



T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SERAMİK SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**KİL ANİMASYON (CLAYMATION) TEKNİĞİNDE KİL BÜNYE İLE
RENGE DAYALI ÖZGÜN BİR UYGULAMA**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Erk İNADA

DANIŞMAN
Prof. Burcu KARABEY

2023 - Muğla

T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SERAMİK SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**KİL ANİMASYON (CLAYMATION) TEKNİĞİNDE KİL BÜNYE İLE
RENGE DAYALI ÖZGÜN BİR UYGULAMA**

Erk İNADA
1841018004

Sosyal Bilimler Enstitüsünce
Tezli Yüksek Lisans
Diploması Verilmesi İçin Kabul Edilen Tez

Tezin Sözlü Savunma Tarihi : 03/10/2023
Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 04/12/2023

Tez Danışmanı: Prof. Burcu KARABEY
Jüri Üyesi: Doç. Hüseyin ÖZÇELİK
Jüri Üyesi: Doç. Fatma Betül GÜNEŞDOĞDU

Enstitü Müdürü: Prof. Dr. Hatice Hicret ÖZKOÇ

2023 - Muğla

TUTANAK

Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 19/07/2023 tarih ve 1107/6 sayılı Yönetim Kurulu kararı ile tez jürisi olarak atandığımız, Seramik Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı **Tezli Yüksek Lisans Programı** öğrencisi Erk İNADA'nın "Kil Animasyon (Claymation) Tekniğinde Kil Bünye ile Renge Dayalı Özgün Bir Uygulama" adlı tezi incelemiş ve aday 03/10/2023 tarihinde saat 13:30'da tez savunma sınavına alınmıştır.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 24. maddesi doğrultusunda yapılan tez savunma sınavı sonucunda tezin **kabul** edilmesine oy birliği ile karar verilmiştir.

Tez Danışmanı
Prof. Burcu KARABEY

Üye
Doç. Fatma Betül GÜNEŞDOĞDU

Üye
Doç. Hüseyin ÖZÇELİK

YEMİN

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Kil Animasyon (Claymation) Tekniğinde Kil Bünye ile Renge Dayalı Özgün Bir Uygulama” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

03../10../2023

Erk İNADA

KİL ANİMASYON (CLAYMATION) TEKİNİĞİNDE KİL BÜNYE İLE RENGE DAYALI ÖZGÜN BİR UYGULAMA

ÖZET

“Kil Animasyon (Claymation) Tekniğinde Kil Bünye ile Renge Dayalı Özgün Uygulama” isimli tez çalışmasında çamur malzeme ile kil animasyon tekniğinde renge dayalı özgün bir uygulama gerçekleştirilmiş ve konu ile ilgili yapılan alan tarama ve uygulama sürecinin tüm aşamalarına yer verilmiştir. Çamur malzeme kullanılarak filmin senaryosu doğrultusunda özgün bir sanatsal çalışma yapılması hedeflenmiştir. Bu çalışmada ek olarak renk ögesinin kullanımına da yer verilmiştir.

Tezin içeriği üç bölümden oluşmaktadır: Birinci bölümde sanat ve tasarımın tanımı, seramiğin tarihi, renk ögesinin tanımı ve çamur malzeme ile kullanımı açıklanmıştır. İkinci bölümde animasyonun genel tarihi, bölgelere göre tarihi, türleri ve ağırlıklı olarak kil animasyon tekniği ve örnekleri incelenmiştir. Üçüncü bölümde gerçekleştirilen “Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyon filminin yapım aşamaları, kullanılan teknikler, yapım sürecinde karşılaşılan sorun ve çözümler irdelenmiştir.

Sonuç bölümünde ise tezin ana konusu olan kil animasyon tekniği ile gerçekleştirilen uygulama süreci değerlendirilmiştir. Kil animasyonu hakkında yapılan alan taraması doğrultusunda gerçekleştirilen tez çalışmasının sonucu, “Benliğinde Kaybolmak” isimli özgün kil animasyon uygulamasında görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kil Animasyon, Animasyon, Stop motion, Çamur, Renk.

AN ORIGINAL APPLICATION BASED ON CLAY BODY AND COLOR IN CLAY ANIMATION (CLAYMATION) TECHNIQUE

ABSTRACT

The thesis titled "Original Application Based on Clay Body and Color in Clay Animation (Claymation) Technique" presents an original application in clay animation technique using clay material and color, and covers all stages of the research and application process. The aim of this study is to create an original artistic work in accordance with the script of the film by using clay material. Additionally, the use of color elements is also emphasized in this study.

The content of the thesis consists of three chapters: The first chapter explains the definition of art and design, the history of ceramics, the definition of color element, and its usage in clay. The second chapter examines the general history of animation, its history by regions, types, and primarily focuses on clay animation and its examples. In the third chapter the production stages, techniques used, problems encountered, and solutions in the making of the clay animation film titled "Lost in Self" is examined.

In the conclusion section, the application process carried out with the clay animation technique, which is the main topic of the thesis, is evaluated. The output of this thesis according to the research about clay animation may be seen in the original application which is named as "Lost in Self".

Keywords: Claymation, Animation, Stop Motion, Clay, Colour.

ÖNSÖZ

““Kil Animasyon (Claymation) Tekniğinde Kil Bünye ile Renge Dayalı Özgün Uygulama” isimli yüksek lisans tez çalışmasında; stop motion türünün alt dalı olan kil animasyon tekniğinin renk ögesi ile birlikte çamur malzemenin filmde kullanımının aşamalar halinde gösterilmesi hedeflenmiştir. Gerçekleştirilen filmde teknik olarak sadece tek bir figür kullanılmıştır. Kil animasyon filminde oyun hamuru yerine, organik bir yapısı olan çamur malzeme renk vurgusu ile kullanılarak farklı bir bakış açısı sunulmaya çalışılmıştır.

Yüksek lisans tez çalışmamın yürütülmesi esnasında, çalışmalarına yön veren, bilgi birikimi ile örnek olan, yardımlarını esirgemeyen ve bana her türlü desteği sağlayan danışman hocam Prof. Burcu KARABEY’e, kil animasyon konusunda bana fikir veren ve yüksek lisans eğitimimde katkı sağlayan hocam Doç. Betül GÜNEŞDOĞDU’ya, yüksek lisans eğitimim süresince katkı sağlayan Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü ve diğer bölümlerdeki hocalarıma ve çalışmamda desteğini esirgemeyen aileme en içten teşekkürlerimi sunarım.

Erk İNADA

03/10/2023

MUĞLA

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	I
İÇİNDEKİLER.....	II
RESİMLER DİZİNİ.....	IV
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

SANAT VE TASARIMDA ÇAMUR MALZEME KULLANIMI VE RENK

1.1. SANAT VE TASARIM.....	5
1.2. SERAMİĞİN TANIMI VE TARİHİ	6
1.3. SERAMİK SANATINDA VE ENDÜSTRİSİNDE KULLANILAN ÇAMUR TÜRLERİ.....	8
1.3.1. Kil Bünyelerin Renklendirilmesi.....	9
1.3.1.1. Renklendirmede metal oksitlerin ve pigmentlerin kullanımı... 11	
1.3.2. Uygulamalarında Renkli Bünye Kullanan Sanatçılar.....	12
1.3.2.1. Hasan Şahbaz.....	12
1.3.2.2. Olgu Sümengen Berker.....	13
1.3.2.3. Mine Poyraz.....	15
1.3.2.4. Barbara Nanning.....	15
1.3.2.5. Ann Van Hoey.....	16
1.3.2.6. Mimi Joung.....	16
1.3.2.6. Dorothy Feibleman.....	17
1.3.2.7. Peter Pincus.....	17

İKİNCİ BÖLÜM

ANİMASYON (CANLANDIRMA) ve KİL ANİMASYON (KİL CANLANDIRMA – CLAY ANIMATION – CLAYMATION)

2.1. ANİMASYON TARİHİ.....	20
2.1.1. Animasyonun Bölgelere Göre Tarihi.....	26
2.1.1.1. Kuzey amerika’da animasyon.....	26

2.1.1.2. Avrupa’da animasyon.....	29
2.1.1.3. Asya’da animasyon.....	33
2.2. ANİMASYONDA KULLANILAN TEKNİKLER.....	40
2.2.1. Stop Motion Tekniği.....	40
2.2.2. Cut-Out Tekniği.....	41
2.2.3. İğneli Ekran Tekniği (Pinscreen).....	41
2.2.4. Kukla Animasyonu.....	42
2.3. KİL ANİMASYON (CLAY ANIMATION – CLAYMATION) TEKNİĞİ.....	46
2.3.1. Strata-cut Tekniği.....	55
2.3.2. Günümüz Kil Animasyon Örnekleri.....	55
2.4. KİL ANİMASYON YAPIM SÜRECİ.....	60
2.4.1. Senaryo ve Karakter Analizi.....	61
2.4.2. Resimli Taslak (Storyboard) Hazırlama ve Türleri.....	62
2.4.3. Çalışma Alanı.....	63
2.4.4. Gerekli Araçlar.....	63

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KİL ANİMASYON UYGULAMASI

3.1. YAPIM ÖNCESİ	66
3.1.1. Konu ve Tema çalışması, Zihin Haritası Oluşturulması.....	66
3.1.1.1. “Benliğinde kaybolmak” filminin hikayesi.....	67
3.1.2. Senaryo Çalışması.....	68
3.1.3. Ana Karakter Çalışmaları.....	68
3.1.4. Eskiz ve Maket Uygulamaları.....	72
3.1.5. Resimli Taslak (Storyboard).....	78
3.1.6. Malzemelerin Planlanması ve Mekan Çalışması.....	78
3.1.7. Ses ve Müzik Araştırması.....	82
3.2. YAPIM AŞAMASI.....	82
3.2.1. Kurgulama Süreci.....	83
3.2.1.1. Renkli kil bünye ile hareketli çekim aşamaları.....	84
3.3. YAPIM SONRASI.....	85
3.3.1. Kayıtların Montajı.....	85

3.3.2. Ses ile Birleştirilmesi.....	85
3.4. “BENLİĞİNDE KAYBOLMAK” KİL ANİMASYON UYGULAMASI.....	86
SONUÇ.....	87
KAYNAKÇA.....	90
İNTERNET KAYNAKÇASI.....	94
VİDEO KAYNAKÇASI.....	102
RESİM KAYNAKÇASI.....	107



RESİMLER DİZİNİ

Resim-1. Metal oksit katkılı renklendirilmiş deneme plakaları.....	12
Resim-2. ‘Mavi’(Blue’), mavi porselen çamuru, beyaz porselen astar, çıkartma, 20x42x28 cm., 2023.....	14
Resim-3. “Kadınlar 2008 -2”, beyaz vakum çamuru, oksit renklendirme, I. pişirim 1000 C, 15x17x30 cm., 2008.....	15
Resim-4. ‘Fantasmagorie, Emile Cohl, 1908.....	21
Resim-5a. Tarih öncesi resimler, Lascaux mağaraları, güneybatı Fransa, MÖ 15.000.....	21
Resim-5b. Lascaux mağarasında tarih öncesi resimlerin kopyaları, Musée d'Aquitaine, Bordeaux, Fransa.....	21
Resim-6. Trajan Sütunu, Roma, İtalya.....	22
Resim-6(b). Trajan Sütunu Detayı.....	22
Resim-7. Burnt City’de (Shahr-e Sukhteh) bulunan topraktan yapılmış kadeh, MÖ3000, Tahran, İran Ulusal Müzesi.....	23
Resim-8. İnandık Vazosu, MÖ 1600, Çankırı, Türkiye.....	23
Resim-9. Zoetrope örneği.....	24
Resim-10. Thaumatrope örneği.....	25
Resim-11. Phenakistiscope örneği.....	25
Resim-12. Praxinoscope örneği.....	25
Resim-13. Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur), Winsor McCay, 1914, 12 dakika. 27	
Resim-14. Führer’in Yüzü (der Fuehrer’s Face), 1943.....	28
Resim-15. Huckleberry Hound Show (1958-1962), Hanna-Barbera Productions....	29
Resim-16. The Ruff and Reddy Show (1957-1960), Hanna-Barbera Productions....	29
Resim-17. Dansçı animasyonu, Alexander Shiryaev, 1900-1906.....	32
Resim-18. Mest’ Kinematograficheskogo Operatora, Wladislaw Starewicz, 1911... 33	
Resim-19. Anime protre örnekleri.....	35
Resim-20. Manga örneği.....	35
Resim-21. <i>Amentü Gemsis Nasıl Yürüdü?</i> , Sezer Tansuğ, Tonguç Yaşar, 1972, 3dakika.....	37
Resim-22. ‘Zeybek Dansı’ filminden kareler, Vedat Ar, 1947.....	38
Resim-23. Karagöz ve Hacivat.....	43

Resim-24. Otoprotre, William Utermohlen, 1997.....	45
Resim-25a-b. Unutulmaz (Memorable), Bruno Collet, 2019, Yapım Aşaması.....	45
Resim-26. El (Tha Hand), Jiri Trnka, 1965.....	46
Resim-27. Heykeltraşın Kabusu (The Sculptor's Nightmare), Wallace McCutcheon, 1908.....	48
Resim-28. Art Clokey (1921-2010).....	49
Resim-29. Gumbasia, Art Clokey, 1955.....	49
Resim-30. The Gumby Show, Art Clokey, 1956-1969.....	50
Resim-31. Will Vinton (1947-2018).....	50
Resim-32. Bruce Bickford (1947-2019).....	52
Resim-33. Jan Svankmajer (1934-).....	53
Resim-34. Wallace and Gromit, Aardman Animations, 1989.....	54
Resim-35. Tavuklar Firarda (Chicken Run), Aardman Animations, 2000.....	55
Resim-36. Oluşturulan zihin haritasının ilk hali.....	66
Resim-37a-b-c-d-e. Karakter tasarımları.....	69
Resim-38. Seçilen ana karakter tasarımı.....	69
Resim-39. Ana karakter ve eşyaların, düşman karakterin ve mekanın eskizi.....	70
Resim-40a-b-c. Kil animasyonun eskizi.....	70
Resim-41a-b-c-d. Sırasıyla; 12. Kare, 26. Kare, 27. Kare ve 30. Kare.....	71
Resim-42a-b-c. Kil animasyonun kareler halinde eskizi.....	71
Resim-43a-b-c. Ana karakterin maketi, yükseklik 30 cm, şamotlu kil.....	73
Resim-44a-b-c. Ana karakterin detaylandırılmış hali.....	73
Resim-45a-b-c. Ana karakterin telden iskeleti.....	73
Resim-46a-b-c. Tel iskeletin gelişmiş hali ve çamurla kaplanmış görünümü.....	73
Resim-47a-b-c-d. Figürün hareket ederken aşaması.....	73
Resim-48a-b. Çoklu figür için yapılan tel iskeletler.....	74
Resim-49a-b-c-d. Çoklu figür denemesi.....	74
Resim-50a-b-c-d-e. Karakter yürütme denemesi.....	75
Resim-51a-b. Ana karakterin her hareketinin tel iskeletsiz ayrı ayrı modellenmesi..	75
Resim-52a-b. Pantolon modellemesi ve yürütme.....	76
Resim-53a-b-c-d. Pantolonu yürütme denemesi.....	76

Resim-54. Ardışık halde tekme hareketi verilmiş figürlerin kaide lerinin eklenmiş hali.....	77
Resim-55a-b-c-d. Ana karakterin sandığa tekme atma çekim denemesi.....	77
Resim-56a-b. Ana karakterin en son hali.....	78
Resim-57a-b-c. Yeşil kartonlu sahne tasarımı denemesi.....	79
Resim-58a-b. Stop Motion Studio programı ile yeşil kartona görsel ekleme denemeleri.....	79
Resim-59a-b-c. Çamurdan yapılan küçük boyutlu mekan tasarımı.....	79
Resim-60a-b. Işık denemeleri.....	79
Resim-61a-b. Birinci sahnenin çekim açıları.....	80
Resim-62. Figürün bilgisayardaki oturuş pozisyonu.....	80
Resim-63a-b-c-d. Ana karakterin bilgisayarın içine girerken hali.....	80
Resim-64a-b. Çamur sahnenin hazırlanması için tahta plakalar.....	81
Resim-65a-b-c. Çamurdan kaplanmış sahne.....	81
Resim-66a. Çalışma odası örneği.....	82
Resim-66b. Bilgisayarın iç mekan örneği.....	82
Resim-67a-b-c. “Benliğinde Kaybolmak” Filminin çekim aşaması.....	83
Resim-68a-b-c-d. Mavi toz boya eklenmiş figürün hareket denemesi.....	84
Resim-69a-b. Ana karakterin kırmızıya boyanmış kitapları alması ve okuması.....	85
Resim-70a-b-c-d. “Benliğinde Kaybolmak” adlı kil animasyon filminden kareler...	86

GİRİŞ

Animasyonun tarihsel gelişiminin tarih öncesi çağlardan günümüze kadar varlığını sürdürdüğü çeşitli kaynaklarda vurgulanmaktadır. Mağaralarda arka arkaya çizilmiş bizon resimleri ve Roma dönemindeki yapıların üzerindeki rölyeflerin, Mısır hiyerogliflerindeki arka arkaya çizilmiş sahnelerin animasyon için çıkış noktası olduğu ve daha sonraki uygulayıcılar için ilham kaynağı olduğu ifade edilebilir. Benzer şekilde İran’da bulunan arkeolojik kazıda, bir kadehin üzerindeki arka arkaya çizilmiş geyik tasviri hareket ediyormuş hissi vermekte ve insan algısında bir yanılsama oluşturmaktadır. Ülkemizde ise Hitit uygarlığı dönemine ait “İnandık Vazosu”, üzerinde art arda resmedilmiş figürleri ile animasyon için ilham kaynağı olabilir.

Fotoğrafın tarihi, 19. yüzyılın başlarında Niepce’nin “Heliography” tekniğini buluşuna kadar dayandırılmaktadır. Ardından Lumierre kardeşlerin Paris meydanında çektikleri filmin gösteriminin sunulması sinemanın doğuşu olarak kabul edilmektedir. Toplumsal ve bilimsel gelişmeler sonucunda 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başlarında sinema popülerleşmiştir.

Animasyon tarihi araştırıldığında yazarların farklı kronolojilerde inceledikleri görülmüştür. Örneğin Cavalier (2011) kendi kitabında animasyon tarihini 1900 öncesini “animasyonun kökeni”, 1900 ve 1927 arasını “ilk deneyimler”, 1927 ve 1958 arasını “animasyonun altın çağı”, 1958 ve 1985 arasını “televizyon çağı” ve 1985 ve günümüze kadar gelen süreci de “bilgisayar çağı” olarak adlandırmıştır. Bendazzi (2016a; 2016b; 2017) ise 1908 yapımı “Fantasmagorie” filmini temel alarak; animasyonun öncesi ve sonrası şeklinde ayırım yapmış; 1908 ve 1928 arasını ‘Sessiz Öncüler’, 1928 ve 1951 arası dönemi ‘Altın Çağ’, 1951 ve 1960 arasını ‘Bir Tarzın Doğuşu’, 1960 ve 1991 arasını ‘Üç Pazar’ ile 1991 ve 2015 arası ‘Çağdaş Sanat Dönemi’ olarak dönemlere ayırarak incelemiştir.

19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başlarında sinemanın doğuşunun ardından ortaya çıkan animasyon alanında 1920’li ve 1930’lu yıllarda Walt Disney ve Fleschier yapımları popüler olmuştur. Savaş dönemlerinde animasyon propaganda işlevi görmüş; hem çizgi film hem de stop-motion tekniğinde yapımlar olarak karşımıza çıkmıştır. Stop-motion tekniği filmler cutout, kukla animasyonu, kil animasyon (claymation) gibi türlere ayrılmaktadır. Tezin ana konusu olan kil animasyon

(claymation) tekniđi stop-motion türünden doğmuştur. 20. yüzyılın ortalarından sonra kil animasyon (claymation) tekniđi filmler, animatör Will Vinton ile birlikte daha da bilinir ve popüler hale gelmiştir. Art Clokey'in yarattığı Gumby karakteri, Aardman animasyon şirketinin filmleri, Jan Svankmajer'in ve Bruce Bickford'un yarattığı filmler, kil animasyon (claymation) film türü açısından önemli örneklerdendir. Günümüze gelindiğinde ise kil animasyon (claymation) tekniđi hala birçok filmde kullanılmaktadır.

Kil animasyon tekniđi daha çok eğlence sektörü, müzik klipleri, reklam filmleri ve çocuklara yönelik eğlendirici ve öğretici filmlerde kullanılmaktadır. Animasyon film festivallerinde ve kısa film festivallerinde kil animasyon türü çok fazla yer bulamamakla birlikte; zaman içerisinde artış olduğu ifade edilebilir. Ayrıca seramik malzeme ile yapılmış örnekler az olduğu için bu alanda geliştirmeye daha fazla gereksinim duyulmaktadır.

Kil animasyon tekniđi çamur malzeme ile olan bağı nedeni ile seramik sanatı kapsamında olanakları araştırılabilecek, deneysel çalışmalara açık bir alandır. Bu araştırmada sanatsal yönü ile ele alınarak, olanaklarının incelenmesi ve özgün sanatsal bir uygulama ile sonlandırılması amaçlanmıştır.

Tezin hedefleri kısaca şu şekilde özetlenebilir; animasyonun tarihi ve türlerini incelemek, kil animasyon türüne odaklanmak, kil animasyon tekniđi sürecini deneyimleyerek (yapım öncesi, yapım aşaması ve yapım sonrası) çamur malzemenin olumlu ve/veya olumsuz yanlarını saptamak ve seramik sanatında kil animasyon tekniđinde renk ögesini vurgulayan sanatsal bir uygulama yapmaktır.

Kil animasyon uygulamasında kavramın, konunun ve temanın nasıl işleneceđi, animasyon filmlerinde kullanılan plastilin veya oyun hamuru yerine seramik çamurunun bu teknikte uygun olup olmadığı, hangi rengin seçileceđi ve uygulamada nasıl kullanılacağı gibi sorulara yanıt aranmaktadır.

Araştırmada kil animasyon uygulamasına odaklanılmıştır. Uygulama kapsamında süreç yapım öncesi, yapım aşaması ve yapım sonrası olarak üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Yapım öncesi aşamasında senaryo oluşturulması, eskizler ve resimli taslak, tasarlanmıştır. Yapım aşamasında figürler ve olay akışının gerçekleştirildiđi

mekan oluşturularak çekimler yapılmıştır. Yapım sonrasında ise çekilen kayıtlar bilgisayar ortamında işlenerek hazır hale getirilmiştir.

Araştırmanın evrenini animasyon ve stop-motion ile animasyon teknikleri; örneklemini ise renk ögesinin ön plana çıkacağı kil animasyon uygulaması oluşturmaktadır. Tez çalışması, stop motion tekniklerinden kil animasyonu uygulaması ile sınırlandırılmıştır. Araştırma metodolojik açıdan alan tarama, kil animasyon tekniğinin daha iyi anlaşılması için sanatsal ve estetik açıdan filmlerin görsel analizine ve uygulamaya bağlı deneysel sürece dayalıdır. Bununla birlikte, görsel analiz sanatçıların özgün ifadeleri doğrultusunda değişkendir.

Uygulama aşamasında, çamurun korunması gerekliliği, teknolojik altyapının sınırlılığı, kil animasyon uygulamasının ekip yerine tek kişi tarafından yapılması, mekanın sınırlı bir alanda kullanılması araştırmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır.

Gerçekleştirilen sanatsal uygulama ile seramik sanatına katkı sağlanması ve sanatsal örneklerin artması umulmaktadır. Bu çalışma sonucunda kil animasyon filmi gerçekleştirilmiştir.

Araştırma ve uygulama süreci sonucunda elde edilen verilerin daha sonraki araştırmacılar için kaynak oluşturması umulmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SANAT VE TASARIMDA ÇAMUR MALZEME KULLANIMI VE RENK

Seramik sanatı uygulamalarında kullanılan araç ve gereçler, diğer bir deyişle teknolojis, kullanılan teknikler ve de kullanılan malzemeler sonucu belirleyen önemli unsurlardır. Yaratıcı süreçte sanatçılar birtakım seçimlerde bulunur. Malzeme seçimi de bu seçimlerden birisidir. Seramik malzemedan yapılan bir uygulama çamur, sır ve astar bileşenlerinin pişirilmesi sonucu ortaya çıkar. Tasarım kavramı hem sanatta (renk, doku, simetri, ritm, gibi tasarım öğeleri ve ilkeleri olarak) hem de endüstriyel tasarım alanında karşımıza çıkmaktadır. Endüstriyel ve sanat seramiği olarak bir ayrım yapıldığında; fonksiyon (işlev) ve ergonominin endüstri seramiğinde, estetik ve sanatsal ifade tarzının (üslup, anlatım biçimi) ise sanat seramiğinde öne çıkan anahtar kavramlar olduğu ifade edilebilir.

Seramik malzeme çamur, astar, sır olmak üzere üç ana bileşenden oluşmaktadır. Çamur yapının iskeletini oluştururken; astar ve sır yapının görünümüne katkı sağlamaktadır. Ayrıca sır, seramik bünyeye fiziksel dayanıklılık ve endüstriyel bağlamda hijyenik olmasını sağlamaktadır. Her üçünde hammaddeeri doğadan elde edilen inorganik hammaddelerden oluşmaktadır. Binlerce yıllık geçmişi olan seramik üretiminin kökleri insanoğlunun alet yapması ve ateşin bulunması sonrası ile ilişkilendirilmektedir. Böyle köklü geleneğe sahip olan bir alanda hem bir sanat dalı hem de endüstriyel tasarım alanı olarak ürünler verilmektedir. Seramik malzeme sanat veya tasarım alanında uygulayıcı pek çok olanak sunmanın yanı sıra kısıtlamalar da sunabilmektedir. Örneğin çamurdan yapılan bir nesne ince ve kırılgan, bazen ağır olabilmektedir. Bu nedenle hassas bir yapıya sahiptir. Ayrıca çamurdan yapılan bir heykelin boyutu büyüdükçe iç hacmi de artmaktadır. Kütle olarak çalışıldığında fırında

patlamaya sebep olabilir. Sonuç olarak çamur, ahşap veya metal gibi malzemelere göre kendine has özellikleri olan bir malzemedir.

Ancak sanatçılar ve tasarımcılar esnek düşünme ve çözüm üretme becerileri ile bu kısıtlamaların üstesinden gelebilmektedirler. Araştırmanın konusu olan kil animasyon alanında ilk zamanlarda çamur kullanılmış ancak yaşanan teknik sorunların çözümünde renkli oyun hamurları geliştirilmiştir. Daha sonra bu konuya tekrar dönecektir. Tez çalışma konusu dahilinde oyun hamurları yerine sanatsal ifadeyi destekleyeceği düşüncesi ile seramik sanatının kadim malzemesi olan çamur kullanılmıştır. Çamur, kendine ait özellikleri nedeniyle kil animasyonda kullanımı için tercih edilmiştir. Bu özellikler çamurun yaş, kuru ve pişmiş halleridir. Kil animasyonda yaş ve kuru haldeki çamurlar kullanılmıştır.

1.1. SANAT VE TASARIM

Sanat kavramı pek çok şekilde tanımlanmaktadır. Sözen ve Tanyeli (2011)'ye göre sanatın tanımı "insanoğlunun yarattığı yapıtlarda güzellik ülküsünün ifadesi" (s. 266), Keser (2009)'e göre ise "İnsanın doğanın yerine, el becerisi ve düşünce aracılığıyla yaptığı şeyler", "İnsan yaratıcılığının ürünleri" ve "Gözlem, uygulama ve çalışma yoluyla üstün nitelikli bir öğrenme yeteneği" olarak tanımlanmıştır (s. 292).

Heidegger (2011) Albrecht Dürer'in sanatına atıf yaparak "...sanat gerçekten doğadadır. Kim onu doğadan koparıp alırsa, ona sahip olur." demiş ve sanatın doğa ile ilişkisine vurgu yapmıştır (s. 67); Gombrich (2011) ise "Sanat" diye bir şey olmadığını, yalnızca sanatçıların var olduğunu açıklayarak sanattaki yaratıcılığa dikkat çekmiştir. Sanatın zamana göre değişik anlamlara yol açabileceğini ifade eder (s. 15).

Bir sanat projesinin tanımını Brown (2014)

"...Sanatsal projeler, dünya hakkında düşünme ve dünyada var olmaya dair yeni yollar bulmaya olanak verecek düşünme, tartışma, farkındalık ve eylem araçları sunabilir. ve -Bazen kasıtlı, bazen de istemeden- ya azınlığı ya da çoğunluğu etkileyen, kalıcı yararları sahip, gerçek bir değişim sağlayabilir."

şeklinde açıklamış, toplumda değişim sağlayabileceğini dikkat çekmiştir (s. 8).

Sanat, yaşanmışlığın dışavurumudur. Bu yaşanmışlık bir eylem veya malzeme ile izleyiciye aktarılabilir. Sanatsal dışavurumda birçok teknik uygulanmaktadır. Kil animasyon tekniği de sanatsal bir ifade yöntemi olarak kullanılabilir. Kil animasyon, animasyon kategorilerinden biri olan stop-motion'ın bir alt türüdür. Oyun hamuru

(plastilin) kullanılarak figürler gerçekleştirilir, hikayeye bağlı olarak kamera karşısında görüntü kaydı ile animasyon oluşturulur.

Kil animasyon bir film türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmde anların görüntüleri arka arkaya fotoğraf geçişleri ile oluşturulmaktadır. Sanatçılar kil animasyon tekniği ile an'lara dair görüntüleri olay akışı çerçevesinde sunarak izleyici ile iletişime geçmektedir.

