



**STOP MOTION ANİMASYON
FİLMLERDE HEYKEL KARAKTER
UYGULAMASI ve ÖRNEK UYGULAMA**

Gamze DURLU

**Yüksek Lisans Tezi
Heykel Ana Sanat Dalı
Dr. Öğr. Üyesi M. Ferruh HAŞILOĞLU
2019
Her Hakkı Saklıdır**

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANASANAT DALI**

Gamze DURLU

**STOP MOTION ANİMASYON FİMLERDE HEYKEL KARAKTER
UYGULAMASI ve ÖRNEK UYGULAMA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ferruh HAŞILOĞLU**

ERZURUM - 2019



Atatürk Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü

TEZ BEYAN FORMU
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum "*Stop Motion Animasyon Filmlerde Heykel Karakter Uygulaması ve Örnek Uygulama*" adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim. *

Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tezimin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

16.03.2019

[Tarih ve İmza]

[Öğrencinin Adı Soyadı]

Egane Dumlulu

* LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE

.....
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi MADDE 6– (1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlerle ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.



Atatürk Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü

TEZ KABUL TUTANAĞI

GÜZEL SANATLAR ENSTITÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Dr. Öğr. Üyesi M. Feruh Hasılak danışmanlığında, Gözde Dumlulu tarafından hazırlanan bu çalışma
16/09/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından, Heyber Anabilim / Anasanat
Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan Doç. Dr. Önder Kaşmak imza : [Signature]
Jüri Üyesi Dr. Öğr. Üyesi M. Feruh Hasılak imza : [Signature]
Jüri Üyesi Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Özsober imza : [Signature]

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. 16.09/2019

[Signature]
Doç. Dr. Ahmet Selim Doğan
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “Stop Motion Animasyon Filmlerde Heykel Karakter Uygulaması ve Örnek Uygulama” adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tezim sadece Atatürk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

Tezimin yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

[Tarih ve İmza]

Gamze DUMLU

ÖZET	VI
ABSTRACT	VII
ÖNSÖZ	VIII
GÖRSELLER DİZİNİ	IX
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. ANİMASYON NEDİR?	2
1.1.1. Kameranın Keşfinden Önce	6
1.1.1.1.Laterna Magica (Sihirli Fener).....	6
1.1.1.2. Thaumatrope	7
1.1.1.3. Phenakistiscope	8
1.1.1.4. Zoetrope	8
1.1.1.5.Reynaud ve Optik Tiyatro.....	10
1.1.1.6. Eadweard Muybridge	11
1.1.2. Kameranın keşfinden sonra	12
1.1.2.1. Arthur Melbourne-Cooper	12
1.1.2.2. James Stuart Blackton	13
1.1.2.3. Georges Méliès.....	15
1.1.2.4. Edward S. Porter	16
1.1.2.5. Emile Cohl	17
1.1.2.6. Fleischer Kardeşler.....	18
1.1.2.7. Winsor McCay	20
1.1.2.8. Walt Disney.....	21

İKİNCİ BÖLÜM

2.1. STOP MOTION ANİMASYON	23
2.1. STOP MOTION TEKNİĞİ VE UYGULAMALARI	24
2.1.1. Stop Motion Öncüleri	24
2.1.1.1. Willis O'Brien.....	24
2.1.1.2. Ray Harryhausen.....	27

2.1.1.3. Ladislav Starewitch	29
2.1.1.4. Helena Smith Daylon	32
2.1.1.5. Lotte Reiniger.....	33
2.1.1.6. George Pal.....	38
2.1.1.8. Jiri Trnka	59
2.1.1.9. Will Vinton	63
2.1.1.10. Quay Kardeşler.....	66
2.1.1.11. Tim Burton.....	73
2.1.1.12. Adam Elliot	79
2.1.1.13. Aardman Animasyonları	86

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1. HEYKEL VE CANLANDIRMA TEKNİKLERİ	90
3.1.1. Figüratif Heykel	90
3.1.2. Karakter Tasarımı.....	93
3.1.3. Kil Canlandırma ve Armatür.....	93
3.2. UYGULAMA ÇALIŞMASI (Alberto GIACOMETTI)	100
3.2.1. “Çarpuk Çurpuk Giacometti” adlı çalışmanın senaryosu	102
3.2.2. Sahne tasarım aşamaları.....	105
3.2.3. Heykel tasarımları	110
3.2.4. Malzeme bilgisi.....	112
3.2.5. Teknik ekipman.....	114
3.2.6. Kurgu	117
"ÇARPUK ÇURPUK GIACOMETTI"	118
SONUÇ.....	119
KAYNAKÇA	121
GÖRSEL KAYNAKÇA	125
ÖZGEÇMİŞ.....	129

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

STOP MOTION ANİMASYON FİMLERDE HEYKEL KARAKTER UYGULAMASI ve ÖRNEK UYGULAMA

Gamze DURLU

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ferruh HAŞILOĞLU

2019, 141 Sayfa

Jüri: Doç. Dr. Önder YAĞMUR

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin ÖZNÜLÜER

Dr. Öğr. Üyesi M. Ferruh HAŞILOĞLU

Heykel sanatı, sinema ve animasyon sektörün içine entegre edilerek ortaya üç boyutlu formların estetik kaygı ile şekillendirildiği kompozisyonların içeriği incelenmiştir.

Animasyonun bir dalı olan Stop motion tekniği, filmlerde kullanılan üç boyutlu obje ve nesnelere oluştururken form kaygısıyla yola çıkılmaktadır. Sinemanın keşfinden daha önceye dayanan animasyon sanatı, dünyanın her yerinde hem çocuk hem de yetişkin sinemasının gözdesi olmaya günden güne devam etmektedir. Geçmişten günümüze kadar incelenen bu tarihi süreçte, stop motion sanatçıları incelenmiş ve çalışmalarında kullandıkları heykellerin analizleri yapılmıştır.

Uygulamalarda her sanatçının kendine özgü yöntemler geliştirmesi, materyal bakımından sınırsız ve yaratıcılıkla iç içe olması bu tekniği bilgisayarlı animasyondan daha özgün kılan özellikler arasındadır. Karakterlerin özgün ve kinetik olmaları heykel sanatının farklı bir metot ile kullanılışı ve Alexandre Calder çalışmaları gibi hareket ivmesinin kullanılmasıyla bir bütün haline gelmektedir. Canlandırma sineması olarak da adlandırılan animasyon, durağan nesnelere devinim kazanmasıyla farklı bir boyut kazanması sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada uygulama stop motion filmi yapılarak bu tekniğin hem sabır gerektirdiği hem de elde şekillenen ve canlandırılan bir teknik olduğu görülmüştür.

Anahtar kelimeler: animasyon, stop motion, canlandırma sineması, heykel

ABSTRACT
MASTER THESIS
**SCULPTURE CHARACTER IN STOP MOTION ANIMATION MOVIES AND
A SAMPLE APPLICATION**

Gamze DURLU

Advisor: Assist. Prof. Dr. Mehmet Ferruh HAŐILOĐLU

2019, 141 Page

Jury: Assoc. Prof. Dr. Önder YAĐMUR
Assist. Prof. Dr. Hüseyin ÖZNLÜER
Assist. Prof. Dr. M. Ferruh HAŐILOĐLU

The content of the compositions in which sculptural art, cinema and animation are integrated into the sector and three-dimensional forms are shaped with aesthetic concern have been analyzed.

Stop motion technique, which is a branch of animation, is based on form anxieties appearing while creating three-dimensional objects and objects used in films. The art of animation, which dates back to the discovery of cinema, continues to be a favorite of both children and adult cinema all over the world. In this historical process, which has been evaluated from past to present, stop motion artists have been examined and the sculptures used in their works have been analyzed.

Artist's developing unique methods in practice and his/her unlimitless position in terms of materials and intertwined with creativity are among the features that make this technique more original than computerized animation. Character becomes a whole with the fact that the characters are original and kinetic, the use of sculpture art with a different method, and the use of the acceleration of motion, such as the work of Alexandre Calder. Animation, also known as animation cinema, is the result of static objects gaining a different dimension with motion. In this study, it is seen that this technique requires both patience and a hand shaped and animated technique by making application stop motion film.

Keywords: animation, stop motion, animation cinema, sculpture

ÖNSÖZ

Sanatın bütün alanlarının iç içe olduğu ve bağlantılarının bulunduğu bu çalışmanın odak noktasıdır aslında. İçerisinde görsel, işitsel, dokunsal ve hissi insan duygularını barındıran sanatın bu dalında, birbirini bütünleyen ve tamamlayan, resim, heykel, grafik, tipografi ve müzik başta olmak üzere diğer sanat dallarıyla da bağlantıları saptanmıştır.

Tez araştırmamın her aşamasında bana yol gösteren saygıdeğer danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ferruh HAŞILOĞLU'na, araştırmanın ilerleme sürecinde yardımlarını ve desteğini esirgemeyen değerli iş arkadaşlarıma, uygulama aşamasında yaratıcı bakış açısıyla destekleyen kıymetli arkadaşım Gülhan KARAGÖZ'e, maddi manevi her zaman yanımda olan değerli aileme, özellikle kardeşim Cenk DUMLU'ya içtenlikle teşekkür ederim.

Erzurum 2019

Gamze DUMLU

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1 Altamira Mağarası At ve Geyik Resimleri	2
Görsel 2 Altamira Mağarası Domuz Resmi	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Görsel 3 Lascaux mağarasındaki Vahşi At	3
Görsel 4 Zimbabwe devletinde Rusape şehrinde bulunan resim.	4
Görsel 5 Laterna Magica (Sihirli Fener)	7
Görsel 6 Mucize Tekerlek (Wonder Turner)	8
Görsel 7 Phenakistiscope	8
Görsel 8 Zoetrope	10
Görsel 9 Reynaud Optik Tiyatrosu	10
Görsel 10 Muybridge Atların Animasyonu	11
Görsel 11 Matches an Appeal	13
Görsel 12 The Enchanted Drawing	13
Görsel 13 The Haunted Hotel	14
Görsel 14 Chew Chew Land; or, The Adventures of Dolly and Jim (Cak Cak Diyarı ya da Dollie ve Jim'in Maceraları)	15
Görsel 15 Voyage Dans la Lune (Aya Seyahat) / Georges Méliès	16
Görsel 16 Fun in a Bakery Shop" (Pastanede Eğlence)	17
Görsel 17 Fantasmagorie	18
Görsel 18 Ko-Ko the Clown	19
Görsel 19 Küçük Nemo (Little Nemo)	20
Görsel 20 Mickey Mouse Eskizi	22
Görsel 21 Willis O'Brien dinazor maketleri ile	25
Görsel 22 The Lost World (Kayıp Dünya)	26
Görsel 23 King Kong'un Oğlu	26
Görsel 24 O'Brien Puppatoons	27
Görsel 25 Jason and the Argonauts (Altın Postlu Cengaver)	28
Görsel 26 Ladislas Starewitch ve Lucanus Cervus	29
Görsel 27 La lutte des cerfs-vo-lants (Makaslı böceklerin Mücadeles)	30
Görsel 28 Le Roman de Renard (Tilkinin Hikayesi)	31
Görsel 29 Metamorphosis (Dönüşüm)	32
Görsel 30 Helena Smith Dayton karakter modellerken	33
Görsel 31 Lotte Reiniger	34
Görsel 32 Shadow Theatres and Shadow Films (Gölge Tiyatrosu ve Gölge Filmleri) ..	35
Görsel 33 Lotte Reiniger	36
Görsel 34 Lotte Reiniger hazırladığı Nivea reklamı	37
Görsel 35 George Pal hazırladığı karakter	38
Görsel 36 Puppatoon karakterleri ve Paramount Stüdyoları	39
Görsel 37 The George Pal Puppatoons and Jasper	40
Görsel 38 Punch and Judy filmi	41
Görsel 39 Leonardo's Diary (Leonarduv) filmi	42
Görsel 40 Natural Science Cabinet heykelleri	42
Görsel 41 Natural Science Cabinet heykelleri Handştan	43
Görsel 42 Like Te Touch Of A Dead Trout	44

Görsel 43 Like Te Touch Of A Dead Trout ve Jan Svankmajer.....	45
Görsel 44 Tactile Experiments (Dokunsal Deneyleyler)	45
Görsel 45 Et Cetera filmi	47
Görsel 46 Et Cetera filmi ekran görüntüsü	47
Görsel 47 The Death of Stalinism in Bohemia (Bohemya'da Stalinizmin Ölümü)	48
Görsel 48 Bohemya'da Stalinizmin Ölümü.....	49
Görsel 49 Dimensions of Dialogue (Moznosti Dialogu)	50
Görsel 50 Dimensions of Dialogue (Moznosti Dialogu)	51
Görsel 51 Giuseppe Arcimboldo tablosu	52
Görsel 52 Food filmi	53
Görsel 53 Food filmi yemek bekleme sahnesi	53
Görsel 54 Food filmimisasayı yeme sahnesi	54
Görsel 55 Last Trick filmi Bay Edgar ve Bay Schwarzenward	54
Görsel 56 Last Trick filmi.....	55
Görsel 57 Last Trick filmi böceğin gezintisi.....	55
Görsel 58 Last Trick filmi ölü böcek	56
Görsel 59 Bay Edgar ve Bay Schwarzenward el sıkışması	57
Görsel 60 Darkness Light Darkness filmi.....	58
Görsel 61 Darkness Light Darkness filminden kareler	59
Görsel 62 The Bremen Musicians (Bremen Müzisyenleri)	60
Görsel 63 The Czech Year (Çek Yılı).....	61
Görsel 64 The Hand (El)	62
Görsel 65 Will Vinton ve tasarladığı kukla	63
Görsel 66 Closed Mondays (Pazartesileri Kapalı).....	64
Görsel 67 Martin the Cobbler (Ayakkabı Tamircisi Martin).....	64
Görsel 68 Will Vinton ve Mark Twain'in Maceraları filmi kuklaları	65
Görsel 69 Stephen ve Timothy QUAY	66
Görsel 70 The Cabinet of Jan Svankmajer (Jan Svankmajer'in Kabinesi)	67
Görsel 71 Giuseppe Arcimboldo'nun tablosu The Librarian (Kütüphaneci).....	68
Görsel 72 Yeniden Bir Başlangıç için Final bölümü	69
Görsel 73 The Epic of Gilgamesh or Unnameable Little Broom (Gilgamesh Destanı)	70
Görsel 74 Street of Crocodiles (Krokodil Sokağı).....	71
Görsel 75 Street of Crocodiles (Krokodil Sokağı).....	72
Görsel 76 Stille Nacht (Hala Gece).....	73
Görsel 77 Tim Burton	74
Görsel 78 Beetlejuice (Beter Böcek).....	75
Görsel 79 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) eskizleri.....	76
Görsel 80 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) hazırlık aşamaları.....	77
Görsel 81 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) Jack karakterinin yüz ifadeleri	77
Görsel 82 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) Sally karakterinin yüz ifadeleri denemeleri.....	78
Görsel 83 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) film afişi.....	78
Görsel 84 Adam Elliot ve Ernie Biscuit filmi kuklaları.....	79
Görsel 85 Cousin film karakteri	80
Görsel 86 Kuklalar ve Adam Elliot.....	81
Görsel 87 Harvie Krumpet	81
Görsel 88 Max ve Mary kuklaları	82

Görsel 89 Max karakteri.....	83
Görsel 90 Mary and Max filminde Mary'nin annesi Vera Dinkle.....	85
Görsel 91 Mary and Max evlilik sahnesi	85
Görsel 92 Mary and Max filmi karakterleri	86
Görsel 93 LORD Peter & SIBLEY Brian,Creating 3D Animation	87
Görsel 94 Morph karakteri	87
Görsel 95 Peter Lord, Nick Park, David Sproxton	88
Görsel 96 Creature Comforts (Yaratık Konforları).....	89
Görsel 97 Chicken Run (Tavuklar Firarda)	89
Görsel 98 The Three Shades(Üç Gölge)-Auguste Rodin.....	91
Görsel 99 Recumbent Figure - Henry Moore	92
Görsel 100 Walking Man (Yürüyen Adam) - Alberto Giacometti	92
Görsel 101 Karakter Tasarım Eskizi	93
Görsel 102 Armatür İskelet.....	94
Görsel 103 Tie-down aygıtı	95
Görsel 104 Harbutt's Plasticine (Harbutt killeri).....	95
Görsel 105 The Neo-Impressionist Painter (Yeni İzlenimci Ressam) filmi	97
Görsel 106 Pigsy Eats Watermelon (Pigsy Karpuz Yer) filmi	98
Görsel 107 The Fox and The Hare (Tilki ve Tavşan) filmi	99
Görsel 108 South Park filmi.....	99
Görsel 109 “Şehirde Buhan”, Gamze DUMLU, Atatürk Üniversitesi Heykel ABD Yüksek lisans ders dönemi çalışması	101
Görsel 110 “Gidiyorum”, Gamze DUMLU, Atatürk Üniversitesi Heykel ABD Yüksek lisans ders dönemi çalışması	102
Görsel 111 Evin bir odası stüdyo halinde	106
Görsel 112 Duralitler ve boyamalar	106
Görsel 113 Modellenen objeler.....	107
Görsel 114 Atölye ortamından	108
Görsel 115 Ortam ışık ayarlamaları	108
Görsel 116 Sahnelerde kullanılan malzemelerin hazırlanması	109
Görsel 117 Giacometti alçı heykel minyatürleri	110
Görsel 118 Köpek Heykelinin minyatürü	110
Görsel 119 Giacometti armatürü.....	111
Görsel 120 Giacometti büstü.....	111
Görsel 121 Giacometti'nin modellenen el görseli	112
Görsel 122 Filmlerde kullanılan profesyonel armatür	112
Görsel 123 Super Sculpey Kil.....	113
Görsel 124 Cernit Kil	113
Görsel 125 Duman etkisi için elyaf malzeme	114
Görsel 126 Dragon Frame Programının Arayüzü	114
Görsel 127 Onion Skinning Tekniği	115
Görsel 128 DragonFrame programı fotoğraf makinesi manuel ayarları.....	115
Görsel 129 Canon EOS 600D fotoğraf makinesi.....	116
Görsel 130 Giacometti Heykeli.....	116
Görsel 131 Çekim ortamı	117

GİRİŞ

ÇALIŞMANIN AMACI

Heykel sanatı içinde devinim arayışları, sinema ve heykeli birleştirerek ortaya konan görsel bir kompozisyonu ele almak, animasyon sanatı içine heykel kavramını dahil eden sanatçıları incelemek, animasyon ile heykel ilişkisini ortaya koymaktır. Ülkemizde bu zamana kadar stop motion alanında yetişkin animasyonu üzerinde çalışmalar yapılmamıştır. Amacım, görsel sanatların birbiriyle bağlantılı olduğu zaman nasıl başarılı işler ortaya çıkacağını, sanatsal anlamda farklı yöntem ve tekniklerin bir araya getirilerek anlatım dilinin ve mesajın ne kadar net ifade edilebileceğini ortaya koymaktır. Heykel sanatını sinemaya dahil eden sanatçılar, özellikle fantastik konularda görsel anlatımda arayışlara girerek, kil animasyonu dahil etmiş ve izleyiciye bunu iletmeyi başarmıştır.

ÇALIŞMANIN KAPSAMI

Çalışma üç ana bölümden oluşmaktadır.

1. Animasyonun tanımı, animasyonun kameranın keşfinden önce kullanımı, kameranın keşfinden sonra ortaya çıkan gelişmeleri ve animasyon tarihindeki ilk sanatçıları;
2. Stop motion animasyonunun tanımı, stop motion animasyon tekniğinin incelenmesi ve stop motion öncüleri;
3. Heykelde hareket kavramının irdelenmesi, figüratif heykeller üzerinde dinamizmin etkisinin incelenmesi, karakter tasarım aşamaları ve kil canlandırmanın teknikleri, stop motion tekniği ile bir uygulama çalışması hazırlanıp, estetik bakış açısı, malzeme ve sonuç incelenmiştir.

ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

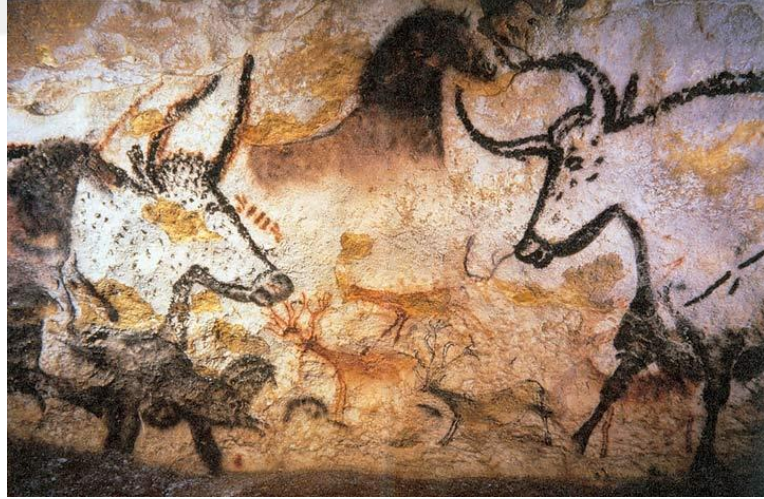
Animasyon ve heykel sanatı birleştirilerek kaynak araştırması yapıldı; çalışma ile ilgili materyaller bir araya getirilerek birbiri üzerindeki etkilerini görüp, bu bağlamda heykellerin modellendiği kiler, sahne tasarım için gerekli malzemeler, çekim ortamının stüdyo çekimi için uygun hale getirilmesini sağlayacak ışık, açı belirlenmesi sağlanmış, sonucunda bir uygulama çalışması hazırlanıp, dijital ortamda izleyiciyle buluşan görüntüler ortaya konmuş, kullanılan kukla, sahne ve diğer malzemelerle aynı ortamda bir sergi sunulmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. ANİMASYON NEDİR?

Canlandırma sineması olarak da bilinen “Animation” dilimize Fransızcadan geçmiştir. İki boyutlu ya da üç boyutlu nesnelerin, gözde hareket yanılsaması uyandırma işlemidir. Latince kökenli olan “animare” sözcüğü, cansız nesnelere canlandırmak anlamına gelmektedir. Başka bir deyişle çizim ya da nesnelerin hareketli oldukları yanılsaması verecek şekilde düzenlenmesidir. Fiil kökü “anima” olan sözcük, nefes, can ve ruh anlamında kullanılmıştır (<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/animasyon> , 2019).

Yazının keşfinden önce insanlık tarihi mağara duvarlarına resimler, semboller, işaretler çizerek bunu bir ifade şekli olarak göstermeye çalışmışlardır. Tarih öncesi dönemlere ait mağara resimlerinin en önemlilerinden Fransa'nın Dordogne şehrinde bulunan Lascaux mağarası ve İspanya'nın kuzeyinde bulunan Altamira mağaralarındaki (Görsel 1) duvar resimleri ilk resim örnekleri olarak bilinmektedir (Şenler, 2005, s. 100).



Görsel 1 Altamira Mağarası At ve Geyik Resimleri

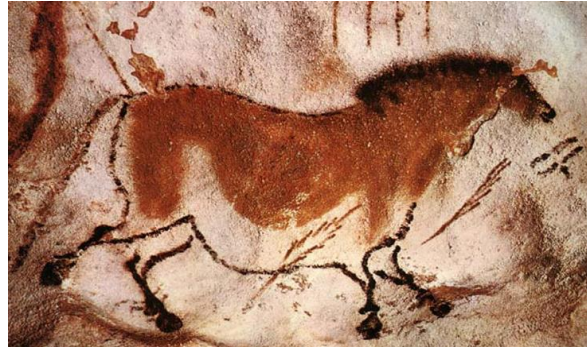
Canlandırmanın ilk dönemlerini kavramak için görsel imgelerin farklı ortamda uygulanışı ve bu uygulamayı estetik kaygı ile incelemek gerekir. Yaklaşık 30.000 yıl öncesine kadar Neanderthal insanların avlarını yakalama anlarını duvarlara çizdiği hayvan resimleriyle çizgisel ve lekesel yaptıkları sanatı devinimsel olarak anlatmaya çalıştıkları çizimlerinden anlaşılmaktadır.

Altamira Mağarasının duvarlarında koşan bir yaban domuzu ayakları (Görsel 2) hareketli resmedilmeye çalışılmıştır. Lascaux mağarasında bulunan at ve geyiklerin birbirine karışmış gibi görünen ayak ve bacak çizimleriyle yine devinimli bir görüntü elde edilmeye çalışılmıştır (Hünerli, 2005, s. 7).



Görsel 2 Altamira Mağarası Domuz Resmi

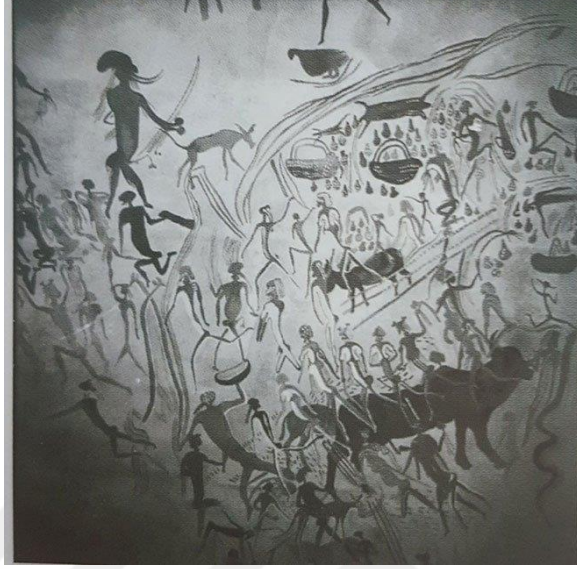
MÖ 17.000-15.000 arasında yapıldığına inanılan Lascaux mağarasındaki “Vahşi At” (Görsel 3) peşindeki oklardan kaçarken resmedilmiş. Resmedilirken kullanılan renkler, tüy, kürk, parmaklarla ve içi boş kemiklerden alınan pigmentlerle uygulanmış. Koşan at figürü ve okların geliş yönlerinden hareket hissi verilmiş.



Görsel 3 Lascaux mağarasındaki Vahşi At

Yine Afrika kıtasında bulunan yaklaşık M.Ö. 2500'e ait Zimbabwe devletinde Rusape şehrinde bulunan bu resim, bir şefin cenaze töreni (Görsel 4) betimlemektedir. Orta taş devrinde (Mezolitik) insan figürleri değişik hareket ve pozlarda siluet üslubuyla gösterilmiştir. Taş çağı mağara resimlerini yapanlar av hayvanlarını resmetmiştir.

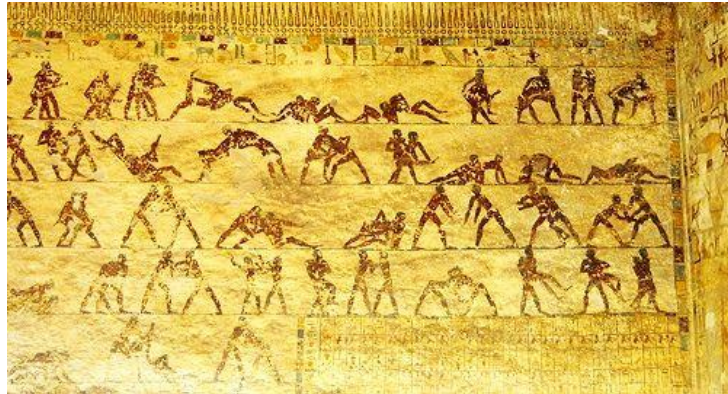
Oluşturulan duvar resimlerinde betimlenen şeyler arasında az sayıda insan figürleri betimlenmiştir. Heykelerde çoğu kez konu hayvanlardı (Linda E., 2012, s. 27).



Görsel 4 M.Ö.2500 bir şefin cenaze töreni

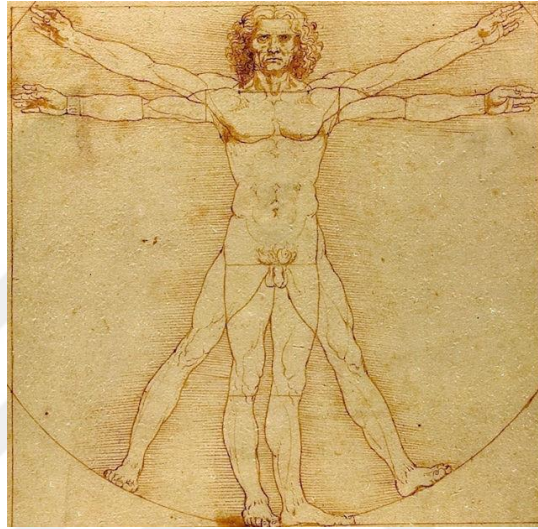
Eski Mısır heykел sanatçıları ruhun imgede can bulmasını ele alarak heykelerde hareket denemeleri yapmışlardır. Achilleus ve Hektor kavgasının hikayesi bir savaş kalkanının kenar süsü olarak bir çizgi roman tarzında resmedilmiştir. Orta çağ elyazması kitaplarda önemli dinsel olaylar, hikâyeyi anlatacak biçimde arka arkaya sıralanarak birbirini izleyen kareler olarak betimlenmiştir.

İÖ 2000’li yıllara ait bir Mısır duvar süslemesinde iki adamın güreşirken devinimleri sırayla resmedilmiştir (Görsel 5).



Görsel 5 Zimbabve devletinde Rusape şehrinde bulunan resim.

Leonardo Da Vinci'nin Vitruvius Adamı (Görsel 6) çalışması da hareketi yansıttığı bir devinim örneğidir. M.Ö. 2.000 yıllarında firavunlar dönemindeki Ölüler Kitabı'nda yer alan, resimli bir hikâyeyi andıran görsellerden, Hitit kabartmalarına ya da eski Yunan vazo resimlerine kadar gösterilen bütün bu çabalar aslında devinim betimlemeleriydi ve hep canlandırma özlemini yansıtmaktaydı. Bu çabalar Rönesans'ta da yeni ve yakınçağlarda da sürdü; çünkü bu özlem bir türlü tümüyle gerçekleşemiyordu.



Görsel 6 Vitruvius Adamı

Tüm canlı ve cansızların devinimi, yer değiştirmeleri titizlikle inceleniyor; kâğıda, beze, tahtaya, cama, taş, madene resmediliyor; devinimin belli bir anını gösteren bu yapıtlar keyifle izleniyor, ama yine de bir eksiklik görülüyordu. Bu zamana kadar yapılmış en iyi çalışmalar bile sabit bir devinim görüntüsü ortaya koyabilmekten öteye gidemiyordu. Devinimi içinde bulunduran sanatlar, ilk dönemlerden beri sadece dans ve tiyatro olmuştu. Fakat bunlar doğadaki tüm hareketi yansıtamıyordu üstelik bu devinimler bir kez yapılıyor ikinci kez yapılabilmesi için yeniden emek veriliyor ve bir öncesinin aynısı elde edilemiyordu. Bu sebeple ilk gerçekleşen devinimin aynısının geleceğe aktarılması mümkün olamıyordu. Bu durum aynı şekilde gölge oyunları için de söylenilebilirdi (Özön, Sinema Sanatına Giriş, 2008, s. 4).

Ressam ve heykeltıraşların devinimi gerçekleştirme çabaları, o dönemin yazar ve ozanlarının da dikkatini çekmiş, 15.yüzyılın ünlü ozan, devlet adamı, yazar ve dil bilimci olan Ali Şîr Nevaî (1440-1501) bu durumu dizelerde şöyle ele almıştır;

“Ey musavvir tutgalım ol servi tasvir itesin

Şîve-i reftârıa gelgeç ne tedbîr itesin”

(Ey ressam, tutalım ki o selviyi [selvi boylu güzeli] resimleyeceksin / Yürüyüşündeki edaya gelince ne yapacaksın?).

17. yüzyılın ozanlarından Şeyhülislam Bahâî'nin (1595/96-1654), Nevâî'nin dizelerini şöyle dile getirmiştir;

“Güzel tasvîr edersin hâl il hatt-i dilberi ammâ

Füs.n-i işveye geldikte ey Bihlîzâd neylersin”

(Ey Bihzâd, sevgilinin benini, tüyünü tüsünü güzel resimlersin de, davranışın büyüüne gelince neylersin?).

Her iki ozanın da seslendiği ressam İranlı minyatür ustası Bihzâd/Behzâd (?-1535)'dir. Evliya Çelebi devinimle ilgili bir durumla karşılaşır ve Bahâî'yi anarak duruma görüşünü şu şekilde aktarır;

“17. yy'nin ünlü gezgini Evliya Çelebi (1611 -1684), 1664'te elçilikle Dalmaçya Kıyısı'ndaki Dubravenedik/Ragusa'da [Dubrovnik] bulunurken bir gece yarısı büyük bir gürültü, şamatayla yatağından fırlar; müzikli, danslı, âyinli upuzun bir alaydır bu. Alayın bir yerinde, İsa Peygamber ile Meryem Ana'nın süslü püslü ve devinimli bir şekli (bir çeşit kuklası) vardır ve çeşit çeşit çarklar değişik biçimlerde devinirler. Evliya Çelebi bunu görünce Bahâî'nin yukarıdaki dizelerini anarak şöyle der: Sîhr-âsâ [büyüyü andırır] sûretlerdir [biçimlerdir]. Hemen vücud-i âdem [tıpkı insan bedeni] gibi gûnâgûn [çeşit çeşit] çarhlar [çarklar] ile harekât ve sekenâta [devinimlerde ve duruşlarda] bulunur. “Güzel tasvir edersin hâl ü hatt-i dilberi ammâ / Fûsun-i işveye geldikte ey Bihzâd neylersin” mазmununca [anlamınca] yine bî-cân ve bî-nutktur [yine de cansız ve konuşmaz]” (Özön, 2008, s. 6).

1.1.1. Kameranın Keşfinden Önce

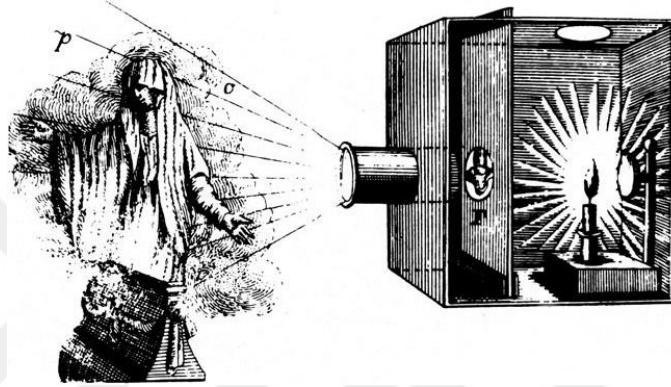
Animasyonun temelinde görüntünün gözde iz bırakması olgusu 10. yüzyılın sonundan beri biliniyordu. Görüntünün sürekli olmasına, İ.S. 130 yıllarında İskenderiye okulundan Yunanlı astronom ve filozof olan Ptolemaios gece gözlemlerinde meşaleleri izlerken tanık olmuştur (Bendazzi, 1994, s. 9).

