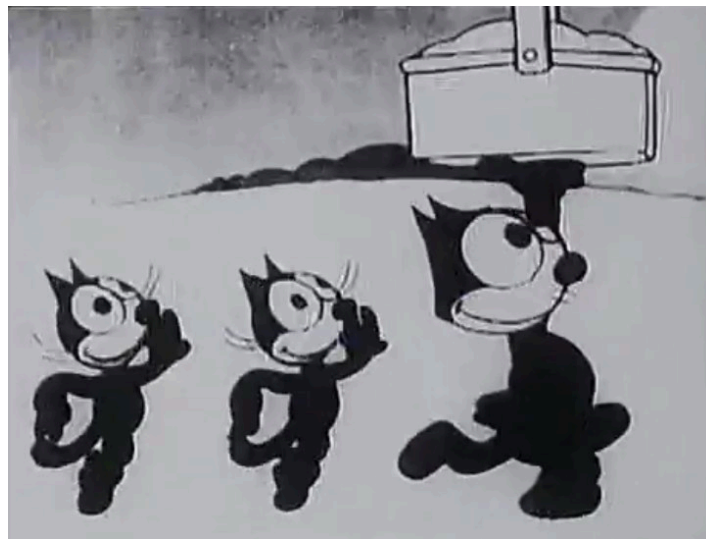
"Animasyon bir sanat olmalı; yani öyle düşünüyorum. Öte yandan görüyorum ki arkadaşlar, bunu sanattan çok ticarete dönüştürdünüz... Sanat değil ticaret... Kötü oldu..."<sup>5</sup>

Fleischer Kardeşler de animasyonun sektörleşmesi adına önemli gelişmelere imza atmışlardır. Yedi kardeşli büyük bir aile olan Fleischerler'den dört kardeş

<sup>5</sup> Winsor McCay "Animasyon Filmler" Kalkedon Yayıncılık, Sinema Kitaplığı 19, s17 2012

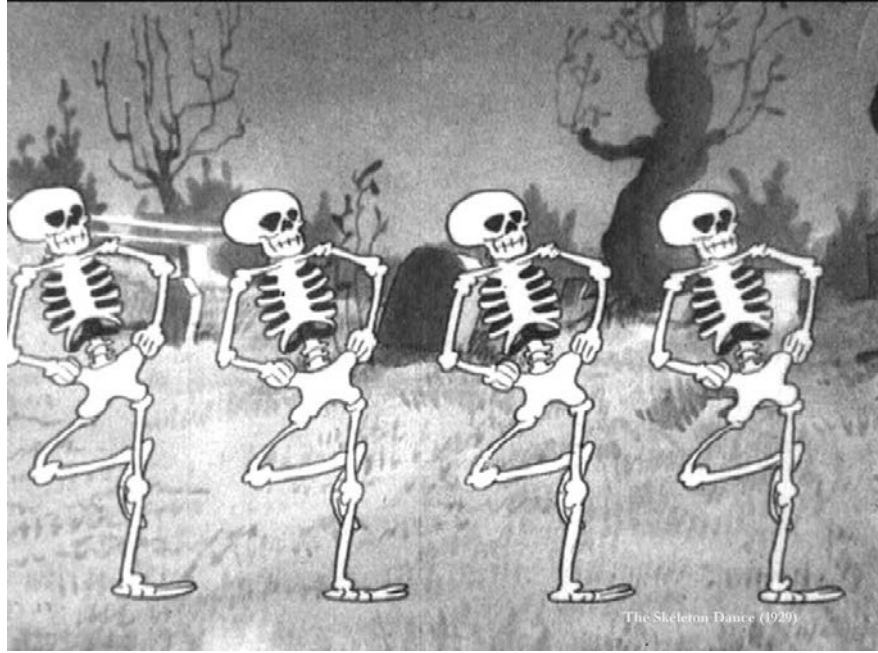


animasyonla ilgilenmiştir. Bunlardan Max ve Dave başı çekmekteydi. Avusturya'dan Amerika'ya göç eden kardeşlerin hikayesi Max'in "Popular Science" dergisinde sanat editörü olmasıyla başladı. Winsor McCay'in "Küçük Nemo" filminden etkilenen kardeşler, animasyon işine girmeye karar verdiler. Max animasyonun iş gücünü hafifletmek adına çalışmalara başladı ve "Rotoskop" adını verdiği bir icat geliştirdi. Rotoskop sadece animasyonun iş yükünü hafifletmiyor, aynı zamanda çok fazla sanatsal beceriye ihtiyaç olmadan çizim yapılabilmesini sağlıyordu (Benzer bir icat Walt Disney tarafından eşzamanlı tarihlerde bulunmuştur). Rotoskop sayesinde, kamerayla canlı çekilmiş aktörler üzerinden çizim yapılabilirdi. Yani animasyonu çizen sanatçıların çok becerikli çizerler olmasına gerek yoktu. Böylece animasyon stüdyoları, filmlerin yapımını hızlandırmak adına birden fazla çizer işe almaya başladı. Kardeşler bu teknikle "Palyaço Ko-Ko (Ko-Ko the Clown)" filmini 1919'da gösterime sundular. Fleischer Kardeşlerin animasyon sektörünün gelişmesi adına yaptıkları bir diğer yenilik ise "kilit animatör (Key)" ve "ara eleman (Inbetweener)" kategorilerini animasyonda ilk defa kullanmalarındır. Yaptıkları işler çok ilgi görünce Fleischerlar da işleri daha çok hızlandırmanın yolunu aradılar. Sonuçta kaliteli çizime karakterlerin ana hareketlerini çizdirerek "kilit animatör" konumunda çalıştırdılar. Kilit animatör, bir karakterin kolunu kaldırma hareketinde; bir kolun kalkmış halini, bir de inik halini çiziyordu. "Ara eleman" ise aradaki kareleri tamamlayan kişiydi. Böylece animasyon sektörü büyümeye başladı.



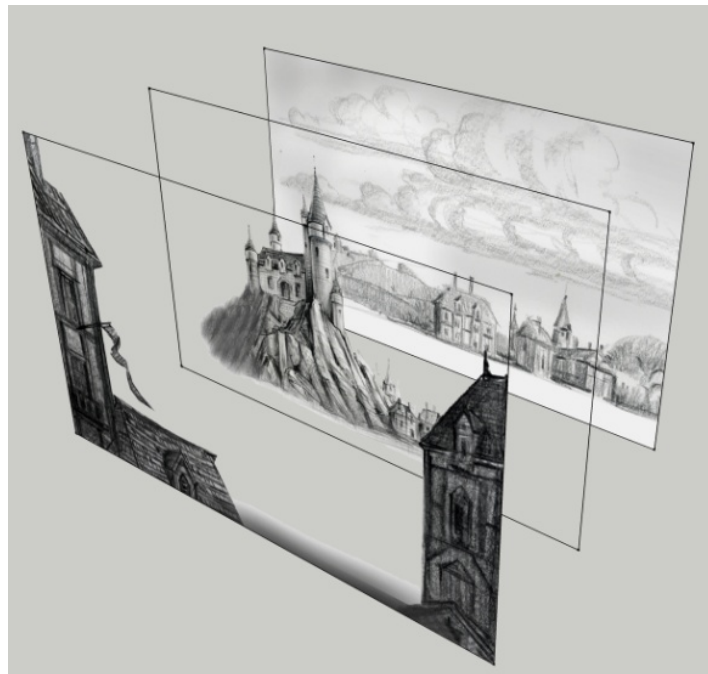
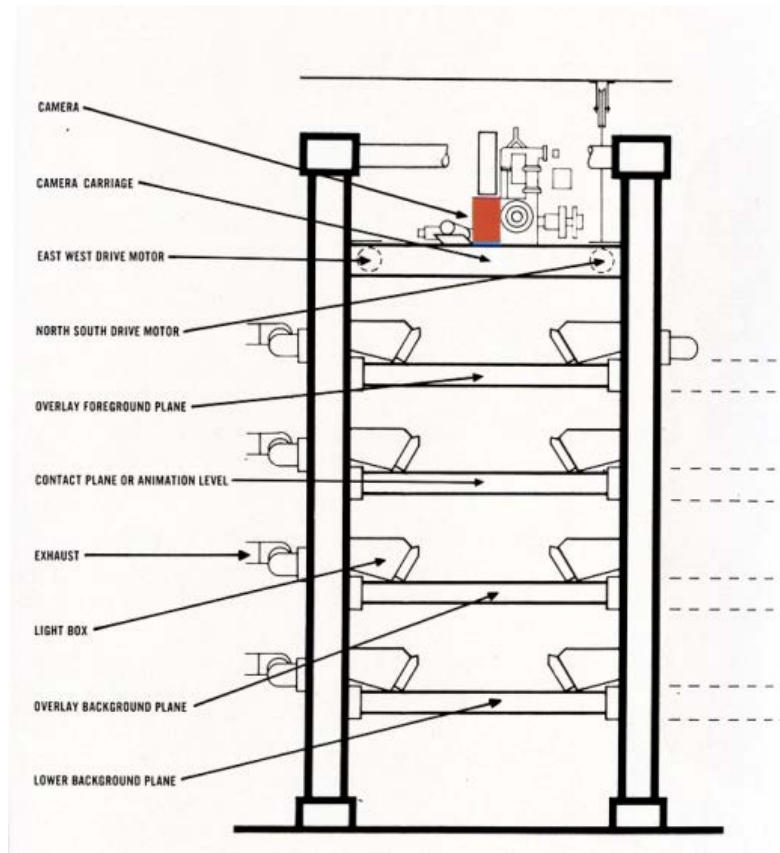
(Resim 3.2.1.1) Otto Mesmer " Kedi Felix (Felix the Cat)" 1917

Sektörleşmeye başlayan yeni animasyon çağında, stüdyolar birbiriyle yarışır hale gedi. Animasyon şovları animatörlerin geliştirdiği karakterler ile popülerleşiyordu. Otto Mesmer'in yarattığı "Kedi Felix (Felix the Cat)" seri haline dönüşen ilk animasyondur. (Resim 3.2.1.1) 1917 de sinemalarda oynatılan Felix izleyicinin sempatisini öyle bir kazandı ki, diğer stüdyolar da artık karakterler üzerinde durmaya başladı. Animatörler arasındaki rekabetin de arttığı bu dönemde animatörler birbirlerinden karakter alıyor, başlanan bir filmin tutması dahilinde karakter, tasarlayan animatörün elinden alınıyordu. Fransa'daki eğitimini tamamlayıp Amerika'ya gelen Walt Disney'in "Miki Fare (Mickey Mouse)" karakterini uzun zaman ortalıktan saklaması ve çalışmalarını gizli yürütmesi belki de bu yüzdendir. Uzun çabalar sonucu Walt Disney bu karakterin kişiliğini seslendirmesinden hareketlerine kadar geliştirdi. Walt'un bu seriyi sesli yapması "Colony Sineması"nın ilgisini çekti. Menajer Harry Reichenbach sesli animasyonda parlak bir gelecek gördüğü için Walt'a destek çıktı. " Vapur Willie (Steamboat Willie) " adlı film 1928 yılında gösterildi. Miki Farenin ana karakter olduğu film büyük ilgi gördü. Kısa bir süre sonra diğer stüdyolar da sesli filme geçtiler. Miki'nin tutmasının ardından stüdyo ekonomik olarak rahatlamaya başladı. Bu dönemde müzisyen Carl Stalling ve Edvard Grieg ile müzik eşliğinde, çizimlerini Ub Iwerks'in yaptığı "İskelet Dansı (Skeleton Dance)"nı çektiler. Bu film Amerikan korku filmlerinde klasikleşen bir çok efsaneye el atıyordu. Aslında genel izleyicinin beğenisinden çok belli kesimlere hitap eden sanatsal bir film ortaya çıkarmışlardı. Fakat bu film çekimi sırasında işlerin yavaşlamasından ötürü Walt, bütün çizimleri kendi başına yapan Iwerks' e bu filmi bırakıp Disney'in filmlerinde genel kilit çizerlik yapması için baskı yaptı. Bu baskılara dayanamayan Iwerks, Disney'le yolları ayırdı. Aslında bu örnek sektörleşen animasyonun sanat filmi değil de daha çok para kazanmak için film çektiğini kanıtlar niteliktedir. (Resim 3.2.1.2)



**(Resim 3.2.1.2) Walt Disney " İskelet Dansı (Skeleton Dance)" 1929**

Ud Iwerks'in animasyona yaptığı önemli katkı, "çokdüzlemli kamera (multiplane camera)"yı kullanmasıdır. Bu sistemde arka arkaya dizilen katmanların üzerine animasyonun mekanı net alan derinliği yapılacak şekilde çiziliyordu. Örnek verecek olursak; en arkaya gökyüzü, sonraki katmana dağlar, bir sonraki katmana orman en yakın katmana da karakterler dizildiğinde derin bir manzara elde edilebiliyor. (Resim 3.2.1.3) Çokdüzlemli kamera ilk defa 1926 yılında "Prens Ahmed'in Maceraları (Die Abenteuer Des Prinzen Achmed)" filmi için Alman sanatçılar Walter Ruttmann ve Lotte Reiniger tarafından keşfedilmiş ve kullanılmıştır.



(Resim 3.2.1.3) Çokdüzlemli Kamera ( Multiplane Camera)

Walt Disney renkli film adına da önemli gelişmeler yapmıştır. Diğer stüdyoların çok pahalı olduğu için bu işe girişmemelerine rağmen, Walt Disney 1937'de çekilen " Aptal Senfoniler (Silly Symphonies), Ağaçlar ve Çiçekler (Trees and Flowers)" filmini renkli çekti. Daha sonra da bu konuda büyük adımlar attı ve 1961 tarihli "101 Dalmaçyalı (101 Dalmatians)" filminde boyaların anında hücrelere kopyalanmasına Amerikan teknoloji şirketi Xerox\* yardım etti. Disney'in bulduğu her bir icat onları rakiplerine karşı hep güçlü kıldı ve Amerika'da animasyon piyasasını hep canlı tuttu. Disney'den ayrılan elamanların kurduğu Looney Tunes'da bu stüdyonunkine benzer işler yaptı. Tex Avery ve Chuck Jones gibi isimler de bu dönemin öne çıkan Amerikan animatörlerindedir.

Walt Disney stüdyosu 80'li yıllarda diğer stüdyoların da yükselmesiyle kısa bir süreliğine düşüşe geçti. Ünlü Hollywood yönetmeni Tim Burton o yıllarda Disney'de çalışan bir animatördü. "Tilki ve Tazı (The Fox and the the Hound)" filminde çizim yapan kalabalık bir grubun içerisindeydi. Daha sonra stüdyonun bu durgun yıllarından yararlanarak 1982 'de kendi kariyeri için ön hazırlık niteliğindeki kısa filmi "Vincent"ı çekti. Bu filme karanlık ve gotik bir atmosfer hakimdi. Filmin ana karakteri Vincent Malloy, 7 yaşında ama kendisini çılgın bir mucit olarak gören ve Amerikalı yazar Edgar Allen Poe okuyan bir çocuktur. Tim Burton, Vincent'ın karanlık ve umutsuz dünyasını anlatırken filme anlatıcı olarak hayranı olduğu ünlü Hollywood aktörü Vincent Price'i seçmişti. Vincent Price'nin en ünlü filmlerinden birisinin 1960'da çekilen Edgar Allen Poe'nin "Usher Evinin Çöküşü (The Fall of the House of Usher) " olduğunu düşünürsek, Tim Burton'un filme vermek istediği karanlık etkiyi anlatmak için neden onu seçtiğini daha iyi anlayabiliriz. Bu filmin bir başka özelliğide Disney stüdyolarında pek kullanılmayan stop-motion tekniğiyle çekilmiş olmasıdır. Sonuç olarak ortaya farklı, biraz rahatsız edici ama sevimli bir film çıkmıştı. Disney, Burton'un bu çalışmasını beğenmedi ve onun çizimlerini Disney'in üslubuna göre sevimsiz buldu. Çünkü Burton bu filmle Disney'in politikasının dışına çıkıyordu. Böylece Burton Disney'den ayrıldı. Fakat Burton, Disney'de kendisi için önemli bir adım atmış oldu.

---

\* Xerox: ABD kökenli, daha çok fotokopi, tarayıcı ve yazıcıların donanımlarını geliştirmesiyle tanınan uluslararası bir teknoloji şirketi.

Tim Burton Disney'den ayrıldıktan sonra sinema sektöründe oldukça başarılı bir giriş yaptı. Vincent'da ortaya koyduğu gotik atmosferi ve stop-motion animasyonda kullandığı çocuksu, garip ve absürt anlatımını sinema filmlerine de taşımayı başardı. 1989 yılında çektiği "Beter Böcek (Beetlejuice)" de görsel efekt olarak bilinçli kullandığı stop-motion sahneler adeta Tim Burton'u Hollywood'un farklılık yaratan özel yönetmenlerinden birisi haline getirdi. Filmin atmosferinin sanki büyütülmüş bir stop-montion dekoru gibi olduğu söylenebilir. Tim Burton, bu başarısının üzerine 1989'da "Batman" ve 1990 yılında "Makas Eller (Edward Scissorhands)" filmlerini çekerek küçümsenemeyecek bir hayran kitlesine kavuştu. Sinemadaki başarısının ardından severek çalıştığı stop-motion animasyona geri dönmek istemiş ve uzun zamandır çizimlerini ve şiirlerini yazdığı bir animasyon projesi olan "Noel Gecesi Kabusu (Nightmare Before Chirstmas)"nu 1993'de Henry Selick'in yönetmenliğinde gerçekleştirmiştir. Bu filmde Tim Burton'un şiirleri Amerikalı müzik kompozitörü Danny Elfman tarafından bestelenmiştir. Film oldukça başarılı, gotik bir müzikal olarak Hollywood arşivinin nadir örneklerindedir. (Resim 3.2.1.4)



**(Resim 3.2.1.4) Tim Burton, Henry Selick "Noel Gecesi Kabusu (Nightmare Before Chirstmas)"1993**

Bu filmin Henry Selick'e getirdiği başarı üzerine Selick, stop-motion çekmeye devam etmiş, "Dev Şeftali (James and Giant Peach) 1996" ve "Coraline ve Gizli Dünya (Coraline) 2009" gibi animasyon filmleri ile başarılı olmuştur. Hatta Coraline, stop-motion tekniğini o kadar ilerletmiştir ki, film neredeyse bilgisayar animasyonu gibi görünmektedir. Tim Burton ise çektiği filmlerle ne kadar başarılı olsa da, bu başarısı onu animasyon sevdasından vazgeçirememiştir. Burton'un 2005 yılında "Ölü Gelin (Corpse Bride)" ve 2012 yılında "Frankenweenie" isimlerinde çektiği stop-motion filmler, belki de hayranları için son zamanlarda çektiği sinema filmlerinden çok daha tatmin edici olmuştur.

90'larda Disney, dünyada rakipsiz bir animasyon stüdyosu haline geldi. Bu da aynı Hollywood film sektöründe olduğu gibi, stüdyonun Amerika'nın politikaları tarafından kullanılması demektir. Disney başka ülkelerin kültüründen yararlanıp bu hikayeleri Amerikan kültürü ile birleştirdi. Bu filmlerden en ünlülerinin "Aladdin'in Sihirli Lambası (Aladdin)" 1992, "Aslan Kral (The Lion King)" 1994, "Pocahontas (Pocahontas)" 1995, "Notre-Dame'ın Kamburu (The Hunchback of Notre-Dame)" 1996, 1998 "Mulan" ve 1999 "Tarzan" olduğu söylenebilir. Disney bu filmlerle 90'larda büyük gişe başarıları kazanmıştır. Öte yandan, bu filmler uzak coğrafyalarda geçen hikayeleri anlatırken, karakterlerin birer Amerikalı gibi davranmasının ve Amerikan aksanıyla şarkılar söylemesinin soğuk ve itici bir hava yarattığını söylemeden geçemeyeceğim. Doğrusu Disney başka ülkelerin kültürlerini alıp Amerikan süzgeçinden geçirip sentezlemiştir. Amerikalı tarihçi ve sosyoloji uzmanı Dr.Scott Schaffer'ın kitabında belirttiği üzere Disney:

“Geçmişten-genelde başka ülkelerin geleneklerinden çıkardığı öyküleri, Amerika'nın değer ve kültürel uygulamalarını pekiştirmek için kullanır. Yapay yabancı bir öteki yaratmak sureti ile Disney, Amerikan olmayan dünyanın yüzeysel Amerikan değerlerinin ve yaşam tarzlarının yansıttığı egzotik ürünler ve uygulamaların ucuz pazarı olarak gösteriyor.”<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Scott Schaffer "Disney ve Tarihleri Hayalayarlama" Postmodern Kültür 6,No:3 1996

### 3.2.2. Aardman Animasyon

Aardman Animasyon Stüdyosu, 1972 yılında Peter Lord ve David Sproxton tarafından Bristol'de kurulmuştur. Peter Lord ve David Sproxton'un ortaokulda hazırladıkları ilk animasyonları olan "Aardman"le BBC'nin dikkatini çeker ve ikili "Vision On" programında kısa film animasyonlar yapmaları için işe alınırlar. Çocuk programına yaptıkları animasyonlar da beğenilince ismini ilk yaptıkları filmde alan kendi stüdyoları "Aardman"i kurmuşlardır.

Aardman Stüdyosu kurulduğu zamandan bugüne kadar çizgisini bozmayan, kendine özgü tarzıyla dikkat çekmektedir. Kukla ve hamur animasyona saplantılı bir şekilde bağlı olan kurucuları bu tekniklerden asla vazgeçmemiş, bu teknikleri stüdyonun bir geleneği olarak görmüşlerdir. Yüksek bütçelerle çekilen filmlerde genellikle yapımcıların gelir kaygısı bu tür saplantılı fikirlere açık olmasa da, Aardman bir istisna olarak kalmayı başarmıştır. Aardman'ın yaptığı filmler konu ve görsellik bakımından sivri bir mizaha sahip olduğu için küçümsenemeyecek bir hayran kitlesine sahiptir. Film yapmakta bir gelenek olarak benimsedikleri stop-motion ve kukla tekniği stüdyonun geleceği için bir engel olmamış, aksine farklılıklar arayan seyircilerin ilgisini çekmiştir. Özellikle stüdyoyu kurdukları ilk yıllarda geliştirdikleri hamurdan yapılmış istediği şekle girebilien karakter "Morph" çocuklar tarafından samimi bulunmuştur. Bunun sebebi animasyon çekilirken animatörün üzerinde parmak izlerinin bırakıldığı hamurun, çocuklar tarafından kolaylıkla bulunabilen bir malzeme olması olabilir. Çocuklar, Morph'u izlerken kendi oynadıkları oyunlarla özdeşlik kurmaktadır. Karakterlerin özenle dikilmiş elbiseleri, dekorun içerisinde aşırıya kaçan detay ve malzeme kullanımı ile Aardman Stüdyosu animasyonda farklı ve özgün bir yere sahiptir.

Nick Park'ın 1985 yılında Aardman Animasyon'a katılmasıyla stüdyonun yaptığı filmler derinlik kazanmıştır. Bu stüdyoya katılmadan önce çekimlerine başladığı ancak stüdyoya katıldıktan sonra bitirebildiği "Gezmek İçin Muhteşem Bir Gün (A Grand Day Out)" isimli film, seyircinin sempatisini kazanmıştır. Aardman Animasyon genellikle bu filmin karakterleri olan Wallace ve köpeği Gromit ile



bilinmektedir. Park'ın 1989 da çektiği "Hayvan Refahı (Creature Comforts)" isimli film, bir hayvanat bahçesinde insan gibi konuşan ve karakterleri olan hayvanların hayvanat bahçesiyle ilgili sorunlarını dile getirdikleri bir belgesel niteliğindedir. Aardman Animasyon bu filmle yetişkin izleyicilerin de ilgisini çekmeyi başarmıştır. (Resim 3.2.2.1)

Hamur animasyon karakterlerinin her türlü mimik ve fiziksel nüanslarını resimlere yerleştirmek, onların ağırlık verdiği konu oldu. Bu, günlük hayatları ekrana taşımak, Aardman'ın İngiliz sinemasının toplumsal gerçeklik mirasına ve belgesel geleneğine bir ardıl olmasını sağladı.<sup>7</sup>



**(Resim 3.2.2.1) Nick Park " Hayvan Refahı (Creature Comforts)" 1989**

Nick Park'ın çektiği "Hayvan Refahı" o sene Amerika'da Oscar ödülü aldı. Böylece Aardman adını dünyaya duyurmaya başladı. İngiliz kanalları Aardman Animasyonun filmlerine daha fazla yer vermeye başladılar. Durum böyle olunca Nick Park, 1993'de Wallace ve Gromit karakterlerinin bir başka hikayesini anlatan "Yanlış Pantolon (The Wrong Trousers)" filmini çekti. Eski filmlerin başarısı bu film için daha yüksek bütçe alınabilmesine imkan sağladı ve böylece stop-motion tekniğini Aardman'ın detaycı süslü dünyasını anlatmak üzere teknik ekipmanlar

<sup>7</sup> Mark Whitehead "Animasyon Filmler" Kalkedon Yayıncılık, Sinema Kitaplığı 21, s94 2012

geliştirilerek kullanıldı. Dekorlar büyüdü ve çekim için otomatik kamera sistemleri ile figürlere otomatik özellikler eklendi. Wallace'nin biraz şapşalca gerçekleştirdiği icatlarda denek olarak kullandığı köpeği Gromit'i kullanması ve Gromit'in Wallace'nin yaptığı hataları düzeltmeye çalışırken takındığı şaşkınlık ve acı dolu ifadesiyle bu karakterler izleyicinin büyük beğenisini topladı. "Yanlış Pantolon" ile Aardman ikinci Oscar'ını kazandıktan sonra Nick Park, Wallace ve Gromit'in hikayelerini anlatan diziler çekmeye devam etti. Serinin bir sonraki filmi 1995'de çekilen "Ucuz Yırtmak (A Close Shave)" isimli filmidir. Bu filmde Hollywood'un ünlü filmlerine göndermeler yer alıyordu. Özellikle final sahnesinde "Terminatör 2" filmine gönderme yapılıyordu ve sonrasında film yine Oscar alınca, Hollywood'dan stüdyoya bir sonraki filmleri için teklif geldi. Hollywood'un öne çıkan stüdyolarından Dreamworks ile Aardman Animasyon daha yüksek bütçeli olarak tasarlanmış "Tavuklar Firarda (Chicken Run)" filmini Nick Park ve Peter Lord birlikte yönetti. Filmin karakterlerini Mel Gibson ve Jane Horrocks gibi ünlü Hollywood aktörleri seslendirdi. (Resim 3.2.2.2)



**(Resim 3.2.2.2) Nick Park, Peter Lord " Tavuklar Firarda (Chicken Run)" 2000**

Aardman Animasyon bu başarılarından sonra daha çok büyüdü ve stüdyo 3D ya da 2D farklı tarzda filmler ve bilgisayar oyunları da üretmeye başladı. Bunlarla birlikte Nick Park Wallace ve Gromit serisine "Tavşan Adamın Laneti (The Curse of the Were-Rabbit) 2005" ve "Ekmek ve Ölüm Sorunu (A Matter of Loaf and Death) 2008" gibi filmlerle devam etti. Aynı zamanda stüdyonun farklı yönetmenlerinin elinden çıkan ve 2007 yılında başlayıp hala devam eden "Koyunlar (Shaun the

Sheep)" dizisi dünyanın birçok yerinde büyük ilgi gördü. Son olarak Peter Lord'un çektiği "Korsanlar (The Pirates) 2012" geleneği devam ettiren eğlenceli bir Aardman filmi olarak dikkat çekti.

### 3.2.3. 3D Bilgisayar Animasyonu

Bilgisayar animasyonunun başlangıcı aslında Hollywood'un yeni tatlar araması üzerine stüdyolara yaptığı ısrarlar sonucu olmuştur. Başlangıçta pek gelecek vadetmiyor gibi görünen teknik bugünün en önemli teknik gelişmelerinden biridir. Öyle ki, sadece animasyon sektöründe değil, oyun, görsel efekt ve sanatta dahi kullanılmaktadır.

Bell Telephone Laboratuvarlarında E.E Zajac 1963 yılında "ikili Transfer Çekim Durumunun Simülasyonu ve Kontrol Sistemi" adıyla, bir uyduyu takip etmek üzere, konumunun nasıl değişeceğini gösteren bir yazılım geliştirdi. Yazılım sadece hareketli olarak teknik ve matematiksel kavramları anlatıyordu. 1960'lı yıllarda Amerika'da Utah Üniversitesi'nde bilgisayar ve grafik programlarının gelişimi üzerine çalışmalar yapıyordu. Genellikle üç boyutlu bir iskelet üzerine hazır imajları kaplamak gibi yüzey üzerine çalışmalar vardı. Bir animasyon sevdalısı olan Ed Catmull buraya 1970 yılında dahil oldu ve çalışmalarını daha çok animasyonlar üzerine yürütmeye kararlıydı. 1974 yılında New York Teknoloji Enstitüsü'nde (NYIT) bilgisayar ve grafik laboratuvarının yöneticisi oldu. Catmull burada 2D animasyonunu gelişimi adına "Tween" adında bilgisayar destekli bir buluş geliştirdi. Bu buluş animasyon için çizilen kareleri üstüste getirmeye yarıyordu. Böylece bir önceki kare, bir sonraki kareyi çizerken çizere referans olmuş oluyordu. Ek olarak bir de tarama ve boyama sistemi geliştirdi. Bu buluşların hepsinden belli bir zaman sonra Disney gibi büyük stüdyolar tarafından kullanılmıştır. Catmull ve ekibi burada 3D animasyonlar da yapmayı denediler ancak pek başarılı olamadılar. Tam da bu zamanlarda George Lucas " Yıldız Savaşları: Bölüm V (Star Wars Episode V) üzerine çalışıyordu ve kendi görsel efekt bölümünü kurmaya karar verdi. Lucasfilm adıyla kurulan şirket için Lucas direkt NYIT ile gidip anlaştı. NYIT'nin büyük bir bölümü Catmull dahil olmak üzere Lucasfilm'e transfer oldular. 3D yapılan görseller

filmin geneline göre düşük çözünürlükte kaldığı için Lucas bu görüntüleri filmde kullanmadı. 1976 yılında Jet Propulsion Laboratory'den James Blinn Catmull'un keşfettiği doku giydirme tekniği üzerine yoğunlaştı ve " Çıkıntı Kaplama (Bump Mapping)" adını verdiği bir teknik buldu. "Bump Mapping" kaplanan yüzey üzerinde içbükey veya dışbükey form yaratmaya yarıyordu. Blinn, daha sonra bu teknikten yola çıkarak "Çevre Kaplama (Environment Mapping) " ismiyle yüzeylerin yansıdığı bir yazılım da geliştirdi. 1980'lere gelindiğinde 3D bilgisayar grafikleri ve animasyon üzerine çalışan kişiler fikirlerini paylaşmak üzere "Bilgisayar Grafiklerini Programlama Mekanizmasının Özel İlgi Grubu (SIGGRAPH)" adında konferanslar düzenlemeye başladılar. Loren Carpenter'ın 1980 yılında yaptığı kesirsel dağların arasındaki uçuşu anlatan sürreal filmi bu toplantıda gösterildi. Buradaki başarısından dolayı Lucas Film'e geçen Carpenter "REYES" adını verdiği işleyiciyi geliştirdi. Bu işleyici animasyon adına büyük bir buluştur çünkü bugünün en büyük animasyon şirketleri bu buluştan sonra gelişen "Renderman" 'i kullanmaktadır. Animasyon adına olan bu gelişmeler tabii ki, Hollywood'un filmlerde görsel efekt olarak kullanılabileceği anlamına geliyordu. Disney ilk denemeleri Steve Lisberger'in yönetmen koltuğunda oturduğu "Tron" filmiyle 1982'de yaptı. Filmde animasyonlar yalnızca ara sahnelerde kullanılmasına rağmen sorunlardan dolayı karşılığını göremediler. İkinci deneme ise 1984 yılında çekilmiş Lorimar Stüdyosu'ndan çıkan " Son Yıldız Savaşçısı (The Last Starfigter)" ile geldi. Fakat filmden sonra film için harcanan para bile karşılanamadı. Bu dönemde istediğini Disney'de bulamayan John Lasseter Lucasfilm'e geçti ve burada ilk animasyonu "Andre ve Wally B (Andre and Wally B)" üzerine çalışmaya başladı. 1984 yılında SIGGRAPH'da gösterilen film 3D animasyonda ilk kez karakterler ile hikaye anlatıyordu. Sonrasında Lucasfilm dağılma sürecine gitti ve oradaki grafik ve animasyon üzerine çalışan grup ayrılıp bugünkü "Pixar Stüdyosu"nu kurdu. Catmull, burada hala başkanlık görevine devam etmektedir. 1986 yılında Lasseter SIGGRAPH'da "Luxo, Jr" isimli bir masa lambasının minik hikayesini anlatan filmini izleyiciye sunmuştur. Buradaki masa lambası Pixar'ın logosu olmuş ve çok sevilmiştir.



**(Resim 3.2.3.1) John Lasseter "Oyuncak Hikayesi (Toy Story)" 1995**

Lasseter bilgisayar destekli 3D kısa filmlerine devam etti. 1988 "Teneke Oyuncak (Tin Toy)" ve 1989 "Knick Knack"ı çekti ve bu film sayesinde Oscar kazandı. Yine Pixar'da çalışan Pat Hanrahan'ın teknik dökümanları organize etmesiyle 1988'de Pixar, Renderman uygulaması geliştirildi. Bu uygulama, objeler, ışık kaynakları, kameralar ve atmosferik efektleri 3D bilgisayar ortamında organize edebiliyordu. Objelerin gölgelerini buldukları ortama göre koyabildiği gibi istenildiği takdirde kesilen bir objenin dokusunu koruyabiliyordu. 1991 yılında Disney ve Pixar ilk 3D uzun metraj filmi yapmak için anlaştı. Fakat önce tekniği denemek istediler. "Güzel ve Çirkin (Beauty and the Beast)"in atmosferi 3D tasarlandı. Görkemli balo sahnesinde tam 158 tane ışık kaynağı bilgisayar ortamında 3D olarak yapıldı. Bu filmin başarısı üzerine Hollywood'da "Terminator 2" filminin çeşitli sahnelerinde 3D başarılı bir şekilde kullanıldı. En sonunda Pixar ilk uzun metraj 3D filme 1995'de "Oyuncak Hikayesi (Toy Story)" ile giriş yaptı. O yılın en çok hasılat yapan filmi oldu ve animasyon dalında Oscar ödülünü aldı. Uzun süren çalışmalar sonucunda Lasseter 3D bilgisayar teknolojisiyle uzun metraj film yapabilceğini kanıtlamış oldu ve 3D filmin önünü açtı. Bundan sonrasında Pixar 1998'de "Bir Böceğin Yaşamı (A Bug's Life)", 2001'de "Sevimli Canavarlar(Monster Inc.)", 2003'de "Kayıp Balık Nemo (Finding Nemo)" ve 2006 yılında "Arabalar (Cars)" filmleriyle beğenilen filmler yapmaya devam etti. Diğer stüdyolarda 3D

animasyon yapmaktan geri kalmadılar ve 2001 yılında Dreamworks "Shrek" ve Fox "Buz Devri (Ice Age)" ile gişede büyük başarı kazandılar. Japonya ise 2001'de "Final Fantasy" ve 2005'de yine "Final Fantasy VII" ile 3D animasyonda önemli adımlar attılar. Bugün gelişmiş ülkelerde artık 3D yaygın hale gelmiştir. Özellikle reklam sektörü 3D animasyonun sıkça kullanıldığı bir alandır.

3D animasyon teknolojisini günümüzde oldukça gelişmiş ve bu teknikle yapılan "Avatar ", "Kutup Ekspresi (The Polar Express)", "Transformers" gibi filmlerle gişede seyirciyi etkilemeyi başarmıştır. Bunun yanında sanatsal anlamda da Chirs Cunningham, Max Hattler, Chirs Landerth, Andrew Thomas Huang gibi sanatçılar tarafından 3D'nin estetiği içerisinde oldukça yaratıcı bir şekilde kullanılmıştır. 3D bilgisayar teknolojisinin sanata getirdiği ve getireceği yenilikler heyecan vericidir. 3D bilgisayar animasyonunun keşfinin, stop-motion animasyonun sonu olduğu hakkındaki polemiklerin, 3D bilgisayar teknolojisiyle yapılan heykellerin 3D yazıcılardan çıkarılarak sunulması imkanının, elle yapılan heykelin sonu olduğunu düşünmek kadar yersiz olduğunu belirtmek isterim. Her iki teknik de sanatta farklı tatlar yakalayabilmek adına bulunmaktadır. Bununla ilgili Tim Burton, her ne kadar "Alice Harikalar Diyarında (Alice in Wonderland) 2010" adlı filmde 3D teknolojiyen yararlı olsa da, aktörlerin filmin havasına girebilmesi için yine gerçekçi elle dokunabilen dekorlara ihtiyacı olduğunu söylemektedir. Son olarak stop-motion animasyonun en önemli ustalarından Çek sanatçı Švankmajer bu konudaki görüşlerini şöyle ifade etmektedir:

O konuda bazı şikayetlerim var. Öncelikle bilgisayar animasyonlar bana hiç gerçekçi gelmiyor. Demek istediğim, o tarz gerçekliğe ait olan nesnelere gerçek hayatın duygusal tecrübeleriyle bir biçimde bağdaşmıyor. Bu yüzden de gerçekliğin, 'dokunulmuş olanın' izlerini taşıyor, ölü kalıyor. Bilgisayar animasyonlardaki nesnelere bu dünyaya ait değil, sadece 'olmaya' çalışıyorlar. Bununla birlikte, Little Otik'in dört saniyelik bölümünde bilgisayar animasyon kullanıldığını da itiraf edeyim.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> INTERVIEW: Cinematic Alchemist; Jan Svankmajer discusses "Little Otik" Indiewire by Daniel Steinhart 2002

### 3.2.4. Animeler

"Anime", kökü İngilizce olan "animation" ve Latince "animare" kelimelerinin Japonca kısaltılmasıdır. Geneli çocuk filmi olan Disney'le karşılaştırıldığında animeler daha çok kıyamet sonrası hikayeler, şizo-psiko senaryolar ve seksüel fantezilerle doludur.

Animenin gelişimine baktığımızda batıdaki animasyonun gelişimine benzer yollar izlediğini görürüz. Çünkü Japonlar'da başlangıçta mangaların (Japon Çizgi romanı) animasyona geçirilmesiyle başlamıştır. Japonya'da genellikle bir animenin öncelikle mangası piyasaya sürülür. Sonra senaryo olarak o mangayı geriden takip eden animesi yapılır. Japonya'da anime bir popüler kültür ürünüdür. Yani kitle kültürü olmuş ve ekonomilerine katkısı tartışılmaz bir hal almıştır. Bunun sebebi, animenin pazarın Japonya'da çok geniş bir reklam sektörüne açılmasıdır. Bu durumu Susan J.Napier kitabında şöyle açıklamış:

“Büyük başarı kazanan manga dizisi "Ay Savaşçısı (Sailor Moon)", 1990'ların ortasında en popüler dönemini yaşarken, dişi kahramanı Usagi resimleri ülkenin her yerinde panolardan bakıyor: Sailor Moon temalı eşyalar ise - "ay prizmalı güç değnekleri"nden, banyo havularına kadar her şey - dizinin sadık kahramanları tarafından kapış kapış alınıyordu; bu hayranların büyük kısmı, karakterlerin sahip olduğu fantastik güçlerin ve sevimliliğinin benzersiz bileşimini seven genç kızlardan oluşuyordu”.<sup>9</sup>

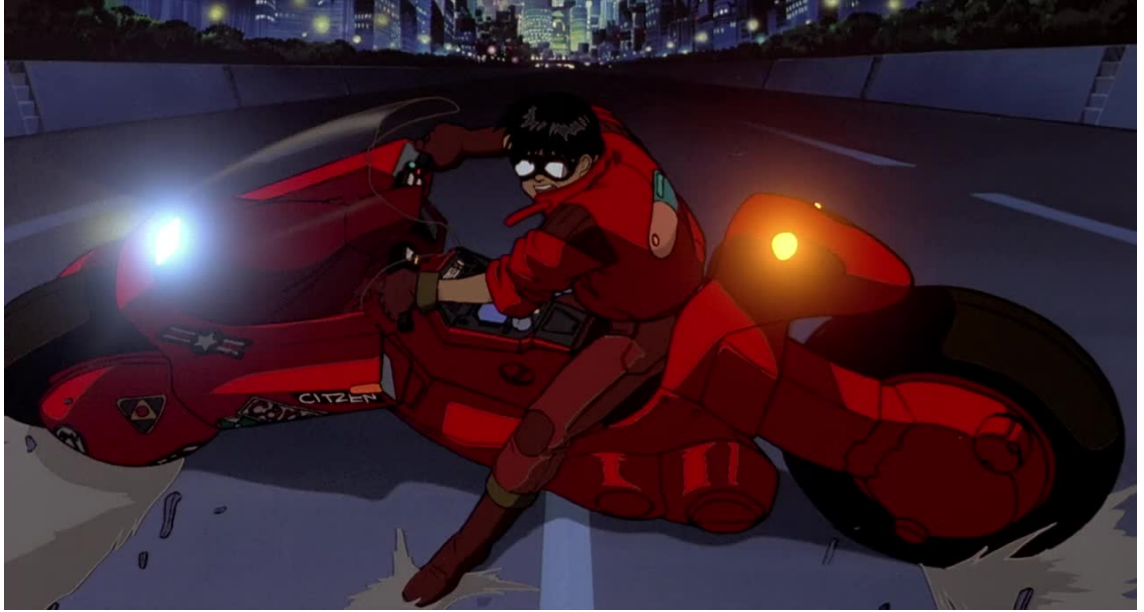
Japonya'da animenin bir sektör olduğunu görüyoruz. Öte yandan Japon animasyonu sadece animelerden oluşmaz. Japonya'da animasyon, 1930'a kadar küçük çapta yapılıyordu. Animasyonu ilk geliştirmeye başlayan usta ise Yoji Kuri'dir. Gerçeküstücü ve müstehcen anlatımıyla animasyona ayrı bir hava katan Kuri karikatürlerindeki estetik anlayışı animasyonlarında da sürdürmüştür. Çektiği dört filmle Japonya'da bağımsız animasyonun önünü açmıştır. Eiichi Yamamoto, Taji Yabushita ve Kihachirō Kawamoto, Kuri gibi isimler bahsedilmesi gereken diğer değerli bağımsız Japon animatörlerdendir. Animasyonlarında daha çok

<sup>9</sup> Susan J. Napier "Anime (Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna) ES yayınları:58 s15 2008

Japonya'nın kültürel öğelerini ön plana çıkarıp kendi sanatlarıyla birleştirmişlerdir. Dahası düşük bütçeli animasyonlar çektikleri için kendi kendilerine yetebilmişlerdir. Yaptıkları animasyonlar, Japon kültürü açısından önem taşır fakat hiçbir zaman animeler kadar popüler olmamışlardır.