Tasarım bir varlığın oluşturabileceği en temel unsurdur. Sanat ise bir varlığın, olgunun ve düşüncenin sanatçı tarafından estetik kaygı ile dışavurumudur ve izleyicinin dikkatini çekmekte güçlü bir etkiye sahiptir.

Tasarım için çeşitli yorumlar dile getirilmiştir. Simon'a göre tasarımın tanımı "Mevcut bir durumun tercih edilen bir duruma dönüştürülmesidir." (akt. Bayazıt, 2011: 13). Uluslararası Endüstri Tasarımı Toplulukları Konseyi (ICSID)'ne göre ise;

"Tasarım yaratıcı bir eylem olup, amacı nesnelerin süreçlerin, hizmetlerin ve onların sistemlerinin bütün yaşam döngüleri içinde ele alınmasıdır. Bu nedenle, tasarım teknolojinin yenilikçi olarak insanileştirilmesinde, kültürel ve ekonomik alışverişte merkezi öneme sahip bir faktördür" (Bayazıt, 2011: 13).

Tasarım nedir sorusu için Lobach şu cevabı vermiştir.: "Dizayn, bir sorunun çözümü için bir plandır, bir ide'dir." (akt. Tunalı, 2012: 20).

Ambrosse ve Harris (2019)'e göre tasarımın tanımı "...bir yönbilgiyi veya ihtiyacı, bitmiş bir ürüne veya bir tasarım çözümüne dönüştüren bir süreçtir." (s. 11). Tasarım süreci ise; "tanımlama, araştırma, fikir bulma, ilk örnek oluşturma, seçme, uygulama ve öğrenme" olmak üzere yedi evreye ayrılmış bir süreçtir (s. 12). Ayrıca, tasarım sürecinde hatalarla karşılaşılması tasarım çözümlemede uygulayıcıya deneyim kazandırmaktadır (Ova, 2018: 35).

1.2. SERAMİĞİN TANIMI VE TARİHİ

Seramik malzeme hem sanatsal hem de endüstriyel olarak yaşamlarımızda önemli bir yere sahiptir. Gündelik yaşantımızda sofraya eşyası, vitrifiye ürünleri, sağlık gereçleri, uzay teknolojisi gibi pek çok alanda ihtiyaçlarımızı karşılamaktadır. Sanatsal açıdan bakıldığında ise heykel ve pano gibi eserler karşımıza çıkmaktadır. Seramiğin ana yapısı en basit hali ile pişmiş toprak olarak tanımlanmaktadır.

Seramiğin tanımı Arcasoy ve Başkırkan (2020) tarafından şu şekilde açıklanmıştır: "Organik olmayan malzemelerin oluşturduğu bileşimlerin, çeşitli

yöntemler ile şekil verildikten sonra, sırlanarak veya sırlanmayarak sertleşip dayanıklılık kazanmasına varacak kadar pişirilmesi bilim ve teknolojisidir.” (s. 25).

Seramiğin varlığını pişirim işlemi meydana getirmektedir. Pişirim sayesinde kil bünye, sağlam bir yapıya dönüşür ve dayanıklı hale gelir. Bu yüzden çamur malzemeden yapılan ürünler pişirim aşaması gerçekleşmeden seramiğe dönüşmemektedir.

Tarihsel olarak ateş ile temas ettiğinde topraktan yapılan ürünlerin sertleştiği farkedilmiştir ancak ateşin bulunması ile etkisinin farkedilmesi arasında uzun bir süreç yaşanmıştır (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 18). Bir diğer seramik tanımı ise Ayık (2016)’a göre: “...doğanın içinde bulunan kilin, sulandırıldığında birbirine yapışarak şekillendirilme özelliğine kavuşan “plastik kil”den yani topraktan yapılan kap kacaklara verilen addır.” (s.1). Sanat ve tasarım insana dair sosyal değer ve kavramlarla etkileşim içerisindedir.

“Günümüzün sanatsal yaklaşımları ile incelediğimizde seramik, insanın kendini ifade etme araçlarından birisi olarak göze çarpmaktadır. İnsan ile ilgili bütün sosyal değer ve kavramlar, tasarımı ve üretimi etkilerken, seramik de gerek sanatsal gerekse endüstriyel açıdan bakıldığında bu oluşumlardan etkilenmiştir” (Önal ve Uludağ, 2019: 13).

Seramiğin tarihi çeşitli kaynaklarda milattan öncesine kadar dayandırılmaktadır. M.Ö. 7000 yıl önce kaba, toprak çömleklerin yapıldığı, M.Ö. 5000 yıl önce ise sırlı çömleklerin yapıldığı arkeologlar tarafından tespit edilmekle birlikte (Sayar, 2017: 9) başka kaynaklarda ilk çömlek örneklerinin Doğu Asya’da üretildiği ve Çin’deki Xianrendong mağarasında M.Ö. 18.000-17.000 yıllarına ait çömlek kalıntılarının bulunduğu ve arkeologların Çin’deki çömlek kullanımının Japonya ve Rusya’nın Uzak doğu bölgesine kadar yayıldıkları düşüncesini taşıdıkları vurgulanmaktadır (“Brief History Of Ceramics and Glass”, t.y.).

Japonya’da Odai Yamamoto isimli arkeolojik alanda günümüzden 16,500 ve 14,920 yıl öncesine ait kap parçalarının bulunduğu ve Jomon döneminde henüz tarıma başlamamış halkın 13,000 yıl önce yemek hazırlamak için dekorlu kaplar üretildiği bilinmektedir. Uzmanların yerleşik yaşam tarzı ile çanak çömlek yapımı arasında kesin bir bağlantı olmadığı görüşü ile birlikte; genellikle tarım yaşamına geçişle birlikte dayanıklı ve güçlü kaplara gereksinim duyulduğu, böylece tarım yaşamı ile seramik kap üretiminin örtüştüğü görüşü hakimdir. MÖ 8000 civarında Yakın Doğu’da ekmek

pişirmek için kapalı ortamlarda yüksek sıcaklıklara ulaşarak özel fırınların inşa edilmesi, seramik fırınların gelişimi için bir adım olarak görülmüştür. Benzer şekilde Güney Amerika’da da çömlekçiliğin geliştiği ifade edilmektedir (Violatti, 2014).

1.3. SERAMİK SANATINDA VE ENDÜSTRİSİNDE KULLANILAN ÇAMUR TÜRLERİ

Yeryüzünü oluşturan toprak tabakası çok çeşitlidir. Kil mineralleri çok zengindir. Kaolinit, illit, vermikülit, simektit, humus örnek verilebilir. Staubach (2013: 12); kilin alümina, silika ve kimyasal olarak bağlanmış sudan oluştuğunu ifade etmektedir.

Kil bünyeler seramik alanında kullanılan en temel malzemelerdir. Kil mineralleri ve kil bünyeler doğadaki hammadde çeşitliliğine bağlı olarak oldukça zengindir. Doğada, kullanım alanına göre ve farklı amaçlar için çok çeşitli çamur türleri bulunmaktadır. Kil bünye özlü ve özsüz olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bir kil bünyenin özlü olması o bünyenin plastikliğini ifade etmektedir. Bünye özsüz olduğunda plastikliği az olur ve parçalanır. Yeryüzünde az veya derin yerlerde tabakalar halinde ya da mineral yataklarında kütleler halinde bulunan killere; göl ve okyanus dibinde çöllerin altında ve nehir deltalarında rastlanabilir ve bu killeri ısıtıldığında farklı şekiller alarak geçirimsiz, yumuşak ve yağlı olabilir (Sümer, 2005: 29).

Kil yumuşak bir maddedir, plastisite özelliği sayesinde kalıplandığında yüzeyi pürüzsüz ve belirli bir şekli koruyarak bozulmadan kalabilir ayrıca kil bünyenin içindeki minerallerde bu duruma etki eder. Çoğu kil bünye az miktarda diğer minerallardan içermekle birlikte, ağırlıklı olarak alümina ve silikadan oluşur ve bu iki mineralin oranı kil bünyenin kaynaşmasına ve erimesine yardımcı olur. Dolayısıyla bu durum kilin pişirim ile kimyasal olarak değişmesine ve soğuduğunda sertleşmesine neden olur (Clark, 1998: 8). Pitelka (2013) killerin magmatik kayaların doğal süreçler sonucunda ayrışması ile ortaya çıktığını ifade eder. Çamur türleri pişirim sıcaklıklarına göre earthenware, stoneware, ve porselen olarak üç gruba ayrılmaktadır. Earthenware yumuşak yapıya sahiptir ve 1000 °C – 1200 °C derece arasında pişirilir. Stoneware daha yoğun bir yapıya sahip ve 1100 °C ve 1300 °C derece arasında pişirilir. Porselen, stoneware bünyeden daha ince yapılıdır ve yarı saydam özelliğine sahiptir (“Ancient

Pottery (From 18,000 BCE)”, t.y.). Porselenin pişirim aralığı 1280 °C ve 1350 °C sıcaklıkları derece arasındadır (Clark, 1998). Dolayısıyla kil bünyelerde earthenware, stoneware ve porselen olmak üzere pişirim sıcaklıklarına göre gruplandırıldığında; sıcaklık, işlenebilirlik ve renk özellikleri çeşitli katkılara göre değişkenlik göstermektedir. Doğal kil yatakları bulundukları bölgelere ve içerdiği minerallere bağlı olarak, çok çeşitli renk skalası sunabilmektedir ancak çeşitli metal oksit ve renklendirici pigment katkıları ile daha zengin bir yelpazeye ulaşılabilir. Bir sonraki başlıkta bu konu detaylı incelenmiş ve yapılan denemelere yer verilmiştir.

Burrison (2017: 11) kırmızı çamurun özelliğini iri taneli, gözenekli ve yumuşak yapıya sahip, düşük dereceye kadar pişebilen bir çömlek olduğunu ve bir çok renge sahip olmasına rağmen en karakteristik renginin kahverengi olduğunu açıklamıştır.

1.3.1. Kil Bünyelerin Renklendirilmesi

Renk bir ışığın bir cisime çarpması sonucunda gözle görülüp algılanması ile ortaya çıkmaktadır. Işığın yapısına göre renk değişkenlik gösterdiği gibi ışığın olmadığı bir alanda renk de olmaz. Dolayısıyla ışık renkle eşdeğerdir (Kınık, 2015: 154). Bu tanımlamadan yola çıkıldığında canlı ve cansız varlıklar, renk ögesinin etkisi sonucunda göz ile görülebilmektedir. Bundan dolayı ışığın olduğu her yerde renk hayatımızın her alanında karşımıza çıkmaktadır.

Renkler, verdiği görünimleri ile kitle tarafından anlamlara yol açmaktadır; kırmızı ateşin, aşkın ve şiddetin rengi; mavi, barışın ve dinginliğin rengi; sarı güneşin ve ışığın rengi; yeşil, doğanın ve yaşamın rengi olarak tanımlanmıştır (Türkoğlu, 2003). Kırmızı renk “Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyonda ana karakterin sahip olmak istediği kitapların simgelemek üzere kullanılmıştır. Bu sebeple kitaba dikkat çekmek ve hedef göstermek üzere kırmızı renk vurgusu yapılmıştır.

Rengin boya olarak tarihine bakıldığında; M.Ö. 350.000 yıl öncesine kadar dayandığı görülmüştür. Geçmişten günümüze kadar olan süreçte renkli boyaların kullanım tekniği Yontma Taş, Cilalı Taş ve Maden Devri gibi zamanlardan geçerek günümüze kadar gelmiştir. Özellikle Mısırlılar bakır ve kalsiyum kullanarak mavi elde etmeleri sonucunda, “mısır mavisi” olarak bilinen renk tonunu oluşturmuş, ardından bu renk diğer ülkelerde kullanılmıştır (Özol, 2012: 184).

Rengin fiziki olarak tarihine bakıldığında zaman ise Isaac Newton 1666 yılında beyaz ışık üzerine bir deney gerçekleştirmiştir. Beyaz ışığı bir prizmadan geçirip ışığı

birleşenlerinden ayırarak, kırmızıdan mora kadar değişen bir renk tayfı oluşturmuştur. Oluşan renk tayfinin ışığına ikinci bir prizma daha eklediğinde; tayfin tekrar beyaz ışığa geçtiğini gözlemlemiştir. Bu çalışma sonucunda yedi temel rengi de adlandırmıştır (Kınık, 2015: 155). İlerleyen zamanlarda Thomas Young geçmişte yapılmış deneylerden yola çıkılarak, ışık üzerinde görülen renklerin frekanslarını incelemiştir. Bu inceleme sonucunda belirli bir frekansta rengin görülebileceği vurgulanmıştır. Görünür rengin 400 ile 700 nm, arasında olduğu saptanmıştır (Lewandowsky ve Zeischegg, 2003: 136). Young rengi algılamada üç rengin yeterli olduğunu dile getirmiş, James Clerk Maxwell de bu üç rengi görünür ışık spektrumun başı, ortası ve sonuna denk gelecek şekilde Red (kırmızı), Green (yeşil) ve Blue (mavi) olarak tespit etmiştir (akt. Kınık, 2015: 156). İnsan ve hayvan arasında renk algısında farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Örneğin bir köpek sadece siyah beyaz görebiliyorken; bir yılan ancak çevreden aldığı ısı verilerini değerlendirerek bir gece görüş cihazının çalışma prensibi ile görmektedir. Yarasa gözü olmasına rağmen farklı duyuları ile elde ettiği veriler sonucunda görsel algılamasını gerçekleştirmektedir (Seylan, 2005: 139).

Sonuç olarak; renk ögesi yukarıda farklı tarihlerde hem boya olarak hem de fizyolojik açıdan açıklanmıştır. Yukarıdaki bilgilerden yola çıkılarak renk için kullanılan boyalar çeşitli maddeler kullanılarak oluşturulmuştur ve bu maddelerin verdiği rengin önemli bir kaynağı da ışıktan gelmektedir. Madde ve ışık ile birlikte bir insan veya hayvanın biyolojik özelliklerinin ve özellikle de görme kapasitesinin önemli bir etken olduğu anlaşılmaktadır.

Renkler, cisimler üzerinde ışığın soğurulmasına ya da yansıtılmasına bağlı olarak insan gözünde farklı duyular yaratır. Gündelik yaşamımızda renk kullanımının amaçlarından bir kısmı kişinin psikolojik ve duygusal tepkilerini yoğunlaştırmak, algılarını açmak ve kültürel, sembolik çağrışımlar yapmaktır (Wigan, 2012: 205). Sanatta renk ögesi ifade aracı olarak duygularımızı doğrudan etkilemede öneme sahiptir. İzleyici olarak bir sanat eserini incelerken akla uygun bir şekilde duygularımızı toplarlama zorunluluğu yoktur; bununla birlikte algıladığımız renge karşı duygusal bir tepki gösterebiliriz. Rengin ritimleri ve armonisi estetik arzularımızı tatmin edebilmektedir. Rengin belli bileşenlerini beğenir ve diğerlerinden ayırt edebiliriz. Temsili sanatta renk, objeleri tanımlar ve boşluk yarılması yaratır.

Temsili olmayan sanatta ise rengin kullanımı bir kavram, fikir ve duygusal deneyim iletir. Renk öğrenimi bilimsel teoriye dayanmaktadır (Bone vd, 2015: 184). Sanatsal açıdan bakıldığında renk kullanımında; duygular, kavramsal yaklaşımlar, düşünceler ve yaratılan imgeler belirleyici olmaktadır. İzleyici açısından rengin görsel ve anlam değeri sanat nesnesini algılamasında ve yorumlamasında önemli bir unsurdur.

Seramik alanında renk kullanımı pigment boya ve oksit kullanımı ile gerçekleştirilmektedir. Boyalar saf haldeki renklendirici metal oksitleri ile bunların bileşiklerinden ya da endüstride hazırlanan yüksek sıcaklıkta ısıtılmış metal asıllı pigmentler ile kaolen, feldspat, silis gibi doğal maddelerin karışımından oluşturulmaktadır (Sevim, 2015: 135). Bu oksitler veya pigmentler çamurda, sırda veya astda kullanılarak seramik eserlere estetik değeri kazandırmaktadır.

Renk, bilimsel alanda üzerine çalışılan deneylerde, sanatsal alanda ise sınırsız düşünme olanakları ve görsel açıdan biçimlendirici etkisi ile karşımıza çıkmaktadır. Bu görüşler ile birlikte renk hayatımızda her konuda bir şekilde bizi etkilemektedir. Girdiğimiz gerçek bir ortamın veya dijital görüntülerden oluşan sanal bir ortamın algılanması, cisimlerin görünürlüğü, tanımlanabilirliği ve kullanımı açısından renk önemli bir yere sahiptir.

1.3.1.1. Renklendirmede metal oksitlerin ve pigmentlerin kullanımı

Çamur çeşitli oksitler veya pigmentler katılarak renklendirilebilir. Oksitler organik bir yapıya sahipken pigmentlerin yapısı kimyasal maddelerin birleşiminden oluşmaktadır. Metal oksitlerin renklendirici etkileri pigment boyalara oranla daha etkili olmasına rağmen oksit kullanımı pigment boya kullanımına göre daha maliyetlidir. Aşağıda beyaz renkli çamura artan miktarda renklendirici oksit katkısı ile yapılan denemelere yer verilmiştir (Bkz. Fotoğraf 1). Bu denemelerde kobalt oksit, kırmızı demir oksit, krom oksit, bakır oksit, nikel oksit ve mangan oksit kullanılmıştır. Oksit katkısı her bir plaka için başlarda yüzde iki, sonlara doğru ise yüzde dört artırılarak monochrome renk değeri elde edilmeye çalışılmıştır. Yapılan bu denemeler ile yapılacak kil animasyon uygulaması için renk tonları araştırılmıştır.

Resim-1: Metal oksit katkılı renklendirilmiş deneme plakaları.



Kişisel Arşiv.

Çamurun içerisine renklendirme amacı ile maliyeti oksitlere oranla sıklıkla daha düşük olan pigment boyalar katılabilmektedir. Pigment boyalar kullanıma bağlı olarak su ya da çeşitli organik yağlarla karıştırılarak kullanılabileceği gibi çamurlara ve sırlara renklendirici olarak da katılabilirler. Bünyelerin renklendirilmesi maliyetli olması nedeniyle, bünyenin üzeri istenildiğinde astar adı verilen örtücü bir tabaka ile renklendirilerek kaplanır. Farklı bir yöntem olarak porselenin renklendirilerek yüzey etkilerinin elde edildiği Nerikomi (Neriage) tekniği de uygulanmaktadır.

Tez doğrultusunda gerçekleştirilen kil animasyonda ekonomik açıdan daha uygun olması sebebiyle renklendirme yöntemi olarak çamurun içine oksit veya pigment katılmasından vazgeçilmiş, bunun yerine çamurun dış yüzeyi toz boya renklendirilmiştir.

1.3.2. Uygulamalarında Renkli Bünye Kullanan Sanatçılar

Bu başlık altında günümüzden sanatçı uygulamalarına yer verilerek, rengin anlatım dilindeki özgün etkisi örnekler üzerinden çözümlenmeye çalışılmıştır. Tezde yer verilen eserlerin seçimi çalışmalarında rengi ön plana çıkaran kavramsal, soyut ya da figür çalışmalarında renk kullanan sanatçılara göre yapılmıştır. “Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyonda hem figür kullanılmış hem de senaryo gereği ana karakterin aramak üzere peşine düştüğü kitap serisinin eksik olan kitabı renk ögesi ile vurgulanmıştır. Bu sebeple eserlerinde renk ögesini ön plana çıkaran sanatçıları incelemek katkı sağlayacaktır. İlk olarak yer verilen sanatçı Hasan Şahbaz’dır.

1.3.2.2. Hasan Şahbaz

Hasan Şahbaz’a göre seramik sanatında renk, yüzeyde ve formda çizgi ile

birlikte kaçınılmaz bir ögedir. Sanatçı rengin anlatımını güçlendirdiğini ve vurguladığını ifade etmektedir. Şahbaz döküm çamuru kullanarak o an'ki kararlarına göre zaman zaman disiplinli zaman zaman rastlantısal olarak çalışmalarında renk ögesini kullanmaktadır (H. Şahbaz, Kişisel İletişim, 24 Mart 2019). Sanatçının her bir forma özgü saf renkler kullanarak çalışmalarında kendine özgü bir renk anlayışı geliştirdiği görülmektedir. “Figüratif Soyutlamalar”¹²³ isimli serisi örnek olarak ele alınmıştır.

“Organik Objeler”⁴ isimli on iki parçadan oluşan eserinde uyumlu bir bütünlük oluşturmak üzere her bir parça kendi içinde farklı bir renkte ele alınmıştır. Bununla birlikte; bütünü oluşturan her bir parça kendi başına yalın etkili bir dinamizm sunmaktadır.

“Mekanlar/Sınırlar/İnsanlar”⁵ sergisinde sanatçı minimalist yaklaşımı ile çok renkli sırlı çalışmalar yerine; çamurun kendi dokusu ve rengini ön plana çıkardığı kağıtkatkılı (paper-clay) yüzey çalışmalarında renkli döküm çamuru ile birlikte çok az sır kullanmayı tercih ettiğini ifade etmiştir. Sanatçı döküm çamurunun öz renginin sanatsal anlatımı için yetersiz kalacağı, yüzey tasarımını etkisiz hale getireceği düşüncesi ile kullandığı çamurları renklendirmeyi tercih etmiştir. (H. Şahbaz, Kişisel İletişim, 24 Mart 2019). Sonuç olarak değerlendirildiğinde; renk sanatçının ifadesini güçlendiren bir öge olarak öne çıkmaktadır.

1.3.2.2. Olgu Sümengen Berker

Çoğunlukla figür çalışan, eserlerinde ⁶ kadın bedenine vurgu yapan Olgu Sümengen Berker, zaman zaman hazır renklendirilmiş porselen bünyeler, zaman zaman da kendi renklendirdiği çamurları kullanarak çalışmalarını sürdürmektedir. Eserlerini sıklıkla 1000 °C ve 1200 °C derecede pişirmektedir. (O. Sümengen Berker, Kişisel görüşme, 25 Eylül 2023). Sanatçı renk kullanımı şu şekilde açıklamaktadır;

¹ <https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dstu4-97854691-bd88-4cb9-a753-a5bb6c2ca606> (Erişim Tarihi: 19.10.2023)

² <https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dstu4-10e405c2-2e98-428d-a293-ff3af9bd8ab8> (Erişim Tarihi: 19.10.2023)

³ <https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dstu4-21a949d4-2db8-4c9a-81b8-c6f38687e294> (Erişim Tarihi: 19.10.2023)

⁴ <https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dvo4n-a24c8e1c-1d11-49a6-a3f8-2b7ed3046215> (Erişim Tarihi: 19.10.2023)

⁵ <https://www.galerisoyut.com.tr/hasan-sahbaz-2011/#!/eserler> (Erişim Tarihi: 28 Eylül 2023)

⁶ <https://www.olguarts.com/portfolio/> (Erişim Tarihi: 28 Eylül 2023)

“Renklendirilmiş çamurlar zaman zaman yaptığım işlerde elde etmek istediğim etkiye ifade etmek istediğim konuya bağlı olarak kullandığım bir malzeme. Bu nedenle renkli çamurları kullandığım çalışmalarım yapım yılları, ifade biçimleri ve teknikleri açısından oldukça çeşitlilik göstermektedir. Aynı zamanda çamurları renklendiriş biçimim, hazır renklendirilmiş veya kendi hazırladığım çamurları kullanma tercihim de bu ifade aracı olarak kullanma düşüncesine uygun olarak çeşitlenmekte, zaman zaman deneysel yönelimleri içermektedir.” (O. Sümengen Berker, Kişisel görüşme, 04 Ekim 2023).

Resim 4’te yer alan ‘Mavi’ isimli figüratif çalışmasında mavi rengin rengin ön plana çıktığı görülmektedir. Diğer çalışmalarından farklı olarak hazır renklendirilmiş porselen bünye kullanılmıştır, bununla birlikte sanatçı baskı tekniklerinin olanaklarını da kullandığını ifade etmiştir. (O. Sümegen Berker, Kişisel görüşme, 04 Ekim 2023).

Resim-2: ‘Mavi’(Blue’), mavi porselen çamuru, beyaz porselen astar, çıkartma, 20x42x28 cm., 2023.



Olgu Sümengen Berker fotoğraf arşivi.

Fotoğraf 3’te sanatta yeterlik tezi kapsamında yapmış olduğu çalışmalarından “Kadınlar 2008-2” isimli çalışması görülmektedir. Eserde renklendirme tekniği, rastlantısal bir etki yaratmakta ve doğal bir görünüm sunmaktadır.

“2008 yılına ait renklendirilmiş bünye ile çalıştığım örnekler sanatta yeterlik ders döneminde yapmış olduğum renkle ilgili yeni ifade arayışlarının sonucudur. Bu serideki tüm çalışmalarım, 1000 °C beyaz vakum çamurun oksitlerle renklendirilmesi ile elde edilmiş çamur bünyeleri ile yaptığım çalışmalardır. Bir çeşit inlay tekniği olarak tanımlanabilecek olan teknik, renklendirilmiş bünyenin renklendirilmemiş bünye içine gömülerek hazırlanan plakalarla içi boş olarak şekillendirilmiş heykellerde kullanılmıştır” (O. Sümegen Berker, Kişisel görüşme, 04 Ekim 2023).

Resim-3: “Kadınlar 2008 -2”, beyaz vakum çamuru, oksit renklendirme, I. pişirim
1000 C, 15x17x30 cm., 2008.



Olgu Sümengen Berker fotoğraf arşivi.

1.3.2.3. Mine Poyraz

Çalışmalarında⁷ ana yapı olarak insan bedenini betimleyen Mine Poyraz, sıklıkla ajur tekniği uygulayarak insan bedeni üzerinde çeşitli stilize motifler kullanmaktadır. Kalıpla şekillendirme yapan sanatçı, malzeme olarak renkli çamurlar kullanmaktadır. Sanatçının ‘Umut’⁸ (59x40x30 cm., seramik ajur, 2023) isimli çalışması beyaz renkteki kadın bedeni üzerinde mavi renkli geleneksel çiçek motifleri ve ajur tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Yer yer açık mavi ve hafif yeşile yakın tonlu tasarlanmış, mimari yapıları çağrıştıran pencere motifleri içeren özgün beden yorumu karşımıza çıkmaktadır. Mavi ve beyazın birleşimi kolektif hafızamızda geleneksel türk çini motiflerini ve uzak doğuya ait mavi-beyaz porselen üretimini çağrıştırmaktadır. Diğer bazı çalışmalarında olduğu gibi kanat formunun kullanımı da dikkat çekmektedir. Sonuç olarak figüratif bir çalışmada renk ve dekor kullanımı ile gelenekselden çağdaş bir yoruma, ifade diline ulaşıldığı görülmektedir. (“Mine Poyraz”, t.y.).

1.3.2.4. Barbara Nanning

1974 yılında Amsterdam’daki Gerrit Rietveld Akademisi’nde seramik tasarım eğitimine başlayan (Ed. Financial Focus, 2023, 1. Parag.) Barbara Nanning, çalışmalarında renkli çamur kullanmakla birlikte form dili olarak soyut çalışan bir

⁷ <https://www.galerisoyut.com.tr/artist/mine-poyraz/#basin-bulteni-tab> (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2023)

⁸ <https://www.galerisoyut.com.tr/artist/mine-poyraz/#eser/2a4cea844a8ccb0d5898aaa74f1a3f42/29715> (Erişim Tarihi: 19 Ekim 2023)

sanatçıdır. Özellikle “Galaxy”⁹ “Terra”¹⁰ ve “Botanica”¹¹ isimli serilerinde renklerin canlılığı ve çekiciliği açıkça görülmektedir. Soyut form dilinde oluşturduğu çalışmalarında yuvarlak dairesel hareketler, eşzamanlı ve geçirgen bir yapı görülmektedir.

Sanatçı eserlerinde gezegenlerin yıldızların binlerce yıllık hareketlerine ve moleküllerin dönüşleri ile gerilimlerine olan hayranlığını yansıttığını ifade etmektedir. (“Galaxy”, t.y.). Bu başlık altında örnek olarak verilen uygulamaları Japonya’nın Shigaraki kentinde çağdaş seramik sanatı müzesinde sergilenmiştir. Sanatçının çalışmalarında renk oldukça öne çıkan bir unsurdur.

1.3.2.5. Ann Van Hoey

Yalın çalışmalarında rengi ön plana çıkaran bir başka sanatçı ise Belçikalı Ann Van Hoey’dir. Uygulamalarında¹² ince tabakalı çok katmanlı astar kullanarak ürettiği formları renklendirmiştir. Kullandığı renklerin parlak ve canlı olması, formların görünümünün daha cazip hale getirmektedir. Çanak formlarını kesip yeniden yapıştırarak elde ettiği formlar, hacim etkisiyle boşlukta uçuyormuş hissi vermekte, iç ve dış arsında bağlantı kurmamızı sağlamaktadır. Minimalist etkisi ile birlikte eserlerinde monokrom renk kullanımı, kullandığı rengin valör ve ışık gölge etkileri yanında görsel çeşitlilik yaratmaktadır.