1.1.1.1.Laterna Magica (Sihirli Fener)

Animasyonun ilk bilinen örneği, 1420 yılında bilim adamı olan Giovvani De Fontana bir lamba içine yerleştirdiği resimleri duvara yansıttığı ilk “Sihirli Fener”dir (Görsel 7). Aslında “Sihirli Fener”i kimin tarafından icat edildiği hala tartışma konusudur ama

projeksiyon tekniğini 1589'da İtalyan filozof ve simyacı Giovanni Battista della Porta kurallarıyla kitap haline getirmiştir. (Savaş, 2015, s. 7)

Projeksiyon aletinin atası, 1640 yılında Cizvit papazı Anthanasius Kircher'ın *Laterna Magica* (Sihirli Fener)'dir. Karanlık bir kutunun içinde bir ayna ve bir mercekten oluşan bu aygıtın ışık kaynağı, güneş ışığı ya da mumdu. Yatay bir yüzey üzerine çizilen resimler karanlık bir odanın duvarına yansıtılmak üzere izlenirdi. Mum ışığının titremesinden dolayı görüntü tam net görünemese de yansıtılma işlemi gerçekleştirilmiştir. (Hünerli, s. 8)



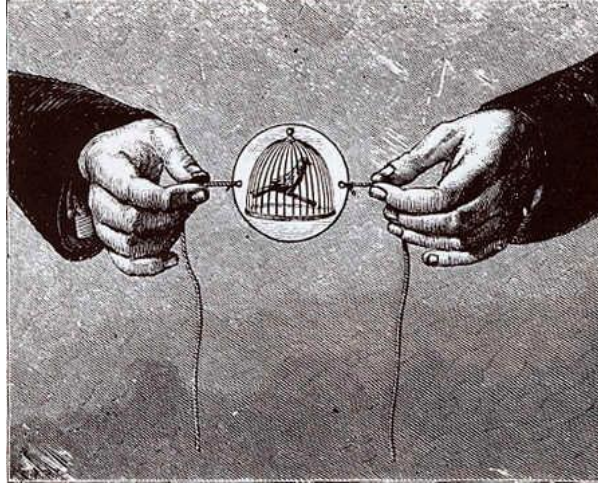
Görsel 7 Laterna Magica (Sihirli Fener)

1.1.1.2. Thaumatrope

1736 yılında gerçek anlamda ilk canlandırılmış görüntüyü elde eden Hollandalı Pietr Van Musschenbroek, üzerinde delikler olan bir diskin üzerine resimler çizerek görüntünün hareket ettiği izlenimini yakalamıştır.

1825 yılında A. Paris tarafından “Mucize Tekerlek (Wonder Turner)” diye adlandırılan bu oyuncak (Görsel 8) iki kareden oluşan bir animasyon olan ilk optik oyuncak olarak tarihe geçmiştir. Disk şeklinde olan yüzeyin bir tarafına kuş diğer tarafına kafes çizilerek 1/20 saniyede çevirilince kuş kafesin içindeymiş gibi görünmüştür.

Görüntünün sürekliliği ile ilgili sinemaya doğru atılan en büyük adımlardan biri de, 1824'te bilim adamı Peter Mark Roget, *Persistence of vision with regard to moving objects*'i (görüntünün sürekliliği ile devinimli nesnelere bakış) adlı yayını British Royal Society'e sunmasıdır. (Hünerli, s. 10)



Görsel 8 Mucize Tekerlek (Wonder Turner)

1.1.1.3. Phenakistiscope

1831 yılında Joseph Plateau ve Dr. Simon Ritter tarafından Belçika ve Avusturya’da kullanılmaya başlanan oyuncak, disk şeklinde bir zemin üstüne 16 resimden oluşmaktadır.



Görsel 9 Phenakistiscope

Diskin içinde bir ayna vardır ve çevrildiğinde aynaya yansıyan görüntülere diskin üzerindeki yarıklardan bakıldığında resimlerden 16 karelik kısa bir animasyon ortaya çıktığı görülmektedir. Bu aygıt yaygınlaştıkça insanlar defalarca bir atın hareketi, bir köpeğin koşması gibi devinimleri izleme fırsatı bulmuşlardır. (Görsel 9)

1.1.1.4. Zoetrope

Zoetrope, Yunanca bir kelimedir ve “Hayat Çemberi” anlamını taşır. Animasyon

sanatının doğmasına ilham vermiş bir cihazın ismidir. M.Ö 180 yılında Çinlilerin kullandığı bir tür fenerin üzerine konulan boru zoetrope cihazına ilham vermiştir. Çince'de "Hayalleri görünür kılan boru" anlamına gelen bu cihaz, fenerin oluşturduğu ısıya bağlı olarak borunun içindeki şekillerin yer değiştirmesi ile resimlerin devinimliymiş izlenimi verdiği gözlenmiştir. İngiliz matematikçi Willam George Homer 1833 yılında zoetrope cihazını icat etmiştir. Sonrasında birçok ülkede aynı mantıkla çalışan benzer cihazlar icat edilmeye başlamıştır. Üzerinde birbirine eşit aralıklarla kesilmiş dikine yarıklar olan bir silindirin içine çizilmiş art arda hareketleri gösteren resimlerin çizildiği cihazın, silindiri döndürüp yarıklardan içeriye baktığınızda içinde hareket eden şekiller görülmektedir. (Görsel 10)

1980 yılında Bill Brand isimli bir film yapımcısı metrolarda zoetrope uygulamasını kullanmıştır. Metro tünellerine çizilen ve birbirini takip eden resimler önünden geçen vagonda oturanlar tarafından izlendiğinde, metronun peşinden koşan atları, aslanları, hareket eden doğa görüntülerini izleyebilmektedir (Zoetrop, 2018).



Görsel 10 Zoetrope

2009 yılında İtalya'nın Tourin kasabasında, Ben Scott'un tasarladığı ve Vernie Yeung'un yönettiği bir animasyon platformu dünyanın en büyük Zoetrope'u olarak Guinness Rekorlar Kitabına girmiştir. Bu cihazda ünlü bir futbolcu top ile hareketler yapmaktadır. (Görsel 11)

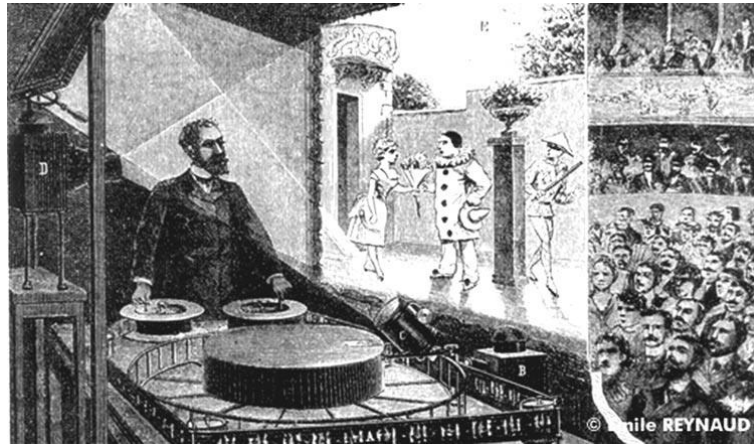


Görsel 11 Zoetrope

1.1.1.5.Reynaud ve Optik Tiyatro

1892-1900 yılları arasında Paris’te bir salon tiyatrosu işleten Emile Reynaud, “*optic tiyatrosu-optical theater*” adını verdiği, kenarı delikli film şeridi sisteminin telif hakkını aldı. Praksinoskop adını verdiği aletle yüzlerce heyecanlı izleyici önünde deliklerden çevrilerek dönen canlı resim gösterilerini müzikle eşzamanlı bir şekilde izleyicileriyle buluşturdu. Edison’un keşfi olan Kinetoskop’un aksine bu buluş bir kişiye özgü gösterim yapmıyordu (Betton, 1986, s. 6).

Reynaud uygulamalarını bizzat kendi yaparak 28 Ekim 1892’de ilk gösterimini Paris’teki Grévin Müzesi’nde gerçekleştirdi (Görsel 12). Yıllar geçtikçe icadını geliştirmiş ve kendi el çizimleriyle elde ettiği görüntülerden birçok gösteri hazırlamıştır.

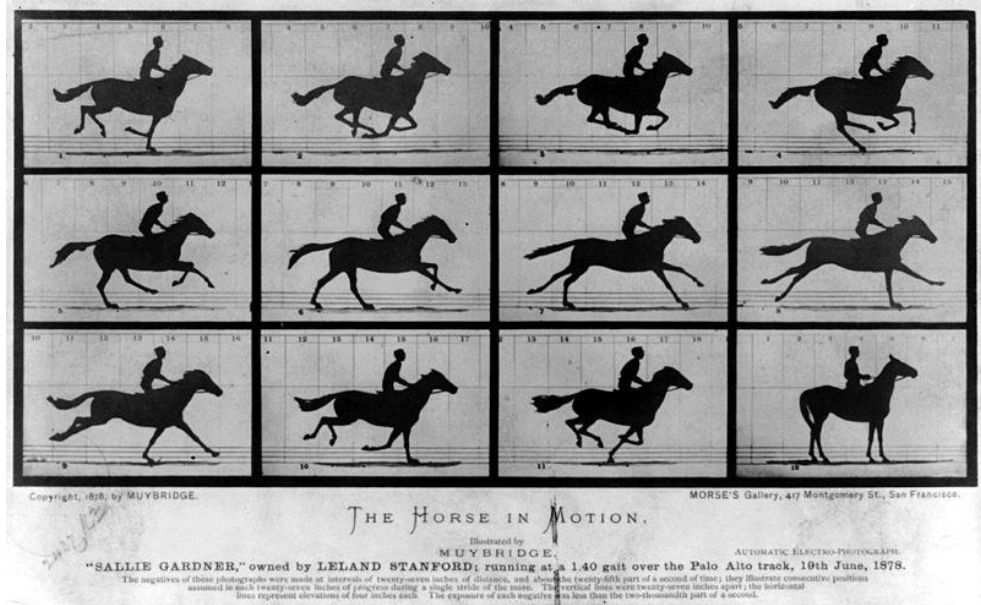


Görsel 12 Reynaud Optik Tiyatrosu

1.1.1.6. Eadweard Muybridge

1830 yılında İngiltere'nin Kingston eyaletinde dünyaya gelen, 20'li yaşlarda Kaliforniya'ya yerleşen Muybridge, burada profesyonel fotoğrafçılığa başladı. O dönemlerde üzerine bahisler oynanacak kadar merak edilen bir konuyu, dönemin Kaliforniya valisi Leland Stranford'un isteği üzerine; "Bir at, dört nala koşarken dört ayağı birden yerden kesilir mi?" sorusuna yanıt bulmaya ve bunu kanıtlamaya karar verir. Sanatçı bunu 1873'te çektiği bir dizi fotoğrafla kanıtlar. Yol kenarına dizdiği 24 fotoğraf makinesiyle bir düzenek kurarak, dört nala giden bir atın bütün hareketlerini kayıt altına almayı başararak, 1/1000 enstantane hızıyla bu görüntüyü elde etmiştir. (Görsel 13) 1878'de Muybridge'in gerçekleştirdiği animasyonun temelinde yatan aşamalı hareket kavramı bu şekilde ortaya çıkmıştır (Furniss, 2013, s. 122).

Deneylerine devam eden Muybridge'nin bazı çalışmaları "*Bilimsel Amerika-Scientific America*" dergisinde yayınlanmıştır. Ardından Muybridge, 1879 yılında yanılısma olarak hareketli görüntünün yüzey üzerinde ortaya çıkmasına yönelik Zoopraxiscope (Türkçe: Zoopraksinoskop olarak bilinirken "zoe praksinoskop" olarak da yazılır; "zoe/zoo" adını hayvanlar üzerinde gerçekleştirdiği deneyden almıştır) aygıtını yaratmıştır. Hareketli görüntünün projektörü olan bu aygıt art arda çekilen fotoğraflara hareket hissi vererek sinema kameralarına da atalık yapmıştır.



Görsel 13 Muybridge Atların Animasyonu

1.1.2. Kameranın keşfinden sonra

Sinema ve animasyon arasındaki karışıklık ilk film gösterimine kadar sürmüştür. Lumier Kardeşler buluşlarıyla Reynaud'u gölgede bırakarak kısa sürede ilk film yapımcıları olarak tarihe geçtiler. İlk gösterimlerini Paris Du Grand Cafe'de gerçekleştirdiler. Fabrikadan çıkıp trene binen işçileri gösteren bu film on kısa filmden oluşmuştur. İzleyiciler bu kesitlerden o kadar etkilenmiş ki treni ekranda görüp kalkıp kaçanlar bile olmuştur.

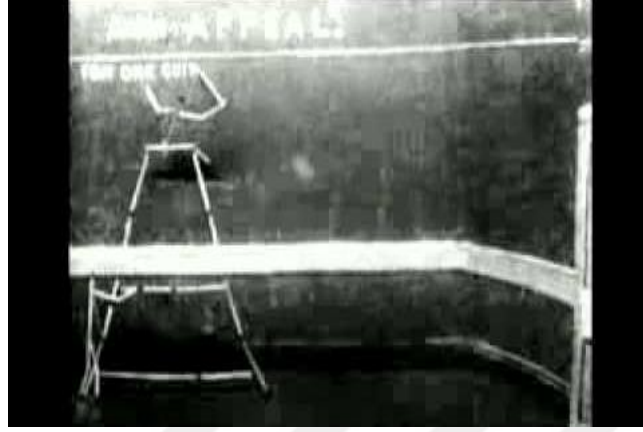
Bendazzi; "Sinemanın icadının, Lumière Kardeşlere dava açıp kazanacak yeterli parası olmayan Emile Reynaud tarafından tescillenmiş olduğu kesindir. Her şeye rağmen, animasyonu belirli bir sinema türü (ucuz bir tür, endüstriyel yedek oyuncu) olarak dikkate almak meşrudur. Hareket halinde insan fotoğraflarının, Emile Reynaud gibi bir sanatçının yaratıcı çalışmalarının yerine geçmesi, Reynaud'un kaderi olmuştur." demıştır (Muslu, 2015, s. 13).

Bilim adamı Edison ve Lumiere kardeşlerin geliştirdiği bu aletler optik yeni arayışların da son bulmasına sebep olmuştur. Yapımcılığını Edison'un üstlendiği "İskoç Kraliçesi Mary'nin İdamı (The Execution of Mary, Queen of Scots)" adlı filmde yeni bir tekniğin farkına varan yönetmen Alfred Clark, kameranın kolunu çekerek çekimi durdurabileceğini görmüştür. İdam edilecek oyuncuyu kaydı durdurup cansız bir mankenle değiştirip, idam sahnesini bu şekilde çekmiştir. Bu teknik artık filmlerdeki karelere müdahale edilebileceği anlamına geliyordu. İşte Stop motion tekniği ilk olarak burada kullanılmıştır. Stop motion (durdurulmuş hareket) tekniği sinemada dijital teknikler bulununcaya kadar animasyonda en temel teknik olmuştur (Whitehead, 2012, s. 21).

1.1.2.1. Arthur Melbourne-Cooper

Bir fotoğrafçının oğlu olan Arthur Melbourne-Cooper 15 Nisan 1874'te İngiltere'deki Hertfordshire, Saint Albans'ta doğdu ve 24 Aralık 1961'de Cambridge yakınlarındaki Coton'da öldü. Babasının atölyesinde fotoğrafçılığın temellerini öğrendi ve on sekiz yaşında bir profesyoneldi. Babası zayıf bir girişimciydi ve asistanına parlak bir gelecek sağlayamadı. Böylece Melbourne-Cooper serbest çalışan bir kameraman olarak sponsor filmler yaptı ya da kendi prodüksiyonlarını sergileyenlere sattı. 1899-1902 yılları arasında Afrika cephelerinde birliklerle kibrit sıkıntısı yaşamış, İngiltere'nin önemli kibrit markalarından biri olan Bryant ve May müşterilere hitap etmek için bir pazarlama kampanyası başlatmıştı. Melbourne-Cooper, 1899'da Empire Theatre'da

prömiyer yaparak “Matches an Appeal” adlı bir film yaptı (Görsel 14) ve bu film şimdiye kadar yapılmış en eski kare kare film olarak tarihe geçmiştir (Bendazzi, 1994, s. 17).



Görsel 14 Matches an Appeal

Arthur Melbourne-Cooper'ı sadece animatör olarak kabul etmek yanlış olur. O günlerdeki birçok öncü gibi, çok yönlü bir yapımcıydı. 1901 yılında memleketi Saint Albans'a döndüğünde kendi Alpha Cinematograph Şirketi'ni kurdu ve çok sayıda canlı aksiyon reklam filmi, belgesel, komedi, drama ve bazı hareketli filmler üretti.

1.1.2.2. James Stuart Blackton

James Stuart Blackton, 1900 yılında çektiği “The Enchanted Drawing” adlı filmde kameranın vincini durdurmasıyla resimleri değiştirmeyi denedi ve başarılı oldu (Görsel 15). Bu teknik animasyon olmasa da ustalaştırarak yeni bir kamera tekniği olarak kabul edilebilirdi. “Işık eskizi sanatçısı” olarak Edison tarafından daha sonralarda işe alındı ve kameraman, yönetmen ve yapımcı olarak çalışmalarına devam etti. (Whitehead, 2012, s. 21)



Görsel 15 The Enchanted Drawing

Blackton'un animasyon filmleri olarak asıl başarısı 1907 yılında çektiği "*The Haunted Hotel (Perili Otel)*" filmidir (Görsel 16). Bu filmde hareketsiz nesnelere kendi kendine hareket eder hale getirmeyi başarmıştır. Stop motion animasyon tekniğinin ilk kullanıldığı film olan Perili Otel, yaklaşık üç bin kare çekim yapılarak hazırlanmıştır. Filmin başarısından etkilenen çoğu stüdyo bu efekti kendi filmlerinde de kullanmak üzere faaliyete başlamıştır ve Blackton kısa sürede getirmiş olduğu bu yenilikçi teknikle popülerlik kazanmıştır. (Britannica, 2018, s. 23:22)



Görsel 16 The Haunted Hotel

James Stuart Blackton'ın 1910 yılında yaptığı "*Chew Chew Land; or, The Adventures of Dolly and Jim (Cak Cak Diyarı ya da Dollie ve Jim'in Maceraları)*" filmi animasyon tarihindeki önemli animasyonlardan biridir (Görsel 17). Animasyon filmin karakterleri Jim, Dollie'nin verdiği çiçek buketini masaya koyduktan sonra, sakızını yatak başlığına yapıştırır ardından uyur. Rüyasında iblis, onu ve Dollie'yi bir mağaraya götürür. Jim orada, geleneksel çömlek kiline benzeyen nesnelere canlandığı görür. Üç parça sakız dans ederek çember biçimi oluşturup bozar. Kilden bir top yuvarlanır ve sakızlardan biri bu topa yapışarak birleşir. Git gide büyür. Görüntü karesinin sol tarafı dolana kadar topa kil eklenir. Daha sonra kil gözleri oyuk bir insan yüzüne dönüşür. Gözler, burun ve ağız ortaya çıkana kadar kil şekillenir. Bir adam masanın delik olan kısmından kafasını çıkarır. Kil tomarları adamın boynunun etrafında hareket eder. Çamur topraklı gözler ve dudaklar açılırken adamın yüzü şekillenir. Şekillerin bir heykeltıraşın eseri olmadığı bellidir. Killerin hareketi doğaçlamadır ve yaratıcı değildir. Önemli olan, devinim efektinin seri bir şekilde verilmesidir. Bu aşama stop motion tekniği ile yapılmıştır. (Bayraktar, 2018).



Görsel 17 Chew Chew Land; or, The Adventures of Dolly and Jim (Cak Cak Diyarı ya da Dollie ve Jim'in Maceraları)

1.1.2.3. Georges Méliès

1861 yılında Paris'te doğan Méliès, eğitim için gittiği Londra'da illüzyon ve sihirbazlık numaraları öğrenir ve Paris'e dönünce yaptığı numaralarla kısa sürede belli bir hayran kitlesine sahip olur. Bir süre sonra kendi tiyatrosunu kurar ve zaman içinde Fransa'da en çok izlenen illüzyonisti olur. Lumiere kardeşlerin 28 Aralık 1895 yılında Paris'te Grand Cafe'de yapacakları ilk film gösterilerine davet edilir. Bu film gösterisinden çok etkilenen Méliès, asıl yapması gereken işin sinema olduğuna karar verir. Lumiere kardeşlere bu iş hakkında bilgilerini soran Méliès hiçbir şekilde bilgi alamaz ve sinematograf satın almak istese de Lumiere kardeşler tarafından geri çevrilir. Bunun üzerine inat eden Méliès tiyatrosu ve bütün malvarlığını satarak 1896 yılında sinematografa benzer bir alet geliştirerek "Star Film Company" isimli bir şirket kurarak kendi filmlerini üretmeye başlar. 1892-1912 yılları arasında birçok film üreten Méliès, yaptığı işlerle Lumiere Kardeşleri gölgede bırakır.

1895'ten itibaren Lumière Kardeşler tarafından icat edilen ve ticari geleceği olup olmayacağı merak konusu olan film tekniğinin ileriye dönük parlak geleceğinin olduğunu farkederek Georges Méliès olmuştur. Sinemada kurgunun başlamasına sebep olan olay Méliès'in Olace de l'Opera'da çekim yaparken kameranın aniden durmasını farketmemesi ve kameranın kendi kendine çekim yaparak kesik görüntülerin ortaya çıkmasıdır. Méliès görüntüleri düzenlediği anda fark ettiği şeyler kurgu tekniğinin gelişmesine sebep olacaktır (Göktepe, 2015, s. 35).

1914 yılına kadar 400'den fazla film çeken Méliès, 1902 yılında çektiği "Voyage Dans la Lune (Aya Seyahat)" filmi (Görsel 18) ticari değer taşıyan ilk film olarak tarihe

geçmiştir. Hala kullanılmakta olan film tekniklerinin çoğunu Méliès borçluyuz. (Betton, 1986, s. 7).

10 bin frank harcanan filmde Méliès'in kendisi de oynamıştır. 14 dakika süren filmin konusu bilim kurgudur. Méliès sinema sanatında hala kullanılan tekniklerin öncüsü olarak kabul edilir. Filmde sahne ve dekor kullanımı, görüntülerin üst üste bindirilmesi tekniği, maket kullanımı, obje ya da insanların değişip ya da kaybolması ve karartma ile başlayan geçişler Méliès'in sinema sektörüne miras bıraktığı tekniklerdendir.



Görsel 18 Voyage Dans la Lune (Aya Seyahat) / Georges Méliès

1.1.2.4. Edward S. Porter

Ocak 1901'de Edison'un şirketinde çalışmaya başlayan Porter, kameraman olarak başladığı filmcilikte kalmayı hedeflemişti. Stop motion tekniğini filmlerin içinde ilk kullananlardan biri Edwin S. Porter'ın duvara doğru atılan büyük parça hamurun (aslında kil) fırıncı heykeltıraş tarafından hızlı bir biçimde şekillendirmesini gösteren "Fun in a Bakery Shop" (Pastanede Eğlence, 1902) adlı filmidir (Görsel 19). Pastanede Eğlence filminde sadece bir kaç dakika içinde fırıncının komik suratlar yarattığı sahne, kil canlandırma kullanılarak yapılmıştır.

Amerika sinemasında önemli yere sahip olmayı hedeflediği filmini 1903 yılında altı dakikalık çektiği "The Life of an American Fireman (Bir Amerikan İtfaiyecinin Hayatı)" adında filmle kendini kanıtladı. Filmde itfaiye aracının yangın mahalline ulaşıp, hortumlarla yangına su sıkarak alevlerin içindeki anne kızı kurtarmaya çalışmalarını anlatıyor. Filmde dramatik sahnelerin geçişleri arasındaki bağlantıyı kararlı açılan ekran ile anlatan Porter, sıradan bir belgesel filmi göstermek yerine senaryosu olan dramatik bir film halinde sunuyor. Böylece yaşanmış olayların yalın bir üslupla anlatıldığı bu hikâye,

Amerika sinemasının bu dille anlatılan ilk örneği olmuştur. Filmin duygusal anlamda gerçekliğe yakın olması, izleyicilerin kahramanlarla kendilerini özdeşleştirmeye çalışmalarına sebep oluyordu ve bu da bugüne kadar yapılmış Lumiere kardeşler ve Melies sinemasında görülmeyen bir özdeşleşme hissi olduğu için Porter'ın özgün tarzını ortaya koyuyordu. Sonraki 17 yıl boyunca sinema sektöründe Porter bu anlamda taklit edilen tek kişi olmuştur.



Görsel 39 "Fun in a Bakery Shop" (Pastanede Eğlence)

1.1.2.5. Emile Cohl

Asıl adı Emile Courtet olan Cohl, 1857 yılında Paris'te doğmuştur. Orduya katılıp terhis olduktan sonra sanatçı Andre Gill ile çalıştığı esnada soyadının tınısının daha güzel olacağını düşündüğü Cohl ile değiştirdi.

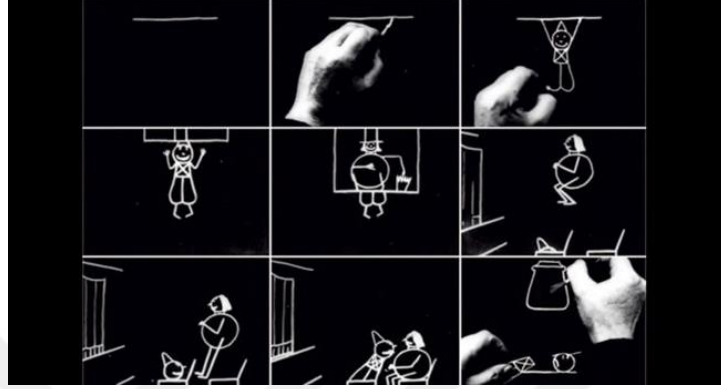
Gün geçtikçe yetenekleri daha gün yüzüne çıkan Emile, bir dergide karikatürist olarak çalışmaya başladı. 1880'li yıllarda fotoğrafçılık ile ilgilenen Cohl, 1907 yılında Gaumont stüdyolarında çalışmaya başladı. 1908 yılında yaptığı "Fantasmagorie" filminde kahramanlara bağımsız hareket kazandırmıştır (Görsel 20). Filmi çekmeden önce karakterleri saydam olmayan bir karton üzerine resimlemiştir (Hünerli, 2005, s. 16).

Çok kısa bir süre sonra Emile, çalıştığı Gaumont stüdyosunda James Blackton'u gölgede bırakmıştı. Blackton'un aksine animasyonlarında daha kurgusal çizgi film özellikleri taşıyan animasyonlar hazırlıyordu. Cohl filmlerinde elde yapılmış resim, kukla ve çeşitli gerçek objeler kullanarak sürreal bir dünya kurmuştur. Bu filmlerde uçan insanlar, dans eden filler ve ağlayan binalar vardır. (Makal, 1996, s. 27)

1912 yılında Gaumont stüdyolarından ayrılan Cohl, Amerika Birleşik Devletleri'nde Eclair şirketinde çalışmaya başladı. Burada George Mcmanus'un

kahramanı Snookum adlı çizgi romanı ilk defa canlandırma sinemasına uyarlamayı başarmıştır.

Cohl Mart 1914'te Fransa'ya döndü ve birinci dünya savaşı sırasında propaganda konulu filmler yaptı. Cohl 1938 yılında yoksulluk içinde hayatını kaybetti.



Görsel 20 Fantasmagorie

1.1.2.6. Fleischer Kardeşler

Fleischer Kardeşler de animasyon için önemli buluşlara imza atan kişilerdir. Aslında animasyon ile uğraşan kardeşlerden ikisi Joe ve Loe olmasına rağmen, Max ve Dave asıl animasyon sektörü için önemli gelişmelere imza atmıştır. Max ve Dave küçük yaşlarda sanat anlamında yetenekli olduklarını gösterdiler. Max daha önce aldığı eğitimleri geliştirmek adına Brooklyn'daki bir ajansta kadrolu sanatçı oldu ve birkaç zaman sonra animasyonun öncülerinden olan John Randolph Bray ile küçük çaplı çalışmalar yaptı. Max, Populer Science Magazine'de sanat yönetmeni olarak çalıştığı yıllarda sanata olan diğer ilgi alanlarıyla animasyonu birleştirerek çalışmalar yapmaya karar verdi. Diğer kardeş olan Dave, bir oymacılık şirketinde bir süre sanat departmanında çalıştıktan sonra 1921 yılında Pathé'de montaj asistanı görevi yaptı.

Birlikte çalışmalar yapmak için bir araya gelen kardeşler, Winsor McCay'in "Küçük Nemo" filminden etkilenerek animasyon yapma kararı aldılar. Bu sıralarda Max, animasyondaki sanatsal teknikleri daha pratik hale getirmek için çalışmalar yapıyordu. Nihayetinde "Rotoskop" adını verdiği bir alet icat ederek animasyon tarihinde yeni bir devrim yaptı (Whitehead, 2012, s. 33).

Rotoskop animasyon için en önemli sorunlardan biri olan titremeyi en aza indirdi. Joe, çizim tahtasını ortasında buz kaplı olan bir cam ile kullanarak ve bir ışıkdak ile

kareleri cam üzerine yansıtıyordu. Max ise bu tekniği aydınlar kâğıt kullanarak uyguluyordu. O sıralarda Dave, palyaço kıyafeti içinde gösteriler yapıyordu. Bu olay kardeşlere ilham olarak ilk filmleri olan “Ko-Ko the Clown” u yapmalarına sebep oldu (Görsel 21).

31 metre olan çizimleri bitirmeleri yaklaşık 1 yılı buldu. Sanatçının eli Ko-Ko’yu çiziyor, etrafında dönen palyaço arkasını dönüp mürekkep kutusuna akıyordu.

Filmlerini Pathé’ye sundular ve filmin çok uzun zaman alması sebebiyle dalga geçilip geri çevrildiler. Bunun üzerine Max, filmin çekim süresini kısaltmak adına filme aksiyonlar ekleyerek bu süreyi 1 aya indirmeyi başardı. Pathé bunu kabul etti ve kardeşlerden, 15 dakikalık Theodore Roosevelt’in hayatını anlatan bir animasyon talep etti. Bunun sonucu da hüsrarla sonuçlandı ve kabul edilmedi.

Max, filmi diğer stüdyolara sunmaya devam etti ve sonunda filmi Paramount’a bağlı olarak çalışmaya başladılar. Fleischer Kardeşlerin animasyon sektörünün gelişmesi için birçok yenilik ortaya koymaya devam etti. Bunlar "kilit animatör (Key)" ve "ara eleman (Inbetweener)" kategorilerini animasyonda ilk defa kullanmalarındır. Çalışmaları ilgi görünce işleri daha çok hızlandırmanın yolunu aradılar. İşini tam anlamıyla güzel yapacak bir çizere karakterlerin ana hareketlerini çizdirerek "kilit animatör" olarak kullandılar. Kilit animatör, bir karakterin kolunu kaldırma hareketinde; kolun kalkmış halini ve inik halini çiziyordu. Ara eleman ise aradaki kareleri tamamlayan çizirdi. Bu şekilde çalışmalarını daha profesyonel hale getirerek animasyon sektörüne yenilik ve katkılarıyla devam ettiler.

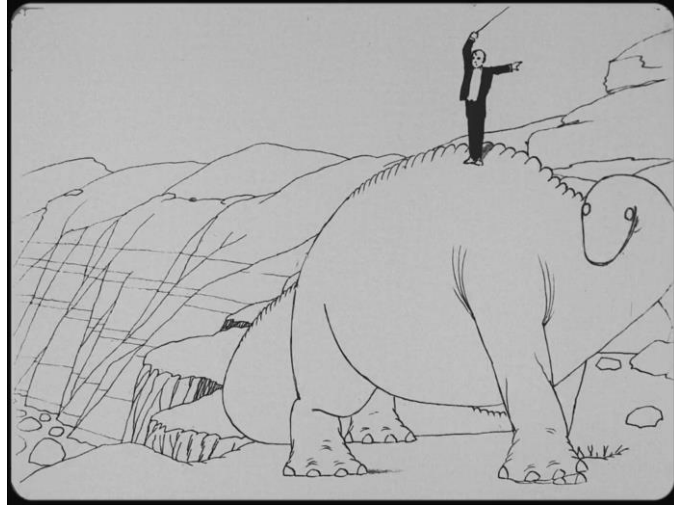


Görsel 21 Ko-Ko the Clown

1.1.2.7. Winsor McCay

Amerikalı animasyon sanatçısı Winsor McCay'in küçük yaşlarda çizime olan merakı tutku haline gelmeye başlar. Belli bir yaşa kadar hızlı ve titizlikle birçok çizgi karakter tasarlar. Zamanla çizgi roman yapan McCay daha sonra stüdyolarda ışıkçı görev yapar. Sette kazandığı deneyim ona sanat okullarında alacağı eğitimden daha çok şey katmış ve çizgi roman ile ışıkçılıkla ilgili hünelerini birleştirerek animasyon filmler yapmaya başlar.

Çizgi romanlarını animasyona uyarlamak isteyen McCay,1911'de " Küçük Nemo (Little Nemo)" ismiyle bir animasyon yapmaya karar verir ve bu hususta arkadaşlarıyla bir ay içinde 4.000 resim çizip animasyon çekeceğini söyleyerek iddiaya girer. Animasyon filminin başında anlatılan hikâyenin başlangıcı da budur. Filmde McCay ve arkadaşları oyuncu olarak görev alır. Daha sonra McCay dinazorlarla ilgili bir film çekeceğini iddia eder ve 10.000 kareden oluşan altı aylık bir çalışma sonrasında "Gertie"yi canlandırmıştır (Görsel 22). Bu sefer de McCay çektiği animasyonda aktördür (Kaba, 2002, s. 4). Filmde McCay dinazor Gertie'nin terbiyecisidir ve Gertie, terbiyecisini dinleyerek her istediğini yapar. Filmin sonunda Gertie, McCay'ı sırtına alır ve birlikte sahneden uzaklaşırlar.



Görsel 22 Gertie filmi

Winsor McCay, animasyon dünyasına getirdiği yeniliklerle geleceğe ışık tutsa da, animasyon sektörünün zamanla gelişmesi ve yeni stüdyoların gelişmesi üzerine yeni imkânlar doğmaya başladı. Bu süreçte yeni açılan stüdyolar, McCay gibi kendi

imkânlarıyla animasyonlar yapan kişileri artık yavaş yavaş geride bıraktı. Bu da animasyonun sektörleşmesi daha çok özgün olmayan, insanları sadece eğlendirmeye yönelik işler üretilmesine sebep oldu. McCay bu duruma tepkisini şu sözlerle dile getirmiştir;

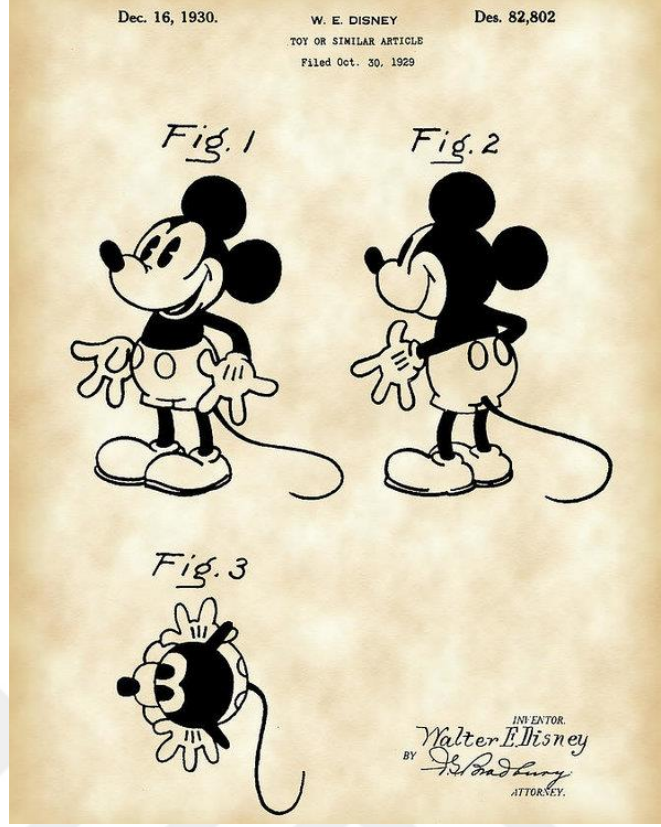
Animasyon bir sanat olmalı; yani öyle düşünüyorum. Öte yandan görüyorum ki arkadaşlar, bunu sanattan çok ticarete dönüştürdünüz... Sanat değil ticaret... Kötü oldu... (Whitehead, 2012, s. 27).

1.1.2.8. Walt Disney

5 Aralık 1905 yılında Chicago’da doğan ve asıl adı Walter Elias Disney günümüzde de hala animasyon sanatının en bilindik ismi olmuştur. Küçük yaşlarda karikatüre ilgisi olan Disney, Chicago Sanat Enstitüsü’nde eğitim aldıktan ve daha sonra Fransa’da bir yıl eğitim aldıktan sonra geri dönüp bir arkadaşıyla ortak olarak Iwerks-Disney Commercial Artists’i kurarak daha önce çalıştığı reklam şirketinde kullanılan ilkel stop motion tekniğiyle yapılan animasyonlardan daha iyi animasyonlar yapabileceği kanısında ikna oldu (Hünerli, 2005, s. 19).