Japon sinema endüstrisi, 1950-1960 yıllarında Akira Kurosawa (Yedi Samuray -Shichinin no samurai 1954), Ozu Yaqujiro (Erken gelen Yaz -Bakushû 1951) ve Mizaguchi Kenji (Efendi Sanso-Sanshō dayû 1951) gibi yönetmenlerin çektiği filmlerle en başarılı dönemine ulaşmıştı. Bu yıllarda Japon animasyonu için aynısını söylemek zor çünkü Japon animasyonu daha çok Disney benzeri filmler yapıyordu ve kendine has bir yapısı yoktu. 1960'lı yıllara gelindiğinde Japon sinema endüstrisi düşüşe geçti. Japon sinemasına olan ilgi azaldı ve animasyon ilgi odağı olmaya başladı. Osamu Tezuka'nın "Astro Çocuk (Tetsuwan Atomu)" çizgi serisini 1963'te animeye çevirmesiyle anime sektörü birden parladı. Aslında "Pinokyo"nun teknolojik bir yorumu olan "Astro Çocuk" bir bilimadamı olan babanın kaybettiği çocuğunun yerine robot bir çocuk yapması ve onların eğlenceli hikayesini konu alıyordu. Astro Çocuk, izleyici tarafından büyük beğeni topladı. Bu da Japonya'da anime pazarının hareketlenmesini sağladı. Mangalar artık daha sık basılır oldu ve televizyonlarda filmlerin yerini animasyonlar almaya başladı. Öyle ki, bu animeler ve mangalar halkın her kesimine hitap ediyordu. Yetişkinler için yapılmış mangalardan tutun da, meraklısı için yapılmış erotik mangalara, ergenlik çağındaki gençlerden, altı yaşındaki çocuklara kadar her kesime hitap eden yayınlar, günlük gazete gibi basılıp okunmaya başlandı. Bu mangalardan çok tutanları ise animeye çevirdiler. Bu sebepten anime, Japonya'da artık kültürel bir zenginliktir. Animenin dünyaya açılmasını sağlayan faktör ise videokasetin (VTR), dünya çapında yaygın bir hale gelmesidir. Videokaset teknolojisi sayesinde, uzak coğrafyalarda kapalı kalmış video çalışmaları dünyanın en ücra köşelerine kadar ulaşmıştır.





**(Resim 3.2.4.1) Katsuhiro Otomo "Akira" 1988**

Japon animelerinin dünya çapında ün kazanması yolunda en önemli adımı atan yönetmen Katsuhiro Otomo, "Akira" isimli mangayı "Young Magazine" dergisinde 1982' den 1990 yılına kadar çizmiştir. Tamamı 2000 sayfadan oluşan manga 6 cilt şeklinde yayınlanmış, 1988 yılında animeye uyarlanmıştır. (Resim 3.2.4.1) Bu film Japonya'da öyle bir ilgi gördü ki, dünyanın birçok yerinde yüksek gişe hasılatına sahip olan, " Yıldız Savaşları: Jedi'nin Dönüşü (Star Wars:Return of the Jedi)" bile gişede Akira'yı geçmeyi başaramamıştır (Hatta dünyada ezici gişe hasılatı üstünlüğü bulunan Hollywood, Japonya'da 1996 yılında gösterilen "Titanik'e kadar animeleri geçmeyi başaramamıştır). Amerikan çizgi roman şirketi "Marvel" o sene Akira'yı İngilizce olarak bastı. 1990 yılında Akira İspanya, Fransa ve İngiltere'de yayınlanmış ve dünya çapında bir üne kavuşmuştur. 3. Dünya Savaşı'ndan sonrasını konu alan Akira genç bir çocuğun psiko-dramasını ve giderek yalnızlaşıp, canavara dönüşmesini anlatıyor. Kıyamet sonrası geçen ve büyük bir patlamayla başlayan Akira, distopik bir bilim kurgudur. "Siberpunk" olarak adlandırılan yeni bir tür ortaya koymuştur. "Yüksek teknoloji, düşük yaşam kalitesi" olarak tanımlanabilecek bir dünya şekli çizen siberpunk, teknolojinin çok ileri olduğu fakat insanların yaşam standartlarının düşük olduğu vurgusunu yapmaktadır. Bilim kurgunun alt türlerinden biri olarak kabul edilmiştir ve postmodern edebiyat

dahilinde değerlendirilmektedir. Animeler, savaş yıllarında büyük yıkımlar gören Japonya'nın aslında savaş sonrası yıllarda bu acıları dışa vurdukları sektörlerden biridir. Neden bu kadar gerçekçi anlamda şiddeti ve dramayı yoğun kullandıkları, belki bu savaş döneminde yaşadıkları travmalarla açıklanabilir. Savaş sonrası yıkım gören başka ülkeler de bu filmde etkilenmiştir. 1993 yılında Japon eleştirmen Ueno Toshira savaş yıllarında Sırbistan'ın Saraybosna kentine ziyarete gider. Bombalanmış şehrin yıkıntıları arasında Akira filminin ana karakteri Kaneda'nın dev bir çizimini görür. Kaneda'nın üzerindeki konuşma baloncuğunda "Başladı o halde!" yazmaktadır. Akira'nın siyasi bir direnişin ikonu olacak kadar yaygınlaşması şaşırtıcıdır.

Akira'dan sonra hem televizyonda hem de sinemalarda sayısız anime gösterilmeye başlandı. Animeyi tüm dünyada ilgi çekici kılan bir şey varsa, o da hiç şüphesiz anime evrenin geniş bir yelpazeye sahip olmasıdır. Animeler Japon kültürüne ait birçok hikayeyi ele alırken "samuraylar, ninjalar, kültürel mitler gibi", bir taraftan da Amerika'da ya da batıda geçtiğine inanabileceğimiz, "kovboylar, NBA basketbolcuları, İngiliz dedektifleri" gibi karakterlerin hikayeleri de anlatmaktadır. Akira'nın yaptığı kırılmadan sonra benzer yaklaşımlarda bilim kurgu animeleri ve özellikle Siberpunk'ın popülerleşmesinden sonra yeni alt dallar türedi. Zaten gelişmiş tekolojiyi anlatan siberpunk, bunu ileri götürüp robotların dünyasını işleyen "Astro Çocuk (Tetsuwan Atomu), Demir Adam (Tetsujin 28 go) ve Mobil Kıyafet Gundam (Gundam Shirizu)" gibi filmlerin öncülüğünü ettiği "Mecha" alt dalıyla sevenlerine yüksek düzeyde teknolojinin ürünü olan robotları anlatmaya başladı. "Mecha" İngilizce "Mechanical" yani Mekanik kelimesinden türemiştir. Bu robotların endüstriyel tasarım olarak da baktığımızda insan özelliklerine gönderme yapan zekice tasarımlar olduklarını görürüz. "Neon Genesis Evangelion" \* (Shin Seiki Evangerion) 1995-1996", "Geass Kodu (Kodo Giasu) 2006- 2007" ve "Kido Senhi Gundam Unicorn -2010" çok beğenilen mecha animelerdendir.

Japonya'da animasyonun değindiği bir başka alt dal, erotik ve pornografik animelerdir. Akira ile aynı tarihte yayınlanan "Şeytan Rahmi Efsanesi (Urotsukidoji-

---

\* "Neon Genesis Evangelion" gibi bazı animelerin isimleri Türkçe'ye çevirilmemiştir

Legend of the Overfiend)" erotik bir animedir. Akira kadar olmasa da batıda büyük beğeni toplayan seri, o güne kadar animasyonları çocuk filmi olarak bilen izleyicide adeta şok etkisi yarattı. Böylece Japonya'da "Ecchi" olarak adlandırılan "seksi" animeler bir sektör haline gelmeye başladılar. Ecchi animelerin tutması üzerine "hentai" animasyonlar yapılmaya başlandı. Hentai prono filmlerin animasyondaki karşılığıdır. Özellikle Disney'de sansür yüzünden bazı yapıtlar ya yasaklanmış ya da değiştirilerek tekrar sunulmuştur. Örneğin Fleisher Kardeşler'in 1930'larda çektikleri "Betty Boop" çocuksu masumiyeti ve cinsel cazibesıyla çocuklardan çok yetişkinlerin beğenisini toplamıştı. Fakat toplumun genel ahlakına aykırı bulundu ve özellikle de çizgi filmler çocuklar için yapıldığından sansürlendi. Animeler için aynı durum geçerli olmadığından içeriğindeki şiddet, cinsellik gibi özellikler batının ilgisini daha çok çekti. Bu noktada Time Dergisi yazarı Susan Pointon'un da belirttiği gibi:

Anime ile ilgili belki de en dikkat çekici şey, Amerikan pazarları için değiştirilen diğer ithal medya ürünlerine kıyasla, animenin içerdiği anlatıları, hoş gidecek biçimde değiştirmeye yönelik hiçbir uzlaşmacı adım atmamasıdır.<sup>10</sup>

Animeleri evrensel anlamda bugünkü popülerliğine ulaştıran bir yönetmen varsa o da hiç şüphesiz Hayao Miyazaki'dir. Miyazaki, Japon animesine kendi kültürünü ve mitlerini bir fantezi eşliğinde oldukça detaylı sunabilen önemli bir yönetmendir. Filmleri bugün evrensel bir üne kavuşmuş sanat filmi kategorisinden sayılmıştır. Derinlik olarak Miyazaki'nin filmleri dünya sinemasında önemli bir yere sahiptir. Babası uçak mühendisi olan Miyazaki uçaklara hayran olarak büyüdü, belli ki filmlerindeki uçma teması ve uçakların detaylı tasarımı bu konuya olan tutkusundan kaynaklanmaktadır. Daha sonra gördüğü bir mangadan etkilenerek önce manga çizeri sonra da animatör olmaya karar verdi. Yine yetenekli bir Japon anime yönetmeni olan Isao Takahata ile uzun dönemler çalışmış ve hatırı sayılır televizyon animeleri yapmışlardır. 1982 yılında çizmeye başladığı "Rüzgarlı Vadi (Kaze no tani no Nausicaa)" isimli mangayı 1984 yılında birlikte çalışmaya alışık olduğu ekiple

<sup>10</sup> Susan Pointon, "Mahşer Olarak Transkültürel Orgazm: Yüce İfrit Efsanesi" Geniş Açı 19 no:3 s45 1997

animeye uyarladı. Bu filmden bir sene sonra Isao Takahata, yapımcı Toshiro Suzuki ve Hayao Miyazaki birlikte istedikleri gibi filmler yapabilmek için Studio Ghibli'yi kurdular. Ghibli'nin ilk filmi 1986 yılında gösterime giren ve yönetmenliğini Miyazaki'nin üstlendiği "Gökteki Kale (Tenkû no shiro Rapyuta)", gişede beklediği ilgiyi göremese de Stüdio Ghibli filmleri ünlü olduktan sonra izleyicilerin beğeniyle bahsettiği bir film olmuştur. 1988'de "Komşum Totoro (Tonari no Totoro)" isminde çektiği ikinci film savaş sonrası yıllarda anneleri hastanede olan iki çocuğun iç dünyalarını fantezileri ile anlatıyordu. Japon mitlerinden yola çıkılan hikayede, orman cinleri çocukların yalnızlığında onlarla dost olarak annelerini gizlice hastanede ziyaret etmelerine yardımcı oluyorlardı. Ghibli'nin bir diğer yönetmeni Tahakata aynı yıl "Ateşböceklerinin Mezarı (Hotaru no haka)" 'nı çekti. Bu film ise savaş sonrası yıllarda yaşayan iki çocuğun dramını anlatıyordu. Bu filmler Japonya'nın parçalanmış ulusal kimliğini gerçekçi bir şekilde ortaya koyduğundan dağıtımçı tarafından çok destek görmedi. Fakat bu filmler anime kültürünün tartışılmaz kült filmleridir.

Ghibli'nin popüler olmasını sağlayan film Miyazaki'nin 1988 yılında gösterime giren, öğrenci bir cadının cadılar diyarından çıkıp, insan hayatına adapte olmaya çalışmasını anlatan "Küçük Cadı Kiki (Majo No Takkyubin)" dir. Bu filmle yolu açılan stüdyo, peşinden romantik ve fantastik filmler çekererek büyüdü. 1992'de çektiği "Kırmızı Kanatlar (Kurenai no Buta)"dan sonra arayışını "On Your Mark (Jiburi Jikkengekijō On Yua Māku)" isimli kısa bir filmle dolduran Miyazaki, aslında bir köşede "Prenses Mononoke (Mononoke Hime)" isimli başyapıtının hazırlıklarını yapıyordu. Miyazaki bu filmi 1997'de bitirdi. Bu film Akira'nın başarısından sonra sadece anime kategorisinde değil, tüm zamanların en çok izlenen Japon filmi olarak tarihe geçmiştir. Çarpıcı zıtlıklar içeren film dışı merkezli bir Japon kimliği vizyonu ortaya koyar. Doğanın hakim olduğu bir Japonya'da tarihsel mitlere göndermeler yapar. Prenses Mononoke Japon kültürünün birçok mitine ve geleneğine el atar fakat belirli bir tarihi anlatmamaktadır. (Resim 3.2.4.2). Film batıda büyük beğeni topladı fakat filmin sonunda seyircilerin yargılarına uygun gerçek bir kötü karakterin olmaması yüzünden eleştirildi. Bu eleştirilere cevap olarak Miyazaki; çocukların

sonu açık olan hikayelerin inceliklerini daha iyi anlayabileceklerini, iyi ve kötünün dünyada o kadar da net belli olmadığını çok daha kolay kavradıklarını söyledi.

Stüdyo Ghibli'nin çarpıcı filmleri, en ufak bir şüphe olmaksızın, sinemanın sanat olabileceğini ispatlıyor. Genellikle eserlerde "sanat" ve "sinema" terimlerinin bir araya gelmesi izleyicileri uzaklaştırır; ama Ghibli ruha dokunan, yediden yetmişe herkesi mest edip büyüleyebilen filmler yapar. Daha önemlisi, bu filmler, ticari sinemada genelde olmayan bir şeye sahiptir: bütünlük.<sup>11</sup>



**(Resim 3.2.4.2) Hayo Miyazaki "Prenses Mononoke (Mononoke Hime)" 1997**

90'lı yıllar bir bakıma animenin altın çağıdır. Oshii Mamoru'nun 1995'de çektiği "Kabuktaki Hayalet (Kokaku Kitotai)" Cannes Film Festivali'nde ödül alan ilk animeydi. Miyazaki'nin 2001 yılında çektiği "Ruhların Kaçışı (Sen to Chihrio no Kamikakushi)" ise Oscar ödülü almıştır.

Animelerin değeri 2000'li yıllara gelindiğinde artmaya devam etti. Bugün sayısız anime dünyanın her tarafında ilgiyle izleniyor ve ulaşması artık çok daha kolay. Animeleri bugün kültürel bir hazine yapan bir şey varsa o da değişmeden kalmalarıdır. Amerika'da Disney ve diğer stüdyolar çoktan bilgisayar animasyonuna

<sup>11</sup> Colin Odell, Michelle Blanc "Stüdyo Ghibli (Hayo Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri)" s12 Kalkedon Yayıncılık 2011

geçmesine rağmen animeler hala iki boyutlu çizim animasyon olarak kalmıştır. 3D bilgisayar teknolojisi ise genellikle yine animelerin atmosferlerinde kullanılmaktadır.

#### 4. SANAT ANİMASYONU ( Bağımsız Animasyonlar )

Bağımsız filmler, genellikle düşük bütçeli yapımlardır. Prodüktörün filme çok para kazanmak için değil de, filmi desteklediği için yardımcı olduğu filmlerdir. Böylece prodüktörün para kaygısı yüzünden filme karışması engellenmiş, yapıtın dilinin özgürleşmesi amaçlanmıştır. Bağımsız filmlerde genellikle yönetmen aynı zamanda filmin prodüktörüdür.

1955 yılında 'İngiliz Sineması' 'Hollywood Sineması'yla rekabeti güçlendirmek için yüksek bütçeli film çekimlerine başladı. Bu durum İngiliz yönetmenleri kısıtlamış ve İngiliz Sineması'nın itibarını düşürmüştür. Bu duruma karşı ilk olarak 1956 yılında Lindsay Anderson, Karel Reisz ve Tony Richardson gibi yönetmenlerin editörlüğünü yaptıkları "Sequence" dergisinde "Free Cinema (Özgür Sinema)" manifestosu yayınlanmıştır ve bağımsız sinema hakkında fikirler dile getirilmiştir. Sinema sektörleşmeye başladığında, yönetmenin sanatı sırf prodüktörlerin maddi kaygıları sebebiyle engellenmiş, filmlerin içleri boşaltılıp genel izleyiciye hitap eden popüler filmlere dönüştürülmüştür. Dolayısıyla, filmlerine karışılmasını istemeyen yönetmenler çareyi kendi imkanlarıyla filmlerini çekmekte bulmuşlardır. Sequence dergisinde yayınlanmaya başlayan manifestolarda sinemayı sanat olarak yapmak isteyen yönetmenlerin görüşleri yer almıştır. Lindsay Anderson 1960'larda kendisini Fransız "Yeni Dalga (Nouvelle Vague)" akıma yakın hissedip ekipten ayrılırken, geri kalanlar "İngiliz Yeni Dalga (British New Wave)" akımını ortaya atmışlardır. Yönetmen Joans Mekas'ın Sinemanın 100. yılı manifestosu bağımsız sinemayı şu şekilde anlatmıştır:

“Hepimizin iyi bildiği gibi bu dünyayı ve üzerindeki her şeyi yaratan Tanrıydı ve tüm bunların harika olduğunu düşünüyordu. Tüm ressamlar, şairler ve müzisyenler yaratılışı şarkılarla kutluyorlardı ve her şey yolundaydı, ama gerçek değildi. Bir şey eksikti. O yüzden yüz yıl kadar önce Tanrı sinema kamerasını yaratmaya karar verdi ve bunu yaptı da. Sonra bir yönetmen yarattı dedi ki "işte sana sinema kamerası diye bir alet. Şimdi git, film çek, yaratılışın ve insan ruhunun düşlerinin güzelliğini kutla ve bunun tadını çıkar." Ama şeytan bundan hiç hoşlanmadı. Bu yüzden kameranın önüne bir torba dolusu para koydu ve

yönetmenlere şöyle dedi "Bu aletle para kazanabilecekken neden dünyanın güzelliğini ve ruhunu kutlamak istiyorsunuz ki?" Ve, ister inanın ister inanmayın, tüm yönetmenler para torbasının peşine düştüler. Tanrı bir hata yaptığını fark etti. Yirmi beş yıl kadar sonra, hatasını düzeltmek üzere bağımsız avant-garde yönetmenleri yarattı ve şöyle dedi " İşte size kamera. Alın onu gidin ve tüm yaradılışın güzelliğinin şarkılarını söyleyin ve bunun tadını çıkarın. Ama bunu yaparken zor zamanlar geçireceksiniz ve bu aletle hiçbir zaman para kazanamayacaksınız"<sup>12</sup>

Bağımsız filmler devlet politikasını eleştiren, sürreal filmler deneyen veya yapımı çok uzun süren türden filmler olabilir. Bu perspektiften baktığımızda bağımsız filmler popüler kültürden uzak, kendine ait bir dili olan ve sanat filmleri adı altında kategorilenmiş alt kültür ürünleridir. Bağımsız sinemada bütün yetki sanatçının elinde olduğu için geleceğin vizyonunu değiştiren türden yenilikçi yapıtlar ortaya çıkmıştır. Bütün bunları anlatırken animasyonu bu olanlardan ayrı tutmak imkansızdır. Disney'in yüksek bütçeli filmleri karşısında rekabet eden bir çok animasyon şirketi, animasyon sanatçılarına aynı baskıları yapmıştır. Sinemayı sektörleşmenin getirdiği sınırlandırmalardan ve tektipleştirmeden kurtarmak bağımsız sinemanın en önemli misyonudur. Tabii ki bağımsız sinema fikirleri ortaya atılmadan önce bu fikrin oluşmasını sağlayan birçok manifesto yazılmıştır. Örneğin "Dada Film Manifestosu" 1918 yılında yazılmaya başlanmış ve geliştirilmiştir. Hollywood'un ana akım film kalıpları ortaya çıkmadan önce filmler çeken dadacı sinemacılar o günlerde film için yenilikçi tanımlar yapıyorlardı. Dada sanatçısı olan Tristan Tzara "Bulutlu Sinema\*(Found Footage)"dan bahsederken, sinemayı Hollywood'un dayattığı bilenen kalıplara karşı çok farklı bir yere koyuyor.

"Bulutlu Sinema, filmi ele alırken el sanatı, el yapımcılığı söz konusudur. Pelikül üzerinde gravürcülük, oymacılık, basmacılık, boyamacılık, kazmacılık, oytuculuk vs. vs. vs. tıpkı dada sinemasının bütünü gibi Buluntu Sinema'da süreklilik halinde "yeni çağdaş" konumunda konumlanmaktadır."<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Joans Mekas "Sinema Manifestoları" Altıkırkbeş Yayın s61 2007

<sup>13</sup> Tristan Tzara/Asd Fasdas "Sinema Manifestoları" Altıkırkbeş Yayın s146 2007

\*Bulutlu Sinema: Varolan, önceden çekilmiş görüntüleri, planları, sekansları birleştirerek bir sonuca varma çabası.

Lumiere'ler kamerayı keşfettiği tarihlerde, ilk filmleri çeken mucit sanatçıların, tabii ki ciddi bir maddi kaynakları olmadığından, ilk denemeler bağımsız filmlerden oluşmaktaydı. Georges Méliès, Paris'de "Aya Seyahat (Le voyage dans la lune)" filmini çekmeden önce, kurguda filmin ihtiyacı olan bir çok efekti animasyon yardımıyla deneyimlemiştir. Paris Dadası'nın ortaya çıktığı yıllarda birçok sanatçı animasyon ve video çekimlerini birbiriyle kompoze ederek yenilikçi işler üretmeye başlamıştır. Rus ressam Léopold Survage, Paris "Salon d'Autonome"'de soyut resimlerini sergiledikten sonra, 1911'de soyut animasyon fikri üzerine çalışmaya başladı. Bir sene sonra, animasyon filminin yeni gelişen tekniklerini uygulamak ve soyut sanat yaratmak için, tamamı soyut 200 suluboya resim yapmış fakat animasyon haline getirememiştir. Survage'nin fikrini Fransız şair ve sanat eleştirmeni, Guillaume Apollinaire şu sözleriyle desteklemiştir;

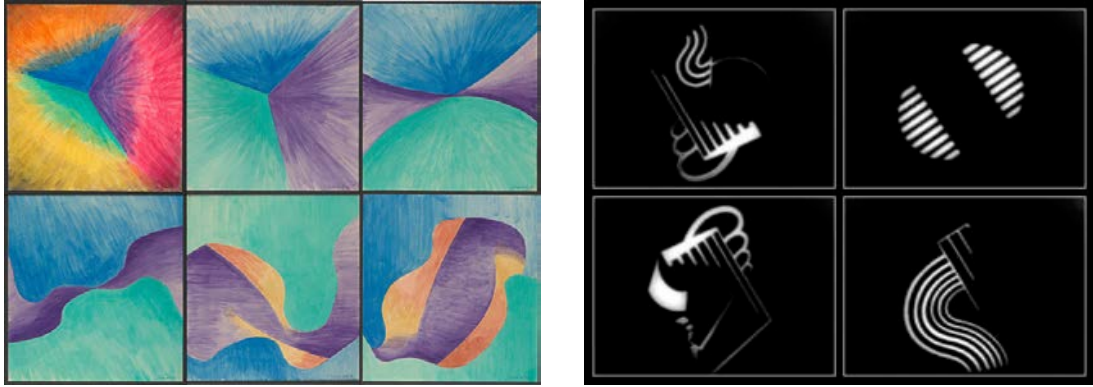
“sinematografik çağda, bu "ritmik hareket" 'i sanatımıza sirayet edecek olan geleceğin konusu olarak görüyorum.”<sup>14</sup>

Paris'teki bu animasyonla ilgili hareketlenme İsveçli sanatçı Viking Eggeling'in ilgisini çekmiş, ve Eggeling, Paris'e gelerek arkadaşları Amedeo Modigliani ve Tristan Tzara gibi sanatçılarla avangard harekete katılmıştır. Survage'nin fikrinden yola çıkarak "Diyagonal Senfoni (Symphonie diagonale)" isimli avangard animasyonu 1924 yılında Almanya'da tamamlayabilmiştir. (Resim 4.2) Film, dada ve konstrüktivist öğeleri barındıran soyut sinemanın önemli örneklerinden birisi olmuştur. Léopold Survage'ın sulu boyaları ise ancak 2005 yılında Amerikalı modern video sanatçısı Bruce Checefsky tarafından anime edilebilmiştir. (Resim 4.1)

---

<sup>14</sup> Christiane Schönfeld "Lotte Reiniger and the Art of Animation " s172 Königshausen & Neumann 2006





**(Resim 4.1) Bruce Checefsky "Leopold Survage'ın Renkli Ritim'i (Colored Rhythm) 2005**

**(Resim 4.2) Viking Eggeling " Diyagonal Senfoni (Symphonie Diagonale)" 1924**

1920 'ler de özellikle de Eggeling, Almanya'ya geldikten sonra, Berlin deneysel animasyonun başkenti olarak anılmaya başlandı. Zürih Dadacısı, Hans Richter ise "Hareketin ve Zamanın Orkestraya Uyarlanması (Orchestration of Movement and Time)" isimli projesinde müzikteki ritimleri, soyut formlar şeklinde görselleştirmeyi hedeflemiş ve "Ritim (Rhythmus)" adında dört tane kısa animasyon film yapmıştır. Richter'in yapıtları sinemanın ritimselliğine büyük katkı sağlamıştır.

“Tüm Rhythmus filmleri, müzikal kompozisyonun merkezini oluşturan ‘zaman’ kavramını sürdürme ihtimalini görsel sanatta görüntülerin hareketi yoluyla sorgular.”<sup>15</sup>

Yine Alman Dadacılarından, ilk uzun metraj belgesel yapımcısı olan Walter Ruttmann, animasyon tekniğini kullanarak yeni bir sanat formu geliştirmek üzere çalışmıştır. Hans Richter ve Oskar Fischinger gibi müziğin soyut formlardan oluşan ritmik karşılığını animasyona çekmek fikrinden ziyade, Ruttmann görselliğin ön plana çıktığı, silüet ile projeksiyonu kullanabileceği ve müziğin formların hareketini betimlediği animasyonlar yapmıştır. İlk filmi olan "Işık ve Oyun Eseri 1 (Lichtspiel Opus1)" 1921 yılında Berlin'de yayınlanmış ve dönemin ünlü eleştirmeni Bernhard Diebold tarafından övgüyle karşılanmıştır. Ruttmann animasyonla ilgili fikirlerini şöyle dile getirir;

<sup>15</sup> Christiane Schönfeld "Lotte Reiniger and the Art of Animation " s172 Königshausen & Neumann 2006

“Neredeyse on yıldır bu yeni sanatın gerekliliğine ikna oldum. Fakat, ancak şimdi yeni sanatın gelişmesinin önünde duran teknik zorlukların üstesinden gelebildim. Ama bugün biliyorumki bu yeni sanat var olacak ve yaşayacak çünkü o kurgu olamaktan ziyade iyi kökleşmiş bir bitki.”<sup>16</sup>

Walt Disney ve Hollywood gibi sektörün zengin temsilcileri, sinemayı ve onun içerisinde bulunan animasyonu belli bir forma sokarak tüm dünyaya kültür emperyalizmi ile pazarlamaya başlamış ve savundukları şablonu kabul ettirmişlerdir. Genel izleyicinin animasyon dendiğinde aklına ilk gelenin, çocuklar için yapılmış sevimli filmler olması, neredeyse animasyonun bir teknik değil çocuk filmi olarak kabul edilmesine yol açmıştır. Fakat tüm zorluklara rağmen bağımsız sinemacılar üretmeye devam etmiş ve ortaya oldukça özgün işler çıkarmışlardır. Herşeyden önce niyetim, animasyonun belli kalıpta bir film türü değil, bir teknik olduğu ve bu tekniği sanatçı plastik tasarımı hangi formdaysa o formla yapabileceğini anlatabilmek. "Bağımsız Sinema"nın karşısına koyabileceğimiz bir nevi "Bağımlı Sinema" olarak görebileceğimiz Hollywood ve Disney gibi sektörler, hiç bir zaman özgür olamamış ve öncelikli kaygıları para kazanmakla ilgili olmuştur.

“Film seyircisini boş bırakmamalıdır. Film meydan okuyabilir ya da teslim olabilir, inkar edebilir ya da onaylayabilir; film uyandırabilir ya da hipnoz edebilir, hayal kırıklığına uğratabilir ya da hoşnut edebilir, tıpkı diğer sanatlar gibi. Film "sanat" olmayı red bile edebilir, eğer "sanat" olmak olanakları kısıtlıyorsa.”<sup>17</sup>

Bu bölümde anlatacağım animasyon sanatçıları zaten kendileri halihazırda plastik sanatlarla uğraşan ve dertlerini ayrıca animasyonlarıyla anlatan sanatçılardır. Bu sanatçılar animasyonu temsil edilen formu ve tarzı hareketlendirerek anlatmak için bir teknik olarak kullanırlar. Seçtiğim sanatçılar, kendi özgül tarzlarını kendileri keşfetmiş olanlar veya belli bir üslubun en iyi temsilcilerinden oluşmaktadır.

<sup>16</sup> Christiane Schönfeld "Lotte Reiniger and the Art of Animation " s173 Königshausen & Neumann 2006

<sup>17</sup> Puget Boğazı Sinema Derneği Manifestosu "Sinema Manifestoları" Altıkırkbeş Yayın s65 2007

#### 4.1 Lotte Reiniger

Charlotte Lotte Reiniger 1899 yılında Berlin'de doğmuştur. Erken yaşlarda kağıt kesme ve gölge tiyatrosuyla ilgilenen Reiniger, bir tiyatrodaki çalışmak istemiş ve o dönemin ünlü bir aktörü olan Paul Wegner'in "fotoğrafın hileleri" adı altındaki dersine katılmıştır. Bununla birlikte, Wegner'in oyunculuk yapmakta olduğu Max Reinhardt'ın tiyatro kurslarına yazılmıştır. Burada oyunculuk dışında kağıt kesme ve animasyon becerilerini sergileyen Reiniger, kısa bir sürede ilgi çekmeyi başarmıştır. 1918'de ünlü oyuncuların kağıttan kestiği silüetlerini burada ustalıkla oynatmaya başaran Reiniger'in yaptığı denemeleri çok beğenen Paul Wegner, onu "Fareli Köyün Kavalcısı (Der Rottenfänger Von Hamelin)" isimli filmde silüet sahneleri canlandırmak için görevlendirir. Bu filme yaptığı animasyonlar çok olumlu eleştiriler alınca, Reiniger kendi silüet animasyonlarını yapmak için cesaretlenir.



**(Resim 4.1.1) Lotte Reiniger "Prens Ahmed'in Maceraları (Die Abenteuer Des Prinzen Achmed)" 1926**

Reiniger, 1919 -1923 seneleri arası yedi tane kısa film çekmiş ve kağıt kesme işinde iyiden iyiye kendini geliştirip, ustalaşmıştır. Kestiği figürleri öyle incelikte kesiyordu ki, yaptığı şey tamamen Reiniger'e ait bir sanattı. Yaptığı filmler ülke

çapında oldukça ilgi gördüğünden Louis Hagen isimli bir banker, 1923 senesinde Reiniger için özel inşa edilmiş bir stüdyo açtı. Böylece Reiniger ilk uzun metraj filmi olan "Prens Ahmed'in Maceraları (Die Abenteuer Des Prinzen Achmed) " için çalışmalara başladı. (Resim 4.1.1) Her ne kadar genel animasyon tarihine ilk uzun metraj animasyon film Disney'in 1937 de çektiği "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler"i olarak anılsa da, savaş döneminde kaybolan filmler İngiltere'de tekrardan ortaya çıkınca, ilk uzun metraj animasyonun "Prens Ahmed'in Maceraları" olduğu anlaşıldı.

Walter Ruttmann, Lotte Reiniger'in yeteneklerini fark etmiş ve ona "Prens Ahmed'in Maceraları" için ortak çalışmayı teklif etmiştir. Walter Ruttmann bu filmin arka planlarını resme derinlik katmak amacıyla katmanlı bir şekilde çizmiştir. Daha önce bahsettiğim üzere, bu çizimler ve yapılan düzenek "Çokdüzlemlili Kamera (Multiplane Camera)" 'nın da keşfi olmuştur. Filmin ilk gösterimi 1926 yılında Berlin, Volksbühne' de yapılır ve bu gösterime aralarında Alman yönetmen Fritz Lang'in de bulunduğu 2000 seyirci gelir. Bir sonraki gala gösterimi ise Berlin Gloria Sarayı'nda yapılmış ve Reiniger'in filmi o zamanlar "sanat ve teknolojinin zaferi" olarak nitelendiriliyordu. Filme gelen Alman eleştirmen Frank Warschauer'in film hakkında yorumu şu şekilde olmuştur;

“Alman filminin çırpındığı bu dönemde, Lotte Reiniger farklı hareketlerin muhteşem gölge özelliklerini sundu. Geleneksel metodların tek başlarına başarılı olup olmayacağını tartışıldığı bir dönemde, Lotte Reiniger yeni bir çığır açmıştır. Bir girişim? Bir keşif ve bir deney? Bundan daha fazlası: devrimci fikirlerin istikrarla uygulanması Bu film sanatsal olarak heyecan verici olduğu kadar, görsel bir şiir, deneyimlenecek bir mucize..”<sup>18</sup>

10 yaşından beri kağıt kesme sanatıyla uğraşan Reiniger, Paul Wegner ile çalışırken yeteneklerini titizlikle ortaya koymuştur. Bale dansçılarının silüetlerini yalnızca jestlerle değil aynı zamanda karakterlerini betimleyen zarif hareketlerini de yansıtmayı ustalıklı başarılan Reiniger, "Prens Ahmed'in Maceraları" için uçan at, sihirli adalar, fantastik kuşlar, büyücüler, farklı şekillere dönüşen cadılar gibi kağıttan kesme çalışmalar üretti. Bu çalışmaların her biri Reiniger'in kendine has

<sup>18</sup> Christiane Schönfeld "Lotte Reiniger and the Art of Animation " s176 Königshausen & Neumann 2006

üslubunun temsilcisi ve her biri kendi başına bir sanat eseri değeri taşımaktadır.

Reiniger bu filmi için şöyle bir yorum yapmıştır:

“Yüzyıllardır Prince Achmed , Arap Geceleri kitabındaki bir peri masalı figürü olarak konforlu bir hayata öncülük ediyordu; mutluydu, seviliyordu ve memnundu. Bir gün, onu bir film için kullanmak isteyen bir silüet yaratıcısı onu bu huzurlu varoluştan aldı. Bu nedenle,diğer edebi alanlardaki meslektaşları gibi tekrar doğması gerekiyordu. Bu değişimin bu tür için gerekli olan değişimlerden daha ani bir şekilde olması gerekiyordu. Onu sadece tıpatıp yapmak yada benzeri statülerdeki bir aktör ile görevlendirmek gibi bir yaklaşımla, onun anlatmak için yeterli değildi. Onun her çerçevede fiziksel olarak yaratılması, çizilmesi, kesilmesi, telle bağlanması, aydınlatılması, hareket ettirilmesi ve çekilmesi gerekiyordu.”<sup>19</sup>



**(Resim4.1.2) Lotte Reiniger "Papageno" 1933**

1974 ile 1978 yılları arasında Reiniger, Norveç, Türkiye, Kanada ve Amerika'da konferanslara katılmış çeşitli ülkelerde tanınmaya başlanmıştır. Çalışmaları, 1955'te Venedik Bienali'nde Gümüş Yunus, 1972'de Berlin Altın Filmband, 1980'de Federal Liyakat Haçı olmak üzere ödüllendirilmiştir. Reiniger, 1919'da "Aşık Kalbin Süsü ( Das Ornament des verliebten Herzens)", 1921'de "Uçan Sandık ( Der fliegende Koffer)", "Prens Ahmed'in Maceraları"ından sonra da

<sup>19</sup> Christiane Şchönfeld "Lotte Reiniger and the Art of Animation " s177 Königshausen & Neumann 2006

"1928'de "Dr.Dolittle (Dr. Dolittle und seine Tiere)" 'la birlikte pek çok kısa animasyon çekmiştir. Reiniger'in filmleri, oryantal fabıl derlemeleri dışında Mozart'dan esinlenilmiş, 1930' da "On Dakika Mozart (Zehn Minuten Mozart)" , 1933'de "Papageno" ve 1958'de "Haremde Bir Gece (A Night in a Harem) olmak üzere çeşitlenmiştir.(Resim 4.1.2)



**(Resim4.1.3) Lotte Reiniger (1889-1981)**

Reiniger, savaş döneminde Almanya'dan eşi Carl Koch'la birlikte İtalya'ya kaçmıştır. İtalya'da yönetmen Jean Renoir ile birlikte çalışmışlardır. Reiniger'in eserlerinin uzun bir süre savaş döneminde yok edildiği düşünülmüş, fakat "İngiliz Film Enstitüsü" nün arşivlerinden siyah beyaz kopyaları hasarlı olarak çıkmıştır.

Filmlerin büyük ölçüde düzeltilmesine rağmen Walter Ruttmann'ın "Prens Ahmed'in Maceraları" filmi için çizdiği detaylı arka plan çizimleri kurtarılamamıştır.

Reiniger'in filmleri ve en önemlisi geliştirdiği sanat 20. yüzyılda Michel Ocelot, Jasper Morello ve Phil Mulloy gibi animasyon sanatçıları etkilemekle kalmamış, geliştirdiği teknik farklı sanat disiplinleri içinde ilham kaynağı olmuştur.

## 4.2 Ladislas Starevitch

1882 yılında Moskova'da doğan Ladislas Starevitch, stop-motion filmin figürlerle çekilebileceğini ilk kez kanıtlamış sanatçıdır. Kendine has konuşan hayvan kuklalarını o kadar iyi karakterize etmiştir ki, büyük usta kendinden sonra gelen kuşağı büyük ölçüde etkilemiştir. İlk filmini 1910 yılında çekmiştir, ki bu tarihin kameranın yeni keşfedildiği zamanlara denk gelmekte olduğu düşünülecek olursa Starevitch'in yaptığı keşfin ne denli önemli olduğu daha iyi anlaşılacaktır.