1.3.2.6. Mimi Joung

Mimi Joung renkli çamur kullanan bir diğer sanatçıdır. Eserlerinde porselen döküm çamuru kullanmaktadır. Çalışmaları incelendiğinde;¹³ parçadan bütüne gittiği görülmektedir. “Margaret’ın Pencereleeri ve Gün Batımı”¹⁴ adlı eserinin çok parçalı olduğu görülmektedir. Diğer çalışmalarına göre daha renkli bir çalışma olduğu ifade edilebilir. Çalışmalarında daha çok pastel tonlarını tercih etmektedir. Uygulamalarında renk kullanımı ile birlikte doku kullanımının da öne çıktığı ifade edilebilir. Sanatçı çalışmalarını şöyle yorumlamaktadır:

⁹ <https://www.barbarananning.nl/project/galaxy/> (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2023)

¹⁰ <https://www.barbarananning.nl/project/terra/> (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2023)

¹¹ <https://www.barbarananning.nl/project/botanica/> (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2023)

¹² <https://annvanhoey-ceramics.be/work/colors/> (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2023)

¹³ <https://mimijoung.com/in-watermelon-sugar> (Erişim Tarihi: 28 Eylül 2023)

¹⁴ <https://mimijoung.com/in-watermelon-sugar/fntsl49j5egt0tydpbw59nxm55rk0u> (Erişim Tarihi: 15 Ekim 2023)

“Odaklandığım konu "Yerinden Edilme" meseleleridir. Nesneler daha geniş bir tartışmayı ele alırken, köken ve kullanımın ötesine geçerek insan durumlarını ve deneyimleri işaret etmektedir. Evimden ve oradaki önemli etkilerden oldukça uzaktayım. Bir yorumcu, gözlemci ve kökler ile değişimin önemli döngüsünü yansıtan bir tarihçi haline geldim.

Süreç benim için son derece önemlidir. Ellerim, fikirleri çözmek için yapma eylemi yoluyla içgüdüsel olarak hareket eder ve kendi yaşamımı, okuduklarımı ve diğer insanlardan ve durumlardan öğrendiklerimi yansıtan oyuncu bir yaklaşımı takip eder. Malzemelere ve tekniklere olan rahatlığımın, seramik malzemelerinin, formlarının ve renklerinin tarihsel bağlamında daha derin bir anlam aramama olanak sağladığını hissediyorum” (“Our Words Are Hidden. Our Meanings Are Revealed”, t.y.).

Yukarıda sanatçının ifade ettiği üzere renk kullanımının anlam arayışına katkı sağladığı görülmektedir.

1.3.2.3. Dorothy Feibleman

1951 yılında doğan Dorothy Feibleman, 1973 yılında İngiltere’de kendi stüdyosunu açmıştır (“Dorothy Feibleman”, t.y.). Nerikomi¹⁵ tekniği üzerinde çalışmış bir uygulayıcıdır. Feibleman’ın ışık geçiren porselen uygulamalarında kullandığı teknik belirleyicidir. Tabak ve kaseler üzerine Nerikomi tekniği ile motifler uygulayarak çalışmalarına değer kazandırmıştır. Çalışmalarında¹⁶ uyguladığı tekniğin de etkisi ile uçuşan renk tonlarının homojen bir şekilde bütüne yayıldığı görülmektedir. Diğer ele alınan sanatçılar arasında kullandığı tekniğe bağlı olarak kendine özgü bir renk kullanımı olduğu ifade edilebilir.

1.3.2.4. Peter Pincus

Peter Pincus renkli porselen kullanarak genellikle üç boyutlu formlar üzerine çalışmıştır (“Peter Pincus”, t.y.). Kullandığı renk seçimlerinde nötr renklerin arasındaki sıcak ve soğuk renkler dikkat çekmektedir. Çalışmalarında kullandığı bu renkler eserlerine canlılık ve parlaklık katmaktadır¹⁷. “Çok Az Proje Üç”¹⁸ (6x6x38,5, renklendirilmiş porselen, lüster, 2018) isimli uygulaması yuvarlak parçalar ile birleştirilmiş sekiz sütundan oluşmaktadır. Birimlerin üst ve alt kısımlarındaki siyah-beyaz nötr renklerin tonları orta kısımda sıcak-soğuk renklere geçişi yapmaktadır. Esere bir bütün olarak bakıldığında, kenarlarındaki nötr ve sıcak-soğuk renk

¹⁵ <https://dorothyfeibleman.blogspot.com/search/label/colored%20clay> (Erişim Tarihi: 6 Ekim 2023)

¹⁶ <http://www.dorothyfeibleman.com/> (Erişim Tarihi: 19 Ekim 2023)

¹⁷ <https://www.wexlrgallery.com/collection/category/Peter+Pincus> (Erişim Tarihi: 6 Ekim 2023)

¹⁸ <https://www.wexlrgallery.com/collection/the-many-few-project-three-2018> (Erişim Tarihi: 19.10.2023)

geçişlerinin derinlik yarattığı görülmektedir. Formun sağ ve sol tarafında sıcak renkler, tam merkezde ise soğuk renkler kullanılmıştır. Sonuç olarak eserlerinde kullandığı renk fragmanları ve ton geçişlerinin eserlerinin dikkat çekici unsuru olduğu ifade edilebilir. Sanatçının renk anlayışı üslubunun belirleyici özelliğidir.

Hayatımızın ayrılmaz bir parçası olan seramik geçmişten günümüze gerek endüstriyel gerekse sanat alanında önemli bir yere sahiptir. Renk de benzer şekilde sanat ve tasarımda yaşamı anlamlandırmada önemli bir öğedir.

Yapılan animasyon uygulamasında ana malzeme çamur, yan malzeme olarak ise çöp poşeti, tel ve saat kullanılmıştır. Animasyonda çamurun özellikleri kullanılarak filmde farklı bir etki etmek amaçlanmıştır. Özellikle kırmızı rengin kullanımı ile animasyonda görsel bir vurgu yakalamak istenmiştir. Film çekiminde öncelikle renkli kil bünyeler hazırlanması yoluna gidilmiş, daha sonra bu yöntemin ekonomik açıdan maliyetli olması nedeniyle renk fırça ile yüzeyde uygulanmış ve toz boya kullanılmıştır.

Bir sonraki bölümde animasyon tarihine, türlerine ve örneklerine yer verilmiş, tezin ana konusu olan kil animasyonu tekniği açıklanmış ve incelenmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

ANİMASYON ve KİL ANİMASYON

Film sektörünün bir türü olan animasyon; filmde çekilen fotoğraflar yerine insan eliyle çizilen resimlerin arka arkaya görüntülenmesi sonucunda hareketli gibi algılanmasını ortaya çıkartan bir şeritler bütünüdür. Uzun metraj veya kısa metraj olarak çekilen animasyon filmleri, ‘Stop motion’ ve onun alt türü olan ‘Claymation’ gibi farklı türlere ayrılmaktadır. Selby (2013)’e göre animasyon, “...hikayeler anlatmak ve fikirleri açıklamak için hareketli görüntüleri ve sesleri bir araya getirmede oldukça etkili olan, ilgi çekici ve olağanüstü uyarlanabilir bir görsel-işitsel ifade biçimidir” (s.7). Keser (2009) animasyonu “genellikle canlandırılmış karikatürleri tanımlamak için kullanılan bir terim” olarak açıklamış ve “Bir şeye hareket verme.” olarak tanımlamıştır (s. 40). Wells (1998) ise “Animasyonu Anlamak” (Understanding Animation) adlı kitabında animasyon sözcüğünün kökenini şöyle açıklar;

“Canlandırma ve bununla ilgili, animasyon, animatör ve anime gibi sözcüklerin tümü “yaşam verme” anlamına gelen Latince ‘animare’ sözcüğünden türemiştir ve animasyon filmler bağlamında en geniş anlamı ile cansız çizgi ve formlarının hareket ilüzyonunun yapay olarak yaratımı anlamına gelir” (s. 10).

Sürmeli ve Geniş (2019) ise şöyle açıklar;

“Animasyon” bir başka deyişle “Canlandırma Sineması”; ardışık, statik görüntülerin (cansız nesnelerin çizimleri veya fotoğraflarının) gerçek dünyadaki hareketlerinden yola çıkarak canlı oldukları yanılsamasını sağlayacak biçimde düzenlenmesine verilen addır. Dönüştürücü ve hareket sağlayıcı özelliklerinden dolayı Animasyon; bir çok disiplini bünyesinde sentezleyen elverişli bir üretim alanıdır. Hareket bir bakıma düzlemsel ve zamansal boyutta değişimdir. Bu ilüzyonu gerçekleştirmek adına özellikle optik destekli keşifler yapıldığı görülmektedir.” (s.768.)

Bu tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere animasyon kısaca, bir olayın görsel yanılsama ile betimlenerek seslerin eklenmesi ile karşımıza çıkan bir sunum olarak açıklanabilir. Animasyon bir görüntü veya varlıkların hareket halindeki anların kare kare resimli ifadeler ile sunulmasıdır. Gerçekleştirilen kil animasyon çalışmasının

açıklamasına yer vermeden önce; dünyada animasyonun tarihi ve gelişimi aşağıdaki başlıklarda incelenmiştir. Turkaya ve Güney (2016) animasyon kültürünün geleneksel kaynaklardan oluşturulduğunu şöyle ifade etmektedir;

“Toplumların sözlü ve yazılı kültürlerine ait ürünler zaman içerisinde değiştirilip dönüştürülerek farklı anlatılara kaynak oluşturmuşlardır. Bu kültürel anlatılar kimi zaman edebi bir metne, kimi zaman da bir senaryoya aktarılmıştır. Animasyon da bu kültürün getirisi olarak geleneksel kaynaklardan yararlanan bir sanat dalı şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Halk hikayeleri, mitolojiler, efsaneler, destanlar, masallar, ninniler gibi daha pek çok geleneksel anlatı animasyon senaryoları için önemli birer kaynak oluşturmaktadır”(s. 2).

2.1. ANİMASYON TARİHİ

Animasyonun geçmişte 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başlarındaki sinemanın popülerleşmesi ile birlikte bilinmesine rağmen tarihi daha eskilere dayanmaktadır. Yapılan literatür taramasında animasyon tarihinin ilk örneklerinin mağara resimleri ve rölyef halinde sahnelemiş figürler olarak ele alındığı görülmüştür. Bazı yazarlar animasyonun tarihini kronolojik bir sıra ile kitaplarında açıklamışlardır. Örneğin Cavalier (2011) animasyon tarihini 1900 öncesi “animasyonun kökeni”, 1900 ve 1927 arası “ilk deneyimler”, 1927 ve 1958 arası “animasyonun altın çağı”, 1958 ve 1985 arası “televizyon çağı” ve 1985 ve günümüz arası “bilgisayar çağı” olarak adlandırmıştır. Kronolojik dizinini 20. yüzyıl içerisinde toplumsal ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda oluşturduğu görülmektedir. Bendazzi (2016a) ise 1908 yapımı “Fantasmagorie” filmini temel alarak; animasyonun öncesi ve sonrası şeklinde ayırım yapmıştır (Bkz. Fotoğraf 4). 1908 ve 1928 arası ‘Sessiz Öncüler’, 1928 ve 1951 arası dönemi ‘Altın Çağ’, 1951 ve 1960 arası ‘Bir Tarzın Doğuşu’, 1960 ve 1991 arası ‘Üç Pazar’ ve 1991 ve 2015 arası ‘Çağdaş Sanat Dönemi’ olarak dönemlere ayırarak incelemiştir. ‘Sessiz Öncüler’ döneminden Emile Cohl, Georges Melies, Winsor McCay, Arnolddo Ginna, Léopold Survage ve Willis O’Brien örnek vermektedir. ‘Altın Çağ’ döneminden Walt Disney ve Warner Bros. yapımı animasyonlara yer vermektedir. ‘Altın Çağ’ dönemini başlatan film ise Bendazzi’ye göre ‘Steamboat Willie’¹⁹ filmidir.

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4> (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

Resim-4: Fantasmagorie, Emile Cohl, 1908.



<https://www.flickr.com/photos/116153022@N02/15062985885> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Furniss (2016) animasyonun en eski örnekleri olarak MÖ 15,000 yıllarında Fransa'nın Lascaux mağaralarında çizilmiş resimlere değinmektedir (s.12). (Bkz. Fotoğraf 5). Duvar resimlerinde olay akışı ve hareket ögesi kullanılması Furniss'in düşüncesinin temelini oluşturur. Bu sebeple Furniss (2016: 12) hikaye anlatımı ve hareketli görüntüleri içermesi nedeniyle animasyonun tarihi mağara resimlerine kadar dayandırmaktadır. İnsanın duygu ve düşüncelerinin, imgesel dünyasının yansımasının köklerinin tüm plastik sanatlar için mağara resimlerinde yer aldığı ifade edilebilir.

Resim-5a: Tarih öncesi resimler, Lascaux mağaraları, güneybatı Fransa, MÖ 15.000.



A New History of Animation, Maureen Furniss, 2016, s. 13.

Resim-5b: Lascaux mağarasında tarih öncesi resimlerin kopyaları, Musée d'Aquitaine, Bordeaux, Fransa.



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:XDSC_7441-musee-d-Aquitaine-grotte_Lascaux.jpg (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

Bendazzi (2016a) animasyon tarihinde Roma'daki "Trajan Sütunu"nın üzerindeki kabartmaları bir kukla animasyonu veya çizgi romana benzetmiştir. Kabartmalarda savaşa hazırlanan askerler, köprü inşa eden Trajanlılar, saldırılan kaleler ve geri çekilen düşmanlar tasvir edilmiştir (s. 7) (Bkz. Fotoğraf 6).

Resim-6a: Trajan Sütunu, Roma, İtalya.



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trajan%27s_Column,_Rome_\(14248794236\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trajan%27s_Column,_Rome_(14248794236).jpg) (Erişim Tarihi: 29.03.2022)

Resim-6b: Trajan Sütunu Detayı



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6c/Trajan%27s_Column_reliefs.jpg (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

Bendazzi (2016a) ayrıca kitabında İran'daki kadehin üstündeki ardışık keçi tasvirlerinin bulunduğu dair yayınlanan bir makaleye atıf yapar:

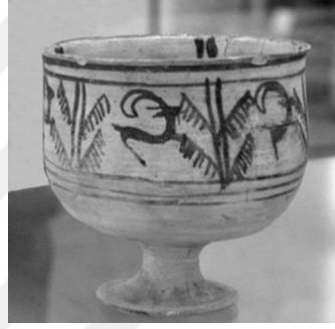
"İran'ın güneydoğusundaki Sistan-Belucistan eyaletindeki Burnt City'de 5000 yıl öncesine ait bir toprak kadehin üzerinde hareketli bir parça bulundu.

Dünyanın ilk animasyonu diyebileceğimiz bu antik eserde, ağaca doğru atlayan ve yapraklarını yiyen bir keçi betimlemiştir.... 8 cm çapında ve 10 cm yüksekliğindeki bu kadehte, görüntüler, hareketi daha önce görülmemiş bir keşfi karmaşık bir şekilde gösteriyor. Burnt City'de bulunan bazı çanak çömlekler tekrar eden görüntüler gösteriyor, ancak hiçbirisi herhangi bir hareket anlamına gelmiyor" (s. 7) (Bkz. Fotoğraf 7).

Olay akışı ve hareket, animasyonun temel öğeleridir. Seramik formun üç boyutlu etkileri nedeni ile izleyici etrafında döndüğünde ya da form döndürüldüğünde hareketli bir etki elde edilmektedir. Bu temel öğeler; sanatçının/tasarımcının düş gücü/imgeleri, ele aldığı konu ve özgün anlatım üslubu ile doruk noktasına

ulaşabilmektedir. Sanatçı, tasarımcı izleyicinin duygu ve düşünce dünyasına ulaşabildiği ölçüde ve izleyicinin algı dünyasını genişletebildiği ölçüde başarıya ulaşabilecektir. Cavalier (2011)'de İran'da 5200 yaşında bir kadehin bulunduğu ve kadehteki ardışık şekilde çizilen keçi figürlerinin hareketlerini birbirlerinin devamı halinde tasvir edildiğine değinmektedir (s. 35). Cavalier (2011) ek olarak kitabında mağara resimleri ve Antik Mısır zamanlarındaki ardışık resmedilmiş figürlerin animasyonun ilk örnekleri olarak tanımlamış; "Eski Mısır sanat eserlerinde ve birçok tarih öncesi mağara resminde insan ve hayvan figürlerinin sıralı çizimleri bulunmuştur" (s. 35).

Resim-7: Burnt City'de (Shahr-e Sukhteh) bulunan topraktan yapılmış kadeh, MÖ 3000, Tahran, İran Ulusal Müzesi.



Animation: A World History, Volume 1, Bendazzi G., CRC Press, Taylor & Francis Group, 2016, s. 7.

Ülkemizde bulunan Hitit dönemine ait 'İnandık Vazosu'nda kutsal tanrıların evlilik töreni resmedilmiştir (T. C. Çankırı Valiliği, t.y.). Vazounun üzerindeki figürlerin ardışık biçimdeki resmedilişi, animasyon tekniğine ilham olması bakımından örnek sayılabilir (Bkz. Fotoğraf 8).

Resim-8: İnandık Vazosu, MÖ 1600, Çankırı, Türkiye.



<https://www.worldhistory.org/image/8172/early-hittite-vase/> (Erişim Tarihi: 28 Eylül 2023)

Cavalier (2011) kitabında MS 180 civarında Çinli bir mucit olan Ding Huan

tarafından “Zoetrope” isimli bir mekanizmanın yaratıldığını ve bunun sayesinde silindirin içindeki bantta, hareketleri parçalara ayrılmış bir figürün göz yanılsaması sonucu hareket ediyor gibi anlaşılmakta olduğunu açıklamıştır (s. 35). Bendazzi (2016a) ise 1834’te bu icadın William Horner tarafından bulunduğunu açıklamıştır. İki açıklamadan yola çıkarak, Ding Huan’nın icat ettiği mekanizmayı yüzyıllar sonra William Horner’ın “Zoetrope” olarak geniş çevrelere tanıttığı sonucuna ulaşılabilir (s. 13) (Bkz. Fotoğraf 9). Turkaya ve Güney (2016) ‘Zoetrope’ mekanizmasını şu şekilde açıklamıştır;

“Hayat Tekerleği” anlamına gelen Zoetrope William George Horner tarafından geliştirilmiştir. Bu oyuncak, bir kaide üzerinde dönen ve çevresinde eşit aralıklarla açılmış göz delikleri bulunan silindir bir yapıdır. Seyirci bu deliklerden bir bant üzerine çizilmiş ve silindirin içine yerleştirilmiş olan resmi izlemektedir”(s. 4).

Resim-9: Zoetrope örneği.



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leeds_Industrial_Museum_zoetrope_7125.JPG (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

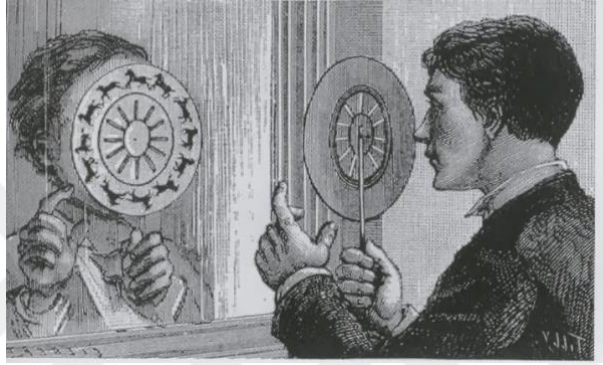
19. yüzyıla gelindiğinde İngiliz fizikçi John Ayrton Paris 1825’te *Thaumatrope*’u (Bkz. Fotoğraf 10) ve Belçikalı Joseph Plateau 1831’de *Phenakistiscope*’u tanıtmıştır (Cavalier, 2011). Thaumatrope adlı mekanizma şu şekilde çalışmaktadır; her iki tarafında tamamlayıcı olan bir görüntü, yatay ekseninin her iki ucuna geçirilmiş ipler döndürüldüğünde, iki tamamlayıcı görüntü birleşiyor gibi algılanmaktadır (Bendazzi, 2016a). Phenakistiscope ise “Bu, bir pivot ve karton diskten yapılmış, kenarı boyunca hareket halindeki bir nesnenin ardışık görüntülerinin çizildiği bir cihazdır. Dönen disk bir yarıktan görüntülerken bir çizime odaklanarak, çizimin hareket ettiği yanılsaması elde edilmiştir.” (Bendazzi, 2016a: 13) (Bkz. Fotoğraf 11).

Resim-10: Thaumatrope örneđi.



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Humble_beginnings,_pt._1_\(2150574179\)_2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Humble_beginnings,_pt._1_(2150574179)_2.jpg) (Eriřim Tarihi: 09.04.2021)

Resim-11: Phenakistiscope örneđi.



<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fenaquistoscopi.jpg> Eriřim Tarihi: 16.05.2023

1877’de Fransız mucit Charles-Emile Reynaud *Praxinoscope*’u geliřtirmiřtir. (Cavalier, 2011). (Bkz. Fotođraf 12). *Praxinoscope*, Bir silindir ve on iki kareden oluřan bir kađıt řeritten oluřmaktadır. Silindir döndükçe merkezdeki sabit aynalar, hareket halindeki karelerden bir görüntü ortaya çıkarmaktadır (“Praxinoscope”, t.y.).

Resim-12: Praxinoscope örneđi.



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Praxinoscope._Mus%C3%A9_Bernard_d%27Agesci.jpg (Eriřim Tarihi: 09.04.2021)

Türker (2011) Thaumatrope ve Phenakistoscope gibi araçların çocuklar için eğitim amacı olarak kullanıldığını řu sözler ile açıklamıřtır;

“Türkiye’de bu alandaki akademik düzeydeki eğitimin yeterli olmadığı gerçeğine karşın, bir çok gelişmiş ülkede okul öncesi ve ilköğretim döneminde sanat eğitimi derslerinde veya çocuklara yönelik sanat ve yaratıcılık ile ilgili özel kurslarda, internet ve televizyon programlarında; Thaumatrope, Phenakistoscope gibi araçların nasıl yapıldığı uygulamalı olarak gösterilmektedir. Bu araçlar ilk ortaya çıktıklarında sihirli oyuncaklar diye adlandırılıyordu. Günümüzde de bir eğlence-oyuncak olarak, çocukların yaratıcılığını geliştirmede bir araç olarak kullanılırlarken bir yandan da çizgi filmin-canlandırmanın mantığının ve ilkelerinin temel düzeyde kavratılmasını sağlamaktadır.” (s. 234).

19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başında sinemanın gelişmesiyle birlikte animasyon, pek çok ülkede ciddi yol katetmiştir. Bu ülkelere ve bölgelere aşağıda başlıklar halinde yer verilmiştir.

2.1.1. Animasyonun Bölgelere Göre Tarihi

Animasyon, dünyada teknolojinin gelişmesi ve sinemanın yaygınlaşması ile birlikte önemli bir sektör haline gelmiştir. 20. yüzyılın başlarında dünya genelinde değerlendirildiğinde Amerika’nın sektöre ciddi yatırımları sonucunda bugün devasa bir güç haline geldiği gözlemlenmiştir. Disney ve Warner Bros. gibi film yapım şirketleri bu sektörün temel yapıtaşlarından biri haline gelmişlerdir. Dünya üzerinde animasyonun gelişiminin bir diğer önemli noktası ise animasyonun savaş dönemlerinde propaganda amacı olarak kullanılmasıdır. Animasyonun dünya çapında yaygınlaşması sonucunda birçok ülke kendi animasyon filmlerini üretmeye başlamıştır. Yapılan animasyonlar küreselleşme sonucunda çeşitli ülkelerde gösterime girmiştir. Animasyon kültürünün gelişimi ve yaygınlaşması ile yapılan filmlerin yapımında birbirlerine benzerlik göstermiştir. Bu başlık altında animasyonun bölgeler içinde gelişimi incelenmiş ve tez konusu ile ilişkisi nedeniyle konu ile ilgili bilgilerden yararlanılmıştır.

2.1.1.1. Kuzey amerika’da animasyon

Amerika Birleşik Devletleri’nde animasyonun gelişimi 20. yüzyılın başlarına kadar dayanmaktadır. 1914 yılında Winsor McCay’in New York’ta yaptığı çalışmalar animasyonun gelişimi açısından ilk örnekleri oluşturmaktadır. 1920’lerin sonlarına doğru Walt Disney animasyon filmlerinde ses eklemeye başlamış ve kaliteye odaklanarak filmlerindeki gelişimini sürdürmüştür. Aynı zamanda Walt Disney Fleischer stüdyoları ile rekabet ederek pazarda liderliğini sürdürmektedir. 1960’ların başlarına kadar geçen bu süreç, animasyonun altın çağı olarak adlandırılmaktadır

(Cavalier, 2011: 14). Winsor McCay’ın çalışması olan ‘Dinozor Gertie’²⁰ (Gertie the Dinosaur) 10.000’den fazla çizimden oluşmakta ve ana karakterin farklı bir kişiliğini öne çıkaran ilk animasyon olarak kabul edilmektedir. (Bkz. Fotoğraf 13) (Waters, 2017).

Resim-13: Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur), Winsor McCay, 1914, 12 dakika.



<https://www.flickr.com/photos/93779577@N00/48689639711> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

“1930’larda modernist animasyon – çeşitliliğine rağmen – sanatsal ağırlar şeklinde küçük gruplar halinde, bazen de benzer düşüncelere sahip sanatçılar olarak bir araya gelmişlerdir” (Furniss, 2016: 76).

1940’ların başında Warner Bros.’un zamanına göre sıradışı ve ilginç karakterleri Disney’in karakterlerine karşı rakip olmuştur. Disney animasyonlarında ise gerçek hayvan figürlerinden esinelenerek karakterler elde edilmekte ve gerçek manzaralardan arkaplan yaratılarak, bir gerçeklik algısı oluşturulmaktaydı (Cavalier, 2011). Yönetmenliğini Tex Avery’nin yaptığı 1940 yapımı ‘Vahşi Bir Tavşan’²¹ (A Wild Hare) Tavşan avına çıkan Elmer’in Bugs Bunny ile karşılaşmasını konu alır (A Wild Hare, t.y.). 1940 yapımı ‘Donald’ın Tatili’²², (Donald’s Vacation) Donald Duck kano gezisinden kamp yerine varması ile ilgili macerasını konu edinir (“Donald’s Vacation”, t.y.).

II. Dünya Savaşı sırasında Disney’in rakibi olan Fleischer Stüdyosu iflas ederek kapanmıştır. Disney ise savaştan kurtulabilmek için hükümet adına çeşitli propaganda filmleri yaparak stüdyoyu ayakta tutmaya çalışmıştır. Fakat bu çabalara rağmen

²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=PZAP4OwnsE4> (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

²² https://www.youtube.com/watch?v=_PKaNaZOiVg (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

stüdyonun çalışanları grev yapmış ve yapılan projeler başarısızlığa uğramıştır (Cavalier, 2011: 14). 1943 yapımı ‘Führerin Yüzü’²³, (Der Fuehrer’s Face) İkinci Dünya Savaşı sırasında yapılan propaganda filmlerinden birisidir. Donald Duck’ın Nazi askeri olarak mühimmat deposunda çalışmasını gösteren bir kabusunu anlatmaktadır (Bkz. Fotoğraf 14).

Resim-14: Führer’in Yüzü (der Fuehrer’s Face), 1943.



<https://www.flickr.com/photos/foxtongue/90782477> (Erişim Tarihi: 24.10.2023)

Disney’den ayrılan bir grup animatör II. Dünya Savaşı sırasında UPA (United Production of America) isimli bir şirket kurmuşlardır. UPA’yı kuran animatörlerin kendilerinden farklı kılmak adına seçtiği yol Disney’in ‘gerçekçilik’ tanımını reddetmektedir. Filmlerinde modern tasarımlar ve basitleştirilmiş karakterler kullanmaya başlamışlardır. Bunun sonucunda, stüdyonun animasyon yapımlarının, Warner Bros. ve Disney’den daha hafifletilmiş, yumuşatılmış ya da sulandırılmış biçimde modern bir estetiğe geçiş yaptıkları ifade edilmektedir (Cavalier, 2011). 1946 yılı UPA yapımı olan “İnsanlığın Kardeşliği”²⁴ (The Brotherhood of Man) insan ırk ve kültür farklılıklarını ele almıştır.

1950’lerin ortasından itibaren animatörlerin, televizyon için üretilen filmlerin maliyetlerini, kalitesini ve üretim değerlerini düşürmek fikirlerinin sonucunda animasyonların yapım süreci ve imkanları kısıtlanmıştır. Bu düşük maliyetli filmlerin yapılmasın sonucunda MGM’in eski yönetmenleri olan William Hanna ve Joseph Barbara, Hanna-Barbara isimli stüdyolarını kurmuşlardır. Bu stüdyonun kurulmasının ardından ‘Fred Çakmaktaş’ ve ‘Ayı Yogi’ gibi çizgi filmler üretilmeye başlanmıştır

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=VihggRSvVic> (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

²⁴ https://www.youtube.com/watch?v=5Qr0X1BmJ0Q&feature=emb_title (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

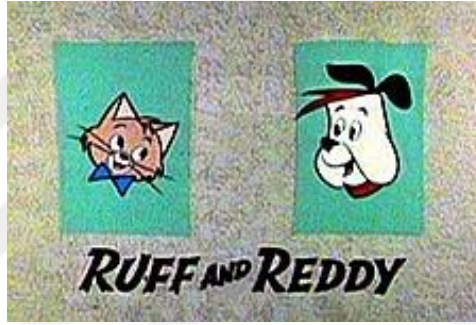
(Cavalier, 2011). Stüdyonun diğer çizgi filmleri ise örnek olarak aşağıda fotoğraf halinde gösterilmiştir (Bkz Fotoğraf 15) (Bkz Fotoğraf 16).

Resim-15: Huckleberry Hound Show (1958-1962), Hanna-Barbera Productions.



<https://www.flickr.com/photos/84568447@N00/2063763323> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Resim-16: The Ruff and Reddy Show (1957-1960), Hanna-Barbera Productions.