İlk zamanlar geleneksel hikâyelerden esinlenerek ve stop motion tekniğini de işe dâhil ederek farklı teknikler denemeleri yaptılar. Bu sıralarda sektörleşmeye başlayan yeni animasyon çağında animatörler arasındaki rekabet günden güne artıyor ve bu dönemde animatörler birbirlerinin karakterini çalıyordu. Disney, tasarladığı karakteri “Mickey Mouse”u bu sebepten dolayı çalışmalarını gizli tutarak projesini yürüttü (Görsel 23).

Uzun uğraşlar neticesinde Walt, karakterinin seslendirmesi dâhil bütün çalışmalarını geliştirerek bir animasyon ortaya çıkardı. Artık gün yüzüne çıkarılmaya hazır olan bu film Colony Sinemasının ilgisini fazlasıyla çekti. 1928 yılında “Steamboat Willie” filmi ana karakter Mickey Mouse olarak gösterime girdi. Bunun üzerine artık sektörde sesli film devri başladı ve diğer stüdyolar da filmlerini artık sesli çekmeye başladı. Walt Disney, diğer stüdyoların çok maliyetli olduğu için cesaret edemedikleri bir işe daha girerek renkli film adına önemli bir işe imza atmıştır. 1937 yılında Silly Symphonies ve Trees and Flowers filmlerini renkli olarak çekti.



Görsel 23 Mickey Mouse Eskizi

1961 yılında "101 Dalmatians" filmini yazıcı ve tarayıcı şirketi olan Xerox yardımı ile renklerin kopyalanmasını daha kolay hale getirerek çekti.

80'li yıllarda diğer stüdyoların yükselişe geçmesiyle Walt Disney bir süreliğine düşüşe geçti. O dönemlerde Disney'de animatör olarak çalışan Tim Burton bu düşüşü fırsat bilerek kendi filmi olan "Vincent" i 1982 yılında çekti. Bu filmin diğer filmlerden farklı kılan şey Disney stüdyolarında ilk kez stop motion tekniği ile bir film çekilmiş olmasıydı. Fakat Disney bu durumdan pek hoşnut olmadı. Çünkü Burton bu teknikle Disney teorilerinin dışına çıkıyordu ve bu kabul görmedi. Bu yüzden Burton Disney'den ayrılmak zorunda kaldı (Berger, 1986, s. 42).

İKİNCİ BÖLÜM

2.1. STOP MOTION ANİMASYON

Stop motion; kelime anlamı olarak “dur-hareket, bas-çek, don-kayıt” gibi anlamlara gelmektedir. Durağan nesnelere tek tek hareket mantığı ile hareket edermiş gibi gösteren bir tekniktir (Locke, 1992, s. 63). Kukla ya da oyun hamuru, lateks, silikon gibi çeşitli malzemelerden hazırlanan kuklalar, “tek kare (frame by frame)” çekim özelliğine sahip dijital veya analog kameralar kullanılarak oluşturulan kompozisyonlardır. Stop motion animasyon tekniği; kamerayı objeye göre ayarlayarak, objeyi el ile tek tek hareket ettirip, hareketlerin her anını fotoğraflayıp, bunu tekrarlayarak animasyonu tamamlamaktır. George Méliés bir film çekimi sırasında kamerasının takılması sonucu bu tekniği geliştirmiştir:

George Méliés bir yol sahnesi çekerken kamerasının içindeki film takılır. Tamir etme sürecinde çevredeki hayat normal bir şekilde devam etmiş, kamera tamir olduğu zamanda, Méliés kaldığı yerden filmi çekmeye devam etmiştir. Filmin finalinde, yayaların ve araçların aniden yer değiştirmiş olmalarından veya yolun bir tarafından diğer tarafına geçmeleri Méliés’i şaşırtmıştır. Bu olay, kamerasının bilinçli bir şekilde durdurma, sahnenin elemanlarını değiştirme ve biçim değiştirme yanılması yaratmak için her şeyi tekrar yapma fikrini akıllara getirmiştir (Priebe, 2007, s. 9).

Stop motion animasyon tekniği için Tim Burton’ın görüşü de şöyledir:

Bu tekniği kullanan sanatçı ve aktörler, Frankenstein ve Pinokyo gibi karakterlere hayat vermişlerdir. Siz, bunu izlerken sanatçının el işçiliğini de hissedebilirsiniz. Bu, sanki dile getirilmemiş, bilinçaltı gibi bir şey ve ben, bundan dolayı bu tekniği seviyorum; bu durum kelimelere dökemeyeceğiniz bir olgu ve bu olgu, tekniği ilgi çekici yapan husustur. Bu demek değil ki bunu çizgi canlandırma veya bilgisayar destekli canlandırma elde edemezsiniz, yapabilirsiniz, Stop motion’da sihirli ve gizemli olan bir şeyler var, onda dokunsal nitelik, el yapımı vasfı var ve işte bunlar bana duygusal bir etki veriyor (Salisbury, 2005, s. 14).

Stop motion canlandırma film tekniği, çizgi film gibi Amerika’da değil Avrupa’da daha çok faaliyet göstermiştir. Sebebi, Avrupa ve Asya’da geleneksel hikayelerin, efsanelerin ve içinde hayvanların da konuştuğu (fabl) öykülerin daha yaygın olmasıdır. Bu tekniği kullanan sanatçılar daha özgün ve kendi yöntemlerini geliştirici biçimde çalışmalar hazırlamışlardır.

2.1. STOP MOTION TEKNİĞİ VE UYGULAMALARI

Stop motion tekniği tarihi, sinema kadar eskidir. Fotoğraftan sinemaya geçişte elde edilen ilk hareketli görüntüler stop motion tarihi hakkında bilgi vermektedir. Stop motion'ın en temel farklılığı, hareketsiz bir uzamda ve bölünmüş bir zaman diliminde bir dizi filmlerin ortaya çıkışıdır. Çekilen tek kare resimleri, her saniye için 15–24 kare fotoğrafı art arda getirilmesiyle hareket elde edilir. Bu teknik geleneksel çizgi film ile aynıdır. Her hareket tek tek çizilir ve art arda oynatıldığında çizilen karakterler hareket edermiş gibi görünürler. Stop motion animasyonun farkı, karakterlerin üç boyutlu olması ve sahnenin minyatür olarak elde farklı malzemelerle hazırlanmasıdır (Furniss, 2013, s. 172).

Stop motion tekniği kısa filmlerde model killeri, oyun hamurları ya da modelaj çamurlarıyla hazırlanan deneysel çalışmalarda, iki boyut ve üç boyut olarak çekilen filmlerinde ya da reklam çalışmalarında nadir de olsa gördüğümüz tekniklerdendir.

1920'lerde ve 30'lu yıllarda silüet animasyonun ilk örneklerini uygulayan Lotte Reiniger'in filmleri, seyirciye gölge oyununun büyüyle bir eğlence ve zevk imkânı sunmaktadır. Yine gölge oyununun ülkemizde nadir örneklerinden olan "Hacivat ve Karagöz" gibi karakterler de zamanının en iyi örneklerindedir ve hala eğlence amaçlı yapılan nadir gösterilerdendir (Güneş, 2009, s. 15).

2.1.1. Stop Motion Öncüleri

2.1.1.1. Willis O'Brien

1886 yılında Kaliforniya'da doğan sanatçı, 1915 yılında San Francisco'da çalışırken boksa ilgi duyduğu için çamurdan bir boksör modelledi. Bir iş arkadaşı da kendi çamur boksörünü yaptıktan sonra bu figürlerin hareketlerini bir kamera ile saniye saniye pozlayarak bir boks maçı çekimi yaptılar. Bu deneme O'Brien'in iki boyutlu çizimler yerine üç boyutlu model kullanarak canlandırma yapma çabalarının temelini oluşturdu. Kil kullanımı ile form oluşturarak karakterler oluşturma çabaları Willis O'Brien'e aittir. Bu alanda çamur animasyon üzerine çalışmalar yapan Amerikalı sanatçı, sinema tarihinde karakter canlandırmanın öncüsü ve hocası sayılmaktadır. Bu denemeden sonra çamurdan yaptığı minyatür mağara adamı ve dinazorla bir dakikalık bir

canlandırma filmi hazırladı. Bu film için ürettiği çamur modellerin içinde ahşap iskelet kullanmıştı (Priebe, 2007, s. 285).

1910’lu yıllarda animasyon ve sinemanın gelişimine büyük katkılarda bulunan Willis O’Brien, armatür mantığını aslında ilk deneyen kişilerden olmuştur. Bir laboratuarda kil figürleri nasıl canlandıracağı üzerine denemeler yapmıştır. Daha sağlam ve ayakta durabilecek, hareketleri daha verimli verilebilmesi için killerin içine yerleştirdiği metal iskeletlerle verimli hareketler yakalamıştır (Görsel 24). Willis O’Brien dinazor maketlerin filmlerde kullanılmasına öncülük etmiştir. O yıllarda, bazı müzelerde dinazor iskeletlerin sergilenmesi O’Brien’a esin kaynağı olmuştur. 1915 yılında “The Dinosaur and the Missing Link” adında bir kısa film yapmıştır. Daha sonra Herbet M. Dawley ile birlikte “Ghost of the Slumber Mountain” filmini hazırlamışlardır.



Görsel 24 Willis O’Brien dinazor maketleri ile

1925’te çektiği ilk uzun metraj filmi Artur Conan Doyle’un kitabından uyarlanan “The Lost World” adlı filmi. Şimdi baktığımızda bu animasyonlar çok amatör geliyor fakat 1920’lerin ortasındaki izleyici kitlesi tarafından neredeyse gerçekmiş gibi algılanmıştı. O’Brien’ın “The Lost World” filminde (Görsel 25) sadece kil karakterleri yapımını değil, yine sahne tasarımının tamamını kendisi tasarlamıştır (Ersezgin, 2006, s. 6).



Görsel 25 The Lost World (Kayıp Dünya)

1933 yılında O'Brien, Merian C. Cooper'ın "King Kong" fantastik filmi için birçok yaratık karakterler şu an bile izleyicileri etkilemeyi başaran bir görsel şölen sunmaktadır. Filmde hem gerçek oyuncular hem de animasyon birleştirilerek izleyiciye sunulmuştur. Filmde en etkileyici sahnelerden biri yaratığın Empire States binasının tepesinde uçaklarla olan kavgasıdır. Karakterlerini oluştururken kil ile birlikte farklı malzemeler de kullanırdı. Bunlar kürk parçaları ve deri ile kaplı iskeletler de başta olmak üzere çeşitli materyallerle etkili tasarımlarındandır. King Kong filminde yakaladıkları başarıyla devam eden "King Kong'un Oğlu" filmini (Görsel 26) çektikten sonra artık tahtını öğrencisi olarak yetiştirdiği Ray Harryhausen'e bırakmıştır (Priebe, 2007, s. 287).



Görsel 26 King Kong'un Oğlu

2.1.1.2. Ray Harryhausen

Willis O'Brien'den teknik anlamda çok şey öğrenen Ray, öğrendiklerini geliştirerek daha estetik anlamda ön plana çıkacak maketler hazırlayarak konusunda uzman hale gelmiştir. O'Brien'in yapmış olduğu King Kong filmi 12 yaşında izleyip, stop motion tekniğine merak saran Harryhausen, gelecekte bu mesleği yapacağı kararını vermiştir. (Priebe, 2007, s. 36)



Görsel 27 O'Brien Puppets

İlk zamanlar masal ve hikayeleri senaryo olarak kullanarak kendi karakterlerini oluşturup denemeler yapmıştır. Senaryolarını genellikle eski medeniyetlerin betimlemesi ve efsaneler üzerine kurgulayan Ray, aslında işin mutfağında çok fazla tanıdığı olsa da her aşamasını kendisi yapmaya çalışmıştır. Kendi evini garajında kısa filmler çekerek kuklalarla ve hareketsiz animasyonlarla denemeler yapmaya başladı. 18 yaşındayken, daha sonra birkaç projede çalışacağı, hocası animatör Willis O'Brien ile tanıştı.

O'Brien'in yeteneklerini geliştirmesi için tavsiyelerde bulunduğu Harryhausen, Los Angeles City College'da sanat ve anatomi derslerine, daha sonra da Southern California Üniversitesi'ndeki film derslerine kaydoldu.

1940'ta Harryhausen ilk yapım işini yaptı ve yapımcı George Pal için bir dizi "Puppets" üzerinde çalışarak kuklaları bir tür durma hareketi kullanarak canlandıran kısa filmlerde çalıştı (Görsel 27). Ardından ABD Ordusunda görev yaptı ve burada savaş

çabası için propaganda filmlerinde yönetmen Frank Capra ile çalıştı. (Şenyapılı, 2002, s. 23).

1949 yılında O'Brien'in yaptığı "Mighty Joe Young" filminde hocasıyla birlikte çalışma imkânı kazanmıştır. Filmde süpervizör O'Brien olsa da canlandırmayı Harryhausen yapmıştır ve sahneler incelikli bir işçilikle, hareketler daha zarif bir şekilde yapılmıştır.

Harryhausen, "Denizin Altından Geldi (1955)", "Gizemli Ada (1961)" ve "Hammer Film'in One Million Years B.C. (1966)." de aralarında bulunduğu bir düzineden fazla filme efekt kattı. Sinbad filmleriyle de tanınır: Sinbad'ın 7. Voyage'ı (1958), ilk renk özelliği; "Sinbad'ın Altın Yolculuğu (1973)", "Sinbad ve Kaplanın Gözü (1977)". Ayrıca 2010 yılında animatronik ve bilgisayar efektleriyle yenilenen yıldızlarla dolu "Clash of the Titans (1981)" için özel efektler yapmıştır. Ayrıca 1963 yılında çekilen "Jason and the Argonauts" filminde kullandığı kılıçlı iskeletler hayali karakterleri canlandırmasına bir örnektir (Görsel 28). Bu filmin başarısı daha üst seviyelerdedir çünkü filmde kullandığı iskeletler stop motion tekniği ile yapılmış ve oyuncularla başarılı bir senkron izlenmiştir.



Görsel 28 Jason and the Argonauts (Altın Postlu Cengaver)

1980'lerin ortalarında yaptığı animasyonlarda etkin bir şekilde emekli olmasına rağmen, 21. yüzyıla kadar küçük projeler üzerinde çalışmaya devam etti. 1992'de Sinema Sanatları ve Bilimleri Akademisi'nden teknik katkılar için Gordon E. Sawyer Ödülü'nü aldı (Priebe, 2007, s. 38).

2.1.1.3. Ladislav Starewitch

1882 yılında Polonya’da doğan Ladislav, stop motion tekniğine büyük katkılarda bulunan ve aynı zamanda entomolog (böcekleri inceleyen bilim dalı) olan bir sanatçıdır. İncelemek için topladığı böceklerle animasyon çekmeyi denemiştir fakat ışığın altında kalan böceklerin çekim yapmak için çok da uygun olmadığını görmüştür. Yaptığı hayvan kuklalarını konuşdurarak ve hareket ettirerek başarılı animasyonlar hazırlamıştır ki sonra ki nesillere de örnek olacak filmleri vardır.

Kameranın yeni keşfedildiği zamanlarda bu işe girişmesi, 1910 yılında çektiği “Lucanus Cervus” adında ilk filmiyle bu alanda ilklerden olduğunu göstermektedir.



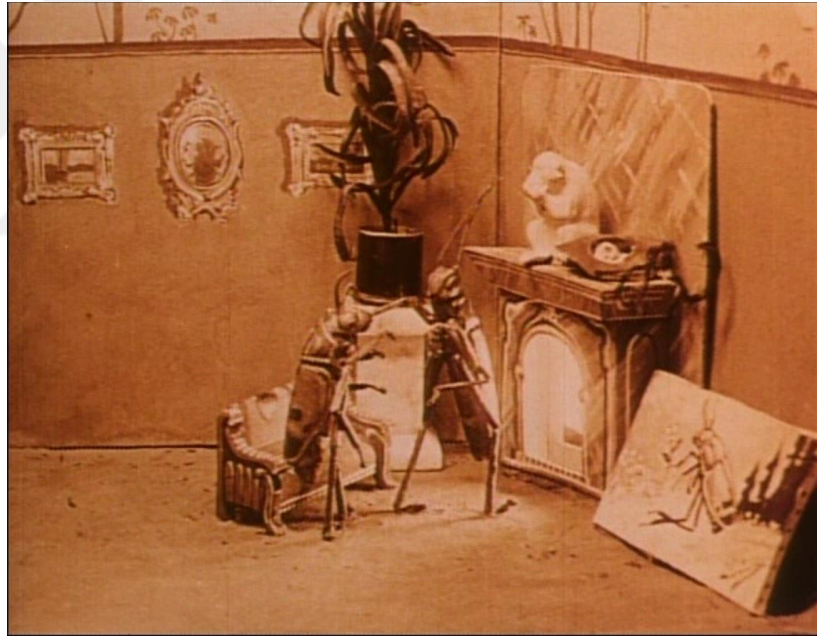
Görsel 29 Ladislav Starewitch ve Lucanus Cervus

Filmlerinde Emile Cohl’un Büyülü Kibritler filminden esinlenerek, böceklerin kollarını bacaklarını koparıp, yapıştırıcıyla tekrar yapıştırarak hareket verilebilecek hale getirerek çekimlerini tamamlamıştır. Ardından film, İngiltere’de gazetelere yer almış ve daha sonra, Londra gazetesi şöyle bir yazı yayınlamıştır; “Böcekler canlıydı, kimliği bilinmeyen bir Rus bilim adamı tarafından eğitilmişler.” (Bendazzi, 1994, s. 44)

1910'da çektiği ilk filmi "Makaslı böceklerin Mücadelesi (La lutte des cerfs-volants)" filmiyle (Görsel 30) ilgili şöyle ifadelerde bulunmuştur:

“Hareketlerini yeniden düzenlemek benim için çocuk oyuncacı gibiydi... Çeşitli dövüş aşamalarına karar verdim ve farklı hareket evrelerini tasarladım. Onları görüntümeden önce her hareketi bir dizi poza (her film saniyesi için 16 tane) ayırdım ve her birini fotoğrafladım. Sahne projektör ile aydınlatıldı. 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.” (Övgü, 2019, s. 15.06)

1912 yılında ölü böcekleri kullanarak stop motion canlandırma filmi yapan Starewitch'in en ünlü filmi “The Revenge of the Cameraman-Kameramanın İntikamı” adlı filmidir. Bu filmlerdeki başarısından sonra artık sahne düzenekleri üzerinde, farklı malzemelerden yaptığı kuklaları da kullanmaya başlamıştır.



Görsel 30 La lutte des cerfs-vo-lants (Makaslı böceklerin Mücadelesi)

Paris'e taşındıktan sonra 1920'ler için filmler yapmaya devam etmiştir. 1929'dan 1930'a kadar ilk uzun metrajlı stop motion kukla filmi “*Le Roman de Renard'ı (Tilki Masalı)*” çekti (Görsel 31). Filmin hikâyesi, zalim kandırışlarıyla ünlü antropomorfik (insan biçimcilik) bir tilki olan 11. yüzyıl Reynard the Fox hikayelerine dayanıyordu (Priebe, 2007, s. 4). Bu film için, film eleştirmeni olan René Jeanne ve Charles Ford şu şekilde yazmışlardır.

“Bir Tilki'nin Hikâyesi filmi, sesli filmlerin başlangıç dönemine denk gelir, onun yeteneği yükselişe geçmiştir. Büyük bir sanatçı ve çok yetenekli bir zanaatçı, Ladislas Starewitch sinema dünyasında benzersiz bir örnektir. Hiç kimse onunla kıyaslanamaz; ne sinemayı endüstrielleştirmiş Walt Disney, ne de Emile Cohl ile...” (Bendazzi, 1994, s. 56)

“*Tilkinin Hikayesi*” filmi faşizme karşı tavrı gerekçesiyle savaş dönemi İtalya ve İspanya'da yasaklanmıştır. Buna rağmen savaş karşıtı birçok ülke tarafından kabul görmüş ve övgülerle karşılanmıştır.

Starewitch “*Tilkinin Hikayesi*”nde karakterlerin mimiklerinin daha etkileyici olması için yakın plan çekimlerde kullanılan kuklaları insan boyutunda yapmış, sahneyi de gerçek bir film seti boyutlarında tasarlamıştır. Bu sebeptendir ki yıllar geçmesine rağmen film en başarılı klasikler arasında yerini almaktadır. Hatta bu türde başarılı sayabileceğimiz, teknolojiden destek alan birçok stop motion film bile hala Starewitch'in filmlerinin kalitesine ulaşamamıştır.



Görsel 31 Le Roman de Renard (Tilkinin Hikayesi)

1933 yılında çektiği en ünlü filmi “*The Mascot – Maskot (Fransızca adıyla Fétiche)*” dur. Bu filmde oyuncak bir köpek kuklası, ölmekte olan bir kız çocuğuna yardım etmek için cehenneme gidip ona portakal getirir. Birçok garip yaratık bu filmde stop motion canlandırma tekniğiyle hazırlanmıştır.

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

Starewitch, animasyon dünyasına kattığı keşiflerle, Svankmajer, Quay Kardeşler, Yury Norstein, Kihachiro Kawamoto, Tim Burton, Nick Park, Suzie Templeton ve "Yaman Tilki (*Fantastic Mr. Fox*)" filmiyle ilk animasyonunu gerçekleştiren Wes Anderson gibi önemli yönetmenlere ilham kaynağı olmuştur.

2014 yılında Starewitch'in kuklaları Quay Kardeşler, Jan Svankmajer'in işleriyle birlikte İspanya'da "*Dönüşüm (Metamorphosis)*" adlı (Görsel 32) sergide yer almıştır (Övgü, 2019, s. 16.02).



Görsel 32 Metamorphosis (Dönüşüm)

2.1.1.4. Helena Smith Dayton

Helena Smith, 1879'da doğdu. Genç bir kadın, Connecticut'taki Hartford'da muhabir olan Fred Erving Dayton ile tanıştı ve evlendi, ayrıca Hartford'da birtakım gazetelerde gazeteci ve köşe yazarlığı yaptı. Helena Smith Dayton, heykel ve resimle ilgilenmeye başladı ve dergi çizimleri için kilden karikatürler şekillendirmeye başladı. 1916'da kil filmler yapmaya başladı. Bir yıl sonra Dayton Fransa'daydı. Paris'te (ölüm ilanına göre), YMCA arşivleri 8 Eylül 1918'den 10 Ağustos 1919'a "satın alma ajanı" ve sekreter olarak görev yaptığını gösteriyor. Fransa'da görevinden sonra film çektiğine dair hiçbir kanıt yok. 1933'lerin sonunda, Dayton hala İllüstratörler Derneği'nin bir üyesi olarak listelenmişti, resme olan ilgisinin yıllarca sürdüğünü gösteren bir gösterge, arada,

Dayton'da Robert McBride ve Company için Louise Bascom Barratt ile iki kitap yazdı. Dayton'ın yaptığı William Shakespeare'in Romeo ve Juliet, tarihteki ilk stop motion filmlerden biri olmuştur. Filmin animasyonlu bölümünden önce, tanıtımda kil figürlerini şekillendiren bir girişte Dayton'ın işi vardı. (Animation, 2019, s. 00.02)



Görsel 33 Helena Smith Dayton karakter modellerken

2.1.1.5. Lotte Reiniger

Charlotte Reiniger ismiyle 1899 yılında Berlin'de dünyaya gelmiştir. Animasyon dünyasının o zamanlar en ünlü Alman aktörlerinden Paul Wegener'in fotoğraf hileleri dersini aldıktan sonra animasyona merak saran Reiniger, o dönemlerde Wegener'in üye olduğu bir tiyatro şirketinde oyunculuk kursu aldı. Yeteneğini tiyatrodaki insanlara gösterme çabasında olan Reiniger, şirketin en ünlü oyuncularının en tanınmış rollerini silüet tekniği ile canlandırmaya başladı. Bu teknikten fazlasıyla etkilenen Wegener, Reiniger'i "*The Pied Piper of Hamelin Der Rottenfänger von Hamelin*" isimli filmin sahnelerini çizmesi için görevlendirdi. (Schönfeld, 2006, s. 172)

Çizimleri o kadar başarılıydı ki bu konuda ona destek olmak isteyen Wegener, onu amatör bir animasyon grubuyla bir araya getirerek silüetlerini animasyon yapmalarını istedi. Grupça çalıştıkları ilk filmleri olan *Das Ornament Des Verliebten Herzens*'i 1919

yılında gösteriye sunmuş ve o kadar olumlu yorumlar almışlardı ki artık Reiniger hayatının sonuna kadar animasyon ile ilgileneceğine tam anlamıyla karar vermişti ve hayatı boyunca elliye yakın bu teknikte animasyon filmi yaptı.



Görsel 34 Lotte Reiniger

İlk uzun metraj filmini yapması için ona maddi destek ve özel bir stüdyo sağlayacağını açıklayan Louis Hagen adlı bir banker, Reiniger'in hayallerini gerçekleştirmesi için büyük bir adım olmuştur. Siluet ile yapılan animasyonlarına esin kaynağı olan ve Asya kökenli geleneksel sanat olan gölge oyunları, Türk kültüründe de uzun yıllar eğlence amaçlı ve daha renkli karakterler olan Karagöz ve Hacivat en önemli örneğidir.

Cut-out canlandırma tekniği kullanan ve uygulamalarda genellikle çekimler, kameranın üstten bakış açısıyla yerleştirilen kamera ile yapılır. Bir düzlem üzerinde canlandırmanın arka planı için farklı malzemeden yararlanılabilir. Reiniger de 1926 yılında "*Prens Ahmet'in Maceraları*" filmi için bu teknikle bir animasyon oluşturmuştur. Bu teknik 1937 yılında Disney'in yaptığı *Snow White and the Seven Dwarfs* filminde ilk olarak kullanıldığı iddia edilsede, Reiniger bu tekniği ilk kullanan kişi olmuştur

(Whitehead, 2012, s. 30). Bu konuda bir patent davası açmak veya kendisi için 'Animasyon Sanatı' iddiasında bulunmak yerine, Lotte Reiniger 1970 yılında “Shadow Theatres and Shadow Films” (Gölge Tiyatrosu ve Gölge Filmleri) adlı kitabını yayınladı (Görsel 35). İçinde “trick masasının” ayrıntılı açıklamalarını, çizimlere ve fotoğraflara yer verdi. Evde bile tane hazırlanabilecek bir ortam için nasıl yapıldığını kitabında adım adım talimatlar ile açıkladı. Onun için animasyon hiçbir zaman bir meta haline gelmedi, aksine büyüsunü asla kaybetmeyecek bir sanattı (Schönfeld, 2006, s. 184).



Görsel 35 Shadow Theatres and Shadow Films (Gölge Tiyatrosu ve Gölge Filmleri)

“*Prens Ahmet'in Maceraları*” filminin tüm dosyaları ve kopyaları 1945'te Berlin Müttefik Bombardman sonrasında yok edildiği zannediliyordu fakat 1956 yılında Britanya Film Enstitüsü arşivinde renkli olmayan baskıları bulundu ve çoğu kısmı restore edildi. Tabii çekildiği dönemde frame sayısı saniyede 18 kare çekilmiş, restore esnasında saniyede 24 kareye çıkarıldığı için 90 dakika olan film 65 dakikaya düşmüştür.

Nazi Almanya'dan ayrılıp Kasım 1935'te İngiltere'ye taşınmadan önce Reiniger, II. Dünya Savaşı öncesi Berlin'in kültürel ve entelektüel avangard dünyasına derinden dalmıştı. 1920'lerde Berlin'deki arkadaş çevresi arasında, Die Abenteuer des Prinzen Achmed ve oyun yazarı Bertolt Brecht'e katkıda bulunan Walther Ruttmann gibi tanınmış sanatçılar vardı. Reiniger'in tam yaratıcı özgürlük ve sorumlulukla gerçekleştirdiği ilk filmler Berlin'deki Institut für Kulturforschung (Kültürel Araştırma Enstitüsü) tarafından yapıldı. Bu ilk filmler arasında Das Ornament des Verliebten Herzens / Aşkta Kalplerin Süslemesi (1919), Amor und das Standhafte Liebespaar / Aşk ve Sadık Aşıklar (1920), Der Fliegende Koffer / Uçan Bavul (1921) ve Der Stern von Bethlehem / Bethlehem Yıldızı (1921) vardır.

1919 yılında Hans Cürlis tarafından eğitim filmleri için bir prodüksiyon kuruluşu olarak kurulan Enstitü, deneysel animasyon için de bir deneme alanıydı. Bir sanat formu ve son derece etkili bir iletişim ve eğitim aracı olarak filme eşit şekilde bağlı kalan Enstitü'de Reiniger, birçok önde gelen genç entelektüel ile çalıştı. Bunlar arasında 1920'lerde birçok filminde ortak olan Berthold Bartosch ve en önemlisi Reiniger'in en kısa zamanda eşi Koch oldu. O sırada Enstitü için eğitici filmler ve belgeseller çekiyordu. Koch, film yapımıcılığının teknik yönleriyle, özellikle de animasyon yöntemleriyle yapılan deneylerle ilgileniyordu. Bu, onu Reiniger'in hem kamera operatörü hem de canlandırıcı animatör olduğu filmlerinde ideal bir işbirlikçi yapmıştır (Schönfeld, 2006, s. 188).

Kısa siluet animasyon filmleri eleştirel beğeni topladı ve sanat olarak övüldü, ancak bu tür film yapımlarının finansmanı Reiniger'in hayatı boyunca zor oldu. Reiniger ve Koch böylece reklam filmlerinin ilk yapımcısı Julius Pinschewer'in çalışmaları ile gelirlerini artırdılar (Görsel 36). Reiniger'in dört animasyonlu siluet reklamından iki tanesinin hayatta kaldığı bilinmektedir: Nivea cilt bakım ürünlerini tanıtan Das Geheimnis der Marquise / Markiz Sırrı (1922) (Görsel 37) ve Mauxion'un çikolata tatlıları için Barcarole (1924).



Görsel 36 Lotte Reiniger

1923'ten başlayarak, ilk ses dönemine kadar, Reiniger'in en önemli eserleri, arkadaş ve patron Louis Hagen Sr. tarafından finanse edilen ve Koch tarafından yönetilen

Comenius-Film tarafından üretildi. Comenius-Film, Die Abenteuer des Prinzen Achmed'in ardından dört tane daha Reiniger filmi hazırladı: Hugh Lofting'in hikayelerine dayanan üç bölümlü Doktor Dolittle serisi ve canlı aksiyon özelliği olan Die Jagd nach dem Glück / Şans Avı (1930) Reiniger, Koch, ve Catherine Hessling ile birlikte yönettiği başlıca bölümler. Başlangıçta sessiz bir film olarak üretilmiş olmasına rağmen, The Hunt for Luck, 1930 yılında senkronizasyon sonrası üretilen bir film müziği ile piyasaya sürüldü. Ancak bugün, yalnızca siluet animasyon dizisi hayatta kalmaktadır.



Görsel 37 Lotte Reiniger hazırladığı Nivea reklamı

13 Ekim 1943'te Almanya'ya savaş ilan eden İtalya'daki kötüleşen savaş zamanı durumu nedeniyle, Reiniger ve Koch'a büyükelçilik tarafından gecikmeden ayrılmaları önerildi. 22 Eylül 1943'te Roma'dan Venedik'e taşındılar ve 1943 Noel'inde, Reiniger'in annesinin sağlıksız ve yalnız olması nedeniyle, 1943'te Berlin'e geri döndüler.

35mm veya 16mm baskılarda mevcut olan sınırlı sayıda film de Reiniger'in çalışmalarının küçümsenmesine neden oldu ve II. Dünya Savaşı'ndan hemen önce, sırasında ve sonrasında yapılanlar şimdiye dek neredeyse hiç görülmedi. Örneğin, Genel Postane ve Taç Film Birimi için komisyonda yaptığı bilgi filmleri İngiltere dışında bilinmiyor. Benzer bir şekilde, siyah ve beyaz eserlerinin birçoğu yaygın olarak görülür ve alkışlanırken, Britanya'da yapılan renkli olarak eşit derecede etkileyici çalışması göz ardı edilir, unutulur veya kaybolur. Neyse ki, araştırmayı bekleyen, kâğıt ve film üzerinde hazır bulunan çok sayıda tarihi malzeme vardır (Reiniger, 2019, s. 02.28).

2.1.1.6. George Pal

Macaristan’da doğan Pal, kariyerine burada sahne tasarımcısı olarak başladıktan sonra Berlin’e göç etmiş ve Alman Film Stüdyosu “Universum Film AG (UFA)” da ilk stop motion filmi olan bir sigara reklamı ile devam ettirmiştir.

Pal animasyon sektörüne önemli katkı sağlayacak bir teknik olan “replacement animation (yer değiştirme canlandırma)” tekniğini geliştirmiştir. Çekimlerinde kuklaları hareket ettirmek yerine aynı karakterden birçok kukla yaparak her sahnede yer değiştirme tekniğini kullanmıştır. Bu günümüz stop motion filmlerinde özellikle yüz mimikleri, ağız hareketlerinde daha çok tercih edilmektedir.

George Pal, kuklaların kafalarını tahtadan kazıyarak ve her kuklanın vücudunu kumaşlardan yaparak animasyonun yerini başka bir düzeye çıkardı. Daha sonra Pal tarafından üretilen uzun metrajlı filmler, yüz değiştirme tekniğini, Wah Chang’in Tom Thumb ve The Brothers Grimm örnek almıştır. (Aran, 2009, s. 27)

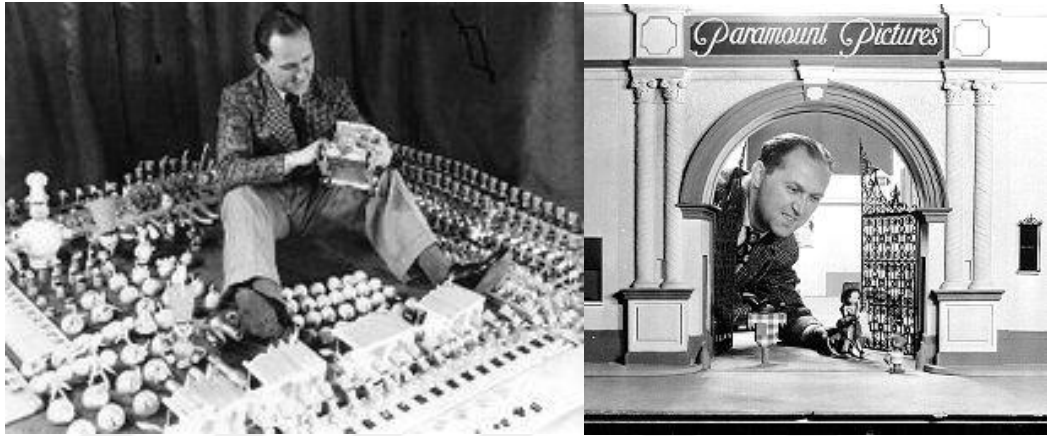


Görsel 38 George Pal hazırladığı karakter

Açıkçası, farklı yüzler için bir numaralandırma ve etiketleme sistemine sahip olmak çok önemliydi, çünkü bunların çoğu görünüşte sadece ince bir fark yaratacağı. Değişen yüzlerin avantajı, sadece bir statik kafa ile mümkün olmayan bir akışkanlık ve ifade aralığı elde etme yeteneği olmuştur. Bunların ardındaki zorluk, her bir parçanın şekillendirilmesinde ve ekranda doğru şekilde kaydedilmesinin sağlanmasıyla ilgili inanılmaz miktarda çalışmalıdır. İster kil ister plastik olsun, kullanılan malzemeler çoğu

zaman çok fazla deęiştirilir ve sette tekrar kullanılır, bu da görünüşlerini sabit tutmada büyük sorunlara neden olur.

1940 yılında Amerika'ya giderek 1949 yılına kadar Paramount Stüdyoları'yla kontrat yapmış ve kariyerinin doruk noktasına ulaşmıştır. Burada en büyük projelerinden olan "Puppetoon" serisini gerçekleştirmiştir. Puppetoon filminde ağız hareketlerini çok başarılı bir şekilde aktarmak için dokuz bin tahtadan yaptığı kuklaları kullanmıştır (Görsel 39).