Çocukluğu şimdi Litvanya toprağı olan, o zamanlar Rus Çarlığı'na dahil Kovno'da geçen Starevitch'in ailesi, Polonya'da Rus Çarlığı'na karşı çıkan ve başarısız olan "Ocak Ayaklanması"ndan sonra saklanmak için uzaklarda olduklarından, Starevitch'e büyükannesi bakmıştır. Starevitch, şimdi Estonya topraklarına dahil olan Tartu, yani o zaman ki ismiyle Dorpat'da okumuştur. Okuduğu sırada harita memurluğu yapmış ve şehrin yalnız sokaklarında kendi başına keşfe çıkarak, özellikle de böcekler üzerine incelemeler yürütmüştür. Kameranın keşfinden sonra Starevitch, babasını bir kameranın çalışmaları için gerekli olduğuna ikna etmiş ve alınan kamerayla böcekleri filme kaydetmeye başlamıştır. Tabiat Tarihi Müzesinin müdürü ile oradaki makaslı böcekleri çekme konusunda anlaşılan Starevitch, kamerasını kurup böcekleri filme alırken bir sorunla karşılaşmıştır. Böcekler ışıklar kurulduğunda hareketsiz kalmakta ve yalnızca ışık kapatıldığında doğal hareketlerine devam etmektedirler. Starevitch, 1908 yılında Emile Cohl'un çekmiş olduğu "Canlanan Kibritler (Les allumettes animées) filmi izlemiş ve buradan aklına böcekleri stop-motion tekniğiyle filme almak gelmiştir. Starevitch,

1910'da çektiği ilk filmi "Makaslıböceklerin Mücadelesi (La lutte des cerfs-vo-lants) hakkında şu gözlemlerde bulunmuştur:

“Hareketlerini yeniden düzenlemek benim için çocuk oyuncağı gibiydi... Çeşitli dövüş aşamalarına karar verdim ve farklı hareket evrelerini tasarladım. Onları görüntülemeye önce her hareketi bir dizi poza (her film saniyesi için 16 tane) ayırdım ve her birini fotoğrafladım. Sahne projektör ile aydunlatıldı. Bu işe öyle kapılmışım ki, on beş metre film harcadığımı hesaplayan göstergeye bakmayı ihmal etmişim. Filmi izlerken, sağladığım hareket alışkanlığı beni şaşırttı. Dövüş güzeldi, hatta belki fazla güzel.”<sup>20</sup>

Starevitch makasböcekleriyle çektiği bu ilk filminden sonra bu yönde ilerlemeye karar vermiş ve kendi kukllarını tasarlamaya başlamıştır. Bu tekniğe dikkat çekecek derecede hakim olduktan sonra, ki çok uzun sürmemiştir, Ezop, Krylov ve La Fontaine gibi fablucuları ve Rus yazar Nikolay Gogol, Polonyalı yazar Grigory Zolavsky ve Alman yazar Goethe'nin hikayelerinden etkilenmiştir. Aynı zamanda görsel olarak da İngiliz illüstratör Arthur Rackham ve Fransız illüstratör Jean Grandville'den etkilenmiştir. Starevitch, başlarda direk hayvan figürleri yaparken bu yaklaşım yerini 1930'lara doğru insanı temsil eden ve insan giyinimli hayvanlara doğru evrilmiştir. Starevitch 83 senelik uzun sanat hayatında yaklaşık 60 film çekmiştir. Bu filmlerden öne çıkanlar, "Güzel Lukanida (Piękna Lukanida)" 1910, "Böceklerin Noeli (Rozhdyestvo Obitatelei Lyesa)" 1911, "Karınca ve Çekirge (Strekoza i Muravei)" 1911, "Belçika'nın Lily'si (Liliya Bel'gii )" 1915, "Örümceğin Pençesi (Dans les Griffes de L'araignée)" 1920, "Bostan Korkuluğu (L'épouvantail)" 1921, "Siyah/Beyaz Aşk (Amour Noir et Blanc )" 1923, "Kent Faresi, Köy Faresi (Le Rat de Ville et le Rat Des Champs)" 1926, "Sihirli Saat (L'horloge Magique)" 1928, "Tilkinin Hikayesi ( Le roman de renard)" 1930 ve "Maskot (Fétiche Mascotte)" 1933 olmuştur. Starevitch, 1919 Rusya'da ki Bolşevik devriminden kaçarak önce İstanbul, sonra İtalya ve en nihayet Fransa'ya yerleşmiştir. Bir sineğin şehirin gürültülü ve ışıklı hayatına dayanmayıp kırsala kaçmasını ve orada bir örümceğe yem olmasını anlatan "Örümceğin Pençesi" 1921'de Fransa'da çektiği ilk filmidir.

<sup>20</sup> Ladislav Starevitch "Gölgeye Övgü" İstanbul Modern Müzesi s 50 2009





**(Resim 4.2.1) Ladislav Starevitch "Tilkinin Hikayesi (Le roman de Renard)"  
1930**

"Tilkinin Hikayesi" Starevitch'in tek uzun metraj filmi ve en iddialı işidir. Starevitch'in filminde kullandığı, Ortaçağ kostümlerinin içerisindeki hayvan figürleri, gizliden gizliye II.Dünya Savaşı sırasında gerçekleşen politik olayları anlatmaktadır.(Resim 4.2.1) Filmin ana karakteri 'tilki", aslan kral dahil, herkesi kandırıp başa geçmekte ve film bu anlatımıyla savaşı seyirciye esprili bir dille anlatmaktadır. Özellikle filmin final sahnesinde aslan ve tilkinin yaptığı anlaşma akıllara Hitler ve De Gaulle arasındaki anlaşmayı getiriyor. "Tilkinin Hikayesi" faşizme karşı tavrı sebebiyle savaş dönemi İtalya ve İspanya'da yasaklanmıştır. Buna rağmen savaş karşıtı birçok ülkede desteklenmiş ve övgülerle karşılanmıştır. Starevitch "Tilkinin Hikayesi"nde karakterlerin mimiklerinin daha etkileyici olması için yakın plan çekimlerde kullanmak üzere kuklaları gerçek insan boyutunda yapmış, sahneyi de gerçek bir film seti ölçeklerinde kurgulamıştır. Bu yüzdendir ki üzerinden yıllar geçmesine rağmen film eskimemekte ve bugün klasikler arasında yerini almaktadır. Hatta bu türde başarılı sayabileceğimiz, teknolojinin de desteğini arkasına alan bir çok stop-motion film, hala Starevitch'in filmlerinin kalitesine ulaşamamıştır.

. 1933 yılında çekilen "Maskot (Fétiche) " ise Starevitch'in en sevilen karakterlerinden birisi olmuştur. Film, hasta küçük bir kızın oyuncak bir köpek yaparak, zorluklar içerisinde geçinen annesinden portakal istemesini ve anne bu isteği yerine getiremeyince Maskot'un portakalı bulmak üzere maceralara atılmasını anlatır. Starevitch, Maskot'un başarısı üzerine dört tane daha devam filmi çekmiştir.

“Yavru bez köpek Fétiche, tüm korkuları ve zayıflıklarına rağmen, Starevitch filmlerinin gelmiş geçmiş en güçlü karakteriydi. Biraz daha ticari bir yaklaşımı olsaydı (Walt Disney tarzında), bugün çalışmalarına adanmış eğlence parklarının Olimpos Dağı'na sahip olurdu ve görüntüsü kâr amaçlı üretilen eşyaların üzerinde görülebilirdi.”<sup>21</sup>

Starevitch, animasyon filme getirdiği bu keşifle, Švankmajer, Quay Kardeşler, Yury Norstein, Kihachiro Kawamoto, Tim Burton, Nick Park, Suzie Templeton ve son olarak "Yaman Tilki (Fantastic Mr. Fox)" filmiyle ilk animasyonunu gerçekleştiren Wes Anderson gibi önemli yönetmenleri etkilemiş, yeni bir dünyaya ışık tutmuştur. Starevitch'in kuklaları 2014 yılında Quay Kardeşler, Jan Švankmajer'in işleriyle birlikte İspanya'da "Dönüşüm (Metamorphosis)" isimli sergide yer almıştır. (Resim 4.2.2)



**(Resim 4.2.2) Ladislas Starevitch "Dönüşüm (Metamorphosis) CCCB İspanya 2014**

<sup>21</sup> Carolina López Caballero "Gölgeye Övgü" İstanbul Modern Müzesi s 50 2009

### 4.3 Alexandre Alexeïeff

1901 yılında dünyaya gelen Rus sanatçı Alexandre Alexeïeff, eşiyle birlikte icad etmiş olduğu "İğneli Perde (Pinscreen)" tekniği ile beş kısa animasyon film çekmiştir. Siyah fon üzerine beyaz tonlarındaki çizgiler, filmi oluştururken senaryodan çok Alexeïeff'in illüstrasyonları ön plana çıkıyordu. Bu o kadar çok Alexeïeff'e özgü bir buluştu ki, film yapması oldukça zahmetli olan teknik, Kanada animasyon stüdyoları tarafından bir süre devam ettirilmiş, sonra bu teknikte animasyon yapan kimse kalmamıştır. Fakat Alexeïeff'in üretimine baktığımızda, o illüstrasyonlarını ve animasyonlarını iğneli perdede yapmış ve buluşu ile üretimi sanat tarihinde eşsiz bir noktaya oturmuştur. İğneli Perde ise günümüzde oyuncak olarak satın alabileceğimiz bir obje olmuştur. (Resim 4.3.1)



(Resim 4.3.1) Alexandre Alexeïeff'in "İğneli Perde" 'si 1931

Oldukça zor bir hayatı olan Alexandre Alexeïeff'in önemli bir asker olan babası, Rusya'da suikaste kurban gitmiş, kardeşlerinden birisi bir kavgaya şahitlik ettiği sebebiyle hükümet tarafından haksız yere tutuklanmıştır. Başlarda, 1917'de

Rusya'da gerçekleşen devrime sempati duyan Alexeïeff, kardeşinin haksız yere tutuklanması üzerine zor durumlar yaşamış ve ülkeyi terk etmek zorunda kalmıştır. Kaçmadan önce St.Petersburg'da Cadet Okulu'nda eğitim gören Alexeïeff, illüstrasyon yeteneğiyle dikkat çekmiş ve Paris'te sahne dekorla uğraşan Sergei Soudeikin'den davet mektubu almıştır. Alexeïeff, riskli geçen deniz yolculuğu sonucunda Paris'e ulaşabilmiştir. Orada "Pioteff Tiyatrosu"nda çalışmaya başlamış ve Paris'in bohem yerlerinden birisi olan Montparnasse'a yerleşmiştir. Alexeïeff Paris'te kilise tarafından sahihsiz ilan edilen Polonya'lı Aleksandra Grinevskya ile evlenir ve ilk çocuklarını 1923 yılında dünyaya getirirler. İğneli Perde'nin ilk versiyonunu Grinevskya kızıyla birlikte tasarlamıştır. Alexeïeff bu tekniği geliştirip, Edgar Allan Poe ve Gogol gibi ünlü yazarların kitaplarını resimlemiştir. Bu resimlerden sonra Alexeïeff'in ismi Paris'te ün kazanmış geliştirdiği teknik ilgi uyandırmıştır. Tiyatro oyuncusu olan Claire Parker, Alexeïeff'in çizimlerinden etkilenmiş ve onunla tanışmak istemiştir. Bu tanışmadan sonra ikili birbirinden çok etkilenir ve birlikte iş üretmeye başlarlar. Parker, Grinevskya ve Alexeïeff çok uyumlu bir ekip olmuşlardır. 1931 yılında Alexeïeff'in İğneli Perde'de çekilmiş ilk animasyonu olan "Çıplak Dağda Bir Gece (Une nuit sur le mont chauve)" üzerine çalışmaya başlarlar.



**(Resim 4.3.2) İğneli Perde "Yakın Detay" (Resim 4.9) Alexeïeff "İğneli Perde" 'de çalışırken**

Alexeïeff'in "Çıplak Dağda Bir Gece"yi tamamlaması iki senesini alır ve film 1933 yılında izleyiciyle buluşur. Rus müzisyen Modest Mussorgsky'nin bestelediği parçanın üzerine yapılan film, parçanın temasına sadık kalmış ve dağda yaşanan

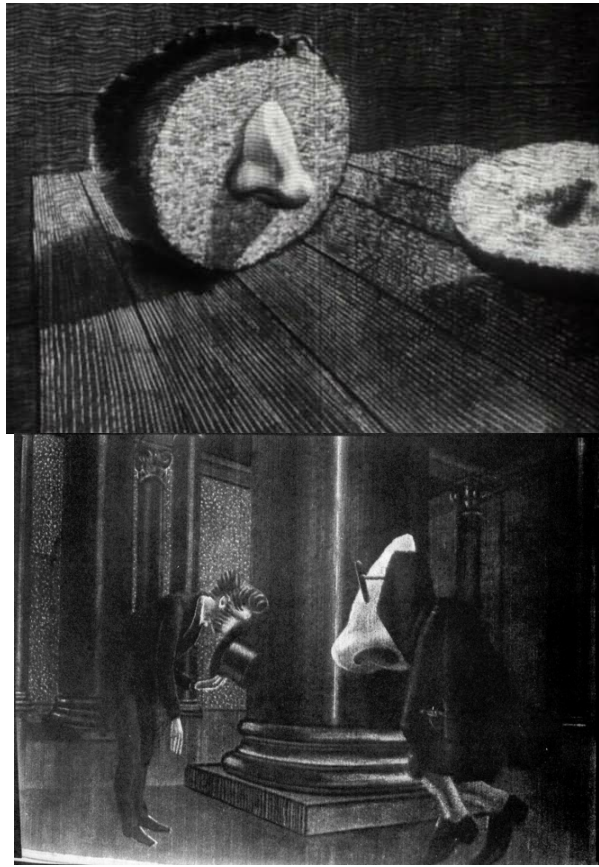
ayini sürreal bir dille anlatmıştır. Alexeïeff'in filmini bu denli etkileyici ve dramatik kılan şey hiç şüphesiz kullandığı "İğneli Perde" sistemidir. Zemini pleksi cam bir panelden oluşan iğneli perdenin üzerinde nizami şekilde dizilmiş dört milim uzunluğunda milyona yakın başsız çivi bulunmaktadır. Bu çiviler zeminden uzaklaşıp en yüksek noktaya geldiklerinde panel tamamen siyah görülmekte, zemine sıfır konumlandıklarında ise panel tamamen beyaz görülmektedir. Çivilerin zemine düşen gölgelerinin uzunluğunu arttırabilecek bir ışık sistemi kurulduğunda, çivilerin gölgelerinin farklı şekillerde konumlanması panel üzerinde ton geçişleri yaratmaktadır. Alexeïeff çizim yapmak üzere panelin karşısına oturduğunda, arkasına da düzeltmeler için ikinci bir kişi oturuyordu. İkinci kişi, önden itilen çivileri arkadan geri itilerek hem çizilen resimi silbiliyor, hem de farklı etkiler oluşturmaya imkan sağlıyordu. Ayrıca panel kameraya farklı konumlandırıldığında resmin ton değerleri değişebiliyor ve farklı açılara ışık konduğunda yine çeşitli etkiler alınabiliyordu. Alexeïeff, iğneli perdeye resim yaparken, kaşık, çatal, özel üretilmiş farklı boylarda ve farklı dokular bırakan rulo aletleri gibi panelin üzerinde formuyla şekil bırakan aletler kullanıyordu. Hatta bazı etkiler için model bir rölyef şeklinde çalışılıyor kalıbı alındıktan sonra panele bastırılarak kullanılıyordu. Örneğin portresi önemli olan bir figürü anime etmenin en iyi yolu kalıbın panele basılmasıydı. Dolayısıyla her bir karede aynı kalıbı kullanarak işi kolaylaştırmış oluyordu. (Resim 4.3.2)

“Işık ve gölgenin üç boyutlu ve heykel izlenimi veren efektleri özellikle etkileyicidir. Canlandırdığı dünya tuhaf, uzak, zamanın dışında bir yerdir... ancak bir hayalcinin icat edebileceği türden bir yer.”<sup>22</sup>

"Çıplak Dağda Bir Gece", Fransız Pantheon Tiyatrosu tarafından çok olumlu tepkiler almış, Fransız eleştirmenler tarafından da "ciddi bir animasyon türü" olarak nitelendirilmiştir. Fakat tekniğin zahmetli oluşu ve çok zaman alması sebebiyle hiç bir stüdyo Alexeïeff'in projelerini kabul etmemiştir. On sene boyunca Almanya, Belçika gibi ülkelerde propaganda ve reklam filmleri yapan sanatçı 1940'da eşinden

<sup>22</sup> Eneique Juncosa "Gölgeye Övgü" İstanbul Modern Müzesi s 38 2009

ayrılarak Claire Parker'la birlikte Kanada'ya taşınmıştır. Burada "Kanada Ulusal Film Kurulu (National Film Board of Canada)" ile anlaşan Alexeïeff ikinci iğneli perde filmi olan " Tesadüfen (En passant)" 'i 1944'de çekmiştir. Bu filmden sonra Fransa'ya tekrar dönen Alexeïeff ve Parker, reklam sektörüne çalışmışlardır. 1962'de Amerikalı yönetmen Orson Welles, Çek yazar Franz Kafka'nın "Dava" isimli kitabını filme çekmeye karar vermiş ve filmin giriş sahnesi için Alexeïeffle anlaşmıştır. Alexeïeff'in iğneli perdede hazırladığı animasyon bu filmle birlikte Alexeïeff'in ününü dünya çapında artırmıştır. Belki de en çok beğenilen filmi 1963 senesinde çektiği, Gogol'un kısa bir öyküsünden uyarlanan "Burun (Le nez)"dur. Burun, bir adamın burnunun adamdan kaçarak tek başına bir macera yaşaması ve en sonunda bir berberin onu bulmasını anlatıyordu. Film, Belçika, Almanya ve Fransa'nın önemli sanat festivalleri tarafından ödüllendirilmiştir. Bu başarılarından sonra Alexeïeff, Fransa'da İğneli Perde'de yaptığı çizimlerle bir sergi açmış ve son filmi olan "Üç Tema (Trois Themes)"yı çekmiştir.



(Resim 4.3.3) Alexandre Alexeïeff "Burun (Le nez) 1963

#### 4.4 Kihachirō Kawamoto

Kihachirō Kawamoto, 1925 yılında Japonya'da dünyaya gelmiş, erken dönemini Japon geleneksel bebekleri ile ilgilenmiş, sonrasında bunlarla animasyonlar çekmeye başlamıştır. Kawamoto'nun animasyonlarını büyüdüğü şey, geleneksel Japon motiflerini benimseyip felsefesine kadar ortaya koyabilmesidir. Japonya animasyonu söz konusu olduğunda, neredeyse animeden başka animasyon tipi aklımıza gelmezken, Kawamoto ısrarla geleneksel bebeklerini stop-motion tekniği kullanarak filme çekmiş ve seçtiği temalarda asla bulunduğu coğrafyanın köklerinden kopmamıştır. Bu bağlamda Kawamoto'nun filmleri Japon kültürüne ayna tutan değerli ve sanatsal kültür ürünleridir. Kawamoto, animasyondaki başarısı ve bilgeliği değerli bulunduğu için 1989'da "Japon Animasyon Derneği (AjA)" 'nin başına getirilmiştir.

Kawamoto genç yaşta Kabuki, Noh ve Bunraku gibi Japon geleneksel tiyatrolarından fazlasıyla etkilenmiştir. Geriye baktığımızda Bunraku tiyatrosunun kökleri, "Edo Periyodu (1603-1868)" döneminin başlarına kadar uzanmaktadır. Her yıl martın 3'ünde "hina ningyō" olarak bilinen dekoratif bebekler "Kızlar Günü (Hina Matsuri)" ismini verdikleri festivalde kızları olan ailelerin evlerinde sergilenirlerdi. Gelenek, nesilden nesile aktarılmış İmparatorluğun süslü giyim modası değerinden hiçbir şey kaybetmeyerek muhafaza edilmiştir. Gösterimine, İmparatoriçe'nin de katıldığı oldukça özenle hazırlanan sahnelerde Japon tarihinin klasik "Heian<sup>\*</sup>" döneminin hikayeleri bu sahnelerde bebekler ile canlandırılırdı. İşte Bunraku tiyatrosunun tarihi o zamanlara kadar uzanmaktadır. Sahnede bir bebeği, en az üç kişi oynatmaktaydı. Birinci kişi yüzü açık bir şekilde figüre oldukça yakın konumlanarak, figürün kafası ile sağ kolunu oynatırken aynı zamanda figürle birlikte aynı mimikleri yapar. Diğer iki oyuncudan birisi figürün sol kolunu, bir diğeri ise figürün bacaklarını oynatır. Bu oyun sahnede oynanırken figürlerden uzakta

---

\* Heian Dönemi:"Barış Dönemi" Japonya'da 794-1185 tarihleri arasına denk gelen dönem.

konumlanan anlatıcılar, Japon geleneksel çalgılarından biri olan "shamisen" çalarak olayı anlatan veya karakterleri seslendiren etnik şarkılarını söylerler.



**(Resim 4.4.1) Japon "Bunraku" Tiyatrosu (Resim 4.4.2) Kihachirō Kawamoto "Alevler Evi (Kataku)" 1979**

Bunraku tiyatrosunda bu müzikli anlatı türüne "jōruri" ismi verilmiştir. Elbette bu anlatıların Heian dönemine kadar uzanan bir tarihi içermesi, Budizm ve Taoizm gibi felsefeleri içerdiği gibi "Renku" şiirlerini de içermesi anlamına geliyor. İşte Kihachirō Kawamoto'nun bütün filmlerinin bu geleneğin sentezlenmiş bir hali olarak görmek gerekmektedir.

“Bunraku, bir "parça" olarak kendi zanaatını sürdürürken, vücudunun bir parçasını canlı yaparak cansız bir objeyi canlandırmayı değil, bedeninin bir simülasyonu da değil, fakat duyumsal soyutlamasıdır.”<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Roland Barthes "Forgotten Roots of Japan Animation: Master of Puppets" by Jasper Sharp Film International Dergisi: sayı 25 s60 2004



Kawamoto daha ortaokul çağına gelmeden Japon bebeği yapmayı büyük annesinden öğrenmiş ve ünlü bir illüstratör ve bebek yapımcısı olan Junichi Nakahara'nın işlerine ilgi göstermiştir. Ayrıca film sevgisi onu film yıldızlarının bebeklerini yapmaya teşvik etmiştir. 50'lerde Çekoslovakya'ya yaptığı ziyarette kukla yapımcısı ve animatör olan Jiří Trnka'nın işlerini görmüş ve çok etkilenmiştir. Hatta Kawamoto, Trnka'nın animasyon derslerine katılmıştır. Ülkesine geri döndükten sonra ikisi uzun metraj olmak üzere 17 animasyon film çekmiştir. Bu filmlerden öne çıkanlar, ilk filmi olan "Dalları Kırmak Yasak (Hanaori)" 1968, "Şeytan (Oni)" 1972, farklı bir teknik denediği sürrealist filmi "Yolculuk (Tabi, silent)" 1973, "Dojoji Tapınağı (Dōjōji)" 1976, "Alevler Evi (Kataku)" 1979, "Ateş Etmeden Vurmak (Fsuha no sha)" 1988, "Uyuyan Güzel (Ibara-Hime matawa Nemuri-Hime)" 1990, "Rihaku" 1996 ve uzun metraj filmleri "Kış Günleri (Fuyu no hi)" 2003, "Ölümün Kitabı (Shisha no Sho)" 2005 şeklindedir.



**(Resim 4.4.3) Kihachirō Kawamoto "Şeytan (Oni)" 1972**

Bu filmlerden belki de en çok beğenilen "Şeytan", 12.yy Japonyası'nda yaşamış Konjaku Monogatari'nin "Gençliklerinin baharını tüketen insanlar, yaşlanınca şeytana dönüşürler" antolojisinden esinlenerek yapılmıştır. Film ölmek

üzere olan annelerine bakan iki kardeşin hikayesini anlatmaktadır. Anne, gençliğinde kalpsiz bir adamla evlenmiş ve kederli bir hayatı olmuştur. Kardeşler ormana avlanmaya gittiklerinde bir şeyin onları takip ettiğini fark ederler. Ansızın kardeşlerden birisinin saçını yakalayan şeytanın sadece eli görünmektedir. Diğer kardeş dikkatini toparlayıp okuyla şeytanın kolunu vurur ve kardeşler şeytanın kolunu alıp annelerine getirdiklerinde, kopan kolun annelerinin kolu olduğu gerçeği ile karşılaşır. Sonrasında kopan kolu yüzünden odanın içerisinde dolanarak acı çeken anne aniden şeytana dönüşür ve etkileyici dansından sonra gökyüzüne yükselerek kaybolur. Kawamoto, bir çok işinde olduğu bu filmde de, bebeklerin bir Bunraku tiyatrosundaki gibi hareket etmesine dikkat etmiştir. Bebeklere hikaye boyunca eşlik eden shamisen çalgısı ile aralara hikayeyi anlatmak için giren "Renku" şiirleri, "Şeytan" 'ı Japon geleneksel değerlerini titizlikle anlatan bir film kılmıştır.

“Kawamoto'ya göre "Bebekler çocukların oyuncakları veya giydirip sergilediğimiz şeylerdir. Kuklalar ise oynayabilen seyledir. Aralarındaki temel fark ise, oyuncak bebek animasyonu diye birşeyin olmamasıdır." Eğer bir bebek bir insan formunu temsil ediyorsa, diğer animasyon türlerinde de olduğu gibi kuklaçlığın amacı insan duygularının konuşmayla ve daha doğrusu hareket ile iletişim kurmasıdır. Ayrıca, animasyon, -bir anima veya bir ruhasız bir objeye psikik vasıflar vermek anlamına gelir. Animatör, diğer adı ile kukla ustası bu tutkuyu vurgular.”<sup>24</sup>

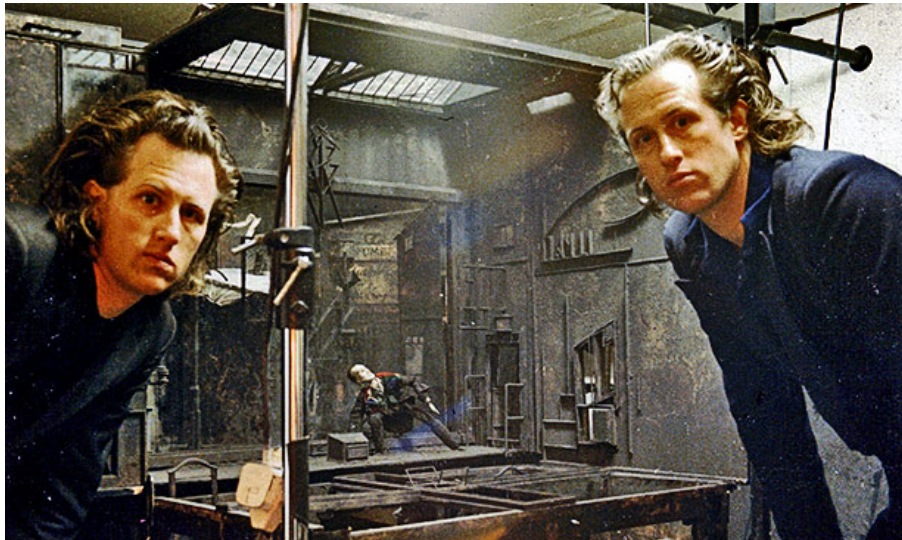
Kawamoto, 2003 yılında çektiği, "Kış Günleri" isimli filmi bir proje olarak tasarlamış ve o dönem farklılık yaratmış, Mark Baker, Jacques Drouin, Yôichi Kotabe, Yuriy Norshteyn, Bretislav Pojar, Raoul Servais, Shinichi Suzuki, Isao Takahata, Koji Yamamura gibi değerli bağımsız yönetmenlere filmde yer vermiştir. Kawamoto 1988'de Amerika'da düzenlenen "Annie Ödülleri" 'nde en iyi yabancı animasyon film, 2006'da "Uluslararası Çin Animasyon Festivali" 'nde en iyi film ve yine 2006 'da "Uluslararası Katalan Film Festivali"nde en iyi kısa animasyon film ödüllerine layık görülmüştür.

<sup>24</sup> Jasper Sharp "Forgotten Roots of Japan Animation: Master of Puppets" Film International Dergisi: sayı 25 s59-60 2004

#### 4.5 Quay Kardeşler

Quay Kardeşler, Jan Švankmajer'i ustaları olarak görmüştür ve onun üretiminden çok etkilenmişlerdir. Švankmajer'le birlikte Orta Avrupa edebiyatı ve sanatı, yaşamları boyunca ilgi odakları olmuştur. Öğrenciliklerinde okulda açılan Polonyalı, Jan Lencia, Bronislaw Zalek, Franciszek Starowieyski gibi grafik sanatçılarının yapmış oldukları afişlerden oluşan sergiden etkilenmiş ve üzerine eğildikleri Orta Avrupa kültüründe Belçikalı yazar Michel De Ghelderode, Çek yazar Franz Kafka ve Polonyalı yazar Bruno Schulz, Quay Kardeşler'in karanlık, duygusal, soğuk, esrarengiz ve bir okadar ilgi çekici evrenlerini şekillendiren unsurlar olmuşlardır. İlgi çekici olan bir başka ayrıntı ise, Quay Kardeşler'in iki beyinden oluşan tek bir sanatçı gibi davranmalarındır. Bu esrarengiz birlikteliğin işlerine de yansıdığı görüşündeyim. (Resim 4.5.1)

“Quay Kardeşler sinemadaki en zorlayıcı alanlardan birini yaratmışlardır. Onların filmlerinden birini izlemek, şüphe uyandırıcı bir bakışım, koreografi gölgeler ve işitsel ve görsel motiflerin ve kinayelerin karışımının karmaşıklığına girmek demektir. Filmleri ve sinemaya ait olmayan, hareket eden görseller eşliğindeki eserleri daha büyük izleyici kitlelerine ulaştırmaktadır; yaratıcı disiplinler üzerinde çalışan sanatçılar için büyüyen bir ilgi uyandırmaktadır.”<sup>25</sup>



(Resim 4.5.1) Quay Kardeşler "Krokodil Sokağı (Street of Crocodiles)" 1986

<sup>25</sup> Suzanne Buchan "The Quay Brothers Universum" s8 EYE Filmmuseum Amsterdam 2011



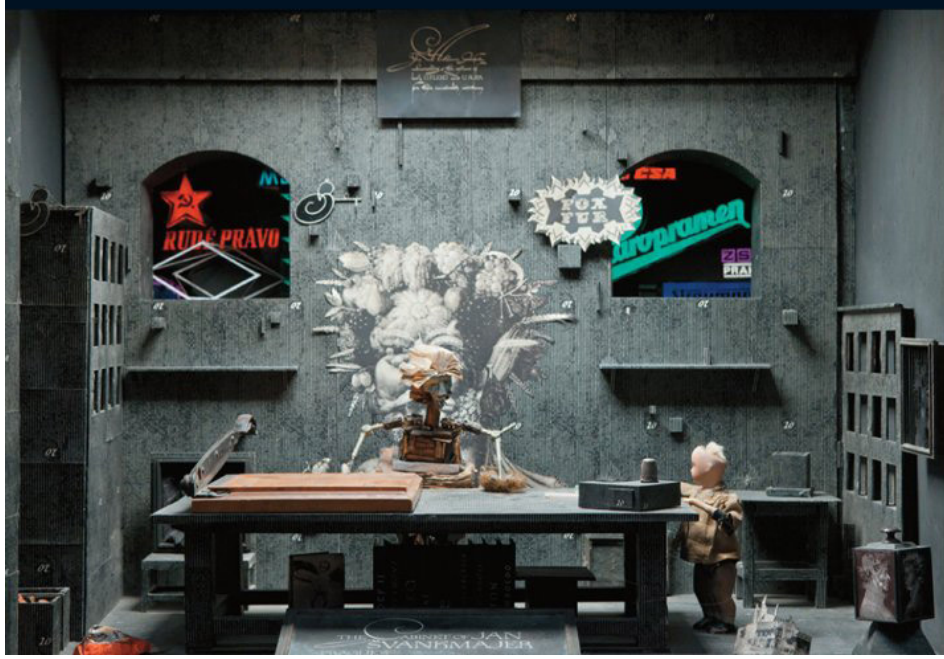
**(Resim 4.5.2) Giuseppe Arcimboldo "Kütüphaneci (The Librarian)" 1570**  
**(Resim 4.5.3) Quay Kardeşler " Jan Švankmajer'in Kabinesi (The Cabinet of Jan Švankmajer) 1984**

1947 yılında, Amerika Pennsylvania'da doğan tek yumurta ikizleri Timothy ve Stephan Quay, 1969'da Philadelphia Sanat Koleji'nde resim eğitimi aldıktan sonra Londra Kraliyet Akademisi'nde eğitimlerine devam etmişlerdir. Bir süre Amsterdam'da grafik tasarımcılığı yapan ikili, Alman editör Louis Ferdinand Céline ve yazar İtalo Calvino ile çalışmıştır. 1979 yılında ilk profesyonel filmleri olan "Gecenin Yapaylığı (Nocturna Artificialia)"nı Britanya Film Enstitüsü için Keith Griffiths finanse etmiştir. Keith Griffiths, Quay Kardeşler'in ilk filminden sonra bütün filmlerinin yapımcılığını üstlenmiş, dahası Jan Švankmajer'in de Britanya Film Enstitüsü aracılığıyla dünyaya açılmasına katkıda bulunmuştur. Quay Kardeşler'in 1983 yılında Jan Švankmajer'den haberleri olmuştur ve Keith Griffiths Fransız sürrealizmi ile Çek sürrealizmi arasındaki farkları anlatmak için Švankmajer hakkında bir belgesel yapmaya karar vermiştir. 1984 yılında "Jan Švankmajer'in Kabinesi (The Cabinet of Jan Švankmajer) isimli belgeseli Quay'lar Keith Griffiths ile birlikte yönetmişlerdir. Belgeselde, sanat tarihçisi ve Švankmajer üzerine makaleleriyle bilinen Roger Cardinal, yine sanat tarihçi olan Dawn Ades, sürrealist kuramcı Paul Hammond ve mimarlık tarihçisi Dalibor Veseley, Švankmajer'i

anlatırken, Quay Kardeşler'in çektiği sürrealist animasyon sahneleri belgeseli zenginleştirmiştir. Švankmajer Çekoslavakya'nın içerisinde bulunduğu politik şartlardan dolayı üretimini küçük bir grupla direnerek üretirken, Keith Griffiths ve Quay Kardeşler'le tanışmasıyla yapıtları ilk defa batı tarafından keşfedilmiştir. Dahası Keith, Švankmajer'in ilk uzun metraj filmi olan "Alice Hakkında"nın yapımcılığını üstlenmiş ve ortaya dünya sinema tarihinde tartışılmaz bir yeri olan önemli bir film çıkmıştır. Quay Kardeşler'in, Švankmajer ile karşılaşması, sadece Švankmajer'e yararlı olmakla kalmamış, Quay Kardeşler'in de filmlerinin atmosferik yapısı ve anlatımlarındaki sürreal öğeler derinleşmiş ve güçlenmiştir. Quay Kardeşler belgesel için hazırladıkları ve aralara Švankmajer'i anlatmak için giren animasyonları, belgesel olmadan sergilemiş ve yaptıkları film ilgi çekici yeni bir üslubun habercisi olmuştur.

"Jan Švankmajer'in Kabinesi"nden bahsedecek olursak, film, Švankmajer posterinin yırtılıp onu temsil eden kuklanın kadraja girmesiyle başlamaktadır. Quay'lar Švankmajer'i kitap kafalı bir figür olarak tasfir etmişlerdir. Tıpkı Arcimboldo'nun 1570'de resmettiği "Kütüphaneci" tablosunda olduğu gibi... (Resim 4.5.2), (Resim 4.5.3) Film Švankmajer'in üretim hanesini, yani "Kabine" 'sini anlatmaktadır. Bir gün beklenmedik bir misafir kapısını çalar ve Švankmajer'in atölyesine öğrenci olarak katılır. Švankmajer öncelikle işe, kafasında gazete kağıdından yapılmış bir şapkayla gelen öğrencisinin kafasındaki yanlış bilgileri boşaltmakla başlar. Birinci ders, "Yamuk Bakmak (Anamorphosis)", öğrencinin bakış açısını düzeltmek ve gerçekleri görmesini sağlamak için önemlidir. Švankmajer'in politik baskılar sebebiyle üretiminin engellendiği düşünülecek olursa, baskıcı dönemde sürrealist sembolizm altı kapalı mesajlar vermek için sıkça kullanılmıştır. Yamuk Bakmak diğer bir adıyla anamorfoz, belirli bir açıya geçip bakmadan anlaşılamayan, bir resmin içerisine gizlice çizilmiş ikinci bir resmi oluşturmanın teknik adıdır, ki bu teknik Quay Kardeşler'in filmlerinde çok önemli bir yer tutmaktadır, çünkü ikili bu tekniği kullanarak gizemli etkiyi arttıran geçiş sahneleri çekmişlerdir. Aynı zamanda 1991 yılında konuyu anlatan "Anamorfoz (Anamorphosis)" isimli belgeseli Roger Cardinal ile birlikte yönetmişlerdir. "Nesnelerin Takibi" isimli bölümde, Švankmajer'in ilham aldığı nesnelere ve

surrealist yazarların kitapları gibi bir çok nesne atölyenin çekmecelerinde aranır. "Mucizeler Odası" isimli bölümde öğrenci odada Švankmajer'in heykelleriyle başbaşa kalır.



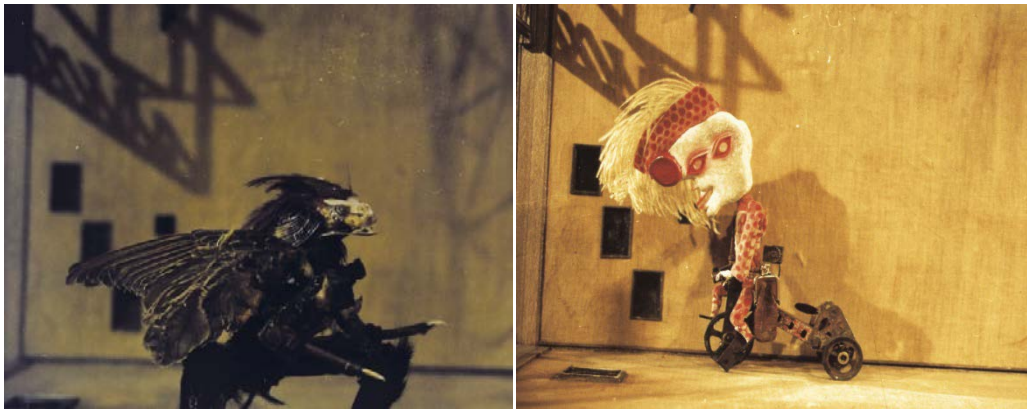
( Resim 4.5.4) Quay Kardeşler "Jan Švankmajer'in Kabinesi (The Cabinet of Jan Švankmajer)" 1984

Sırasıyla, "Nesnenin Keşfi", "Formların Geçişi" , "Metafizik Oyun Odası: Bir dokunuş deneyi" ve "Öğrencini,Saniyenin Yirmi Dörtte Biri Hakkında Bir Ders Alır" isimli bölümlerde, Švankmajer öğrenciye nesneye nasıl yaklaşması gerektiğinden tutun ,70'lerde yaptığı dokunsal deneylere kadar herşeyi öğretir. En sonunda bir topu, stop-motion tekniğiyle animasyona çekmeyi öğrenen öğrenci, "Yeni Bir Doğuş için Fİnal" bölümünde kafasının boşaltılan kısmına aynı Švankmajer gibi kitap'la doldurarak eğitimini tamamlar. Sonunda eğitimini tamamlayarak mutlu bir şekilde atölyeden ayrılan öğrencinin, bir Quay kardeşler metaforu olduğu ise çok açıktır. (Resim 4.5.4)

“Film, animasyonun çeşitli unsurlarını sunuyordu (fakat hiç bir zaman açıkça anlatmıyordu). Özellikle de Švankmajer'in ve yeni çırağının merdiven boşluğunda zıplayan bir topu filme

çekmesi en çok dikkat çekeniydi. Filme çekerken top havada bir kareliğine donup kalıyordu ve bir sonraki karede de bir basamağa iniyordu. ”<sup>26</sup>

Quay Kardeşler'in bir sonraki filmi "Gılgamış Destanı (The Epic of Gilgamesh or Unnameable Little Broom)" Gılgamış Destanı'nın sürreal bir yorumudur. Kardeşlerin bu senaryoya yaklaşımı her şeyden önce atmosferik etkiyi ön plana çıkarmak şeklinde olmuştur. Gılgamış'ın en yakın arkadaşını öldürmek için kurduğu tuzaklar mekana serpiştirilmiş durumdadır. Mekan, çocukların oynadığı bir kum kutusunu andırmaktadır ve Gılgamış ülkesine zulüm gösteren faşist bir kraldır. Enkidu ise Gılgamış'a kontrast yaratacak şekilde tasarlanmış büyümlü orman diyarına ait özgür bir karakterdir. Gılgamış tuzaklarını Enkidu'yu yakalayabilmek üzere kurmaktadır. Hikayenin orijinalinde Gılgamış Enkidu'yu avlayabilmek için ona güzel bir kadın yollar. Quay Kardeşler'in filminde ise Gılgamış, Enkidu'ya evinde gibi hissettirmelidir, bu yüzden de cırcırböceklerini kullanarak tuzaklarla dolu alana bir orman havası verir. Quay Kardeşler, burada güzel bir hayat kadını kullanmak yerine Enkidu için cinselliği çağrıştıracak "Bekarlık Makinesi" ismini verdikleri bir masa kullanırlar. (Resim 4.5.5)



**(Resim 4.5.5) Quay Kardeşler "Gılgamış Destanı (The Epic of Gilgamesh or Unnameable Little Broom)" 1985**

Masanın üstüne kadın torsu resmedilmiş ve kapağı açıldığında ise içine yerleştirilen cırcırböceklerinin sesleri Enkidu'yu baştan çıkarmak için yeterlidir. Deliler

<sup>26</sup> Mark Whitehead "Animasyon Filmler" Kalkedon Yayıncılık, Sinema Kitaplığı 110, s94 2012

hastanesinde kalan genç bir kızın tuttuğu günlüklerden esinlenen Kardeşler, hastanın şişelerin içine circirböcekleri doldurup masturbasyon yapması gibi patolojik bir rahatsızlığı Enkidu'nun fantezileri ile birleştirmişlerdir.