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/30/Ruff_and_Reddy.jpg (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

2.1.1.2. Avrupa’da animasyon

Avrupa’da animasyon günümüzde iki boyutlu animasyon, stop motion ve üç boyutlu CGI destekli animasyon gibi farklı disiplinlerden oluşmaktadır (Animation in Europe, 2021, 12. parag.). Avrupa’da ayrılan bütçeler Hollywood’daki projelere göre çok daha düşük olmasına rağmen, daha aktif ve canlı bir sanat formu olarak devam etmektedir. Bendazzi (2016b) Avrupa animasyonunu şu şekilde incelemiştir:

“Avrupa’nın Demir Perde ile Doğu ve Batı olarak ikiye bölünmesi, canlı aksiyon sinema veya diğer sanatsal ifade biçimlerinden çok daha güçlü bir şekilde animasyon filmlerinde yansıtılmıştır.”

Batı Avrupa’nın serbest piyasa ekonomilerinde, animasyon üretimlerinin sanatsal ve mali zayıflığı, animasyonun sinema içinde ikincil bir konuma düşmesine neden oldu. Walt Disney’nin başarılı formülünü yeniden üretme çabasıyla, animatörler sadece zayıf taklitlerden ibaret olan çocuklar için uzun metrajlı filmlere odaklandılar. Kısa filmlerin üretimi teşvik edilmediği için, o dönemde Amerika Birleşik Devletleri’nde olduğu gibi, sadece bir avuç sanatçı animasyonda karlı kariyerler inşa edebildi. Yeni yeteneklerin alanına katılmadı ve uzun yıllar üretim düzensiz ve sık sık amatörce yapıldı. Sadece fırsatlar 1950’lerin ortasında televizyonun yaygınlaşmasıyla patlama yaşayan reklamcılık tarafında önerildi. Animatörlerin izleyicilerini eğitmelerine izin verilerek, reklam şirketleri sürekli yenilenmeyi teşvik

etti. Bunlardan bazıları, sanatçıların yaratıcı çabalarını finanse ederek eğlence alanına adımlar attı.” (“Western Europe”, 2. parag.).

Görüldüğü üzere Avrupa’da animasyon Amerikan animasyon sektörüne göre dünya çapında daha az ilgi gören bir alandır. Hollywood animasyonu reklam konusunda insanlara ulaşmaya başarabilmiş; Avrupa animasyon sektörü savaşın getirdiği buhranlı ortamdan dolayı zayıf şekilde ilerlemiştir. Avrupa ülkelerindeki ideoloji farklılıkları sonucunda animasyonu sektörü etkilenmiştir. 1950’de televizyonun yaygınlaşması ile animasyonlar televizyonlarda gösterilerek insanlara ulaşabilmiştir.

İngiltere’de animasyon filmleri savaş yıllarında propaganda filmleri öne çıkmıştır (Bendazzi, 2016b, “Great Britain”, 1. parag.). İngiliz animasyonunda Halas & Batchelor, Bob Godfrey, George Dunning, Cosgrove Hall ve Larkins Studio yapımı animasyonlar öne çıkmaktadır (“BFI Presents a New History of British Animation, t.y.). İngiltere’de animasyon 1980’lerin sonunda zirve yapmıştır. 1989’dan 1996’ya kadar, çoğunlukla Kanal 4 tarafından yayınlanan Oscar kategorisi için yarışan kısa filmler hakim olmuştur. Genellikle anlaşılması zor olan bu filmler her yaştan izleyicilerin ilgisini çekmemiştir (Bendazzi, 2017). Arthur Melbourne-Cooper tarafından yapılan 1908 yapımı ‘Oyuncak Ülkesi Düşleri’²⁵ (Dreams of Toyland) Britanya animasyonun ilk örneklerinden biridir ve oyuncaklar ile bir stop motion tekniği ile yapılmıştır (Burrows, t.y.).

Emile Cohl tarafından yapılmış “Fantasmagorie”²⁶ filminin tam anlamıyla animasyon filmi olduğu kabul edilmektedir. Cavalier’e göre “Fantasmagorie” 17 Ağustos 1908’de yayınlanmış, ‘sihirli fener’in on dokuzuncu yüzyıldaki bir türü olan Fantasmograph’a atıfta bulunmuştur. Film, 700’den fazla çizim içermiş ve yaklaşık iki dakika sürmüştür (Cavalier, 2011).

1990 ve 2010 yılları arasında Fransız animasyonu kökten değişmiştir. Hükümet programları tarafından verilen itici güç sebebiyle dijital animasyonun yükselişi ve gittikçe artan özel okullar, ülkeyi ABD ve Japonya’nın arkasındaki en büyük animasyon üreten üçüncü ülke olmaya itmiştir (Bendazzi, 2017). Jaques Remy-Girerd tarafından yönetilen 2003 yapımı ‘Kurbağaların Kehaneti’²⁷ (“La Prophétie des

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=Ujl6gr2IJZI> (Erişim Tarihi: 21.03.2021)

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE> (Erişim Tarihi: 17.10.2023)

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=6dklDP8BQLM> (Erişim Tarihi: 21.06.2021)

Grenouilles) filmi Fransız animasyon filmine örnek verilebilir (La Prophétie des Grenouilles”, t.y.).

İtalya animasyonunda “Gibba” lakaplı animatör Francesco Guido sektörün öncü isimidir. 1946 yılında “Son Ayakkabı Cilas”²⁸ (L’ultimo sciuscià) filmini yapmıştır. (Hobo Moon Cartoons, 2019). Adı geçen film sokakta satıcılık yapan bir çocuğu ve köpeğini konu almaktadır. Polisle olan kaçışmasından sonra çocuk evine gider ve ardından evinde uyuduğu sırada rüyasında gökte yıldazlara giden bir merdivenden tırmanır. Bazı sahanelerde polisin, çocuğun, köpeğin ve farenin kovalamaca sahneleri görünmektedir. Aynı dönemde ‘Tom ve Jerry’ ile ‘Bugs Bunny’ ‘Mickey Mouse’ gibi çizgi filmlerde de benzer şekilde çok sık karşımıza çıkmaktadır. Yine aynı dönemde çizim benzerlikleri de dikkat çekmektedir. Kovalamaca sahneleri filme heyecan katmakla birlikte filmin gidişatını göstermektedir.

16 milyon nüfusa sahip olan Hollanda’nın gerçek bir animasyon endüstrisi bulunmamaktadır. Bununla birlikte; bağımsız yapımcılar tarafından yapılan yüksek kalitede kısa animasyon filmleri ile bilinmektedir. Farklı animasyon tarzları sergilenmekte; heyecan verici yeni türden anlatılar ve benzersiz tasarımlar keşfedilmektedir (Bendazzi, 2017: 111).

Hollanda’nın ilk animasyon filmi Frank Fehmers tarafından yönetilen 1983 yapımı olan ‘Ejderha Dexter ve Ayı Bumble’²⁹ (Als je begrijpt wat ik bedoel) filmidir. 1991 yapımı ‘Ayı Sebastian: Gizli Görev’³⁰ (Beertje Sebastiaan: De Geheime Opdracht) filmi Frank Fehmers tarafından yaratılıp yönetilerek, Hollandalı yapımcıların parası ile finanse edilmiş; İngiltere ve çoğunlukla Çin’de üretilmiştir ancak Hollanda animasyonunun projelerinden biri olarak sayılmaktadır. Güzel anları yaratmasına ve sevimli bir tema şarkısı olmasına rağmen film büyük bir başarı sağlayamamıştır (Bendazzi, 2017: 112).

Amerika II. Dünya Savaşı’na girdiğinde film endüstrisinin popüler oluşu ile çoktan savaşı kazanmıştı. Amerikan stüdyo animasyonu ideolojik savaş bağlamında geniş kitlelere ulaşmıştır. Diğer güçlerde bu gücü kırmaya çalışmış ancak bu kolay

²⁸ <https://www.dailymotion.com/video/xke5q> (Erişim Tarihi:09.04.2021)

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=fKvhuLwvcr8> (Erişim Tarihi: 25.05.2021)

³⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=QVgDGj0fYcs> (Erişim Tarihi: 25.05.2021)

olmamıştır. Alman ve Japon stüdyoları göreve çağırılmış, Alman stüdyosu 1930'ların başlarında bir dizi animasyon yapmıştır. Böylece Amerika'nın baskınlığı kırılmaya çalışılmıştır. Bu animasyonların bazıları Rusya doğumlu Paul Peroff tarafından yönetilmiştir (Furniss, 2016).

1980'lerin başında, yeniden birleşme öncesinde, Almanya'da animasyon film sektöründe bir patlama yaşanmıştır. Animasyon üzerinde göze çarpan etkisi olan film yapımcıları, çoğu üniversite öğretmenleriydi, 1960'larda çalışmaya başlamış ve deneysel filme güçlü bir şekilde bağlanmıştır. Bu kuşağın önemli yönetmenlerinden ilk ikisi Franz Winzentsen ve Helmut Herbst'tur. Herbst, 1960'ların sonlarında Berlin'deki Alman Film ve Televizyon Akademisi'nde (DFFB) bir öğretim görevlisi olarak işe başlamıştır. 1985-2000 yılları arasında HFG Offenbach'ta profesör olmuştur. (Bendazzi, 2017).

Rusya'da animasyonun geçmişi 1910 yılına kadar, 20. yüzyılın başlarına dayanmaktadır. Dansçı ve animatör olan Alexander Shiryayev sergilediği danslarını, kağıtlara kare kare figürler halinde çizmiştir (Bkz. Fotoğraf 17) (Furniss, 2016: 83).

Resim-17: Dansçı animasyonu, Alexander Shiryayev, 1900-1906.



A New History of Animation, Maureen Furniss, s. 83.

Wladislaw Starewicz stop-motion animasyon türünde çalışmalar yapmıştır. İlk yaptığı çalışmalardan biri 1911 yapımı “Kameraman'ın İntikamı”dır (Mest' Kinematograficheskogo Operatora) (Bkz. Fotoğraf 18) (Furniss, 2016: 83). Starewicz animasyon sektörüne yaptığı önemli katkılardan dolayı Winsor McCay ile karşılaştırılmaktadır (Dobson, 2010: 180).

Resim-18: Mest' Kinematograficheskogo Operatora, Wladislaw Starewicz, 1911.



A New History of Animation, Maureen Furniss, s. 83

Rusya'da Ekim Devrimi³¹ ile birlikte iktidara gelen Lenin, sinemanın geniş kitlelere yayılabileceğini açıklamıştır. Bu aşamadan sonra sinema endüstrisi önemli gelişmeler göstermiştir (Furniss, 2016: 84).

2.1.1.3. Asya'da animasyon

Asya animasyon tarihinin en etkili olduğu ülkeler Çin ve Japonya'dır ve bu iki ülke ABD'den büyük ölçüde etkilenmiştir. II. Dünya Savaşı sırasında animasyon endüstrisi birçok Asya ülkesinde yavaşlamıştır. Kuzey Kore'de savaş sonrası animasyon endüstrisi sarsılmış fakat 1980'lerde etkin rol oynamıştır. ABD ve Japonya'dan sonra Güney Kore en büyük üçüncü animasyon film üreten ülke olmuştur. Asya animasyonlarının geçmişi 1950'lere kadar dayanır. 1960 yılında Shin Dong Hun kendi stüdyosunu kurarak sektörde önemli bir yere sahip olmuştur (Dobson, 2010: 12-13). Shin Dong Hun'un 1967 yapımı 'Hong Gil-Dong'un Hikayesi'³² (A Story of Gil-Dong) filmi Kore animasyon yapımına örnek verilebilir.

Tayvan'da üretilen animasyon filmlerinin geçmişi ise 1960'lara dayanmaktadır. James Wang tarafından 1978'de "Wang Film Production" kurulmuştur. Bunu yanı sıra "Tse-Hsui Art and Production" ve "Ying-Jen Ads Company" gibi şirketler de kurulmuştur. "Wang Film", "Hanna-Barbera" ile ortak çizgi filmler üretmiştir (Dobson, 2010: 13).

Vietnam da ise 1960'lı yılların başında "Hanoi Cartoon Studio" adlı çizgi film şirketi tarafından animasyon filmleri üretilmiştir. 1990'lı yıllarda yabancı şirketler kurulmuş ve bilgisayar animasyonuna doğru bir gelişim görülmüştür. (Dobson, 2010: 13).

³¹ Ekim Devrimi: 20. yüzyıl başlarında Rus Çarlığına tepki olarak ortaya çıkan ayaklanmaların sonucudur. https://www.youtube.com/watch?v=IA-_7jmC-zE (Erişim Tarihi: 21.11.2022)

³² <https://www.youtube.com/watch?v=FszuBwSzYSk> (Erişim Tarihi: 29.05.2023)

Tayland'da animasyon filmleri 1950'lerin sonu ve 1960'ların başında anti-komünist filmlerden etkilenmiştir. Bu sektördeki önemli isim Payut Ngaokranchang, çeşitli animasyonlar yapmıştır. 1979 yapımı 'Sudsakom'un Maceraları'³³ (The Adventures of Susakom) filmi Tayland animasyonu için örnek verilebilir. (Dobson, 2010: 14).

Filipinler'de ise animasyon filmleri ABD, Avustralya gibi yabancı şirketler tarafından yapılmıştır. Hindistan'da ise 1950'lerden bu yana devlet tarafından animasyon filmleri yapılmakta fakat *live-action*³⁴ filmleri kadar bilinmemektedir. Animasyonun önemli isimlerinden Ram Mohan 1972'de kendi stüdyosu *Biographic*'i kurmuştur. 1990'lı yıllarda bağımsız şirketlerin oluşmasıyla Hindistan animasyon sektörü hızlanmıştır. *MTV India* ve *Cartoon Network India* gibi kanallar pazarın büyümesini sağlamıştır. Cyrus Oshidar ve Arnab Chaudhuri animasyonun diğer önemli isimlerindendir (Dobson, 2010: 14). Ram Mohan UNICEF için yarattığı 'Meena'³⁵ adlı çizgi filmi Hindistan animasyonuna örnek verilebilir

20. yüzyılın başlarında Hindistan'da Dahasaheb Phalke kibrit çubukları ile stop motion animasyon filmi yaparak bu konuda Hindistan'da öncü sayılmıştır (Sen, 1999). Japon animasyonu 'Anime' adı verilen kendi oluşturduğu çizim tarzı ile ön plana çıkmaktadır. 'Anime'lerde (Bkz. Fotoğraf 19) figürlerde abartılı eylemler bulunabilir. Duygu durumu ön planda olduğu gibi izleyiciye aktarılmaktadır. Bir figürün üzgün ya da neşeli olması abartılı eylemlerle ifade edilmektedir. Figürde göz biçimleri genellikle büyük ve detaylı olmaktadır. Çizgi yapısı düzgün ve figürlerin hatları köşeli görünmektedir. 20. yüzyılın ortalarından itibaren etkisini göstermeye başlamıştır. 'Manga' (Bkz Fotoğraf 20) denilen çizgi romanlardan yola çıkılarak animasyonlar üretilmiştir. Mangalarda paragraflar tersten okunmaktadır, ilk örneklerinde genellikle elle püskürtme boyama ve siyah beyaz boyamalar yapılmıştır.

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=TrKa2XFUKHo&list=PLE03CBA9A267E0CE9> (Erişim Tarihi: 25.05.2021)

³⁴ Live-Action: Canlı aksiyon <https://www.seslisozluk.net/live-action-nedir-ne-demek/> (Erişim Tarihi: 14.02.2022)

³⁵ <http://designindia.net/thoughts/people/masters/ram-mohan#Biography> (Erişim Tarihi: 21.03.2021)

Resim-19: Anime portre örnekleri.



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Artbreeder_example_anime_portraits.jpg
(Erişim Tarihi: 14.02.2022)

Resim 20: Manga örneği.



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/58/Wikipedia-manga_page1.jpg /Erişim
Tarihi: 14.02.2022)

Japonyada ilk animasyon filmi 1917’de çekilmiştir. (Tsugata, 2013: 25). 1910’larda ve 1920’lerde animasyon gelişiminde karikatürist animatörler ve girişimci olarak başlayan animatörler olmak üzere iki güç meydana gelmiştir ve bu iki güç birbirileri ile karşılıklı tepkiler meydana getirmiştir. *Kitayama Seitaro* bir girişimci iken *Shimokawa Oton* ve *Kouchi Jun-ichi* karikatürist olarak animasyon yapmışlardır. Kitayama diğer iki animatörden farklı olarak girişimcilik düşüncesine yakın olduğundan, diğer iki animatörden daha ön plana çıkmıştır. 1930’lar ve 1940’larda ortak üretim ve bireysel üretim olmak üzere iki farklı üretim şekli oluşmuştur. (Tsugata, 2013: 25). Japon animasyon sanatçılarının kullandığı teknikler ile Disney ve Fleischer stüdyolarının animasyonları stilistik bir standart yaratarak dünya çapında ilgi görmüş; bununla birlikte, Japon animatörlerin kullandığı “stop motion silüet” (cut-out) tekniği eski moda kalması nedeniyle eleştirilmiştir. Japon animasyon sanatçıları, Disney ve Fleischer stüdyolarının oluşturduğu kültür emperyalizmine karşı kültürel kimliklerini korumaya çalışmışlardır. Öncü Japon animatör Shinshichiro (Noburo

Ofuji) kesme kağıt figürleri ile gerçekleştirilen *Chiyogami*³⁶ tarzında üretimler yaparak, bu tarz ile ünlenmişti ve tasarımlarını ahşap bloklar üzerine baskı yaparak uyguluyordu. Bu tekniği kullandığı iki örnek film “Siyah Kedi” (Kuro Nyago) ve “Baharın Şarkısı”dır (Harun no Uta) (Furniss, 2016).

1950’ler ve 1970’lerde televizyonda dizi halinde yayınlanan animasyonlar ile beyaz perdede gösterilen animasyon filmleri arasında bir rekabet vardı. 1956’da kurulan *Toei*, *Disney*’den esinlenerek animasyon filmleri yapmıştır. Sinema için animasyon üretmek maliyetli olduğundan şirket televizyon reklamlarına yönelmiştir. 1963’te ‘Astro Boy’³⁷ (Tetsuwan Atomu) isimli bir televizyon dizisi yayınlanmaya başlamıştır ve 1976’ye kadar sürmüştür. Dizi, karikatürist olan *Tezuka Osamu* tarafından kurulan *Mushi Production* tarafından üretilmiştir. (Tsugata, 2013: 28). Gündüz (2018) filmin konusu kısaca şöyle özetlemektedir;

“Ana karakterimiz Tobio, ölü oğlunun yerini doldurması için dahi Dr. Tenma tarafından yapılmış bir robottur. Ama Dr. Tenma Tobio’nun ölen çocuğunun kusurlu bir kopyası olduğu anlayınca onu dışarı atar. Ancak ana karakterimiz Tobia robot medeni hakları için bir mücadeleci olan yardımsever Profesör Ochanomizu tarafından hurda yığınının kurtarılır. Şimdi, Atom (Astro Boy) olarak adlandırılan bu küçük robotun Japonya’yı ve dünyayı her türlü uğursuz tehditten korumak gibi bir misyon edinmiştir. Astro’nun yedi süper yeteneği ve 100.000 beygir gücündeki gücünü kötülükle savaşmak için kullanan Astro, tüm robotlara ve insanlara örnek teşkil etmeyi umuyor” (Gündüz, 2018).

1950’lerden 1960’lara kadar çok sayıda Amerikan çizgi dizileri Japon televizyon kanallarında yayınlanmıştır. “Huckleberry Hound”, “Ruff and Reddy Show” ve “The Flintstones” çizgi dizileri yayınlananlar arasındadır. Sonuç olarak Japonya’da iki tür animasyon vardır. Bunlar sinema filmleri ve televizyon dizileridir. Tezuka, Amerikan çizgi dizilerinden büyük bir memnuniyetsizlik duymuştur. Bunun nedeni bölümlerin yaklaşık beş ila on dakika sürmesinden dolayı kısa olması ve çeşitli anlatının ve karakter duygularının ifade edilememesidir. Ayrıca animasyon hareketlerinin de çok kaba olduğunu hissetmiştir (Tsugata, 2013: 28).

Ortadoğu’da animasyon Batı’daki sinemaların ve film festivallerin listelerine neredeyse girmemesine ve 11 Eylül ile Arap Baharı gibi çalkantılı olayların yaşanmasına rağmen ilgi görmektedir ve animasyon yapımları gerçekleşmektedir. (Van de Peer, 2017: 1). Batılı yapımcılar ortadoğudaki hikaye ve masallardan yola

³⁶ Chiyogami: Origami için kullanılan süslü ve renkli el işi kağıdı türüdür.

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/chiyogami> (Erişim Tarihi: 14.02.2022)

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=d3UbaB7oPTw> (Erişim Tarihi: 25.05.2021)

çıkarak kendi yaptıkları animasyon çalışmalarında kullanmaktadır.

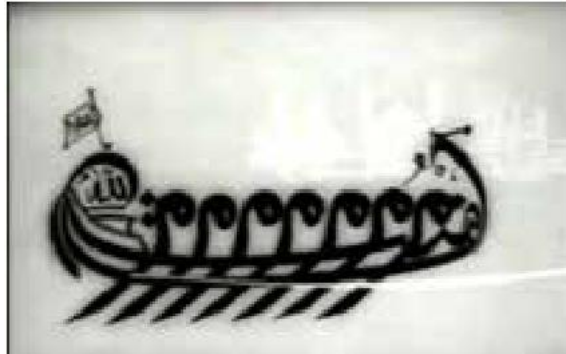
Van de Peer (2017) Ortadoğuda animasyon filmlerin durumunu aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Orta Doğu ve Kuzey Afrika'dan çıkmış animasyon filmleri, sanat biçimine ilişkin akademik çalışmaları bir yana bırakılsın, ABD ve Avrupa'daki sinemalara veya film festivallerinin listesine neredeyse hiç girmemektedir. Bu durum, Batı'nın 11 Eylül'den bu yana bölgeye olan bakış açısı, Orta Doğu medyasının ve sinemasının küresel olarak tanınırlığı kuşkusuz arttıran Arap Devrimlerine rağmen gerçekleşti. Bununla birlikte animasyon, Ortadoğu'da yaygın olarak uygulanan ve sergilenen son derece popüler bir sanat biçimidir. Animasyon yalnızca yerel izleyiciler arasında popüler olmakla kalmaz, aynı zamanda sanatçıların bir yandan daha karmaşık bir ulusötesi Orta Doğu kimliğine, diğer yandan daha etkileyici bir girişimci bakış açısına sahip olabileceği tartışmalı bir biçimdir. Yerel yapımın üretimi, dağıtımı ve sergilenmesine yönelik bölgesel ilgilerin artmasıyla birlikte, animasyondaki hızlı gelişmeler, bölgenin sinemasının artan güvenini ve özünü küresel ölçekte somutlaştırıyor ve yansıtıyor. Dolayısıyla bu hacim, çağdaş gelişmeleri sanat biçiminin yerel bir yorumuna ve deneyimlerine sıkı sıkıya bağlarken, Orta Doğu ve Kuzey Afrika film kültüründeki animatörlerin önemini ortaya çıkarmayı amaçlıyor” (s.1).

Ortadoğu’da öne çıkan animasyon türlerinden biri kaligrafik animasyon türüdür. Kaligrafik animasyon; ‘Kaligrafik eserler, canlı formları tasvir etmeseler de, hayatın hareketini somutlaştırırlar’ (Van de Peer, 2017: 3) şeklinde tanımlanmaktadır.

Bu türün ülkemizde kullanılması ile birlikte en önemli örneği “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?”³⁸ (Bkz. Fotoğraf 21) adlı animasyon filmi olduğu ifade edilebilir. Yapıtın Üçüncü Adana Altın Koza Film Şenliği’nde jüri özel ödülü almasını ve yurtdışında Dokuzuncu Annecy Film ve Animasyon festivalinde 900 filmin arasından ön elemeyi geçerek gösterilmeye değer bulunan ilk Türk animasyon filmi olduğunu açıklanmıştır (Sürmeli ve Geniş, 2019: 82; Ürkmez, 2017: 92-93).

Resim-21: *Amentü Gensis Nasıl Yürüdü?*, Sezer Tansuğ, Tonguç Yaşar, 1972, 3 dakika.



Kaligrafik Animasyon: "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" Örneği, K. Sürmeli, B. Geniş, 2019, Uluslararası Sanat Kongresi 1, s. 81.

³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=vLhh05fUfAI> (Erişim Tarihi: 05.04.2022)

Sezer Tansuğ'un yazdığı filmin senaryosu şöyledir;

'Bu ne amentü gemisiydi ki yürümezdi...
Vavlar soluya soluya kürek çektiler...
Hazreti Ali'nin yüreği titredi,
Ya Hak okunu gerdi,
Ya Hak oku varıp yüreği deldi.
Ah minel aşk dedi,
Gözlerinden yaşlar indi,
Vardı geminin altına erişti,
Amentü gemisi, yürüdü gitti...' (Sürmeli ve Geniş, 2019: 80).

Bu animasyon Türk hattatların çalışmalarından yola çıkılarak tasarlanmıştır (Sürmeli ve Geniş, 2019; Türker, 2011). Sezer Tansuğ açıklamalarında “her fırsatta “kendi kültürüne ait olmak” olgusuna vurgulamaktadır”(Sürmeli ve Geniş, 2019: 79).

Filmdeki figür betimlemeler ile hat çalışmalarının bütünleşmesi sonucunda estetik bir ifade kazandırılmaya çalışılmıştır. Bu yapıt zamanına göre ülkemizdeki en önemli örneklerinden birisidir.

“Ali Ferruh Durukan, Adnan Çoker ve Orhan Dağ'ın, Vedat Ar'ın hocalığında gerçekleştirdikleri üç dakikalık “Zeybek Dansı”(1947) (Bkz. Fotoğraf 22) bu filmlerden bir tanesidir. Bu bir filmde çok zeybek oynayan bir karakterin yer aldığı kısa bir sahnedir” (akt. Alicenap, 2015: 13). Ürkmez (2017: 88) filmin üç dakika sürdüğünü ve Vedat Ar'ın 15 kişilik bir ekip ile birlikte gerçekleştirdiğini ifade etmektedir. Ayrıca Türkiye’de ilk sanatsal animasyon filmi olduğu ve Ege bölgesine dayanan folklor dansının gösterimini izleyiciye sunduğunu vurgulamıştır.

Resim-22: ‘Zeybek Dansı’ filminden kareler, Vedat Ar, 1947.



Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması, Çiğdem Taş Alicenap, Türklük Bilimi Araştırmaları, 2015, s. 13.

Türkiye’de animasyon batı dünyasının animasyonuna göre daha yavaş bir gelişme göstermesine rağmen geçmişten günümüze bu alanda önemli bir yol katedilmiştir. Animasyon konusunda belli dönemlerde önemli işlere imza atılmıştır.

Tarihi 1700'lere kadar uzanan Karagöz ve Hacivat kukla tiyatrosu geleneğine sahip olan Türkiye’de, sinema toplum tarafından büyük ilgi görmüştür. Kukla tiyatrosu ve sinema farklı teknolojilere sahip olmalarına rağmen, ışık ve gölgeye bağlı olması nedeniyle ilişkilidir ve her ikisi de halkın sözcüsü niteliğindedir. (Ürkmez, 2017). 1947 yılında ilk defa Vedat Ar animasyon eğitimi veren bir program kurarak “Zeybek Oyunu” adlı çalışmayı öğrencileri ile birlikte gerçekleştirmiştir. Vedat Ar’ın öğrencilerinden olan Eflatun Nuri Erkoç “Dolmuş ve Şoförü” aldı animasyonu gerçekleştirmiştir. 1950’lerde sinema sektörü toplumsal değişimle birlikte gelişim göstermiştir. (Ürkmez, 2017: 88) Turgut Demirağ’ın kurduğu And film şirketi bünyesinde Yüksel Ünsal tarafından yönetilen “Evvel Zaman İçinde: Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan”³⁹ ilk uzun metrajlı animasyon filmidir ancak alt yapı eksikliği nedeniyle yurt dışına gönderildikten sonra kaybolmuş, günümüze ulaşamamıştır (Ürkmez, 2017: 89). Sevindi (2015) bu durumu şöyle yorumlamaktadır:

“Türkiye için 'animasyonu elinden alınan ülke' tanımlaması yapmak çok da yanlış olmaz. Pek çok Türk sineması tarihçisi Türkiye'de animasyonun gelişmemesini 1951 yılında yapımına başlanan *Evvel Zaman İçinde* filminin başına gelenlere bağlar. Turgut Demirağ'ın yapımcılığını üstlendiği film, altı yıl gibi bir sürede tamamlanır fakat filmin negatifleri banyo için gönderildiği ABD'de yanlışlıkla çöpe atılır” (s. 64).