Görsel 39 Puppetoon karakterleri ve Paramount Stüdyoları

Yüzlerin kafaya takılmalarını ve yerinde tutmalarını sağlamak için bazen arka taraflarıyla birleştirmek için mıknatıslar kullanırdı. Açıkçası, farklı yüzler için bir numaralandırma ve etiketleme sistemine sahip olmak çok önemliydi, çünkü bunların çoğu görünüşte sadece ince bir fark yaratacağı. Deęişen yüzlere hareket avantajı, her zaman sadece bir statik kafa ile mümkün olmayan bir akışkanlık ve ifade aralığı elde etme yeteneęi olmuştur. Bunların ardındaki zorluk, her bir parçanın şekillendirilmesinde ve ekranda doğru şekilde kaydedilmesinin sağlanmasıyla ilgili inanılmaz miktarda çalışmadır. İster kil ister plastik olsun, kullanılan malzemeler çoęu zaman çok fazla deforme edilir ve sette tekrar kullanılır, bu da görünüşlerini tutarlı tutmada büyük sorunlara neden olur. Kullandığı bu teknik Pal'a 1944 yılında Oskar Onur Ödülü kazanmasını sağlamıştır (Priebe, 2007, s. 40).

Pal'un karakterlerinden en popülerlerinden biri, Jasper Goes Fishing (1943), Jasper ve Beanstalk (1945) ve Jasper in a Jam (1946) gibi başlıklarıyla yirmi filmde öne çıkan Jasper adında küçük siyahi bir çocuktur (Görsel 40). Ayrıca, 1946'da Pal, John

Henry ve Inky Poo'yu (1946), Inky Poo adlı bir iz bırakma makinesiyle yarışan siyah demiryolu gangsterinin Amerikan halk masallarına dayanan küçük bir film yaptı.

George Pal'in Puppetoons'u Amerika'da sevecen bir izleyici kitlesi kazandı ve filmlerde çalışan bir dizi model animatör, Dollywood unvanı altında kendi dizi kukla filmlerini üreten Joop Geesink ve Ray Harryhausen gibi başarılı kariyerlerine devam etti. 1945'te, masal konularıyla bir dizi film yazmıştır.



Görsel 40 The George Pal Puppetoons and Jasper

Kırmızı Başlıklı Kız, Hansel ve Gretel, Rapunzel'in Hikayesi ve Kral Midas'ın Hikayesi gibi özel hareket efektleri üzerine yoğunlaşmıştı. Harryhausen'in masal filmleri, istisnai bir kukla yapımıcısının becerisini gösterir. Köleleştirici kurtları, kel kafalı şeytanları ve canavarları ve canavarları ön plana çıkararak sıska burunlu böceklerin daha sonra canlı aksiyon sineması için yarattıklarını anlattı (Lord-Sibley, 1998, s. 31).

2.1.1.7. Jan Swankmajer

1934 yılında doğan Çekoslovak sanatçı, 1950-1954 yılları arasında Endüstri Sanatlar Enstitüsünde ve sonra Güzel Sanatlar Akademisinde eğitim aldı. Seramik, heykel ve sinema sanatı alanında başarılı işler üretmiştir. Laterna Magika Kukla Tiyatrosunda çalıştıktan sonra sinemaya ilgisi daha da arttı. Kendine has sürrealist üslubuyla üretkenliğini günden güne arttırdı.

1956 sonrası Sovyetler Birliği'nde özgürlük ortamından faydalanarak Max Ernst,

Salvador Dali, Joan Miro'nun yapıtlarını ve yazılarını inceledi. İlk filmi olan *Posledni trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara* (The Last Trick) 'i 1964 yılında çekmiştir. Film, iki sihirbaz arasındaki rekabetini ve ardından kavgalarını anlatırken kuklaların devreye girmesi Swankmajer'in ustalığını gözler önüne seriyor. Aynı bu filmde olduğu gibi 1966 yılında yaptığı *Rakvickarna* filminde de ahlaksız espri anlayışı vardı. Filmde iki kukla şiddet ve prematüre bir döngü içinde yaşamaktadır. Kuklacıya çivi ve çekiçle saldırarak hem kendilerini hem de etrafı darmadağın ediyorlar. Tek hayatta kalan hint domuzu da başını alıp gidiyor. Müzik olarak besteci Zdanek Lista'nın eserlerini de kullanarak filmlerine esrarengiz ve kara mizah anlarını yaşatıyor (Whitehead, 2012, s. 106).

Swankmajer'in senaryolarında bir kısır döngü vardır. Bu döngünün içine tıkanıp kalan karakterler marjinal filmlerin çıkmasına sebep olmuştur. 1966'da yaptığı "Et Cetera" filmi de bunlar arasındadır. Filmde Faust'un uzun metraj filminde, Faust'un uşağı cehennemden şeytani çağırır sonrasında serbest bırakır.



Görsel 41 Punch and Judy filmi

Svankmajer 1970 yılında Çek Sürrealist Grubunun bir üye olur. Grupta eşi Eva Svankmajer başta olmak üzere animasyon sanatçısı Bedrich Glasser ve birçok üye ile birlikte film yapmaya devam ederler. Diğer animasyon sanatçılarından farklı olarak aynı anda hem kukla ve fotoğraf hem de çamur animasyon tekniğini birlikte kullanır.

1972 yılına kadar birçok kısa film çeken sanatçı en son Leonardo's Diary (Leonarduv) filminde Leonardo da Vinci'nin eskizleriyle günlük hayattan kesitlerle bir animasyon hazırladıktan sonra Çekoslovakya'da film çekmesi yasaklanır (Görsel 42).

Film yapmaya yasaklı kaldığı bu sürede sanatçı Barrandov Film Stüdyosu'nda efekt tasarımcılığı yaptı. Aynı zamanda birkaç film için jenerikler yaptı.



Görsel 42 Leonardo's Diary (Leonarduv) filmi

Filmde Da Vinci'nin çizimleri, eklenen çizimlerle kompoze edilerek sürekli bir dönüşüm halindedir. Eski ve yeni çizimler birbirine karışır. Anne karnında bir bebek savaşçı halini alır. Bedeni kusursuz kılmak ve oyun üzerine olan tema bir anda şiddet görüntülerine dönüşür. Anatomi çizimlerinin üzerine saldıran askerleri ve savaş arabalarını göstermiştir. 1972 yılında, farklı bir evrenden gelmiş gibi eserlerden oluşan, "Natural Science Cabinet" adlı heykeller (Görsel 43), Etchings and Aquatints ve Svankmajer's Encyclopaedia illüstrasyonları yapmaya başladı.



Görsel 43 Natural Science Cabinet heykelleri

1973'te hakkında çıkarılan yasak kalktıktan sonra yaptığı heykelleri yeni filmlerinde kullanmıştır. Modernizme farklı bir bakış açısı getirmiştir. O yıllarda genç sanatçıları fazlasıyla etkileyen Svankmajer'in yapıtları postmodernizmin filizlendiği yıllarda oldukça ilgi çekmiştir. Gerçeküstücülük gibi nedensellik ve kurallarla hazırlanan sisteme karşı çıkan Svankmajer, bu sistemin taşıyıcıları olan askeri, eğitim, aile, din gibi konularla olan sorununu hem filmlerine hem de heykellerine yansıtmıştır (Görsel 44). Svankmajer'a göre örgütlü dinler bir kutsallık yaratmaktadır. Bu kutsallık insanları küçük koyunlar gibi dogmaların kölesi haline getirmektedir. Bunun tersine şiir ve hayal gücü ise insanı özgürleştirmektedir (Kinoeye, 2019, s. 13.45).



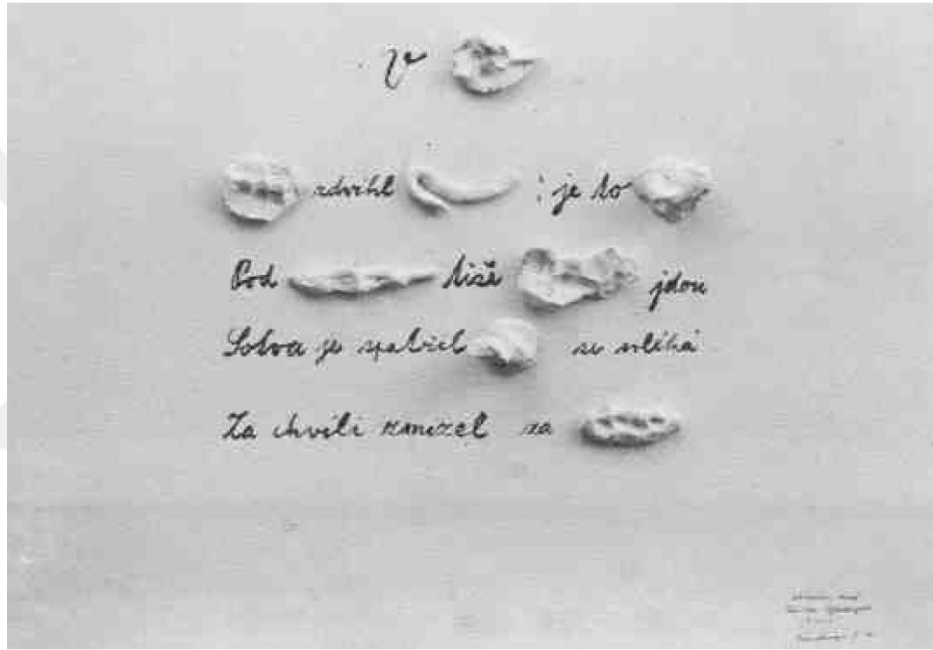
Görsel 44 Natural Science Cabinet heykelleri Handştan

Svankmajer, Prag Gerçeküstücü Grubu'nun üyesi olarak kuklacılık, tiyatroculuk, heykeltıraşlık, grafik sanatçılığı gibi pek çok özelliğini gerçeküstücülüğün gerçek ruhuyla bütünleştirdiği bir üsluba sahiptir. İçgüdüsel dürtüleri illüstrasyon, heykel ve filmlerinde kullanarak gerçeküstülikle bağ kurmuştur. Ona göre gerçek ve diğerleri vardır.

Hayal ürünü olanı gerçeğe, gerçeği hayal ürününe çevirirken kolajlar yapar, objeleri bozar ve yeniden tasarlar, kara mizah, absürt ve farklı kendine özgü unsurları kullanır. Çocukluk düşleriyle karşılaşır ve onları uygulamaya koyar. Svankmajer sineması, sınırsız olasılıklardan gerçek dışı bağlantılara uzanan bir yolculuk, sözcüklere

fazla yer vermeden bilinçdışı hikayeler yazar. Bizi şiddet dolu bu şiirin içine alarak, kaos yaşayan bir evrene fırlattığında ruhsal derinliklerle baş başa kalırız.

“Tactile Experiments” ismini verdiği, dokunma duyusu ve algı arasında sanatsal felsefi araştırmalar yapmıştır. Taktıl¹ duyu sistemi üzerine çizimler olarak adlandırdığı rölyefli kil panolar, küçük kil şekiller ve sözcüklerle taktıl şiirlerden oluşan, dokunularak üzerinde izler oluşturulmuş killer ile birçok sanatsal materyal bir arada getirilerek çalışmalar yapmıştır. Aynı zamanda “*Like Te Touch Of A Dead Trout*” (Görsel 45) adlı taktıl senaryoyu yazdı (İllumin, 2019, s. 22.17).



Görsel 45 Like Te Touch Of A Dead Trout

Svankmajer’in hayal dünyasının yaratıcılığının asıl kaynağın çocukluğu ve rüyalarıdır. Bu ikisi çalışmalarının değişmezleridir ve bu filmler aslında onun çocukluğuna ve rüyalarına geri dönüşüdür. Çocukluk yaşantılarına dair izler Svankmajer’in hem filmlerinde hem de illüstrasyon ve heykellerinde derinden görmek mümkündür. Ona göre hayal gücü içgüdülerini dinleyerek ortaya atılır (Priebe, 2007, s. 33).

¹ Taktıl: dokunsal anlamına gelmekle beraber tıpta sıkça kullanılan bir terimdir.



Görsel 46 Like Te Touch Of A Dead Trout ve Jan Svankmajer



Görsel 47 Tactile Experiments (Dokunsal Deneyler)

Çalışmalarında çoğu zaman ahlaki bir duruş eğilimine kapılsak da izleyiciyi tedavi edici ve özgürleştirici bir mücadele görüyoruz. Acı, haz, tutku, şiddet, iğrençliği sanatıyla bütünleştirdiğinde izleyiciyle ruhlarının kapışma halinde olduğu bir görsel şölen sunar. Kullandığı malzemelerin dokuları ve nesnelerin çoğu belki de her gün onlarla ilişki halinde olmamıza rağmen oldukça tuhaf ve yabancı bir his uyandırır.

Bu nedenle sürrealist bakış açısı hayranlık hissi uyandırır, mantık dışı bir fantezi değildir, gerçekte ilişkilidir. Svankmajer çalışmalarını değerlendirirken karşımıza çıkan en temel unsurlardan biri gerçeküstücülüğün yanında olan tekinsizlik kavramına farklı bakış açısından ve değişik biçimlerde yaklaşılabilir. Tekinsizlik, Freud'a göre, psikopatolojik bir durum ya da edebiyatı ve görsel sanatları ilgilendiren bir türü işaret edebilir.

Tekinsizlik; eskilerden tanıdık olan ve güven uyandıran bir hissin ya da nesnenin belli bir zamanda tehdit edici bir kimliğe bürünmesidir. Bu durum geçmiş yaşantıların doğal algılanmasını sağlayacak olan açıklamaların sonradan edinilen bilgilerle hükümsüz kılındığı durumlarda ortaya çıkabilir.

Bilimsel ve akılcı bir noktadan bakıldığında açıklanamayacak olan, geçmişte kabullenilmiş birtakım açıklamaların doğru olabileceği yönünde şüphe içinde bırakan deneyimler bizi tekinsizliğe götürür. Kimi zaman da bazı deneyimlerin yarattığı bastırılmış hisler yeni bir deneyimle fakat geçmişe özgü çağrışımlarıyla ortaya çıktığında ortasında kalınan çelişkili durum tekinsizlikle tanımlanabilir (İsmayilov, 2011, s. 7).

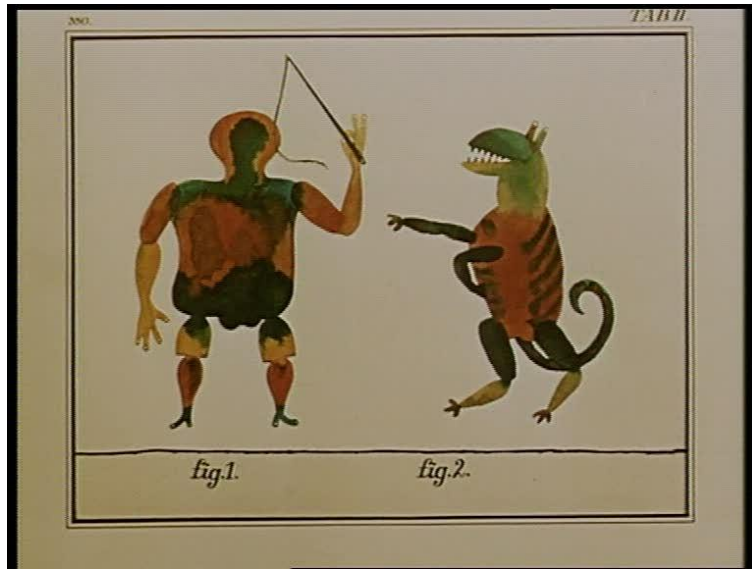
Freud'a göre düş, bir arzunun gerçekleşmesidir, en masum düşler bile şeytanlıklarla barındırır ve düşler çözümlendiğinde asıl şeytanlıklar ortaya çıkar. Düşlerde, istekler ve yoksunluklar simgelerle gösterilir. Bastırılmış nice fikirler de düşlerde kendini gösterir ve düşlerin kökeninde cinsellik vardır. Psikanalizde bilinçte olmayan anı, arzu ve imgeler bilince ortaya çıkar. Sorulara verilen yanıtlardaki istekler, izlenimler ve heyecanlardan beden ve ruh arasındaki ilişki görülmüş olur.

“İnsanlık hayvanlıktan kopuşla başlıyor. İki ayak üzerinde dik duruş insanın ayırt edici özelliklerinden birini oluşturuyor. Yüksekte duran bir yüz, insanı dışkı ve cinselliğin alçak, “belden aşağı” seviyesinden uzaklaştırıyor. Evcilleştirme iki yönlü işliyor; insan bir yandan kendi kendilerini evcilleştirme yeteneği olmayan hayvanları evcilleştirirken öte yandan kendi içindeki hayvanı, içgüdüyü, spontane olanı evcilleştiriyor, kontrol altına alıyor. İnsan dünyasının ayırım, hiyerarşi ve yasaklar üzerine kurulduğunu belirten Röyle, insanı merkeze alan yaklaşımın, diğer varlıklar üzerindeki tahakkümünün Eski Yunan felsefesi, Hıristiyanlık ve bilim tarafından onaylandığına dikkat çekiyor. Bu durum ırkçı uygulamalara ve emperyalizme meşru zemin hazırlayan bir mantık sistemini inşa ediyor.” (Sakatlık, 2019, s. 23:10)



Görsel 48 Et Cetera filmi

Çoğu gerçeküstü eser bedenın kısımları arasındaki hiyerarşik düzene karşı çıkarcasına tasarlanmıştır. 1966 yılında çektiği *Et Cetera* adlı filminde Svankmajer'in, ikinci dizisinde bu durumu açıklayan görseller bulunmaktadır (Görsel 48). Filmde bir figür elindeki kırbaç ile bir köpeğe akrobatik hareketler yaptırmaktadır. Kırbaçın her hareketinde farklı bir pozisyon alan köpek aşamalı olarak elinde kırbaç olan figüre dönüşür (Görsel 49). Köpeğin dönüşümünün her aşamasında, kırbaçlı figür de kademeli olarak bir köpeğe dönüşür. Dönüşüm sonrasında iki figürün rolleri değişmiştir. Yöneten ve yönetilenin rolleri arasındaki değişim politik iktidarsızlığı eleştirel bir biçimde sergiler.



Görsel 49 Et Cetera filmi ekran görüntüsü

Svankmajer, “*The Death of Stalinism in Bohemia*” filminde çarpıcı bir ironi ile ortaya konulmuştur (Görsel 50). Filmin alt yazıları olmasa bile anlaşılması kolaydır: Stalin'in kil kafası kesilir ve beyninden yeni bir Çek lideri (Klement Gottwald, Komünist Başkanı) çıkarılır. Stalin'in sesinden konuşur ve kafanın arkasına tokatlayarak bebek gibi ağlar. Stalin'in temsilcisi, aklından doğar. Yuvarlanan pimler, Rus tankları, kırma tenekeleri ve yollarındaki her şey gibi Arnavut kaldırımlı sokakların basamaklarını aşmaktadır. İşçiler kalıplanır ve bir üretim bandıyla gönderilir. Kayışın sonunda asılırlar, döngünün başlangıcında yeniden biçimlendirilmek üzere kil bir kova içine bırakılır. Bandın sonunda kendilerini üreten kişi, her birinin boynuna bir ilmek geçirerek onları idam eder. Boğularak can veren figürler bandın sonunda üretilmeye başladıkları kil kovasına geri düşerler. Sistem sonsuz bir döngü biçiminde kendi ürettiği insanları yemektedir. Svankmajer filmlerinde genellikle gördüğümüz bu döngü kavramı bize her bitişin aslında bir varoluş hikayesini de anlatmaktadır (Ersezgin, 2006, s. 12).

Kafatasları, diktatörlerin ince kâğıt afişlerini patlatır. İnsan, ölüm, kitlesel halk, fiziksel egzersiz, cinsel ahlaksızlığın eski litografaları ile yan yana gelir.

Çekoslovakya'da yıllarca süren Komünist egemenliğe dayanan intikamlı bir öfke patlaması olan polemik olarak görülebilir. Bu polemik, öfke dolu saldırı bazı açıdan belgeselden pek farkı yoktur. Svankmajer, animasyonun sihir gibi olduğunu ve bu korkunç yılların yaşanmasının, suçluların ve mağdurların üzücü canlandırma ve anma törenlerinde güçlü sembollerle zombileştiğini söyler.



Görsel 50 *The Death of Stalinism in Bohemia* (Bohemya'da Stalinizmin Ölümü)

Bir eserin arkasındaki sanat, yaratıcılık ve zehir, birini ihtimali güvenilirliğine zarar verebilir. Bununla birlikte, abartılı olduğunu veya siyasi gerçeklerin yanlışlıklar içerdiğini söylemek zordur. Siyasi dersin metaforik, alegorik gösterimi ve insanlar üzerindeki etkisi ne olursa olsun, Bohemya'da Stalinizmin Ölümü (Görsel 51), II. Dünya Savaşı'ndan Soğuk Savaş'ın sonuna kadar, Çekoslovakya'nın kesin ve kısa bir tarihidir. Tüm diktatörlüklerin olabileceği gibidir (İsmayilov, 2011, s. 22).

Bu tür stop motion filmler, kendilerine küçük bir ajansı olan insanlar ve nesnelere izlenimini veriyor. Bu yüzden çekim yapılması için tasarlanan bir konu için mükemmel bir ortam olma özelliği taşıyor. Sarsıntılı bir şekilde bir yerden başka bir boyuta taşıyorlar. Stop motion ürkütücü olabilir, çünkü bu akıl almaz hareketler sivri uçlu ve hızlı adımlarında öngörülemez ve göz bir arayış içindedir. Güçlendirilmiş ve vurgulanan sesler iğrenç, şiddet ve mizahı, ekstra susturmayı ve cansız nesnelere içsel niteliklerini ve düşüncelerini ortaya çıkarır (Bohemia, 2019, s. 22.22).



Görsel 51 Bohemya'da Stalinizmin Ölümü

Svankmajer'in farklı tekniklerin bir arada kullanıldığı birçok filmini görebiliriz. Stop motion tekniğini kullanırken sınırları zorlayacak şekilde yaratıcı bir biçimde kullanır ve bu teknikle canlı aksiyon çekimleri harmanlayarak ortaya marjinal işler çıkarır. Svankmajer'in gizli ve karanlık animasyonlarının etkileyici fakat tedirgin edici bir izlenim oluşturmaktadır. Svankmajer kendisini yönetmenden çok sanatçı olarak tanımlamıştır.

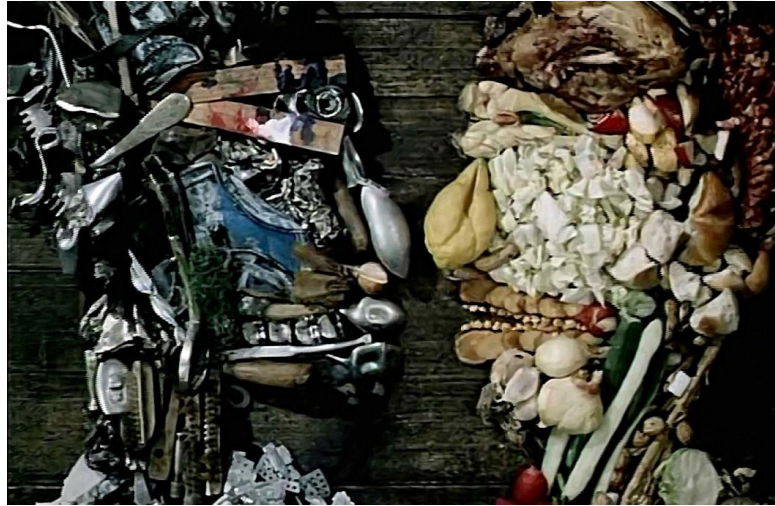
“Kendimi asla animatör ya da bir film yönetmeni olarak tanımlamadım. Çünkü yaptığım birçok iş var; kolajlar, nesnelere, seramikler, heykeller... Mutlaka animasyon filmlerim olduğu gibi animasyonu hiç kullanmadığım filmlerim de var. Neyin animasyon, neyin

gerçek olması gerektiğini ve bu gerekliliğin hangi yöntemlerle ortaya konacağını konu ile öykü belirliyor.” (Savaş, 2015, s. 78)

Svankmajer için kendi ürettiği sanatsal çalışmalar oto terapi gibidir. Ortaya çıkan filmde daha çok filmin yapılış süreci önemli olmuştur. O gün çekilecek sahneleri tasarlar. Çünkü filmi çekmeye başladığı zaman yaratıcılığın doğaçlama olmasının, hayal gücünü rahatlıkla ortaya koyduğunu savunmaktadır.

“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. Film çekmeye başladığımda terapi de kendiliğinden ortaya çıkıyor ancak ondan sonrası tam bir ölüm elbette.” (Whybray, 1997, s. 38)

Svankmajer en çok Maniyerizm ve Sürrealizm akımlarını benimsemiştir. Sürrealizm onun bakış açısını belirler. Onun için sürrealizm, yaşayan bir canlı gibidir. Bu yüzden tasarımlarını belli bir disiplinle sürdürmemiş bir çerçeve içinde sınırlamamıştır. Ürettiği her şeyin yapacağı diğer işe katkı sağlaması için çaba göstermiştir. Sebep Svankmajer’in animasyonları, filmleri, heykelleri, seramikleri ve illüstrasyonları bütünlük içerisinde.

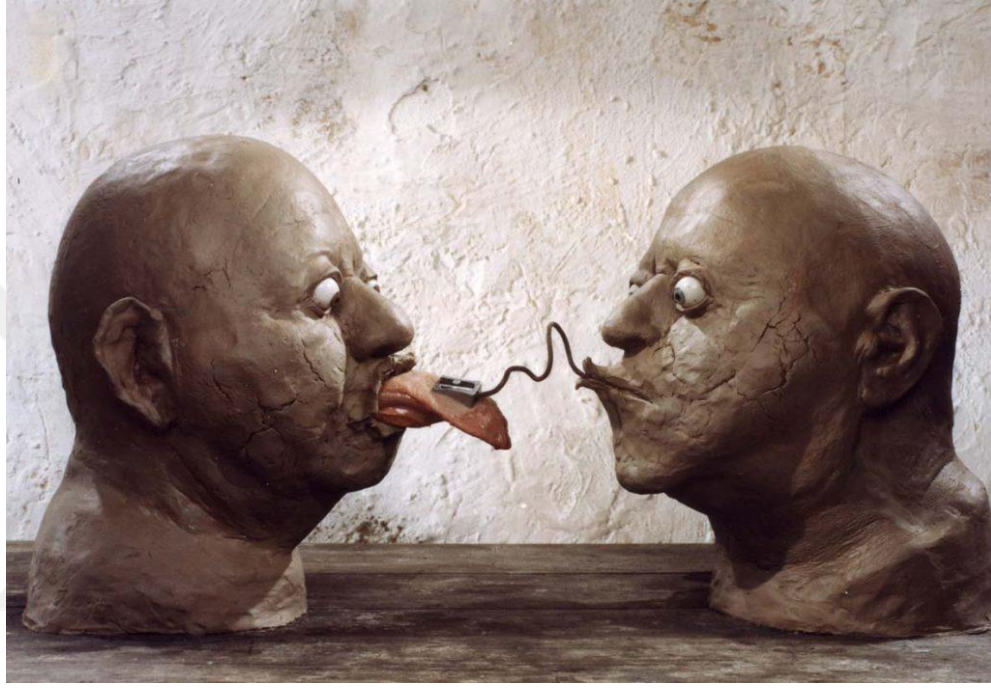


Görsel 52 Dimensions of Dialogue (Moznosti Dialogu)

Jan Svankmajer’in eşi Eva Svankmajer’de sanat alanıyla ilgilenirdi ve 1976 yılında birlikte bir seramik sergisi açtılar. 1979 yılında film çekmeye geri dönen Jan, 1982 yılında en bilinen “*Dimensions of Dialogue (Moznosti Dialogu)*” adlı kısa filmini çekti (Görsel 52). Bu filmde çamurdan yapılmış iki adet insan kafasının dillerine koyup

ağızlarından çıkardığı çeşitli objelerle iletişim kurduğu bir stop motion izlemekteyiz (Görsel 53).

Swankmajer filmlerinin en önemli unsur kaynağı olan görev değişimi ve dönüşümler bu filmde de yine ön plana çıkmaktadır. Filmin ilerleyen sahnelerinde yine bir döngü içinde devam eder.



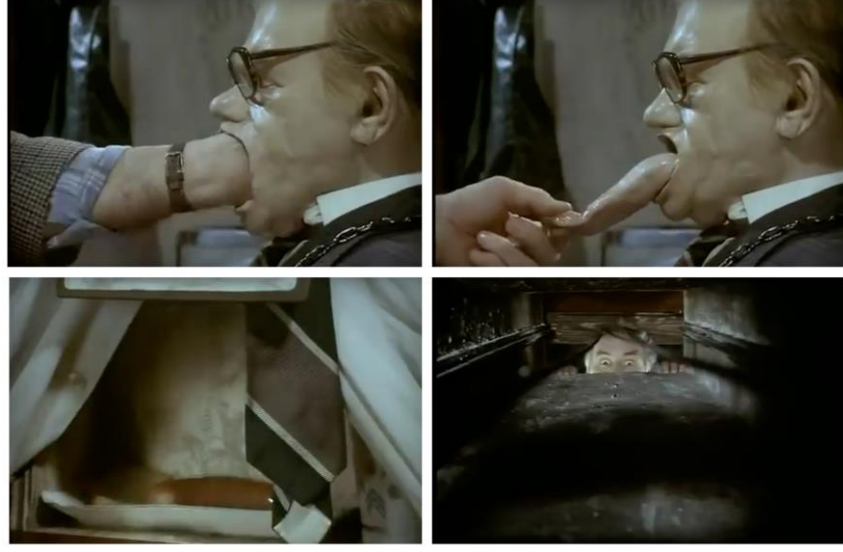
Görsel 53 Dimensions of Dialogue (Možnosti Dialogu)

Sürrealizm hareketinin başlangıcından bu yana Sürrealistler, bir insan temasını bir makine olarak inceliyor ve mankenlere ve insansı varlıklara sürrealist nesnelere bakıyorlardı. Birçok Sürrealist insansı figürler inşa ederek deneyler yaptılar; insan vücudunu insan etinden ve nesnelere dönüşürdüler ve değiştirdiler. Gerçi, Svankmajer 1970'li yıllara dek Sürrealist ilan edilmediyse, bu temanın kullanımı Sürrealizm'e olan eğilimini gösteriyor; belki de onun fikirleri ressam Giuseppe Arcimboldo'dan esinlenmiştir (Görsel 54). Arcimboldo, Sürrealist hareketin oluşumundan yüzlerce yıl önce yapıtını yaratmasına rağmen, çoğu Sürrealist ressam olarak kabul edilir (Trick, 2019, s. 23.37).



Görsel 54 Giuseppe Arcimboldo tablosu

1992 yılında çektiği *Food* filmi yine psikolojik bir dönüşümle yapılan stop motion tekniğine örnektir (Görsel 55). Filmde kahvaltı, öğle yemeği ve akşam yemeği olarak üç bölüm yer almaktadır. Yemek masasında karşılıklı oturan iki adamdan birinin boynunda asılı olan talimatlara göre diğerinin kahvaltı yemeğini istemesini anlatmaktadır. Adamın üzerindeki talimatları okuyarak cebinden çıkardığı parayı adamın dilini dışarı çıkararak üzerine bırakır ve para ile çalışan bir yemek makinası gibi parayı adamın ağzına bırakır. Kahvaltıyı adamın içinden gelen bir asansör sistemiyle alır. Yedikten sonra bir adam karşısındaki adamın görevini alır ve yemek makinesi görevini kendisi alır. Karşısındaki adam bir anda kendine gelerek masadan kalkar, duvara bir çizik atar ve kapıdan çıkıp gider. Dışarıda bekleyen kalabalık bir sıra aynı dönüşümü tekrarlamak için teker teker içeri girer ve bu görev dönüşümlü olarak devam eder. Yeme eyleminin gösterildiği detaylar yakın plan alınarak iğrençlik kurgusu yapılmıştır.



Görsel 55 Food filmi

İkinci bölümde öğle yemeği için masaya oturan adamlardan biri düzgün, görgülü ve yeme içme kurallarına uyan biriyken karşısındaki kişi fakir, pasaklı ve görgü kurallarını bilmeyen bir adamdır. Sipariş vermek için geçen garsona seslerini duyurmaya çalışırlar fakat garson onları fark etmez (Görsel 56). Daha fazla beklemezler ve masadaki çiçekten başlayarak yavaş yavaş kendi kıyafetleri başta olmak üzere tabaklar ve masa dahil olmak üzere her şeyi yerler. Oyuncuların balmumu heykelleri ve gerçek görüntüler kullanılmış, aşamada karakterlerin heykelleri yapılmış ağız kil animasyonu yöntemi ile kocaman açılmış, aşama aşama fotoğraflanmıştır (Görsel 57).



Görsel 56 Food filmi yemek bekleme sahnesi



Görsel 57 Food filmimasyonu yeme sahnesi

Kibar görünümlü adam, fakir olanı çatalı ve bıçağı dikkatle kullanır. Ancak pasaklı adam çatalı ve bıçağını yediğı için karşısındaki adam artık yeme sırası bedeninden başka hiçbir şeyi kalmayan fakir adama gelmiştir.

1964 yılında çektiğı “*Last Trick*” filmindeki karakterler kafaları alçıdan yapılmış Bay Edgar ve Bay Schwarzenward adında iki illüzyonist seyircinin görünmediğı bir sahnede kapışırılar (Görsel 58). Alçı kafaların içi boş fakat iç yüzeyleri bir şeylerle kaplıdır. İllüzyonistlerden biri kafandan bir balık çıkarır ve balığı tekrar kafasının içine koyar. Kafanın içindeki çarklar sayesinde tekrar çıkardığı balık artık sadece kılçık halindedir.



Görsel 58 Last Trick filmi Bay Edgar ve Bay Schwarzenward

Filmde bir böcek karakterlerin vücudunda ve içinde gezinir. Öncesinde nazik hareketlerle başlayan gösteride, karakterlerin birbirlerini şiddetle paramparça etmesi ile devam etmiştir. Parçalanan vücuttan kalan birer kolla gösteriye devam eder. Ana karakterlerden biri olan siyah böcek filmin son karesinde ölü halde yerde yatmaktadır.



Görsel 59 Last Trick filmi

Film boyunca ana karakterlerin kafalarında sürünen bir böceğin yakın çekimleri var, ancak filmin sonunda böcek ölmüş şekilde görünmüştür. Böceğin karakterlerin oluşturulmuş kafalarına karşı kullanılması, yaşamla makine arasındaki farkı artıran bir antitez olarak anlatılır. Böceğin kullanımı, herhangi bir insanlığı mekanik doğasını vurgulayan karakterlerden uzaklaştırır. Filmin sonunda böceğin, karakterlerin yıkıcı manyasının yanı sıra yaşamın kırılganlığının altını çizdiği için ölü olarak gösterilmiştir (Görsel 60).



Görsel 60 Last Trick filmi böceğin gezintisi



Görsel 61 Last Trick filmi ölü böcek

Ölü böcek karakterlerin son nazik bir el sıkışmasından sonra gösterilir. Belki de şiddet içeren ve saygısız davranışlarının bu kırılgan böceğin ölümüyle sonuçlandığını göstermek için böceğin ölümü, bu iki beyefendi arasındaki savaşın teminatlı bir zararı olarak düşünülebilir (Görsel 61).