Quay Kardeşler'in bir sonraki filmi "Krokodil Sokağı (Streets of Crocodiles)" yetenekli Amerikan yönetmen Terry Gilliam tarafından gelmiş geçmiş en iyi on animasyon film listesine konmuştur. Polonya'lı yazar Bruno Schulz'un aynı adlı eserinden animasyona uyarlanan film, Quay Kardeşler'in eşsiz yorumuyla esrarengiz bir atmosfer sunmaktadır. Quay Kardeşler'in 70'ler de okulda ürettikleri "Kara Çizimler (Black Drawings)" serisi bu filmin atmosferinin habercisi gibidir. (Resim 4.5.5)



**(Resim 4.5.6) Quay Kardeşler "Kara Çizimler(Black Drawings) - Kalecinin Penatlı Sırasındaki Anksiyetesi (Goal Keeper's Anxiety at the Penalty Kick)" 1970**

Bruno Schulz'un uydurma bir fantezi olarak sunduğu Krokodil Sokağı'nda, neredeyse her şey unutulmuş, köşeye atılmış ve eski moda öğelerden oluşmaktadır. Sokak bu haliyle yıllardır kapısı açılmamış bir müzeyi andırmaktadır. Filmde uzun zaman sonra bu sokağın kapısı açılmakta, dişlileri bir 'tükürük' ile tekrar harekete geçirilmektedir. Film, bu sokağın neden yitip gittiğini bizlere tekrar hatırlatarak



umutsuz sokak satıcılarını, avam hayat kadınlarını, yetersiz imkan yüzünden hayallerini zihinlerinde yaşayan çocukları ve hatta sokağın tüm objelerinin bitmek tükenmek bilmeyen umutsuz çabalarını hüznü bir müzik eşliğinde anlatır. Bir bakıma belki de Bruno Schulz'un kinayeli kaleminden üstü kapalı bir Polonya gerçeğinin analogisidir. Quay Kardeşler, Krokodil Sokağı'nı tamamen yaşayan bir organizma olarak ele almıştır. Öyle ki bu sokakta vidalar dans ederek sökülür, metafiziksel makaralar bilinmezden ne olduğunu görmediğimiz bir şeyler çeker, deri kemerler yerde kıvrılır ve hepsi bir ritme göre hareket etmektedir. Etrafı şüpheli metafiziksel objelerle dolu olan 'İzsürücü', Krokodil Sokağı'nda da kapana kısılmış gibidir. (Resim 4.5.7)

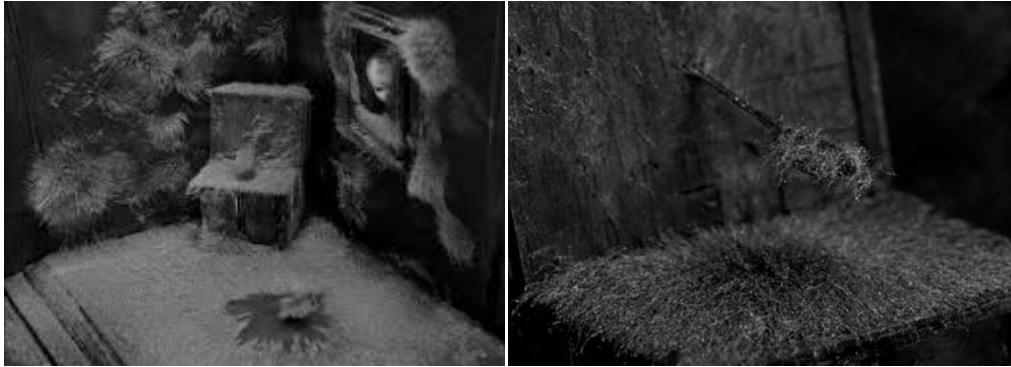
“Quay Kardeşler’in açık ve misalsiz stili, farklı ve karmaşık bir programdan ortaya çıkmıştır. “Modernizm, Estetizm: Atelier Konick’in Sanatının Sadeliği” (1986) adlı eserinde Mark Le Fanu eski çalışmalarına dair şöyle der; “korkunç”, “kabus”, “sakinleştirici”, “metafizik”, “patolojik”, “grotest”, “zorlanma”, “yabancılaşma”, “böcek bilimsel”, “şiirsel”, “lanetli”, “saygı”, “kazı”. Tüm bu atıflar, Philadelphia Sanat Fakültesi’nde yapılan illüstrasyon çalışmaları olan gravürlerinde ve “Siyah Çizimler”inde kendini kanıtlamaktadır.”<sup>27</sup>



(Resim 4.5.7) Quay Kardeşler "Krokodil Sokağı (Street of Crocodiles)" 1986

<sup>27</sup> Suzanne Buchan "The Quay Brothers Universum" s8 EYE Filmmuseum Amsterdam 2011

Quay Kardeşler'in işlerini değerlendirirken, görmezden gelemeyeceğimiz önemli unsurlardan biri Jan Švankmajer'in de üzerine önemli çalışmalar yürüttüğü "dokunsalcılık" tır. Švankmajer'in Kabine'si filminden beri karakterler farklı dokunsal değerlere sahip yapılarda objelere dokunur ve filmler bu dokunma hissiyatı ile bilinç altına gödermeler yaparlar. Quay Kardeşler, Švankmajer' ile yapılan dokunsal deneylerde, Gılgamış Destanı'nda cırcırböcekleri ile olan dokunsal fantezide ve Krokodil Sokağı'nda objelerin hayata geçerken hissettirdikleri tozlu yüzeylerle, fantazi sinemasının kurallı filmlerinden ötede önemli bir sürrealist sinematografi ortaya koymaktadırlar. Örneğin "Stille Nacht (Hala Gece)" isimli 1.46 dakikalık animasyonda demir tozları ile mıknatıs kullanılmış ve mıknatısın yarattığı manyetik alanla yürüyen demir tozları, mıknatısın çekim alanını ve hareketini izleyiciye hissettirir derecede güçlü bir empati ortaya koymaktadır. (Resim 4.5.8)



**(Resim 4.5.8) Quay Kardeşler "Hala Gece (Stille Nacht)" 1989**

Quay Kardeşler, yaptıkları estetik dekor ve kuklaları 2001 yılında ilk defa "İnternasyonal Sahne Festivali (Sitges Festival Internacionale de Cinema de Catalunya)" da İspanya'da sergilemişlerdir. Daha sonra "Koruma Çemberi (Dormitorium: An Exhibition of Film Décors. Philadelphia, PA: The University of the Arts)" sergisini Philadelphia'da 2009 yılında açmışlardır. Bu sergilerin peşinden" Kuklaların Pragmatik Prospektüsünü Tanımlamak Üzere (On Deciphering the Pharmacist's Prescription for Lip-Reading Puppets)" sergisini 2012 yılında MOMA sanat galerisinde açmışlardır.

“New York Times’ın MoMA New York’ta yapılan Quay Kardeşler’e adanmış büyük sergide bir eleştirmen şu şekilde yorumlamıştır; En önemli çalışmaları titizlikle oluşturdukları stop-

motion animasyon filmleridir, “garip, duygusal bir belirsizlik, güvenilir ayrıntı ve gizemli bir hareket olduğu kadar, bazen korkutucu şekilde hüküm süren tınlayan hayal dünyalarıdır”<sup>28</sup>

Quay Kardeşler, 1990'da "Tarak (The Comb)" 1993 yılına kadar süren "Stille Nicht (Hala Gece)" serisi, 1995 yılında ilk uzun metraj filmi "Benjamenta Enstütüsü (Institute Benjamenta, or This Dream People Call Human Life)" 2000 yılında "Şuur Kaybı (In Absentia)", 2003 yılında "Hayalet Müze (Phantom Museum)", 2005 yılında ikinci uzun metrajları "Depremlerin Piyano Akortçusu (The PianoTuner of EarthQuakes)", 2010'da "Maske (Maska)" ve son olarak 2013 yılında Kafka'nın "Dönüşüm (Métamorphose)" ve "Emin Eller (Unmistaken Hands: Ex Voto F.H.)" ile, sürrealist sinema kariyerlerine tarzlarından ödün vermeden devam etmektedirler.



**(Resim 4.5.9) Quay Kardeşler "Kaligraf (Calligrapher)" On Deciphering the Pharmacist's Prescription for Lip-Reading Puppets MOMA 2012**

<sup>28</sup> Sandra Den Hamer "The Quay Brothers Universum" s3 EYE Filmmuseum Amsterdam 2011

## 5. JAN ŠVANKMAJER VE ÇEK SÜRREALİZMİ

Batılı sanat tarihçileri tarafından uzun yıllar göz ardı edilen Çek ve Slovak sanatı 20 yüzyılda tekrardan keşfedilmeye başlandı. Son yıllarda Avrupa'nın sanat merkezi diyebileceğimiz birçok şehirde, Çek modern sanatını bolca görmemiz mümkün. Stalinizm baskısına doğal bir tepki olarak sade ve realist formlara karşı olan sanatçıların yapıtları, muhalif ve entelektüel olarak değerlendirildi, öne çıktı. Bu yapıtlar, Nazizm ve Stalinizm etkilerine rağmen muhafaza edilebildi.

Çoğu Doğu Avrupa ülkesinde sanat devlet tarafından destekleniyordu. Bu sebepten dönemin politik liderlerine bağlıydı. Devlet sinemayı, sergileri, tiyatroları ve edebiyatı her anlamda kontrol ediyordu. Sanat, yapılan kontroller sebebiyle yönetimden bağımsız yapılamıyor, engelleniyordu. Buna rağmen zaman zaman kontrolün hafiflemesiyle ideolojik veya farklı tarz arayışları görülmeye başlandı. Özellikle bu dönem çekilen animasyon filmler 20 Y.Y sanat otoriteleri tarafından avangard olarak yorumlanmıştır. Yine de kontrolün arttığı dönemler olmuş ve çoğu ideolojik yapıt baskı altına sansürlenmiş veya yasaklanmıştır.

“Charter 77\* de de belirtildiği üzere Çek halkının ruhsal, kültürel ve nasyonal kimliğini tehdit eden sistematik bir baskı düzenine girildi. 1982 yılında Charter 77'de belirtilen 282 Çek yazara yayın yasağı getirildi ve 1960'larda çekilmiş 100'ün üzerinde film yasaklandı. Aydın kesimin bilinç yaratma girişiminin engellenmesi 'normalleştirme' sürecinin bir sonucu olarak görüldü.”<sup>29</sup>

Bu durumlarda da çoğu animasyon sanatçısı geleneksel halk hikayelerini anlatmayı seçmiştir. Çek Cumhuriyeti'nde bu durum sanatçıların daha çok geleneksel kukla tiyatrosuna dönüş yapmasıyla sonuçlandı. Çek kukla tiyatrosunun yüzyıllara dayanan eski muhalif bir altyapısı vardı. Dolayısıyla, Çek sanatının muhalifliği

\* Charter 77: Çekoslovakya'da 1976'dan 1992'ye kadar süren bir sivil inisiyatif.

<sup>29</sup> Peter Hames "The Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy" Wallflower Press s4 1995

geleneksel kukla tiyatrosuyla devam etti. Bu yüzden Çek modern sanatı geleneksel kukla sanatıyla sentezlenerek meydana gelmiştir. Çek ve Slovak sanatları kültürel tarih içinde marjinalleşmiştir.

Çek Sürrealizmi'ni daha iyi kavrayabilmemiz için dönemin sosyo-politik yapısına da kısaca değinmek gerektiğini düşünüyorum. Avusturya-Macaristan İmparatorluğu I. Dünya Savaşı sonunda yıkıldıktan sonra 1918 yılında Slovakya, Bohemya, Moravya, Silezya ve Karpat Rutenya birleşerek Çekoslavakya'yı oluşturdu. II. Dünya Savaşını sürerken Çekoslavakya Nazi işgali altındaydı. 1945 yılında ise Sovyet ve Amerikan güçleri ülkeye girdiler ve Çekoslavakya tekrar bağımsızlığını kazandı. 1948 yılında yönetim komünistlerin eline geçmiş ve bu tarihten sonra 41 sene boyunca Çekoslavakya Doğu Bloğu ülkesi olarak kalmıştır. Ta ki, 1968 yılında Aleksander Dubček siyasi bir liberalleşme dönemi başlatana kadar. "Prag Baharı" adı verilen bu dönem kanlı ve sert olaylara sahne olmuştur. Aynı yılın 20 Ağustosunda Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği adı altında Varşova Paktı müttefikleri ülkeyi işgal etmiş ve Prag Baharı son bulmuştur. Bu süreçler ülke için, çok çalkantılı, sert ve baskıcı zorluklarla geçmiştir. 1989'de ise ülke, "Kadife Devrim" adı altında kansız bir devrimle kapitalist bir düzene geçmiştir. Tüm bunların sonucunda 1993'de Slovakya Çekoslavakya'dan ayrılmış ve ülke Çek Cumhuriyeti ismini almıştır.

Özet olarak, 1939 ve 1945 yılları arası Nazi işgali altında olan Çekoslavakya, 1948 ve 1950 yılları arası Stalinizm'in en ağır baskıcı yönetimine maruz kalmıştır. Çek Sürrealizmi o dönem yaşananlardan ayrı olarak ele alınamaz. Sanatsal alt yapısını daha iyi anlamak adına sürekli el değiştiren yönetim ve darbelere şahit olmuş ülke tarihine daha yakından bakmalıyız. Peter Hames'in kitabında belirttiği üzere:

“Çekoslavakya'da yaşanan Komünizm, Sovyet emperyalizminin basit bir ürününden ibaret değildir. Savaş öncesi dönemde Çekoslavakya, yasal olarak Komünist bir partiye sahip olan tek Doğu Avrupa ülkesidir. Parti 1925 yılındaki ilk parlamenter seçimlerde oyların yüzde 13,2'sini alarak ülkedeki ikinci büyük parti konumuna gelmiştir. Ancak partinin niceliksel büyüklüğü ve ülkenin nasyonel, demokratik gelenekleri kısa süre sonra Üçüncü Enternasyonal'in devrimci talepleriyle çatışır hale gelmiştir. 1931 yılında üye sayısı 100,000'e ulaşmıştır.

II. Dünya Savaşı sırasında Başkan Edvard Benes'in başında bulunduğu sürgündeki demokratik hükümetin yönetim merkezi Londra'da bulunurken Komünist Parti ise Moskova'da Klement Gottwald tarafından yönetilmektedir. Savaş dönemi ittifakı ve yeraltı örgütleri arasında artan Komünizm etkileri bu ikisinin işbirliği yapmasını gerekli kılmıştır ve böylece 1943'te 'Çekoslovakya'nın sosyalizme giden yolu' açılmıştır. Nasyonalizm, demokrasi ve komünizmi bir arada kucaklayan bir anlayış geliştirilmiş ve Gottwald sürekliliği Çekoslovak sosyalizminin Sovyet modelinin takipçisi olmaktan ötede olduğunu vurgulamıştır. 1946 seçimlerinde Komünist Parti yüzde 38'lik oy dilimiyle ülkede en güçlü politik parti konumuna yükselmiştir.

Sovyet liberasyonunun ardından 1945'te Moskova'da yetişmiş aktivistler tarafından yönetilen 'Ulusal Komiteler' kurulur. Yönetimin devralınması, Sovyet ordusunun müdahalesi (-ki önerilen budur-) iç krizle yol açmıştır. Sonuç yasadışı ve zulümle şekillenmiş Stalinist modele bağlılık şeklinde ortaya çıkar. 1952'de on dört komünist lider tutuklanır ve Çekoslovak Komünist Parti'nin genel sekreteri Rudolf Slánský ile beraberindeki on arkadaşı yargılanırlar ve idam edilirler.”<sup>30</sup>

Švankmajer'in işleri tüm bu koşullara bir karşı duruş olarak gelişti. Aynı Švankmajer gibi ülke çağdaşlarından olan tiyatro yazarı Václav Havel, romancılardan Milan Kundera ile Josef Škvorecký ve Miloš Forman, Věra Chytilová ve Jiří Menzel gibi yönetmenler de aynı dönemleri yaşamışlardır. Hepsinin hayatları, hem Stalinist sistemin 1950'lerdeki devlet terörü hem de 1970'ler ve 80'lerin Neo-Stalinizminin gerçeklikleri ile şekillenmiştir. Kötümserlik ve kara mizaha olan eğilim Çek kültürünün geleneksel özelliklerini oluşturuyor olabilir, fakat gerçekte bu eğilim en şiddetli haline 60'ların sonuna doğru gelmiştir. Kundera, Škvorecký ve Forman gibi 1970'lerde sürgün edilmiş sanatçıların eserlerinde bile bu dönemin travmatik izleri bulunmaktadır.

Ülkenin sanatına bakıldığında avangarde ve muhalif sanatın köklerinin daha kameranın yeni yeni keşfedildiği yıllara denk geldiği görülür. Bu yüzden Çekoslovakya'nın sinema tarihi de kendi içine kapalı olarak gelişmiş ve özgünleşmiştir. Avusturya-Macaristan Krallığı'nda ilk film yapımcısı olan Jan Kříženecký 1898'de bir kafede gösterime sunduğu deneysel filmi ile başlayan süreçte, Çek Cumhuriyeti uzun ve zengin bir sinema tarihine sahip olmuştur. Nazi işgali sırasında ilk eleştirel kategorileşme de sinema sanatında meydana gelir. Bu filmler klasik geleneği reddetmiş ve edebiyat ile tiyatrunun birleşmesine yol açmıştır. Böylece ressam Karel Tiege'nin öncülüğünü ettiği avangarde bir sanat grubu

<sup>30</sup> Peter Hames "The Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy" Wallflower Press s2 1995

kurulmuştur. Grup adını Çekçe'de yaban bir çiçek anlamına gelen "Devětsil" koymuştur. Muhafif tiyatrocuları, mimarları, müzisyenleri, fotoğrafçıları, edebiyatçıları, sinemacıları, ressamaları ve heykeltraşları bir araya toplayarak, Çekoslovakya'da yeni bir sanat hareketi başlatmışlardır. Başlangıçta daha çok gündelik hayatın büyüğü üzerine işler üretmişler ve "Büyülü Gerçekçilik (Magic Realizm)" akımını benimsemişlerdir. Ayrıca konstruktivizm ve pürizme olan deneysel yaklaşımlarıyla da dikkat çekmişlerdir. 1920 yılında mülteci sanatçıların Çekoslovakya'ya gelmesinden sonra, kübizim, fütürizm, dada ve bauhaus etkileri de görülmüştür. 1922'de "Zivat 2 (Yaşam 2)" dergisinde, makineye olan hayranlıklarını belirten ve Atlantis'ten geçen gemilerin estetiği üzerine işleri yer almıştır.

1929'da Karel Tiega ve Jindřich Štryský gibi sürrealist sanatçılar sol cepheye yer almışlardır. Nazi karşıtı kurulan " Sanatın Sol Cephesi (Left Front of Art)" grubunun öncü üyelerinden olmuşlardır. Doğal olarak "Devětsil" üyelerinin çoğunluğu da bu hareketi benimsemişlerdir. Yapıtlarında devinime olan bağlılıkları sebebiyle daha çok "Diyalektik Materyalizm " felsefesinin etkilerini görmek mümkündür. Grup içerik olarak daha özgürlükçü ve devrimci bilincin oluşmasını ve Sürrealizm ile Sosyalizm kavramlarını "Sanatın Sol Cephesi" grubunun faaliyetlerinin içerisinde birleştirmeyi amaçlamıştır.

“Bir zamanlar mucizevi olarak ele alınan şiirsel düşüncenin, temelde analiz edilebilen ve açıklanabilen duygulara bağlı olduğu iddia edildi. Şiir, dramatisasyon, yoğunlaşma ve yerine koyma (Substation) araçları ile gerçeğin fanteziye uyarlanmasıdır. Beyin kontrolü tarafından kısıtlanan ve sembolik şekiller halinde rüyada gördüğümüz işaret ve simgeler içgüdülere kadar izlenilebilir. Sürrealizm gerçek ve fantazinin, disiplin ve özgürlüğün sentezidir. Tıpkı Sovyet meslektaşlarında olduğu gibi sürrealistler de şekilciliğin, natüralizmin ve “saf” şiirin idealleştirilmesinin karşısında oldular. Faşizme olan karşıtlıklarını ve dünya sosyalist hareketine olan bağlılıklarını açıkça gösterdiler.”<sup>31</sup>

Çek sürrealistleri faşizme karşıtlıklarını büyük bir cesaretle sergilemişlerdir. Nazi dönemi, avangarde sanat için elverişli bir dönem değildir. Sadece bu bölgede değil, Nazilerin estetik yaklaşımlarından farklı herhangi bir sanatsal yaklaşımı kabul görmüyordu. Sonuç olarak sürrealizme yasak getirildi. Devětsil, Jindřich Štryský 'nin ölümünden sonra dağıldı. Fakat grup yasal olmayarak varlığını sürdürdü ve illegal

<sup>31</sup> Peter Hames "The Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s22 1995

sanatına devam etti. Grubun başındaki Tiede Nazi polisinin yakın takibi altına alındıktan sonra sanat üretimi çok zor bir hal aldı. Tiede ile birlikte Devětsil üyelerinin bir kısmı kara listedeyken üretmelerine kısmen izin verilen sanatçılarda vardı. Jiří Lehověk, Václav Krška, Jiří Weiss ve Jiří Krejčík gibi yönetmenler 1930'lara kadar karanlık deneysel filmler çekmiştir. Filmlerinde net bir ibareyle faşizme karşı olduğu anlamını çıkarmak zordur fakat ortaya koyulan karanlık ve şiirsel anlatım, zaten bunu çok iyi dile getirmektedir. Devětsil, Nazi işgali boyunca baskılara rağmen faşizme karşı güçlü kalmayı başardığı gibi Stalinizm'in sert devlet terörüne karşı ideolojisinden sapmamıştır. .

“1938 Sürrealizm burjuva çürümesinin gayrimeşru çocuğu olmuştur. Daha sonra da kominizmin Truva Atı olarak anılmıştır.”<sup>32</sup>

Tiede 1948'de baskıcı kominist yönetim tarafından tamamen yasaklanmıştır ve 1951'de kalp krizinden öldüğü söylenir. Ölümünden sonra Tiede'ye ait tüm notlar gizli Sovyet polisi tarafından yok edilmiş, resimlerinin yıllarca sergilenmesi engellenmiştir. Tiede'den sonra Devětsil'in başına Vratislav Effenberger geçer. 1950'ler de Devětsil'in birçok üyesi abstrak ve non- figuratif sanata yönelir. Baskıcı rejim yüzünden birçok üye daha varoluşçu ya da geleneksel sanata dönüş yapmıştır. Bu yıllarda Radok " Büyülü Fener (Laterna Megica)"i geliştirerek hem tiyatrolarda hem de sinemalarda kullanmaya başlamıştır. Radok'un filmleri hiçbir zaman Çek Sosyalizmi ile bağdaştırılmamıştır. Fakat "Büyülü Fener" in Radok tarafından kullanımı, Çek kültürünün bir parçası olmuş ve bugün bile hala Çek tiyatrolarında sıkça kullanılır.

Savaş sonrası dönemde yükselen ve adını 1946'da Cannes'da " Hayvanlar ve Eşkiyalar (Zvířátka a Petrovští)" filmiyle duyuran Jiří Trnka, önemli kukla ustalarından biri olan Josef Skupa'nın yanında eğitim görmüştür. Çek kukla geleneğinin yüzyıllara dayanan bir tarihi olduğunu daha önce belirtmiştim. Aynı zamanda, Çek kukla tiyatrolarının muhalif, alaycı ve kara mizaha eğilimli yönü, muhalif sanatçılar için kullanılması kaçınılmaz bir hazinedir. Trnka, savaş sonrası

<sup>32</sup> Peter Hames "The Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s23 1995



dönemde bu hazineyi çok yararlı kullanmış ve devlet faşizmini eleştiren filmler çekmiştir. Özellikle 1947'de çektiği uzun metraj "Çek Yılı (Špalíček)", yönetimin değişmesini mevsimlere benzeterek alaycı bir dil kullanıyordu. Kukla sanatı stop-motion tekniğiyle birleşmiş ve kukla tiyatrosundaki anlatım ve gelenekselcilik, filme yalın bir dille aktarılmıştır. Genel olarak animasyonlarda karakterin suratı, bütün duygusallığı mimikleri kullanarak dışa vurulur. Fakat Trnka, kuklalarının yüzlerini tiyatrolardaki maskeler gibi görmüş ve sabit suratlar üzerine ışık ve farklı etkilerle, karakterlerin mimiklerini geleneksel tiyatrolardaki yöntemi kullanarak vurgulamıştır. Trnka, muhalif işlerden daha çok geleneksel masalların üzerine yoğunlaşmış ve kendine özgü bir üslup geliştirmiştir. Bu üsluptan hiç şüphesiz Kihachirō Kawomato ve Quay Kardeşler'de etkilenmiştir.

1946 yılındaki orta sınıflar hakkındaki hiciv olan "Ödül"Dárek" filmiyle animasyon alanında bir yenilikçi olarak kabul edilmeye başlanmıştı ve bazı eleştirmenler onu zaten her yere yayılmış Disney'e karşı Avrupa'nın ilk ciddi mücadelesi olarak anıyordu.<sup>33</sup>

1964 yılında ilk animasyonunu çeken Jan Švankmajer ise, 1970'de Efenberger'le tanıştıktan sonra Devětsil'e katılır. O da, Çek sanatının gelenekselciliğine kendini kaptırmış ve 1950-1954 yılları arasında Endüstri Sanatları Enstitüsü'nde ve daha sonra da Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğitim görmüştür. İtalyan bir yazar olan Carlo Gozzi'nin "Geyik Kırıl (Karl Jelenem)" isimli oyununu kuklalı ve maskeli bir oyuna uyarlayarak 1958'de mezun olmuştur. Švankmajer'in yapımcılığını ve yönetmenliğini üstlendiği oyun, onu bu dalda cesaretlendirmiştir. Kukla sanatında ustalaşmıştı yine de genel anlamda Çek modernizmine ilgisi vardı. Emil Radok'un yanına tiyatroya girdi ve "Johannes Dr.Faust" isimli oyununda çalıştı. Kara komedi ve Büyülü Fener'in kullanıldığı avangard tiyatrolarda aktif roller oynadı. İlk filmi çekmeden önce "Maske Tiyatrosu (Divadlo Masek)"nda bulunmuştur. Bu tiyatrodanda pandomimci Vítězslav Neval ile birlikte "Sıradan Bir Askerin Hikayesi (The Story of an Ordinary Soldier) " oyunu ve Faust'un maskeli versiyonunu yönetmiştir. Aynı zamanda maske ve dekor tasarımlarının da

<sup>33</sup> Mark Whitehead "Animasyon Filmler" Kalkedon Yayıncılık, Sinema Kitaplığı 21, s100 2012

Švankmajer'in tasarımları olduğunu belirtmek gerekir. Bu tasarımların etkileri Švankmajer'in ilk filmi olan "Son Hile (Poslední Trik )"de görülür. (Resim 5.1)



(Resim 5.1) Jan Švankmajer "Son Hile (Poslední Trik)" 1964

Svankmajer'in Devetsil'e katılmasının sebebi belki de 1968'de gelişen anlık politik değişimdir. Varşova Paktı'nın ülkeyi işgali ve Prag Baharının sona ermesi masumiyet devrini bitirir. Gustáv Husák'ın liderliğinde 'Normalleşme' sürecine girilir. Bu süreçte Devestil üyelerinin işlerinin dili de sertleşmeye başlar.

“Bu olay 1968'de Varşova Paktı'nın işgaliyle sonuçlanır ve böylece bir diğer politik buzul çağına sürüklenilir. Gustáv Husák'ın liderliğinde sürdürülen "Normalizasyon" süreci, talimatları ve yönergeyi uygulamaya hazır bir parti ve halk yaratmayı hedefler. Süreç, Milan Šimečka'nın sözleriyle, varolan sosyalizm anlayışında yöneten partinin orta halli, itaatkar ve korkak bir halk ortaya çıkarmasını hedeflemektedir.”<sup>34</sup>

1968 yılında Švankmajer'in devlet tarafından sinemadan uzak tutulması elbette ki dönemin karanlığına parmak basan politik filmler çektiği içindir. 1965 yılında Jiří Trnka'nın son filmi "El (Ruka)" Stalinizm'in gerçeklerine karşı yapılan ilk ataklardan birisiydi.(Resim 5.2) Trnka'nın daha önceki filmlerinde de bu tür bir eğilme rastlanır, ancak baskıların yüksek rol oynadığı dönemlerde daha çok

<sup>34</sup> Peter Hames "The Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy" Wallflower Press s3 1995

varoluşcu filmler yapmıştır. Švankmajer 1950'lerdeki Çek resim sanatını ve Jiří Trnka'nın gelenekselci filmlerini sosyalizimden uzak buluyordu. Onun varoluşcu filmlerini Çeklerin yeni dalgasına ihanet olarak görmüş ve kara mizah ile alaycı bir hale getirdiğini düşünmüştür.

“Švankmajer, bu yeni dalga ‘Sürrealizmin’ donuk olduğunu hissederek, bu film hareketinin bütününe sirayet etmiş psikolojizm\* ve varoluşçuluk tarafından ölümcül bir şekilde zehirlenmiş olduğunu düşünmüştür. Yine de "Bahçe (Zahara)" görsel ve tematik olarak bir yakınlık biçimi ortaya koyar.”<sup>35</sup>



(Resim 5.2) Jiří Trnka "Ruka (El)" 1965

Trnka, "El" ile politik gerçekliğe sert bir dönüş yapmıştır. Daha önceki filmlerinde gençliğin karamsarlığı üzerine filmler yaparken, son filmi kendisinin de geleceğe karamsar bakmaya başladığını göstermektedir. Filmde, bir sanatçının devlet tarafından nasıl manipüle edildiği anlatılıyor. Çömlek yapmak isteyen karakter sessiz sakin evinde çömleğini yaparken camdan giren el sürekli çömleği kırıyor ve yerine el heykeli yapmasını istiyor. Trnka'nın 1965'de girdiği bu yol, her ne kadar önceleri kendisini varoluşcu bulmuş olsa da, Svankmajer'i de etkilemiştir. Svankmajer'in etkilendiği bir diğer animatör Karel Zeman'dır. Pikselasyon ve kuklacılık tekniklerini

\* Psikolojizm: Ruh Bilimcilik

<sup>35</sup> Micheal O'Pray "Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy" Wallflower Press s41 1995

birleştiren Zeman, aynı zamanda kukla yapımında farklı üsluplar denemiştir. Švankmajer her ikisinden etkilenmesine rağmen "kendimi animasyonla sınırlandırmayı reddediyorum" diyerek kendisini bu iki sanatçıdan ayrı tutmuştur.

“Svankmajer, kendisi “acımasız gerçeklikle” ilgilenirken Zeman ve Trnka'nın öncelikle “temsili bir illüzyon” ile ilgilendiklerine inanıyordu.<sup>36</sup>

Švankmajer'in yaptığı bütün filmler, aralarında belki de en sert olan "Bohemia'da ki Stalinizm'in Ölümü (Konec stalinismu v Čechách)" olmak üzere, politiktir. Švankmajer 70'lerin sonuna kadar yasaklandığı için film yapamamıştır. Bu zamanını heykeller ve dokunsal objeler yaparak geçirmiştir. Bu da Švankmajer'i alanında benzersiz bir sanatçı yapmıştır. 1973 yılında hakkındaki yasak kalktıktan sonra yaptığı heykelleri ve objeleri yeni filmlerinde kullanmıştır. Batılıların 1980'lerde Švankmajer'i daha yeni izliyor oluşu, modernizme de farklı bir bakış açısı getirdiğini düşünmelerine sebep olmuştur. Savaş sonrası yıllarda genç nüfusu fazlasıyla etkileyen Švankmajer'in yapıtları postmodernizmin filizlendiği yıllarda oldukça ilgi çekmiştir, tartışılmıştır. (Resim 5.3)



(Resim 5.3) Jan Švankmajer "Tabiat Tarihi (Natural History, Cabinet 2)" 1972

<sup>36</sup> Micheal O'Pray "Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy" Wallflower Press s41 1995

## 5.1 Švankmajer Sinemasında Maniyerizm ve Sürrealizm

Jan Švankmajer şimdiye kadar 30 film çekmiştir. Bu filmlerden altısı uzun metraj, geri kalan 24 film ise kısa metrajdır. Kısa metrajlı filmlerinin sayısının daha fazla olmasının sebebi, Nazi ve Stalinist dönemin baskıcı sansür uygulamaları yüzünden uzun metraj muhalif filmler için bütçe bulmanın zor olmasından kaynaklanmaktadır. Dönem şartları özgün ve muhalif sanat için ne kadar elverişsiz olsa da, Švankmajer gibi sanatçıları kamçulamış ve dönemin karanlığını dışa vuran yenilikçi işler üretmeleri için zemin hazırlamıştır.

Švankmajer'in filmlerinde birçok farklı tekniği bir arada izleyebilirsiniz. Stop-motion tekniğini sınırları zorlar derecede yaratıcı bir biçimde kullanmış ve bu teknikle 'canlı aksiyon' çekimleri birbirleriyle kolajlamıştır. Hareket eden farklı boyutlarda Çek kuklaları, birbirlerine dokunuşlarla sokulan çamurdan insanlar, gizlice mekanlara dahil olan ağaç dalları, yuvarlanan dev büstler, yürüyen tabutlar, sevişen etler, konuşan kuru kafalar ve akla gelebilecek her türlü eskimiş objenin öne çıkarılmış kişilikleri ile hayal gücünü zorlayan imgeler, Švankmajer'in gizli ve karanlık animasyonlarının büyümlü ama tedirgin edici ve tekinsiz atmosferini oluşturmaktadır. Švankmajer kendisini yönetmenden çok sanatçı olarak tanımlamayı seçmiştir.

“Kendimi asla animasyon filmlerinin yönetmeni ya da 'bir film yönetmeni' olarak tanımlamadım. Çünkü yaptığım daha pek çok iş var; kolajlar, nesnelere, seramikler, heykeller... Mutlaka animasyon' filmlerim olduğu gibi tek bir animasyonun olmadığı filmlerim de var. Neyin animasyon, neyin gerçek olması gerektiğini ve bu gerekliliğin hangi yöntemlerle ortaya konacağını hiç şüphesiz tema ile öykü belirliyor.”<sup>37</sup>

Švankmajer için kendi üretimi bir 'ototerapi' niteliğindedir. Onun için ortaya çıkan filmde daha çok filmin yapılış süreci önemli olmuştur. Öyle ki, filmin senaryosunu sırf yapımcıya bütçeyi çıkarabilmesi için temsili olarak yazmaktadır. Sonrasında ise sadece o gün çekilecek sahneleri tasarlar ve günün sonunda

<sup>37</sup> Jan Švankmajer "Puppets and Politics" David Jenkins Švankmajer ile söyleşi -Guardian rewies 2011

hazırladığı notların bile bir önemi kalmaz. Çünkü filmi çekmeye başladığı zaman üretiminin doğaçlama olmasının, hayal gücünü rahatlıkla ortaya koyabilmesine imkan sağladığını savunmuştur.

“Benim için filmlerim birer oto terapidir, onları bu şekilde kullanıyorum. Her zaman olmasa da çoğu zaman işe yarıyor. Bir film bittiğinde yenisine başlıyorum. Aslında oto terapi, yalnızca film yapım sürecini esas alıyor. Filmi çekmeye başladığımda terapi de kendiliğinden ortaya çıkıyor ancak ondan sonrası tam bir ölüm elbette.”<sup>38</sup>

Maniyerizm ve Sürrealizm Švankmajer'in en çok benimsediği akımlardır. Bu akımlardan Sürrealizm ise onun bakış açısını belirler. Onun için sürrealizm, yaşayan bir organizma gibidir. Her zaman önemli olanın şiirsellik olduğunu savunmuştur. Bu yüzden üretimini asla bir disiplinle sınırlı bırakmamıştır ve ürettiği her şeyin üreteceği bir diğer işe katkı sağlaması için çaba göstermiştir. Bu açıdan bakıldığında Švankmajer'in animasyonları, filmleri, heykelleri, seramikleri ve objeleri bir bütünlük içerisinde.