1960 sonrasında reklam alanında kısa ve uzun metrajlı animasyon filmler yapılmıştır. 1966’da “Koca Yusuf”⁴⁰ (güreş şampiyonunun biyografisi) ve 1968 yılında “Bu Şehri İstanbul” animasyon filmleri yapılmıştır. 1961-1964 yurt dışında eğitim alan Yalçın Çetin “Boş Oda” ve “Evliya Çelebi” adlı animasyon filmlerini çekmiştir. Animasyon ve canlı görüntüyü birleştirilen ilk yapım 1962 yılında Bedri Koraman’ın çizgi romanından uyarlama olan “Cici Can” adlı filmidir. 1960’larda ve 70’ler döneminde stop-motion ve kukla animasyonu tekniğini kullanan ilk kadın animatör Ayla Seyhan olmuştur. 1969 yılında Tan Oral’ın yaptığı ‘Sansür’⁴¹ adlı kısa animasyon çalışması çeşitli ödüller almıştır. Tonguç Yaşar’ın Sezer Tansuğ ile birlikte gerçekleştirdiği ‘Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?’ filmi Kur’an-ı Kerim’den bir ayeti hareket halindeki bir kadirge olarak betimlemiştir. 1970’lerde televizyonun yaygınlaşması ile birlikte animasyon filmciliği televizyona yönelmeye başlamıştır. Bu

³⁹ <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/evvelzamanicinde.html> (Erişim Tarihi:26.04.2022)

⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=kJMqdBfN7wQ> (Erişim Tarihi: 26.04.2022)

⁴¹ https://www.youtube.com/watch?v=MYyED4i_LvQ (Erişim Tarihi: 26.04.2022)

dönemde ilk animasyon televizyon reklamları önem kazanmıştır. Türk animatörler bu dönemde ulusal ve uluslararası festival ve yarışmalarda ödüller almıştır. 1980’lerden sonra daha çok ticari filmler üretilmiştir. İlk tamamlanmış animasyon filmi olan “Boğaç Han”, Dede Korkut kitaplarındaki hikayelerden uyarlanarak, 1988 yılında Pasin-Benice stüdyosu tarafından yapılmıştır (Ürkmez, 2017: 84-103).

Bu başlık altında animasyon, bölgelere göre tarihi açıdan incelenmiştir. Ancak animasyonun daha iyi anlaşılabilmesi için bu alanda kullanılan tekniklerin ayrı ayrı incelenmesi uygun olacaktır.

2.2. ANİMASYONDA KULLANILAN TEKNİKLER

2.2.1. Stop Motion Tekniği

Stop motion tekniği, iki ya da üç boyutlu cisimleri hareketli ekranda hareketli izlenimi gösteren bir animasyon türüdür. Fotoğraf makinesiyle tek tek kareler halinde çekilerek objenin hareket edilme yanılsamasını göstermektedir. Merriam-Webster’in tanımına göre stop motion, “hareketin görüntüsünü oluşturmak için nesnelerin (kil modeller gibi) ardışık konumlarının fotoğraflandığı bir film çekimi tekniğidir” (“Stop-Motion,” t.y.). Furniss (2016)’in tanımında stop-motion aşağıdaki gibi açıklanmıştır:

“Stop-motion” terimi, tekrarlı kullanılan bir nesnenin kare kare hareketini yakalamayı içeren geniş bir uygulama yelpazesini kapsamaktadır. Stop Motion tekniğinde kullanılan nesneler, rastgele “bulunan” nesnelerden ve kum parçacıkları gibi doğal malzemelerden menteşeli kağıt cutout, pikselizasyonlu insanlara ve kuklalara kadar çeşitlilik gösterir” (Furniss, 2016: 184).

1906’da ABD’de gösterime giren “Komik Yüzlerin Mizahi Evreleri”⁴² (Humorous Phases of Funny Faces) isimli animasyon tahta üzerinde tebeşirle çizilmiş karakterlerin hareketli olması stop motion tekniğine örnek olarak gösterilebilir.

“Willis O’Brien Stop motion tekniğinin öncülerinden kabul edilmektedir. Kilden çeşitli modeller tasarlamıştır. 1933 yapımı “King Kong” filmi için King Kong karakterini yaratmıştır. Film stop motion tekniğine örnek verilebilir” (“Willis O’Brien”, 2021).

Priebe’nin (2011) de vurguladığı üzere 20. yüzyıl’da stop motion tekniği masraflı ve zor koşullar gerektirdiği için sıklıkla kısa formatta yapıldığını ve özel efektler için kullanıldığını örnekleri ile birlikte aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“... “Sihirli Kibritler” (Bewitched Matches) (1913) ve “Otomatik Hareket Eden Şirket” (The Automatic Moving Comany) (1912) adlı filmlerde nesneler, kameranın önünde hareket ettirilerek deneysel filmler olarak izleyiciye sunulmuştur. Willis O’Brien ve

⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=YSSVUMAWETA> (Erişim Tarihi: 91.01.2021)

Ray Harryhausen aksiyon ve fantastik filmler için yenilikçi efekt teknikleri olarak stop-motion'u kullanmışlardır ve bu teknikler sonraki yıllarda "Yıldız Savaşları" gibi filmlere de taşınmıştır. Will Vinton yapımı "Pazartesi Günleri Kapalı" (Closed Mondays) ve Co Hoedeman yapımı "Kumdan Kale" (Sandcastle) isimli filmler Akademi film ödüllerinde en iyi kısa animasyon film ödüllerini kazanarak geniş çevrelerce tanınmıştır. Stop-Motion animasyon konusunda önemli bir etken olan televizyon; Gumby, Morph, Colargol, California Raisins gibi karakterler ve dizileri izleyiciye sunmuştur (s. 1)."

Yazar 1963 yapımı "Jason ve Argonotlar" (Jason and the Argonauts) adlı filme de değinmiştir:

"...Harryhausen'ın 1963 yapımı "Jason ve Argonotlar" (Jason and the Argonauts) filmindeki 5 dakikalık iskelet dövüşünün stop motion tekniğinde olduğu gibi en iyi işlenen stop motion filmleri daha kısa formatlara en iyi kaliteyi sunması konusunda zemin hazırlamıştır (ss.1-2)."

Sonuç olarak; örneklerden de görüleceği üzere stop-motion tekniği fotoğraf karelerin birleşerek akışı sağlayan zorlu bir yapım sürecinden geçerek yenilikçi özelliklere sahiptir. Bir diğer teknik ise Cut-out tekniğidir.

2.2.2. Cut-Out Tekniği

Cut-out animasyon tekniği iki boyutlu kağıt, karton ve benzeri malzemelerle iki boyutlu bir düzlemde yapılan stop motion animasyon tekniğidir. Cut-Out tekniğinde figürler, tekrarlanan döngüde hareket ettirilerek animasyon sürecini hızlandırmak için kullanılmaktadır. Lancelot Speed'in "Zorba Çocuklar"⁴³ (Bully Boys) (1914), G. E. Studdy'nin "Studdy'nin Savaş Çalışmaları" (Studdy's War Studies) (1914-15) ve Ansor Dyer ile Dudley Buxton'ın yaptığı "John Bull'un Hareketli Eskiz Defteri" (John Bull's Animated Sketchbook) bu türün örneklerindendir (Furniss, 2016: 49).

2.2.3. İğneli Ekran Tekniği (Pinscreen)

İğneli ekran tekniği bir düzlemin içinden geçen çubukların aynı anda veya birbirinden ayrı hareket ettirilerek yapılan bir stop motion animasyon tekniğidir. Bu iğneler düzlemin arkasından hareket ettirilerek hareketli bir görüntü akışı oluşturulmaktadır. Matlin (2018) Alexandre Alexeieff ve Claire Parker'ın 1973'te NFB'de birlikte icat ettikleri Pinscreen tekniği üzerine bir atölye çalışması yaptıklarını Norman Mcaren'in kaydettiği bir video ile göstermiştir.⁴⁴ Filmlerde çok yaygın olarak kullanılmadığı görülmüş ancak teknik olarak araştırma içerisinde yer verilmiştir.

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=HuYJk0Vr0NU> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

⁴⁴ <https://blog.nfb.ca/blog/2018/07/25/animation-techniques-pinscreen/> (Erişim Tarihi: 12.03.2021)

Lopes (t.y.) açıklamasında Pinscreen yöntemi'nin tanımını aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Bir görüntüde resmi oluşturmak için istenen siyah ve beyaz tonlar elde edilinceye kadar ön ve arka yüzeydeki iğne gruplarını işlemek için çeşitli araçlar kullanılarak sentezlenir. Bu görüntü bir sinema film karesinden fotoğraflanmıştır. Sonraki karede istenen harekete göre aynı iğne ekranındaki ilk görüntü üzerine küçük değişiklikler yapılarak elde edilir. Animasyon filminin tamamı her bir karenin, bir önceki görüntüye dayalı olarak adım adım olarak üretilen görüntülerin bir toplamıdır.”

Stop Motion animasyon türü olarak bilinen bir diğer animasyon türü ise kukla animasyonudur.

2.2.4. Kukla Animasyonu

Kukla animasyonu parçaların birbirine eklemelenmesiyle oluşan figürlerin, hareket ettirilmesi ile yapılan bir animasyon türüdür. Ülkemizde “Karagöz ve Hacivat” oyunu kuklaların arkadan aydınlatılan bir düzlemin arkasından çubuklar ile hareket ettirilme prensibi ile gerçekleştirilen bir gölge oyunudur. Fakat konu ile ilgili alan taraması yapıldığında “Karagöz ve Hacivat”ın kukla animasyonu olarak değerlendirildiği görülmüştür. Stop motion bir alt türü olarak kukla animasyonun belirgin özelliği eklemli figürlerin; kareler halinde art arda çekimi yapılarak hareket akışının sağlanmasıdır. Bu teknik tiyatrodaki kullanılan kukla animasyonundan farklıdır. “Karagöz ve Hacivat” oyunu anlık bir biçimde izlendiğinden literatürde kukla animasyonu olarak geçmektedir.

Kukla animasyonu kuklalara roller verilip canlandırılması sonucunda ortaya çıkan bir animasyon türüdür. El kuklaları, büyük boyutlu kuklalar, Marionette, silüet şeklinde figürler ve maskeler kukla animasyonunun örneklerinden bazılarıdır. Kuklalar insan biçiminde hayvan ya da sembolik figürlerle modellenerek gerçek hayat ile bir büyümlü ilişki kurmaktadır (Furniss, 2013). Kuklalar lateks, kumaş ahşap veya plastisin gibi malzemeler yardımıyla yapılabilir (Furniss, 2016: 184).

Purves (2008) kukla animasyonun tanımlamasını aşağıdaki ifadeler ile açıklamıştır;

“...Doğaları gereği, kuklalar daha lirik, daha yumuşak bir harekete sahiptir, jestler birbiriyle akar ve üst üste gelir, stop motion'un keskin hassasiyetinden yoksundur. Tellerdeki yerçekimi ve doğal sıçrama ve momentum, dramatik anlık duraklamalarla her zaman ani hareketlere izin vermez. Bazı kuklalar, hareketi durduran netlik ve enerji olmadan biraz şurup gibi olabilir.” (s. 35).

Kukla animasyonuna geleneksel kültürümüzden “Karagöz ve Hacivat” örnek verilebilir: “Karagöz oyunları konularını halk hikâyelerinden, günlük yaşamdan almıştır. Karagöz oyunundaki kişiler tip özelliği taşımaktadır. Olaylar ve kişiler ayrıntıları ile değil yüzeysel olarak işlenir ama tipik ve önemli özellikler vurgulanarak

izleyiciye mesajlar verilir. Oyunun baş kişileri Karagöz ve Hacivat'tır.” (Demir ve Özdemir, 2013: 63) (Bkz. Fotoğraf 23). Karagöz ve Hacivat bir gölge oyunudur. İki boyutlu bir kuklalar olarak beyaz bir düzlemde ışık ile izleyiciye yansıtılmaktadır. İkisinin yaşadığı konuları mizahi bir dille anlatmaktadır. Genellikle Hacivat bir durumu anlatırken Karagöz bu olayları yanlış anlamaktadır. Aynı zamanda Karagöz Hacivatın söylediği sözlerin üzerinden kafiyeli bir üslupla cevap vermektedir. Bu cevap verme özelliği mizahi bir üslup kazandırmaktadır ve izleyicinin ilgisini çekmektedir.

Resim-23: Karagöz ve Hacivat.



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karag%C3%B6z_and_Hacivat_-_Karag%C3%B6z_and_Hacivat.jpg (Erişim Tarihi: 16.04.2021)

Silüet şeklinde figürlerin kullanımında örnek olarak Alman tiyatro tasarımcısı ve film yapımcısı Lotte Reiniger'in 1926 yapımı 'Prens Achmed'in Maceraları'⁴⁵ (The Adventures of Prince Achmed) örnek verilebilir (Huddleston, 2019).

Kukla animasyonu aynı zamanda yukarıda da belirtildiği üzere stop-motion kategorisine girebilmektedir. Tim Burton'un 1993 yapımı "Noel Gecesi Kabusu"⁴⁶ (The Nightmare Before Christmas) isimli filmi kukla animasyonu ve stop motion tekniği olarak örnek verilebilir. Filmin fragmanı dipnot olarak verilmiştir.

Bruno Collet'in 2019 yılında yaptığı Oscar ödülüne aday olan 'Unutulmaz'⁴⁷ (Memorable) adlı kısa filmi, stop motion filmlerinin günümüzdeki örneklerindendir. Filmin ilham kaynağının nereden geldiğinin sorusuna Bruno Collet, Alzheimer hastası bir ressam olan William Utermohlen'in resimlerinden yola çıktığını açıklamıştır.

⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=WPnrfBU5gWY> (Erişim Tarihi: 21.06.2021)

⁴⁶ https://www.youtube.com/watch?v=wr6N_hZyBCk (Erişim Tarihi: 21.06.2021)

⁴⁷ <https://vimeo.com/ondemand/memorable> (Erişim Tarihi: 21.06.2021)

William Utermohlen'ın hastalığına rağmen kendini resmetmeye devam etmesinin (Bkz. Fotoğraf 24) ve nörolojik olarak yavaş bir biçimde gelişimini ortaya koymasının kendisini çok etkilediğini açıklamıştır. Filmin hikayesini hastanın duygularını ve bakış açısını anlatmaya yönelik kurgulamıştır (Zahed, 2020). Filmde kalıp tekniğiyle oluşturulan kuklalar kullanılmıştır (Bkz. Fotoğraf 25).

Resim-24: Otoprotre, William Utermohlen, 1997.



<https://www.flickr.com/photos/calotype46/37348200374> (Erişim Tarihi: 21.06.2021)

Hu (2021) 'Ayı: Unutmak ve Hatırlamak' (The Bear: Forget and Remember) isimli stop motion film uygulamasını içeren tez çalışmasında 'Memorable' filmine değinir:

“Bruno Collett's Memorable (2020) deneysel unsurları, detayları ve ipuçlarını hikayenin tamamına entegre eden başka bir animasyon türüdür. Yönetmen, yaşlı adamın Alzheimer hastası olduğunu anlaması için fincanın yüzeyinde düzensiz değişiklikler yaparak 20 yıldır kullandığı bardağı unuttuğunu gösteriyor. Daha sonra, yaşlı adam saç kurutma makinesini intihar etmek için tabanca olarak bile kullanıyor, bu da insanların sadece yaşlı adamın semptomlarını fark etmelerini sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda Alzheimer hastalığı olan insanların hayatlarının ne kadar sefil ve çaresiz olduğunu da gösteriyor” (s. 7).

Hu'ya ait tez kapsamında gerçekleştirilen stop motion animasyonunda da konu açısından “Memorable” filmi ile benzerlikler gösterdiği görülmüştür. Filmin konusu Alzheimer olan yaşlı bir kadının kızı için oyuncak ayı yapmasını konu edinen filmde yaşlı kadın herşeyi unutmamasına rağmen kızını hiç unutmamaktadır mesajı vermektedir.

Resim-25a: Unutulmaz (Memorable), Bruno Collet, 2019, Yapım Aşaması.



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BRUNO_COLLET_MEMORABLE.jpg (Erişim Tarihi: 18.06.2021)

Resim-25b: Unutulmaz (Memorable), Bruno Collet, 2019, Yapım Aşaması.



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bruno_Collet_sur_le_tournage_de_M%C3%A9morable.jpg (Erişim Tarihi: 18.06.2021)

Kukla animasyonu için verilebilecek bir diğer örnek Çinli animatör Siqi Song tarafından yapılan ‘Kız Kardeş’⁴⁸ (Sister) isimli stop motion filmidir. 1990’lı yıllarda geçen filmin konusu ana karakterin kız kardeşi ile çocukluk anılarına hatırlamasına dayanmaktadır. Filmin ana temasını “Herşey farklı gitseydi hayat nasıl olurdu?” sorusu oluşturmaktadır (SISTER, t.y.). Film ağabeyin bakış açısından anlatılmaktadır. Ağabey kız kardeşinin rahatsızlığını ve bazen de birlikte geçirdiği iyi vakitlere odaklanmaktadır. Filmin ilerleyen bölümünde gerçekte ana karakterin kız kardeşi olmadığı anlaşılmaktadır. Stop motion tekniğinin alt türü olan kukla animasyonu filmlerde kullanıldığı gibi bazen de müzik kliplerinde kullanılmaktadır. Günümüzde de pek çok örneğine rastlanmaktadır. Örneğin “Karni ve Saul”un sahibi olduğu ‘Sulkybunny’ adlı animasyon şirketi, ‘Mükemmel Dünya’⁴⁹ (Perfect World) adlı bir

⁴⁸ <https://vimeo.com/ondemand/sisterbysiqisong> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

⁴⁹ <https://vimeo.com/184859361> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

müzik klipi yapmıştır. Bu klip şarkıcı Katie Melua'nın 'Mükemmel Dünya' (Perfect World) isimli şarkısı için gerçekleştirilmiştir. Son olarak Jiri Trnka'nın 1965'te yapmış olduğu "El"⁵⁰ (The Hand) adlı kukla animasyonu filminde; ana karakterin evine girmeye çalışan bir el ile mücadelesi gösterilmektedir. Filmde sosyal konular ile ilgili mesajlar içermektedir (Bkz. Fotoğraf 26).

Resim-26: El (Tha Hand), Jiri Trnka, 1965.



<https://www.flickr.com/photos/ajourneyroundmyskull/3648662883> (Erişim Tarihi: 11.10.2022)

Ülkemizden stop-motion örneği olarak Ümit Solak'ın, 1982 yılında "Ya Tutarsa" adlı Nasrettin Hoca temalı stop-motion filmi verilebilir. Film 1983 yılında Fransa'da Annecy Film Festivalinde mansiyon ödülü almıştır (Treves, 2019). Stop motion tekniğinin bir diğer alt başlığı bu tezin de ana konusunu oluşturan kil animasyon tekniğidir.

2.3. KİL ANİMASYON (CLAY ANIMATION – CLAYMATION) TEKİNİĞİ

Kil animasyonunda diğer animasyon türlerinden farklı olarak kil veya plastilin gibi malzemelerden faydalanılmaktadır. Çamurun figüre esnek bir hareket sağlaması, kolay biçimlendirilmesi ve plastik bir ifade yöntemi olarak tercih edilmektedir. Plastilin veya kil malzeme kullanımı hareketlerin arka arkaya çekilmesinde kolaylık sağlamaktadır .

Dobson (2010) kil animasyonu şöyle tanımlar:

"Kil Animasyon, (Clay Animation ya da Claymation) bir hamurun modellendikten sonra arka arkaya fotoğraflarının gösterilerek hareket etkisi elde edilen üç boyutlu bir animasyon tekniğidir. Güzel sanatlarda kullanılan su bazlı kil ile aynı şekilde kurumadığı için, sıklıkla yağ bazlı modelleme çamuru olan plastisin kullanılmaktadır. Yapılan modeller kukla animasyonunda olduğu gibi kare kare çekildiğinden, kil

⁵⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=cy3Xsd9GLBA> (Erişim Tarihi: 11.10.2022)

animasyonu genellikle stop motion kategorisine girmektedir. Kil modelleri ve kuklalar, artan küçük hareketler halinde ayrı ayrı hareket ettirilerek filmi çekilir ve daha sonra bir film olarak derlenir” (ss. 44-45).

Frierson (1994) da kitabında kil canlandırma tekniğini aşağıdaki gibi açıklamıştır;

“Kil kolaylıkla canlandırılmıştır. Bir kerede bir kareyi filme alarak ve kütlenin karedeki konumunu veya önceki bir kareye göre görünümünü değiştirerek canlandırılan bir kil kütlesidir. Bu yöntemlerin her ikisi de çok basit olabilir. Herhangi bir biçimdeki bir kil kütlesi, tıpkı diğer nesnelerin pikselleştirilmesi gibi, onu canlandırmak için pozlar arasında kolaylıkla hareket ettirilebilir. Kil plastik bir ortam olduğu için görünüşünü değiştirmenin birçok yolu vardır: haddelenebilir, düzleştirilebilir, bükülebilir, oyulabilir, yoğrulabilir, katlanabilir, bulaşabilir, sonsuza kadar sürülebilir” (ss. 2-3).

Purves (2008) kil animasyonunda malzeme kullanımı ile ilgili kişisel düşüncelerini eleştirel bir bakış açısıyla ifade etmiştir;

“...Claymation özellikle yüz ifadelerini aşırı bir şekilde vurgulamak, ezmek ve esnetmek için iyidir ve bir animatör olarak böyle düşündüğümünden emin değilim. Muhtemelen çok daha sıkı ve kontrollüyüm fakat bu her zaman iyi bir şey değil. Her zaman gerçekçi hareketler denemem ve gösterişli bir performansı severim ama fiziksel bir kuklada esneme ve ezme yapmaktan rahatsızım çünkü kurmaya çalıştığım güvenilirliği yok ettiğini hissediyorum. Bir kuklayı çarpıtmaktansa, performansın ağırlığını ve ataletini önermeyi tercih ederim.”(s. 143)

Saldana (2018) ise bu görüşe tezat olarak kilin yumuşaklığı sayesinde karakterin hareket edilebileceğini vurgulamıştır.

Yapılan araştırmaya göre kil animasyonun tarihi 19. yüzyılın sonlarına dayanmakta; 1897’de “Plastilin” isimli yağ bazlı bir hamurun icadına kadar uzanmaktadır (“A History of Clay Animation”, 2006). “1890 yılında William Harbutt’un italyan plastiline karşılık kurumayan, yumuşak ve esnek bir malzeme plastisini üretilmiştir. Ayrıca 1897 yılında ise Harbutt plastisinin kullanımı ile ilgili bir kitap yayınlamıştır” (Bayraktar, 2018: 142). Frierson (1993) “1897’den 1900’e kadar olan dönemde plastisin, okulda çizim ve modelleme öğretilen bir ortamdan eskiz çizim ve aldatmalı filmlerin ortama geçtiğini” vurgulamıştır (s.142).

Kil animasyonun eski ve bilinen örneklerinden biri ‘Heykeltıraşın Kabusu’ (The Sculptor’s Nightmare, Wallace McCutcheon Sr., 1908) adlı filmidir. Bu film canlı çekim ile kil animasyonun harmanlanması olarak açıklanmıştır (Bayraktar, 2018: 143) (Bkz. Fotoğraf 27). Durrant (2017) filmin 1908 yılında ABD başkanlık seçimlerini konu almasını ve Kellegan (t.y.) ise mizah unsurları içeren politik içerikli bir film olduğunu açıklamıştır. Kellegan aynı zamanda stop motion tekniğini heykellerin canlandırılmasındaki sahnelerde kullanıldığını açıklamıştır.

Resim-27: Heykeltraşın Kabusu (The Sculptor's Nightmare), Wallace McCutcheon, 1908.



<https://loc.getarchive.net/media/the-sculptors-nightmare> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Çeşitli kaynaklardan stop motion animasyon ile ilgili örnekler bulunmuştur. Bayraktar (2018)'in verdiği örnek: "İlk İngiliz kil animasyon filmi ise 1911'de Walter R. Booth tarafından yönetilen Animated Putty'di." (s. 142). Furniss (2016)'in verdiği örnek "...Willie Hopkins'in 1918 yapımı "Çamurdaki Mucizeler"⁵¹ (Miracles in Mud) isimli çalışması, "Evrensel Film Dergisi" (Universal Film Magazine) tarafından gösterilmiştir." Durrant (2017) ise "1926 yılında gösterilen "Yaşasın Boğa"⁵² (Long Live the Bull) filminin ilk uzun metraj kil animasyon örneklerinden biri" olarak açıklamıştır. Filmin uzunluğu 14 dakika 33 saniyedir.

Michigan'da doğan Art Clokey (Bkz. Fotoğraf 28), stop motion kil animasyonunda öncü olarak kabul edilmektedir. Clokey, ilk kez bir caz müziği kullandığı deneysel kısa film "Gumbasia" (1955) ile yarattığı kil karakteri Gumby ile tanınmaktadır. (Dobson, 2010: 45).

⁵¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Yd5-ihF9b60> (Erişim Tarihi: 21.06.2021)

⁵² <https://www.youtube.com/watch?v=g8yOmFcmYu0> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

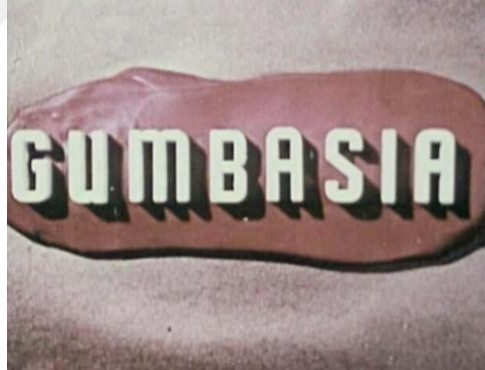
Resim-28: Art Clokey (1921-2010).



<https://www.flickr.com/photos/alan-light/48085756797> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

“1955’te Güney Kaliforniya Üniversitesi’nde çekilen “Gumbasia”⁵³ Art Clokey’in ilk filmidir. Stop motion kil figürlerin kullanıldığı Disney yapımı “Fantasia” filminin bir parodisidir. Bu kısa film, ilk Gumby filmi için fon sağlamıştır.” (“Art Clokey’s Gumbasia (1955)”, t.y.) (Bkz. Fotoğraf 29) .

Resim-29: Gumbasia, Art Clokey, 1955.



<https://www.flickr.com/photos/stewf/53893098/> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

ABD’deki kil animasyonunun bir başka örneği de Art Clokey’in ABD televizyonunda birkaç yıl süren “Gumby” dizisidir. (Dobson, 2010) (Bkz. Fotoğraf 30) Art ve Ruth Clokey tarafından yaratılan Gumby, dünya çapında çocuklar için bir sevgi armağanı olarak gösterilmektedir. Bu küçük yeşil kil plaka, izleyicilerin içgüdüsel tepkilerini uyandırarak kil animasyonunun harikaları aracılığıyla canlanlanmakta, ayrıca hikayelerdeki masumiyet, aksiyon ve macerayla çocuklar büyülenirken; sanatın saf ifadesi ve eserin gerçeküstü kalitesi yetişkinlere hitap etmektedir (“The Essence of

⁵³ https://www.youtube.com/watch?v=VaZzRUc2C0A&feature=emb_title (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

Gumby,” t.y.).

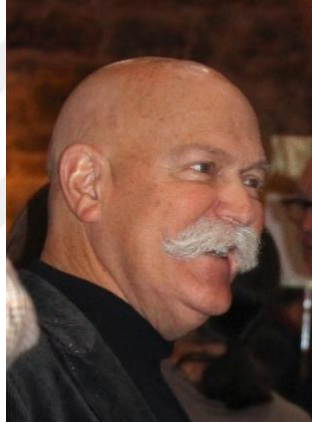
Resim-30: The Gumby Show, Art Clokey, 1956-1969.



<https://www.flickr.com/photos/stewf/55860065> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Oregon’da bir Akademi Ödülü kazanan ilk kişi olan Will Vinton (Bkz. Fotoğraf 31), önemli kritik ve ticari başarı elde etmek için kil temelli stop motion animasyon sanatını Claymation tekniğinde kullanarak yeniden canlandırmıştır.

Resim-31: Will Vinton (1947-2018).



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Will_Vinton_2015.jpg (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

California Raisins dahil, 1980’lerin ve 1990’ların en kalıcı ticari maskotlarından bazılarını yaratmıştır. Will Vinton Studios aracılığıyla Oregon’un film yapımcıları topluluğu üzerinde derin bir etkisi olmuştur. Will Vinton Studios’un animasyon mezunlarının çoğu, endüstride daha fazla devrim yaratmaya ve doldurmaya devam etmiştir. Vinton aynı zamanda Laika Studios’un da kurucusudur (Schepps, 2019). ‘California Kuru Üzümleri’⁵⁴ (The California Raisins), reklam ve ticari karakter olarak kullanılan kil figürleridir. 1986 yılında afro-Amerikan ritim ve Bules gruplarından esinlenilip karikatürize edilerek Will Vinton yapımları tarafından yaratılmıştır (National Museum of American History, t.y.). Will Vinton’un yarattığı

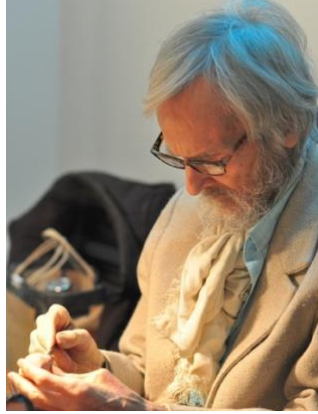
⁵⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=vcDGbaCsatQ> (Erişim Tarihi: 22.03.2022)

kuru üzüm figürleri ürünü pazarlamak amacı ile yaratılmıştır. Will Vinton'un Akademi Ödüllü filmi 1974 yapımı "Pazartesi Kapalı"⁵⁵ (Closed Mondays) yapımından sonra, kil animasyon terimi 1981'de ticari marka olmasıyla birlikte, tanınmış bir animasyon tekniği haline gelmiştir (Dobson, 2010: 204). "Pazartesi Kapalı" (Closed Mondays) isimli filmde sarhoş bir adamın, pazartesi günleri kapanan bir sanat galerisinin önünden geçerken ön kapının açık kaldığını görerek ve merakına kapılarak içeri girmesini konu edinir. Sergi salonunun etrafında tökezleyerek, gözlerini kısarak çeşitli resim ve heykellere bakarken, resimler tuhaf ve rahatsız edici şekillerde canlanmaktadır ("Western Animation / Closed Mondays", t.y.). Sarhoş bir adam gece yarısı farketmeden bir galerinin içine girmiştir. Galerideki tablolara bakmaktadır ve muhtemelen sarhoş olduğundan dolayı tabloya baktığı anda tablodaki resimler oynamaya başlamaktadır. Tablolardaki oynayan resimler, resimlerde işlenen konulara göre canlanmaktadır ve izleyiciye aktarılmaktadır. Resimde müzik notaları ile alakalı tabloda, müzik notaları ile birlikte müzik çalmaktadır. Bir şatoda temizlik yapan hizmetçinin tablosu canlandığında hizmetçi, efendisi için üzüldüğünü ve üzüntüyle temizlik yaptığını dile getirmektedir. Diğer yandan galerideki diğer objelerde canlanmaktadır. Mekanda duran bir makineye sarhoş adam baktığı zaman makine konuşmaya başlamaktadır ve çeşitli şekillere dönüşmektedir. Bir dünya, televizyon ve Albert Einstein büstüne dönüşmektedir. Sarhoş adam bu tablo ve objelere baktıktan sonra hızlı bir şekilde galeriden ayrılmak ister fakat tam ayrılma sırasında bronz bir heykele dönüşür ve film burada biter. Filmde ana karakter olan sarhoş adamın yakın çekim aşamasında mimikleri detaylı bir şekilde gösterilmiştir.