Bay Schwarzwald ve Bay Edgar'ın son numarası, iki karakter birbirleriyle yarışarak en iyi numarayı yapanları birbirleriyle karıştırır. Her numara sonunda iki kibar bey gibi el sıkışarak birbirlerini tebrik ederler. “Kuklalar” yüz ifadeleri içermediğinden, bütün duyguları beden dili ve el hareketleriyle ifade edilir. Film devam ettikçe, gerginlikleri, hırsları ve kıskançlıkları büyür. Nefretleri ve düşmanlıkları, ellerinin yoğun biçimde titremesiyle gösterilir. Hileleri daha karmaşık ve etkileyici hale gelir. Filmin sonunda duyguları şiddete dönüşür. Bay Edgar'ın son numarasının sonunda ellerini sıkarken, Bay Schwarzwald, Bay Edgar'ın kolunu o kadar sert çekiyor ki vücudu kopacak gibi olur. Sonra saldırarak birbirlerini bacaklarından kaldırarak saldırırlar. Filmin sonunda sadece iki kolu sağlam kalır; İronik bir şekilde ironi duygusunu artırarak ellerini sallarlar. “Nazik” el sıkışması çok ironik ve eğlenceli hale gelir, çünkü gerçek asıl yapmak istedikleri doğalarına ve niyetlerine karşı birbirlerini yok etmektir (Görsel 62).

El sıkışmaları, her gün bu gezegenin her yerindeki insanların hareketlerini temsil eden bir hale bürünüyor. İnsanlar asıl amaçlarını ve planlarını kapsayacak şekilde düşündüklerinden ve niyetlendiklerinden farklı davranıyorlar.



Görsel 62 Bay Edgar ve Bay Schwarzenward el sıkışması

Çürüme, kendine zarar verme ve parçalanma, Svankmajer'in filmlerinde çok yaygın temalardır. Filmlerinde yer alan öğeler, doğal unsurlar ve karakterler kendiliğinden ayrışır veya şiddet ve saldırganlık eylemleriyle birbirlerini yok eder. Bu temalar, insan doğasının temel özelliklerinden birini, insanların kendini imha etme eğilimini ve diğerlerinin sonlandırılmasını ifade eder (Trick, 2019, s. 11.23).

1989 yılında yaptığı diğer bir stop motion tekniği ile yapılmış olan “*Darkness Light Darkness*” filmi, karanlık bir odaya girip ışığı açan, kil ile yapılmış bir sol kol heykeli ile başlamaktadır. Kapalı yerlere karşı ya da çıkış bulamama korkusuyla oluşan mantık dışı korku ve panik anlamına gelen klostrofobik bir düşünce ile çekilen filmde aslında gördüğümüz oda anne rahmi olarak gösterilmiştir (Görsel 63).



Görsel 63 Darkness Light Darkness filmi

Odaya kapıdan tek tek gelen beden uzuvları ilk önce yanlış yerlere yerleştirilir. Bu hatalı yerleştirmelerde bir mesaj veren Svankmajer, dokunsal nesnelere bir bağ kurmaya çalışır. Mesela parmakların ucuna gözleri yerleştirerek görme duyusunun aktif olması gibi. Kuş şeklinde pencerenin dışından uçarak gelen şeyi iki kulağın yapışık olduğu kilden yapılmış figürler, ellerin pencereyi açmasıyla ışık etrafında dönen sinek gibi birkaç kez tur attıktan sonra eller ile yakalanarak ortadan ikiye ayrılır. Bir bağırış çağırışıyla içeriye burundan çekilerek alınan kafa da yerini almak için sahneye girer. Sağ ve sol kapıdan birden içeri giren ayaklar kafayı aralarında ezerler ve ayağın gücünü ortaya koyarlar.

İlk duyu organları bir araya gelir ve yerleşen kafa ile duyu organlarının ardından cinsel organı kabul etmek istemeyen beden diğer parçaları, cinsel organın kapıyı kırarcasına çalması ve zorlaması ile artık yerini almasına hakkı olduğunu düşünerek onu da yerine yerleştirirler (Görsel 64).

En son pencere ve kapılardan içeri sızan kil yığını ile eller yardımıyla beden oluşturulur. Bütün parçaları eklenen insanın artık odaya sığması mümkün değildir.

Sıkışıp kalan adam cenin pozisyonunu alarak ve ışığı kapatarak filmin sonunu huzurla karanlıkta kalmasıyla bitirir (İsmayilov, 2011, s. 48).



Görsel 64 Darkness Light Darkness filminden kareler

2.1.1.8. Jiri Trnka

1912 yılında, Plzen’de doğmuştur. Prag Sanat Okulu’ndan mezun olmuştur. Kuklacı, ressam Joseph Skupa’nın yanında çalışmıştır. Çek canlandırma sanatına önemli katkılarda bulunan Trnka, kurucusu babasının bir kukla tiyatrosunda, 17 yaşındayken kendi kuklalarını sergilemiştir. 1945 yılında 10 dakikalık ilk çizgi canlandırma filmini yapmıştır. Filmlerinde daha çok geleneksel hikayelerden esinlenen Trnka, “*The Bremen*

Musicians (Bremen Müzisyenleri)”, “*The Gift (Ödül)*” ve politik içerikli “*Spring-Man and the SS (Bahar Adam ve SS)*” filmlerini çekmiştir. Bunların üçü de farklı tekniklerde yapılmıştı. Bremen Müzisyenleri filmi (Görsel 65) ile Cannes Film Festivali’nde ödül alan bir film olmuştur (Priebe, 2007, s. 14).



Görsel 65 The Bremen Musicians (Bremen Müzisyenleri)

1946 yılında kendi kukla stüdyosunu kurduktan sonra Çek Sanatçılar için bir eğitim merkezi haline gelmiştir. Aynı sene ilk uzun metrajlı stop motion filmi olan “*The Czech Year (Çek Yılı)*” çekmiştir (Görsel 66). Film altı bölümden oluşur ve yüzlerce kukla kullanılarak, kısa hazırlık yapan bir köydeki hayat anlatılmıştır.

Çek animasyon sanatının genelinde, Trnka’nın kuklalarında da olduğu gibi, yüz ifadeleri yoktur. Trnka’nın kuklalarının yüzlerinde canlandırma boyunca herhangi bir ifade değişikliği olmamıştır. Kuklaların gözleri tanımlanmamış veya ifade verilmemiş bir bakışa sahiptir, fakat Trnka’nın kullandığı ışık veya kuklalara verdiği hareket ile, yüzler sanki ifade kazanmaktadır. Kuklaların yüz ifadelerinin gerçekçi olmasına pek ihtiyaç duyulmamıştır. Buna rağmen Trnka’nın filmlerinde hem montaj tekniğiyle hem de sahne tasarımıyla daha özgün biçimlerde, yansıtmak istediği duyguyu izleyiciye vermiştir. Trnka hem yazar, hem illüstratör, hem de kuklacıdır. Sadece stop motion filmleriyle değil, çizgi canlandırma filmleriyle de yeteneğini sergilemiştir (Bendazzi, 1994, s. 189).



Görsel 66 The Czech Year (Çek Yılı)

Trnka, kuklalarını lateks, ahşap, strafor köpük, tel gibi farklı malzemeler kullanarak elde yapmıştır ve yüzlerini yine kendi elleriyle çizmiştir. Aynı kuklayı farklı sekanslarda kullanmak ya da sadece yedeklemek üzere bir kuklanın kendi elleriyle yaptığı yedi ayrı kopyasını hazırlamıştır. Trnka'nın kuklaları, ağızları oynamayan ve sıklıkla konuşmayan kuklalardır. Kuklaların ağzının oynamasının onlara acı çektirmek olduğunu düşünen Trnka'nın filmlerinde, kuklaları hareketin kaynağı ve aksiyonun öznesi olarak görmek mümkündür. Genellikle müzikle desteklenen senkronlar hazırlamış, filmlerinde izleyiciye masalsı bir atmosfer yaşatmıştır.

Jiri Trnka'nın son filmi olan *The Hand*'de bir kukla ve ve bir el olmak üzere iki karakter yer almaktadır (Görsel 67). Kuklanın hareketli görüntüsünü elde etmek için kullanılan her kare için kuklanın uygulayacağı, parçalarına ayrılmış mizansenin, birbirini izleyen anları kaydedilmektedir. El, beyaz eldivenli bir eldir. El, kuklaya kendi istediklerini yaptırmaya başladığında kukla karşı gelir fakat el, siyah eldivenleriyle geldiği zaman onu karşı koyacaktır. Filmde, kafesin içindeki kukla, taştan el heykelini yontarken ortamı aydınlatan mumun kendi gerçek süresinde yanması ve kuklanın var olmayan bir süreyi yaratması, iki farklı süreye ait iki hareket yanılışmasının, aynı sürede bir araya gelmesinin hareketi olarak izlenmektedir.

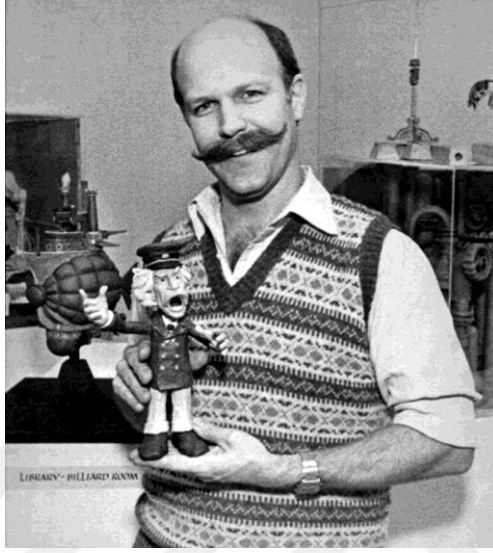


Görsel 67 The Hand (El)

Kostüm ve şapkasıyla kraliyet soytarısı olarak düşündüğümüz, sanki bir uzay boşluğunda asılı duran evinde yetiştirdiği bitkisi için sürekli kilden saksılar yapan kuklanın, El'in kendisini ziyaretlerinde onu çamurdan el heykeli yapması için zorlaması ama onun istediğini yapmak yerine, her sakarlıkta kırılan saksıları yenilemeyi kendisine iş edinmesi, filmin temel döngüsünü oluşturmaktadır. El, tüm unsurlarıyla soytarının hayatını ele geçirmeye niyetlenmiştir. Televizyonla onu etkilemeye çalışır, türlü oyunlarla kuklayı kendi manipülasyonuna almaya çabalar ve nihai amacına zor kullanarak ulaşır. Artık kuklanın ellerinde ve boynunda uçları elin parmaklarına bağlı olan ipler vardır. El kuklayı bir kafese kapatır ve onu, istediği büyük el heykelini yapması için taşı yontmaya zorlar. Mum ışığında çalışırken yorgun düşen kukla, hareket edecek hali kalmadığında yığılıp kalır. El, hareketsiz oturan kuklayı mum ışığında bırakarak kaybolur. Gitmeden ona madalyalar takmış, kafasına da zeytin dalı yerleştirmiştir. Kukla, mumun sönmeye ramak kala can havliyle ayaklanır ve mumun son ateşiyle ellerindeki ipi yakar. Bu işlem sırasında iple birlikte hafifçe yanan giysi imajı, soytarının kollarının yandığı yanılsamasını yaratmaktadır. Kukla, çalıştığı el heykelini kafesin içinde devirerek kendine kaçış yolu hazırlar ve yerçekimsiz boşlukta evine doğru koşar. Boyutlar atlayarak evine ulaşır (Güneş, 2009, s. 26).

2.1.1.9. Will Vinton

Vinton, film sektörüne amatör film yapımcısı olan babasının yönlendirmesiyle genç yaşta girmiştir. Mimarlık okuduğu yıllarda modellerle canlandırmalar yapıp stop motion kısa filmler hazırlamıştır.



Görsel 68 Will Vinton ve tasarladığı kukla

1971 yılında okulunu bitirdikten sonra film yapımcısı olarak çalışmıştır. Okuldan arkadaşı, kendisi gibi mimar olan Bob Gardner ile ilk animasyonları “*Closed Mondays (Pazartesi Kapalı)*” adlı filmi çekmişlerdir (Görsel 69). Filmde, sarhoş bir adam pazartesi günleri kapalı olan bir müzeye giderek, resimlerin kendi gözünden nasıl farklılaşıp, canlandığını anlatmaktadır. Film gösterime girdikten sonra büyük bir başarı kazanarak Oscar ödülü almıştır. Bu animasyon ile birlikte önceden “The Best Cartoon Short Film (En İyi Kısa Çizgifilm)” olan ödülün adı, 1975 yılında bu filmin kazanması ile ismi “The Best Animated Short Film (En İyi Kısa Canlandırma Filmi)” olarak değişmiştir. Bunun sebebi ise daha önce ödüle layık görülen filmlerin çizgi canlandırmayken, Vinton’ın yaptığı “*Pazartesi Kapalı*” filminin bir stop motion canlandırma olmasıdır.

Vinton’ın karakterlerinde uyguladığı mimikler daha öncesinde bu kadar ayrıntılı yapılmamıştır. Bu filmle, kendi markası haline gelen kili canlandırmada kullandığı tekniğe “Claymation” adını koyarak tekniğin patentini almıştır. Bu gelişmeler stop motion canlandırma tarihinde ilk defa killin, canlandırmalarda daha sık kullanılmasını sağlamıştır. Bu teknik, geleneksel tahta kuklalara nazaran, canlandırma sanatçısına

özgürlük ve özgünlük sağlamıştır. Çünkü malzeme sanatçının elinde şekillenerek istediği forma girebilmektedir (Priebe, 2007, s. 31).



Görsel 69 Closed Mondays (Pazartesi Kapanmış)

Vinton ses getiren “Pazartesi Kapanmış” filminin ardından, kendi film şirketini kurmuştur. Stop motion canlandırma filmleri çekmeye devam ederek 1977 yılında “*Martin the Cobbler (Ayakkabı Tamircisi Martin)*” canlandırmasını çekmiştir (Görsel 70). Filmde Tolstoy’un yazdığı bir hikayesinden esinlenerek bir senaryo oluşturmuştur (Vintons, 2018, s. 15.07).



Görsel 79 Martin the Cobbler (Ayakkabı Tamircisi Martin)

1979 yapımı “*Little Prince (Küçük Prenses)*” filmde kullandığı deneysel tekniğindeki başarısı ve bakış açısıyla izleyiciden tam not almıştır. Bu filmde Joan Gratz ile birlikte, çizgi canlandırma ve kil canlandırmayı bir arada kullanarak etkiyi daha da

arttırmıştır. Uzun zaman birlikte çalıştığı Joan Grantz ise, 1991 yılında kendi çektiği filmle Oskar ödülünü kazanmıştır.

1979 – 1985 yılları arasında birçok kısa film çeken Vinton, ileride bu işi yapacak sanatçılara esin kaynağı olmuştur.

Vinton stüdyosu 1980'lerin başında genişlemeye devam etti ve hatta birkaç reklam üretti. Dinosaur (1980), A Christmas Gift (1980), Creation (1981) ve The Great Cognito (1982) gibi kısa filmlerin yanı sıra Bette Midler'in performans özelliği olan Divine Madness (1980) için kil animasyonlu fragman baskın olmaya devam etti. 1983 itibariyle, “Closed Mondays (Pazartesi Kapalı)” filminden sonra on yıldan daha az bir zaman içinde Vinton stüdyosunun filmografisinde 12 film ve 9 reklam filmi olmak üzere neredeyse 250 dakikalık animasyon çekmişti ve stüdyo bir düzine tam zamanlı ve yarı zamanlı çalışanı yetiştirmişti. Üç yıldan fazla sürecek ve son olarak 1985 yılında gösterime girecek olan bir sinema filminin yapımında: “Mark Twain'in Maceraları” filmini yaptı (Görsel 71). Richard Twain Mark Twain'de (1987) Seyahat kitabında Richard Bridgman, The Innocents Abroad (1869) ve Roughing It (1872) gibi seyahat yazılarının yazara hem özgürlüğü hem de yapısını nasıl verdiğini yorumladı.



Görsel 71 Will Vinton ve Mark Twain'in Maceraları filmi kuklaları

Twain, dünyadaki etkileri hakkında yorum yapacak ancak gözlemler, fıkralar, bölümler ve masalların kısa patlamalarında kendilerini en iyi gösteren özel edebi armağanlarını kullanmasına da izin verecekti. Yinede, yolculuk çeşitlilik üretse de, rastgele deneyimler hakkında temel bir düzen vermişti. Ancak yolculuğun aşamaları keyfi

veya orantısız olsada, bir yerde başlayan, doğrusal olarak hareket eden ve bir yerde biten merkezi bir organizasyonel omurga boyunca uzanıyorlardı (Aran, 2009, s. 30).

2.1.1.10. Quay Kardeşler

Stephen ve Timothy Quay, dünyanın en özgün ve sıra dışı yönetmenlerindedir. Tek yumurta ikizi olan kardeşler 1947'de Pennsylvania'da doğmuştur. İllüstrasyon üzerine eğitim alan Stephen ve Timothy, ardından Londra ve Kraliyet Sanat Akademisi'ne devam etmişlerdir. Bir süre Amsterdam'da grafik tasarımcı olarak yapan kardeşler, Alman editör Louis Ferdinand Céline ve yazar İtalo Calvino ile çalışmıştır.

Quay Kardeşler ustaları Jan Svankmajer'in yolundan giderek onun çalışmalarını esin kaynağı olarak görmüşlerdir. Öğrencilik yıllarında okulda açılan Polonyalı, Jan Lencia, Bronislaw Zalek, Franciszek Starowieyski gibi grafik sanatçılarının yaptığı afiş sergisinden etkilenerek, Orta Avrupa kültüründe Belçikalı yazar Michel De Ghelderode, Çek yazar Franz Kafka ve Polonyalı yazar Bruno Schulz, Quay Kardeşler'in düşünce ve yaptığı projelere fikir bağlamında etkileri olmuştur.



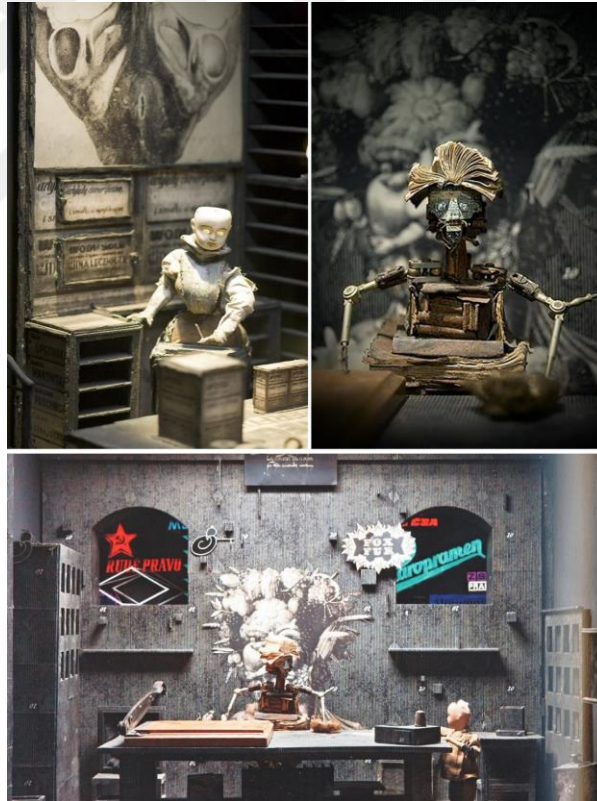
Görsel 72 Stephen ve Timothy QUAY

Kardeşler arasında enteresan bir ayrıntıda, ikisinin tek bir beyin taşıdıkları izlenimi vermeleridir. Yaratıcılık, fikir, odak noktası ve sanata bakış açıları hayatları boyunca hep

aynı olmuştur. Bu da ikiz kardeşlerin birlikte yapacakları her projenin verimli ve başarılı olmasına neden olmuştur.

1979 yılında ilk profesyonel filmleri olan "*Nocturna Artificialia (Gecenin Yapaylığı)*"nı Keith Griffiths, Britanya Film Enstitüsü için finanse etmiştir. Keith Griffiths, Quay Kardeşler'in ilk filminden sonra bütün filmlerinin yapımcılığını üstlenmiş, dahası Jan Svankmajer'in de Britanya Film Enstitüsü aracılığıyla dünyaya açılmasına katkıda bulunmuştur (Priebe, 2007, s. 40).

Quay Kardeşler, Jan Svankmajer'i ile 1983 yılında tanışmışlardır. Fransız ile Çek sürrealizmi arasındaki farkları ve Svankmajer hakkında bilgiler verdiği bir belgesel yapmaya karar vermiştir. 1984 yılında "*The Cabinet of Jan Svankmajer (Jan Svankmajer'in Kabinesi)*" adlı belgeseli Keith Griffiths, Quay kardeşler ile birlikte yönetmişlerdir (Görsel 73) (Buchan, 2011, s. 514).



Görsel 73 The Cabinet of Jan Svankmajer (Jan Svankmajer'in Kabinesi)

Quay Kardeşler'in, hem belgesel üslubuyla hazırlanmış hem de Svankmajer'i anlatmak animasyonlar eklenmiş bu filmi belgesel olmadan sergilemiş ve yaptıkları film

tıpkı Swankmajer filmleri gibi yeni bir akımın habercisi olmuştur (Retrospective, 2019, s. 14.04).

Kardeşlerin yaptığı Svankmajer filmi, yırtılan afiştten çıkan bir kukla görüntüsüyle başlamaktadır. Filmde Swankmajer kafası kitap olan bir heykel ile tasvir edilmiştir. Bu karakterin bizlere bir yerden tanıdık gelmiş olması gerek. Giuseppe Arcimboldo'nun 1570 yılında yapmış olduğu tablosu "*The Librarian (Kütüphaneci)*" filmdeki karaktere benzerliğiyle dikkat çekmektedir (Görsel 74).



Görsel 74 Giuseppe Arcimboldo'nun tablosu *The Librarian (Kütüphaneci)*

Filmde anlatılan mekân Svankmajer'in üretim yaptığı atölye yani kabinesi anlatılmıştır. Birden kapı çalar ve kafasında gazete kâğıdı ile yapılmış bir şapka olan bir öğrenci gelir ve Svankmajer bu öğrencinin kafasındaki yanlışlıkları düzeltmekle işe başlar. İlk ders, bakış açısını düzeltmesi için yapılan Anamorphosis yani yamuk bakmaktır. Yamuk bakmak; belli bir uzaklığa gelip bakarak resmin içinde gizlenen ikinci bir resmi oluşturmak anlamına gelir ki Quay Kardeşler bu tekniği kullanarak gizemli etkiler elde etmeyi sağlayan birçok sahne çekmiştir.

"*Nesnelerin Takibi*" adlı bölümde, Svankmajere ait olan nesnelere ve sürrealist birçok kitap çekmecelerde aranır. Ardından "*Mucize Odası*"na giden öğrenci Svankmajer heykelleriyle karşılaşır. Kalan diğer bölümlerde Svankmajer, öğrenciye atölyedeki nesnelere hakkında bilgi verir ve konulara nasıl yaklaşması gerektiğini öğretir.

Final bölümümden önceki son kısımda, öğrenci bir topu stop motion tekniğini kullanarak hareket ettirmiştir.

Son olarak “Yeniden Bir Başlangıç için Final” bölümünde, kafasına Swankmajer gibi bir kitap yerleştirilir ve çocuk eğitimi tamamlamış olur (Görsel 75). Eğitimi bitip ayrılan çocuk, aslında Quay Kardeşlerin ta kendisidir ve kendilerini Svankmajer yolunda eğitim alıp ilerleyen, ardından onun fikirlerini, referans alan öğrenci yerine koymuşlardır (Buchan, 2011, s. 12).



Görsel 75 Yeniden Bir Başlangıç için Final

Quay Kardeşler daha sonra var olan bir hikâyeyi sürreal anlamda yorumlamasını yaparak stop motion film haline getirdikleri “*The Epic of Gilgamesh or Unnameable Little Broom (Gılgamış Destanı)*” nı çekmiştir (Görsel 76). Filmi yaparken senaryoyu yine Swankmajer tarzında atmosferik bir etki yaratmak için karakter ve mekanları olabildiğince sürreal çalışmışlardır. Gılgamış, en yakın arkadaşı Enkidu’yu öldürmek için planlar yapar ve mekânın farklı yerlerine tuzaklar hazırlar. Gılgamış ölümsüzlüğü arayan ve ülkesindeki insanlara zulüm yapan bir kraldır. Enkidu ise Gılgamış’a tam aykırı görüntüye sahip bir orman karakteridir. Hikâyenin orjinalinde Enkidu’yu avlamak için güzel bir kadın yollayan Gılgamış, Quay Kardeşler filminde cırcırböceklerini kullandığı bir orman konseptinde, Enkidu’nun kendisini evinde hissedeceği bir alan kurgulanmıştır (Buchan, 2011, s. 14).

Orijinal hikâyede kullanılan kadın figürünü kullanmak yerine, üzerinde kadın torsu resmettikleri bir masa olan “*Bekarlık Makinesi*”ni kullanmışlardır. Makinenin kapağı açıldığında içimden gelen cırcırböcekleri sesleri Enkidu’yi kandırmaya yetecektir.

Buradaki konu aslında Quay Kardeşlerin, akıl hastanesindeki kalan bir kızın günlüklerinden esinlendiği, kızın şişelerin içine doldurduğu cırcırböcekleriyle mastürbasyon yapan bir patolojik hastalığından esinlendiği bilinmektedir.

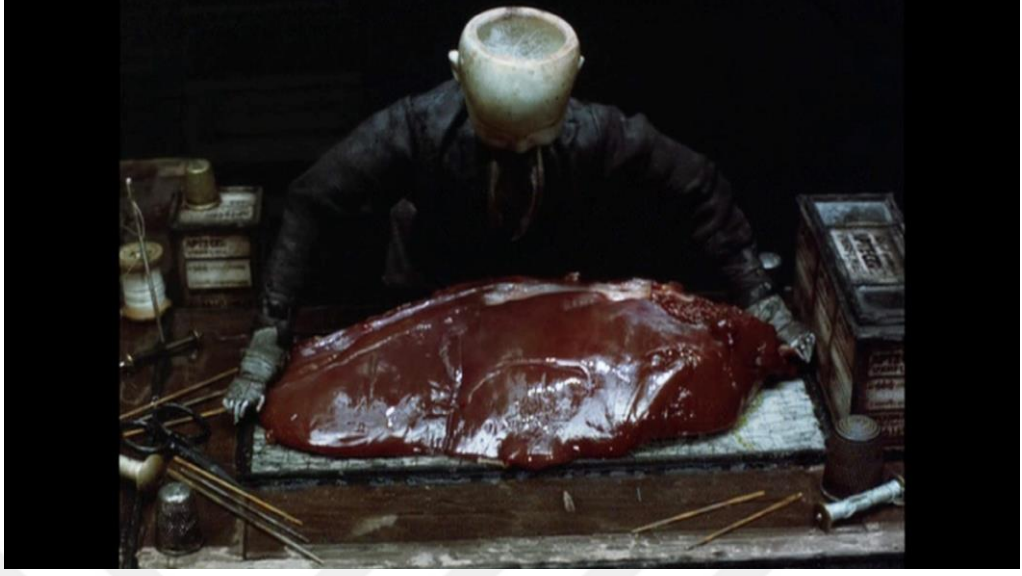


Görsel 76 The Epic of Gilgamesh or Unnameable Little Broom (Gılgamış Destanı)

Quay Kardeşler, Amerikan yönetmen Terry Gilliam tarafından verilen gelmiş geçmiş en iyi animasyon filmleri listesine girmeyi hakettikleri filmleri “*Street of Crocodiles (Krokodil Sokağı)*” çekmişlerdir (Görsel 77).

Quay Kardeşler'in en ünlü filmi olan *Street of Crocodiles*'in anlatı ve estetik tasarımı üçüncü labirent yönü ile ilgilidir. Motive edilmemiş montajı kullanan bir dizi çekimin öznel veya nesnel bir bakış açısı yok gibi görünüyor. Metafizik makinelerin çekimlerinin çoğu kasıtlı olarak çözülmemiş ya da geleneksel bakış açısı yapıları tarafından motive edilmemiş ve bunu motivasyonsuz üçüncü bakış açısı, hayati, metafizik makinelerin görüntüleriyle aktarmıştır.

Metafizik makinenin bir örneği, *Crocodiles Caddesi*'ndeki etli cep saatinde temsil ediliyor. Saat, maymunun zaman ve bakış açısını inşa etme aşamasını ayarlamak için yalnızca bir kez belirir. Maymun görüldüğü çekimlerin ve sahnelerin çoğu, iç ve dış mekanların iç içe ve dış yapılarını birleştirmeyi vaat eden, farklı mimari eşikleri (açıklıklar, delikler, pencereler, geçitler veya çekmeceler) müzakere etme motifleri ile çerçevelenmiştir.



Görsel 77 Street of Crocodiles (Krokodil Sokağı)

Bir kukla olan Street of Crocodiles'in kahramanı, kadifemsi toz katmanlarıyla çevrili bir bölgeye girer. Metaforik makinelerin vinyetleri, hermetik boşluklar ve nesnelerin canlandırılması için bir ışık huzmesini bir el aynası yansıtan bir çocuk, bir alt arsa serpiştirilmiş, kukla, çepeçevre çizgili bir kutuda objeleri gizleyen, mağazalardan gizlice çıkacak şekilde, küçük sokaklarda dolaşıyor ve röntgenci olarak çukurlara ve sonsuz derin alanlara bakış atıyor.

Kukla, çalışma alanı içerisinde, Polonya haritası gibi dış nesnelerin yanı sıra, karaciğer gibi iç organlarla da karşılaşır. Yinede, The Crocodiles Sokağı'nın (1934) bu gevşek uyarlamasında, izleyicinin basit bir açıklamaya meydan okuyanlara ve metafiziklere yönelik bakış açısına rehberlik eden mizansızlığın keskinliği olduğu görülüyor (Görsel 78).

Keşfedilmemiş araziye zorlayan Quay Kardeşler, sinematik sınırlama yaratmak için estetik açıdan gerçeküstülikle uğraşır, iç ve dış mekanlarla iç ve dış gerçeklik arasındaki ara yüz oyunu oynarlar. Timsahlar Sokağı'nda rihtımlar ayrıca, dış manzarayı yansıtıran bulduğumuz içsel psişik bölgeleri keşfederken iç mekandaki psişik bölgeleri keşfetmek için kuklaları, esrarengiz ses manzaralarını kullanırlar. Masumiyetin kaybını ve ardından toparlanmasını ve daha da önemlisi, insanın yabancılaşmasına karşı koymak için rüyanın gücünü göstermesini istiyorlar (Buchan, 2011, s. 43).



Görsel 78 Street of Crocodiles (Krokodil Sokağı)

Quay Kardeşlerin çalışmalarını estetik hale getiren en önemli unsur aslında Svankmajer etkilerinin de olduğu dokunsalcılık kavramıdır. Filmlerinde dokunma hissi ile insanların bilinç altına gönderme yapılır. 1988 yılında yaptıkları 1.46 dakikalık “*Stille Nacht (Hala Gece)*” filminde kullandıkları mıknatıs ve demir tozu, mıknatısın demir tozları üzerinde oluşturduğu manyetik alanla yürüdükleri izlenimi verilmiştir (Görsel 79).

Quay Kardeşler'in kusursuz tarzı kendisini yargısız maddi suiistimale yöneltir. Filmin yapımındaki özel tutumu, diğer filmlerinin bazılarına saldırıyor. *Stille Nacht*, Çelik yün satıyordu. *Stille Nacht II*, hayatta bir meslek sahibi olan masa tenisi topları veya çorapları satıyordu. *Stille Nacht III*, önceden test edilmiş verileri ve önceden test edilmiş bir mermi satmaya çalışıyordu (deforme olmuş geyik boynuzu-belgesel abartısını daha net bir şekilde açıklıyor). Tabii ki, bu gerçekten açık, ama bize hiç kimsenin bakmadığına dair inanılmaz bir inanç veriyor.

Stille Nacht filmlerinin hiçbiri doğrudan bir şey satmıyor; *Stille Nacht I*, *II* ve *IV*, dünyadaki en başarılı film yapımcılarından ikincisidir.



Görsel 79 Stille Nacht (Hala Gece)

Herhangi bir Quay Kardeşler filminin izlenmesi, gizli bakışların karmaşıklığına girmek anlamına gelir. Çalışmaları müziğe, diyaloga, şiire, edebiyata, iç monologa kurgusal anlatıya daha yakındır (Buchan, 2011, s. 4).

2.1.1.11. Tim Burton

Tim Burton, şanlı sinema kariyeri çeşitli tür ve biçimlerde yayılmış usta bir yazardır. Aynı zamanda, hiç durmadan resim yapan, fotoğraflayan, çizen ve karalayan, çılgınca eşsiz hayal gücünü keşfeden ve sinema dünyalarının ve karakterlerin dünyasını görmeyi kolaylaştıran bir sanatçıdır. 25 Ağustos 1958'de Amerika'da doğan ve gotik tarzda yaptığı stop motion animasyon tekniği ile çektiği filmler, Burton'ı sıra dışı yapan en önemli sebeplerden biridir. Stop motion animasyona merakı lise yıllarında başlamış, Ray Harryhausen'ın çalışmalarından esinlenmiştir.

Burbank, California'da büyüyen Burton, Disney'de animatör olarak çalışmıştır. Film yapımı kariyerine kısa film Vincent ile başlamıştır. Walt Disney Stüdyosu'na bağlı kalmadan altı dakikalık "Vincent" filmini siyah beyaz olarak stop motion tekniğiyle yapmıştır. Vincent, Burton'un çocukluk kahramanı Vincent Price tarafından anlatılmıştı ve Vincent Price'dan başka bir şey istemeyen genç bir çocuğun hikayesini anlatıyor. Vincent, Edgar Allan Poe'dan alıntı yapıyor ve yapım tasarımı, Alman Dışavurumcu sinemasını anımsatan klasik 'Burtonesque' gotiğini ön plana çıkarıyor (Priebe, 2007, s. 3-6-9).



Görsel 80 Tim Burton

Filmin baş karakteri 7 yaşında ki Vincent Malloy, Amerikalı yazar Edgar Allen Poe okuyan ve kendini bilim adamı olarak gören bir çocuktur. Tim Burton, Vincent'ı aslında hayranı olduğu Hollywood aktörü Vincent Price'in hayatından esinlenerek yapmıştır. Ortaya karanlık ve rahatsız edici bir o kadar da sevimli bir film çıkmıştır.

Filmi izleyen Disney, karakterleri kendi bünyelerinde oluşturulan filmlere göre çok aykırı ve itici bulduğu için kabul etmedi ve bunun üzerine Tim Burton Disney'den ayrılarak bağımsız filmler yapmaya devam etti. Vincent'in bu gotik havası ve absürtlüğü o kadar enteresan bulunmuştu ki o yıllarda sinema filmlerine bile esin kaynağı olmuştu (Ersezgin, 2006, s. 28).

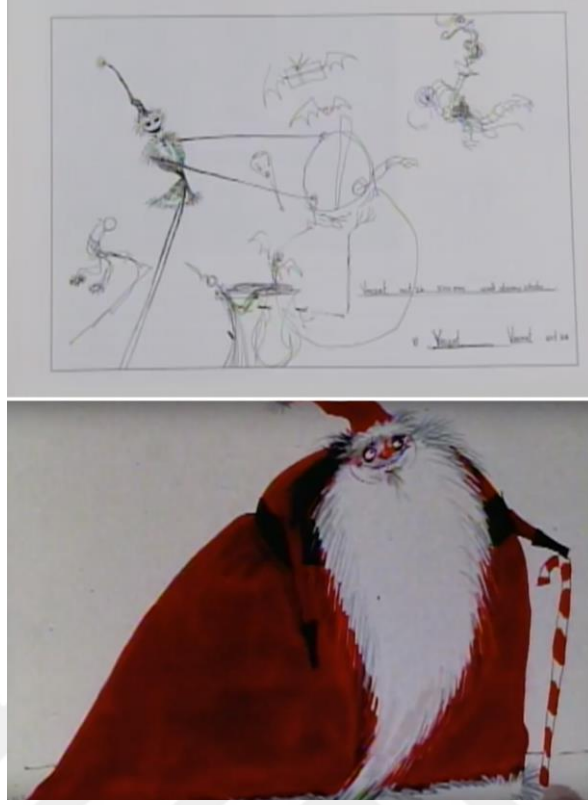
1989 yılında yaptığı "*Beter Böcek (Beetlejuice)*" filminde kullandığı stop motion tekniğindeki efektlerle Hollywood'a başarılı bir giriş yapmıştır (Görsel 81). Hem film hem de hayranı olduğu stop motion animasyonu üzerinde çalışmalarını sürdürmesi büyük bir hayran kitlesi oluşmasıyla daha da üst seviyelere taşımıştır.