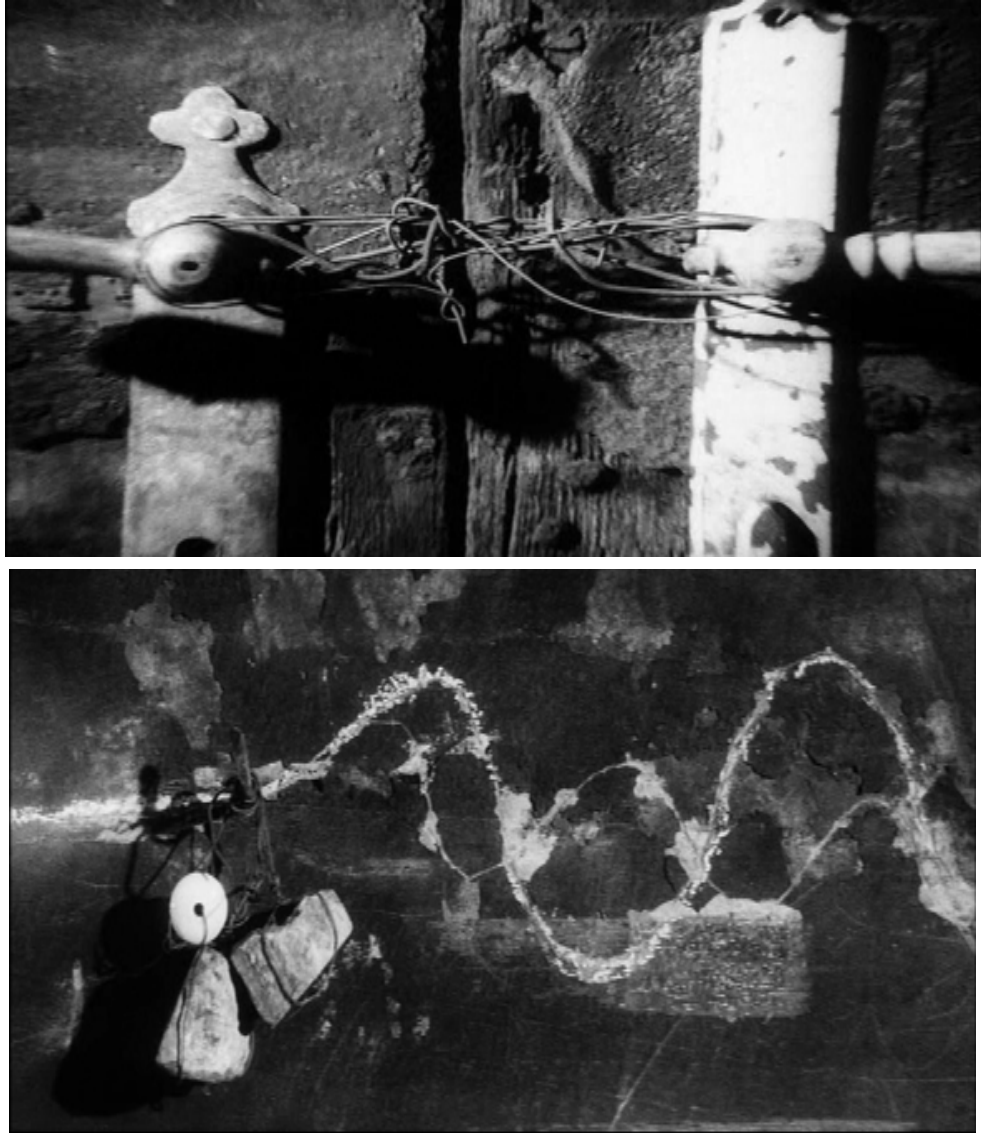
“İnsanlar sürrealizmi, kübizme, izlenimciliğe ya da başka bir avantgarde akıma benzetiyorlar; bu hareketin 1924 ve 1938 yılları arasında sıkışıp kalmış bir akım olduğunu düşünüyorlar. Sanat tarihçileri o yılların dışında zaten sürrealizmle pek ilgilenmediler. Oysa benim için sürrealizm, yaşayan bir organizmadır. Sürrealist gruptaki diğer arkadaşlarım için de öyle... Sürrealizm bir estetik değil, felsefedir.”<sup>39</sup>

Jan Švankmajer'in sanatında sürrealizm ve maniyerizmin nasıl kullanıldığını incelemek üzere onun işlerine daha yakından bakacak olursak, öncelikli olarak, 1960'lı yıllarda eğitimini tamamladıktan sonra çalışmaya başladığı "Kara Tiyatro" olarak da bilinen "Maskeler Tiyatrosu"ndan başlamak gerektiğini düşünüyorum. Švankmajer, ustalaştığı kukla tekniğini deneme ve geliştirme fırsatı bulmuş ve yönettiği iki maske tiyatro oyunundan sonra tiyatrodan ayrılıp kendi üretimine bağımsız bir şekilde yönelmeyi seçmiştir. Oyuncuların siyah elbiseler kuşandığı ve sadece yüzlerinin görüldüğü " Kara Işık (Black Light)" tekniği, o yıllarda "Kara Tiyatro" nun vizyonunu belirliyordu. Nesnelere karanlık içinde deviniyor ve onları kontrol eden eller siyah fon önünde siyah elbise giydikleri için görülemiyordu. Kendi

<sup>38</sup> Jan Švankmajer'le söyleşi "Filmlerim Birer Oto Terapidir" Paul Weedon 2011

<sup>39</sup> James Marsh "Animator of Prauge" Jan Švankmajer'le söyleşi BBC Belgeseli 1990

ifadesiyle bu tiyatrodaki üretimine avangarde yaklaşımlarda bulunmak isterken "Kara Tiyatro" 'nun ana teması daha çok batılı 'rock'n roll' ve aptal komedilerdi. Bu yüzden, Švankmajer "Kara Tiyatro" 'dan ayrılıp Radok'un kurduğu "Laterna Magika" tiyatrosuna geçiş yapmış ve sinemayı burada keşfetmiştir. Švankmajer bu dönemlerde ayrıca "Maske Tiyatrosu" 'nda çalışmış ve kazandığı tecrübelerden sonra 1964 yılında ilk filmi olan "Son Hile (Poslední Trik)" 'ni çekmiştir. Bu filmde Švankmajer'in Maske Tiyatrosu'nda yönettiği tiyatro oyunlarının etkisi net bir şekilde anlaşılmaktadır. Film, Švankmajer'in tasarımı olan, geleneksel sanattan esinlenilmiş maskeleri takan iki politikacının izleyicinin karşısındaki düellosunu anlatmaktadır. Hikaye bir tiyatro sahnesinde geçmekte olup oyun, izleyicisi olmayan boş bir tiyatro salonunda oynanmaktadır. Filmin giriş sahnesinde maskenin burnunda bulunan bir böcek, aslında filmin genel teması hakkında bizlere her şeyi özetlemektedir. Çünkü Švankmajer'in kuklaları, eskimiş boyaları ve yüzeydeki çatlakları ile mükemmel ya da ihtişamlı değildir ve Švankmajer bu tür detayları yakın çekimlerle öne çıkarır. Švankmajer daha ilk filminden, dönemin baskıcı rejiminin insanların psikolojisinde bıraktığı travmatik yalnızlaşmayı, kirliliği, yıkık dökük, paslanmış ve eskimiş bir atmosfer ile anlatacağının sinyallerini veriyordu. Kara Tiyatro'da öğrenip geliştirdiği "Kara Işık (Black Light)" tekniğinden yararlandığı film stop-motion çekimler ve gerçek aktörlerle canlı aksiyon teknikleriyle çekilmiştir. Animasyondan portrelerdeki mimikleri anlatmak üzere az da olsa yararlanılmıştır.



**(Resim 5.1.1) Jan Švankmajer " J. S. Bach: Sol Minör Fantezi (J.S. Bach- Fantasia G Moll)" 1965**

Bir sonraki filmi J. S. Bach: Sol Minör Fantezi (1965 J.S. Bach- Fantasia G Moll), Švankmajer'in animasyona bakışını ilk defa ortaya koyduğu sahneler içerdiğini söyleyebiliriz. (Resim 5.1.1) Kilit vurulmuş ve çürümeye terk edilmiş binaların içerisinde Bach'ın notaları müzik eşliğinde ritmik oyuklar açarak ilerler ve mekana yayılır. Kırık dökük duvarlar, parçalanmış döşemeler ve üzerine Švankmajer anlatımı ile yeni oyuklar ve kırıklar eklenir. Mimarinin üzerinde yaşanmışlığa dair birçok şey, soğuk bir yalnızlık ve terk edilmişlik hissiyle barok müzik eşliğinde sunulur. Stalinizm'in baskılarının en çok hafiflediği yıllar 1950 sonrasıdır ve



Sürrealistler kendi aralarında bu dönemi "Altın Çağ" olarak yorumlamışlardır. Nazi işgali sonrası gelen sert Stanilist rejimle birlikte yıkım, Švankmajer'in ana konularından birisi olmuştur ve Švankmajer Sol Minör Fantazi'de yıkımdan sonra terk edilmiş binalardaki yalnızlaşmayı, nesnel bir dille anlatmayı başarabilmiştir.

Bu tam anlamıyla bir form çalışmasıdır ve kil çalışmasının temelini oluşturur. Filmde kişisel olarak en çarpıcı bulduğum nokta, Švankmajer'in bakışının güncel ve taze olmasının yarattığı şaşkınlık bir yana; sözgelimi Berndt ve Hilla Becher\* çiftinin ömürleri boyunca Avrupa coğrafyasını kat ederek yaptıkları mimari fotoğraf çekimleriyle aynı ruha sahip bir görseelliğin, Švankmajer filminde ortaya çıkmış olmasıdır.<sup>40</sup>



**(Resim 5.1.2) Jan Švankmajer " Taşlarla Bir Oyun (Spiel Mit Steinen)" 1965**

"Sol Minör Fantezi" Jan Švankmajer'in nesnelere üzerinden anlatımı adına animasyona yaklaşımı bakımından yenilikçi bir filmidir. Aynı sene çektiği bir başka filmi "Taşlarla Bir Oyun (Hra s kameny)" ile animasyona olan maniyerist ve sürreal yaklaşımını geliştirmeye başlayan Švankmajer, bu filme gıcırıtılı ve ürkütücü bir şekilde açılıp, seyirciyi içeriye davet eden bir kapı ile giriş yapıyor. Önce duvardaki çatlaklara ve yerde rutubetten oluşan kararmalara dikkat çekiliyor, sonra asıl konumuz olan duvarda asılı duran eski tip bir sarkaçlı saatle yönlendiriliyor. Saat 12.00' yi gösterdiğinde musluktan taşlar birer su damlası gibi damlar ve altında asılı olan kovanın içinde birikir. Kovanın içi siyah ve beyaz renklerle ikiye bölünmüş haldedir ve musluktan düşen taşların renkleri de yine siyah ve beyazdır. Bu sahneden

<sup>40</sup> Levent Şentürk " Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer" Underground Poetix #9 s120 Altıkırkbeş Yayınevi Haziran 2011

\* Almanya-Dusseldorf kökenli fotoğraf sanatçıları olan Bernd Becher (1931-2007) ve Hilla Becher (1934-) çifti, "mimarısiz mimari" olarak da adlandırılan, endüstri tarafından şekillendirilmiş yapıların fotoğraflarını çekmişlerdir.

sonra Švankmajer seyirciyi farklı bir platforma götürür. "Çokdüzlemler Kamera (Multiplane Camera)" sistemi ile çekilmiş sahnelerde siyah ve beyaz taşların birbirleriyle uyum içerisinde bölünüp çoğalmalarını, saatten geldiğini varsayabileceğimiz sevimli bir melodi eşliğinde izleriz. Taşlar tek tek sıraya dizilirler, bölünüp tekrar birleşirler, geometrik şekiller oluşturup, tekrar eski hallerine geri dönerler, ta ki ağırlaşan kova taşları taşıyamayacak hale gelene kadar... Kova ağırlıktan yamulur, taşlar yere düşer ve seyirci kendisini yine eskimiş bir odada bulur. Saat 12.00'yi gösterdiğinde kovaya yeni taşlar damlar ve yeni taş gurubuna siyah ve beyaz olanların yanında melezleşmiş olanlar da eklenmiştir. Bu sefer taşlar birbirlerine sürtünerek aşınırlar ve zedelenmeler oluşmaya başlar. Taşların kovadan dökülmeleri ve saat her 12.00 olduğunda tekrardan oluşmaları, filmin içerisinde alışmaya başladığımız kurgusal bir tekrara kavuşur. Bu tekrarlarla birlikte oldukça nesnel olarak karşıladığımız taşlar, yavaş yavaş figürleşmeye başlar. Konuşan çene yapıları, hareket etmekte olan el ve ayaklar ve yine taşlarla kurulmuş kompozisyonlar içerisinde erkek ve kadın figürleri, insanın varoluşunu temsil eden tekinsiz bir hareketlenme içersindedirler. (Resim 5.1.2) Sonrasında film yavaşça karanlık bir havaya bürünür fakat buna rağmen sevimli müzik aynı şekilde devam etmektedir. Gittikçe küçülen ve ufalanan taşlar, konuşan figürleri oluşturup tekrar dağılır ve taşlar birbirini parçalamaya başlarken yıkım kendisini gösterir. Şiddetle birbirlerini parçalamaya başlayan farklı renklerdeki taşlar en son kovanın dibini delerek bu oyuna bir son verirler. Švankmajer'in insanın doğasına genelden baktığı ve toplumun hastalıklı ruhunu yine soğuk objelerle verdiği bu animasyon maniyeist anlatımın güçlü bir örneğidir.

Vurgulamaya değer olansa, Svankmajer'in sanatındaki, özgürlük ve insani isteklerle alakalı belirli fikirler ve onları anlatmada seçtiği yoldur. Bunu, film hileleri ve gerçeğin saptırılmış bir tasvirini kullanarak, animasyondan müteşekkil yapay bir dünya ile başarıyor. Tıpkı Arcimboldo'nun yaptığı gibi, gerçeğin görüntüleri, hayal ürünü varlıklar ve objeleri yaratmak için hizmete sunulmalıdır.<sup>41</sup>

<sup>41</sup> Micheal O'Pray "Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s46 1995

Elbette Švankmajer'in maniyerizmi bir üslupçuluk olarak ele alınmalıdır. Psikolojide bir insan davranışı olarak var olan maniyer yaklaşım Švankmajer açısından ressam Arcimboldo'ya ve sürrealizme takıntısının bir belirtisidir.



**(Resim 5.1.3) Jan Švankmajer " Punch ve Judy (Rakvičkárna) 1966"**

Bu bağlamda, Švankmajer'in sanatının özelliği de daha önce bahsetmiş olduğum gibi, ürettiği filmlerin form olarak birbirini tekrar etmesi ve ortaya koyduğu filmlerin teknik ya da tarz olarak toplamda bir dil bütünlüğüne kavuşmasıdır.

Švankmajer 1966 yılında tekrar kuklalara bir dönüş yapmış ve " Punch ve Judy (Rakvičkárna)"yı çekmiştir. (Resim 5.1.3) Bay Punch ve karısı Judy'nin arasındaki atışmaların anlatıldığı oyun, geleneksel İngiliz kukla oyunudur ve ünlü bir kara mizah örneğidir. Švankmajer'in "Punch ve Judy" yorumunda ise ikili, bir hamster için karpışmaktadırlar. Ancak film özellikle giriş sekansında bunun bir Jan Švankmajer filmi olduğunu hatırlatan türden detay sahneleriyle doldur. Eskimiş duvar resimleri, iki boyutlu kuklalar ve kuklaların çalışma şekillerini gördüğümüz gıcırdayan mekanizmaları, yırtık pırtık kumaş detayları ile başlayan film, oyunun başladığını ilan eden coşkulu orkestra ile seyirciyi karşılar. Giriş seramonisi bittikten sonra, iki tane insan eli, birer el kuklası olan Punch ve Judy'i ellerine geçirir ve oyun başlar. Punch ve Judy ellerindeki tokmaklarla bir hamsterı sahiplenebilmek için

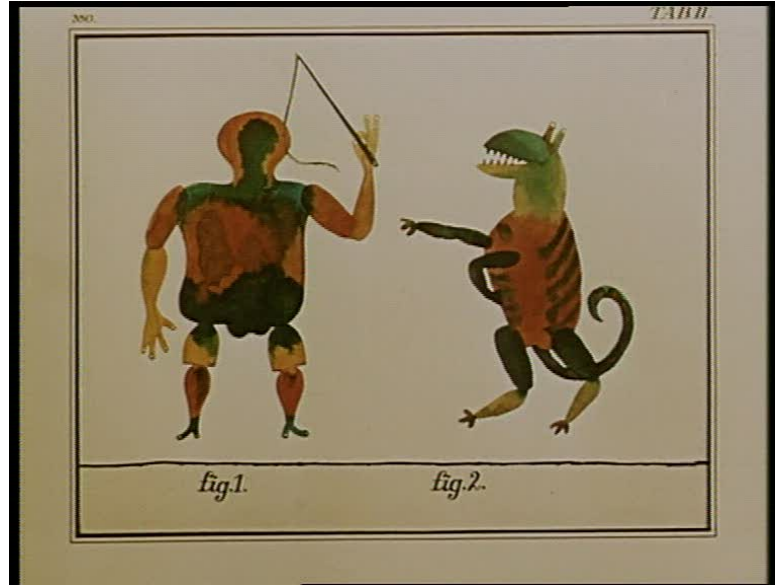
kıyasıya bir mücadele içerisinde. Başlangıçta, Çek geleneksel kukla tiyatrosu formuna yakın bir eğlence içerirken, Punch'ın Judy'yi öldürüp tabuta koymasıyla film ciddileşir. Fakat Judy tekrar dirilir ve Punch'ın peşinden para kesesini almak için eline tokmağı alır. Sonlarına doğru sertleşen mücadele artık kuklaların da parçalanmaya başlamasıyla devam eder. Buradaki yaklaşımın farklı tarafı Švankmajer'in olup biten bütün hikayenin aynı zamanda bir el kuklası tiyatrosu olduğunu vurgulamasıdır. Geleneksel Çek tiyatrosunun eskimiş ve boyası atmış kuklaları ve dekorlarıyla onu yöneten gerçek insan elleri aynı potada erimiştir. Hatta Punch'ın kafasının parçalandığı sahnede onu yöneten kişinin parmağı görülür. Kuklalar artık dövüşemeyecek hale geldiklerinde eller yorgunluktan bitkin düşmüştür ve onları tabutun içine bırakırlar. Švankmajer anlatmak istediği sürreal tema içerisinde konuyu destekleyebilecek farklı teknikleri de filmlerine dahil eder. Örneğin, Punch evin çatısındaki kapağı açtığı anda, kapağın arkasına koyulmuş bir fil resmi görürüz ve hemen bu filin iki boyutlu resim ortamında yürüyüşünü izleriz.

Animasyon film büyü gibidir. Teknik bütünlük taşıyan animasyon filmlerle ilgilenmiyorum. Dışa vurmak istediğim 'şey' ile ilişkili olarak kullandığım teknik, gerçek nesnelere büyüsel değerlerini kazandıran en önemli araçlardan biridir. Bu bir bakıma 'sihrin', dünyevi gerçekliğin bir parçası olması ve onu ele geçirmesinin anlamıdır. Öyle ki sihir, günlük yaşamla temasa geçer. Böylelikle insanların birbirleriyle kurduğu iletişim biçimleri aniden farklı bir boyut kazanır ve gerçeklik, kendisinden şüpe duyulacak bir duyuma indirgenir.<sup>42</sup>

Švankmajer'in aynı sene çektiği bir diğer film ise "Vesaire (Et Cetera)"dir. Bu filmde "Taşlarla Bir Oyun" filminde kullandığı çokdüzlemli kamera tekniğinden yararlanmış, kuklaları iki boyutlu figürler olarak kullanmıştır. Buradaki kuklalar "Punch ve Judy" filminin girişinde kullandığı iki boyutlu kuklalara benzer fakat kuklaların nasıl hareket ettikleri görünmez. Çünkü figürlerin kitabın içerisinde çizilmiş birer resim gibi algılanması düşünülmüştür. Film eskimiş bilimsel bir kitabın içinde geçmekte ve hikaye kitabın içindeki resimlerle ilişkilendirilmiştir. Švankmajer bu filmi üç bölüme bölmüş ve bölümlerin isimleri sırasıyla "kanatlar, kırbaç ve ev" olarak adlandırılmıştır. Özellikle "kırbaç" bölümü dönemin el değiştiren yönetimlerinin birbirlerine uyguladığı şiddeti, mizahi bir yolla anlatmaktadır. Bölümün başında kitabın içerisine çizilmiş gibi duran bir adam ve bir hayvan

<sup>42</sup> James Marsh "Animator of Prague" Jan Švankmajer'le söyleşi BBC Belgeseli 1990

durmaktadır. Adam hayvana kırbaçla vurarak onu adam ederken kendisi hayvana dönüşür. Sonrasında ise hayvandan adama dönüşen figür, adamdan hayvana dönüşen figürü kırbaçlar ve bu kurgu böylece kısır bir döngüye girer. (Resim 5.1.4)



(Resim 5.1.4) Jan Švankmajer " Vesaire (Et Cetera)" 1966

Švankmajer'in 60'lı yılların sonlarına doğru sürreal gruba katılmasından sonra filmlerinin muhalif dili açıkça sertleşmiştir. Bu dönemde çektiği filmler, sansür uygulamalarını arttıran otoriter ve baskıcı dönemin yetkililerinin dikkatini çekmeye başlamıştır. " Vesaire (Et Cetera)"den sonra sırasıyla " Tabiatın Tarihi (Historia Naturae- Suita) 1967", " Bahçe (Zahrada) 1968", "Apartman Dairesi (Byt) 1968", "Wiesmann'lar ile Piknik (Picknick mit Weismann) 1969", " Evde Geçen Sessiz Bir Hafta (Tichý týden v domě) 1969", " Don Juan (Don Šajn) 1969", " Ossuary\*\* (Kostnice)1970", " Jabberwocky (Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta) 1971" ve "Leonardo'nun Günlüğü (Leonardův dení) 1972" kısa filmlerini rejimin baskıyı artırdığı dönemde çekmiştir. Bir bakıma Švankmajer için en verimli dönemleri olduğu da söylenebilir. Bu filmlerden "Bahçe" ve "Apartman Dairesi" Švankmajer'in gerçek aktörlerle çektiği sürreal filmlerdir ve hiç animasyon kullanılmamıştır. "Evde Geçen Sessiz Bir Hafta" ise yine gerçek aktörle çekilmiş canlı aksiyon ve evi izleyen

\* Ossuary: Ölü kemiklerinin koyulduğu yer.

ajanın açtığı deliklerden nesnelerin animasyonunu izlediğimiz stop-motion tekniğinden yararlanılmıştır. Baskıcı dönemde muhalif sanatçıları izlemek üzere tutulan ajanlardan esinlenilmiş bu film, insanların yalnızlaşmasıyla nesnelerin hayat bulması üzerinedir. Güçlü bir kara mizah anlatımına sahip olan film, ajanın bir delikten gizlice yaşayan objeleri izlemesi ve evi patlatmasıyla son buluyor. Benzer bir yaklaşım "Wiesmann'lar ile Piknik" filminde de ortaya koyulmuş. Bir oda dolusu obje piknik yapmak üzere çayırlık bir alana kurulmuş durumdadır. Kendi başına santraç oynayan santraç takımı, yine kendi başına sallanan sandalyeler ve kendi kendine çalan bir pikap ilk bakışta objelerle eğlenceli bir anlatı sunuyor gibi olsa da Çekoslovakya'da uygulanan sansürcü ve polis takiplerinin aşırılaştığı dönemlerde, Švankmajer, bu filmde hayatını özgürce yaşayabilen en gerçek şeylerin nesneler olduğunu vurguluyor. Hatta filmin sonunda Bay Wiesmann'ın dolabın içinde bağlı olduğunu fark edilir ve objeler adamı piknik yaptıkları alana bir mezar kazarak gömerler.(Resim 5.1.5)



**(Resim 5.1.5) Jan Švankmajer " Wiesmann'lar ile Piknik (Picknick mit Weismann)" 1969**

Švankmajer çektiği bu dört sürreal film ile Avrupalı sürrealistlerin ilgisini çekmiş, Fransız sürrealist şair ve kuramcı olan André Breton, Prag'ı "Avrupa'nın Büyülü Başkenti" olarak tanımlamıştır. André Breton'un "Nesnenin Sürrealist Durumu (Surrealist Situation of the Object)" ve "Güncel Sanatın Politik Görüş Açısı (Political Standpoint of Art Today)" konulu konferansları yapmadan önce Prag'a yaptığı geziyle Çek Sürrealizmini Avrupa'ya tanıtmıştır. Hatta Prag'ı, Fransa'dan sonra sürrealizmin en çok geliştiği ikinci şehir olarak göstermiştir.

Prag, Apollinaire'in söylediği gibi, Prag, yanları heykellerle donatılmış muhteşem bir köprü, dünü sonsuzluğa taşıyor; Kara Güneş, Altın Ağaç ve daha birçoklarına ev sahipliği yapıyor; arzunun metali ile dökülmüş olan saat geçmişe dönüyor; Simyacı'nın sokağı ve hepsinin yukarısında, fikir ve umutların mayası her yerde olduğundan daha da yoğun, şiirselliği ve devrimi aynı idealde yaratma tutkusu; Prag, martıların yıldızları derinliklerden getirmek için Moldova'nın suyunu köpürttüğü yer.<sup>43</sup>

"Jabberwooky" ise Švankmajer'in İngiliz yazar Lewis Carroll'a saygı duruşu niteliğinde çektiği önemli bir filmidir. "Jabberwooky", " Alice Harikalar Diyarında (Alice in Wonderland)" kitabının devamı niteliğinde olan "Aynanın İçinden (The Looking-Glass and What Alice Found There)" kitabının içinde yer alan bir şiirdir. Jabberwooky geleneksel edebiyatın dışında, dil kurallarına ve mantığa aykırı "Saçmalık Edebiyatı (Nonsense Literature)"nın bir ürünü olarak kabul edilmektedir. Anlamsız ve uydurma kelimelerin sıkça kullanıldığı "Saçmalık Edebiyatı", bu kelimelerle tuhaf ve komik anlamlar çağrıştırmayı amaçlamaktadır. Carroll'un ortaya attığı bu yenilikçi absürt edebiyat türü sürrealistler tarafından benimsenmiş Jan Švankmajer için ilham kaynağı olmuştur. Švankmajer'in 1971 yılında çektiği "Jabberwooky" bu şiirden yola çıkılarak çekilmiştir. Filmde, dağlık bir alanda bir dolap ilerleyerek yakın planda durur, dolabın içinde çocuk kıyafetleri vardır ve kamera geri açıldığında kendimizi bir çocuğun odasında buluruz. Carroll'un masalı Švankmajer için çocukluğunu dışa vurmasının yöntemlerinden biri olmuştur çünkü Švankmajer'e göre çocukluk ve düşler filmlerinin ham maddesidir. (Resim 5.9)

Her sanatçının bir biçimde bu iki kaynaktan etkilendiğine inanıyorum. Çünkü 'çocukluğa' ve 'düşlere' dönüş, aynı zamanda en güçlü tecrübeleri de beraberinde getirir.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> André Breton "Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s55 1995

<sup>44</sup> James Marsh "Animator of Prauge" Jan Švankmajer'le söyleşi BBC Belgeseli 1990



**(Resim 5.1.6) Jan Švankmajer "Jabberwocky (Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta) 1971"**

Lewis Carroll'un eserlerinde bolca eleştirdiği olgu, İngiltere'de Viktoria dönemindeki ailelerin uyguladığı katı ahlak kuralları olmuştur. Küçük kız çocuklarının yetişkin insanlar gibi giyinmesi ve davranması zorunluluğu, buna karşın erkek çocukların rahat ve militarist yetiştirilmesi Carroll'un eserlerinde sert bir tavırla eleştirilmiştir. Švankmajer'in "Jabberwocky" isimli eserinde yine benzer bir tema vardır. Kız çocuk soylu prenses elbiseleri giyen oyuncak bebeklerle tasvir edilirken, erkek çocuk ise içinde elbise askılığı olan bir erkek kıyafetiyle temsil edilmiştir. Švankmajer, oyunlar oynayıp dans eden erkek çocuğu karşısında özgürlüğü kısıtlanan kadını, açık ve şiddet içeren bir dil kullanarak anlatmaktan kaçınmamıştır. Öyle ki, kadınlar tek tek kıyma makinasından geçip süzülür, kafeslerde ne giyecekleri belirlenir, ütüler tarafından ezilip tek bir model haline sokulurlar. Dahası bir yemek gibi pişirilirlir ve onları yiyenler yine aynı ahlak anlayışından gelen kadınlardır. Çerçevedeki bir resim olarak tasvir edilen baba, olup biten herşeyi duvarda asıldığı yerden izlemektedir. Kız çocuklarını domestik bir anlayışla büyüten aile, erkek çocuğa gelince militarist bir anlayış sergilemektedir. Kadın, tüm bu işkenceleri çekerken; erkek, asker oyuncaklarıyla oynamaktadır. Švankmajer bütün



filmi bir çocuk oyunu gibi çekmiş ve gerektiğinde bunun bir oyun olduğunu vurgulamaktan kaçınmamıştır. Yaşanan her şey, oyuncaklarla dolu dar bir odada gerçekleşmektedir. Hatta oynanan oyunla ilgili olarak araya tekrarlar biçiminde giren, bir kağıt üzerindeki labirentin bulunduğu sahnelerinde, kalem labirentten çıkamadığı sürece kara kedi gelip oyuncakları devirir ve oyun bozulur. Švankmajer çocukluğun zalim bir dönem olduğunu belirtir ve Jabberwocky'de yaşanan kabus ile izleyiciyi daraltıcı ve bunaltıcı bir atmosfere sokan maniyejist yaklaşım, hikayeye kıyasla ön plana çıkmaktadır. Filmin bütününe bakıldığında, yine eskimiş ve bir odaya tıkmış oyuncakların aslında bir bakıma yalnızlaşan ve fantezilerini nesnelere yaşayan dönemin insanına ithaf etmek yanlış olmaz.

Bu maniyejistik resimsel karakteristiklerin filmsel karşılıkları vardır. Örneğin, Svankmajer'in "sergilediği ustalık" neredeyse ana temayı ve önceki filmlerindeki figürleri hiçe sayar, yenilgiye uğratar. Jabberwocky'nin ve Punch ve Judy'nin tıkmış tıkmış film karesi bazı zamanlar maniyejist resmin 'çok küçük bir alana tıkmış figürler' olgusuna uyum sağlar. Genelde ekstrem kamera açıları ve hareketleri, ve oyuncak bebekler, kuklalar ve temsili kukla kullanımları, oranı, perspektifi ve ölçeği bozar.<sup>45</sup>

Švankmajer'in maniyezime olan tutkusunu anlamamız için Avusturya-Macaristan kralı II. Rudolf dönemine ve Arcimboldo'ya bakmamız gerekmektedir. Švankmajer'in filmlerinde, maniyezizm ve Arcimboldo etkisini en fazla görebileceğimiz filmler "Tabiatın Tarihi" ve "Diyaloğun Boyutları"dır. Švankmajer'in erken dönem filmlerinden olan, "Tabiatın Tarihi", tıpkı "Taşlarla Bir Oyun" filminde olduğu gibi insanın ve doğanın evrimsel sürecini, hayvan türlerini kategorize ederek anlatmaktadır. Kabuklu deniz canlıları, altı bacaklı böcekler, balık türleri, sürüngenler, kuş türleri, memeli hayvanlar, insansı maymunlar tek tek incelenir ve bu hayvanlar insanın önüne yemek olarak sunulur. En sonunda insan anatomisi ele alınır ve insan etini yiyen insan ise bir kuru kafa ile temsil edilmiştir. Švankmajer bu filmi 1575 yılında Bohemia kralı olan II. Rudolf'a adamıştır. Švankmajer'e göre etkisi altında olduğu Prag, aslında II. Rudolf'un dönemidir.

Etkisi altında olduğum Prag, II. Rudolf'un yaşadığı Prag'tır. Onun sahip olduğu kişilik, şehrin kalbinde büyük bir iz bırakmıştır. Çok ilginçtir ki II. Rudolf'un yaşadığı dönem, resmi Çek tarihçileri tarafından çöküş dönemi olarak adlandırılmıştır. O zamanların kült hareketi olan Maniyezizm hakkında da 'yoz bir akım' olduğu üzerine olumsuz yazılar kaleme

<sup>45</sup> Micheal O'Pray "Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s47 1995

alınmıştır. Maniyerizm derken aklıma gelen ilk isim Arcimboldo elbette.<sup>46</sup>



**(Resim 5.1.7) Giuseppe Arcimboldo (1527-1593) 1. Su (Kunsthistorisches) 1566  
2. Vertumnus, Kutsal Roma Germen imparatoru II.Rudolf 1590**

Giuseppe Arcimboldo 1527 ile 1593 yıllarında yaşamış önemli İtalyan maniyerist ressamdır. Resimlerinde sebzeler, meyveler, hayvanlar ve kitap, fiçî gibi nesnelere insan portresini andırarak şekilde kompozit edilmiştir. (Resim 5.1.7) Yaptığı eserler ilgi çekince I.Ferdinand Habsburg tarafından Viyana'ya davet edilmiş ve Arcimboldo 1562 yılında İtalya'dan ayrılıp Avusturya'da saray ressamı olarak çalışmaya başlamıştır. Arcimboldo'nun resimleri başta Salvador Dali olmak üzere, birçok sürrealist sanatçıyı etkilediği gibi Švankmajer'in sanatında da çok önemli bir yer tutmuştur. Şüphesiz, bu etkilerin en doruk noktaya ulaştığı Švankmajer filmi "Diyaloğun Boyutları (Možnosti Dialogu) 1982"dır. Švankmajer filmi "Vesaire" de olduğu gibi üç bölüme ayırmıştır. İlk bölüm "Gerçek Diyalog" olarak isimlendirilmiş ve Arcimboldo'nun yaklaşımına benzer bir şekilde kompozit edilmiş sebzelerden oluşmuş bir figürle metal yemek takımlarından oluşmuş bir figür karşı karşıya gelir. Sonra figürler parçalarına ayrılarak birbirlerine saldırır. Yemek takımlarından oluşan figürün kaşık, bıçak, rende gibi parçaları, yemeklerden oluşan figürün limon, lahana ve haşlanmış tavuk gibi parçalarını paramparça eder, yer ve kusar. Daha sonra yemek takımından oluşan figür, cetvel, boya takımı ve kitaplardan oluşan figürle karşılaşır

<sup>46</sup> James Marsh "Animator of Prauge" Jan Švankmajer'le söyleşi BBC Belgeseli 1990

bu sefer kitaplar ve cetveller kaşıkları ve çatalları paramparça eder. Kitaplardan oluşan figür yemek takımından oluşan figürün metallerini ezer parçalar ve daha önce olduğu gibi dışarı kusar. Devamında ise parçalanmış olan sebzelerden oluşan figür cetvel ve kitaplardan oluşan figürler karşılaşır. Üç farklı figür arasında geçen tartışma kıvamındaki kavgalar, aynı rutinle devam ederken figürleri oluşturan parçalar gittikçe öğütülüp un ufak olmaktadır. (Resim 5.11)

Bu, insan aklının doğa üzerindeki tahakkümünün ilk merhalesinin alegorisidir. Metalik teknolojilerle donatılmış gövde, öğütülüp bitirildikten sonra yoluna devam eder. Bir sonraki adımda, kağıt uygarlığı metalik olanı öğütüp parçalayacaktır: Kağıt ruloları çatalları un ufak eder, dikiş yüksükleri, bir zarfın içine girerek parçalanır, bir kitap, tabakları kırıp geçirir vs.<sup>47</sup>



**(Resim 5.1.8) Jan Švankmajer " Diyalogun Boyutları (Možnosti Dialogu)" 1982" I.Bölüm**

Kavgalar şiddetlendikçe artık figürlerin sebze püresi, öğütülmüş metal ve kağıt hamuruna dönüşmeye başladıkları görülür. Bu figürlerin kavgalarının sonucunda ise oluşan püreler çamurdan yapılmış bir büstü kusar ve çamurdan oluşan büst yine kendisinin kopyası olan çamurdan büstü kasmaktadır. En nihayetinde ise artık bir karşılaşma olmaz ve çamurdan oluşan gerçekçi büst hep aynı tarafa kendisinden kusarak kopyalamaktadır.

<sup>47</sup> Levent Şentürk " Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer" Underground Poetix #9 s121 Altıkırkbeş Yayınevi Haziran 2011

Bu bölüm açıkça gösteriyor ki, Švankmajer nerede kil kullanırsa, orada bir biçimde Arcimboldo'ya, yani atası saydığı sanatçıya atıfta bulunuyor. Çünkü 'Diyaloğun Boyutları'nın bu bölümü, çizgisel bir şekilde, meyvelerden başlayarak kile ulaşıyor. Kil Švankmajer için, Arcimboldo'nun malzemelerinin çağcıl versiyonudur, simyasıdır.<sup>48</sup>

Film bittiğinde ise hakkında söylenebilecek en doğru yorum, tek-tipleştirmenin eleştirisi olduğudur. Bu perspektiften bakıldığında, filmin konusunun dönemin komünist rejimine sert ve direkt bir eleştiri olduğu görülmektedir. Farklı görüşlerdeki taraflar birbirleriyle kıyasıya kavga etmiş birbirlerini yemiş ve kusmuşlardır. Sonuç farklı fikirlere açık olmayan, tek bir doğruyu ve insan tipini savunan baskıcı rejimin getirdiği aynılaştırma, bayağılaşmadır. Artık toplum bu yeni kurallara göre şekillenecektir.

Filmlerimin imgesel öğeleri, Benjamin Peret'de, Karel Hynek'de ve Vraťislav Effenberger'de görmüş olduğunuz alaycı surrealizmi içeriyor. Bazı imgeler ise Breton'da, Eluard'da ve Zbynek Havlicek'te olduğu üzere lirik sürrealizmden yola çıkıyor. 'Dimensions of Dialogue' filminde, esinlenmiş olduğum Arcimboldo kafaları, 'taş, kağıt, makas' üçlemesinin içerdiği analogik ilişki dahilinde birbirlerini öğütüyorlar. Bu bir bakıma, uygarlığın şu anına tanık olan bizlerin var oluşunu temsil etmektedir.<sup>49</sup>



(Resim 5.1.9) Švankmajer "Diyaloğun Boyutları (Možnosti Dialogu)" 1982"

## II.Bölüm

Filmin ikinci bölümü "Tutkulu Diyolog", bir çiftin diyaloğunu anlatmaktadır. Heykel çamurundan yapılmış bir kadın ve bir erkek figürleri karşılıklı olarak bir

<sup>48</sup> Levent Şentürk "Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer" Underground Poetix #9 s121 Altıkırkbeş Yayınevi Haziran 2011

<sup>49</sup> James Marsh "Animator of Prauge" Jan Švankmajer'le söyleşi BBC Belgeseli 1990

masanın başında oturmaktadırlar. Çiftler öncelikle birbirlerine gülümserler sonrasında ise öpüşmeye başlarlar. Öpüşmeye başladıklarında kendilerini oluşturan malzeme olan heykel çamuru yavaşça bir heykeltraşın dokunuşlarını betimler bir şekilde iki figürü birbirine kaynaştırmaya başlar. Her dokunuşta kil üzerinde parmak izleri kalmaktadır. Figürler sevişmeye başlarlar ve sevişme sırasında iki figürü oluşturan kil birleşir ve tek vücut haline bürünür. Heykeltraşın dokunma izlerinin dalgalanmaları arasında eller, göğüsler ve figürlerin öpüşen kafaları bir deniz içinde, oluşup kaybolan imgeler halinde adeta dans ederler. (Resim 5.1.9) Sevişme bittiğinde ise, ortada figürlerden arta kalan bir çamur öbeği durmaktadır. Çamur öbeği, iki figürün sevişmesinden doğmuş yeni bir bebek gibidir. Bu çamur öbeği önce kadına sonra da erkeğe gider, fakat her iki figür de onu istememektedir. Erkek çamuru tutup kadının suratına atar, kadın suratına yapışan çamuru söküp erkeğin suratına fırlatır. Sonrasında ise çiftler birbirlerinin suratlarını elleriyle sert dokunuşlar halinde parçalamaya başlarlar. Sonuç olarak masanın üzerinde büyük bir çamur öbeği kalır.

İki sahenin de, kavramsal çıkarım yapmayı engelleyici bir etkisi ve hatta belki içgüdüsel bir dokunsallığı var. Şeklin ve maddenin tuhaf etkileşiminin belki de bazı doğal gerçekleri yansıttığını söyleyebiliriz; kimliğin çöküşü ve bunu takip eden fiziksel formun yok oluşu gibi. Fakat aslında, filmin görsel enerjisi tamamıyla entropi hissini yalanlamakta. Svankmajer'in iletişim stili aslında farklı bir mesaj içermekte; insanlar yada objeler parçalansalar, çürüseler de, kimliklerini kaybetseler de, sahip oldukları enerji yok olmaz ama farklı yönlere dağılır. Bu çıkarım aslında, çamur yada kil gibi bir temel maddenin bile durağanlığın ötesine geçebileceğini, bu nedenle dünyada hiçbir şeyin ölümlerle yok olamayacağı ortaya koyarak, alchemical-simya ile ilgili olabilir.<sup>50</sup>

Filmin üçüncü bölümü olan "Yorucu Diyalog" ise eski bir masanın alt çekmecesinden çıkan çamurların masanın üzerine tırmanıp, yine karşılıklı duran iki tane çamurdan büst oluşturmasıyla başlar. İki büst de tıpa tıp birbirlerine benzemektedir. Karakterler ise birer politikacıyı anımsatmaktadır. (Resim 5.13)

<sup>50</sup> Roger Cardinal "Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s78 1995



**(Resim 5.1.10) Jan Švankmajer "Diyaloğun Boyutları (Možnosti Dialogu)" 1982" III.Bölüm**

Büstler karşılıklı olarak ağızlarından görev olarak birbirini tamamlayan objeleri dillerinin üzerinde birbirlerine sunarlar. Örneğin, diş fırçası karşısında diş macunu fırçaya macun sürer, bir dilim ekmek karşısında tereyağı bıçakla ekmeğe sürülür, ayakkabı karşısında ayakkabı bağcıkları ayakkabıya takılır ve kırık bir kalem karşısında kalemtraş kalemi açar. Daha sonra büstler yer değiştirir ve durum anormalleşir. Bu sefer ağızından ekmek çıkaran büstün karşısındaki büst, ağızından ona diş macunu sunar ve ekmeğe sürer, diş fırçasını kalemtraşla açar, ayakkabıya tereyağ sürer, kalemi ayakkabı bağcıklarıyla bağlar, ekmeği kalemtraşla açar ve bu uyumsuzluk büstlerin çamurları çatlayana kadar sürer. Devamında büstler tekrar yer değiştirdiğinde ise, birbirlerine aynı objeleri sunarlar. Ayakkabı ayakkabıya çarpar tabanları açılır, bağcıklar birbirlerine dolanır, ekmek ekmeği parçalar, bıçaklar tereyağlarını birbirlerine boca ederler, fırçalar birbirlerini fırçalarken tüyleri bozulur, kalemler birbirlerini kırarlar ve son olarak kalemtraşlar birbirlerinden metal yongaları çıkararak birbirlerini açarlar. Her şeyin sonunda çamurdan yapılan büstler çatlamış ve pörsümüştür. Büstler, dilleri dışarıda kalmış vaziyette yorulmuş ve ağır ağır son nefeslerini vermek üzereyken film sona erer.