Bruce Bickford, 1947'de Seattle Washington'da doğmuş olan bir diğer kil animasyon (claymation) sanatçısıdır (Bkz. Fotoğraf 32) 1964 yazında 17 yaşında kil canlandırmaya başlamıştır. İlk çizgi animasyonunu 1970'te yapmış, ardından 1973'te Frank Zappa ile tanıştığı yer olan Los Angeles'ta iş aramaya gitmiştir. Frank Zappa ile 1974'ten 1980'e kadar çalışmış, daha sonra Seattle'a dönerek ve çoğunlukla kendi kişisel çalışmalarına devam etmiştir ("Bruce Bickford", t.y.).

⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=ycudrNIUx-s> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Resim-32: Bruce Bickford (1947-2019).



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bruce_Bickford_01_\(cropped\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bruce_Bickford_01_(cropped).jpg) (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

1964'te kil animasyonu alıřmalarına bařlayan Bruce Bickford, tehlike ve tuhaflıklar zerine hikayelerini kurgulamıřtır. "Seattle Kanalı" (Seattle Channel) isimli Youtube kanalında Bruce Bickford⁵⁶ hakkında bir belgesel yayınlanmıřtır. Bickford'un 1988 yapımı 28 dakikalık "Prometheus Bahesi"⁵⁷ (Prometheus Garden) filminde ok sayıda metafor kullanılmıřtır. Yaratılıřı, iřgalci askerler ve orta aėdaki iřkence edilen insanlara kadar birok konuyu ele almıřtır. "Prometheus Bahesi" filminin bir kesitinde⁵⁸ bu varoluřu vurgulamaktadır. Bir adam iinde gezdiėi doėada kk ıplak insanlar ile karřılařmaktadır bunun yanında srekli byyen, deėiřen ve iinden farklı biimlerde yaratıklar ıkmaktadır. Bruce Bickford ve mzisyen Frank Zappa, 1987'de birlikte "Mkemmek Bay Bickford"⁵⁹ (The Amazing Mr. Bickford) filmini yapmıřlardır.

Kil animasyon alanında bilinen bir diėer usta da Jan Svankmajer'dir. 4 Eyll 1934'te Prag'da doėan Jan Svankmajer (Bkz. Fotoėraf 33), Prag Uygulamalı Sanatlar Koleji'nde ve Prag Sahne Sanatları Akademisi'nde ynetmenlik ve sahne tasarımı ile alıřmalar yapmıř sanatının yaptėı bu alıřmalar yaratıcı geliřimini belirlemiřtir. İlk filmini 1964'te Prag'daki Kratky film stdyosunda ekmiřtir. Sanatı, 1950'lerin sonundan beri uyguladıėı zgn grsel anlatım konusunda aktif olarak alıřmalarına devam etmektedir. Edebi ifadesi esas olarak senaryolar ve dokunsal řiirlerden

⁵⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=sk9ZPRt-sRU> (Eriřim Tarihi: 03.11.2020)

⁵⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=gzcU03Z0y7c> (Eriřim Tarihi: 19.01.2021)

⁵⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=1m-JYut7GSQ> (Eriřim Tarihi: 21.06.2021)

⁵⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=4ZH1mFkL6e8> (Eriřim Tarihi: 19.01.2021)

oluşurken, teorik etkinliği dokunsal fenomenler ve hayal gücü araştırmalarına odaklanmıştır. Jan Svankmajer’in hayali gücünün önemli bir kısmı, küfür içeren kara mizah ve oyunbaz bir bakış açısıyla, olağanüstü duyarlılık ve etkileyici eleştirel zeka ile birlikte yaratıcı kişiliğinin belirleyici yönlerini oluşturmuştur (“Jan Švankmajer”, t.y.).

Resim-33: Jan Svankmajer (1934-).



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Svankmajer_2018_crop_01.jpg (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Çekyalı animatör Jan Svankmajer’in stop motion animasyonlarının yanı sıra, kil animasyon çalışmaları da mevcuttur. İnsan vücudu ve tiplerini soyut bir biçimde bize sunmuştur. “Karanlık/Aydınlık/Karanlık”⁶⁰ (Darkness/Light/Darkness) isimli çalışmasında insan bedeninin zorlu bir çabayla birleşimini bize anlatmaktadır. Sanatçının “Gerçekçi Sohbet”⁶¹ (Factual Conversation) isimli çalışmasında iki kişinin sohbeti sonucunda tükenmişlikleri gösterilmektedir. Kişiler, ağızından çıkan ilk başta birbirini tamamlayan nesnelerle metaforik anlamda anlaşsalar bile, sürenin ortalarına doğru birbirlerine uyumsuz objeler çıkararak anlaşmazlıkları ortaya çıkar ve en sonunda her iki figür de ağızlarından aynı nesneleri birbirlerine çıkararak anlaşmazlıklarını sergilerler ve bu durum sonucunda her iki tarafta tükenir. Oldukça etkili bir anlatım dili vardır.

Kil animasyonu konusunda geniş kitlelerce bilinen bir örnekte Aardman stüdyosudur. Aardman Stüdyosu’nun tarihi, Peter Lord ve David Sproxton okuldayken animasyon çalışmaları için ortak çalışma yapmaları ile başlamıştır. 1972’de “Aardman Animations” adını tescil ettirmişlerdir. Mezun olduktan sonra, 1976’da Bristol’a taşınarak ve burada ilk profesyonel prodüksiyonlarını ürettirler ve 1977-1983 arasında

⁶⁰ <https://vimeo.com/212875761> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

⁶¹ https://www.youtube.com/watch?v=u8y_UNelcXo (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

yayınlanan çocuk programı ‘Take Hart’⁶² için Morph’u yaratmışlardır (“Aardman A Little Bit of History”, t.y.). Başından beri Peter ve David, model animasyon için yetişkin bir izleyici kitlesi yakalamakla ilgilenmişlerdir. Channel Four Televizyonu tarafından 1982’de yaptırılan “Konuşma Parçaları” (Conversation Pieces) adlı filmde ikilinin kukla karakterlerini gerçek hayattaki konuşmalarla canlandırması ile bu yenilikçi tekniği geliştirmelerini sağladı. “Erkenci Kuş” (Early Bird) gibi filmlerle Aardman, gerçek insanların içgörü, mizah ve duyarlılıkla karakterize edilebileceğini göstermiştir (“Aardman A Little Bit of History”, t.y.). Böylece hedeflerine ulaşmış çocuklarla birlikte yetişkinlerin dünyasında da ilgi görmüştür. Kil animasyonunun bir diğer örneği, Aardman Animation stüdyosunda İngiliz animatör Nick Park’ın “Wallace ve Gromit” (Bkz. Fotoğraf 34) serisidir. Bu serinin ilk bölümü ‘Dışarıda Büyük Bir Gün’⁶³ (A Grand Day Out) isimli bölümdür 1989’da gösterilmiştir ve 23 dakikadır. Aardman stüdyosu, popüler karakter tasarımları ile birlikte Peter Gabriel’in “Sledgehammer” için ödüllü müzik kliplerini içeren - ilk “Lip Synch” serileri - kil animasyonlarını uzun zamandır yapmışlardır. Aardman’ın kısa animasyon serisi “Morph” ve uzun metrajlı “Tavuklar Firarda” (Chicken Run) bu üretimlerinden bazılarıdır (Dobson, 2010: 147) (Bkz. Fotoğraf 35). Aardman animasyon filmleri genellikle küçük yaş kitlesine hitap etmektedir. Karakter betimlemeleri birbirine birbirine benzemekte olup sevimli figürler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu benzerlikler göz yapısının küçüklüğünden ve ağız yapısının genişliğinden anlaşılmaktadır.

Resim-34: Wallace and Gromit, Aardman Animations, 1989.



<https://www.flickr.com/photos/49333775@N00/8907203235> (Erişim Tarihi: 22.03.2022)

⁶² https://www.youtube.com/watch?v=QOW7Jn0_daY (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

⁶³ https://www.youtube.com/watch?v=_VUnQ2qeJbQ (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Resim-35: Tavuklar Firarda (Chicken Run), Aardman Animations, 2000.



<https://www.flickr.com/photos/94915094@N06/49970141258> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

2.3.1. Strata-Cut Tekniği

Jeninngs (2018) makalesinde Strata-cut tekniği konusunda David Daniels ile Kasım 2015’te bir röportaj gerçekleştirmiştir. Makalede David Daniels’ın Stratacut tekniğnin mucidi olduğundan söz edilmektedir. Stratacut tekniğini tanımlarken; renkli çamurlar (killers) dilimler halinde kesilirken yavaşça ortaya çıkan, farklı üç boyutlu şekiller içeren bir kil kütlesinin yaratıldığı, kil animasyon tekniği olduğunu ifade etmiştir. David Daniels yapımı olan “Neon Çamur Kovası” (Neon Mud Bucket) filminin bağlantısına dipnotta yer verilmiştir.⁶⁴ Strata-cut tekniği çeşitli hamurların bir araya gelerek dilimlenerek kesilip bu aşamada fotoğraf karesi alınıp yapılan kil animasyon türüdür. Seramik sanatındaki nerikomi tekniğine benzeyen bu tarz, belirli bir biçimde yerleştirilerek, kesim esnasında bir hareketli görüntü oluşturur ve izleyiciye yansıtılır. Bu türün en önemli örnekleri David Daniels’ın yaptığı uygulamalardır. Ayrıca şarkıcı Peter Gabriel ‘in müzik kliplerinde de kullanılmaktadır. David Daniels’ın kullandığı strata-cut tekniğini, Peter Gabriel “Big Time”⁶⁵ adlı müzik klibinin bir bölümünde kullanmıştır (Jenings, 2018). Yapılan literatür taramasında başlangıcı 19. yy’ın sonlarına dayayan kil animasyonunun günümüz örneklerine yer verilmesi gerekmektedir. Böylelikle gerçekleştirilen kil animasyon filmi konusunda katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

2.3.2. Günümüz Kil Animasyon Örnekleri

Alan taraması sonucunda kil animasyonun 19 yy. sonlarından günümüze yol kattığı gözlemlenmiştir. Teknolojinin etkisiyle animasyonların, stop motion

⁶⁴ <https://vimeo.com/35602484> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

⁶⁵ <https://vimeo.com/38802221> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

animasyonların gelişimi, gerçek oyuncuların rol yaptığı filmlerdeki gibi siyah beyaz filmlerden renkli filmlere evrilmiştir. İlk sinema gösterimlerinin ardından televizyonun yaygınlaşması ile birlikte kil animasyon geniş kitlelere ulaşmıştır. Kil animasyon filmleri kamera çözünürlüğünün ve bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle kaliteli ve çekici bir hale gelmiştir. Zaman geçtikçe kil animasyon tekniği, sinema ve televizyonlarda genellikle çocuklara yönelik çizgi filmlerde, reklam filmlerinde, müzik kliplerinde ve çocuklara yönelik eğitici öğretici filmlerde etkili olmuştur. Bununla birlikte, kil animasyon yapımları sinema ve televizyon sektörünün dışında çeşitli kısa film ve animasyon festivallerinde ve internet ortamında çok daha geniş kitlelere ulaşabilmiştir. Günümüzde yaygın olarak film şirketleri tarafından gerçekleştirilen kil animasyon filmleri, bağımsız yapımcılar tarafından çeşitli film festivalleri için yapılmıştır.

Diego Akel, 2002 yılından itibaren illüstrasyon, güzel sanatlar, fotoğraf ve animasyon alanlarında çalışmakta ve tüm bu yaklaşımları işlerinde harmanlamaktadır. Kısa filmleri dünya çapında birçok festival ve gösterimde sergilenmiş ve çeşitli ödüller kazanmıştır. Diego Akel ayrıca bir animasyon küratörü, yapımcı, öğretim görevlisi ve öğretmendir. Sanatçı, 2006 yılından bu yana çağdaş ve deneysel animasyonda bir referans durumundadır. Kendisine sipariş edilen filmler arasında “Colossal”, “Mixed grill”, “Matti Mattila”, “Ufunk”, “Hypeness”, “Cartoon Brew” gibi 50’den fazla yaptığı animasyon film çalışması bulunmaktadır. Bu çalışmalar ile alanında uzmanlaşmıştır, “Filme Cultura” adlı film dergisi ile Brezilya’nın diğer film dergilerinde ve web sitelerinde yer almıştır. Diego Akel, bugün mobil cihazlar ile çeşitli teknoloji ve yaklaşımların bir karışımını kullanarak, animasyonu kendiliğinden bir sanatsal yaratım biçimi olarak araştırmaktadır (Effendy, 2016).

Günümüzde soyut anlamda kil animasyon örneklerinden birisi olan Diego Akel’in 2014 yapımı “Fluxos”⁶⁶ isimli çalışması, müzik ve görüntünün uyumlu kompozisyonunu bize aktarmaktadır. Plastik anlamda müziğin dinamik ve devingen yapısını başarılı bir şekilde izleyiciye aktarabilmektedir. Filmde Gianluca Luisi’nin “VII. Gigue” isimli parçası kullanılmıştır. “Fluxos”⁶⁷ yapımında tek renkte bir hamur

⁶⁶ <https://vimeo.com/96499778> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

⁶⁷ <https://vimeo.com/97392557> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

malzemenin arka arkaya hem şekillendirilip hem çekilmesi sonucu soyut bir kil animasyon filmi ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda kilin hareketleri de arka fonda çalan müziğe göre uyumlu hale getirilmiştir.

1973 doğumlu Suresh Eriyat, Ahmedabad'daki prestijli Ulusal Tasarım Enstitüsü'nden 1997 yılında Animasyon Film Tasarımı alanında iletişim tasarımında uzmanlaşarak mezun olmuştur. O zamandan beri, aralıksız olarak animasyon alanında çalışmaktadır. Eriyat, 1998 yılında "Famous House of Animation"ı kurmuştur. Sanatçının ulusal ve uluslararası tanınırlığı insanların Hindistan'da animasyonu algılama şeklini değiştirmiştir. On bir yıllık öğrenme deneyimini geliştirerek, 2009 yılında eşi Nilima Eriyat ile ortaklaşa "Studio Eeksaurus"'u kurmuştur. Stüdyo, sinema, televizyon, web ve dijital platformlara yönelik çeşitli medya prodüksiyonlarıyla ilgilenmektedir. Suresh, 400 filmin ötesine geçerek, Fransa'da düzenlenen prestijli "Annecy Festivali"de dahil olmak üzere, çok sayıda ödülü toplayan saygın bir özgeçmişe sahiptir. Ayrıca 2016'da Hindistan'ın "En İyi Animasyon Filmi Ulusal Ödülü"'ne de layık görülmüştür. Film festivalleri, seminerler ve birçok yaratıcı forumda jüri, konuşmacı ve usta olarak yer almıştır. Suresh Hindistan'daki tasarım okullarında atölye çalışmaları yürütmenin ve animasyon ve tasarım öğrencilerini eğitmenin yanı sıra, Hint animasyon film endüstrisi için büyük vizyonunu paylaşmak üzere düzenli olarak seminer ve onferanslar vermektedir ("Suresh Eriyat", t.y.). Suresh Eriyat'ın yönettiği 2018 yapımı "Sepet"⁶⁸ (Tokri) filmi bir kızın, babasının saatini kırması sonucunda saati onarma mücadelesini anlatan süreci konu alır. Filmin süresi 14 dakikadır. Karakterler kilden yapılmasına rağmen mekanlar, mekanın çevresindeki nesneler maket olarak tasarlanmıştır. Kızaklı kameralar yardımı ile çeşitli çekim teknikleri kullanılmıştır.⁶⁹

Bir diğer örnek olarak dokunsal çalışma tekniği ile dikkat çeken Sam Gainsborough verilebilir. Sam Gainsborough 2018 yılında yaptığı ve kendisine çok sayıda uluslararası ödül kazandıran "Yüzleşme" (Facing It) filmi ile NFTS animasyon kursundan mezun olmuştur. Sonraki yıllarda Gainsborough'un çeşitli animasyon tekniklerini kapsayan teknik yeteneğini geliştirerek, gücüne güç kattığı görülmüştür.

⁶⁸ <https://vimeo.com/436204454> (Erişim Tarihi:19.01.2021)

⁶⁹ <https://vimeo.com/377728814> (Erişim Tarihi:19.01.2021)

<https://vimeo.com/392426186> (Erişim Tarihi:19.01.2021)

Gainsborough'un sözleriyle, "İster çamur, ister boya üzerindeki parmak izleri ıslak bir tuvalden aşağı akıyor olsun, animasyon işinin enerjisine ve sertliğine sahip olmasını seviyorum, izleyicinin bir şeyin nasıl yapıldığına ilgi göstermesi her zaman heyecan verici." şeklinde kil animasyon için duygularını ifade ettiği görülmektedir. Dokunsal çalışma şekli ve tekniği Sam'in tüm filmlerinde görülmektedir ("Sam Gainsborough", t.y.).

Sam Gainsborough tarafından yapılan "Yüzleşme" ⁷⁰ (Facing It) isimli animasyon çalışmasında ana karakterin çekingenliği anlatılmıştır. Filmin dikkat çeken unsuru, kilden yapılan yüzlerin ifade biçimlerinin abartılı bir üslup ile izleyiciye aktarılmasıdır. Filmde ana karakterin küçüklüğünde ailesinden öğrendiği sessiz olması gerekliliği baskısı ve sosyal bir ortamda izole olmanın kaygısı dile getirilmektedir. Bu filmin kahramanı Shaun'un yaşadığı kaygıların sonuçlarını fiziksel olarak deneyimlemesi, bize hemen hemen her gün yüzleşmekten kaçındığımız gerçekleri hatırlatması, çağımızın hastalığı olan kaygı ve endişelerle yüzleştirmesi ve kaygılı olmanın insanda anlık yaşattığı duygu durumunun bir özetini çıkarması bakımından dikkat çekmektedir ("Yüzleşme: Kaygılar ve Biz", t.y.). Filmin ilginç yönü psikolojik bir içerikle yapılanmasıdır. Böylece izleyici ile iletişime geçen film, iç dünyalarımızı ve çevre ile olan sosyal ilişkilerimizi sorgulamamızı sağlamaktadır. "Yüzleşme" yapımının diğer kil animasyonlardan teknik olarak farkı, kask benzeri kafaya geçirilen mask takan gerçek insanların oyunculukları ile çamurdan yapılmış yüz ifadelerinin yeşil perdede çekilip; bilgisayar ortamında hem kişilerin hareketlerinin hem de çamur yüzlerin ifadelerinin birleştirilmesi ile teknik olarak sentez bir çalışma çıkartılmasıdır.⁷¹

Gazan (2020)'a ait Veronica Solomon'un yaptığı 2018 yapımı "Beni Sev, Benden Kork" ⁷² (Love me, Fear Me) isimli çalışması; ana karakterin dans ederek insanların ilgisini çekmesini ve kabul görmesini, metaforik anlatımla konu edinmektedir (Gazan, 2020). Filmin yapım aşamasını anlatan bağlantısına dipnotta yer verilmiştir.⁷³

⁷⁰ <https://vimeo.com/380157225> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

⁷¹ <https://www.youtube.com/watch?v=JKxaB1nzJO4> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

⁷² <https://vimeo.com/448617702> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

⁷³ <https://vimeo.com/454693987> (Erişim Tarihi: 19.01.2021)

Ülkemizde kil animasyon için, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü öğretim elemanlarından Fuat Kökek ve öğrencileri tarafından yapılan ‘Zefiros’⁷⁴ (2004) ve ‘Leda’⁷⁵ (2005) adlı filmler örnek verilebilir.

"Zefiros" isimli kil animasyon, ortalama 13000 kareden oluşmakta ve zümrüdü anka kuşunun hikayesinden yola çıkarak; kendilerine bir lider arayan kuş sürüsünün, uzun maceraları sonucunda kendilerini ve varoluş amaçlarına ulaşmasını konu edinmektedir. Aslında kat ettikleri yol ve bu süreçteki deneyimleri onları olgunlaştırmakta ve hayattaki amaçlarına ulaştırmaktadır. Bu ana fikirden yola çıkarak oluşturulan kil animasyonda, mekan ve dekorlar alçı ve yine kil ile modellenmiş, tüm karakterlerde kil ile şekillendirilmiştir. Filmdeki her bir an, her bir hareket tek tek fotoğraflanarak ardıl olarak kurgu programında bir araya getirilmiştir. Kil animasyon hem analog hem de dijital teknolojiler kullanılarak oluşturulmuştur. Tamamen ekip işi olan çalışmanın uygulayıcıları; öğretim elemanı Fuat Kökek ve öğrencileri Nazlı Zorkun Çağlayan, Murat Demir, Emrah Bekdikli, Reyhan Kartalmış ve Burcu Dabanoğlu’dan oluşmaktadır. (N. Zorkun Çağlayan, Kişisel İletişim, 27 Eylül 2023).

"Leda" isimli mitolojik hikaye Leda ve Zeus'un öyküsünü anlatmaktadır. Bu film çalışmasında çekilen her bir kare ardıl olarak After effects’e eklenerek, Premier de kurgulanmıştır. ‘Zefiros’ta kareler teknik açıdan analog olarak işlenmiş, arka fonlarda ise resimler kullanılmıştır. Film ekibinde; öğretim elemanı Fuat Kökek ve öğrencileri Nazlı Zorkun Çağlayan, Filiz Mete, Reyhan Kartalmış ve Nida Şafak yer almıştır (N. Zorkun Çağlayan, Kişisel İletişim, 27 Eylül 2023).

Nazlı Zorkun Çağlayan, animasyon uygulamalarında öğretim elemanı Fuat Kökek’in sinema tutkusunu kendilerine yansıtmaları ve vizyonu, bu çalışmaların gerçekleşmesinde öğrencilerine verdiği özgüven ve hevesin oldukça önem taşıdığını ifade etmiştir. Özellikle Çekya animasyon ustaları Jiri Trnka, Jan Svankmajer ve Quay Brothers’ın filmlerini inceleyip, analiz etmelerinin kendi uygulamalarında derinlik kazandırmasında büyük etken olduğunu vurgulamıştır (N. Zorkun Çağlayan, Kişisel İletişim, 27 Eylül 2023).

⁷⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=G7QuVt1RdSU&t=638s> (Erişim Tarihi: 25 Eylül 2023)

⁷⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=1GJRPZ2ApgI> (Erişim Tarihi: 25 Eylül 2023)

2.4. KİL ANİMASYON YAPIM SÜRECİ

Animasyon yapım sürecinde bir senaryo veya sinopsis hazırlanmalıdır. Bununla birlikte animasyonun bir resimli eskizi oluşturulabilir. Daha sonraki aşamada resimli taslak (storyboard) hazırlanmalıdır.

Resimli taslakta filmi çekilecek animasyonun seçilen kareleri yerleştirilir. Bu karelerde çekimin süresi, çekimin biçimi belirtilmeli, karelerin yanına hikayenin nasıl işlendiğine dair bilgiler verilmelidir ve kareler numaralandırılmalıdır. Kısacası resimli taslak filmin başından sonuna kadar olan sürecin resimli ve yazılı halidir. Buradaki önemli konu oluşturulan senaryo veya sinopsisteki hikayenin süreci ve kullanılacak olan malzemelerin hikayenin sürecine uyumluluğudur. Hikayede kullanılacak malzemelerin ayrılacak bütçe olanakları da belirleyicidir. Sahne tasarımı hazırlamak önemlidir. Sahnenin tasarımı masa veya başka bir platformdan oluşabilir. Oluşturulan sahneler çekim için uygun olmalıdır. Sahnenin ölçüsü, çekimin açısı ve ışığın açısı belirlenmelidir. Gerekğinde dış mekanın olanakları da kullanılabilir. Sahne hazırlandıktan sonra kameranın konumu belirlenmelidir. Ortamda hazırlanılan sahnenin güvenliği sağlanmalıdır, sahneye dışardan etki edecek olan çarpma veya devrilme gibi kazalara karşı önlem alınmalıdır. Sahne masada veya başka platformlarda hazırlanabilir. Sahne için tahta mazleme veya bir yeşil kağıt, karton veya perde ile bir dekor hazırlanabilir. Greenbox (yeşil perde) teknolojisi ile sahnenin arka planı bilgisayar yöntemi ile değiştirilip düzenlenebilmektedir. Filmde kullanılacak çamurların modellenmesi yapılmalıdır. Modellemede çamur serbest olarak şekillendirilebilir ya da tel veya başka bir sağlam malzeme ile kil bünyeyi ayakta tutacak bir taşıyıcı iskelet yapılabilir. Atölye ortamı olanakları çerçevesinde iki alan belirlenmelidir. Bunlardan birisi animasyonun çekimi için kullanılacak sahne ve kil bünye (oyun hamuru) ve diğeri ise malzemelerin hazırlanmasını sağlayan alandır. Kameranın konumu sabit veya hareketli olmak üzere belirlenmelidir ve gerekli durumlarda daha iyi ve uygun özellikleri olan ekipmanlar (kamera, bilgisayar, ışık vb.) tercih edilmelidir. Kısacası bir çekim alanı ve bir sahne arkası ile sahne için modellerin hazırlanacağı bir alan bulunmalıdır. Sahne ile sahne arkası alanlar ve kameranın pozisyonu hazırlandıktan sonra yapılan resimli taslakta yer alan kareler sahnede çekilir. Çekimler tek bir kareyle teker teker çekilir. Örneğin karakter yürüyorsa ayak hareketleri arka arkaya tek kareyle çekilir. Bir karakter oturup kalkıyorsa o karakterin

otururken ve kalktığı zamanki pozisyonu aşama aşama çekilir. Çekim için bir kamera ve kamera özellikli bir telefon yardımı ile çekim yapılabilir. Bilgisayarda aşama aşama çekilen karelerin düzenlenmesi film yapım programları kullanılarak yapılır. Filmin akışı kesik halinde ilerlemekte ise kare sayısı arttırılmalıdır. Bilgisayarda karelerin kurguları yapıldıktan sonra tercihe bağlı olarak ses veya müzik eklenebilir. Sonuç olarak tüm bu aşamalar tamamlanarak bir kil animasyon filmi oluşturulmaktadır. Özetlenecek olursa; kil animasyon yapım süreci birkaç aşamada gerçekleşmektedir; film için gereken malzemelere sahip olunmalıdır, bir set oluşturulmalı ve karakterler çamur ile modellenmelidir, resimli taslak (storyboard) oluşturulmalıdır ve bu taslakta çekimlerin nasıl yapılacağı hakkında bilgi verilebilir. Ayrıca setin tozlanması ve setin kazayla bozulması gibi dış faktörlerden kaçınılmalıdır. Doğru zamanlama planlanmalıdır. Teker teker çekimi yapılan kareler bilgisayar yardımıyla birleştirilmelidir (Bedard, 2020).

2.4.1. Senaryo ve Karakter Analizi

Yukarıdaki başlıkta kil animasyonun oluşum, gelişim ve sonuçlandırma süreci kısaca açıklanmıştır. Burada ise yukarıda vurgulanan senaryo yazımının ne olduğu tanımlanacak ve kil modellemesi yapılan karakterin yapısı açıklanacaktır. Senaryo kısaca “...kelimelerle resim yaratma sanatı...” (MEGEP, 2011: 2) olarak tanımlanmaktadır.

Edgar-Hunt, Marland ve Richards (2019: 13) “Senaryo yazmak çok çalışmaktır” olarak tanımlamış ve şöyle açıklamıştır:

“Senaryo alışılmadık bir metindir. Genellikle geniş kenar boşluklara sahip ve seyrek karakterlerle yazılmış 120 cırasında sayfadan oluşur. Yazarın bu metni ortaya çıkarmak için harcadığı inanılmaz çabayı belli eden bir şey görünmez ve pek az insan (eğer varsa) senaryoyu bir metin olarak okur. Senaryo başka bir şeyin oluşabilmesi için var olur. Senaryo, kendinden daha büyük, çok daha gösterişi başka bir şeyin yapıldığı ozalittir” (Edgar-Hunt, Marland ve Richards, 2019: 20).