1989 yılında "*Batman*", 1990 yılında "*Edward Scissorhands (Makas Eller)*" filmini çekip büyük bir hayran kitlesine ulaşmıştır. Fakat çocukluğundan beri hayranı olduğu stop motion filmine devam etmeyi hedefleyerek çalışmalara tekrar devam etmiştir.



Görsel 81 Beetlejuice (Beter Böcek)

Vincent filmi yapımı esnasında eşzamanlı olarak Burton'a asıl ün kazandıran filmi "*Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu)*" eskizlerini hazırlamaya başlamıştır. 1993 yılında tarihin ilk uzun metraj stop motion filmi olan bu film, kil modelleme anlamında çok başarılı ve detaylı bir iş olmuştur. Yapımında 13 animatörün çalıştığı filmde, 100'den fazla karakter ve mekân kurguları hazırlanmıştır (Priebe, 2007, s. 25).



Görsel 82 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) eskizleri

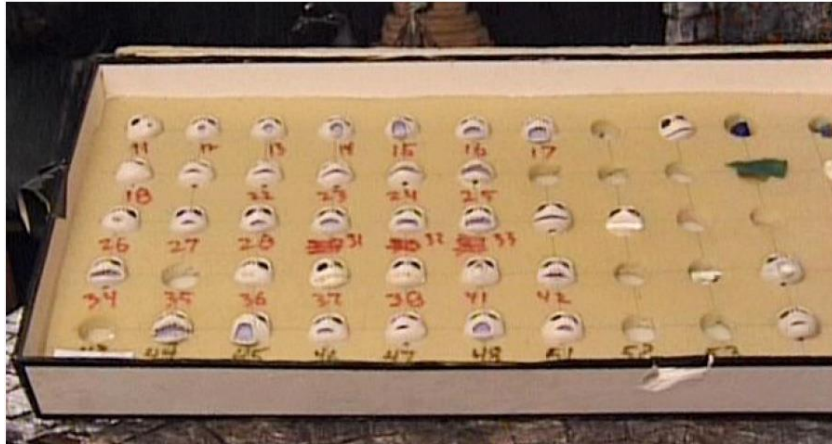
Karakterlerin tasarım çizimleri bittikten sonra kil modelleri hazırlanarak üç boyuta çevirme bölümüne geçmiştir (Görsel 82). Ardından modellerin kalıpları alınıp, akışkan silikon malzemeler dökülmüştür. Eğer karakterin çok hareket etmeyecek bölümleri varsa, onlar alçı ya da sert bir malzeme ile hazırlanmıştır. Silikon ile kaplanan modelin, manto ya da gömlek kalıp denilen destek kalıbı almak için tekrar alçı ile kaplanmıştır. Döküm yapılacak silikon kalıbın içinden model çıkarıldığında ayakta duramayacağı için bir dış destek hazırlanmıştır. Kalıplar hazırlandıktan sonra karakterin hareketlerine uygun armatürler hazırlanıp kalıplara yerleştirilmiştir. Ardından kalıbın içine köpük lateks doldurulmuş ve fırınlanmıştır.

Fırınlama derecesi ve süresi malzemenin cinsine göre belirlenmiştir (Görsel 83). Pişirilen lateks kalıptan çıkarılıp boyama işine geçilmiştir (Ersezgin, 2006, s. 29).



Görsel 83 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) hazırlık aşamaları

Stop motion animasyon tekniğinde malzeme sınırsız olduğu için çeşitlilik de artmıştır. Çalışmayı yapan sanatçının yaratıcılığı ve hayal gücüne bağlı olarak farklı tarzlarda üretim yapılan bir sanat dalıdır. Burton, Nightmare Before Christmas filmindeki ana karakter Jack'in mimikleri için birden fazla kafa modeli hazırlamıştır (Görsel 84).



Görsel 84 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) Jack karakterinin yüz ifadeleri

Çekim sırasında karakterin konuştuğu hissini vermek için bilgisayarda sıralama ayarlanıp, ses ve görüntü senkronu yapılmıştır. Yine filmdeki Sally karakterinin saçları

olduğundan karakterin kafası değiştiğinde saçlar deforme olacağı için karakterin sadece yüzünden birkaç modelleme yapıp değiştirilmiştir (Görsel 85).



Görsel 85 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) Sally karakterinin yüz ifadeleri denemeleri

Stop motion tekniğiyle hazırlanan filmin yapımı 3 yıl sürmüştür. Film gotik müzikal tarzın nadir örneklerinden olup, Tim Burton'a ait şiirler Amerikalı Danny Elfman tarafından besteye dönüştürülmüş ve kullanılmıştır (Stranieri, 2006, s. 76).



Görsel 86 Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kâbusu) film afişi

Burton, kariyeri boyunca, kendi sesini, kendi vizyonunu geliştirmek ve ilerletmek için Hollywood formülünü ve modelini her zaman zorlayan bir sanatçı olmuştur.

2.1.1.12. Adam Elliot

2 Ocak 1972 yılında, kökleri Alman işgalinden kaçan Polonyalı Yahudi bir aileden gelen Adam Elliot utangaç bir çocukluk geçirmiştir. Zamanının çoğunu yatak odasında geçirerek saatlerce çizim ve yumurta kartonları ile tuvalet kağıdı rulolarından çıkan değişik şeyler yaparak geçirmeyi çok seviyordu. Sanat, İngiliz edebiyatı, Fotoğrafçılık, Resim ve Heykel dalında mükemmellik kazandığı özel bir çocuğun, okula gönderilmesine rağmen, Matematik, Bilim, Dinsel Çalışmalar gibi tüm 'önemli' konularda ve futbolla ilgili herhangi bir konuda huzursuzca başarısız oldu. Zayıf notlarından dolayı Adam, ünlü bir veteriner olma tutkusu asla gerçekleşmedi. Fizyolojik bir titreme ile doğmuş ve titrekliği asla düzelmemiş ve benzersiz ve ilginç bir estetiğe sahip olduğu farklı çizimler yapmıştır.

Babası palyaço, annesi kuaför olan Elliot, çocukluktan başlayan üretme ve çizim merakıyla, ilerleyen yaşlarda başlayan mükemmeliyetçi tarzı ile de kendine yakın hissettiği animasyon alanında ilerlemeyi hedeflemiştir. Stop motion tekniği ile çalışmalar yapan Adam'a göre bu işin sırrı sabırlı olabilmekten geçerdi. Yazılan bir senaryo ne kadar uzun olması gerekiyorsa o kadar uzun olmalıydı.



Görsel 87 Adam Elliot ve Ernie Biscuit filmi kuklaları

İlk stop motion animasyonu olan altı dakikalık “*Uncle (Amca)*” ı 1996 yılında çekti ve Avustralya'nın en İyi Kısa Animasyon dalında “Avustralya Film Enstitüsü Ödülü” dahil olmak üzere çok sayıda uluslararası ödül kazandı. Film dünya çapında bir

hit haline geldiğinde herkesi şaşırttı. Film, tamamen geleneksel stop motion teknikleri kullanılarak 16 mm Bolex kamera ile çekildi. Bu geleneksel teknikler, Elliot'a daha sonraki çalışmalarını etkileyecek ve el yapımı filmlere güçlü bir saygı sağlayacak bir zanaat öğretti. Bugüne kadar ekonomik ve estetik baskılara rağmen filmlerine herhangi bir dijital efekt uygulamayı reddeden Elliot, Amca animasyonu için yaklaşık 4000 dolar bütçe harcanmıştır. Amca, William Mc Innes tarafından seslendirilen anonim bir yeğenin anlattığı anonim bir amca hakkında yarı biyografik bir filmidir. Son derece statik ve minimalist tasarlanan film, komedi, trajedi ve mizah arasında bir dengede hazırlanmıştır. Hikâyede zamansızlık ve evrensel bir his konusu kullanılmıştır. Bugüne kadar, film hala film festivallerinde popülerliğini sürdürmektedir. Bu ilk kısa filmi Elliot'un, sonraki tüm eserlerinin tonunu belirlemiş, görsel stili ve estetiği için bir referans noktası olmuştur (Elliot, 2019, s. 00:21).



Görsel 88 Cousin film karakteri

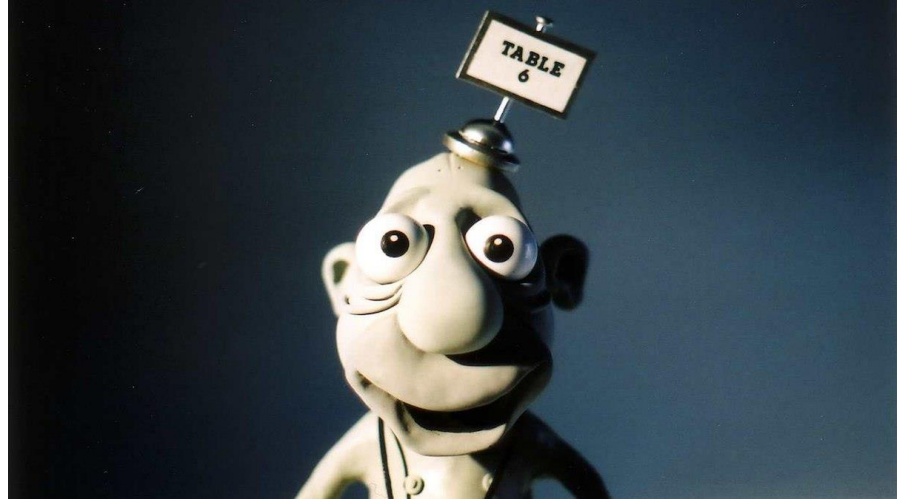
“Filmlerime kilografi diyorum, kil ve biyografiyi karıştırarak ürettiğim bir kelime. Çünkü filmlerim hep tanıdığım insanlar, yaşanmış hikâyeler üzerine hazırlandı.”

Adam, birdenbire film yapımcılığını sevdiğini fark etti ve o zamandan bu yana kendini sanat eserine adayarak dört tane daha “*Cousin (Kuzen)*” (Görsel 88), “*Brother (Kardeş)*”, “*Harvie Krumpet*” ve “*Mary ve Max*” filmlerini çekti. Filmlerine kil ve biyografi kelimelerini birleştirerek oluşturduğu “kilografi” adını vermiştir. Konu olarak ailesinin geçmişinden esinlenerek ya da yaşanmış olayları hikayeleştirerek senaryolarını seçmiştir (Sibley-Lord, 1998, s. 44).



Görsel 89 Kuklalar ve Adam Elliot

Elliot, hem trajedi hem de komedi tarzından yaptığı filmler yapmıştır. Konularını öyle seçmiştir ki ütopyik bir konu ile farklı bir gezegende yaşayan canlıları anlatırken aynı zamanda etrafımızda geçen olayları da gözler önüne sermiştir. Bu karışık ruh halini aslında sadece alıntılarında değil, yaptığı senaryolaştırmada da ne kadar başarılı olduğunu göstermiştir. Bir insana ait olan kusurların, psikolojik yıkıntıların, bağımlılıkların ve engellerin avantaj haline dönüştürülerek kişiyi kahramanlaştırdığını da görmekteyiz.



Görsel 90 Harvie Krumpet

Sıradışı karakterlerin kendine özgü hallerini yansıtarak, normal yaşayan insanlardan farklı hayatlara bakış açısını en güzel şekilde *Harvie Krumpet* filminin (Görsel 90) giriş sahnesinde belirtmiştir:

“Kimileri önemli doğar
Kimileri önemli olur
Kimileriye önemli işler yaparak öne geçerler
Ve bir de...diğerleri vardır.”

2003 yılında Annecy Uluslararası Animasyon Festivali'nde tüm zamanların en iyi 100 canlandırma filminden biri olan “*Harvie Krumpet*” yer aldı (Elliot, 2019). En önemli stop motion animasyonlardan biri olan “*Mary and Max*”, Adam Elliot tarafından yazılan, yönetilen ve karakterleri tasarlanan filmde, farklı kıtadaki iki insanın 20 yıl süren mektup arkadaşlığını anlatmaktadır. Mary Dinkle, şişman, alnında kocaman bir doğum lekesi olan, bir horozu ve dışarı fobisi olan bir komşusu arkadaşlarıyla vakit geçiren, ailesinden pek ilgi görmeyen, aşırı meraklı ve kendine ait bir dünyası olan, 8 yaşında, Avustralya’nın Melbuorne eyaletinde yaşayan küçük bir kızdır. Max Horowitz ise, obez ve obsesif, kuralları pek önemsemeyen, çok şanssız, deli ve kör bir komşusundan başka kimsesi olmayan, 44 yaşında, hiç aşk yaşamadığı için kendini değersiz hissedenden New York’ta yaşayan bir adamdır (Görsel 91).



Görsel 91 Max ve Mary kuklaları

Filmin büyük bir bölümü, birbirlerine yazdıkları mektuplarda geçen diyaloglarla geçmektedir. Mary ve Max arasındaki bu mektup arkadaşlığı Mary’nin tesadüfen telefon rehberinden gördüğü kişiye yazmasıyla başlar. 20 yıl boyunca süren mektuplaşmada Max sevgiye ve ilgiye muhtaç olduğu için Mary’nin arkadaşlığını o kadar ciddiye alır ki mektuplarında her şeyini ona anlatmak ister. Toplumdan kendilerini dışlama sebepleri farklı olsa da birbirlerinde paylaşmaya değer gördükleri içselliklerini görürler.

Kil animasyon tekniđi ile yapılan film, plastik deđerler taşıyan karakterler hazırlanarak natürel görüntüler elde edilmeye çalışılmıştır. Her animasyonlu parça, karakter veya arka plan, genellikle yumuşak bir madde olan plastik kilden yapılmıştır. Hareketli grafiđin bir kurgu içerisinde anlatıldığı stop motion tekniđi, sanatçıların ilgisini çekmiş ve iki veya üç boyutlu çizim ya da heykellerini hareketlendirerek sanatın farklı bir anlatım dilini ortaya koymuşlardır. Bu da farklı disiplinlerin kullanıldığı animasyon sanatının bugün geniş kitlelere ulaşmasını ve büyük bir sektör haline gelmesine sebep olmuştur.

Elliot, yaptığı sanat için iki temel kural belirledi. Öncelikle, düz çizgiler olamayacaktı. İkincisi ise, her bir pervanenin bir kez düştüğü veya bir dükkânda satın alınmış gibi görünmesi gerekiyordu. Adam, çizimlerine göre 200'den fazla karakter, kukla heykellerini ayrı ayrı hazırladı. Binlerce sahne tasarlandı ve el yapımı, geniş bir New York silüetinden küçük bir sandviçe, her biri filmin görüntüsünü tanımlayan “tıknaz” stilini yansıttı (Görsel 92). Elliot’a göre bir figürlü kompozisyon belirledikten sonra plastik soyutlama yapılmalıdır. Kompozisyon konusuna göre gerçekçi (naturalist) ve soyutlayıcı araştırmalar yapılabilir. Kompozisyonun figür duruşlarını belirlemek için anatomik insan modeli kullanılır ve figürün üç boyutunu kavramak için anatomik insan modeline bakarak kısa süreli eskizler yapılır (Friend, 2019, s. 19:00).



Görsel 92 Max karakteri

Film, çeşitli polimer kil, plastik ve metallere yapılan 212 heykelden oluşmaktadır. Daha karmaşık olan kuklalar, armatürler kullanılarak hazırlanmıştır. Baş karakterlerin bir düzine versiyonları vardır (EVELY, 2015, s. 40). Animasyon, yüksek çözünürlüklü sekiz dijital fotoğraf makinesi ile çekilmiş, çekimleri altı animatör karakterleri canlandırmıştır. Filmi tamamlamak için toplamda 138.480 fotoğraf çekilmiştir ki bu da 92 dakika boyunca saniyede 24 kareye denk gelmektedir. Çekimler 57 hafta sürmüştür, animatörler yoğun çalışma sonunda çalışmayı tamamlamıştır.

Figüratif heykel modelaj ve şekillendirmeleri belli kurallara dayalı olarak, çeşitli modelaj araç-gereçleriyle yapılmalıdır. Bu gereçleri doğru kullanmak, şekillendirme bilgilerini aldıktan sonra modellemeler yapılmasını kolaylaştıracaktır. Üç boyutlu şekillendirme tasarımların taslak çizimlerini kaliteli biçimde yapmak, daha sonraki şekillendirme-modelaj işlerinde bize yol gösterecektir. Yapmak istediklerimizi taslak kâğıdın üzerine (storyboard) çeşitli resim teknikleriyle çizdikten sonra taslak yapım resmi okuyarak ve şekillendirme işlem sırasını takip ederek doğru şekillendirme ve kaliteli bir iş yapmış olunacaktır. Hazırlanan bu modülde heykel sanatının figüratif heykel şekillendirme kavramları göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Konu ve form, düşüncelerin en doğru şekilde formlarla ifade edilmesiyle ortaya konulacaktır. Örneğin; lirik bir konu, yuvarlak şekillerle işlerken savaş konularını keskin, köşeli, sivri biçimlerle ele almak gerekir (Gombrich, 1950, s. 619).

Kompozisyon tasarlama aşaması, malzemeye teknik uygulamaya geçmeden önce çok önemlidir. Taslakta plastik problemleri çözmek, formu aramak, zaman ve emek kaybını önler. Kuklalar oldukça hassastır ve film sürecinde kullanılacağı için bazı kalıcı hasarlar olmamasına dikkat etmek gerekir.

Modelleme yapılan kolların çoğunun içerisinde, zamanla parçalanmış mumlar ve yağlar vardır. Bu sebeple kullanılan malzemelerin bulunduğu ortamın ıslığına dikkat etmek gerekir. Karakterlerin konuşmasını ve mimiklerini sağlamak için, değiştirilebilir plastisin yerine takılan ağızlara ihtiyaç vardı. 1026'dan fazla ağız erimiş haldeki plastik kalıplara dökülerek hazırlanmıştır. Max ve Mary de dahil olmak üzere her birinin 30'dan fazla ağızı vardı, böylece duyguları ifade edip konuşabiliyorlardı. Tel iskeletler (armatürler) 886 plastik el de dökülmüş ve hazırlanmıştır.



Görsel 93 Mary and Max filminde Mary'nin annesi Vera Dinkle

Kuklaların ağızlarını, ellerini ve orijinal heykellerini yapmak için 73 kilogram hamur kullanıldı. Her bir plastik hamuru, tam doku, kıvam ve erime noktası için renk uyumu için karıştırılmıştı. Kostüm yapımcıları Felicity Hardy ve Marion Marks tarafından tasarlanan 147 kostüm, Mary'nin düğün elbisesi Prenses Diana'nın gelinliğinden esinlenmişti.



Görsel 94 Mary and Max evlilik sahnesi

Üç boyutlu plastik modelleme bilgisine sahip olan kişi, çağdaş sanat görüşü kazanmış demektir. Sanat tasarımı, üç boyutlu şekillendirme, üç boyutlu formlar, kil ile modelaj, üç boyutlu formların plastik estetik duygusuna sahip olmak kişiyi olumlu yönde

etkilemektedir. Heykelde karakterler, bütünü oluşturan biçimin üretim süreçleri ve öğelerinin bütünüdür. Sanatçısı tarafından figüratif heykelde oluşturulan biçim daima içeriğe bağımlı olarak meydana getirilir. İçerik olgusu, heykeli oluşturan biçimin açığa çıkışından beri var olmakla kalmaz, onun dönüşümü ve gelişimini de etkileyen, yönlendiren başlıca unsurdur.



Görsel 95 Mary and Max filmi karakterleri

Sanat tarihi göz önüne alınarak figüratif heykelin gelişimi incelendiğinde, dikkati çeken heykelin içeriğinin (yaratıcısının zihinsel gelişimi ve dünyayı tarif edişlerine göre heykele yüklediği içerik) dönemlere bağlı evrilmeye maruz kalmasıdır. Bu değişim ve dönüşümlerin asıl kaynağı, dinsel, politik, sosyal anlamdaki gelişimlere dair sürekli ileti aracı olan heykellin kamusalılığıdır. Heykel yazılı metnin dahi toplumsal etkiye ulaşamadığı yerlerde daimî bir görsel dikte aracıdır. Uygarlık tarihi boyunca göçebe halde süren toplu yaşamın haricinde heykel, yaşam alanlarında iktidarlar veya iktidar yandaşları tarafından kullanılmış olan bir plastik araçtır (Demir, 2014, s. 2).

2.1.1.13. Aardman Animasyonları

İngiliz Aardman Stüdyoları, 1972 yılında Bristol’de Peter Lord ve David Sproxton tarafından kurulmuştur. Çoğunluğu plastisin kil kullanılarak kukla ve model canlandırma filmleri yapmışlardır. İlk filmleri olan “Aardman” ile dikkatleri çekip, BBC bünyesinde “Vision On” programında kısa filmler yapmaları için işe alınırlar. Birçok çocuk programına yaptıkları animasyonlar beğeni görünce, ilk filmleri olan Aardman adında bir stüdyo kurmaya karar verirler. Aardman, kurulduğu günden beri tarzını değiştirmeyen, özgün animasyonlarıyla dikkat çeken bir stüdyo olmuştur. Kukla ve kil animasyonu

kendilerine felsefe edinen stüdyo kurucuları bugüne dek bu çizgiden sapmayarak, bu tekniği stüdyonun geleneği olarak görmüşlerdir. Stop motion ve kukla tekniği, geleneksel bir animasyon olarak görülmemiş aksine, insanların daha çok ilgisini çekmiştir (Lord-Sibley, 1998, s. 32).



Görsel 96 LORD Peter & SİBLEY Brian, Creating 3D Animation

Özellikle film yaptıkları ilk zamanlarda hazırladıkları hamurdan yapılmış ve her şekle girebilen “Morph” karakteri çocuklar tarafından çok sevilmiş, malzemenin üzerinde kalan parmak izlerinin çocukların kendi oynadıkları hamur oyuncaklara benzettikleri için onlara daha cazip gelmiştir (Görsel 97). Karakterlerin elde dikilmiş kıyafetleri, mekanların ayrıntılarının malzeme zenginliği Aardman Stüdyosunu özgün hale getiren bir diğer unsurlardır.

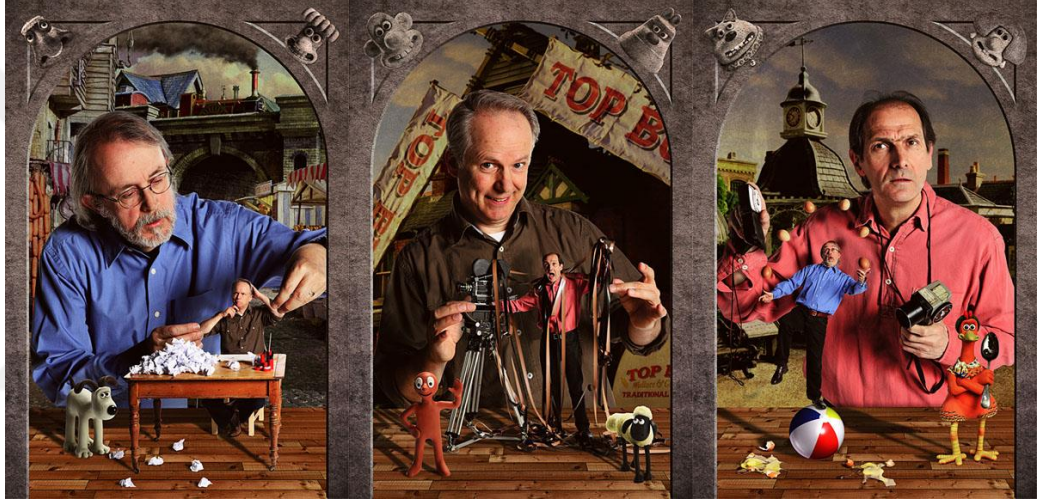


Görsel 97 Morph karakteri

1985 yılında Nick Park’ın da aralarına katılmasıyla Aardman Stüdyosu bu işte daha çok üstünlük kazanmıştır. Stüdyoya katılmadan önce çalışmalarına başladığı “A Grand Day Out (Gezmek için muhteşem bir gün)” filmi burada tamamlamış, seyircinin büyük beğenisini kazanmıştır (Lord-Sibley, 1998, s. 75).

Lord ve Sproxtton, Nick Park ile çalışmak istemelerini şöyle açıklamıştır:

“ Nick’in yaptığı şeyi yapan tek insanlar bizlerdik. Aslında biz de tam olarak ne yaptığımızı bilmiyorduk. Tamamen doğaçlama bilinçsizce çalışmalardı. Okulda tanışıp kurduğumuz bu şirket aslında bir hobi gibiydi. Çocuk kanalları için plastisin figürlerden kısa animasyon filmleri hazırladık. Kanal 4 için büyük bir projemiz vardı. Nick’in ve birkaç animatörün daha yardımına ihtiyacımız olacaktı. Nick’e projeni tek başına bitiremeyeceksin 3 senede 30 dakikalık filmin daha 6 dakikasını tamamlayabildin. Okulla konuşup, projeye ilgili her şeyi buraya getir, filmini burada bitirelim, dedik”. Bu çalışma 20 yıl sürecek bir ortaklığın başlangıcı oldu (Aardman, 2019).



Görsel 98 Peter Lord, Nick Park, David Sproxtton

“Wallace and Gromit” canlandırmasının ilk bölümü tamamlandıktan sonra 1989 yılında “*Creature Comforts (Yaratık Konforları)*” isimli kısa filmi (Görsel 99) çekmiş ve büyük beğeni kazanan animasyon, Oskar Ödüllerine aday gösterilmiştir. Oyun hamurundan modellenen hayvanlar, önceden kaydedilmiş insan sesleriyle senkronize bir şekilde vücut hareketleri ve mimikleri verilerek animasyon yapılmıştır. Animasyon bir hayvanat bahçesindeki hayvanların yaşadıkları yer hakkında görüşlerini bildirdikleri bir röportaj şeklinde olmuştur ve “*En İyi Kısa Canlandırma Filmi Oskar Ödülü*” nü almaya hak kazanmıştır. Aardman Stüdyoları bünyesinde yapılan bu filmle yetişkin izleyici kitlesinin de dikkatini çekmeyi başarmıştır ve İngiliz kanalları artık Aardman Animasyonlarına daha çok yer vermeye başlamıştır (Whitehead, 2012, s. 94).



Görsel 99 Creature Comforts (Yaratık Konforları)

1993 yılında artık ekipmanların daha dijital makineler, dekorlar daha geniş ve karakterlerin otomatik hareket sistemi olabileceği şekilde çalıştıkları “*The Wrong Trousers (Yanlış Pantolon)*” filmi çekmişlerdir. Öncekilerin başarısı ardından gelen bu film daha yüksek bütçe elde etmelerini sağlamıştır. Filmde Wallace’ın gerçekleştirdiği şapşal icatları, köpeği Gromit üzerinde denemeleriyle onun hatalarını düzeltmeye çalışmasıyla ortaya çıkan ifade ve hareketleri, köpeğe ait insanı vasıf ve mimikleri izleyicileri fazlasıyla filmin içine çekmiştir. Bu filmle Aardman stüdyoları ikinci Oskar Ödülünü almayı başarmıştır.



Görsel 100 Chicken Run (Tavuklar Firarda)

Artık bu karakterlerle seri diziler yapmayı hedefleyen Nick Park, 1995’te “*A Close Shave*”) filmi çekmiştir. Bu filmde Hollywood filmlerine yapılan göndermeler ve filmin yine Oskar kazanamamasının ardından Hollywood’tan Aardman Stüdyolarına teklif gelmiştir. Nihayet daha büyük bütçelerle Nick Park ve Peter Lord tarafından yönetilen “*Chicken Run (Tavuklar Firarda)*” filmi çekilmiştir (Görsel 100) (Lord-Sibley, 1998, s. 49).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1. HEYKEL VE CANLANDIRMA TEKNİKLERİ

3.1.1. Figüratif Heykel

Heykel sanatında, doğadan esinlenilerek ya da soyut bir biçim ortaya konularak oluşturulan her yapıtı estetik kılan şey, içeriği değil formudur.

“Sanatta her şey deformasyonla oluşturulan formlardan meydana gelmektedir.” (Turani, 1985, s. 26)

Sanatçı, doğayı kendi üslubuyla ortaya koyarken yaptığı deformasyonlar onun aynı zamanda bireysel ifadesini ortaya koymaktadır. Form, içselliğini ifade edebildiği dışavurum duygusudur. Bu sebeple sanatçının ürettiği eserde formuna bakarak sanatçının şekil üzerine yansıyan ruhunu görmüş oluruz. Oluşturulan form, kişiliğin izlerini taşır.

Kandinsky’ye göre form; “Bir yüzeyin sınırlanarak ötekenden ayrılmasından başka bir şey değildir.” Bu tanımla Kandinsky, aslında var olan dışsal bir formun gizli olan bir içsel tarafının da olduğunu vurgulamış, her forma ait içsel bir içeriğin olduğunu da belirtmiştir. Klasik Yunanda, Rönesans’ta, Barokta sanatçıların yapıtlarına bakıldığında her ne kadar formlarda benzerlikler varsa da kendi üslubuyla tasarlanan yapıtlar, her bir bireyin elinde farklılıklarıyla deformasyona uğramıştır. İlk bilinçli deformasyonlar, Helenistik dönem ve dışavurumcu sanatı ortaya koyan sanatçılar, eserlerinde farklılıklarıyla kendilerini ortaya koymuştur. Helenistik dönem sanatçıları, içselliklerini eserlerinde abartılı ve coşkulu bir şekilde ortaya koymuşlardır.

İnsanın kendi bedenini obje olarak kullanarak nesneselleştirmesi en yakından tanıdığı şeyi bir malzeme olarak ortaya koymasıyla başlamıştır. 20. Yüzyıla kadar çözümlenmeye gidilen bu çaba, heykel sanatında figür kavramının ortaya çıkmasını sağlamaya çalışmaktır (Yağcı, 2010, s. 1610). Sanatın başlangıcında figüratif heykelin tarihi, İ.Ö. 35.000 yıllarında, ilkel aletlerle ağaç, taş, kemik gibi malzemeleri oyarak bir forma sokmaya çalışmışlardır. Viyana’da Naturhistorisches Müzesi’nde yer alan figüratif “Wilendorf Venüsü” heykeli, kireç taşından yontularak abartılı organlara sahiptir ve derin anlamlar taşımaktadır (Bulat, 2014, s. 31). Bugüne kadar sanatçının asıl karmaşık bulduğu ve çözümlenmeye çalıştığı şey insan bedenidir. Var olan figürü her seferinde farklı şekilde biçimlendirmeye çalışan sanatçı, özgün biçim ve formlar ortaya koyarak kendi sanat eserini oluşturmuş olur.

Rodin, ktle ve figr konusunda iyi heykel yapan kim olursa olsun insan figrnn yařamın gizemi zerine dřnmeden biimleyemeyeceđini dřnr (Grsel 101). Ayrıca szlerine řyle devam eder; “Yakalaması g eřitlemeler iinde ř ya da bu birey ona yalnızca her yerde hazır ve nazır olan tipi anımsatır; heykeltci srekli olarak yaratandan yaratılana dođru ynelir... İřte bunun iin benim figrlerimin ođunda hala mermerin iine hapsolmř bir el bir ayak vardır; yařam her yerdedir ama hibir zaman tam ifadesini bulmaz. Ya da birey eksiksiz zgrlđne kavuřmaz.” (Berger, O Ana Adanmıř, 2003, s. 45)



Grsel 101 The Three Shades ( Glge)-Auguste Rodin

Henry Moore, heykellerini tasarlarken, derinlemesine gzlemlediđi dođadan esinlenir. Moore, figratif heykellerinde; bořluđu etkin bir plastik eleman olarak kullanmasıyla bilinir. Heykel sanatında, figrde bořluk olgusunun yođun ve tutarlı bir řekilde kullanılması, heykellerine nefes aldırması gibi imgeleri kullanır. Moore bořluđu figrn iine sokar.



Görsel 102 Recumbent Figure - Henry Moore

Alberto Giacometti figüratif biçimlemeye yön veren en önemli sanatçılar arasındadır. Onun heykellerinde imge salt kendi hayal gücüdür. Tasarladığı figürler, gücünü tamamen sanatçının hayal gücü ve yaşanmışlıklarıyla ilintilidir. Bu sebeple Giacometti, figürünü tasarlamadan önce beden kurgulamasını yapar, imge kavramını seçer, nesnenin görüntüsünü ilk aşamada gerçekleştirir. Tasarladığı figür ile izleyici arasına bir mesafe ayarlar. Ona göre gerçek uzay boşluğu ve heykelin kendi ortamında olan uzay tamamen farklıdır. Heykel farklı bir gerçeklik düzeyinde duruyorsa yarattığı boşluk ve mekân da farklı bir gerçeklik düzeyinde durmalıdır.



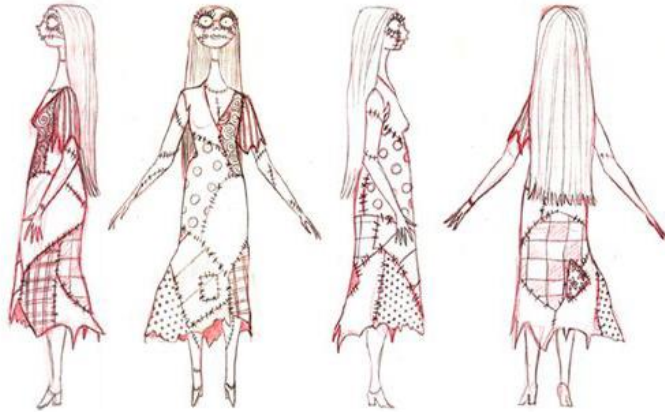
Görsel 103 Walking Man (Yürüyen Adam) - Alberto Giacometti

Giacometti'nin figüratif heykellerinde hem gerçekliğin hem de figürlerin yaratılmasında en önemli unsurlardan biri heykellerin kaideleridir. Figürlü heykelerde kaide, statik kalma ve figürü taşımaya yarar (Yağcı, 2010, s. 1614).

3.1.2. Karakter Tasarımı

Karakter tasarımı hazırlanırken özgün ve yaratıcı olunması gerekmektedir ancak hazırlanan tasarımın devinimi de düşünülerek matematiksel bir tasarım yapılmalıdır. Öncelikle karakter eskizleri hazırlanmalı, kil ile karakter modellenmelidir. Hazırlanan karakterde vurgulanması istenilen karakteristik özelliklerin çizimlerinin hazırlanması doğru bir yol izlenmesine yardımcı olacaktır.

Karakterin hazırlanma aşamasında modelleme yapılmadan önce, ölçekli çizimlerinin yapılması gereklidir. Üç boyut dediğimiz kısım yani en, boy ve derinlik algısıyla görülebilecek çizimlerin, önden, yandan ve arkadan çizimlerinin hazırlanması hem karakter modellemede hem de hareketlendirmek için kullanılacak iskelet sistemi (armatür) için daha verimli olacaktır.



Görsel 104 Karakter Tasarım Eskizi

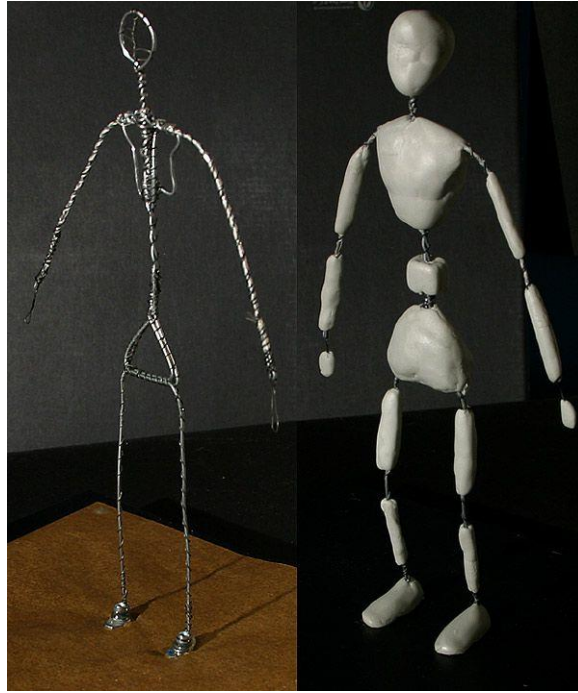
3.1.3. Kil Canlandırma ve Armatür

Kil animasyon sanatı, plastisinin (oyun hamuru) bulunmasıyla gelişmiştir. En çok stop motion için kullanılan bu teknik malzeme, heykel ve seramik heykel sanatında kullanılan kildir. Ama heykel ve seramik yapımında kullanılan kil su bazlı olduğu için çabuk kurumaktadır. Animasyon yapılabilmesi için karakterin hareket ettirilmesi

gerekmektedir ve bu kil sadece hareketsiz kısımların kalıp halinde kalması için yararlı olacaktır.