“Yorucu Diyalog”da en etkileyici olan, Švankmajer’in objelerin permutasyonu ile beraber rasyonelliği alaya alması, aynı zamanda da farklı bir mantığa dikkat çekmesidir.<sup>51</sup>

<sup>51</sup> Roger Cardinal "Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy" Wallflower Press s79 1995

"Yorucu Diyalog"da, objelerin işlevselliği üzerinden birbirleriyle diyalog halinde olmaları anlatılırken, Çek yönetim modelinin pratikte aynı türden bir anlaşmazlık yaşandığına dikkat çekmektedir. Bu anlaşmazlıklar anlatılırken, aslında günlük rutin anlamda yaşamımızı sürdürmek için kullandığımız objelerin bir kaos halinde çözümsüzlük yaratması, bize yaşananların etkilerinin insan hayatında ne derece travmatik etkiler bırakabileceğini göstermek ister gibidir. Švankmajer rasyonel gerçekliğin karmaşık yapısını objelerin üzerinden basite indirgeyerek sistemin çıkmazlarını insanlığın en basit diyalogunda çözümlenmektedir. İnsanın anlaşmasına yarıyan düşünce diyalektiği çökmüş, sonuç yaşamın en minik alanlarına kadar sızıp kendini gösteren kaos olmuştur.

Jan Švankmajer 1982 yılında çektiği Diyalogun Boyutları ile dış ülkeler tarafından daha yeni yeni keşfediliyordu. Film, Almanya Berlin'de "Altın Ayı" ödülünü, Fransa'da Annecy'de "Festival Tarihinin En İyi Filmi" ödülünü, Avustralya Melbourne'de "Kültür Vakfı" ödülünü almış ve yine Fransa Cannes'da "Büyük Ödül (FIPRESCI)" e layık görülmüştür. Dış ülkelerde büyük bir ilgi gören bu film Çekoslovakya'da yasaklanmıştır. Hatta film, Çekoslovak Komünist Partisi'nin Merkez Komitesi İdeoloji Kurulu tarafından "bir film nasıl çekilmemeli" tanımına örnek olarak gösterilmiştir.

'Dimensions of Dialogue' tam anlamıyla ideolojik bir film. Politik tavır, belli başlı sembollerle aktarılmış olsa bile yine de film, o tarihlerde yaşayan herkesin anlayabileceği açıklıkta. Hatta zamanın komünist kurumları bile filmdeki sembolleri anlamıştı. Ve bu yüzden filmi yasakladılar.<sup>52</sup>

Ancak tahmin edersiniz ki bu film Švankmajer'in ilk yasaklanan filmi değildir. Švankmajer, 60'lı yılların sonuna doğru iktidarın ilgisini çekmeye başlamış ve yakın takibe alınmıştır. 1972'de çektiği "Leonardo'nun Günlüğü" isimli filmiyle yönetimin sansür mekanizması harekete geçmiş ve filmin montaj aşamasında filme müdahale edilmiştir. Yapılan müdahalelerle birlikte Švankmajer film yapmaması için zorlanmış ve Švankmajer 70'li yılların sonuna kadar film çekememiştir. Bu yıllarını boşa geçirmeyen sanatçı heykeller, kolajlar, asit indirme resimler ve doküsal objeler yapmıştır.

<sup>52</sup> James Marsh "Animator of Prauge" Jan Švankmajer'le söyleşi BBC Belgeseli 1990

Çek sürrealizminin yıkıcı ve eleştirel rolü; Dubček rejiminin Sovyetler tarafından 1968'de yıkılmasıyla birlikte gelen; Çekoslovakya'daki aykırı seslerin susturulduğu, sessizlik periyoduna bir tepki olarak algılanmalıdır. Bu sessizleştirme, "Leonardo'nun Günlüğü" işinin post-produksiyon aşamasında yetkisi olmaksızın değişiklikler yapan ve bu yüzden sinemaya ara vermesi için zorlanan Svankmajer'i de içine aldı.<sup>53</sup>

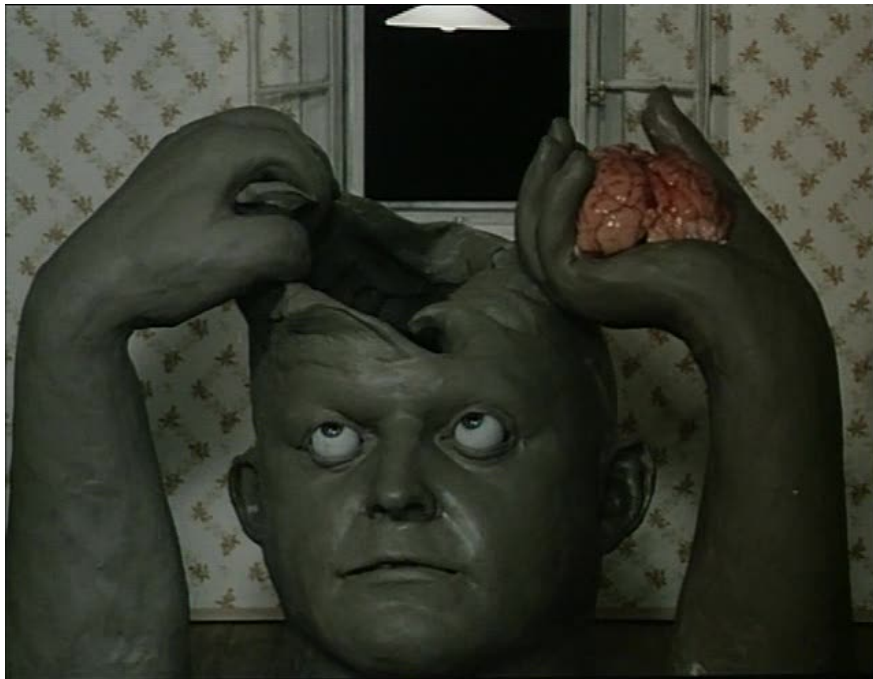
Bu yasaklar 80'ler de kalktığında ise Švankmajer 'sessizlik' döneminde yapmış olduğu heykelleri ve dokunsal objelerini filmlerinde kullanmaya başlamıştır. Tıpkı "Diyaloğun Boyutları" filminde olduğu gibi, "Usher'in Evinin Çöküşü ( Zánik Domu Usherů, 1980)", "Karanlık, Aydınlık, Karanlık (Tma světlo tma 1989), "Flora (1989)" ve "Stalinizm Bohemia'da Çöküşü (Konec stalinismu v Čechách 1990)" gibi filmlerinde bu etkiler ve denemeler öne çıkmaktadır.

Yasaklar kalktığında elinde hazır bir senaryo olmadığı için Edgar Allen Poe'nin "Usher'in Evinin Çöküşü" isimli öyküsünü filme uyarlamak isteyen Švankmajer, bu filmde "dokunsalcılık" adına çamurla yaptığı denemeleri ilk kez canlandırma fırsatı bulmuştur. Sessizlik döneminde muhalif duruşunu bozmadan çalışmalarına devam eden Švankmajer yasaklar kalktığında muhalif kişiliğini sansürsüz olarak ortaya daha rahat koyabilmiştir. Bu filmlerden "Karanlık, Aydınlık, Karanlık", "Diyaloğun Boyutları"ndan beş sene sonra, benzer bir mantıkla çektiği bir filmidir. Filmde bir beden parçalarının bir evde buluşması ve vücudu oluşturması anlatılıyor. Filmin girişinde kapı tıklanıyor ve sonrasında ışık yakılıyor. Eve ilk davet edilenler beden bir kolu ve eli ve peşinden diğer kapıdan gözler evin içine yuvarlanıyor. El, gözleri parmaklarının ucuna takıyor ve böylece görebilen eller ve gözler eve gelen bir diğer el için kapıyı açıyor. Onu dokunarak ve görerek tanıyor çünkü Švankmajer'e göre dokunmak, ana rahminde kullandığımız ilk beş duyumuzdan birisidir. Sonrasında içeriye sırasıyla, bir yarasa şeklinde uçan 'kulaklar', domuz gibi sesler çıkarıp koklayan bir 'burun' ve peşinden bağlı olduğu 'kafa' giriyor. Eller kafayı inceledikten sonra kulak ve gözlerin kafanın üzerinde olmasına karar verip onları kafanın üzerine yerleştiriyorlar. Sonrasında kapıyı çalmadan içeriye giren -gerçekten kanlı canlı olan- dil hiç hız kesmeden sürünerek diğer kapıyı açıyor ve -yine dil gibi gerçekçi olan- dişlerin içeri girmesini sağlıyor. Eller onları da çamurdan yapılmış büstün içerisinde yerlerine koyduktan sonra kapı

<sup>53</sup> Micheal O'Pray "Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s40 1995



çalınıyor ve içeriye 'beyin' giriyor. Eller içeri giren vücudun parçalarını sırasıyla yerlerine koyarken iki kapıdan birden ayaklar içeri giriyor ve kafayı arada sıkıştırıyorlar. Sonrasında ise eller onları kafanın altına yerleştiriyor. Eller, her aşamada insan vücudu adına anormal yerleştirmelerle vücudu oluşturmaya çalışırken ortaya absürt vücut çeşitlemeleri çıkıyor. Filmin devamında Švankmajer'in cinsellik adına ortaya koymaktan çekinmediği erekte penis, kapıya şiddetli bir şekilde dayanıyor, ve ancak üzerine bir bardak su yedikten sonra sakinleşip içeri girebiliyor.



**(Resim 5.1.11) Jan Švankmajer " Karanlık, Aydınlık, Karanlık (Tma, svétlo, tma,1989)"**

Nihayet, en sonunda bütün pencereler açılıyor ve içeri tıpkı "Diyaloğun Boyutları"nda olduğu gibi, parmak izleriyle şekillendirildiğini gördüğümüz çamurlar doluyor ve eller var gücüyle çalışıp içeri dolan çamuru şekillendirerek vücudu tamamlıyor. Filmin son karesi ise bize bir şeylerin ters gittiğini gösteriyor çünkü tamamlanmış vücut artık bu eve sığmamaktadır. İki büküm küçük bir evin içerisine sıkışmış vücut adeta Švankmajer'in sürekli değindiği baskıcı rejimde eve sıkışmış insanı anlatmaktadır. (Resim 5.1.11)

Karanlık, Aydınlık, Karanlık, bedene dair filmlerinin en çarpıcı olanlarından biri. Bedenin parçalarının bir evde buluşup birbirine bağlandığı travmatik bir bütünleşme deneyimini

anlatan film, ev ile ana rahmini eşanlamlı hale getiriyor. "Başlangıçta dokunma vardı"  
:Švankmajer'in bir tekvin cümlesi varsa, o da bu cümle olmalıdır.<sup>54</sup>

Şüphesiz, Švankmajer'in ülkesinin gerçeklerini en net ve sert bir dille anlattığı film 1990 yılında çektiği "Stalinizmin Bohemia'da Çöküşü" dür. Film Stalinizm'in çöküşünü simgeleyen, büyük bir binanın patlayarak çöktüğünü gördüğümüz bir sahneyle başlıyor. Sonra bir duvarda silah sesleri eşliğinde kurşun delikleri açılıyor ve ahşap bir çerçevenin içerisinde Stalin'in resmini görüyoruz. Devamında arka arkaya dönemle ilgili politikacıların ve askerinin halkla birlikte coşkulu bir şekilde komünizmi kutlayışının fotoğraflarına bakıyoruz. Bu sahneden sonra beyaz Stalin heykelinin açık alanda yürüyüşünü izliyoruz ve ardından kendimizi bir doğumhanede buluyoruz. Stalin büstü doğurmak üzere yatırılıyor. Doktor, titiz bir şekilde eldivenlerini takıyor, sonra neşterle Stalin büstünün başını ortadan ikiye kesiyor ve bu yarıktan heykelin içindeki canlı beyine doğru ellerini daldırıp yeni bir büstü, Stalin'in kafasının içinden çıkartıyor. Yeni büst, Çekoslovakya komünist parti lideri Klement Gottwald'ın büstüdür. Doktor onun Stalin'le olan göbek bağına keser, kanlar içindeki büstü yıkar ve masaya koyulduktan sonra ensesine şaplak yemesiyle büst ağlamaya başlar. Stalinizm Çekoslovakya'da Gottwald'ı doğurmuştur. Gottwald'ın büstü, Gottwald'ın sesi ile halka Stalinist bir konuşma yaparken, tarihi dökümanlardan derlenmiş dönemin insanların fotoğrafları da tekrar eden iki karelik bir animasyonla Gottwald'ı alkışlamaktadırlar. Devamında 1948'i takip eden dört senelik dönem yine fotoğraflarla anlatılmaktadır.

Hayatımın 40 yılını Stalinizmin pençesinde yaşadım. Bu film benim için arınma anlamına geliyor.<sup>55</sup>

Dönemin sonunda, 1952'de otoriteyi eleştirdiği için haksız yere idam edilen Çekoslovakya Komünist Parti üyesi Rudolf Slánský'nin fotoğrafı görülür ve ardından

<sup>54</sup> Levent Şentürk " Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer" Underground Poetix #9 s123  
Altıkırkbeş Yayınevi Haziran 2011

<sup>55</sup> Levent Şentürk " Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer" Underground Poetix #9 s123  
Altıkırkbeş Yayınevi Haziran 2011

bir ip kendi kendine asılmayı sembolize eden hareketini yapar. Filmin bu noktasından sonra, Švankmajer Stalinizm'in getirdiği standartlaşmayı ve sistemin kendi içerisindeki çıkmazları, siyah eldiven giymiş bir işçinin kalıplara çamur basarak aynı işçi firürlerinden düzenli bir şekilde üretilen bir üretim bandına yerleştirmesi ve ayaklanıp yürüyen işçi figürünün masanın sonuna geldiklerinde boyunlarına geçirilen iple idam edilip yine yapıldıkları çamur kovada çamura dönüşmesi şeklinde anlatır. Filmin devamı ise, Çek tarihini yine rasyonel fotoğraflarla anlatılırken "1968 Prag Baharı" 'na gelindiğinde önce Sovyet Devlet adamı Leonid Brejnev'in fotoğraflarını sonrada bu ideolojiyi Çekoslovakya'da uygulayan Aleksander Dubček'in fotoğraflarını görürüz. Švankmajer, Varşova Paketi'nin yapmış olduğu askeri darbeyi, çekmecedeki çıkarılan farklı boyutlardaki oklavaları yuvarlanmak suretiyle sokağa bırakarak anlatır ve bu oklavalar önüne gelen her şeyi dümdüz ederek parçalar. Ayrıca oklavalara 'Kızıl Ordu' marşı eşlik etmektedir. Film hiç hız kesmeden "İlimli Sosyalizm" ile Çekoslovakya'nın kapitalizme alıştırılmasını ve en sonunda Çek Cumhuriyeti ismini aldığı tarihe kadar anlatır. Siyah eldiven giymiş el, plastik boya ile bugüne kadar yaşanan her şeyin üstünü örtercesine, eskimiş objelerin üzerine sırayla Çek Cumhuriyeti bayrağını boyar. En sonunda ise eskimiş gazetelerin arasında kalmış Stalin büstünü çıkarır ve onun da suratına Çek Cumhuriyeti bayrağını boyar. Yüzünde Çek Cumhuriyeti bayrağı olan Stalin, filmin başında olduğu gibi kamusal alanda heykelin yere sürtünmesinden çıkan seslerle yürür. (Resim 5.1.12)



**(Resim 5.1.12) Jan Švankmajer Stalinizmin Bohemia'da Çöküşü (Konec stalinismu v Čechách 1990)"**

Sonuç olarak boyanmış Stalin büstünü yine doğumhanede görürüz, bu büst yine yeni bir politik lider doğurur ve Švankmajer filme son verir.

Tüm filmlerimin politik bir izlek taşıdıklarına inanıyorum. Bazıları diğerlerinden daha politik tabii, özellikle kullandıkları semboller ve 'politik olanla' kurdukları ilişkiler açısından. Yeni çektiğim film "Stalinizm'in Bohemia'da Çöküşü" bir propoganda filmi, bir ajitprop\* ve elbette bu tür çalışmaların taşıdığı tüm avantajlara ve dezavantajlara sahip bir film. Stalinizm'in Bohemia'da Çöküşü'nü çekerken hemen hemen diğer filmlerimde kullandığım yöntemler üzerinden gittim. Örneğin gerçek nesnelere canlandırdım. Belli başlı sembolik öğeler taşımasına rağmen filmin mutlak bir politik aksiyon olduğunu söyleyebilirim. Ancak son otuz yılda yaptığım filmlerden çok daha direkt ve açık seçik bir sembol kullanımı söz konusu. Bu çalışma, İkinci Dünya Savaşı sonrası Çek tarihinin kısa ve imgesel bir gözden geçirilmesidir. Film, 50-100 yıl içerisinde tamamen anlaşılabilir bir hale gelebilir. Çünkü o zamana has belli başlı figürleri ve olayları konu alıyor. 100 yıl içinde filmdeki yüzler kimse için bir şey ifade etmeyecek.<sup>56</sup>

80'lerin sonlarına yaklaşırken Švankmajer sanatını, yapmış olduğu plastik sanatlarla ve buradaki yaklaşımını sinemaya taşıyıp çektiği muhalif filmleriyle kendisine özgü olan bir çeşitlemeyle olgunlaştırmıştır. 1988 yılında ilk uzun metraj filmini çeken Švankmajer, Lewis Carroll'un en ünlü romanı olan "Alice Harikalar Diyarında"yı kendi yaklaşımıyla sinemaya uyarlamış ve bu film Švankmajer'e Fransa Annecy Film Festivali'nde "En İyi Uzun Metraj Film, Animasyon" ödülünü kazandırmıştır. 80'li yıllardan, 90'lı yıllara geçiş döneminin Švankmajer için altın çağ olduğu söylenebilir. Bu noktada uzun metraj filmlerine geçmeden önce Švankmajer'in bir başka önemli kısa filmi olan "Yemek ( Jídlo, 1992)"ten bahsetmek isterim. "Yemek" Švankmajer'in son kısa metraj filmi olup tıpkı "Diyaloğun Boyutları" ve "Doğanın Öyküsü" gibi üç bölümden oluşmaktadır. Švankmajer'in filmlerinde 'yemek' yemenin takıntılı bir şekilde tekrarlanması aslında onun küçükken iştahsızlık çeken bir çocuk olmasından kaynaklanmaktadır. Ailesi Švankmajer'i komünist rejimde bulunan yemek kamplarına kilo alması için göndermekteydi ve Švankmajer de 'yemek' yeme baskısı psikolojik bir bunalıma yol açmıştı. Yakın çekimle gösterilen yemek yiyen insanlar ve ağız şıprırtıları ile bu durumu neredeyse her filminde görmek mümkündür. "Flora -1989" daki sebzelerden oluşan bedenin sebzelerin çürümesi ve kurtlanmasıyla

---

\*Ajitprop: Ajitasyon ve propaganda kelimelerinin birleşmesinden meydana gelmiştir. "Kışkırtma Politikası" anlamına gelmektedir.

<sup>56</sup> James Marsh "Animator of Prauge" Jan Švankmajer'le söyleşi BBC Belgeseli 1990

çöküşü yada "Diyaloğun Boyutları"ndaki figürlerin birbirlerini yemesi ve tekrar kusmasının ardında bu çocukluk travmalarının rolü büyüktür.

Švankmajer'de yemek, yutmak, tüketmek, Disney'in anarşik kontrpuanı olmakla ilintili. Hollywood filmlerinde, hatta dünya sinemasında ana akımın tamamında yemek sahnelerinde insanların lokmaları yuttuğunu, yiyeceklerin ağızların etrafına bulaştığını ve benzeri şeyleri göremeyiz. Yönetmenler bu çirkin ve olumsal şeyleri bize göstermeyecek kadar kibardır. Hollywood sinemasında neredeyse hiç yemek yenmez; en azından kimsenin karnının doyduğu görülmemiştir. Ama Švankmajer'de pornografik derecede saldırgan ve tehditkar bir tarzla yemek yenir. Yemek yemek, gerçeküstücü bir edim kertesindedir. Yemek yemek karanlık bir uğraştır her seferinde: Sanki insanlık ileriye doğru evrilip ayağa kalkacağına, geriye doğru evrilip yeniden sürüngenleşmeye karar vermiştir. Švankmajer, sanki bizden saklanan en büyük hakikatin insanların bu iğrenç bedenselliği olduğunu söylemek ister gibidir.<sup>57</sup>

"Yemek"; "Kahvaltı", "Öğle Yemeği" ve "Akşam Yemeği" olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. "Kahvaltı" bölümünde sistemin bir otomat haline getirdiği insanlar yemek yemek için sıraya girmişlerdir. Sırası gelen kişi içeri girdiğinde masa başında oturan bir adamla karşılaşır. Adam bir otomattır ve üzerinde yemek alabilmek için kurallar yazmaktadır. Müşteri kuralları dikkatlice okur ve bir otomat gibi hareketsiz duran adamın kafasına bastırıldığında adamın gömleği açılır ve içindeki asansörden yemek servis edilir. Kafasının altından vurduğunda çatal ve kaşık adamın kulaklarından fırlar. Adam yemeğini bitirdikten sonra otomata dönüşürken eskiden otomat olan adam kalkıp gider ve odaya yemek yemek için yeni biri girer. İkinci bölüm "Öğle Yemeği" ise sınıfsal farklılıkları olan iki insanın karşılıklı yemek yemesini anlatır. Sistem hastadır ve garson o kadar yoğundur ki bir türlü onların masasında durmaz. Acıkan ikili ise yavaş yavaş tabakları, masayı ve kıyafetlerini yemeye başlarlar. Bu bölümde dikkat çeken şey ise burjuva sınıfından olan adamın, ne kadar görgü kurallarına dikkat ederse etsin, görgü kurallarını bilmeyen işsiz ve fakir adamla aynı şeyleri yediğidir. Üçüncü bölüm "Akşam Yemeği"nde ise, farklı işlerde çalışan ve tek başlarına akşam yemeği yiyen insanların bedenlerinden kendileri için en önemli olan bölümleri yemeleri anlatılır. Švankmajer her üç bölümde de gerçek aktörler kullanmış ancak onları pikselasyon tekniği ile

<sup>57</sup> Levent Şentürk " Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer" Underground Poetix #9 s122  
Altıkırkbeş Yayınevi Haziran 2011

stop-motion filmin içine adapte etmiştir. Filmde yine kocaman açılan ağızlar ve afiyetle yenen masalar için stop-motion tekniği kullanılmıştır.

Švankmajer'in uzun metraj filmlerinden bahsedecek olursak az önce de bahsettiğim gibi ilk uzun metraj filmi "Alice Hakkında (Něco z Alensky-1988)"da şu ana kadar kullandığı teknikleri ve tasarımsal yaklaşımların birçoğunu kullanmıştır. (Resim 5.1.13) Bütün bunlara artı olarak heykel yaptığı dönemde, brikolaj tekniğiyle birleştirdiği gerçeküstücü kemikten figürler bu filmde can bulmuştur. Švankmajer Alice'in kaybolduğu diyarı sürreal ve grotesk bir kaos evreni olarak tasarlamıştır.

"Sürrealizmin kökleri ideolojik olarak incelendiğinde, sürrealist olanla fantastik olan arasında tür sınıflandırması açısından ince bir ayrımın söz konusu olduğu görülür. Sürrealist sinemanın hedefi, provokatif bir tepki olarak toplumun geleneklerine saldırmak ve onlara meydan okumaktır. Fantastik bir film ise sürrealist öğelere sahip olsa da toplumsal olanın altını kazmaya dair aynı maksadı taşımaz.<sup>58</sup>



(Resim 5.1.13) Jan Švankmajer "Alice Hakkında (Něco z Alensky-1988)"

<sup>58</sup> Neil Coombs "Studying Surrealism and Fantasy Cinema" s7 Taschenbuch 2008

Švankmajer'in "Alice" yorumunu değerlendirirken 1983 yılında çektiği "Aşağıdaki Bodruma "Do Pivince" isimli kısa filmini de göz önünde bulundurmak gerekir. Bu filmde de Alice'e benzeyen küçük bir kız bodruma patates almak için gönderildiğinde, küçük kızın bodrumda geçirdiği korku dolu anlar anlatılmaktadır. Kızın karanlık korkusuyla birlikte gerçek olup olmadığı anlaşılmayan durumlar yaşanır. Kız patatesleri aldığı anda patatesler sepetten yuvarlanarak tekrar buldukları kasaya dolmakta, kömürlük kapılarının altından görülen havlayan ayakkabılar kızın ağzından düşürdüğü ekmeği büyük bir açlıkla kapmakta ve dahası kömürlükte yaşayan ve uyumak için üstünü kömürle örten bir adamla, kömürden hamur yoğurup kurabiye yapan yaşlı bir teyzenin davetkar ama korkunç gülüşü, küçük kız için bodrumu bir kabaya çevirmektedir. Švankmajer'i "Alice Hakkında"sı "Aşağıdaki Bodrumda" filminin bir devamı niteliğindedir.

Švankmajer "Alice"deki karakterleri 1983'e kadar üstüne çalıştığı birçok tasarımı kullanarak oluşturmuştur. Örneğin "Alice" in dönüşüm geçirip küçüldüğü anlar, tıpkı " Jabberwocky"de olduğu gibi, oyuncak bir bebekle temsil edilmiş veya "Çılgın Şapkacı (Mad Hatter)"yı "Don Juan" ve "Son Hile" filmlerinde olduğu gibi Çek Geleneksel Kukla modeli ile karakterize etmiştir. "Kupa Kraliçesi" ve Kupa Papazı" ise Alice boyunda iskambil kartları olarak karşımıza çıkıyor. Bütün bunlara ek olarak bu film için tasarladığı, "Kurtçuk" ise odamızda dağınık halde duran çorapların canlanıp birer toprak solcanı olmasıyla temsil edilmiş, Alice ile konuşan "Kurtçuk" için Švankmajer'in göz ve diş gibi gerçekçi olarak kullandığı objeleri bedeninde olması gerektiği yere takıp konuşmasıyla can buluyor. (Resim 5.1.14)



(Resim 5.1.14) Jan Švankmajer "Alice Hakkında (Něco z Alensky)1988"

Alice'nin macerası, odasında oturup "Alice Harikalar Diyarında" kitabını okurken, yine odasında bulunan doldurulmuş tavşanın canlanması ve onu hikayeye davet etmesiyle başlıyor. Bu bakımdan filmin ilk sahnesinde gördüğümüz Alice'in odası aslında bize her şeyin Alice'in oynadığı bir oyundan ibaret olduğunu gösteriyor. Filmin içerisindeki her şey aslında Alice'in odasında bulunan objeler ve bu objelerin kitapla yoğurulup canlandırılmış halidir. Bu yüzden Švankmajer filmin orijinal adını "Alice Hakkında" olarak koymuştur. Aslında küçük kızın adının Alice olup olmadığı bile net değildir. Filmde hiç bir karakter kendi sesiyle konuşmaz, konuştukları zaman onları kitap okuyan küçük kız seslendirir. Yine bir başka Lewis Carroll hikayesi olan "Jabberwocky"de de olduğu gibi, Švankmajer burada "Alice Harikalar Diyarında"yı okuyan bir çocuğun hayal gücünün etrafındaki objelerle süslendiğini ve bu kitabın çocuğun yalnız ve karanlık iç dünyasını, bu objeler üzerinden kurduğu hayallerle şekillendiğini anlatıyor. Sonuç olarak ortaya yine yalnızlaşmış ve objeler içinde kendi başına hayellere dalmış bir figür ile bizim bile gerçek olup olmadığını anlayamadığımız bir anlatı çıkıyor. Bu tavrı ele alındığında kitabın yazarının İngiliz olmasına rağmen, Švankmajer'in maniyerizm ve sürrealizme olan yaklaşımının, ülkesinin tarihine özgü bir dışa vurum gerçekleştirdiği söylenebilir.

Alice, harikalar diyarında kaybolmuş vaziyette dolaşırken Švankmajer'in ona sunduğu dünya bir kabuslar diyarı olmuştur. Švankmajer, fantezilerini terk edilmiş, yıkılmış ve eskimiş mekanlar içerisinde kurmaktadır. Çünkü böyle yerler onun için deliliğini rahatlıkla dışavuracağı alanlardır. En başından beri bahsettiğim yıkılmış binaların, terk edilmiş mekanların ve daralmış odaların içerisinde yaşayan objeler, Švankmajer tarafından dokusundan sesine ve sakladığı anılarına kadar, filmlerinde hikayeden baskın bir şekilde anlatılmıştır. Švankmajer'in filmde önce oturup tasarladığı herşey, tasarım sürecini de içine alan bir kurguyla filme aktarılmaktadır. Bu bakımdan Švankmajer'in filmleri gerçek nesnelere bağlı bir izlek taşır ve iki boyutlu perdeye yansıyan sinemanın kurallarını bozar. Öyle ki; seyirciyi filme çekmeyi amaçlayan film grameri kurallarının karşısında, istekli olunmadığı sürece izlenmesi zorlaşan ve izleyiciyi caydıran ama izleyicinin dokunsal hafızasıyla empati



kurabilen ve izleyiciye hikayeyi unutturan bir deneyim sunar. Adeta, Švankmajer form üzerine yaptığı çalışmalarla sinemayı ortak bir noktada birleştirmiş ve ortaya yeni bir dil çıkmıştır. "Alice Hakkında" Švankmajer'in tasarım ve hayal gücü süzgeçinden geçmiş, ortaya absürd ve grotesk bir yorumlama çıkmıştır. Örneğin, kuru kemiklerden oluşan canavarların içerisinde çatlama bekleyen yumurtalar bulunmaktadır, taşlar bisküviye dönüşür, toplu iğnelerden kirpiller meydana gelir ve Alice'nin zaman zaman büyüyüp küçülen vücudu küçük oyuncak bir bebekle anlatılırken, filmin bir yerinde Alice bu bedenin büyümüş halinin içerisinde hapsolmektedir. Form üzerine olan çalışmaları, filme olan yaklaşımını da değiştirmiştir. Alice'deki dönüşen karakterlere ve objelere baktığımızda Švankmajer'in "Karanlık Simya" adını verdiği animasyonun büyüüsü, onun filmlerinde tasarımcılığını paylaşmak için seçtiği bir yoldur. Sinema teorisyeni Jan Uhde, Švankmajer'in bu tavrını "kinetik bir kolaj" olarak değerlendirmiştir.

Grotesk ve absürdün birleşerek kötü rüyaların harikalar diyarına dönüştüğü gibi, animasyon tahnitçinin\* sanatını, anatomik görüntüleri ve iğnelenmiş böcekleri birleştirme planını yapmakta ve onları bir soytari- Punchinello gibi giydirmektedir. Sanki başarısız olmuş biçimsiz bir deney gibi, ölü, kuru yapraklar kendi tekinsiz hayatları ile meşgul olurlar, bir tavuğun yumurtası bir balık iskeletinin kaburgasında sanki doğacakmış gibi dinlenir, bir kafa tası bir atın toynağını arkasından sürükler.<sup>59</sup>

Švankmajer'in dönemsel olarak en çok etkilendiğini söylediği zamanlar bir yönetimin devrilip, yerine neyin geleceğinin belli olmadığı belirsizlik zamanlarıdır. Böylece yaşayan canlılar ve cansız objeler arasındaki boşluğu dolduran tekensiz bir atmosfer kurabilmektedir.

Bana göre objeler insanlardan daha da canlı, daha kalıcı ve dışavurumcu- objelerin sahip oldukları anılar insaninkilerden daha fazla. Objeler tanık oldukları olayları kendi içlerinde gizliyorlar. Ben aslında objeleri canlandırmıyorum. İç yaşamlarını dışarı çıkmaya zorluyorum- bu nedenle sihirli bir ayın ya da ritüel çeşidi olarak animasyon çok iyi bir yardımcı.<sup>60</sup>

<sup>59</sup> Jan Uhde (1994), "Jan Švankmajer: The Prodigious Animator form Prauge", *Kinema*, Spring 1994. Accessed 5 December

<sup>60</sup> Anikó Imre "Identity Games (Jan Švankmajer "Transnational Body Cinema") Massachusetts Institute of Technology s214 2009

\*Tahnitçi: Ölümler bozulmasın diye cesetleri ilaçlayan kişi

Švankmajer'in ikinci uzun metraj filmi, ünlü bir Alman yazarı olan Goethe'nin en beğenilen eserinden uyarlanan "Faust ( Lekce Faust)" 'dur. Švankmajer Faust'u daha önce de tiyatrodan yönetmiştir. Fakat 1994 yılında çekmiş olduğu Faust, Prag ve maniyerizme bir övgü niteliğindedir. Faust'un hikayesi Prag'da geçer ve kültürel anlamda genekselle ve gotik sanat ön plana çıkarılmıştır. Švankmajer Faust'da 1969 yılında çekmiş olduğu "Don Juan"da kullandıklarına benzer insan boyutunda Çek kuklaları kullanmıştır. "Don Juan"dan farklı olarak bu kuklalar filmde gerçek insanlara eşlik etmektedir. Filmde küçük boyutlu kuklalar, insan boyutunda kuklalar ve insandan da büyük devasa kukla kafaları bir arada kullanılarak ölçekte ilgili bir oyun yapılmıştır. Kuklaların boyutlarıyla oynayarak seyirciyi güvensiz hissettirmek amaçlanmıştır. (Resim 5.1.15)



**(Resim 5.1.15) Jan Švankmajer Faust (Lekce Faust)'da ki kullanılan kuklalarla bir poz.**

Švankmajer Faust'da ilk defa ünlü bir aktörle çalışmıştır. Ancak Švankmajer burada aktörü her ne kadar önemli bir role koysa da bazı sahnelerde oyuncunun yüzündeki maske, portresinden daha çok ön plana çıkmıştır. Bu da Švankmajer'in objeyi asıl aktör olarak görmesinden kaynaklanmaktadır.

Kabul etmem gerekir ki oyuncularla da tıpkı cansız nesnelere çalıştığım gibi çalışıyorum. Ünlü ya da 'iyi' olup olmamalarına bakmadan, filmin konusuna göre seçiyorum oyuncularımı. Sonra birlikte prova yapıyor, kamera ile sanki cansızlarmışçasına fotoğraflıyor ya da kimi

zaman 'animasyon' haline getiriyorum onları, Faust'ta yaptığım gibi.<sup>61</sup>

Švankmajer'in filmlerinde bir diğer dikkat çeken durum karakterlerin diyaloglarına getirdiği yaklaşımdır. Kısa filmlerinde hiç konuşmayan figürler genellikle jestler ve mimiklerle anlaşılılmaktadırlar. Ağız, yutmak ve çıkarmak için kullanılmış, dil asla konuşmak için kullanılmamıştır. İnsanın şiddetini ve varoluşunu tüketimle betimleyen Švankmajer için oral yol, hem ağız hem de anüs olarak kullanılmıştır. Bu durum sürrealizmin imge dünyasına uyum sağlayan bir anlatım biçimidir. Fakat bu durumu "Alice Hakkında" ve "Faust" bozmaktadır. Alice odasında oturmuş kitabını okurken karakterleri seslendirmek adına konuşur, Faust ise Mephistopheles ile kirli anlaşmalarını yaparken konuşur. Ancak her iki durum altında bu diyalogların bir monolog olduğu gerçeği yatmaktadır. Yani aslında karakterlerin konuştuklarını kimse duymaz. (Resim 5.1.16)



(Resim 5.1.16) Jan Švankmajer Faust (Lekce Faust) 1994

Svankmajer'in filmlerinin diyalog karşıtı olduğu ya da en azından diyalogun yalnızca sözel, biçimsel ve bilgilendirici bir iletişim nedeni olduğu söylenebilir. Biçimsel ifade dahilinde baktığımızda, mutlak anlam, diyalogun taşıdığı anlam tarafından oldukça seyrek olarak üretilir. Bu yüzden Svankmajer'in çoğu filminde, özellikle de kısa filmlerinde hiç konuşma yoktur. Uzun metrajlı filmlerde ise karakterler birbirleriyle nadiren konuşurlar; genellikle işaret ve jestlerle anlaşılır.<sup>62</sup>

Švankmajer Faust'tu çektikten sonra Dünya çapında bir üne kavuşmuştur. Švankmajer bu filminden sonra bir daha kısa film çekmemiş uzun metraj filmlerine

<sup>61</sup> The Surrealist Conspirator: Jan Švankmajer'le Söyleşi, Hazırlayan Wendy Jackson 1997

<sup>62</sup> Micheal Richardson "Surrealism and Cinema (Oxford:Berg)" s 124 2006

devam etmiştir. Švankmajer, 1996 yılında "Hazzın Komplocuları (Spiklenci Slasti)", 1999 yılında "Küçük Otik (Otesánek), 2005 yılında "Cinnet (Šileni)" ve 2010 yılında "Hayatta Kalmak (Přežit Svůj život)" olmak üzere dört tane uzun metraj film çekmiştir.

Bu filmlerden "Hazzın Komplocuları" Švankmajer'e göre sürrealizmin en yoğun olduğu filmidir. 1970'ler de üzerine çalıştığı dokunsal objelerini filme adapte eden Švankmajer bu film için "filmde sürrealizm" tanımını yapmaktadır.

"Zevk Komplocuları" kurtuluşla, özgürlüğün kazanımıyla ilgili bir film; sanat değil film... Tıpkı André Breton'un 'Sürrealist resim' yerine 'Resimde sürrealizm' demesine benzer biçimde ben de filmde, psikolojide ya da felsefede sürrealizm demeyi tercih ediyorum. Bu tinsel bir deyiş ama kesinlikle estetikle ilgili değil. Çünkü sürrealizm estetiğin yaratımıyla ilgilenmez.<sup>63</sup>

"Hazzın Komplocuları"nda Švankmajer'in eşi olan Eva Švankmajerová ile ürettiği yapıtlar filmde yer bulmuştur ki bu konuya "Dokunsalcılık"la ilgili olan bölümde ayrıca değineceğim. Švankmajer her bir filminin yapım aşamasında sürrealist bir sanatçı olarak doğrudan bulunmuş ve plastik sanatlar adına üretimini filmleriyle aynı potaya koymuştur. Daha sonra çektiği "Cinnet" içinde yine yerlerde sürünen etler ve kendi başına hareket eden objelerden vazgeçmemiş olan Švankmajer, sonraki filmlerinde aktörler ve diyaloglar kullansa da hiçbir zaman objeye yaklaşımından veya sürrealizmden vazgeçmemiştir. Luis Buñuel, Maya Deren, Fernando Arrabal ve Alejandro Jodorowsky gibi sürrealist sinemacılar içinde Švankmajer, Frudian bir psikoseksüel dil geliştirmiş ve maniyerist animasyon tarzıyla fark yaratmıştır.

<sup>63</sup> The Surrealist Conspirator: Jan Švankmajer'le Söyleşi, Hazırlayan Wendy Jackson 1997

## 5.2 Dokunsal Objeler ve Heykeller

Jan Švankmajer, 1960'ın sonlarına doğru sürrealist grup Devětsil'e dahil olmasıyla birlikte, zaten ilgili olduğu plastik sanatlar adına üretmeye başladı. Bu grupla çalışırken, asit indirme resimler, seramik heykeller, farklı malzemelerden bir araya getirip oluşturduğu hayvan asamblajları ve dokunsalcılık adına ürettiği birçok yapıt ortaya koymuştur. Sürrealist bir sinemacı olarak 80'lerin sonuna doğru daha yeni yeni keşfedilirken, Švankmajer'in sanat üretimi, sinemasıyla karşılaştırıldığında daha az bilinmektedir.

Bir önceki bölümde anlattığım gibi neredeyse her bir filmin arka planında Švankmajer'in bireysel sanat üretimi yatmaktadır. Tabii ki bu çalışmalar da çok yönlü bir sanatçı olan Švankmajer için tek bir disiplinde gerçekleşmemiştir. Dönemsel olarak üzerine eğildiği çalışmaların bir kısmını ya film için çeşitlendirmiş, ya da olduğu gibi filmlerinde kullanmayı tercih etmiştir. Çünkü filmi çekme fikri bu çalışmalarla birlikte ortaya çıkmaktadır. Filmin bu çalışmaların bir sonucu olduğu düşünülmemelidir, aksine filmin teması üzerine yapılmış seriler üzerine film çekildikten sonra da üretmeye devam etmiştir. Švankmajer hep aslolanın şiirsellik olduğuna vurgu yapar, bu şiirsellik çerçevesinde ortaya çıkacak işin disiplininden daha çok sanatçının kendisini dışavurabilmesi önemlidir. Švankmajer bu düşüncelerle çok disiplinli bir sanat üretimi ortaya koymuş, tek bir disipline odaklanmayı reddetmiştir.