Animasyonda senaryonun oluşturulması “...hikayenin başlangıcı, gelişimi, tepe noktası ve sonuç” olmak üzere dört bölüme ayrılmaktadır (Liu & Zhang, 2020: 2). Liu ve Zhang (2020) karakterin analizinin önemini vurgulayarak “Temsili bir karakter şekillendirme, animasyonun başarısında veya başarısızlığında önemli bir rol oynar ve bu başarılı karakterler, animasyonun etiketleri haline gelir” (s. 2). Görüldüğü üzere stop motion başlığı altında yer alan kil animasyon pek çok aşamadan oluşmaktadır.

2.4.2. Resimli Taslak (Storyboard) Hazırlama ve Türleri

Gasek (2017) resimli taslağın tanımını aşağıdaki cümleler ile açıklamıştır;

“Bir çekime nasıl hazırlanacağını bilmeniz için konseptinizin ve senaryonuzun görsel dile çevrilmesi gerekir. Bu bir resimli taslaktır. Resimli taslak başlı başına bir kariyer olabilir ve bu alanda çalışan çok yetenekli insanlar var. Resimli taslağın kritik görevi, sizi fikrinizi dikkatlice düşünmeye zorlamak, bir üretim planı planlamak ve onu üretime dahil olacak kişilere iletmeye yardımcı olmaktır. Resimli taslağın güzel olması gerekmez. Pratik olmalı ve fikrinizi görsel olarak iletmelidir. Potansiyel bir izleyici için, özellikle de sizin görsel hayal gücünüze sahip olmayan birisi için bir film oluşturuyorsanız, iyi işlenmiş ve net bir resimli taslak yapmak çok önemli hale gelir. Kendiniz veya birkaç arkadaşınız için prodüksiyonda size yardımcı olması için bir film yapıyorsanız, fikrinizin küçük resmi veya basit bir figür yeterli olacaktır”(s. 24).

Daha öncede değinildiği gibi resimli taslak ile resimli eskiz arasında bir fark olduğu ifade edilebilir. Resimli eskiz, resimler halinde hikayeyi gösterirken resimli taslak hikayeyi hem resimle hem yazı ile açıklamakta aynı zamanda çekim açıları hakkında bilgi vermektedir. Bu başlıkta ise resimli taslağın hazırlanışı ve türleri açıklanmaktadır.

Cristiano (2009) resimli taslağın şu şekilde tanımlar:

“...resimli taslak, sıralı illüstrasyonlar kullanarak bir filmin sürekliliğini veya çekim adımlarının akışını tanımlamanın ve planlamanın bir yoludur. Çoğu insan resimli taslağı yönetmenin çekim sıralarını, kamera açılarını, kamera yerleşimini ve diğer öğeleri planlamasını sağlayan bir araç olarak düşünür. Aynı zamanda tüm üretim ekibine yardımcı olan bir "görsel bütçedir". Bir resimli taslakta, herkesin gerekli olan çekim, sahne, karakter, ekipman ve kurulum sayısını görebileceği için üretim maliyetini tahmin etmeyi mümkün kılar. Bir resimli taslak, bir sahneyi veya tüm senaryoyu çekime bölerek, bir prodüksiyon yöneticisinin çekimin günlerini etkili bir şekilde hesaplamasına ve planlamasına olanak tanır. Resimli taslağa erişebilen bir yapım tasarımcısı, çerçevede ne olacağını bilir ve bir seti fazla inşa etmeden zamandan ve paradan tasarruf edebilir.” (s. 12).

Ayrıca Cristiano (2009:4) animasyon için resimli taslağı anlattığı gibi filmler, müzik klipleri, bilgisayar oyunları ve diğer çoklu medya için resimli taslak hakkında bilgi vermektedir. Cristiano (2009) resimli taslağı kullanıcı taslağı ve çekim taslağı olarak iki tür olarak açıklamıştır:

“İki ana storyboard türü vardır: biri kullanıcı taslağı diğeri ise çekim taslağıdır. Aralarındaki fark çok önemlidir. Kullanıcı taslağının amacı, bir konsept veya fikri denemek veya satmaktır. Genellikle geliştirme sırasında veya yapım öncesi aşamasının başlarında kullanılır. Terim, reklamcılık dünyasından gelmektedir. Genellikle sadece "storyboard" olarak adlandırılan bu tür taslaklar, film ve animasyonda para toplamak ve bir projeye ilgi yaratmak için de kullanılabilir. Bir kullanıcı taslağı, genel bir ruh hali veya üslubu iletmekten ziyade teknik ayrıntılar ve süreklilik ile daha az ilgilenir. Bu nedenle, genellikle daha ayrıntılı olarak oluşturulur, daha az kare içerir ve genellikle renkli yapılır. Bir çekim taslağının amacı ise bir fikrin nasıl uygulanacağını göstermektir. Yapım öncesi, yapım sırasında ve hatta yapım sonrası yönetmen ve ekip tarafından sahneleri planlamak ve adım adım çekim yapmak için daha sonraki bir aşamada kullanılır. Bir kullanıcı taslağı daha fazla teknik bilgi içerir ve çekim dizileri, kamera açıları ve kamera yerleşimi gibi süreklilik sorunlarına odaklanır ancak grafik açısından daha az ayrıntılı olarak işlenir. Bir çekim taslağı

neredeysse her zaman siyah beyaz olarak, kolayca fotokopisi çekilip ekibe dağıtılabilen bir tarzda işlenir” (s.14).

Edgar-Hunt (2012: 56) resimli taslağı “Genellikle içeriksel ve ilgili planlara ve metne eşlik eden, planların görsel sunumu” olarak tanımlamıyarak, resimli taslak konusunda bir de uyarıda bulunmuştur:

“Storyboard’larla çalışmak ne kadar tavsiye edilse de, sette onlara bağımlı hale gelmemek çok önemlidir. Birinci yönetmen yardımcınız iş programını gözetliyor olacak ve bu ancak bir dereceye kadar storyboard’la ve çekim listesiyle çözümlenebilir. O anda başka bir şeye ihtiyaç duyar ya da kaza eseri programdan sapacak olursanız, zamanlamanın dışına çıkmadığınızdan emin olmak için esnek olmanız gereklidir. Storyboard ve çekim listeleriniz hazırsa, filmi sürükleyecek esas çekimlerin hangileri olduğunu bilirsiniz. Bu bilgiye sahip olmak, çok baskı altında kaldığınız durumlarda doğru karar almanıza yarayacaktır” (s. 56).

Tez kapsamında gerçekleştirilen "Benliğinde Kaybolmak" isimli kil animasyon çalışmasında, resimli taslak yerine resimli eskiz kullanılmıştır. Bunun nedeni film çekiminin bir ekiple yapılmak yerine kişisel deneyime bağlı olması ve Edgar-Hunt'ın da vurguladığı üzere çekim sırasında esneklik sağlama amacı ile tercih edildiği ifade edilebilir.

2.4.3. Çalışma Alanı

Çalışma alanı çekim yapabilme ortamına uygun olmalı; kil modelleme ve dekor hazırlamak için bir ortam ve çekim alanı sağlanmalıdır.

Detaylı bir şekilde açıklanacak olursa; her setin sağlam bir tabana sahip olması her setin kendi zemini ile oluşturulması daha sonra taşınabilmesine olanak tanımakta ve kullanıldıktan sonra saklanabilmesini ve gerektiğinde başka bir set için tekrar kullanılabilmesini sağlamaktadır. Zemin oluşturulurken sunta veya kontraplak levha emülsiyon boya kullanımı ile pratik bir uygulama çözümü elde edilebilmektedir (Lord ve Sibley 2004:112).

“Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyon filminin çekimi süresince setin birkaç kez taşınması gerekmiştir. Taşınırken tahta plakalardan oluşan setin üzerindeki çamur kaplamalar bozulmuş tekrar düzenlenmesi yapılmıştır. Bu nedenle set oluşturulurken çamur malzeme yerine başka malzemelerin kullanımı önerilmektedir.

2.4.4. Gerekli Araçlar

Kil animasyon için hazırlanan araçlar çekim için kullanılmalıdır. Bir karakterin kil modellemesi için ebeşuar türü araçlar, dekor için çeşitli malzemeler ve iyi bir kamera, spot türü aydınlatma elemanları, ışık için yansıtıcılar ve çeşitli bilgisayar programları kullanılabilir. Lord ve Sibley (2010: 82) bir kamera, boş bir masa ve bir

kil paketinin olması gerektiğini açıklamıştır. Bu tanımlama projenin içeriğine bağlı olarak ışığın kullanımı, kil modelleme ve mekanın kurgulanması gibi çeşitli aşamalarda değişkenlik gösterebilmektedir.

Animasyon sinema ile birlikte yol katetmiştir ve ilerlenen süreçte çeşitli teknikler geliştirilmiştir. Kil animasyon, stop motion türünün kil malzeme kullanımına dayalı bir çeşidi olarak değerlendirilebilir. Uzun metrajlı filmler ve kısa metrajlı filmlerde kullanılması ile birlikte görsel biçimde karşımıza çıkmaktadır. İkinci bölümde animasyonun genel olarak kısaca tarihi ve bu aşlığın alt dalları olan ‘Stop motion’ ve ‘Claymation’ tanımlamaları yapılmıştır. Tez kapsamında yapılan uygulama çamurdan bir kil animasyon çalışması olduğu için ağırlıklı olarak kil animasyonun özellikleri açıklanmıştır. Bir sonraki bölümde “Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyon filminin oluşum sürecine yer verilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KİL ANİMASYON UYGULAMASI

“Kil Animasyon Uygulaması” başlığı altında “Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyon filminin oluşum süreci aktarılmaktadır. Çamurdan yapılan figür ve objelerin kil animasyonda nasıl kullanıldığı, deneme ve yanılma yöntemiyle nasıl çözümler üretildiği, öncelikle kukla animasyonu denendiği ardından ayrı ayrı modellemeye gidildiği anlatılmıştır. Sonuçta zaman kullanımı ve uygulama kolaylığı açısından uygulamada tekrar başa dönmüş ilk yöntemin uygulanmasına karar verilmiştir. Çamur kaide üstünde tek bir figürün kol ve bacakları hareket ettirilerek gerçekleştirilen film yapım süreci görsellerle ve açıklamalarla anlatılmıştır.

Plastik değer olarak çamur doğadan gelen bir malzemedir ve görüntü olarak doğal görünüm sunmaktadır. Oyun hamuru ise yapay bir görüntü oluşturmakta ve kimyasal maddeler içermektedir. Çamur elde uzun süre tutulduğunda kurumaya başlar çünkü vücut ısısından etkilenir öte yandan oyun hamuru uzun süre elastik bir biçimde kalabilir. Ayrıca çamuru plastik hale getirebilmek için su ilavesi gerekmektedir. Kil animasyonun tarihi ‘plastilin’ isimli bir çeşit hamur kıvamındaki malzemenin bulunuşuna kadar dayanır. Kil animasyonda malzeme olarak oyun hamuru yerine çamurun seçilmesi ile çamurun kendine has plastik özelliklerinden dolayı özgün bir bakış açısı yakalamak istenmiştir. Çamurun kullanılmasının nedeni karakterdeki duygu durumunun çamura kolaylıkla tüm detayları ile aktarılabilmesi ve çamurun kuruması ve çatlaması gibi aşamalarının sanatsal anlamda katkısını kullanabilmektir. Animasyon için hareket ettirilecek figürün yaş çamur olması planlanıp uygulanmıştır. Yaş çamur, figürün hareketlerinde küçük değişiklikler yapılmasına imkan verebildiğinden dolayı tercih edilmiştir. Ayrıca çamurun yaş halinin yaşayan bir canlı gibi olması ve görünüm vermesi de hikayede figürün betimlemesini kolaylaştırmıştır.

İlk uygulama sürecinde çamurun çatlaması ve kuruması gibi olumsuz sonuçlar

3.1.YAPIM ÖNCESİ

Yapım öncesi aşamasında proje fikrinin oluşturulmasına ve malzemelerin seçimine karar verilmiştir. Yapım öncesinde projenin çözüm bekleyen aşaması çamurun kil animasyon malzemesi olarak nasıl uygun hale getirileceğidir. Bunun nedeni çamurun biçimlendirmede diğer oyun hamurlarından farklı olarak kuruma ve parçalanma özelliğine sahip olmasıdır.

Animasyon çalışmasında konu ve temanın belirlenmesi için bir zihin haritası oluşturulmuştur (Bkz. Fotoğraf 36). Oluşturulan zihin haritası sayesinde konu ve tema da belirlenmiştir.

[illegible]

66

3.1.1.1. “Benliğinde Kaybolmak” Kil Animasyonu Hikayesi

Animasyon filmindeki hikaye araştırmacının kişisel tecrübesinden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Hikaye için ana karakterin özelliklerinin ne olduğu hakkında fikirler geliştirilmiş ve hikayede kişinin dikkat, merak, araştırma, gözlem, ve kavrama becerisi üzerinde durulmuştur. Hikaye bir gencin odaya girmesiyle başlamaktadır. Odaya sandığı sürükleyip içerisinden bilgisayarın parçalarını alıp, çalışma masasının üzerine bilgisayarını kurmuştur. Bilgisayarın başına geçer, sonra yan tarafa kitapların olduğu rafa yürür. Rafta daha önce yerleştirdiği ‘Animasyon Teknikleri Serisi’ isimli numaralandırılmış kitaplarına bakar. Kitapları yanına alıp bilgisayarın başına geçer. Bu arada serinin altı numaralı kitabı eksiktir. Ana karakter bilgisayarın başında bütün kitapları okumaya çalışır ve saat ilerler. Bir zaman geçtikten sonra ana karakter masa başında uyuyakalmıştır. Uyurken eli bilgisayarın açma tuşuna değeri ve bilgisayar ekranı kendisini içine çeker. Ana karakter bir anda kendini bilgisayarın içinde sanal bir ortamda bulur. Nerede olduğunu algılayamaz ve ardından gezmeye başlar. Gezerken karşısında kitap dolusu rafları bulur ve oraya ilerler. Raflara bakarken tesadüf eseri yerde altı numaralı bir kitap bulur ve yerden alıp bakar. Ana karakter kitabı kollarında kucaklayıp götürürken birden elinde kaybolur. Kitabı yabancı bir kişinin aldığı ortaya çıkar. Ana karakter kitabı çalan yabancıyı kovalar fakat kovaladıkça bedeni parçalanır ve tel iskeleti ortaya çıkar. Kitabı çalan yabancı biraz etrafına bakınırken ana karakter birden yanına fırlar ve kitaba el koymaya çalışır. Yabancı, kitabı vermemek için direnir ve ana karakter de kitabı alabilmek için kitabı çekiştirir. Yabancı da ana karakter de kitabı çekiştirirken ana karakter tüm gücüyle birden kitabı alıp bilgisayardan dışarı fırlar ve odasına geri döner. Ana karakterin bedeni parçalanmış halde yerde elinde altı numaralı kitap ile birlikte yatar halde bulunur ve ardından ayağa kalkar. Kafası karışık halde ne olduğunu anlamaya çalışırken kurtardığı kitabına bakar. Bütün bu olandan sonra masada ve yerde dağılmış olan ‘Animasyon Teknikleri Serisi’ kitaplarını toplayıp rafına dizer. Ana karakter hem raftaki kitaplara hem de elindeki altı numaralı kitaba bakar. Elindeki kitaba dikkatlice baktığı zaman aslında kitabın ‘Animasyon Teknikleri Serisi’nin altı numaralı kitabı değil, ‘Motivasyon ve Dikkat Eksikliği Serisi’nin dokuz numaralı kitabı olduğunu öğrenir ve bu duruma çok üzülür. Bunun sonucunda öğrendiği dokuz numaralı kitabı, ‘Animasyon Teknikleri Serisi’ adlı kitaplarını koyduğu rafın altındaki alana koyar.

Koyduğu alan ise daha önce kendisi için alan ayırdığı ‘Motivasyon ve Dikkat Eksikliği Serisi’ kitaplarının bulunduğu yerdir. Buradan da anlaşıldığı üzere ana karakter bu serinin kitaplarını daha önce okumuş ve oraya yerleştirmiştir. Kitapların bazıları numaraları aynıdır, bazıları ise eksiktir. Ana karakter kitabını yerleştirdikten sonra içinden çıktığı bilgisayarı inceler. Bilgisayarın ekranını inceledikten sonra kasasını inceler ve kasanın açma/kapama bölümüne elini değdirir. Bunun sonucunda ana karakter bedensel olarak parçalanmış halde tekrar bilgisayarın içine girer. Hikayeden çıkartılacak sonuç; bilinmezlik ve belirsizlik durumları karşısında detaylı düşünmeden ve planlamadan telaşla harekete geçmenin, araştırma sürecinin uzamasına neden olacağı ve araştırmacıyı zahmetli, yorucu bir çabaya sokacağıdır. Bu sebeple ana karakter benliğinde kaybolmuştur. Renk kullanımı kırmızı olarak belirlenmiş ve ‘Animasyon Teknikleri’ ve ‘Motivasyon ve Dikkat Eksikliği’ kitaplarında vurgulamak üzere kullanılmıştır. Böylece ana karakterin hedefi ve ulaşmak istediği kitaplara dikkat çekmek istenmiştir.

3.1.2. Senaryo Çalışması

Senaryo, yazar tarafından oluşturulan film karakterlerinin, olay akışının ve çekilecek sahnelerin yazılı metnidir. Edgar-Hunt, Marland ve Richards’ın (2019: 13) senaryo yazmanın çok çalışmak olduğunu vurgulamış ve özlü senaryo yazımını şu şekilde tanımlamıştır:

“Senaryo filmin anlatısal omurgasını oluşturur. Tiyatro eserlerinden farklı bir şekilde sinema filmleri, tipik olarak çok sayıda farklı parçaya bazen ufacık parçalara bölünmüştür. Bu minimalist, “özlü” senaryo yazım tarzını öğrenmek başarılı bir senaryo yazmanın anahatarıdır.” (s. 21)

Furniss (2013: 69) iyi bir fikrin iyi bir senaryo oluşturabilceğini vurgulamıştır. “Benliğinde Kaybolmak” filminde sözel anlatıma yer verilmemiş, görsel anlatının öne çıkarılması amaçlanmıştır.

3.1.3. Ana Karakter Çalışmaları

Filmin ana karakteri için çeşitli taslak çizimler denenmiştir (Bkz. Fotoğraf 37). Bu çizimlerden birisi seçilerek ana karakter olmasına karar verilmiştir. Ana karakter tasarımında karakterin fiziksel görünüşü çeşitli biçimlerle tasvir edilmiştir. Ana karakterin mavi renkli genç bir erkek olmasına karar verilmiştir (Bkz. Fotoğraf 38). Fakat bu seçilen mavi renkli genç erkek karakterin fiziki görünümü, kil animasyon çekimi sırasında değiştirilerek detaysız ve doğal bir görünüme dönüştürülmüştür.

Resim 37a-b-c-d-e: Karakter tasarımları.



Kişisel arşiv.

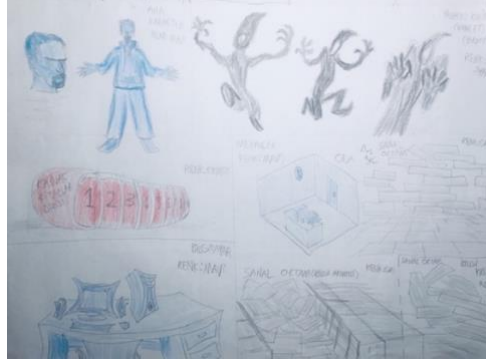
Resim 38: Seçilen ana karakter tasarımı.



Kişisel arşiv.

Kil animasyonun filminde yaratılan karakterler, eşyalar ve mekan tasarımı eskiz halinde çizilmiştir (Bkz Fotoğraf 39).

Resim-39: Ana karakter ve eşyaların, düşman karakterin ve mekanın eskizi.



Kişisel arşiv.

Kil animasyonun olay akışının kareler halinde resimli eskizi çizilmiştir (Bkz. Fotoğraf 40).

Resim-40a-b-c: Kil animasyonun eskizi



Kişisel arşiv.

Taslaktaki karelerden birkaç tanesi seçilerek detaylandırılmıştır (Bkz Fotoğraf 41).

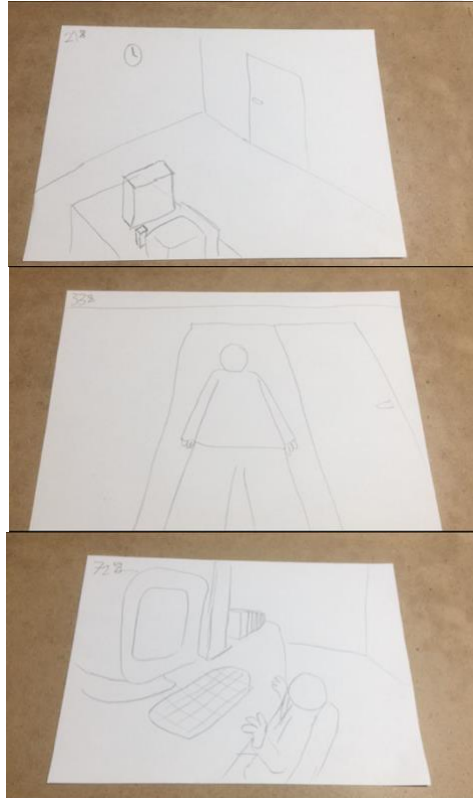
Resim-41a-b-c-d: Sırasıyla; 12. Kare, 26. Kare, 27. Kare ve 30. Kare.



Kişisel arşiv.

Animasyonun akışı eskiz olarak arka arkaya kağıtlara çizilmiştir (Bkz. Fotoğraf 42).

Resim-42a-b-c: Kıl animasyonun kareler halinde eskizi



Kişisel arşiv.

3.1.4. Eskiz ve Maket Uygulamaları

“Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyon filmi için filmde kullanılacak karakterin önce basit bir kil modelkemesi yapılmış, (Bkz. Fotoğraf-43) daha sonra detaylı bir şekilde figür oluşturulmuştur (Bkz. Fotoğraf 44).

Resim 43a-b-c: Ana karakterin maketi, yükseklik 30 cm, şamotlu kil.



Kişisel arşiv.

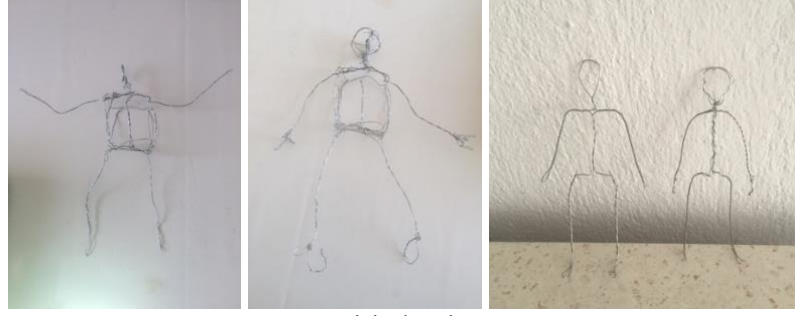
Resim 44a-b-c: Ana karakterin detaylandırılmış hali.



Kişisel arşiv.

Filmin en önemli sorunlarından birisi çamur figürü hareket ettirmektir. Bunun sebebi kullanılan kilin seramik çamuru olmasından kaynaklanmaktadır. Seramik çamuru çabuk kuruyan ve çatlayan bir malzemedir. Dolayısıyla figürün kol ve bacak bölümlerinin hareket ettirilmesi halinde çamur, parçalanmaya başlamakta ve çekim sürecinde ciddi zorluk çıkartmaktadır. Figürün kol ve bacağının parçalanmasını önlemek için çeşitli çözümler geliştirilmiştir. İlk çözümün figür için tel iskelet yapıp üzerini çamurla kaplayarak figürü oynatmak olduğu düşünülmüştür (Bkz Fotoğraf 45). Daha sonra tasarlanan tel iskelet geliştirilmiştir (Bkz Fotoğraf 46).

Resim-45a-b-c: Ana karakterin telden iskeleti



Kişisel arşiv.

Resim-46a-b-c: tel iskeletin gelişmiş hali ve çamurla kaplanmış görünümü.



Kişisel arşiv.

Çamurla kaplanan tel iskelet için hareket denemesi gerçekleştirilmiştir (Bkz Fotoğraf 47). Fakat karakter hareket ettirilirken zamanla çamur telden ayrılmaya başlamış, çekim denemesinde ciddi zorluk çıkartmıştır.

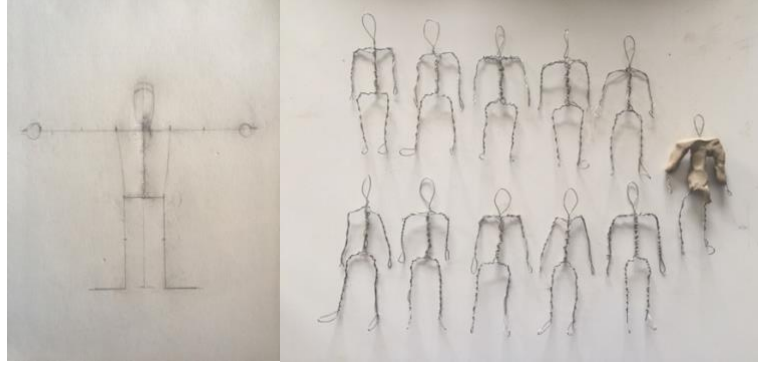
Resim 47a-b-c-d: Figürün hareket ederken aşaması



Kişisel arşiv.

Çamurun tel iskeletin üzerinden ayrılmasının önüne geçilebilecek çözüm için tek figürü oynatmak yerine çoklu figürün kullanımına karar verilmiştir (Bkz Fotoğraf 48) (Bkz Fotoğraf 49). Bu aşamada ayrı ayrı yapılan her figür için bir hareket pozu betimlenerek, kareler halinde çekilmesi düşünülmüştür (Bkz Resim 52).

Resim-48a-b: Çoklu figür için yapılan tel iskeletler.



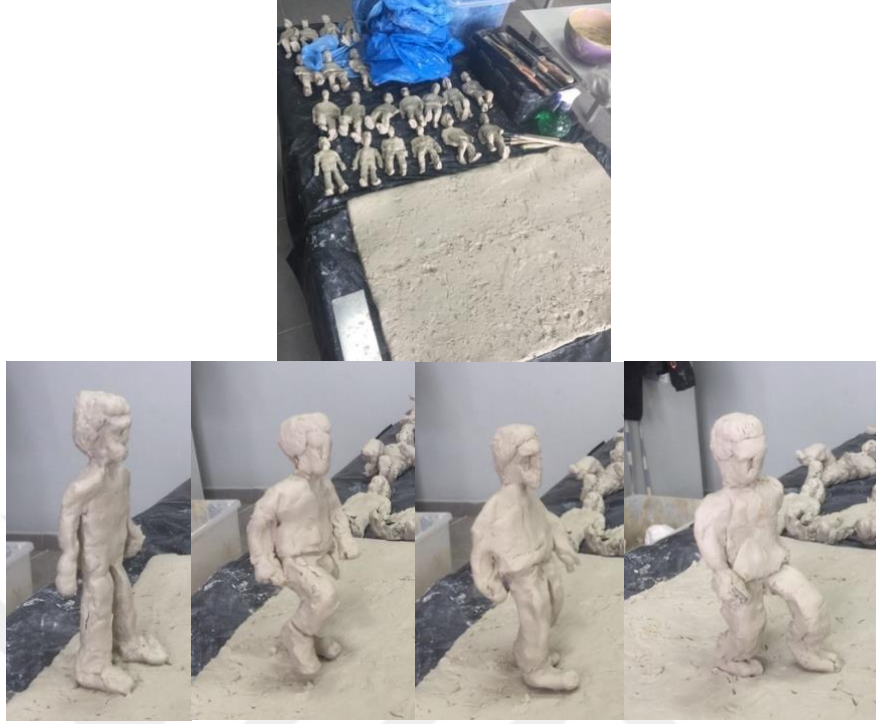
Kişisel arşiv.

Resim-49a-b-c-d: Çoklu figür denemesi



Kişisel arşiv.

Resim-50a-b-c-d-: Karakter yürütme denemesi



Kişisel arşiv.

Her bir kare için ayrı ayrı yapılan figürlerin çekim yöntemi zahmetli olsa da üzerindeki çamurun çatlamasını ve parçalanmasını biraz önlenmiştir. Fakat burada ortaya çıkan risk yapılan bütün figürlerin kurumasıdır. Figürlerin yumuşatılması için su ile ıslatılması gerekmektedir. Su ile ıslatılıp torba ile muhafaza edildiğinde figür nemlendirilerek yaş haline gelmekle birlikte çamurun esnekliğini kazandırmaktadır. Fakat figürün nemlenmesi figürün içindeki tel iskelete zarar vermektedir. Tel iskeletin ıslaklığa temas ettiğinde paslanması, figürün üzerindeki çamurun rengini değiştirmektedir. Sonuç olarak tel iskeletten vazgeçilerek sadece çamurdan oluşan ayrı ayrı hareket pozu verilmiş figürlerin yapımına karar verilmiştir (Bkz. Fotoğraf 51).

Resim-51a-b: Ana karakterin her hareketinin tel iskeletsiz ayrı ayrı modellenmesi.



Kişisel arşiv.