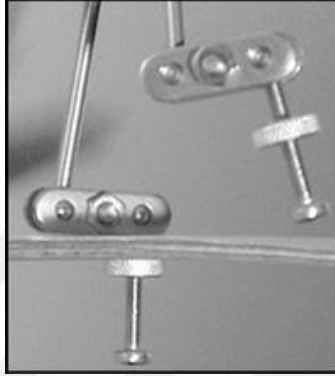
Kil canlandırma için genellikle “armatür” denilen esnek telden malzeme kullanılmaktadır. Bu tel, karakterin iskelet sistemini oluşturur ve yapılan döngüsel hareketi kolaylaştırır. Armatür kuklanın ağırlığını taşıyabilecek fakat hareketlerini de kısıtlamayacak şekilde hazırlanmalıdır.

Armatür, profesyonel vidalı, karmaşık küre ve soket iskelet olabileceği gibi heykeltıraş telinden de yapılabilir. Hareketin daha rahat ve gerçekçi olması için tabii ki küre ve soket armatür daha verimli olacaktır. Telden yapılacak armatürler daha esnek olacağı için bükme işlemini yükün bineceği yerlerde biraz daha fazla yapmak gerekecektir. Kuklalar film çekimi boyunca birçok hareket eylemi gerçekleştirir. Yürür, koşar, zıplar ve en önemli unsur olan aynı zamanda izleyicinin göremediği eylem ayakta durmaktır. Kuklaların ayakta sabit bir şekilde durabilmesi için çekim yapılan set zeminine sabitlemeleri gerekmektedir. Sabitlemenin birkaç yöntemi vardır. Bunlardan biri ayaklarından iğne sabitlemek. Kukla çok fazla hareket eylemi gerçekleştiriyorsa bu yöntem animatörün işini bir hayli kolaylaştıracaktır. Sabitlemek için iğnenin kolaylıkla girebileceği yumuşak bir tahta, strafor ya da köpükten zemin kullanmak gerekecektir.



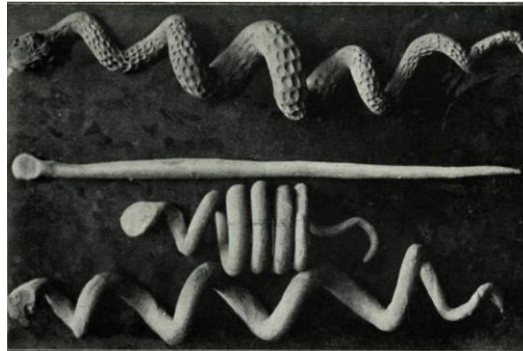
Görsel 105 Armatür İskelet

Kuklayı sabitlemek için kullanılan bir diđer yöntem ise “tie-down” adı verilen bir ayağıttır. Kuklanın arkasından cıvata ile yere sabitlenir. Kukla bir süre duruyorsa bu yöntem uygundur. Ancak yürüyecekse setin tabanında delikler açmak ve daha sonra bunları kapamak gerekecektir. Bir diđer yöntem ise setin üzerinde delik açmadan kullanılan mıknatıs ile sabitleme yöntemidir. Kullanılan mıknatıslar kuklayı yere sabitleyecek şekilde güçlü olmalıdır.



Görsel 106 Tie-down aygıtı

William Harbutt tarafından yapılan modelleme kili, şüphesiz bütün animasyon tasarımcıların vazgeçilmez malzemesi olmuştur. Yumuşak, kolayca şekil alan, şekil aldıktan sonra uzun bir süre kurumayan ve kırılmayan bu modelleme kili sanatçıların kamera karşısında karakterlere hareket anlamında büyük özgürlük kazandırmıştır. Harbutt, 1897 yılında “Harbutt’s Plastic Method and the Use of Plasticine in the Arts of Writing, Drawing, and Modelling in Education Work” adında bir kitap yayınlamış, içeriğinde kilin nasıl kullanılacağı konusunda hem teorik hem de uygulamalı fotoğraflar eklemiştir (Animasyon, 2019, s. 01:28).



Görsel 107 Harbutt’s Plasticine (Harbutt killeri)

Gününüzde üç boyutlu yazıcılar, maket teknolojisi o kadar gelişmiştir ki tasarlanan karakterlerin yedekleri rahatlıkla çoğaltılmaktadır. Kil canlandırma tekniğinin ilk kullanılmaya başlandığı günden beri teknik anlamda hareketlendirmede de değişik evreler geçirmiştir. Öncelerde yer değiştirme olarak kullanılan teknik şimdilerde metamorfoz dediğimiz teknik altında daha da özgürleşmiştir. Metamorfoz, biçim değiştirme anlamına gelir. Bu teknik, bir figürün başka bir figüre dönüşmesi için, farklı karelerde şekil verilerek değişikliğe uğraması tekniğidir. Fransız animatör Emile Cohl özellikle bu tekniği birkaç filminde kullanmıştır.

Kil canlandırma tekniği ile yapılan filmler metamorfoz tekniği için daha uygun olduğundan daha çok ilk dönemlerde tercih edilmiştir. Daha sonralarda gelişen teknolojiye göre bir karakterden binlerce üretilmesi, kil canlandırma tekniğinin yer değiştirme tekniğine göre daha elverişli olacağı görülmüştür.

3.1.4. Kukla Canlandırma

Kukla sanatı, tasarımı yapılan hareketsiz imgelerin, oyun sanatı ile canlanmasıdır. Kuklanın evrim süreci, tarih öncesi çağlarda heykeller, oyuncaklar gibi kalıntılara bakıldığında gelişim süreci ortaya çıkmaktadır. (Tilakasiri, 2008, s. 15).

Kukla canlandırmanın öncüleri ilk Çek Sanatçılarıdır denilebilir. Disney gerçekçiliğine karşı bir tavırla çalışmalar yapan Çek Sanatçıları, çalışmalarında mecazi ve ima içeren mesajlar vererek, karakterlerini gerçeği kopya etmekten ziyade daha özgün tasarımlar hazırlamışlardır.

Bir stüdyoya bağlı olmaktan çok bağımsız sinemalar tarafından tercih edilen kukla sineması, yıllar geçtikçe endüstriden çok bir sanat biçimine dönüşmeye başlamıştır. Çünkü stüdyolara bağlı çalışan sanatçılar, özgün fikirlerini ortaya koymakta özgür olamamışlardır. Jiri Trnka ve Lotte Reiniger gibi ilk kukla sanatçıları, mekanik ve masalsı bir yapıya sahiptir. Fantastik sinemanın soyutlama hali olarak karşımıza çıkan canlandırmalar, varoluşa özen gösteren, duyarlı ve akıllıca yapılmış masalsı bir atmosfere sahip çalışmalardır (Güneş, 2009, s. 16).

3.1.5. Cut-Out canlandırma

Dekupe ya da kesilip çıkarılmış anlamına gelen cut-out, stop motion canlandırmanın bir yöntemidir. Diğer canlandırmalardan farklı olarak, iki boyutlu zemin ve nesnelere kullanılır. Kâğıt, fotoğraf, kumaş gibi malzemelerden üretilen karakterlerin eklem yerlerinden bağlantı kurularak hareket oluşturulur.

Bu teknik Fransa çıkışlı olup, Emile Cohl'un deneysel filmleri sayesinde gelişmiş ve "The Neo-Impressionist Painter (Yeni İzlenimci Ressam)" bu tekniğe örnek olmuştur (Görsel 108). Almanya'da Lotte Reiniger bu yöntemi deneyerek, Asya kökenli geleneksel bir sanat olan kuklaların sinema sahnesine aktarmıştır. O dönemde yapılan cut-out canlandırmaların büyük bir kısmı, sürrealist nitelikteydi (Crafton, 1990, s. 149).



Görsel 108 The Neo-Impressionist Painter (Yeni İzlenimci Ressam) filmi

Cut-out canlandırmalarında çekimler genellikle tepe üst görünüşten yapılır. Lotte Reiniger'in de kullandığı sistemde Prens Ahmet'in Maceraları filminde farklı malzemelerden yararlandığı bu tekniği kullanmıştır. Bu şekilde siluet canlandırmaların esin kaynağı aslında gölge oyunlarıdır. Asya kökenli gölge sanatı, geleneksel sanatın kendi kültürleriyle bütünleşerek görsel ve anlatım anlamında etkileyici bir biçim almıştır (Locke, 1992, s. 72)

Emile Cohl'den esinlenerek, cut-out tekniğini yine birçok sanatçı uygulamıştır. Kullanmayı tercih etmelerinin en büyük nedeni, bir karakteri filmin başından sonuna

kadar aynı şekilde muhafaza edip birçok hareketi rahatça kullanabilmeleri idi. Ayrıca yapımı oldukça kolay olan karakterlerden her ihtimale karşı birkaç tane hazırlayıp, herhangi bir aksilik durumunda aynı karakteri düzenini bozmadan kullanabiliyorlardı.

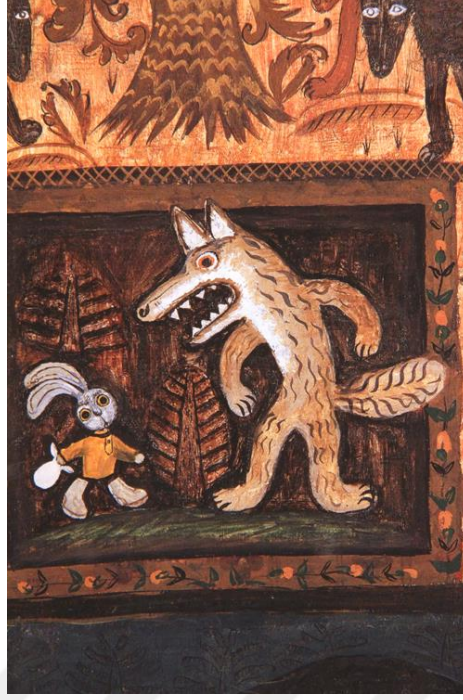
Kukla ve gölge oyunlarında çok fazla örnek çalışmalar hazırlayan ülkelerden biri olan Çin’de ilk cut-out tekniğini kullanan Wan Guchan ve Wan Laiming iş birliğiyle yapılan “*Pigsy Eats Watermelon (Pigsy Karpuz Yer)*” animasyonudur (Görsel 109) (Aran, 2009, s. 65)



Görsel 109 Pigsy Eats Watermelon (Pigsy Karpuz Yer) filmi

Bu alanda Rusya’da en başarılı canlandırma sanatçılarından olan Yuri Norstein, ilk canlandırma filmi olan 1973 yılında yaptığı “*The Fox and The Hare (Tilki ve Tavşan)*” filmidir (Görsel 110).

John Jürgens’in yaptığı bir röportajda Norstein, cut-out canlandırmada tasarladığı karakterlerden bahsetmiştir: “Karakterlerim küçük parçalardan oluşan film şeritlerinden oluşmaktaydı ve ben onları bir cımbız yardımıyla canlandırıyordum. Her film şeridinin arka tarafındaysa, alüminyum tabakalar yapıştırmıştım, bu sayede yüksek ısıda film şeritleri erimiyorlardı. Karakterin parçaları birbirlerine bağlı değildi, çünkü ben onların serbest olmalarını istiyordum, bu şekilde daha hızlı çalışabiliyordum.” (Furniss, 2013, s. 46)



Görsel 110 The Fox and The Hare (Tilki ve Tavşan) filmi

Günümüzde cut-out canlandırmaya örnek olan ve Türkiye’de de yayınlanan “*South Park*” komedi dizi animasyon (Görsel 111), Terry Gilliam’ın yaptığı cut-out canlandırmanın başarılı bir çalışmasıdır. Orijinali kısa canlandırma filmi olan ve daha sonra diziyeye bilgisayar destekli bir canlandırma şeklinde yapımına devam edilen dizide dijital hale dönüştürüldükten sonra bile hala cut-out canlandırma etkisini kaybetmemiştir. Karakterler iki boyutlu, kâğıttan yapılmış gibi tasarlanmış, sadece eklem yerleri hareket edecek şekilde tasarlanmıştır (Priebe, 2007, s. 24).



Görsel 111 South Park filmi

3.2. UYGULAMA ÇALIŞMASI (Alberto GIACOMETTI)

Figür; insan, hayvan veya canlıların betimlemesi anlamına gelmektedir (Larousse, 1969, s. 77). Figüratif, resim ve heykel sanatlarında gerçek canlı ve nesnelere gönderme yapan betileri ifade eden sanat arayışıdır (Beti, 2019). Picasso, 1930’lu yıllarda nesnelere metamorfozunu denemeye başlamış, herhangi bir nesneyi canlı bir varlığa dönüştürmüştür (Berger, Picasso’nun Başarısı ve Başarısızlığı, 2010, s. 109). Bunun en iyi örneği eski bir bisikletin selesiyle gidonlarını “Öküz Başına” çevirmesi olmuştur (Hano, 2015, s. 29).

Picasso “Öküz Başı” çalışması için; “Bu öküz başını nasıl yaptığımı bilin bakalım! Bir gün, eski bir hırdavat yığınının içinde bir bisiklet selesi ve paslanmış bir direksiyon buldum. Aniden hayalimde birdenbire bu iki parça bir araya geldi. Öküz başı düşüncesi aniden parlamıştı kafamda” sözleriyle anlatan sanatçı, atık malzemeleri ve değeri olmadığı düşünülen nesnelere modern sanat anlayışıyla harmanlayarak, biçim ve form kaygısıyla bir sanat eserine dönüştürmüş, XX. yüzyıl heykel sanatına öncülük etmiştir (Şenyapılı, Otuz Bin Yıl Öncesinden Günümüze Heykel, 2003, s. 62).

Gelişen bilimin ve teknolojinin de etkisiyle heykel sanatında farklı arayışlar başlamış, daha önceki yüzyıllarda kullanılan geleneksel heykel malzemeleri artık yerini yeni teknolojik tasarımlara bırakmıştır.

Stop motion sanatında da form kaygısı güden çalışmalarını incelemek, plastik değerleri taşıyan karakterler oluşturarak, animasyon sinemasının içinde bulunan hareket öğeleri heykel sanatıyla bağlantı kurularak bir bütün haline almıştır.

Stop motion animasyona başlamadan önce yapılan heykel tasarımlarında, devinim arayışları başlar. Heykel tasarlamaya başlandığında heykellerin genellikle senaryoları, hikayeleri ve dünyaları tasarımla birlikte oluşuyor, düşüncelerle heykeller şekillenerek son formunu alıyordu.



Görsel 112 “Şehirde Buhan”, Gamze DURLU, Atatürk Üniversitesi Heykel ABD Yüksek lisans ders dönemi çalışması

Heykel sanatının benim için yeri üç boyutlu nesnelere devinim arayışıydı. Bu hikâye ile çıktığım yolda, okuduğum Laokon kitabında Alman sanat eleştirmeni Gotthold Ephraim Lessing şu şekilde açıklık getirmiştir;

“Resim, cisimleri gösterirken aksiyonları da gösterecektir. Lâkin biz biliyoruz ki resim ve heykeltıraşlık aksiyonun ancak bir anını 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.” (Lessing, 1935, s. 48)



Görsel 113 “Gidiyorum”, Gamze DURLU, Atatürk Üniversitesi Heykel ABD Yüksek lisans ders dönemi çalışması

3.2.1. “Çarpuk Çarpuk Giacometti” adlı çalışmanın senaryosunun ortaya çıkışı

Stop motion animasyon filmimin senaryosundan önce filmin adının ortaya çıkışından bahsetmekle başlamak isterim. Jean Genet’in “Giacometti’nin Atölyesi” kitabını okumaya başlayınca, Giacometti için şunu düşünmeden edemedim;

-Gerçekten gerçeğin peşinde yürüyen adam...

Kitabın konusu, Giacometti ile yapılmış genel bir söyleşi üzerinedir. Bir bölümünde şu diyalog geçiyordu;

“Giacometti gülümsüyor. Ardından yüz derisi, bütün kırışıklığıyla gülmeye başlıyor tuhaf bir biçimde. Gözleri gülüyor; doğal bu, ama alını da gülüyor (bütün bedeninde atölyesinin gri rengi var). Belki de duygudaşıktan, Giacometti, zamanla toz rengini almış. Dişleri gülüyor, ayırık, onlar da gri aralıkları esintili. Bir heykeline bakıyor:

Giacometti.- Pek çarpuk çarpuk, değil mi? Sık söylüyor bu sözcüğü. Kendi de oldukça çarpuk çarpuk. Kırçıl, darmadağın saçlı kafasını kaşıyor. Paçaları düşen gri pantolonunu yukarı çekiyor. Altı saniye öncesine kadar gülüyordu, fakat şimdi, yeni başladığı bir heykele uzanıyor.” (Genet, 1990, s. 14)

Çarpuk Çarpuk...Bu ikileme bana onun gerçekten de heykellerinin bu formda olarak ne denli gözümüzü heykelleriyle süslediği farkını yaratıyor.

Alberto Giacometti, 1901 yılında İsviçre'nin İtalyan kesimindeki Borgonovo'da doğdu. İsviçre'nin tanınmış izlenimci ressamlarından Giovanni Giacometti'nin oğlu olan Alberto Giacometti, 18 yaşında Cenevre'deki Meslek ve Sanat Okulu'na girdi. 1920'li yılların başında İtalya'ya giden ve Bizans, Rönesans ve Barok sanatlarına ilgi duymaya başlayan Alberto, 1922 yılında Paris'e yerleşerek Grande Chaumière Akademisi'nde Antoine Bourdelle'den yontu dersleri aldı. Giacometti'nin Bourdelle'in etkisinde gerçekleştirdiği ilk dönem yapıtları, o dönem etkilendiği sanatçıların izlerini taşır: Yontulmuş bir el Rodin'i çağrıştırırken, 1925'te yaptığı *Çift* heykeli Léger'in etkisini hissettirir. 1930'lu yıllar, Giacometti'nin Gerçeküstücülerle arkadaş olduğu ve Gerçeküstücü anlatımla birçok yapıtını ortaya çıkardığı dönemdir.

1930'lu yılların ikinci yarısında Gerçeküstücülük akımını terkeden Giacometti, 1935 yılında modelden çalışma yöntemini yeniden benimsedi ve kardeşi Diego'yu model olarak kullandığı bir dizi heykel çalışması yaptı. Sanatçı, Alberto Giacometti denince akla gelen uzun, ince, soyutlanmış figürlerini ise 1940'lü yılların ikinci yarısından itibaren üretmeye başladı. Bu dönemde yonttuğu *Yürüyen Adam*, *Ayakta Duran Kadın* ve *Büst* gibi yapıtları, onun tarzının oturmasına yardımcı olan birer örnektir. Heykelin yanı sıra yaşamı boyunca resim ve desen çalışmalarını da sürdüren sanatçı, son döneminde de yürüyen ya da yerinde duran '*kibrit çöpü*' figürlerini üretti.

"Etrafıma baktığımda her şey gözümünden kaçıyor, gördüğümü tam anlamıyla kavrayamadığım için şaşır kalıyorum. Her şey çok karmaşık. O halde sanatçı salt taklit etmeli, gördüğünü biraz olsun ortaya koymaya çalışmalı. Gerçeklik, insanın sürekli aralamaya çalıştığı perdelerin arkasında gizli sanki." diyen Alberto Giacometti, 1966 yılında İsviçre'de hayatını yitirdi. (Genet, 1990, s. 23)

Giacometti, gördüğünü taklit edemediği ve gördüğünün gerçekliğini ele geçiremediği için yonta yonta tüketiyor heykellerini. Platona göre; sanat bir taklittir, gördüğümüzün taklididir. Devlet adlı kitabında "yatak" örneği ile açıklar bu durumu. Bir insanın resmi veya heykeli insan olarak gördüğümüz şeyin taklitidir. Platona göre insan fikrinin taklitidir. İnsan idesinin taklitidir. İnsanın ideal formunun taklitidir. İdeal taklit tanrısal evrensellik taşır. Giacometti ikinci Dünya savaşından sonra birçok sergide bulundu ve birçok retrospektifi oldu.

Stop motion animasyon filmimin senaryosu;

Animasyonumda Alberto Giacometti'nin gerçeklik çıkmazı üzerinde, atölyesinde geçirdiği süreç, agorafobisi olduğu için çok dış mekânda yer almaması fakat çıkınca o andan aldığı zevki, heykellerinin oluşum süreçlerini, hikayelerini anlatmaya çalıştım. Öncelikle film hayatı kafeler, genel evler ve atölye üçlüsünde geçen Giacometti'nin yaşamını anlatmaya çalıştım. Film, ayak sesleriyle sokakta yürüyen ve kafeye gitmek için yola düşen, vardığı bir kafede sigara içerek başlayan kafedeki Giacometti ile başlıyor. Garsondan kahve istiyor;

-Un café s'il vous plait (Bir kahve lütfen), diye seslenir.

Bu arada masanın üstündeki kitabı karıştıran Giacometti, kahvesini getiren garsona;

-Merci (teşekkürler), diyerek kahvesini yudumlamaya başlar.

Ardından kafeden kalkıp uzun ağaçları olan, tıpkı benim Fransa'da gezdiğim Chateau de Saint Priest yolunda, sonbahar ayı yaprakları dökülürken gezintiye başlıyor. Etrafında kimsecikler yok fakat uzaktan insan sesleri gelmektedir. Giacometti elini cebine atar ve cebinde heykel yontma aletinin olduğunu farkeder. Cebinden çıkardığı alete bakar ve sonra gökyüzüne bakarak gülümser. Gökyüzünün güzelliğini izler, yere oturup üstüne düşen yapraklarla mutlu olur. Akşam olmuştur ve Giacometti atölyesine doğru yol alır. İçeriye girmeden pencereden bakar, içeride gördükleri onu şaşkına uğratar. Bir şeylerin hareket halinde olduğunu farkeder. Dışardan olan biteni izler. Killer parçalanmış halde ortada duran kaideye doğru kendiliğinden ilerlediğini görür.

Giacometti'ye göre, heykelin fazlalıklarını atınca heykel ortaya çıkar. O bir sürrealist değildir fakat gerçek çalışmalar da yapmaz. Yani Giacometti realist de değildir. Ardından kil parçaları kaidenin etrafında toplanıp kendiliğinden heykel yapmaya çalışır. Giacometti bu durumu hayretle izler. Bazı heykelleri hareket eder ve olan biteni şaşkın gözlerle izler. Breton ve Bataille'ın yazılarından esinlendiği düşünülerek yaptığı "Asılı top" heykeli görünüyor bir anda. Bir dergide Salvador Dali, bu esere "Sembolik işlevli nesnelere" diyor. Bu terim bir dönem sonra sürrealist sanata yerleşecek bir terim olacaktır. Bu eserde, ay biçiminde bir fallus ve üzerinde gidip gelen dişil organı andıran bir top asılı durmaktadır. Bunların birleşmesi mümkün değildir. Topu ne kadar sallarsanız sallayın bunların birleşmesi mümkün değildir. Tıpkı "Düş gören kadın" adlı heykelinde olduğu gibi bu eserde erotizm yüklüdür. Bir cinsel çekim, bir cinsel gerilim var fakat bu sonuçsuz

kalmaktadır. Top ayın üzerinde gidip gelirken cinselliği vurgulamak için arkada nefes nefese kalmış insan sesleri eklenmiştir (Artun, 2019).

Ortakdaki kaideye toplanan killer hızla yığıntı bir heykeli oluşturma çabası içindedir. Giacometti bu duruma pencerenin arkasından bakarken daha fazla dayanamaz ve birden içeri girer. Kaidenin başına geçer ve kendiliğinden bir yığın oluşturan heykeli forma sokmak için çamurları alıp elleriyle etrafa fırlatır.

Bir kaza sesi ile irkilir. Bu durumun hikayesi şöyledir;

1938 yıllarında bir trafik kazası geçiren Giacometti, bu durumdan çok etkilenir. Bu etkilenme bedenene değil zihnedir. Araba ona çarpınca düşüyor ve bu olay onu çok etkiliyor. Korku veya araba fobisi gibi değil, düşmenin, bedeninin, varlığın ve bütün bunların oluşumuyla ilgili bir sürü soruşturma içine giriyor. İnsanoğlu ve varlık nedir sorularını yöneltmeye başlıyor. Denge ve ağırlık kavramlarını inceliyor ve o arada okuduğu Hiedegger felsefesine (Martin Hiedegger) yakın arayışlar içerisine giriyor. Yani anda olmak konularını incelemeye başlıyor. Birkaç gün sonra bir modelini çizerken, Giacometti bir an bir bacağından diğer bacağına ağırlığını yüklüyor ve şu sözleri söylüyor:

-Ah işte bu! Bak bacağım burda, şimdi burda. Birinden diğerine geçerken ağırlık yok.

O anda ağırlığını bir bacağından diğerine transfer ederken varlık üzerine bir sorgulamaya giriyor. O zamana kadar hep statik figürler çalışan Giacometti bir anda hareketi heykellerine enjekte etmeye başlıyor. Fransa'da Akademi'de okuduğu yıllarda heykelin durağan, statik bir sanat olduğu görüşünde olan Giacometti birden hareketi varoluş kavramını sorgularken, heykellerinde kullanmaya başlıyor (Üzerine, 2019).

O'nda yürüyen adam heykelini yapmak için fikir olan bu kaza onun statik heykeller yapmasına sebep oluyor.

Senaryom, heykeli fazlalıklarından arındırdığı sırada bir anda kaza sesi ile irkilerek kameraya şaşkınlıkla bakan Giacometti, bir an gözü gıcırdayarak açılan kapıya gider ve ağlarcasına sesler çıkararak atölyeden içeri giren köpek görüntüsüne yerini bırakır.

Tekrar kapı gıcırdayarak açılır ve onun için dönüm noktası olan kinetik heykeli "Yürüyen Adam" içeri girerek yürür, atölyenin ortasında tıpkı bitmiş hali gibi kalakalır.

3.2.2. Sahne tasarım aşamaları

Hikâyenin gerçek ortamlarda geçtiğini vurgulamak için, Fransa’da bir *café* görseli ve mekânda kullanılan aksesuarlar ahşap plakalardan kesilerek hazırlanmıştır.



Görsel 114 Evin bir odası stüdyo halinde

50x70 cm büyüklüğünde duralitler üzerine hazırlanan mekanlar çekim için gerekli ışık ayarlanarak karanlık odada hazırlanmıştır. Birbirine sabitlenen duralitler üzerine *café* görseli çıktı alınıp arka plan hazırlanmıştır.



Görsel 115 Duralitler ve boyamalar

Modellenen diđer objeler kompozisyona uygun yerlerine yapıştırılarak sabitlenmiştir. Ardından boyanacak alanlar akrilik boya ile boyanmış, üzerine kumaş, kum, taş, yaprak vb. malzemeler kompozisyona göre eklenmiştir.



Görsel 116 Modellenen objeler

Atölye mekânı için, Giacometti'nin atölyesinin gerçek görüntüleri baz alınarak hazırlıklar yapılmıştır. Yine birbirine sabitlenen üç duralit üzerine toz pastel boya ile duvarlar hazırlanmış, mekânın heykel atölyesi olduğunu belli etmek için etrafa alçılar ve kahverengi şamot killeri ile kompozisyonlar yapılmıştır.

Atölyenin içine minyatür Giacometti heykelleri, ahşaptan yapılan dolap, alçıdan ve akrilik boyadan yapılan duvar dokuları, kraft kağıtları, mukavva, hasır ip, alüminyum folyo kullanılarak detaylı ve gerçeğine uygun modeller tasarlanmıştır. Hazırlanan mekanlara uygun ışıklar, yönleri, dağılımları için ortamlara uygun şekilde ayarlanmıştır.



Görsel 117 Atölye ortamından

Atölyedeki eşyalar ahşap plakadan, şövale ve kağıtlar mukavvadan yapıştırılarak hazırlanmıştır. Kaideler 0,55 mm ince bakır tel ile, kullanılan kapı ise mukavvadan yapıştırılarak üzeri toz pastel boya ile boyanarak üç boyutlu bir forma ve eski bir kapı görünümüne dönüştürülmüştür.



Görsel 118 Ortam ışık ayarlamaları

Giacometti'nin içtiği sigara gerçek sigaradan minyatür halinde hazırlanmış, kül tabağı ve kahve fincanı pişirilebilen seramik ile hazırlanıp, pişirildikten sonra akrilik boya ile boyanmıştır.



Görsel 119 Sahnelerde kullanılan malzemelerin hazırlanması

3.2.3. Heykel tasarımları

Kaidesi hazırlanan Giacometti heykellerinin hızlı kuruyan alçı ile röprodüksiyon olarak birebir aynısının mekâna uygun büyüklükte minyatür halleri hazırlanmaya çalışılmıştır.



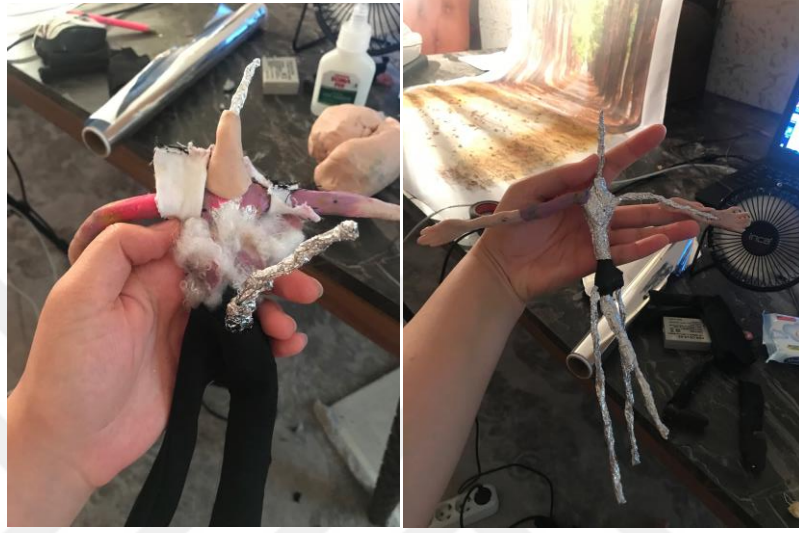
Görsel 120 Giacometti alçı heykel minyatürleri

Köpek heykeli armatürü hazırlanarak üzeri alüminyum folyo ile kaplanıp, hareket edecek eklemleri biraz daha gevşek bırakılmıştır. Üzeri Super Sculpey ve Cernit kil karıştırılarak uygun renk elde edilince armatür kaplanmıştır. Bu killerin oda sıcaklığında donma ve çatlama durumu olmadığı için günlerce sürebilecek çekim aşamasında sıkıntı teşkil etmediği için kullanılmaya uygun görülmüştür.



Görsel 121 Köpek Heykelinin minyatürü

Giacometti karakteri hazırlanırken, karakterin mekandaki konumuna uygun büyüklükte armatür hazırlanmıştır. Karakterin büstü fotoğrafa bağlı fakat biraz karikatürize edilmiş olarak modellenmiştir. Yüzü ve elleri insan formunda süper sculpey kilin ten rengi ile modellenmiştir. Karakterin kıyafetleri; gömleği penye kumaştan, ceketi ve pantolonu takım elbise kumaşından hazırlanmıştır.



Görsel 122 Giacometti armatürü

Heykelin gözleri, dudakları ve renkli olacak kısımları cernit kil ile modellenmiştir. Giacometti'nin kırık saçları, hasır ip açılıp parçalara bölünerek hızlı yapıştırıcı ile kilden hazırlanan kafaya yapıştırılmıştır.



Görsel 123 Giacometti büstü

Giacomettinin ayakkabısı cernir kil ile modellenmiştir çünkü karakterin ayakta durabilmesi için mekânın zeninine yapıştırılabilir bir malzeme ile hazırlanması gerekmektedir. Karakterin kıyafetin içinde kalacak yerlerine elyaf doldurularak karakterin daha rahat hareket etmesi sağlanmıştır.



Görsel 124 Giacometti'nin modellenen el görseli

3.2.4. Malzeme bilgisi

Armatür için bakır tel, hareketin daha esnek verilmesi ve daha sağlam bir iskelet sistemi oluşturmak için kullanılmıştır. Teknik olarak hazır armatürler Türkiye'de bulunmamaktadır. Yurtdışında bulunan iskelet sistemine uygun armatürlerle hareketlerin daha gerçekçi ve daha yumuşak geçişli olduğu araştırmalar sonucunda birçok filmde uygulaması gözlemlenmiştir.



Görsel 125 Filmlerde kullanılan profesyonel armatür

Kil olarak daha öncede bahsedildiği gibi Super Sculpey donmayan veya pişirilince sertleşebilen bir kil türüdür. Animasyonumda Ten rengi olarak kullanılmıştır.



Görsel 126 Super Sculpey Kil

Cernit kil ise birçok renk pigmentlerine sahip, sculpey ile karıştırılınca farklı tepkiler vermeyen birbirine uyumlu ve renklerin karıştırılınca güzel sonuçlar elde edilebilen bir kil türüdür.



Görsel 127 Cernit Kil

Bu tekniğin en güzel yönü malzeme konusunda tamamen özgür olmaktır. Mesela duman etkisini dijital ortamda değil de manuel olarak vermek için elyaf kullanıldı.

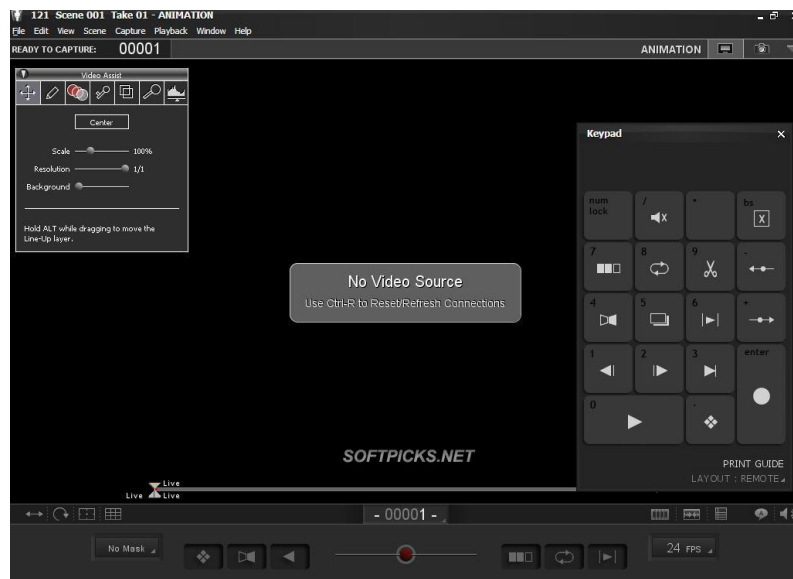


Görsel 128 Duman etkisi için elyaf malzeme

3.2.5. Teknik ekipman

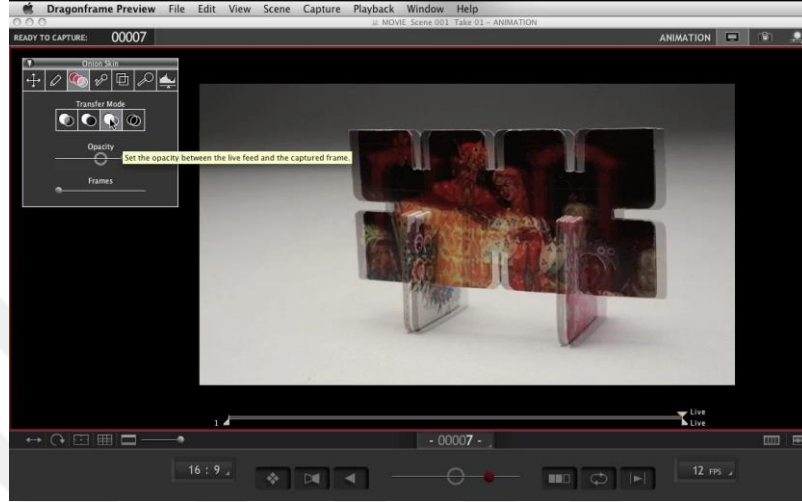
Çekim, gün ışığının girmediği bir odada stüdyo ortamı hazırlanarak ve belli bir alanda fotoğraf makinesiyle fotoğraflanarak gerçekleştirilmiştir. Hikâyenin geçtiği mekânın, birçok ortamda geçmesinden dolayı farklı ortam etkileri yaratacak kurgu alanları hazırlanmıştır. Bunun için her ortam için farklı ışık kaynağı denenerek çekimler yapılmıştır.