Simya asla bir araya getiremeyeceğiniz, bir araya getirilemez şeyleri birleştirmeye çalışır. Şiirsellik simyanın paralelidir, aynı şekilde simya da şiirsel olanın.<sup>64</sup>

<sup>64</sup> The Surrealist Conspirator: Jan Švankmajer'le Söyleşi, Hazırlayan Wendy Jackson 1997



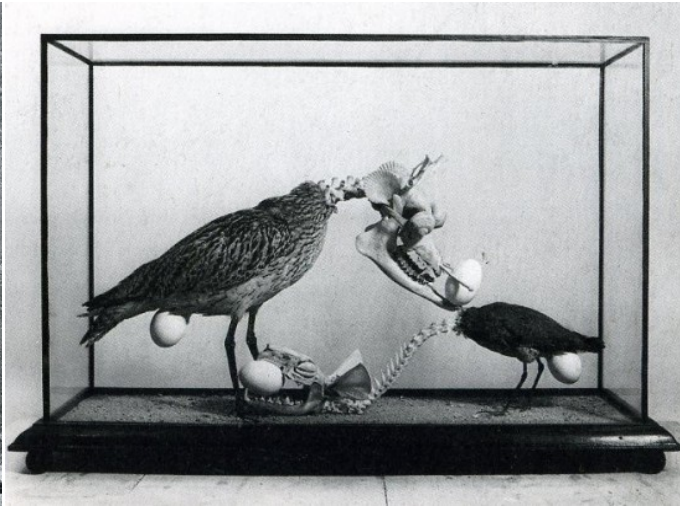
(Resim 5.2.1) Çöküş (Spád) 1961



(Resim 5.2.2) Büyük Korozyon (Velká Koroze) 1963



(Resim 5.2.3) Tabiat Kabinesi I. (Přírodopisný kabinet I.) 1972



(Resim 5.2.4) Tabiat Kabinesi IV. (Přírodopisný kabinet IV.) 1973

Švankmajer'in güzel sanatlar dalındaki üretimine baktığımızda filmleriyle paralel ilerleyen bir üretim görülmektedir. İlk filmini 1964 yılında çeken sanatçı, bu filminden önce dokuların ön plana çıktığı rölyef şeklinde heykeller yapmıştır. 1961 yılında yaptığı "Çöküş (Spád)" isimli eser ve 1963 yılında yaptığı "Büyük Korozyon (Velká Koroze)" ilk heykel çalışmalarına örnek olarak gösterilebilir. (Resim 5.2.1) Bu heykellere bakıldığında Švankmajer'in neredeyse bütün eserlerinde genel tema haline gelen 'yitmişlik' ve 'terk edilmişlik', algısı öne çıkmaktadır. Bu heykeller sanki

"J. S. Bach Sol Minör Fantezi" filminden koparılmış parçalar gibidir. (Resim 5.2.2) Švankmajer'in hazır malzemeye ve asamblaje olan ilgisi 60'lı yılların sonlarına doğru belirginleşmiştir. 1967 yılında çektiği "Tabiatın Tarihi (Historia Naturae- Suita) " isimli filminde bir kısmını kullandığı asambلاج tekniğiyle üretilmiş heykeller ve kolajlar, Švankmajer'in 60'lı yıllarda sürrealist grupla ürettiği çalışmalardır. Bu heykeller filmin konusunda olduğu gibi canlının varoluşu ve evrimleşmesi üzerine sürreal bir kolaj halinde gerçekleştirilmiştir. Švankmajer bu yapıtları, deniz kabukları, hayvan kemikleri, farklı boyutlarda taşlar ve akla gelebilecek her türlü karışık objeyi kullanarak oluşturmuştur. 1972 yılında film çekmesi yasaklanan Švankmajer, "Tabiat Bilimi" adını verdiği, asit dağlama resimler ve asambلاج heykellerinden oluşan bir serinin üzerine yoğunlaşmıştır.

Burada, içinde frontajlarını sergilediği "Histoire Naturelle" başlıklı bir albüm yayımlayan Max Ernst'e ölçülü bir saygı vardır, fakat Švankmajer Ernst'in mirasını yeniden canlandırır.<sup>65</sup>



(Resim 5.2.5) Jan Švankmajer "Přírodopis (Tabiatın Tarihi-Serisi)" 1973

<sup>65</sup> David Hopkins "Dada ve Gerçeküstüçülük" Dost Yayınları s157 2006

Švankmajer bu serinin bütün parçaları için "Yalancı Bilim" adını verdiği yazılar kaleme almıştır. Bu makalelerde "Tabiat Bilimi" serisinde asamblaj ve kolaj yöntemiyle ortaya çıkardığı hayvan türlerinin özelliklerini anlatır. Örneğin penisini kabuğundan çıkmak için kullanan erkek yavru ve daha fazla yumurtlayabilmek için erkek yavrunun penisinden sperm emen bir dişinin tasvir edildiği, Avusturalya'ya özgü bir hayvan türünü betimlenmiştir. (Resim 5. 2.5) Švankmajer bu kısa yalancı makalelerden "Tabiatın Tarihi" serisi içinde yer alan neredeyse her yapıt için bir tane yazmıştır. Her bir yapıtın takıntılı bir şekilde detaylı olarak altı doldurulmuş ve belki de bu konuya en yakın filmi diyebileceğimiz "Tabiatın Tarihi (1967)" bile bu detayları anlatmakta yetersiz kalmıştır. Filmde sınıflandırılmış şekilde gördüğümüz heykellerin ve resimlerin aslında kendi başlarına anlattıkları çok daha detaylı öyküleri vardır. Švankmajer'in öyküleriyle birlikte ürettiği bu eserlerin sonrasında film olarak karşımıza çıkmasının beklenen bir durum olduğu düşüncesindeyim.

Fantastik hikayenin içine daha çok girdikçe detaylarda daha gerçekçi olman gerekir. Bu noktada tamamen rüyalarının deneyimine dayanmalısın. Sıkıcı derecede tanımlayıcı olmaktan, önemsiz detaylar üzerinde ukalaca takıntılı olmaktan ya da belgesel gibi olmasından korkma. Onları filmde gördükleri her şeyin onları ilgilendirdiğine ikna etmelisin, bu onların da dünyasının bir parçası ve kulaklarıyla, farkında olmadan bu filmin içine batacaklar. Onları buna elindeki tüm oyunları kullanarak ikna etmelisin.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Jan Švankmajer "Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy" Wallflower Press s141 1995





**(Resim 5.2.6) Jan Švankmajer "Arcimboldo Büstü 1 (Arcimboldovská hlava)" 1975 (Resim 5.2.7) "Arcimboldo Büstü 2 (Arcimboldovská hlava) 2015**

Švankmajer'in maniyerizme ve Arcimboldo'ya olan ilgisi 1982 yılında çektiği "Diyaloğun Boyutları"ndan öncesine dayanmaktadır. 70'li yıllarda üzerine uğraştığı asit indirme resimlerin içerisinde, bir seri Arcimboldo'ya saygı niteliğinde büst çizimi bulunmaktadır. Daha sonra bunları çeşitlendirerek farklı malzemelerle de hem kağıt üzerine hem de asamblaj yöntemiyle heykellerini yapmıştır. (Resim 5.2.6), (Resim 5.2.7)

Jan Švankmajer 70'lerde sürrealist, Vratislav Effenberger, Micheline Bounoure, Albert Marenčin, Martin Stejkal gibi Çek sürrealist grubun öne çıkan isimleriyle birlikte dokunsal deneyler yapmıştır. Švankmajer'in bütün filmlerinde anlatım biçiminin içine sinmiş bir şekilde dokunmanın ön plana çıkarıldığını görebiliriz. Genellikle filimedeki maniyerist tutumu eskimiş objeler, ahşap kuklalar, kabuktan heykeller ve benzeri her nesneye yapılmış yakın çekimler ile nesnenin yapısının izleyicinin zihninde tema ve öyküden daha fazla yer etmesi sağlamıştır. Švankmajer'in 70'ler de başladığı ve 80'lere kadar sürdürdüğü deneylerden sonra bu

yaklaşım kasıtlı olarak yapılmış ve sürdürülmüştür. "Diyaloğun Boyutları" veya "Aydınlık-Karanlık-Aydınlık" gibi filmlerde bu eğilim doruk noktalara çıkmıştır.

1970'lerin ortalarından beri dokunsal deneylerle meşgul oldum. Başlarda çok masum bir oyun gibi göründüler bana. O zamanlar Sürrealist Grup'tayken, çalıştığımız açıklamayla alakalı bir toplu dokunsal deney için bir cisim yaptım. Sonuçlar o kadar cesaret vericiydi ki, bu deneyler kendi filmlerimi çekmeme izin verilmeyen yedi yıl boyunca sürdü.<sup>67</sup>

"Dokunsalcılık (Tactile Art)" başlangıçta İtalyan sanatçı Filippo Tommaso Marinetti'nin 1921 yılında yayınladığı "Dokunsalcılığın Manifestosu (Manifesto of Tactilizm)" ile dünyaya duyurulmuştur.

Geçen yıl, Antignano'da, Amerika kıtasının kaşifi Amerigo Vespucci'ye atıfla isimlendirilen caddenin, kıvrımlı sahillerin bulunduğu yerde, Dokunsalcılığı icat ettim. İşlikleri zapteden işçilerin kızıl bayrakları dalgalandı. İyotlu deniz yosunu döşeklerinin üzerinde ipeksi deniz yüzeyinin kayalar, köpüklü makaslar, bıçaklar, usturalar tarafından yırtıldığı suda çıplaktım. Doğurgan ve enerjik soluğu yayan esnek çelik denizin içinde, bedenim çırılçıplaktı. Denizin ağzına kadar deha dolu kadehinden içtim. Güneş, uzun yakıcı ışınlarıyla, bedenimi diriltti ve yelkenlilerle şişmiş alnımın gemisini civataladı. Tuzlu ve sıcak taş kokulu bir işçi sınıfı çocuğu, dokunsal levhama baktı ve gülümsedi: "Küçük gemiler yaparak eğleniyor musun?" Yanıtladım: "Evet, insan ruhunu bilinmedik sulara yönlendirecek bir tekne yapıyorum."<sup>68</sup>

Marinetti'ye göre insanlar gözleriyle ve ağızlarıyla konuşurlar. Fakat gerçek samimiyeti sağlayamazlar çünkü ten duyarlılığından yoksun kalan bir düşünceyi aktarma çabası eksik kalır. Dolayısıyla düşünce aktarımının tamamen gerçekleşmesi için insanlar el sıkışır, sarılır ve sevişirler. Marinetti buradan yola çıkarak farklı duyguların ve düşüncelerin insan vücudunda yine farklı yerlere çeşitli dokunuşlarla gerçekleştirdiğini savunmuştur. Bu hisleri denemek için vücudunun farklı yerlerine dokunarak notlar almış ve bu tecrübelerle bir eğitim planı çıkartmıştır. Buna göre sağlıklı bedenlerden gerçekten de farklı dokunmalar ve hislere cevap alınırken, sağlıksız bedenlerden daha çekingen ve dokunma hissine daha az cevap veren sonuçlar alınmıştır. Daha sonra da dokunuş türlerini kategorilere ayırmış ve buna göre; birinci kategori: Oldukça güvenli dokunma, soyut ve soğuk dokunuşlar; ikinci

<sup>67</sup> Jan Švankmajer "Touching and Imagining" (Dokunsalcılık Manifestosu) An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004

<sup>68</sup> Dosya 17 "Mimarlık ve Mekân Algısı" F.T Marinetti "Dokunsalcılığın Manifestosu" s51 Aralık 2009

kategori: Issız dokunma, ikna edici; üçüncü kategori: Heyacanlı, ılık, nostaljik; dördüncü kategori: Neredeyse rahatsız edici, sıcak, kararlı; beşinci kategori: Yumuşak, sıcak insan, altıncı kategori: sıcak, duygusal, ateşli, etkili şeklinde olmuştur. Marinetti bu dokunuşları, zımpara kağıdı, ipek kumaş, yün kumaş, gümüş kaplı kağıt, süngerimsi elbise gibi objelerle alabilmeyi hedeflemiştir ve deneyler yapmıştır. Marinetti, en sonunda açtığı sergide bu kategorileri ayrı ayrı levhalara farklı objeler koyarak tanımlamış ve insanlardan bu levhalara dokunmalarını istemiştir.

Bu dokunsal levhalar, ellerin merakla gezineceği dokunsal değerlerden oluşur ve renkli patikalar ve talepkar duyarlılıkların sıralı deneyiminden oluşur. Ritmi gevşek, ahenkli, kargaşalı düzenlemeler ile kesin yönelmeler sağlar. Sudan-Paris adlı levhalarımından birinde, Sudan'ı anlatırken kaba, yoğun yağlı, dikenli, yanıcı dokunsal değerler (süngerimsi malzeme, sünger, zımpara kağıdı, yün, fırça, tel fırça); Denizi anlatan kısımda, kaygan, metalik, taze dokunsal değerler (gümüş-kaplı kağıt); Paris'i anlatan kısımda yumuşak hassas okşama dokunsal değerler, sıcak ve soğuk (ipek, kadife, tüyler, kuş tüyü) kullandım.<sup>69</sup>

Marinetti, dokunsalcılığı sadece dokunsal levhalarla sınırlı tutmayıp, dokunsal yastıklar, dokunsal elbiseler, hatta dokunsal oda, sokak ve tiyatro üzerine de çalışmıştır. Örneğin dokunsal odada duvarlar büyük dokunsal levhalardan oluşacak, halılarda yine bazı duygulara hitap eden dokunsal faktörleri destekleyen şekilde tasarlanacaktır. Marinetti, bu dokunma serüveninde içgüdüsellik, serbest çağırışımın ve doğaçlamanın rolünü ön plana çıkarmaktadır. Katılımcıların gözleri bağlanır ve dokunsal objelere vücudun farklı yerleri temas ederken, katılımcılar dokunmanın zihinlerinde bıraktığı serbest çağırışım ile kendilerini büyümlü bir illüzyonun içinde bulurlar. Dokunsal objenin görselliği değil dokunulduğunda ne hissettirdiği veya çağırıştırdığı önemlidir.

Dokunsalcılık için düzenlenmiş tiyatrolarımız olacak. Oturan izleyiciler, uzun ve dolambaçlı dokunsal kurdelelerle birlikte dokunsal duyarlılığı farklı ritimlerde algılayacaklar. Bu kurdeleler dönen küçük tekerleklere yerleştirilip, müzik ve ışık eşliğinde sunulacak.<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Dosya 17 "Mimarlık ve Mekân Algısı" F.T Marinetti "Dokunsalcılığın Manifestosu" s51 Aralık 2009

<sup>70</sup> Dosya 17 "Mimarlık ve Mekân Algısı" F.T Marinetti "Dokunsalcılığın Manifestosu" s53 Aralık 2009

New York dadaistlerinden Francis Picabia, Marinetti'ye dokunsalcılığı bulduğu hususunda karşı çıkmaktadır. Picabia'ya göre dokunsalcılığı keşfeden sanatçı Marinetti değil, akademisyen ve heykeltıraş olan Edith Clifford Williams'dır. Üstelik Clifford Williams'ın işi, Marinetti'nin manifestosundan önce bir dada dergisi olan "RONGWRONG" 'da 1916 yılında yayınlanmıştır. Hatta Fransız şair Guillaume Apollinaire'nin 1917'de New York'a yaptığı yolculukta dadacı sanatçı Marcel Duchamp'ın editörlüğünü yaptığı dergi "RONGWRONG"da yayınlanan Clifford Williams'ın "De Zayas'a dokunmak için olan alçı (Plâtre á Toucher chez De Zayas) 1916" isimli işini görür ve Apollinaire bu iş için kısa bir makale ele alır. Bu makalede Apollinaire, Clifford Williams'ın dokunsalcılığı keşfettiğinden bahseder.

Varolabilecek yeni bir sanat formunun doğuşunu duyurmaktan onur ve mutluluk duyarım; şüphesiz yaratıcı sanatlar kategorisine dahil olan bu yeni sanat dokunsal (tactile art) sanattır.<sup>71</sup>

Clifford Williams'ın dokunsal alçısı üzerinden 1976'da Çek Sürrealist grup tarafından yapılan "dokunsal oyun" deneyinde bu heykelin dokunsalcılığa yaklaşımı şu şekilde tarif edilmiştir;

ilk önce ellerinizi soğuk suda yıkayın. Sonra ellerinizi talaş tozuna batırın. Kurumasını bekleyin. Tozu silkeleyin. Ellerinize vazelin sürün. Plastik eldiven takın. Ellerinizi orta büyüklükte bir kase nin içine koyun. Asistanınız Mrs. Williams'tan ellerinize alçı dökmesini isteyin. Alçının katılaşmasına ve bu sırada yayılan sıcaklığa odaklanın. Ellerinizi eldivenden çıkarın. Bir sonraki hafta gelen ziyaretçilerinizden elinizi sıkmak yerine eldivenleri giymelerini isteyin.<sup>72</sup>

Jan Švankmajer ise ilk dokunsalcılık manifestosunu 1986 yılında yayınlamıştır. Švankmajer kendisini Apollinaire'den daha çok Marinetti'ye yakın bulmaktadır. Çünkü Švankmajer'e göre Clifford Williams'ın dokunsal alçısı daha çok New York Dadası'na yakın bir iş tir. Ayrıca Apollinaire'nin, dokunsalcılığı "yaratıcı sanatlar" kategorisine dahil etmek konusunda yanıldığını düşünmektedir.

Apollinaire dokunsallik sanatını bir yaratıcılık manifestosu haline getirdiği konusunda hatalıdır. Kendi deneyselciliğim anlamında, daha çok Marinetti ile aynı düşüncedeyim.

<sup>71</sup> Guillaume Apollinaire "Touching and Imagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS s90 2004

<sup>72</sup> Jan Švankmajer"Touching and Imagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS s11 2004

Marinetti, dokunsal manifestonun özgüllüğünü savunur ve tam tersine bu farkı yaratıcı sanat ile vurgular. Ayrıca Apollinaire'nin deneyleri sanatsal yaratıcılıktan oldukça uzaktır.<sup>73</sup>

Jan Švankmajer, 80'lerde animasyon filmlerini çekebilme olanaklarını tekrar ele geçirdiğinde hem filmlerine hem de heykellerine ve dokunsal objelerini yapmaya devam etmiştir. Švankmajer'in dokunsalcılığında herşeyden önce estetiğe değil psikolojiye önem verilmiştir. İmgeler, bilinçaltından deneysel bir keşifle gün yüzüne çıkarılır. Sinestezi\*, Švankmajer ve Çek sürrealistlerinin dokunsalcılığında büyük rol oynamaktadır. Apollinaire'nin önerdiği dokunsalcılık, daha çok dokunulan yerde ne olduğuyla ilgilidir, ya da bir dokunuşun doğrudan ne çağrıştırdığıyla... Marinetti'nin önerdiği dokunsalcılık sinestezik bozukluklardan yararlanmaktadır. Dokunulan şeyin ne olduğundan daha çok size neyi çağrıştırdığı ve hangi hislerinizi harekete geçirdiği önemlidir. 70'lerde Çek sürrealistleri sinestezik bozukluklardan yola çıkarak birçok dokunsal sergi açmışlardır. Bu sergilerin ana teması ise "dokunmak, ve hayal etmek" üzerine olmuştur. Grup, rüyalara dokunmak, onarıcı deneyler, erotik dokunmalar, gibi kategoriler üzerine deneyler ve objeler üretmiştir. Bu dönemde Švankmajer sürrealist gruptaki arkadaşlarının dokunsal portrelerini yapmıştır. Bu portelerde arkadaşlarının karakteristik özelliklerini hislerle anlatmaya çalışmıştır. (Resim 5.2.9)

Dokunsal portrelerin amacı sizin arkadaşlarla dolu karanlık bir odada gibi hissetmenizden ziyade içsel yapılara, açık gözle aydınlık bir günde portrelerin özelliklerine dokunmayı amaçlar. Sizinle el sıkışmak için bekleyen bir elin size yanıt vermediğini fakat avucunuzda soğuk bir halde durduğunu fark ettiğinizde, iletişim çoktan kurulmuştur ve geri çekilmek utanç verici olacaktır. Bu duygu tam anlamıyla Effenberger'in Portresi'ndeki algıdır.<sup>74</sup>

Švankmajer'in, Effenberger ile ilgili yaşadığı bir tecrübe, şüphesiz bu portreyi yaparken büyük rol oynamıştır. Seyircinin de aynı duyguları bu portreye dokunarak yaşamasını hedeflemektedir. Dolayısıyla portre izleyiciye başlangıçta dokunması

<sup>73</sup> Jan Švankmajer "Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS s91 2004

\* Sinestezi: Yunanca kökenli bir kelime olup "birleşik duyu" anlamına gelmektedir. Sinestezi hastalarında herhangi bir duyunun uyarımı otomatik olarak başka bir duyu algısını tetiklemektedir.

<sup>74</sup> Jan Švankmajer "Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS s136 2004

tehlikeli bir şey gibi gözükmekte, fakat dokunmaya cesaret edildiğinde yumuşak tülbentle eli rahatlatmaktadır. (Resim 5.2.8)



**(Resim 5.2.8) (solda) Jan Švankmajer "Vratislav Effenberger'in Dokunsal Portresi" 1978**

**(Resim 5.2.9) Jan Švankmajer "Eva Švankmajerová'nın Dokunsal Portresi" 1977**

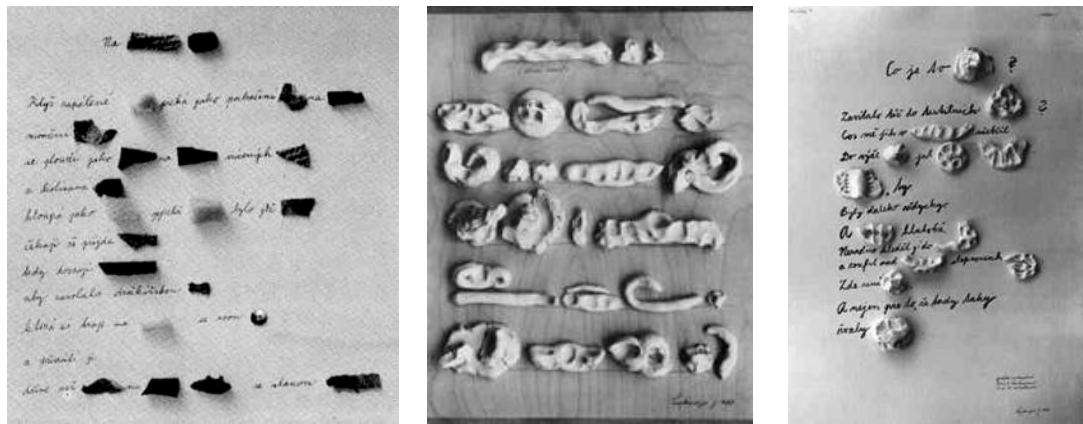
Švankmajer, eğer izleyici elini gezdirdirip en aşağı ulaşırsa Effenberger'in samimiyetinin anlaşılacağını söylüyor.

Eğer el, bir burun gibi "sadakatin yumrusu" ise, anahtarlar da göz olmalıdır. Aslında dokunsal portrede gözler en önemli şeyler değildir. Gözler kapaklarını kapatarak dokunmaktan kendilerini korurlar. Zıtlık için yalvarırlar: Gözler portrenin kişiliğidir. İnanmayın.<sup>75</sup>

Švankmajer bu 70'lerden 80'lere kadar üstüne çalıştığı dokunsal objeleri kategorilere ayıracak olursak; görsellik ile dokunmanın arasındaki zıtlıkları kullandığı "dokunsal kolajlar", dizeleri dokunarak hissedebileceğimiz ve seyirciye

<sup>75</sup> Jan Švankmajer "Touching and Imagining" An Introduction to Tactile Art I.B. TAURIS s136 2004

sözcüklerle değil dokunma hissiyle ulaşılan interaktif "dokunsal şiirler" (Resim 5.2.10), az önce örneğini verdiğim kişilerin özelliklerinden yola çıkan ve onları dokunma hissiyle anlatan "dokunsal portreler" ve son olarak dokunma hissini çamur üzerine kayıt altına alındığı ve seyircinin dokunulmuş çamura dokunarak bu hisler üzerine düşler kurmasını hedefliyen "jestüel heykel". (Resim 5.2.12)

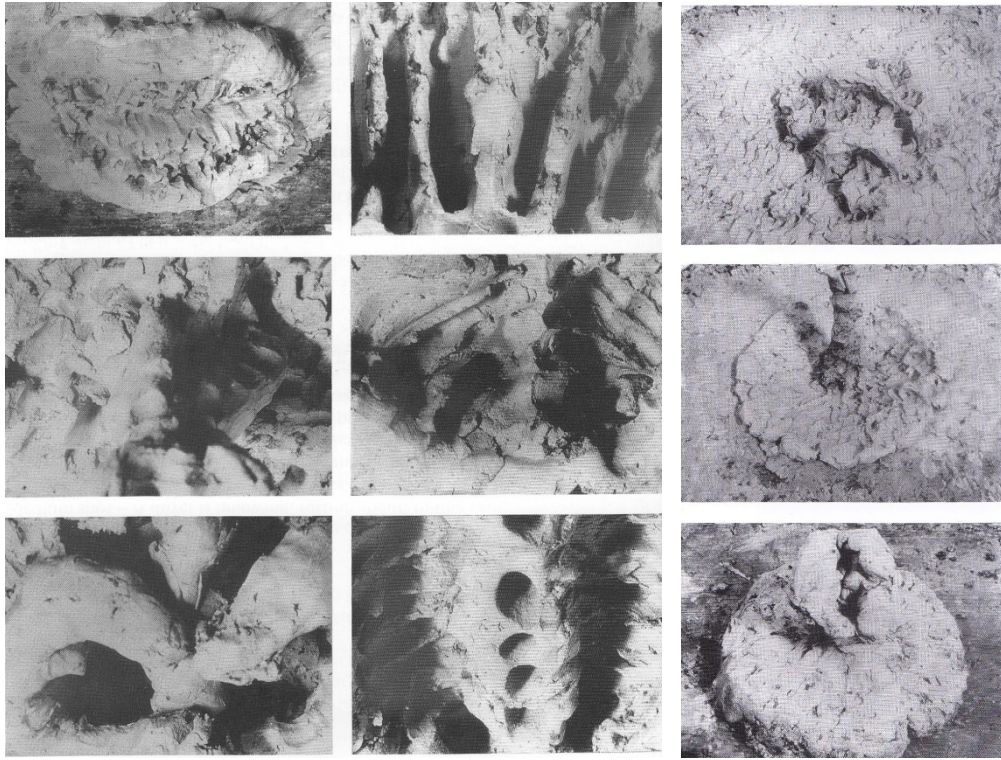


(Resim 5.2.10) Jan Švankmajer "Dokunsal Şiirler" 1989

Švankmajer dokunsalcılık adına sürrealist grupla yaptığı çalışmalardan sonra dokunsal sanata kendi bakış açısıyla bir yenilik getirmiştir. Bu yenilik şüphesiz dokunsalcılığın sinemaya aktarımı olacaktır.

1980'lerin başlarında, animasyon filmlerin önünü açan olanakların tekrar günyüzüne çıktığı bir zamanda, dokunsal 'deneyimlerimi' nasıl kullanacağım hakkında düşünmeye devam ettim. Başlarda bu durum bana çelişkili geldi. Sonuçta film, görsel-işitsel bir araçtır. E. A. Poe'nun 'Usher'ın Evinin Çöküşü' hikayesi üzerine çalışmaya başladığım zaman (tekrar filmler üzerine çalışmamın şartlarından biri, kendi temalarımı çekmemem, lakin klasik bir kurgu seçmemdi) kendimi karışık bir dünyanın içinde buldum. Poe'nun eserlerinde keşfettiğim, patolojik davranış üzerine yaptığı psikolojik çalışmalarında, dokunuşun ne kadar önemli ve büyük bir yer tuttuğuydu.<sup>76</sup>

<sup>76</sup> Jan Švankmajer "Touching and Imagining" (Tactilizm) An Introduction to Tactile Art I.B. TAURIS 2004



**(Resim 5.2.11) Jan Švankmajer "Usher Evinin Çöküşü (Zánik Domu Usherü) 1980**

Jan Švankmajer'e göre günlük hayatta varlığını hissetmediğimiz bazı dokunsal hislerimiz, korku ve gerilim anında en yüksek noktalara çıkmaktadır. Genellikle korku ve gerilim öyküleri yazan Amerika'lı yazar Edgar Allan Poe ise, ürpertinin vermiş olduğu dokunsal hisleri betimlemelerinde bolca kullanmaktadır. Švankmajer, dokunma hislerini anlatan betimlemelerin okuyucuya 'ikincil' yolla etki ettiğini söylemektedir. Yani okuyucu karakterin başına gelen her şeyi hayal etmektedir. Dolayısıyla betimlenen dokunsal detaylar, okuyucunun zihninde hikayeyi okurken canlanmaktadır. Poe tecrübe etmiş olduğu dokunsal hisleri betimlerken bunu bilinçli olarak yapmaktadır. (Resim 5.2.11)

Dokunmak önemli bir değişime girdi. Etkileri aheste çok daha inatla oluştu ve en büyük fiziksel hazla sonuçlandı. Narin parmaklarının göz kapaklarım üzerindeki ağırlığı ilk başta göründü, sonrasında parmaklarını kaldırdığında tüm bünyemi ölçülemez bir tensel haz bürüdü.<sup>77</sup>

<sup>77</sup> Edgar Allan Poe "The Colloquy of Monos and Una" "Touching and Imagining" An Introduction to Tactile Art I.B. TAURIS s82 2004



Švankmajer'in çektiği "Usher Evinin Çöküşü"nin girişinde hikaye bir taraftan anlatılırken bir taraftan bu anlatı arazi üzerindeki çamurun hareketlenmesi ve parmaklarla sıkılarak dile gelmesi şeklinde ilerler. Öyle ki, bu hayalet hikayesinde canlı tek bir figüre yer verilmemiş, sadece dokunuşlarıyla orada oldukları hissettirilmiştir. Öykünün içindeki şiirle başlayan filmde, şiirin karakterin aslında başına gelen her şeyi bilmesi fakat kabullenememesi anlatılmaktadır. Filmde çamur oynarken bir elin ona nasıl dokunduğunu, üzerinde hangi hareketleri yaptığını ve elin yapısını hissedebiliyoruz. Švankmajer bu durumu "dokunsal hafıza" olarak tanımlamaktadır. Hepimizin doğumundan bu yana, tecrübe ettiğimiz dokunuşlar belleğimize yerleşmektedir. Dolayısıyla dokunuşu tarif eden görüntüyü gördüğümüzde dokunuş, zihnimizde canlanır ve tecrübe ettiğimiz dokunuşlar filmi izlerken vücudumuzun yüzeyinde dolanmaya başlar.

Çocukluğumuzun en ücra köşelerine kadar ulaşan, 'dokunsal hafıza' diye tanımladığımız bir gerçeklik vardır. Buradan, en ufak bir dokunsal uyarıcı ya da fanteziyle uyanan bir analogi formunda su yüzüne çıkar, ve böylece 'dokunsal sanat'ı iletişimsel kılar.<sup>78</sup>

Bu filmle birlikte Švankmajer dokunsal deneylerini yaptığı dönemde üzerine çalıştığı "Jestsüel Heykel"i filmlerine aktarmayı başarabilmiştir. Jestüel Heykel'de önemli olan, duyguların elle şekillendirilen çamurun üzerine jestlerle bırakılmasıdır. Sanatçının günlük yaşamının yükünü, bir nevi deşarj niteliğinde kendisini minik çamurlar üzerinde ifade etme yoludur. Švankmajer'in kendi üretimini bir ototerapi olarak gördüğünü düşünecek olursak jestler, zihnimizin en köşede kalmış dürtülerini dokunmayla dile getirmenin en saf yöntemidir. Švankmajer bu filmi çektikten sonra "Korkunun Morfolojisi" isimli deneyleriyle korkunun dokunsallığı üzerine çalışmalarına devam eder.

Jestsüel heykel, elin duygularımıza en iyi cevap verebilecek analogik yapıları birleştirmesi ve aramasından ziyade, direkt olarak, herhangi bir aracı duyguyla donatmadan yaratması dolayısıyla, dokunsal sanatın katıksız bir formudur..<sup>79</sup>

<sup>78</sup> Jan Švankmajer "Touching and İmagining" (Tactilizm) An Introduction to Tactie Art I.B. TAURIS 2004

<sup>79</sup> Jan Švankmajer "Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art s 149I.B. TAURIS 2004

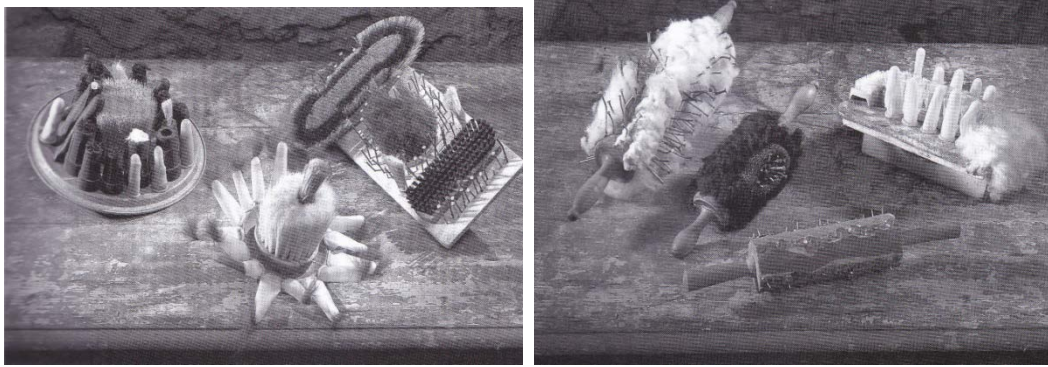


**(Resim 5.2.12) Yıkıcı Jest 1990 (Resim 5.2.13) Üç Kızgın Jest 1979 (Resim 5.2.14) Canlandırma Jest 1979 - Jan Švankmajer**

Švankmajer, 70'lerden 90'lara kadar "Yeni Erotizim (New Eroticism)" ismini verdiği ve dokunsal temaslarda sinestezik bozukluklara uğramış cinselliği uyandırması amaçlanmış bir seri obje yapar. Sürrealist gruptaki dokunsalcılar erotik dokunsalcılığı mastürbasyon olarak tanımlamaktadır. Deneğin zihninde, erotik fantazileri canlanabilmesi için bunları tetikleyecek bir şekilde vücuduna dokunmalıdır. Švankmajer'in erotik objeleri de tam olarak bu kaygıyla yola çıkar, ancak yine sinestezik bozukluklardan yararlanır. Baskıcı bir rejimde makineleşmiş, eve tıkılmış ve özgürlükleri sınırlanmış bireyin erotik algıları bozulmuştur. Bireylerin içlerine kapanık özel hayatlarında onlarla birlikte kişilik bulan objeler, bastırılmış fantazileri yaşatabilmek için kullanılmıştır. Bireyin duyguları ve dokunsal algısı körleşmiş olduğundan bu fantazilerin ortaya çıkması için ihtiyaç duyulan objeler psikolojisi normal bir bireyin canını yakabilir, fakat sinestezik bozukluğu

olan bireyin tam ihtiyacı olan sertliğe sahiplerdir. Örneğin Švankmajer, "Arcimboldo Oyunu" ismini verdiği deney için yaptığı objelere benzer objelerin yapımının tarifini vermektedir. (Resim 5.2.15)

4 tane ahşap oklava alın. İlk oklavanın yarısını çiğ pirinçle kaplayın. 2. oklavanın yarısını 3cm kalınlığında kauçuk süngerle kaplayın. 3. oklavanın yarısını alüminyum folyo ile kaplayın. 4. oklavanın yarısına küçük çiviler çakın ve başlarını kesin. 4. oklavanın diğer yarısını erimiş mumla kaplayın. zımpara kağıdını ortasına sürtün. Herbir oklavayı birbirine sürtün. Oklavaların sırasını dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.<sup>80</sup>



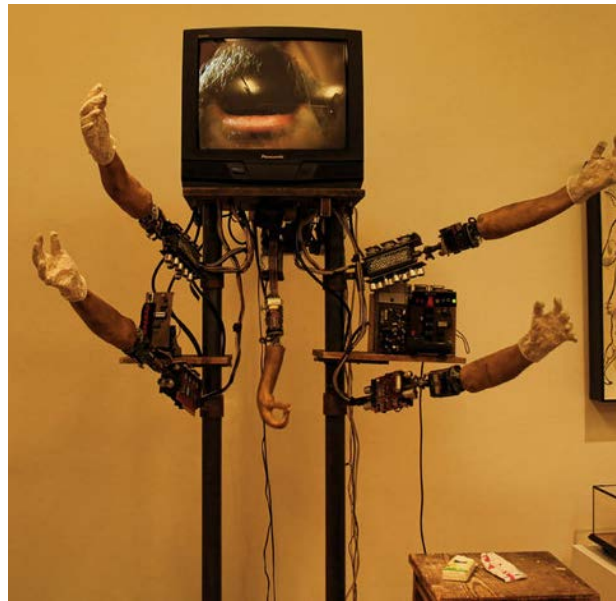
**(Resim 5.2.15) Jan Švankmajer "Yeni Erotizm (New Eroticism)" 1996**

Švankmajer, ürettiği bu objelerin çeşitlemelerini yapmış ve 1996 yılında "Hazzın Komplocuları (Spiklenci Slasti)" isimli filminde kullanmıştır. Hazzın Komplocuları, Švankmajer'in kendi sözleriyle en sürrealist denemesidir. Film birbirinden habersiz altı karakterin, mastürbatif objeler, aletler ve kuklalar üreterek cinsel fantezilerini yaşamaları üzerinden ilerlerken, aynı zamanda bu karakterlerin çöküş hikayelerini anlatmaktadır. Sapkın cinsel fantaziler Švankmajer için yine bir sistem eleştirisi olarak karşımıza çıkar. Çünkü ülkenin başına geçen birbirinden kopuk her siyasi iktidarın fantezisi sapkındır. Filmde Švankmajer'in "Yeni Erotizm" serisinde ürettiği objeler yanında, eşi Eva Švankmajerová'nın yaptığı kuklalar da kullanılmıştır. Filmde porno dergi satan bir karakter gizlice arkada odasında elektronik bir mekanizma ile uğraşmaktadır. Bunun yanında evli fakat birbirlerini mutlu edemeyen çift kendi başlarına ayrı ayrı fantezilerini aramaktadır. Kadının kocası, gizlice etraftan kürk parçaları, kumaşlar, tencere kapakları farklı boylarda çiviler gibi dokunsal materyaller toplamaktadır. Bu materyallerle Švankmajer'in

<sup>80</sup> Jan Švankmajer "Touching and Imagining" An Introduction to Tactile Art s 311.B. TAURIS 2004

erotik objelerini yapar ve garajında gizlice bu mastürbatif objelerle fantezilerini gerçekleştirir. Adamın karısı ise bir haber spikeridir. Kadın içi balık dolu bir kovaya ayaklarını sokarak balıkların dokunuşu ile orgazm olmaktadır. Porno dergisi satan karakter ise bu haber spikerine hayrandır ve o ne zaman televizyona çıksa onunla televiyon aracılığı ile sevişebileceği bir alet tasarlar. Aletin kolları adamı sararken haber sunan spiker ayaklarını balık dolu kovaya sokmuştur ve televizyon başındaki adamla haber sunan kadınla aynı anda boşalırlar. Bütün bunların yanında kafasına horoz maskı geçirip bir kuklaya kaya atarak sapkın dürtülerini gideren adam ve yine bir kuklaya kırbaç vurarak haz alan kadın tatminsiz kalmış ve kendilerini karanlık, sapkın bir fantazinin içerisinde bulmuştur. (Resim 5.2.18)

Hazzın Komplocuları'nda Švankmajer, 1977 yılında yaptığı dokunsal sandalye heykeli gibi, sapkın kişisel orgazm aygıtlarını, filmin tüm kahramanlarına farklı bir biçimlerde paylaşır.<sup>81</sup>



**(Resim 5.2.16) Dokunsal Sandalye "Tactile Chair" 1977 (Resim 5.2.17)**

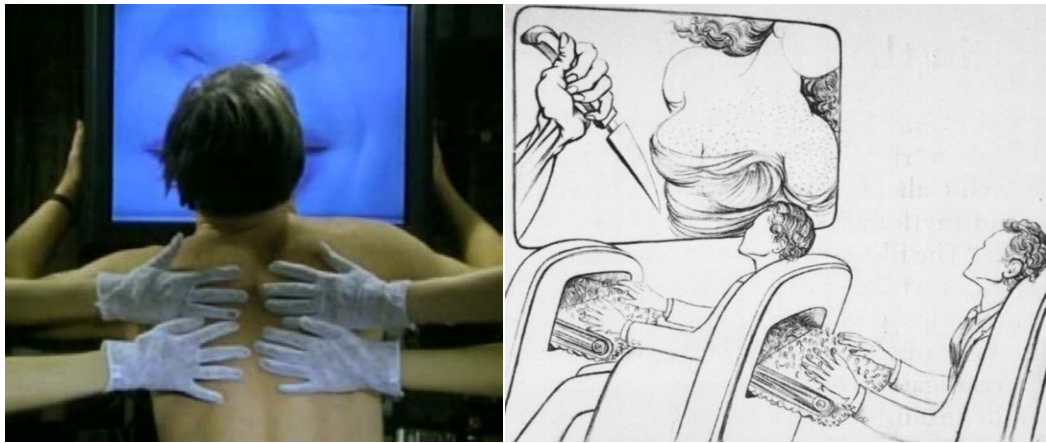
### **Mastürbasyon Makinesi "Masturbation Machine 1996**

Jan Švankmajer, sonuç olarak "Hazzın Komplocuları" için yapmış olduğu dokunsal objeleri, heykelleri ve çektiği filmi aynı sergide buluşturmuştur. (Resim 5.2.16), (Resim 5.2.17) Film "Mastürbasyon Makinesi" isimli işin ekranında tekrar

<sup>81</sup> Levent Şentürk " Gerçeküstücülüğün Kalesi: Jan Švankmajer" Underground Poetix #9 s119 Altıkırkbeş Yayınevi Haziran 2011

ederek oynarken, filmin içerisinde bulunan objeler, Švankmajer'in dokunsalcılık adına yaptığı üretimler ve Eva Švankmajerová'nın yaptığı bez kuklalar aynı konseptin içerisinde disiplinler arası bir birliktelik içindedir. Filmin havası, gelen konukların da dokunsal işlere dahil olmalarıyla, sergi salonunda estirilmektedir. Švankmajer bu filmle işlerini bir arada sergilerken Salvador Dalí'nin "Dokunsal Sinema" teorisinden de esinlendiğini inkar etmez. (Resim 5.2.19)

Basit bir mekanizmayla, senkronize bir şekilde, ipek, kürk, deniz kabuğu, et, kum, köpek vb. izleyicinin gördüğü herşeye dokunabileceği, görebileceği en detaylı dokunsal sinemayı icat ettim ve ortaya çıkardım. Objeler en fiziksel ve psikolojik hazlar için belirlendi. Kızgın bir şekilde duvara atılan basit objelerin parçalanması, çaresizlik, dış gıcırdaması vesaire gibi mermer masayı bir çatal çizerken irademize karşı olan bir deneyim gibi bir his uyandırır.<sup>82</sup>



**(Resim 5.2.18) Jan Švankmajer "Hazzın Komplocuları (Spiklenci Slasti) " 1996**

**(Resim 5.2.19) Salvador Dalí "Dokunsal Sinema (Tactile Cinema)" 1941**

Švankmajer 1997'de "San Francisco Film Festivali"nde tüm çalışmalarını kapsayan "Hayat Boyu Başarı (The Persistence of Vision)" ödülünü alır. Bu başarıdan sonra Švankmajer'in işleri Prag'da beş farklı galeride yer bulur. Bu sergilerden önce dokunsal objelerini ve brikolaj heykelleriyle 70'lerden sonra farklı tarihlerde birçok sergi açsada, "Hazzın Komplocuları" filmiyle disiplinler arası, sinema ve plastik işlerini bir arada ilk kez 1998 yılında eşi Eva ile düzenledikleri "Anima, Animus, Animasyon" isimli konsept ile sergilemiştir.(Resim 5.2.22) Švankmajer, Hazzın Komplocuları'ndan sonra 1999'da "Küçük Otik (Otosánek)"

<sup>82</sup> Salvador Dalí "Touching and Imagining" An Introduction to Tactile Art s 1031.B. TAURIS 2004

isimli yeni filmini çekmiştir. Film eski bir Çek halk masalının modernize edilmiş halidir. Çocukları olmayan aile bir ağaç parçasını bebeğe benzetir ve ona bir bebekmiş gibi bakmaya başlar. Ağaç parçası ise canlanır ve gün geçtikçe büyür. Bu ağaç parçasının gerçekten canlanıp canlanmadığı filmin son sahnelerine kadar çelişkili ilerlemektedir. Švankmajer Küçük Otik için gerçekten bir ormana gider ve orada bebeğe benzeyen ağaçları toplamaya başlar. Animasyon için hareket edebilen bir ağaç parçası tasarlamak daha kolay olabileceken, Švankmajer her bir kare için farklı şekilde ağaç parçasını yontarak film içinde art arda ağaçların yerlerini değiştirerek anime eder. Filmin içerisinde, başından sonuna sanatsal emeği bulunan sanatçı artık nasıl sergiler açmak istediğini çok iyi ifade etmektedir. Çünkü ağaçtan yapılmış bütün bebekler Švankmajer'in yeni sergisinde yer bulmuştur. (Resim 5.2.20)



**(Resim 5.2.20) Jan Švankmajer "Küçük Otik (Otasánek)" 1999**

Švankmajer, 2001'de "Heykel ve Resim Tarihi" konulu 13 bölümlük belgeselde önemli bir yer almasının yanında, kendisine kuklacılık ve sinemayı geniş kitlelere taşıdığı için Prag Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından fahri doktora ünvanı verilmiştir. 2002'de ise Fransa'da Annecy Kalesi'nde "Ağızdan Ağıza (Mouth to Mouth) isimli sergisiyle Avrupa'da büyük ses getirmiştir. 2004 yılında 70. yaş onuruna, Prag Kalesi'nde "Yemek (Food)" isimli büyük bir sergi ve kutlama düzenlenmiştir.



(Resim 5.2.21) Jan Švankmajer "Duet II" 2013

Son olarak Švankmajer'in 2012, 2013, 2014 yıllarında "Diyaloğun Boyutları: Film ve Güzel Sanatlar Arasında (Dimensions of Dialogue: Between Film and Fine Art) isimli retrospektif sergisi, (Resim 5.2.21) "Dönüşüm ( Metamorphosis)" sürrealist animatör sanatçıları olan Quay Kardeşler ve Ladislav Starevitch ile birlikte ve "Objelerin İç Yaşamı (Inner Life of Objects)" sergileri ile İngiltere, İspanya ve Amerika gibi dünyanın sanat merkezi sayılabilecek ülkelerinde sergiler açmıştır. Bu sergiler oldukça ilgi görmüş ve sinema ile plastik sanatı birleştiren disiplinler arası sergi anlayışı yaygınlaşmaya başlamıştır. David Lynch, Matthew Barney ve Quay Kardeş'ler gibi özgün video ile animasyon yapan isimler, üretimlerini sergilerle güçlendirmişlerdir.

Bugün Jan Švankmajer yaşayan en büyük sürrealist sanatçılardan birisi olarak görülmekte ve çoktan dünya sanat tarihinde sanata getirdiği yeniliklerle tanınmaktadır.

Svankmajer der ki, "Serginin temeli film ve güzel sanatlar üzerine. Filmin güzel sanatlar üzerindeki etkisini ve aynı şekilde güzel sanatların film üzerindeki etkisini göstermeye çalıştık. Örneğin, Historia Naturae, Suita filmi için yaratılmış, doğal objeler, grafikler ve

kolajlar takip eden yıllarda diğer filmlerde yer aldı. Böylece herşey bir şekilde birbirine bağlandı.”<sup>83</sup>



**(Resim 5.2.22) Jan Švankmajer "Anima, Animus, Animasyon" Sergisinden 1998**

---

<sup>83</sup> Monika Ticháčková "The Prague Post The Czech Republic English-language News Paper" The Darkness and Light of Jan Švankmajer 2012



## 6. UYGULAMALAR

### 6.1 Önceki Çalışmalar

Animasyon, çocukluğumdan beri yakından takip ettiğim ve sevdiğim bir disiplin. Zaman içerisinde, heykele duyduğum ilgiden dolayı, animasyon sanatında da form kaygısı güden çalışmaları daha çok beğenmeye başladım. Sinemaya ilgim vardı ancak daha çok tasarımlarıyla özel bir atmosfer yaratan Tim Burton, Terry Gilliam gibi yönetmenlerin filmlerini beğeniyordum. Jan Švankmajer'i dokuz sene önce keşfettim ve kendime çok yakın buldum. Formları ve tasarımlarından öte, animasyona yaklaşım biçimi ve sinemayı kuralsız bir şekilde plastik üretimiyle buluşturması bana kendi heykellerimle yaptığım animasyonları nasıl bir arada kullanabilceğim hususunda yeni bir fikir verdi.



(Resim 6.1.1) Uğur Savaş "Spot Işığında Kaçan Adam" 2008

(Resim 6.1.2) Uğur Savaş "Fareden Korkan Kız" 2008

Bundan öncesinde, animasyon ve sinemanın içerisinde yer alan hareket öğeleri heykelimin ana konusunu oluşturmaktaydı. Örneğin, 2008 yılının başlarında yaptığım "Spot Işığında Kaçan Adam" ve "Fareden Korkan Kız" isimli iki heykelim, sanki benim tasarladığım bir animasyon filminin birer karelik dondurulmuş hali gibidir. (Resim 6.1.1), (Resim 6.1.2) Tabii ki, bu söylediklerim, M.Ö 450 yıllarında heykeltıraş Miron'un yaptığı "Disk Atan Adam" heykeli için de geçerli olabilir. Bu konuya ilişkin, Alman sanat eleştirmeni Gotthold Ephraim Lessing'in 1766 yılında şiirle plastik sanatların sınırlarını titiz bir şekilde çizdiği eseri "Laokon (Laocoon)"da belirttiği üzere:

“Resim, cisimleri gösterirken aksiyonları da gösterecektir. Lâkin biz biliyoruz ki resim ve heykeltıraşlık aksiyonun ancak bir (an) ını gözlerimiz önünde yaşatabiliyor. Yoksa o aksiyonu tamamiyle gözlerimizin önünde yaşatamıyor, yalnız ona işaret etmekle iktifa ediyor. Diğer taraftan şiir, basit veya karışık bir aksiyonu gösterirken cisimleri de gösterir ve bu aksiyon zaten bu cisimlerle görünmektedir.”<sup>84</sup>

Lessing'in açıklamalarından da anlaşılacağı üzere, heykel ve resim şiirsel sanatlardır, ancak bu şiirsellik cisimlerle yalnızca bir "anı" tasvir eder. Bunun yanında şiir aksiyonları yine cisimlerle tasvir eder ancak bir andan fazlasını izleyiciye aktarmayı başarmaktadır. Bu bağlamda, Jan Švankmajer de sanatını şiirsel olarak tanımlar ve yapıtlarının dünyasını farklı disiplinleri bir araya getirerek vurgular.

“Eğer; "Şiirin işaretleri birbirini takip etmekle beraber yine arbitraire dir ve binnetice zamanda birbirlerini takip eden aksiyonlar kadar da mekânda aynı zamanda bulunan cisimleri de gösterebilir" gibi bir itiraz yapılırsa cevap olarak derim ki: Bu, umumiyetle eşya hakkında bize açık ve tam fikirler vermek iddiasında bulunan nasirin kullanılabildiği dilin bir

<sup>84</sup> Gotthold Ephraim Lessing "Laokon (Laocoon)" Vakıf Yayınları s48 1935

keyfiyetidir. Şair daha fazlasını yapmak ister; bize yalnız eşya hakkında bir fikir vermek istemez fakat bizzat eşyanın şuurda bırakmış olduğu intibahı canlandırmaya çalışır.”<sup>85</sup>

Bu perspektiften bakıldığında, ben de heykel tasarlamaya başladığımda bu heykellerin genellikle bana ait, senaryoları, hikayeleri ve dünyaları tasarımımla birlikte oluşuyordu. Mesela, "Spot Işığında Kaçan Adam" aslında bir adamın hapisaneden kaçarken üzerine spot ışığı tutulmasını anlatıyordu. Bu heykellerden sonra da, yaptığım her heykelin benim aklımda tuttuğum gizli hikayeleri oluşmaya başladı, tıpkı Švankmajer'in yapıtlarının her birinin kendi hikayesi olması gibi...

Švankmajer'in üretiminde kendime yakın bulduğum en can alıcı nokta, çocukluğunu yitirmemesi ve çocukluk anılarını üretiminde önemli bir noktaya koymasındır. Benim de çocukluğumda oyun, hayatımın önemli bir parçasıydı. Arkadaşlarımla oynadığımız oyunlarda genellikle bir hikaye olurdu -çoğunlukla ben uydururdum- ve bu hikaye ekseninde üretime başladık. Örneğin evleriyle, köprüleriyle, yollarıyla ve taşıtlarıyla bir kasaba kurulurdu ve bu kasabada geçen hikayeyi hep birlikte oynardık. Evleri, arabaları ve yolları biz yapardık ve bu da oyunun önemli bir parçasıydı. Ben hikayeler ve senaryolar yazmaya devam ettim ve bu hikayeler çizdiğim tasarladığım karakterlerden oluşmaktaydı. Heykel yapmaya başladıktan sonra bu arzum dinmedi ve film çekmeye karar verdim. İlk filmim "Boya"yı 2008 yılında çekme imkanı buldum. Bu filmde bir ayakkabı boyacısı ile bir ressamın birbirlerinden habersiz ilişkileri anlatılıyordu. Bu filmde aynı zamanda stop-motion animasyon da kullandım. Ressamın lavabodan döktüğü boyalar borulardan yumruk şeklinde şişkinlik yaparak ayakkabı boyacısının paletine doluyordu. Film 2008 yılında "İzmir Kısa Film Festivali"nde gösterildi. (Resim 6.1.3)

<sup>85</sup> Gotthold Ephraim Lessing "Laokon (Laocoon)" Vakıf Yayınları s49 1935



**(Resim 6.1.3) Uğur Savaş "Boya" 2008**

Bu filmten sonra aktörlerle film çekmenin zorluğu beni tamamen animasyona yönlendirdi. Bir sonraki filmim "Şehrin Kıyafetleri" 2009 yılında çektiğim bir animasyondur. Bu filmde de Švankmajer'in "Jabberwocky"sinde veya "Weismann'lar ile Piknik" filminde olduğu gibi içlerinde insan olmayan kıyafetler canlandırılıyordu. Her gün rutin hayatını yaşayan ve işinin üniformasına dönüşmüş insanların bir analogisini anlatıyordu. O zamanlar filmlerimde ekip çalışmasına önem verdiğimden dekor ve kostümleri ne kadar çizerek tasarlasam da yapımlarında bu işlerle uğaşan arkadaşlarımdan yardım almıştım. (Resim 6.1.4)



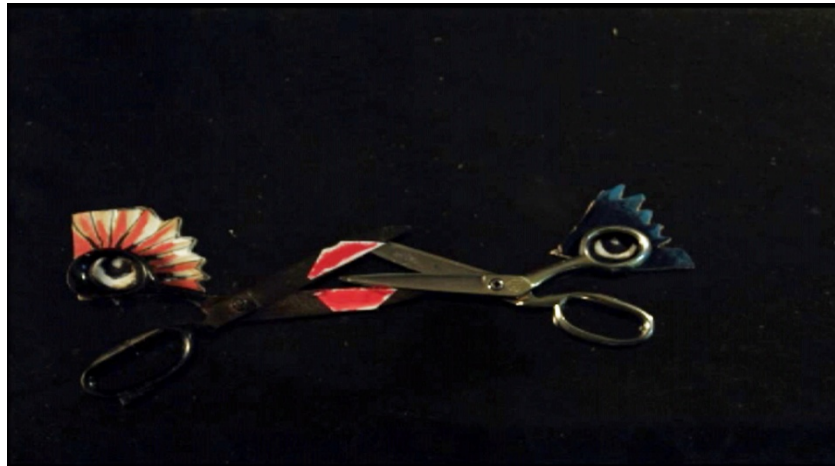
(Resim 6.1.4) Uğur Savaş "Şehrin Kıyafetleri" 2009

O zamanlar film üretimimle heykel üretimimi iki farklı şey olarak görüyordum. Bu yüzden filmler için yaptığım tasarımlar heykel disiplinimden biraz farklıydı. Daha sonra 2009 yılında "Tiyatromulanbu" adı altında bir projede yer aldım. Proje bir dizi olarak hazırlanmış, benden ara sahneler için animasyon istenmişti. Pilot çekim olarak hazırlanan ilk bölüm için fazla vaktimiz olmadığından ekip toparlayamadım ve bütün bir filmi kendi başıma çektim. Öyle ki, sabahları figürleri tasarlıyor akşama doğru dekoru boyuyor ve gece boyunca çekim yapıyordum. Bu film deneysel olsa da heykeldeki mantığımla bir dünya yaratmamın ilk adımlarını atmamı sağlamıştır. (Resim 6.1.5)



(Resim 6.1.5) Uğur Savaş "Tiyatromulanbu" 2009

2010 yılında "Hey Haydi Çocuklar Oyuna" isimli sergiye yaptığım "Taş Kağıt Makas" ise Švankmajer'in "Diyaloğun Boyutları" filmine benzer bir havada iki elin karşılıklı taş kağıt makas oynamasını anlatmaktadır. Oyunda taş, kağıt makas, öğeleri her defasında kurt, gezegen ve harita gibi farklı öğelerle simgelenmekte, objelerin gerçek hayattaki yaptırım güçleri ortaya konulduğunda oyunun kuralları bozulmaya başlamaktadır. Örneğin bir makas kağıttan parayı kesemez ya da yıkım aracının güllesi olarak ortaya çıkan taştan gülle, iskambil kağıtlarından yapılmış binaları yıkabilmektedir. Film makasın film bandını kesmesiyle sona erer. "Şehrin Kıyafetleri" ve "Taş Kağıt Makas" 2011 yılında düzenlenen "İstanbul Animasyon Festivali"nde gösterilmiştir. (Resim 6.1.6)



(Resim 6.1.6) Uğur Savaş "Taş, Kağıt, Makas" 2010

2011 yılında animasyonumun içinde bulunan figürlerin benim heykellerim olmasına karar verdim. Böylece animasyonlarım ve heykellerim bir bütünlük içerisinde olacak ve bu bakış her iki disipline de zenginlik getirecekti. İlk denemem "Cenabet Komedy"nın giriş sahnesi için karanlık sularda yüzen bir timsah tasarladım ve bu timsahı, yine aynı yıl yaptığım timsah heykelimin değişik bir versiyonu olarak filmde oynattım. Proje maddi imkansızlıklar sebebiyle tamamlanamasa da bana bundan sonrasında nasıl bir sanat yapmak istediğim konusunda yeni fikirler vermişti. (Resim 6.1.7), (Resim 6.1.8)



(Resim 6.1.7) Uğur Savaş "Cenabet Komedy (Tamamlanmamış Proje) 2011



(Resim 6.1.8) Uğur Savaş "Ritim" 2010



## 6.2 Kurt Masalı

Bu eser metninin sunum projesi için, Türk şairercümend Behzad Lav'ın Kurt Masalı isimli şiirinden yola çıkarak bir sergi hazırlanacaktır. Çalışmalarımı sürdürken keşfettiğim Lav, ilk Türk sürrealist şair olarak anılmaktadır.

Ercümend Behzad Lav 1903-1984 yılları arasında yaşamış, 1921-1925 arası Berlin'de eğitim gördükten sonra İstanbul'a geri dönmüştür. Şairliğin yanı sıra oyunculuk, tiyatro yönetmenliği ve radyo spikerliği gibi farklı mesleklerle de uğraşmıştır. Şiirlerinde dadaizm, kübizm, fütürizm ve sürrealizm akımlarının etkileri görülmektedir. Lav'ın eserleri, biçim, içerik ve şiirin işlevi bakımından Türkiye'de farklı ve yenilikçi bir üsluba sahipti. Bu yaklaşımı Lav'ı dönemindeki şairlerin dışına itmiş ve şiirleri halktan uzak bulunmuştur. Lav'ın biçimci yaklaşımı Türkiye'de daha çok "İkinci Yeni" şairleri tarafından benimsendi. Bu dönemin tartışmaları arasında değeri bilinmeyen Lav, edebiyatçı Doğan Hızlan tarafından "Araya Sıkışan Şair" olarak değerlendirilmiştir.

“İmge yapısını, Gerçeküstücülük, Fütürizm ve Dadaizm karışımıyla açıklamak mümkündür. Metalsi şiiri yazan ilk Türk şairdir. Hatta bazan şiirselliği yok edecek derecede. Bu özelliğinden dolayı kurgusu ve imge düzeniyle günümüz şiiri için modern bir kaynaktır.”<sup>86</sup>

Ercümend Behzad Lav'ın 1934 yılında yayınlanan şiir kitabı "Kaos" 'un son şiiri olan "Kurt Masalı", bir kurdun iktidarda kalma çabasını anlatmaktadır. Lav'ın şiire gerçeküstücü yaklaşımını ve Doğan Hızlan'ın deyişiyle oluşturduğu "metalsi" atmosferini, bir süredir üzerine çalıştığım "Sanayi Masalları" heykel ve animasyon serisinin konusuna oldukça uygun buldum. "Sanayi Masalları", içerisinde bir dizi heykelin ve animasyonun bulunduğu ve sanayi devriminin ülke gerçeklerinde zayıf temeller üzerine kuruluşunun ironisini yapan bir temaya sahip. Bu bakımdan "Kurt Masalı" şiiri için yaptığım tasarımları da, bu serinin bir parçası olarak görmekteyim. Bu araştırmalarım ışığında pek çok sürrealist sanatçının yaptığı gibi, bir şiirden yola çıkarak üretim yapmak, benim için de yeni bir deneyim olacaktır.

<sup>86</sup> Doğan Hızlan "Ercümend Behzad Lav / Bütün Eserleri" s19 Yapı Kredi Yayınları 2005

## KURT MASALI

--Cüceler devleri yendiler burda  
Gün doğdu pusuda bekliyen kurda--

Bir adam bir masa iki büklüm  
Bir kitap Kurt masalı  
Onuncu bölüm

Depreşti kurtlaşma adamda  
Göz attı boşluğa karşıdaki damda  
ocağın bacası ve iskeleti  
fırlak kabarık bir uyuz kedi

Uzakta bulutlar abanmış dağa  
Sarıyor zamanı örümcek ağa  
Rüzgâr sallamada kel ağaçları  
Adamın dikildi kirpi saçları  
*-Dostlarım ecinni cin göz dostlarım  
davamız büyüktür kalmasın yarım  
Bir bucak arayan gemiye elbet  
dalgalar yol açmaz ama cesaret  
bizi ulaştırır zümrüt kıyıya  
En dilsizleriniz gelecek dile,  
açıkça söyleyin bana bu gece  
Yapıya nasıl bir çatı kuralım?  
Yiğitler çağrıya hay hay dediler  
Ve inden içeri giren her cüce  
başını armağan eyledi kurda*

Toramam yalandı inine girdi  
Başların hazmı güç biraz geyirdi *-Yedim başınızı ereğ uğruna  
Taşınmaz bir yükten kurtardım sizi  
Ayaklar başsız da bulurlar izi  
Zehirli kelekler karnımda benim  
Şimdi siz "Ben"siniz, ben de "Siz"lerim  
Ayrımı kaldırdım sizi yemekle*

*Sınıfsız tek gövde ormanda artık  
Şahinler eşittir kör köstebekle*

Sayfalar üst üste düştü çevrildi

-- Kurt dümende --  
-- Dalgalar gemiyi --  
-- Gövdeler baskıdan --

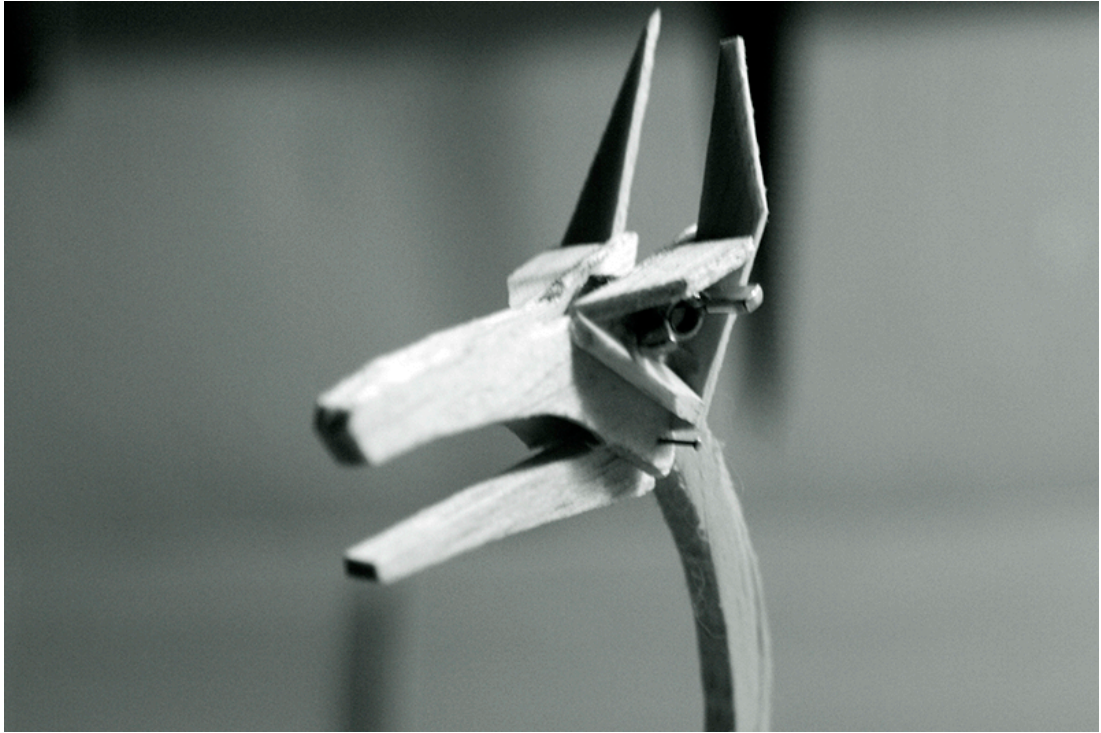
Gözler şu dizide durdu mihlandı  
“Bir akşam bunaldı kurt tatasından  
Yıkıldı çatlayıp kafatasından”<sup>87</sup>

Bu şiirden yola çıkarak yapacağım animasyondan biraz bahsedecek olursak; Şiirin ana karakteri Kurt, bir masal kitabının yanında uyuklarken, felaketin habercisi olan bulutlar yavaşça dağlara abanmaktadır. Bulutların altındaki kapaklardan alçıdan yapılmış yağmur taneleri suya düşmekte ve nehir boyunca ilerleyerek kurdun bulunduğu değirmene ulaşmaktadır. Bu sırada değirmen, nehrin akıntısının şiddetlenmesiyle çalışmaya başlar ve ortaya koyduğum mekanizma hareketlenir. Değirmenin çarkı dönmekte, bir örümcek zamanı ağlarına örnekte, kurt masalı ismini verdiğim kitabın sayfaları hızlıca dönerek kurda hikayenin başladığının haberini vermektedir. Kurdun uyanmasıyla, aynı zamanda bir ocak olan kedinin tüyleri diken diken olur ve bu sırada damlalar değirmenin içerisine ulaşır. Yere düşüp kırılan damla şeklindeki alçı kalıpların içerisinde ise cüceler bulunmaktadır. Kurt cüceleri misafirperver bir tavırla ağırladıktan sonra elini bir ekmek küreği şeklinde kulübenin ortasına uzatır. Bununla birlikte cüceler kafalarını çıkarıp küreğe koyarlar ve kurt küreği kedi şeklindeki fırının ağzından içeri uzatır. Küreği geri çıkardığında ise cücelerin başları birer somun ekmek olmuşlardır.

Kurguladığım bu fantezinin içerisinde bulunan Kurt, cüceler, kedi, değirmen gibi öğeler ise benim heykellerimden oluşacaktır. Bütün bir temayı ele aldığımızda

<sup>87</sup> Doğan Hızlan "Ercümen Behzad Lav / Bütün Eserleri" s194 Yapı Kredi Yayınları 2005

"Kurt Masalı" çizimler, heykeller ve animasyondan oluşan bir sergileme ile sonuçlandırılacaktır. (Resim 6.2.1)



**(Resim 6.2.1) Uğur Savaş "Kurt Masalı" 2015**

## 7. SONUÇ

Film şirketleri yüksek bütçelerle ürettikleri filmleri dünyanın dört bir yanına pazarlayarak animasyonun daha çok kendileri tarafından geliştirilen basmakalıp bir üsluba sahip film türü olduğunu dünyanın çoğunluğuna kabul ettirmeye çalışsa da, animasyon belli bir film türü değil bir tekniktir ve sanatçı animasyonu istediği şekilde kullanabilir.

Görüntünün oluşması için peş peşe birbirini tamamlayan görseller olduğu sürece animasyon herhangi bir plastik disiplin kullanılarak yapılabilir. Animasyon yapmak için yaygın olarak kullanılan plastik sanatlardan birisi de üç boyutlu bir sanat disiplini olan heykeldir. Heykel disiplininden sinemada dekor veya fantastik yaratıkları anlatmak için bolca yararlanılmıştır. Fakat bunların genel anlamda kullanımına bakacak olursak, filme katkısı dışında heykel sanatını vurgulayan bir tarafı olduğu söylenemez. Aynı durum filmlerde fantastik olayları anlatmak için "görsel efekt" amaçlı kullanılan animasyonlar için de geçerlidir. Bu durumun böyle olması, görüldüğü üzere, heykel veya animasyon disiplinlerinin özellikleri ön plana çıkarılarak, yine fantezileri anlatmak için sanatsal anlamda kullanılmadıkları anlamına gelmez.

Çek sanatçı Jan Švankmajer'in heykel çamuru kullanarak çektiği animasyonlarda heykelin yapılış sürecini hikayeye birlikte anlatır. Hatta bazen bu süreç, başlı başına hikayenin kendisini oluşturur. Sektörleşen animasyon ve sinemanın aksine, Švankmajer heykeli filmleri içerisinde dekordan öte bir nitelikte kullanabilmeyi başarmıştır. Sürrealist sanatçı, hayatı boyunca sanat üretimini bir bütün olarak görmüş ve farklı disiplinlerde olsalar da eserleri aynı üslup içerisinde değişime uğramıştır. Jan Švankmajer yapmış olduğu heykelleri ve objeleri filmlerine adapte etmeyi denemiş, sonuçta heykellerinden, enstalasyonlarından, objelerinden ve animasyonundan oluşan bir sergileme yapmıştır. Günümüzde dev bir endüstri haline gelen sinema içerisinde bazı yüksek bütçeli fimler için yapılmış sanatsal faaliyetler

"Sahne Arkası (Behind the Scenes)" ismiyle sergilenmektedir. Bu sergilemeler sanattan daha çok el işçiliğine saygı ve övgü içermektedir. Švankmajer, Quay Kardeşler ve Sinema yönetmenleri David Lynch ile Matthew Barney gibi sanatçılar ise filmlerinde kullandıkları heykel veya enstelasyonları zaten sanatsal bir kaygıyla üretmiş olup onları filmleriyle birlikte sergilemişlerdir. Hazırladıkları sanatsal işlerle filmleri birbirinden ayrı düşünülemez. İzleyici üretilen işlerin etrafında dolaşp, atmosferine tanık olurken bir taraftan da sanatçının yarattığı atmosferin hakim olduğu, sergide etrafında dolaşılan işlerin kullanıldığı filmi izler.

Bu arařtırmaların ışığında amacım, heykel sanatını kullanarak animasyon film yapmak ve bu filmde heykeli filmin atmosferini oluřturan "ana eleman" olarak kullanmayı denemektir. Çalışmalarımın sonucunda heykelimin hikayesini anlatan kısa animasyonum ve hikayeyi oluřturan heykellerim bir arada sergilenecektir. Benim için sahnede olan heykeldir. Film onun hikayesini anlatmak üzere kullanmak istediğim bir araçtır. Tıpkı Švankmajer'in eserlerinde olduğu gibi, heykellerim, çizimlerim ve animasyonum bir bütünlük yaratacak şekilde sergi alanına yayılacaklar. Böylece başlarda iki ayrı üretim olarak düşündüğüm animasyon ve heykeli birleřtirerek disiplinler arası bir sunum oluřacaktır. Buradaki duruřum animasyonun büyülu dünyasına heykeli dahil ederken, animasyonu heykelimin atmosferini anlatmak için kullanmayı denemektir.

## 8. KAYNAKÇA

### Kitaplar

1. E.H Gombrich "Sanatın Öyküsü ( The Story of Art)" Remzi Kitabevi 199
2. Selçuk Hünerli "Canlandırma Sineması Üzerine" Sinema tekniği 11/  
Başlarken: 2 ES Yayınları 2005
3. Peter Hames, Micheal O'Pray, Roger Cardinal "The Cinema of Jan Svankmajer"  
Dark Alchemy - Wallflower Press 1995
4. Mark Whitehead "Animasyon Filmler" Kalkedon Yayıncılık, Sinema Kitaplığı 21,  
s17 2012
5. Susan J. Naiper "Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosu'na Animeler" ES yayınları  
2008
6. Colin Odell, Michelle Blanc "Stüdyo Ghibli" Hayo Miyazaki ve Isao Takahata  
Filmleri)" Kalkedon Yayıncılık 2011
7. Scott Schaffer "Disney ve Tarihleri Hayalayarlama" Postmodern Kültür 6,No:3  
1996
8. Susan Pointon, "Mahşer Olarak Transkültürel Orgazm: Yüce İfrit Efsanesi"  
Geniş Açı 19 no:3 s45 1997
- 9 . Joans Mekas "Sinema Manifestoları" Altıkırkbeş Yayın s61 2007
10. David Hopkins "Dada ve Gerçeküstücülük" Dost Yayınları 2006
11. Jan Švankmajer "Touching and İmagining" An Introduction to Tactie Art I. B.  
TAURIS 2004
12. Rudolf Arnheim "Sanat Olarak Sinema" Hil Yayın 2010
13. "Underground Poetix" 6. Sayı Altıkırkbeş Yayınevi Haziran 2011

14. Tom Gasek "Frame-by-Frame Stop Montion" Focal Press 2012
- 15 Jan Uhde (1994),"Jan Švankmajer: The Prodigious Animator form Prauge", *Kinema*, Spring 1994. Accessed 5 December
16. Anikó Ímre "Identity Games (Jan Švankmajer "Transnational Body Cinema") Massachussets Institute of Technology s214 2009
17. Suzanne Buchan "The Quay Brothers Universum" s8 EYE Filmmuseum Amsterdam 2011
18. "Gölgeye Övgü (Sergi Kataloğu)" İstanbul Modern Müzesi s 50 2009
19. Christiane Schönfeld "Lotte Reiniger and the Art of Animation " s177 Königshausen & Neumann 2006
20. Gotthold Ephraim Lessing "Laokon (Laocoon)" Vakit Yayınları s48 1935
21. Doğan Hızlan "Ercümen Behzad Lav / Bütün Eserleri" Yapı Kredi Yayınları 2005

### **Söyleşiler**

1. Jan Švankmajer "Puppets and Politics" David Jenkins -Švankmajer ile söyleşi - Guardian rewies 2011
2. Jan Švankmajer'le söyleşi "Filmlerim Birer Oto Terapidir" Paul Weedon 2011
3. James Marsh "Animator of Prauge" Jan Švankmajer'le söyleşi BBC Belgeseli 1990

### **İnternette**

<http://shiftdelete.net/eadward-j.-muybridge->  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Eadward\\_Muybridgeimdir-36235](http://tr.wikipedia.org/wiki/Eadward_Muybridgeimdir-36235)<http://www.pastemagazine.com/>  
<http://www.biyografi.net.tr/tim-burton-kimdir/>



[http://www.imdb.com/name/nm0001637/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/name/nm0001637/?ref_=nv_sr_1)

[http://www.turkcebilgi.com/prag\\_darbesi](http://www.turkcebilgi.com/prag_darbesi)

<http://www.kinoeye.org/02/01/svankmajerlinks01.php>

<http://sensesofcinema.com/2014/cteq/philosophies-of-non-sense-jan-svankmajers-jabberwocky/>

<http://animation.filmtv.ucla.edu/NewSite/WebPages/Histories.html>

<http://cs.isabart.org/person/249/works>

[http://www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal9/acrobat\\_files/Dagmar%20Weston29\\_11\\_11.pdf](http://www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal9/acrobat_files/Dagmar%20Weston29_11_11.pdf)

<http://www.theguardian.com/film/2011/dec/05/jan-svankmajer-puppets-politics>

<http://garageccc.com/en/event/315>

<http://www.cavanacorgallery.ie/Svankmajer%20solo.html>

<http://cs.isabart.org/person/249/works>

[http://www.liveauctioneers.com/item/27222220\\_jan-svankmajer-czech-b-1934-untitled-frog-1973](http://www.liveauctioneers.com/item/27222220_jan-svankmajer-czech-b-1934-untitled-frog-1973)

<http://www.gavu.cz/data/545-informel-katalog-5.pdf>

[http://www.danubiana.sk/files/download/svankmajer\\_ts.pdf](http://www.danubiana.sk/files/download/svankmajer_ts.pdf)

<http://www.artalk.cz/?s=jan+svankmajer>

[https://www.nfb.ca/film/ecran\\_epingles](https://www.nfb.ca/film/ecran_epingles)

[http://www.indiewire.com/article/interview\\_cinematic\\_chemist\\_jan\\_svankmajer\\_discusses\\_little\\_otik](http://www.indiewire.com/article/interview_cinematic_chemist_jan_svankmajer_discusses_little_otik)

[http://www.lottereiniger.de/lotte\\_reiniger/portrait.php](http://www.lottereiniger.de/lotte_reiniger/portrait.php)

<http://www.mimarlarodasiankara.org/dosya/dosya17.pdf>

## 9. ÖZGEÇMİŞ

1987 Hatay doğumlu.

2005 istanbul Avni Akyol Anadolu Guzel Sanatlar Lisesi, Resim Bölümü mezunu.

2011 Mimar Sinan Guzel Sanatlar Üniversitesi, Heykel Bölümü mezunu.

### KATILDIĞI KARMA SERGİLER

2007 TSKB ile "Önceliğimiz Çevre" Heykel Yarışması Sergisi, İstanbul.

2008 "Orta Doğu'da Savaşa Hayır" Heykel Sergisi, "Karşı Sanat" İstanbul.

2009 "Rüyalar ve Kâbuslar" Karma Heykel Sergisi, "Santral İstanbul" İstanbul.

2009 "İpek Ahmet Merey Heykel Yarışması" Sergisi, istanbul.

2009 "Güneydoğu Avrupa Sanat Üniversiteleri" Sanat Egitiminde Trans-Form

Uluslararası Sergi, MSGSÜ Tophane\_i Amire Kültür Sanat Merkezi İstanbul

2010 ECUME 10. Akdeniz Okulları Buluşması, "Sea (Deniz)" atölyesi, MSGSÜ Tophane\_i Amire Kültür Sanat Merkezi İstanbul İstanbul.

2010 "Hey Haydi Oyuna" Karma Sergi, İstanbul.

2010 "Liselim" iAAAGSL' düzenlediği sergi, MSGSÜ Tophane\_i Amire Kültür Sanat Merkezi İstanbul.

2011 "Işık-Mekan-Ahşap" Heykel Sergisi, "Mine Sanat Galerisi" İstanbul

2012 "Sanata Dönüşüm-Atık Metal Heykel Sergisi" MSGSÜ Tophane\_i Amire Kültür Sanat Merkezi İstanbul.

2012 "Dokuz" Heykel Sergisi "Beyoğlu Sanat Galerisi" İstanbul

### **KATILDIĐI HEYKEL SEMPOZYUMLARI**

- 2007 "Birgi-Cekül Vakfı Öğrenci EtkinliĐi", İzmir.
- 2008 "Kastamonu Ahşap Heykel Sempozyumu", Kastamonu.
- 2010 "Prysmian, Hayatımda Kablo" Heykel Sempozyumu, Bursa.
- 2010 "İtalya -Trento Heykel Sempozyumu", İtalya.
- 2012 "UKSA Taş Heykel Çalıştayı" MuĐla

### **DiĐER CALI ŞMALAR**

- 2008 "Boya" kısa film- İzmir Uluslararası Film Festivali.
- 2009 "Sokakta Şenlik" Maske Atölyesi, İstanbul.
- 2009 UĐur Savaş "İstanbul Kedileri" Ajanda İllüstrasyonları.
- 2010 UĐur Savaş "İstanbul Aşıkları" Ajanda İllüstrasyonları.
- 2011 UĐur Savaş "Hezarfen" Ajanda İllüstrasyonları.
- 2012 "Şehrin Kıyafetleri" İstanbul Animasyon Festivali
- 2012 "Taş, KaĐıt, Makas" İstanbul Animasyon Festivali