Çekimler Stop motion programı olan “DragonFrame” de yapılmıştır.



Görsel 129 Dragon Frame Programının Arayüzü

Programın sağladığı en büyük kolaylık, içerisinde “onion skinning” tekniğinin bulunmasıdır. Onion tekniği; soğan kabuğu etkisi de dediğimiz bu teknik, bir önceki karenin üzerine bindirilen yeni çekilen karenin şeffaflığının düşürülerek bir önceki kare ile bağlantısının kurulmasında yardımcı olmaktadır.



Görsel 130 Onion Skinning Tekniği

Programa uyumlu fotoğraf makinesi bir kablo yardımıyla bağlandığında, program aynı zamanda bir nevi fotoğraf makinesini tetikleyici görevi de üstlenmektedir. Programın içinde ayrıca fotoğraf makinesinin manuel ayarlarını yapabilecek algılayıcı bir ara menüsü de vardır. Fotoğraf makinesinde bulunan, diyafram, enstantene ve ISO ayarları programın içinde bir menüde belirlenmesine yardımcı olmak için tasarlanmıştır.



Görsel 131 DragonFrame programı fotoğraf makinesi manuel ayarları

Stop motion filmler fotoğraf makinesi ile çekilecekse özellikle *Manuel (M)* modda çekilmesi gerekmektedir. Ayrıca objektif üzerindeki netleme bileziği de manuel moda getirilmelidir çünkü ortam ışığı ya da alan derinliği değişken olduğu için her alanda saniyelik farklı geçişler filmin içerisindeki sürekliliğe zarar verecektir.

Çekimde *Canon EOS 600D* makine kullanılmıştır.



Görsel 132 Canon EOS 600D fotoğraf makinesi

Hareket kavramının verilmesi için tercih edilen bir yöntem olan biçim değiştirme tekniği, bütün aşamalarda kullanılmıştır. Bu teknik Claymation (kil animasyon) yöntemini kullanarak çekim yapan animasyon sanatçıları tarafından kullanılan bir yöntemdir. Filmin senaryosu başta olmak üzere, kullanılan bütün uygulamalarda, Jan Svankmajer'in animasyonları bu tekniğin en kıymetli örnekleri sayıldığından örnek alınmıştır.



Görsel 133 Giacometti Heykeli

3.2.6. Kurgu

Stop motion tekniđi sabra dayalı bir teknik olduđu için çok fazla insan tarafından tercih edilen bir teknik deđildir. Tabii bu iřin ustaları ve bađımlısı sayılabilecek, bařarılı iřler ıkarmıř kiřileri bunun dıřında tutmak gerekir. Bu tekniđe bařlarken gerekten ok zorlanılmıř, ařamaları manuel alıřıldıđı için, bilgisayar ortamında hazırlanan animasyonlara gre hem bedensel hem de zihin yorgunluđunun olduđu bir teknik olduđunu aık bir Őekilde grlmřtr. Lakin bu iř bitince karakterlerin somut bir varlık olarak canlandıđı grldđnde btn emeklerin karřılıđının fazlasıyla alındıđını sylemek gerekir.

Stop motion ve diđer animasyon tekniklerinde ses kavramı ok nemli bir yere sahiptir. zellikle ses ve grnt senkronunun dođru yapılması, animasyondaki hatayı bile rtecek halde insanda etki bırakmıřtır.



Grsel 134 ekim ortamı

Animasyonun montajı *Adobe Premiere* ile yapılmıřtır. Fotođrafların aralarına yer yer videolar eklenerek btnlk sađlanmaya alıřılmıřtır. Stop motion tekniđinin her ařamasındaki hareketlere uygun sesler indirilip, arka plandaki ses zellikle szsz klasik mzik seilmiřtir.

“ÇARPUK ÇURPUK GIACOMETTI”



SONUÇ

Sanatın ilk çağlarından itibaren sanatçıların hikayeleri ya da olayları anlatma biçimi olarak seçtikleri resim ve heykel sanatı, olayları anlatırken “an” kavramını kullanarak, eserlerine devinim kavramını entegre etmeye çalışmalarıyla başlamıştır. Sanatın bütün dallarında estetik ve hareket kaygısıyla üretilen işler, her zaman arayışın sonsuza dek süreceğini göstermiştir. Realist sanatçılar figürlerinin hareketlerini bire bir yansıtmaya çalışma çabaları, ressamın resimlerinde her anı yakalamaları, fotoğraf ve sinemanın gelişmesine büyük katkı sağlamıştır.

Sinema sektöründe görüntünün oluşması için birbirini tamamlayan görsellerin art arda konularak ya da şekillendirilerek bir plastik disiplin haline gelmiş animasyonlar oluşturulabilir. Stop motion yapmak için kullanılan üç boyutlu bir sanat disiplini olan, estetik ve plastik değer taşıyan animasyon sanatının en önemli ve iç içe olduğu disiplin heykeldir. Heykel disiplininden, stop motion tekniğinde kullanılan karakterler, dekor ve fantastik yaratıkları anlatmak için fazlaca yararlanılmıştır.

Dijital sanatın katkılarıyla resim ve heykel sanatının yeni açılımları, yeni üretim ve ifade biçimleri ortaya çıkmıştır. Bu üretim biçimlerini destekleyen bilgisayar programları, sanat üretiminde yardımcı bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Heykel sanatı da sinema ve animasyon sektörünün içine sokularak bu olanaklardan faydalanmıştır.

Kurgu içerisinde hareketin ele alındığı bu teknik, birçok sanatçı tarafından araştırılmış ve uygulanmıştır. İki boyutlu çizimlerin, üç boyutlu kuklaların ve objelerin deviniminin animasyon sanatına dönüştürülmesi bugün geniş bir kitleye ulaşmış hem çocuk hem de yetişkin izleyici kitlesine hitap edecek bir hal almış, TV, internet ve sinemada sektör haline gelmiştir.

Ülkemizde stop motion alanında yetişkinlere yönelik çalışma yapılmamıştır. Birçok şehirdeki üniversitede “Çizgifilm Animasyon” bölümü olmasına rağmen, stop motion tekniği bazılarında ders olarak konulmuş fakat öğrencilerin de bu alanda iş üretmedikleri görülmüştür. Hatta stop motion tekniği konusunda Türkiye’de hazırlanan hiçbir kaynak yoktur. Var olan kaynaklar bazı üniversitelerin kütüphanesinde, dilimize çevirisi yapılmış sınırlı sayıdadır.

Stop Motion tekniđi, özgünlüğü, malzeme özgürlüğü ve üç boyutlu formların estetik kaygı ile hazırlanarak elde şekillenmesi form, biçim kavramlarının net bir şekilde çözebileceđi bir tekniktir. Animasyon için hazırlanan karakterler, heykeltıraş tarafından hazırlandıđı için anatomi, şekil ve biçimsel kompozisyonlar daha profesyonel olacaktır. Dijital olarak hazırlanan animasyonların hazırlık aşamasında da zaten bu kavramlar yani, karakter tasarım eskizlerinin hazırlanması, kullanılacak malzemenin cinsi (örneğin giyeceđi kıyafetin kumaşının tarzı ya da karakterin vücudundaki dokular), çekim açıları, mekân kurgusunun yapılması gibi ön hazırlıkların hepsinde aynı olduđunu söylemek gerekir. İzleyiciye gerçek mekanların, kostümlerin kumaş ya da kilden hazırlanarak dokuların hissiyatı daha etkili gelmektedir. Boşlukta yani mekân içerisindeki objelerin, estetik, biçimsel olarak samimiyeti ve sıcaklığı stop motion tekniđinde etkisini daha çok göstermektedir. Dijital animasyon ve stop motion tekniđi arasındaki fark, çalışmada incelenilen sanatçıların da belirttiđi gibi daha özgün ve özgür olunmasıdır.

Bu çalışmada sanatın dallarının iç içe olduđu animasyon sanatının manuel bir tekniđi olan stop motion incelenerek, içerisinde yer alan heykel figürlerin analizleri yapılmıştır.

KAYNAKÇA

Aardman. (2019, Temmuz 8). <http://www.aardman.com/>.

Animasyon, K. (2019, TEMMUZ 19). <https://docplayer.biz.tr/103004088-Kil-animasyonun-ilk-orneklere.html>.

Animation, A. E. (2019, Mart 7). <https://blog.animationstudies.org/?p=2641>.
ARAN. (2009).

Aran, İ. Z. (2009). *Stop-Motion Animasyon Tekniğinde Hareket Sorunları Ve Uygulama Çalışmaları*. Ankara.

Artun, A. (2019, EYLÜL 09).

Bayraktar, N. (2018, Ağustos Sayı 8). Kil Animasyonun İlk Örnekleri. *SEKANS Sinema Kültürü Dergisi*, s. 41-145.

Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Indiana University.

Berger, J. (1986). *O Ana Adanmış*. İSTANBUL: Metis Yayınları.

Berger, J. (2010). *Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı*. Metis Yayınları.

Beti. (2019, Eylül 02). <https://kelimeler.gen.tr/beti-nedir-ne-demek-41084>.

Betton, G. (1986). *Sinema Tarihi*. Fransa. İletişim Yayınları.

Bohemia. (2019, Ağustos 3). <https://wondersinthedark.wordpress.com/2010/11/23/31-the-death-of-stalinism-in-bohemia/>.

Buchan, S. (2011). *The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom*. Univ Of Minnesota Press.

Bulat, M. (2014). *Modern Sanatta Soyutlama*. Erzurum: A.Ü.

CRAFTON, D. (1990). *Emile Cohl, Cricature and Film*. United Kingdom. Princeton University Press.

Demir, M. T. (2014). *Figüratif heykelde biçim geliştirme üzerine uygulamalar ve bir sergi*. İzmir.

Elliot. (2019, Temmuz 4). <https://joisgreatkirby.files.wordpress.com/2010/09/adam-elliott-pictures-press-kit.pdf>.

- Elliot, A. (2019, Mayıs 14).
<http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQWRhbV9FbGxpb3Q> ,14.05.2019 saat:00.21.
- Ersezgin, Y. (2006). *Sinema sektöründe kil ve plastik malzemeler ile görsel efekt modelciliği*. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Evely, C. (2015). *Mary and Max: The Exhibition Education Resource Kit*. Victoria The Palace.
- Friend, M. O. (2019, MAYIS 04). <https://filmschoolrejects.com/my-only-friend-the-emotional-reach-of-mary-and-max-733c987087cc/> .
- Furnıss, M. (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı*. Karakalem Kitapevi Yayınları.
- Genet, J. (1990). *Giacometti'nin Atölyesi*. Metis Yayınları.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü Ve Türkiye'de Animasyonun Gelişimi*. İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Gombrich, E. H. (1950). *Sanatın Öyküsü*. Remzi Kitapevi.
- Güneş, S. (2009). *Fotoğraftan Sinemaya Hareket İmgesi Stop-Motion Kukla Sineması: Jiri Trnka'nın "The Hand" Filminde Hareket İmgesini Okumak*. Kocaeli.
- Hano, B. (2015). *XX. Yüzyıl Heykel Sanatında Figüratif Soyutlama*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma sinema üzerine*. Es Yayınları.
- <http://birgunbiryerde.blogspot.com/2013/04/hareketli-goruntunun-yaratcs-eadward.html> . (07.02.2019, Şubat 7).
- <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/animasyon> . (2019, Temmuz 21).
<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/animasyon> adresinden alındı
- <https://www.britannica.com/biography/J-Stuart-Blackton>. (2018, Mayıs 16).
- <https://www.youtube.com/watch?v=LPNpKFYL6Uo&t=7s>.
- İsmayilov, E. K. (2011). *Gerçeküstücü Sinemada Tekinsizlik: Jan Svankmajer Filmleri Üzerine bir inceleme*.
- Kaba, F. (2002). *Türkiye'de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi*. Anadolu Üniversitesi.
- Larousse, M. (1969). *Büyük Lugat ve Ansiklopedi*. Sabah Yayınları.

- Lessing, G. E. (1935). *Laokon (Laocoon)*. Vakıf Yayınları.
- Linda E., B. G. (2012). *Sanat*. Başvuru Yayınları.
- Locke, L. (1992). *Film Animation Techniques: A Beginner's Guide and Handbook*. Virginia: Betterway Publications.
- Lord-Sibley, P. &. (1998). *Creating 3D Animation - The Aardman Book of Filmmaking*. Harry N. Abrams Yayınları.
- Makal, O. (1996). *Fransız sineması*. Ankara: Kitle yayınları.
- Muslu, D. (2015). *Okul Öncesi Ve İlkokul Çağı Çocuklarının Animasyon Tekniklerine Yönelik Algıların Değerlendirilmesi*. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Övgü G. (2019, Şubat 12). https://www.istanbulmodern.org/tr/sergiler/gecmis-sergiler/golgeye-ovgu_233.html.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul, Taksim, Türkiye: Agora Kitaplığı.
- Priebe, A. (2007). *The Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Thomson Learning Inc.
- Reiniger, L. (2019, Mart 30). <https://wfpp.cdrs.columbia.edu/pioneer/lotte-reiniger/>.
- Retrospective, Q. (2019, Mart 5). <https://zeitgeistfilms.com/media/films/152/quayretrospective.presskit.pdf>.
- Sakatlık. (2019, Haziran 18). <http://yasarcabuklu.blogspot.com/2008/04/kitaplarda-yer-almayan-yazilar-virgl-1.html>.
- Salisbury, M. (2005). *Tim Burton's Corpse Bride: An Invitation to the Wedding*. New York: Newmarket Press.
- Savaş, U. (2015). *Canlandırma Heykel: Heykel Ve Animasyonun Ortak Noktaları Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Schönfeld, C. (2006). *Lotte Reiniger and the Art of Animation*. Königshausen & Neumann.
- Sibley-Lord. (1998).
- STRANIERI, V. (2006). *Education Resource Kit The Fantastical Imaginings of Tim Burton*. New York.
- Svank. (2019, Haziran 10). <http://www.illumin.co.uk/svank/biog/biog.html>.
- Svankmajer. (2019, Mart 24). <http://www.kinoeye.org/02/01/svankmajer01.php>.

- Şenler, F. (2005). *Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları*. Türkiyat Araştırmaları.
- Şenyapılı, Ö. (2002). *Sinema ve Tasarım*. Boyut Kitapları.
- Şenyapılı, Ö. (2003). *Otuz Bin Yıl Öncesinden Günümüze Heykel*. Ankara: Metu Press.
- Tilakasiri, J. (2008). *Asya Kukla Tiyatrosu*. İstanbul: Mitos-Boyut.
- Trick, T. L. (2019, Ağustos 7). <https://ithaca-studio.com/2017/10/30/the-last-trick-of-mr-schwarzwald-and-mr-edgar/>.
- Turani, A. (1985). *Sanat Üzerine*. Ankara: H.Ü. GS.F. Yayınları.
- Üzerine, A. G. (2019, EYLÜL 9). https://www.youtube.com/watch?v=B7Vra_lA-Lo.
- Vintons, W. (2018, Eylül 16). <http://nightflight.com/will-vintons-closed-mondays-mountain-music-were-highlights-of-night-flight-midnight-movie-fave-fantastic-animation-festival-1977/>.
- Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler*. Kalkedon Yayınları.
- Whybray, A. (1997). *I, Object: Jan Švankmajer and the Dream of the Thing*. The University of New York.
- Yağcı, N. (2010). *Figüratif Heykele Yüklenen Anlamlar*. İdil Yayınları.
- Zoetrop. (2018, Aralık 11). <http://hakikivladimir.blogspot.com/2012/07/zoetrope-nedir.html>. adresinden alındı

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1 <https://bestglitz.com/turkey/tarih-oncesi-10-sanat-eseri-ve-hikayeleri/> (01.09.2019)
- Görsel 2 <http://mafa-elanimalinvisible.blogspot.com/2013/08/animales-y-movimiento-flip-books.html> (01.09.2019)
- Görsel 3 <https://www.tr3d.com/dersler/ders/39/> (01.09.2019)
- Görsel 4 <http://www.wrestlingsbest.com/gifs/wrespictart01.html> (01.09.2019)
- Görsel 5 <https://www.pinterest.com/pin/564427765768791342/> (01.09.2019).....
- Görsel 6 <https://www.stephenherbert.co.uk/thaumatropeTEXT1.htm> (01.09.2019).....
- Görsel 7 <https://publicdomainreview.org/collections/phenakistoscopes-1833/> (01.09.2019)
- Görsel 8 <http://theinspirationroom.com/daily/2009/sony-bravia-in-motion-with-kaka/> (01.09.2019)
- Görsel 9 <https://www.animamundi.com.br/pt/28-de-outubro-dia-internacional-da-animacao-dia/> (01.09.2019)
- Görsel 10 <https://timeline.com/see-how-eadweard-muybridge-stopped-time-59cd1b66a9d2> (01.09.2019).....
- Görsel 11 <https://www.youtube.com/watch?v=-HD9NwzFNLY> (03.05.2019)
- Görsel 12 https://www.youtube.com/watch?v=5_dtI9-MzVM (03.05.2019).....
- Görsel 13 <https://www.youtube.com/watch?v=MDRaPC4EXpo> (03.05.2019).....
- Görsel 14 [http://sekans.org/docs/e-sayilar/2018-e8/SEKANS_e815_Tur_KilAnimasyon-\(Bayraktar\).pdf](http://sekans.org/docs/e-sayilar/2018-e8/SEKANS_e815_Tur_KilAnimasyon-(Bayraktar).pdf) (03.05.2019)
- Görsel 15 <http://www.odiseacultural.com/2017/12/22/melies-cinematografo-mago-marcos-callau/> (01.09.2019).....
- Görsel 16 <https://mubi.com/films/fun-in-a-bakery-shop> (03.05.2019).....
- Görsel 17 <https://www.indiatoday.in/education-today/gk-current-affairs/story/fantasmagorie-first-animated-film-1030219-2017-08-18> (03.05.2019).
- Görsel 18 <https://www.fleischerstudios.com/koko.html> (03.05.2019)
- Görsel 19 <https://blog.animationstudies.org/?p=2695> (07.03.2018).....
- Görsel 20 <https://fineartamerica.com/featured/walt-disney-mickey-mouse-patent-1929-vintage-stephen-younts.html?product=poster> (25.04.2018)
- Görsel 21 <https://www.imdb.com/name/nm0639891/mediaviewer/rm2654812672> (15.06.2018)
- Görsel 22 <https://www.flickeralley.com/how-the-lost-world-was-found/> (15.06.2018)
- Görsel 23 <https://www.animateclay.com/index.php/articles/11-stop-motion-pioneers/44-willis-o-brien-the-man-who-created-kong> (15.06.2018)
- Görsel 24 https://www.reddit.com/r/Moviesinthemaking/comments/8a8z8w/ray_harryhausen_with_calibos_dioskilos_and_medusa/ (11.09.2018)
- Görsel 25 <https://scienceonscreen.org/films/jason-and-the-argonauts> (11.09.2018).....
- Görsel 26 <https://culture.pl/en/artist/wladyslaw-starewicz> (13.09.2018)
- Görsel 27 <https://www.imdb.com/title/tt0001527/mediaviewer/rm1538617600> (12.02.2019)
- Görsel 28 <https://diapason.univ-rennes1.fr/agenda/le-roman-de-renard> (12.02.2019).....
- Görsel 29 <https://www.imdb.com/title/tt0025477/mediaviewer/rm3132893184> (13.02.2019)
- Görsel 30 <https://blog.animationstudies.org/?p=2641> (07.03.2019).....

- Görsel 31 <https://wfpp.cdrs.columbia.edu/pioneer/lotte-reiniger/> (10.04.2019).....
- Görsel 32 <https://www.amazon.co.uk/Shadow-Theatres-Films-Lotte-Reiniger/dp/0713422866> (11.04.2019)
- Görsel 33 <https://www.pinterest.ca/pin/454300681158732438/> (11.04.2019).....
- Görsel 34 <http://dekku.nofatclips.com/2007/12/lotte-reiniger-das-geheimnis-der.html> (11.04.2019)
- Görsel 35 <https://www.scpr.org/programs/offramp/2014/02/19/36098/celebrate-george-gal-and-his-puppets-with-new-d/> (16.05.2019)
- Görsel 36 <http://www.divxclasico.com/foro/viewtopic.php?t=39639> (27.05.2019)
- Görsel 37 <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1985> (27.05.2019).....
- Görsel 38 <https://tr.pinterest.com/pin/411305378439748777/?lp=true> (06.06.2019)
- Görsel 39 <https://drgrobsanimationreview.com/2013/11/20/leonarduv-denik-leonardos-diary/> (06.06.2019).....
- Görsel 40 <https://garagemca.org/en/exhibition/jan-vankmajer-s-kunstkammer> (07.06.2019)
- Görsel 41 <http://www.artnet.com/artists/jan-svankmajer/handstan-ivyATWja1XAMqhOFx-e4VaA2> (10.06.2019)
- Görsel 42 <http://www.illumin.co.uk/svank/art/tactile/poems/effen.html> (10.06.2019)
- Görsel 43 <https://www.mutualart.com/Artwork/Tactile-poem/14957C2873E6DDFB> (13.06.2019)
- Görsel 44 <https://www.dailymotion.com/video/x2gudt> (18.06.2019)
- Görsel 45 <https://drgrobsanimationreview.com/2011/07/23/et-cetera/> (18.06.2019)
- Görsel 46 <https://vimeo.com/150511388> (22.06.2019)
- Görsel 47 <https://vimeo.com/150511388> (22.06.2019)
- Görsel 48 <https://vimeo.com/116020064> (23.06.2019)
- Görsel 49 <https://utopikdunya.com/dimensions-of-dialogue.html> (23.06.2019)
- Görsel 50 <https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-a/arcimboldo-giuseppe/giuseppe-arcimboldo-vertumnus-1263/> (22.06.2019)
- Görsel 51 <https://www.youtube.com/watch?v=IYwAzLIUbV8> (25.06.2019)
- Görsel 52 <https://www.youtube.com/watch?v=IYwAzLIUbV8> (25.06.2019)
- Görsel 53 <https://www.youtube.com/watch?v=IYwAzLIUbV8> (25.06.2019)
- Görsel 54 https://www.fandor.com/films/the_last_trick (28.06.2019)
- Görsel 55 <https://ithaca-studio.com/2017/10/30/the-last-trick-of-mr-schwarzwald-and-mr-edgar/> (28.06.2019)
- Görsel 56 <https://www.youtube.com/watch?v=ZHIF2iULcuc> (29.06.2019)
- Görsel 57 <https://www.youtube.com/watch?v=ZHIF2iULcuc> (29.06.2019)
- Görsel 58 <https://www.youtube.com/watch?v=ZHIF2iULcuc>
- Görsel 59 <https://vimeo.com/212875761> (02.07.2019)
- Görsel 60 <https://vimeo.com/212875761> (02.07.2019)
- Görsel 61 <https://www.youtube.com/watch?v=8nKoO0VpV5U> (08.07.2019).....
- Görsel 62 <https://www.youtube.com/watch?v=8nKoO0VpV5U> (08.07.2019).....
- Görsel 63 <https://www.chicagoreader.com/chicago/puppet-master-complete-jiri-trnkasiskel-center/Content?oid=49215293> (08.07.2019).....
- Görsel 64 <https://www.nytimes.com/2018/10/09/obituaries/will-vinton-dead.html> (10.11.2018)
- Görsel 65 <https://www.facebook.com/will.vinton/photos/pcb.1661895784046111/1661895720712784/?type=3> (12.11.2018)

- Görsel 66
<https://www.facebook.com/will.vinton/photos/pcb.1661895784046111/1661895720712784/?type=3> (12.11.2018)
- Görsel 67 <http://www.animasyongastesi.com/the-adventures-of-mark-twainin-yonetmeni-will-vinton-oldu/> (17.11.2018).....
- Görsel 68 <https://core.ac.uk/download/pdf/18277933.pdf> (05.03.2019)
- Görsel 69 <https://www.youtube.com/watch?v=dtT3e3exJA0> (05.03.2019).....
- Görsel 70 https://en.wikipedia.org/wiki/File:Arcimboldo_Librarian_Stokholm.jpg (05.03.2019)
- Görsel 71 <https://www.kff.tw/EN/film/filmDetail/256/547> 05.03.2019.....
- Görsel 72 https://www.slocartoon.net/?main=cartoons/cartoon&cartoon_id=21338 (06.03.2019)
- Görsel 73 [http://entertainment.time.com/2012/08/10/inside-momas-quay-brothers-exhibit/slide/street-of-crocodiles/\(04.09.2019\)](http://entertainment.time.com/2012/08/10/inside-momas-quay-brothers-exhibit/slide/street-of-crocodiles/(04.09.2019))
- Görsel 74 [http://entertainment.time.com/2012/08/10/inside-momas-quay-brothers-exhibit/slide/street-of-crocodiles/\(04.09.2019\)](http://entertainment.time.com/2012/08/10/inside-momas-quay-brothers-exhibit/slide/street-of-crocodiles/(04.09.2019))
- Görsel 75 <https://www.dailymotion.com/video/xpwt06> (04.09.2019)
- Görsel 76 <https://2015.acmi.net.au/media/428206/edkit-burton-fantastical.pdf> (04.09.2019)
- Görsel 77 <https://720p-izle.com/izle/altyazi/beetle-juice.html> (04.09.2019).....
- Görsel 78 <https://tr.pinterest.com/pin/38913984258875615/?lp=true> (26.04.2019)
- Görsel 79 <https://tr.pinterest.com/pin/515028907359319213/?lp=true> (26.04.2019)
- Görsel 80 <https://tr.pinterest.com/pin/515028907359319213/?lp=true> (26.04.2019)
- Görsel 81 <https://tr.pinterest.com/pin/515028907359319213/?lp=true> (26.04.2019)
- Görsel 82 <https://www.foxtelmovies.com.au/movie/tim-burtons-nightmare-before-christmas/> (26.04.2019).....
- Görsel 83 <https://tr.pinterest.com/pin/411094272233604265/?lp=true> (26.04.2019)
- Görsel 84 <https://encirculos.blogspot.com/2014/11/the-beltesassass-list-lxvii-cousin-1999.html> (26.04.2019).....
- Görsel 85 <https://filmhafizasi.com/ifritlerden-kahramanlar-yaratmak-adam-elliott/> (26.04.2019)
- Görsel 86 <https://filmhafizasi.com/ifritlerden-kahramanlar-yaratmak-adam-elliott/> (26.04.2019)
- Görsel 87 <http://www.sinematopya.com/2012/07/mary-and-max-2009-mary-ve-max.html>
- Görsel 88 <https://blog.animationstudies.org/?p=704>
- Görsel 89
https://www.thestar.com/entertainment/movies/2009/11/20/mary_and_max_claymation_tells_odd_adult_story.html (08.05.2019)
- Görsel 90 <https://aso.gov.au/titles/features/mary-and-max/clip2/> (08.05.2019).....
- Görsel 91 [https://www.fullhdfilmizlesene.net/animasyon-filmleri-izle/mary-ve-max-turkce-dublaj-izle/\(08.05.2019\)](https://www.fullhdfilmizlesene.net/animasyon-filmleri-izle/mary-ve-max-turkce-dublaj-izle/(08.05.2019)).....
- Görsel 92 LORD Peter & SIBLEY Brian,Creating 3D Animation, The Aardman Book of Filmmaking- Harry N. Abrams Yayınları, s.26-27.....
- Görsel 93 LORD Peter & SIBLEY Brian,Creating 3D Animation, The Aardman Book of Filmmaking- Harry N. Abrams Yayınları, s.48
- Görsel 94 <https://www.simonandschuster.co.uk/books/Aardman-An-Epic-Journey/Peter-Lord/9781471164743> (08.07.2019).....

Görsel 95	https://www.imdb.com/title/tt0099317/mediaviewer/rm658780672 (08.07.2019)
Görsel 96	https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/chicken-run-2-sequel-aardman-animations-when-release-date-mel-gibson-miranda-richardson-a8323136.html (08.07.2019)
Görsel 97	https://www.sartle.com/artwork/the-three-shades-auguste-rodin (27.08.2019).
Görsel 98	https://www.tate.org.uk/art/research-publications/henry-moore/henry-moore-om-ch-recumbent-figure-r1147451 (27.08.2019)
Görsel 99.	https://tr.pinterest.com/pin/73957618860314209/ (29.08.2019).....
Görsel 100	https://www.pinterest.com/pin/554576141607291516/ (01.09.2019).....
Görsel 101	http://www.scarletstarstudios.com/blog/archives/2005/12/research_stopmo.html (01.09.2019)
Görsel 102	https://rocksinmypocketsthemovie.wordpress.com/2012/01/02/making-of-a-puppet/ (01.09.2019)
Görsel 103	https://www.jstor.org/stable/27670717 (01.09.2019).....
Görsel 104	https://www.youtube.com/watch?v=9rJ2V77kay4 (01.09.2019).....
Görsel 105	https://www.youtube.com/watch?v=1GqecXgtoXU (01.09.2019).....
Görsel 106	https://twitter.com/annelouiseavery/status/1100314861299474432 (01.09.2019),
Görsel 107	https://www.bustle.com/p/when-does-south-park-come-back-trey-parker-matt-stone-will-continue-mocking-society-in-a-season-23-15506671 (01.09.2019) .
Görsel 108	Gamze DUMLU, Atatürk Üniversitesi Heykel ABD Yüksek lisans ders dönemi çalışması
Görsel 109	Gamze DUMLU, Atatürk Üniversitesi Heykel ABD Yüksek lisans ders dönemi çalışması
Görsel 110	Evin bir odası stüdyohalinde
Görsel 111	Duralitler ve boyamalar
Görsel 112	Modellenen objeler
Görsel 113	Atölye ortamından
Görsel 114	Ortam ışık ayarlamaları
Görsel 115	Sahnelerde kullanılan malzemelerin hazırlanması
Görsel 116	Giacometti alçı heykel minyatürleri
Görsel 117	Köpek Heykelinin minyatürü
Görsel 118	Giacometti armatürü
Görsel 119	Giacometti büstü.....
Görsel 120	Giacometti'nin modellenen el görseli
Görsel 121	Filmlerde kullanılan profesyonel armatür
Görsel 122	Super Sculpey Kil.....
Görsel 123	Cernit Kil
Görsel 124	Duman etkisi için elyaf malzeme
Görsel 125	Dragon Frame Programının Arayüzü
Görsel 126	Onion Skinning Tekniği
Görsel 127	DragonFrame programı fotoğraf makinesi manuel ayarları
Görsel 128	Canon EOS 600D fotoğraf makinesi
Görsel 129	Giacometti Heykeli.....
Görsel 130	Çekim ortamı

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Gamze DUMLU
Doğum Tarihi : 27.10.1987
Unvanı : Öğretim Görevlisi
Öğrenim Durumu : Yüksek Lisans (Devam ediyor)
Çalıştığı Kurum : Beykent Üniversitesi Meslek Yüksekokulu
Basım ve Yayın Teknolojileri/Grafik Tasarım

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	Grafik Tasarım	Atatürk Üniversitesi	2012
Dil Eğitimi	Langue et Culture Françaises	Université Catholique De Lyon Institut	2016
Y. Lisans	Heykel ABD	Atatürk Üniversitesi	
Doktora			

Ödüller

Atatürk Üniversitesi Lisans Bölüm Birinciliği Başarı Belgesi - 2012
Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü – Grafik Tasarım Yarışması Birincilik Ödülü – 2011
Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü – Grafik Tasarım Yarışması İkincilik Ödülü – 2012
Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü İllüstrasyon Çalışması Başarı Ödülü– 2012

Son iki yılda verdiğiniz lisans ve lisansüstü düzeydeki dersler

Akademik Yıl	Dönem	Dersin Adı	Haftalık Saati		Öğrenci Sayısı
			Teorik	Uygulama	
	Güz	-Temel Sanat Eğitimi I		4 saat	65
	Güz	-Yayın Grafiği		4 saat	62
	Güz	-Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım		4 saat	36
	İlkbahar	-Ambalaj Tasarımı		3 saat	46
	İlkbahar	-Temel Sanat Eğitimi II		8 saat	45
	İlkbahar	-Endüstri ve reklam grafiği		4 saat	54
	Güz (lisans)	-3D Tasarım Stopmotion Animasyon		4 saat	37

İş Deneyimleri

- (2011) – Winter Universiade / Kış Olimpiyatları - Grafik Tasarım, Web Tasarımı
(2010 – 2014) Gazete Güncel/Güncel Times - Dergi Tasarımı, Web Tasarım, Gazete Tasarımı
(2012 – 2013) Eğitim Kurumu - Fotoğrafçılık Eğitmenliği
(2013 – 2015) Atatürk Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi - Grafik Tasarımcı
(2013 – 2014) İstanbul Çizmeli Kedi Yayınları - Freelance İllüstratör
(2014 – 2015) Marmara Yayınları - Freelance İllüstratör
(2015 – 2017) Launch İstanbul - Freelance Grafik Tasarımcı
(2016 – 2018) Kang France- Freelance Illustratrice (Halen)
(2016 –) Awkward Style Design America- Freelance Illustrator (Halen)
(2017 –) Beykent Üniversitesi-Öğretim Görevlisi (Halen)

Sertifika ve belgeler

- ATASEM Pedagojik Formasyon Sertifikası - 2012
- Winter Universiade 2011 Olimpiyatları - 2011
- IAA Uluslararası Reklamcılık Derneği - 2012
- Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi – Lösev Vakfı – I.Sanatsal Duyarlılık Günleri – 2011
- Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi – Tipografi Çalıştayı – 2010
- Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü Grafik Tasarım Yarışması – 2012
- Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü Grafik Tasarım Yarışması – 2011
- Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Fotoğraf Sergisi – 2010
- “9 Nisan 2 İnsan” Kişisel Resim ve İllüstrasyon Sergisi – 2012
- Erzurum Kültür Merkezi “Karma Resim Sergisi” – 2011
- “4+1” Resim ve İllüstrasyon Sergisi – 2013
- Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü İllüstrasyon Çalışması– 2012
- Uluslararası 7. Dadaş Film Festivali Sinema Okulu – 2011
- Milli Eğitim Müdürlüğü 3D Max Programı Kurs Bitirme Belgesi – 2011
- Milli Eğitim Müdürlüğü Autocad Programı Kurs Bitirme Belgesi – 2011
- Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi – International Play and Toy Congress /Atölye Çalışması – 2015
- ATAFOM-German Turkish University Programmes – 2015
- ATAYÖS-International Students Placements Test –2015
- 2.Ulusal Yönetim Bilişim Kongresi – 2015

Kitaplar (Resimleme)

- -Çizmeli Kedi Yayınları – “Gizli Bahçe” Çocuk Kitabı İllüstrasyonu – 2012
- -Çizmeli Kedi Yayınları – “Olimpiyat Yolunda” Çocuk Kitabı İllüstrasyonu – 2013
- -Çizmeli Kedi Yayınları – “Sabun Köpüğü Üfleyicisi” Çocuk Kitabı İllüstrasyonu – 2014
- -Çizmeli Kedi Yayınları – “Ali Topu Agop’ a Attı” Çocuk Kitabı İllüstrasyonu – 2014
- -Prof. Dr. Yüksel ÖZDEMİR – “Bilime Yön Verenler” Kitabı İllüstrasyonu – 2014
- -Marmara Yayınları – “Meraklı Gazeteciler Serisi” Çocuk Kitabı İllüstrasyonu – 2015
- -Marmara Yayınları– “Akıllı Defterim” Çocuk Kitabı İllüstrasyonu – 2015