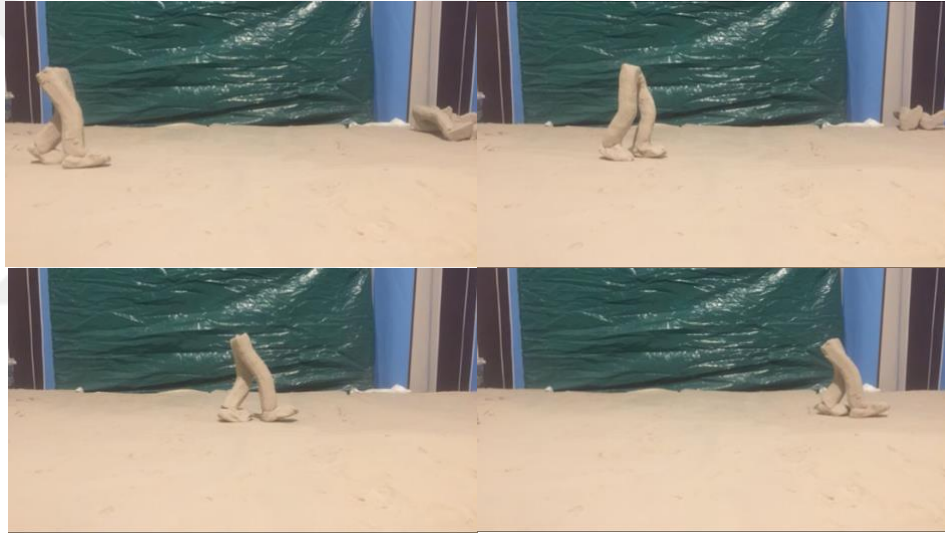
Bu figürler için çeşitli hareket denemeleri gerçekleştirilmiştir. Örnek olarak bir pantolonun hareket denemesi gerçekleştirilmiştir (Bkz. Fotoğraf 52) (Bkz. Fotoğraf 53).

Resim-52a-b: Pantolon modellemesi ve yürütme



Kişisel arşiv.

Resim-53a-b-c-d: Pantolonu yürütme denemesi



Kişisel arşiv.

Figürün hareket ettirilmesinde her bir pozlanmış figürün arka arkaya çekilmesinde çamur daha az zarar görmektedir. Bir diğer sorun bacak pozisyonu hareketli olan figürlerin çekim esnasında sürekli devrilmesidir. İlk başta ayak kısımlarının çamur zemine yapıştırılması kısa sürede sorunu çöze bile uzun vadede pek işe yaramadığı görülmüştür. Çözüm olarak figürün kol ve bacak aralarının biraz doldurulması ve figürün altına küçük bir kaide yapılmasına karar verilmiştir. Böylelikle figürün çekimi esnasında devrilmesi önlenmiştir (Bkz Fotoğraf 54). Ana karakterin sandığa tekme atmasının çekim denemesi gerçekleştirilmiştir (Bkz. Fotoğraf 55).

Resim-54: Ardışık halde tekme hareketi verilmiş figürlerin kaide lerinin eklenmiş hali.



Kişisel arşiv.

Resim-55a-b-c-d: Ana karakterin sandığa tekme atma çekim denemesi.



Kişisel arşiv.

Birden fazla figürün tek bir figür gibi görünmesini sağlayan yöntem yapım zamanı ve çamur mazleme miktarı açısından film çekim sürecini zora sokmuştur. Çekim yönteminde karakterin oynatılmasını sağlayacak en son karar tek bir figürü kaideli olarak oynatmak olmuştur. Tek bir figürün kolları ve bacakları çamur kaide üstünde oynatılarak hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Fakat ana karakterin hareket ettirilmesi için planlanan kaide, çamur zemin olmayan alan için kullanılmış, çamur zeminde kullanılmamıştır. Ana karakterin ise aşırı hareketin, karakterin fiziki

görünümünü bozması durumunda herhangi bir detay gerçekleştirilmemiştir. Sonuç olarak ana karaktere doğal bir görünüm olmasına karar verilmiştir (Bkz. Fotoğraf 56).

Resim-56a-b: Ana karakterin en son hali.



Kişisel arşiv.

3.1.5. Resimli Taslak (Storyboard)

Resimli taslak ya da storyboard, bir filmi oluşturacak sahnelerin arka arkaya kareler halinde resimsel biçimde kağıt üstünde gösteren ve yanlarında metin içeren bir kompozisyonudur. Edgar-Hunt (2012) “Genellikle içeriksel ve ilgili planlara ve metne eşlik eden, planların görsel sunumu” olarak tanımlanmıştır (s. 56). Resimli taslağın ilk defa Walt Disney’in 1938 yılında gösterildiği “Ferdinand the Bull” filminde kullanılmıştır. (“The Invention of the Storyboard”, t.y.). “Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyon filminde resimli taslak yerine resimli eskizler kullanılmıştır.

3.1.6. Malzemelerin planlanması ve mekan çalışması

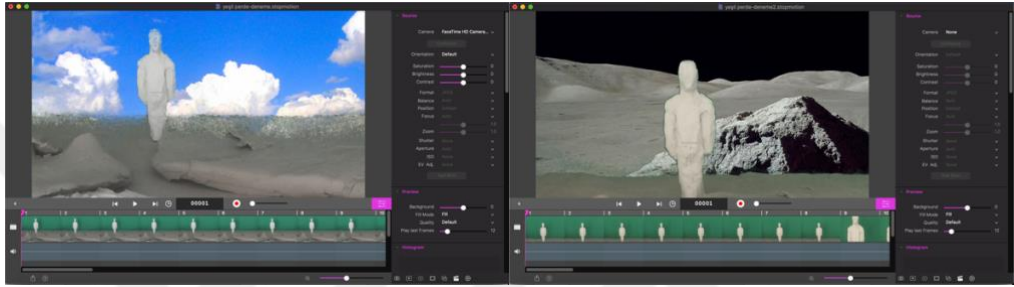
Malzemelerin planlanmasında ana maddenin çamur malzeme olmasına karar verilmiştir. Film çekimi için ise iPhone ve Stop Motion Studio Pro uygulaması kullanılmaktadır. Bununla birlikte spot ışık, telefon için tripod, ve montaj için iMovie adlı program kullanılmaya karar verilmiştir. Mekan tasarımı için önce yeşil karton üzerine arka plan düşünülmüş, (Bkz. Fotoğraf 57) (Bkz. Fotoğraf 58) daha sonra organik bir ortam oluşturması açısından sahnenin çamurdan yapımında karar verilmiştir (Bkz Fotoğraf 59).

Resim-57a-b-c: Yeşil kartonlu sahne tasarımı denemesi.



Kişisel arşiv.

Resim-58a-b: Stop Motion Studio programı ile yeşil kartona görsel ekleme denemeleri



Kişisel arşiv.

Resim-59a-b-c: Çamurdan yapılan küçük boyutlu mekan tasarımı.



Kişisel arşiv.

Sahnedeki gölgenin ayarı için çeşitli ışık ayarlamaları yapılmıştır (Bkz. Fotoğraf 60).

Resim-60a-b: Işık denemeleri



Kişisel arşiv.

Resim-61a-b: Birinci sahnenin çekim açıları.



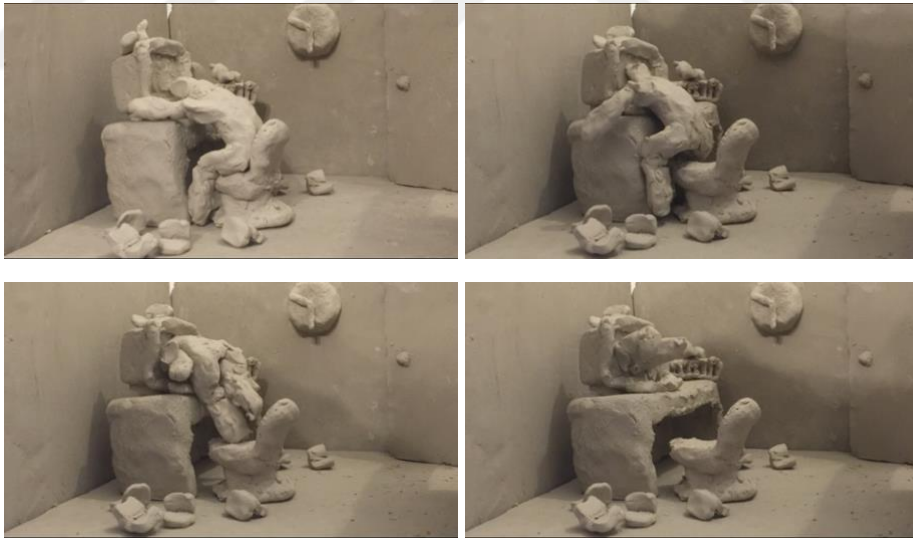
Kişisel arşiv.

Resim-62: Figürün bilgisayardaki oturmuş pozisyonu.



Kişisel arşiv.

Resim-63a-b-c-d: Ana karakterin bilgisayarın içine girerken hali



Kişisel arşiv.

Resim-64a-b: Çamur sahnenin hazırlanması için tahta plakalar.



Kişisel arşiv.

Resim-65a-b-c: Çamurdan kaplanmış sahne.



Kişisel arşiv.

Bütün sahnenin çamur ile kaplanması fikrinden vazgeçilerek sonuç olarak sadece bilgisayarın iç mekanı çamur ile kaplanmış, ana karakterin çalışma odası çöp poşeti ile kaplanmıştır. Böylelikle iki farklı mekan vurgusu yapılması planlanmıştır (Bkz. Fotoğraf 66). İki mekanada dekor olarak duran eşyalar tasarlanmıştır. Çalışma odasındaki kapı, masa, sandalye, raflar ve kitaplar çamurdan yapılmış. Sadece saat objesi gerçek başucu saat olarak kullanılmıştır. Bilgisayar iç mekanında ise çamurdan raf ve kitaplar bulunmaktadır. Çamurların yaş ve kuru özellikleri objelerde uygulanması düşünülmüştür. Bilgisayar iç mekanındaki bütün ortam yaş çamur,

rafların üstündeki kitapların bir bölümü yaş, bir bölümü ise kuru çamurdan oluşturulmuştur.

Resim-66a: Çalışma odası örneği.



Resim-66b: Bilgisayarın iç mekan örneği.



Kişisel arşiv.

3.1.7. Ses ve müzik araştırması

“Benliğinde Kaybolmak” isimli kil animasyon filmi için ses ve müzik araştırması yapılmıştır. Ses oluşturma ve ekleme yöntemini kavrayabilmek için alanında uzman kişiler ile görüşülmüştür. Sonuç olarak ses ekleme yöntemi konusunda internette hazır kayıt olarak almak ve ortama da kendi sesimizi oluşturmak üzere iki tercih düşünülmüştür. Kil animasyona hem kişisel ortamda oluşturulan ses hem de iMovie programında bulunan hazır sesler eklenmiştir.

3.2. YAPIM AŞAMASI

Yapım aşaması, yapım öncesi sırasında hazırlanmış eskizler, resimli taslaklar ve senaryonun film çekiminde uygulanması aşamasıdır. Yapım aşamasında, hazırlanan malzemelerin ve araçların kullanımı gerçekleştirilmiştir. Mekan kurgulanmış ve filmin kareler halinde çekimi uygulanmıştır. Çekim aşamasının bir örneği aşağı gösterilmiştir (Bkz. Fotoğraf 67). Yapım aşamasının temel yapı taşı olan kurgulama süreci gerçekleştirilmiştir.

Resim-67a-b-c: “Benliğinde Kaybolmak” Filminin çekim aşaması.



Kişisel arşiv.

3.2.1. Kurgulama Süreci

Kurgulama sürecinde mekan içerisinde karakterlerin ve objelerin etkileşiminin kamera çekimi gerçekleştirilmiştir. Filmde sahneler giriş, gelişme ve sonuç olmak üzere üç aşamada çekimi gerçekleştirilmiştir. Giriş kısmı ana karakterin çalışma için hazırlık yaptığı daha sonra uyuyakalıp bilgisayarın içine girdiği sahnedir. Gelişme kısmı ana karakterin bilgisayarın içinde bulunduğu, aradığı kitabı bulduğu ve kitabı bir yabancıya kaptırmasını, kitabı çalan yabancıнын peşine düştüğü süreçte yıpranmasını, daha sonra kitabı geri alıp bilgisayarın içinden çıkmasını gösteren sahnedir. Sonuç sahnesi ise ana karakterin kurtardığı kitabın aradığı kitap yerine başka bir kitap olduğunu öğrenmesini ve tekrar bilgisayarın içine girmesini ve sürecin burada sonlandırıldığını gösteren sahnedir. Çekimlerde giriş ve sonuç sahnesi mekan olarak çalışma odasında geçmekte, gelişme sahnesi bilgisayarın iç mekanında geçmektedir. Dolayısıyla giriş ve sonuç sahneleri arka arkaya çekilmiş, gelişme sahnesi ise ayrı bir şekilde çekilmiştir. Ana karakterin hareketi kol ve bacakları ayrı ayrı çekilerek kurgulanmıştır.

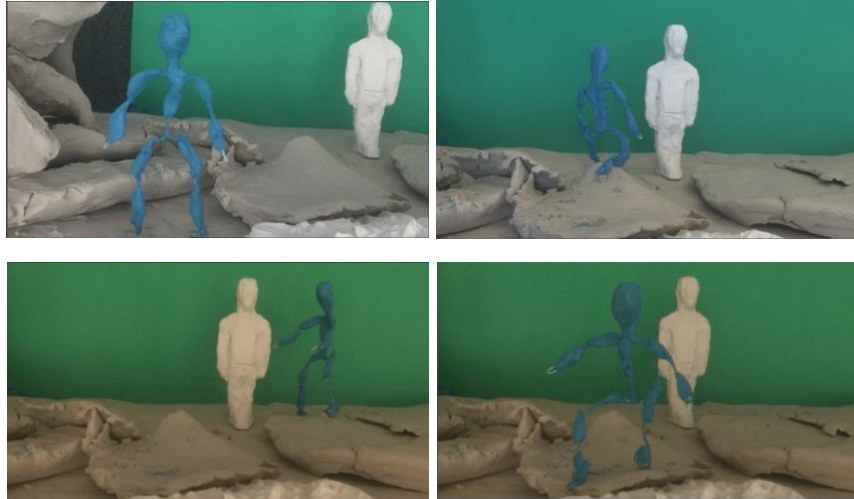
Kurgulama sürecinde karşılaşılan en büyük sorun ana karakterin hareket ettirilmesidir. Karakter hareketi için çeşitli denemeler gerçekleştirilmiştir. İlk deneme tek figürü kukla animasyonundaki teknik gibi hareket ettirmek olmuştur. Bu teknikte tek bir figür kolları ve bacakları ile hareket ettirilmesine dayalıdır. Kollar ve bacaklar her çekim için oynatıldığında çamurun yapısından dolayı parçalanmaktadır ve çekim sürecini sıkıntıya sokmaktadır. İkinci deneme çamurun parçalanmasını önlemesi düşünülen tel iskelet yöntemidir. Ana karakterin çamur bedeninin içine yerleştirilen tel iskelet ile kollar ve bacakların sağlam olacağı ve bedenden kopmayacağı düşünülmüştür. Fakat çamurun kuruması durumunda su ile ıslatıldığında figürün

üzerindeki çamur telden ayrılmaya başlar ve tekrar yerine yapıştırılması işi zorlaştırmaktadır. Dolayısıyla tel iskelet kullanımından da vazgeçilmiş , üçüncü denemede ise ilk denemede olduğu gibi sade bir çamur ile figür oluşturulmuştur. Bu sefer tek bir figür değil çok figürlü bir hareket yöntemine geçilmiştir. Bu yöntemde bir hareket için birden fazla figürün pozlanmış şekilleri ile çekim yapılması düşünülmüştür. Karakterler oluşturulurken kol ve bacak araları hafif doldurulmuş, ayak bölümünün altına da kaide yerleştirilmiştir. Birden fazla figür kullanımı, hem kullanılan çamur miktarının fazla oluşu hem çok figür modellemenin çok zaman alması hem de çekim için ekstra alan gerektirmesi açısından sorunlar yaratmıştır. Dördüncü denemede tek bir figüre geri dönmüştür. Zeminin çamur olmadığı yerde kaide kullanılmıştır. Az kare kullanılarak çekim gerçekleştirilmiştir.

3.2.1.1 Renkli kil bünye ile hareketli çekim aşamaları

Filmde ana karakterin mavi renkte olması düşünülmüş daha sonra bu fikirden vazgeçilmiştir (Bkz Fotoğraf 68). Kitabı vurgulamak üzere sadece ana karakterin ilgilendiği kitapların kırmızı renge boyanmasına karar verilmiştir (Bkz Fotoğraf 69). Boya türü olarak normal toz boya kullanımına karar verilmiştir. Boyanın kullanımı çamurun üzerine sürülerek gerçekleştirilmiştir. Çekim sırasında boyanın bulaşıcı özelliği teknik açıdan problem yaratmıştır.

Resim-68a-b-c-d: Mavi toz boya eklenmiş figürün hareket denemesi



Kişisel arşiv.

Resim-69a-b: Ana karakterin kırmızıya boyanmış kitapları alması ve okuması.



Kişisel arşiv.

3.3. YAPIM SONRASI

Yapım sonrası, yapım aşamasında gerçekleştirilmiş film çekimi bittikten sonraki kaydın bilgisayar ortamında montaj aşamasıdır. Bu aşamada çekilen sahneler, iMovie programı ile birleştirilmiş ve ortaya ham bir animasyon filmi ortaya çıkartılmıştır. Sahneler düzenlenirken gereksiz uzunlukta olan ya da fazla kısa süren sahneler varsa bunlar elden geçirilir. Sahne kayıtlarının birleşimi tamamlandıktan sonra ses ekleme işlemine geçilmiştir. Sesler eklendikten sonra kil animasyon film aşamaları tamamlanmıştır.

3.3.1. Kayıtların Montajı

Yapım sonrası aşamasında ilk iş çekilmiş film sahne kayıtlarının bilgisayar ortamında montajlama işlemidir. Ayrı çekilmiş üç sahne bilgisayar programı yardımı ile birleştirilmiştir. Kil animasyon filmi için çekilen üç sahne, iMovie Programı ile birleştirilmiştir. Daha sonra montaj ile filmin başına uygulayıcısının ismi ve filmin adı yazılmıştır.

3.3.2. Ses ile Birleştirilmesi

Kil animasyon “Benliğinde Kaybolmak” isimli filmin sahne kayıtlarının birleştirilmesinden sonra ses ekleme aşamasına geçilmiştir. Animasyona ses ekleme işlemi iMovie programı aracılığı ile gerçekleştirilmiştir. Bununla birlikte ortamda doğal sesler oluşturulup kayıt alınarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Seçilen sesler, filmdeki hareketlerin pozisyonlarına uygun zaman dilimi ile eş zamanlı şekilde yerleştirilerek uygun hale getirilmiştir. Animasyonda hem iMovie’deki hazır sesler hem de telefon kaydı alınarak yapılan doğal sesler kullanılmıştır.

3.4. “BENLİĞİNDE KAYBOLMAK” İSİMLİ KİL ANİMASYON UYGULAMASI

Çekim ve montaj aşamaları tamamlandıktan sonra kil animasyon filmi “Benliğinde Kaybolmak” hazır hale gelmiştir (Bkz. Fotoğraf 70). Filmde karakterler ve bilgisayarın iç mekanı için çamur, oda dekoru için çöp poşeti, oda için masaüstü saati ve ana karakterin çöküş sürecinden dolayı iskelet şeklinde kullanılan tel kullanılmıştır. Karakterin hareket ettirilmesi aşamaları için pek çok fikir düşünülmüş, deneme ve yanılma yolu ile çözümler üretilmiştir. Nihai çözüm olarak çamurdan yaratılan karakterin tek bir figür şeklinde oynatılarak az karede çekilmesine karar verilmiştir. Çamurdan yapılan bazı kitaplar ve evin içindeki eşyalar, kurumuş çamurdan yapılmıştır. Odada duran saat için normal masaüstü saat kullanılmıştır.

Resim-70a-b-c-d: “Benliğinde Kaybolmak” adlı kil animasyon filminden kareler.



Kişisel Arşiv.

SONUÇ

“Kil Animasyon (Claymation) Tekniğinde Kil Bünye ile Renge Dayalı Özgün Bir Uygulama” adlı tez çalışmasının birinci bölümünde sanat ve tasarımda seramik malzeme kullanımı, sanat ve tasarımın tanımları, seramiğin tanımı ve tarihi, kil bünye (çamur) türleri, kil bünyenin renk ile ilişkisi, renklendirmede metal oksit ve pigment boya kullanımı gibi başlıklara yer verilerek; renkli kil bünyeleri uygulamalarında kullanılan sanatçılar örneklenmiştir.

İkinci bölümde animasyon ve kil animasyon tarihi, bölgelere göre ve ülkemizden örnekler üzerinden incelenmiş, daha sonra kukla animasyonu, cut-out, pin-screen, kil animasyon gibi stop motion animasyonda kullanılan tekniklere yer verilmiştir. Ayrıca günümüzde stop motion ile kil animasyon yapım süreci; senaryo ve karakter analizi, resimli taslak (storyboard) hazırlama ve türleri, çalışma alanı ve gerekli araçları içererek açıklanmıştır.

Animasyon gelişiminin tarih öncesi çağlardan günümüze kadar varlığını sürdürdüğü ifade edilebilir. Mağaralarda arka arkaya çizilmiş bizon resimleri ve Roma döneminde ki yapıların üzerindeki rölyefler, Mısır hiyerogliflerindeki arka arkaya çizilmiş sahnelerin animasyon için çıkış noktası olduğu ve daha sonraki uygulayıcılar için ilham kaynağı olduğu ifade edilebilir. Benzer şekilde İran’da bulunan arkeolojik kazıda, bir kadehin üzerindeki arka arkaya çizilmiş geyik tasviri hareket ediyormuş hissi vermekte ve insan algısında bir yanılsama oluşturmaktadır. Yüzyıllar geçtikçe animasyonun gelişiminde birtakım mekanik yapılar icat edilmiştir. Bu mekanik yapılar silindir veya diskten oluşmakta, üzerinde arka arkaya çizilmiş resimler silindir veya disk hareket ettikçe, insan algısında bir illüzyon oluşturmaktadır.

19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başlarında sinemanın ortaya çıkması ile animasyonda bu dönemde karşımıza çıkmaktadır. 1920’li ve 1930’lu yıllarda Walt Disney ve Fleschier yapımı animasyonlar popüler olmuştur. Savaş dönemlerinde animasyon propaganda işlevi görmüş; bu dönemde animasyon, hem çizgi film olarak hem de stop-motion tekniğinde yapımlar olarak karşımıza çıkmıştır. Stop-motion tekniği filmler cutout, kukla animasyonu gibi türlere ayrılmaktadır. Tezin ana konusu olan kil animasyon ya da diğer bir deyişle claymation tekniği stop-motion türünden doğmuştur. 20. yüzyılın ortalarından sonra claymation tekniği filmler, animatör Will Vinton ile birlikte daha da bilinir ve popüler hale gelmiştir. Art Clokey’in yarattığı

Gumby karakteri, Aardman animasyon şirketinin filmleri, Jan Svankmajer'in ve Bruce Bickford'un yarattığı filmler, claymation film türü açısından önemli örnekler sayılabilir. Günümüze doğru gelindiğinde ise kil animasyon (claymation) tekniği hala birçok filmde kullanılmaktadır. Kısa film festivallerinden diğer ödüllü film festivallerine kadar ilgi görmekte ve ödül almaktadır. Günümüzdeki kil animasyon (claymation) filmleri teknolojinin getirdiği yeniliklerle, yeşil ekran içerisinde çekimler yapılarak, bilgisayar ortamına aktarılmakta ve daha etkileyici görüntüler elde edilmektedir.

Üçüncü bölümde kil animasyon (claymation) tekniği, seramik çamuru kullanılarak "Benliğinde Kaybolmak" adlı film yapımının aşamalarına sırasıyla yer verilmiştir. Kil animasyon tekniğinde kullanılan plastilin ile seramik sanatında kullanılan seramik çamurun benzerlikleri ile birlikte; çamurun kendine has plastik yapısı nedeni ile uygulamalarda çamur malzeme kullanılması tercih edilmiştir.

Çamur, hava ile temas etmesi sonucu hızlı kuruyan ve nemlendirilerek plastik kıvama gelen bir malzemedir. Bu sebeple kil animasyon zorlu bir süreçte gerçekleştirilmiştir. Bir tel figürün üzerine seramik çamuru eklendiğinde zamanla kurur ve figürün hareket ettirilmesini engeller. Islatılıp yumuşatıldığında ise çamur telden ayrılarak tutuculuğu azalmaktadır. Dolayısıyla, bünyenin plastik kıvamda korunması gerekmektedir ve bu durum uygulama sürecini sınırlamaktadır. Çözüm olarak ardışık hareketleri olan ayrı ayrı figürler oluşturulmuş, tek tek çekilerek montajda birleştirilmiştir.

"Kil Animasyon (Claymation) Tekniğinde Kil Bünye ile Renge Dayalı Özgün Bir Uygulama" isimli tez çalışmasının kapsamında "Benliğinde Kaybolmak" isimli uygulama gerçekleştirilerek kil animasyon alanında özgün ve yeni bir üslup oluşturulması amaçlanmıştır. Araştırma sürecinde sıklıkla elektronik yabancı kaynaklara ulaşılabilmesi ve bu alanda türkçe kaynağın çok sınırlı olması dezavantaj olarak ifade edilebilir. Tezin daha sonraki araştırmacılar açısından kaynak olması ve uygulama açısından katkı sağlaması umulmaktadır.

Filmde ana karakterin, gerçek hayattan esinlenerek, tez araştırma sürecinde bireysel çabası fantastik bir olay akışında, çizgi film karakteri benzeri bir yaklaşım ile yorumlanmıştır. Senaryonun kurgusunda ana karakterin çabalarının devamının gelip gelmeyeceği merak konusu olmaktadır. Kil animasyon (Claymation) filmler

incelendiğinde özellikle sanatsal açıdan öne çıkan örnekler arasında Jan Svankmajer’in “Darkness/Light/Darkness” adlı filmi anlatım dili açısından mizahi bir yöne sahiptir. Sam Gainsborough’dan “Face It” adlı filmi ruh durumu işlenirken ve Diego Akel’in “Fluxos” adlı filmi ise soyut animasyona örnektir.

Filmin kısa film olarak tasarlanması, hem sanatsal açıdan uygun olduğu düşünüldüğü için hem de uzun metrajlı filmlerde teknik açıdan daha geniş kapsamlı bir altyapıya ihtiyaç duyulduğu için tercih edilmiştir.

Animasyon konusu çok geniş bir alandır ve tüm dünyada ilgiyle takip edilmektedir. Animasyon eğitimi ile birlikte bu konuda dünyada pek çok festival gerçekleştirilmektedir. Animasyon eğitimi veren kurumlar için Britanya Ulusal Film ve Televizyon Okulu, İspanya’da U-Tad, Fransa’da La Poudriere gibi okullar örnek olarak verilebilir. Festivallerden ise Annecy Film Festivali, Uluslararası Stuttgart Animasyon Film Festivali, Cinekid Festivali ve 3D Wire tanınan örneklerdir (Jiménez Pumares vd., 2015: 133-141).

Animasyon öğretimi görsel sanatlar, grafik bölümleri, çizgi-film animasyon bölümleri, sanat ve tasarım bölümleri, performans sanatları altında ise kukla-operası ve sinema bölümlerinde verilmektedir.

Sonuç olarak; “Kil Animasyon (Claymation) Tekniğinde Kil Bünye ile Renge Dayalı Özgün Bir Uygulama” adlı tezde kil animasyon filminde genel olarak yaş çamurdan bir figür oynatılmaya karar verilmiş fakat çamurdan figürü hareket ettirme sürecinde teknik açıdan zorluklar yaşanmıştır. Problemin çözümü için birçok deneme yapılmıştır. Tek bir figürü tel iskelet kullanmadan, yer yer çamurdan kaide kullanarak, modellenmesi ile süreç tamamlanmış, figür çok fazla detay içermeyecek şekilde biçimlendirilmiştir. Böylece figürün kolaylıkla hareket ettirilmesi sağlanmıştır.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G., Harris, P. (2019). *Grafik Tasarımda Tasarım Fikri* (çev. A. G. Taşçıoğlu ve M. Taşçıoğlu). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Arcasoy, A., Başkırkan, H. (2020). *Seramik Teknolojisi*, M. Çakı (Ed.). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ayık, F. Y. (Ed.). (2016). *Türk Sanatları “Seramik”*. İstanbul: Türk Kültürüne Hizmet Vakfı Yayınları.
- Bayazıt, N. (2011). *Endüstri Tasarımı Temel Kavramları*. İstanbul: İdeal Yayıncılık.
- Bendazzi, G. (2016a). *Animation: A World History Volume I*, Florida, ABD: CRC Press.
- Bendazzi, G. (2016b). *Animation: A World History Volume II*, Florida, ABD: CRC Press.
- Bendazzi, G. (2017). *Animation: A World History Volume III: Contemporary Times* Florida, ABD: CRC Press.
- Bone, R., O., Cayton, D., L., Ovrick, O., G., Stinson, R. E., Wigg, P., R. (2015) *Sanatın Temelleri – Teori ve Uygulama* (çev. N. Balkır Kuru ve A. Kuru) N. E. Noyan (Ed.). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Brown, A. (2014). *Güncel Sanat ve Ekoloji* (çev. E. Gözgü ve Y. Adam). İstanbul: Lal Yayınları.
- Burrison, J. A. (2017). *Global Clay : Themes in World Ceramic Traditions*. Indiana, ABD: Indiana University Press.
- Cavalier, S. (2011). *The World History of Animation*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Clark, K. (1998). *The Potter’s Manual* (E. Johnson-Gilbert, Ed.). Delaware, ABD: Quarto Publishing.
- Cristiano, G. (2009). *The Storyboard Design Course*. London: Thames & Hudson.
- Dobson, N. (2010). Asia. İçinde *The A to Z of Animation and Cartoons* (ss. 12-14). ABD: The Scarecrow Press.
- Dobson, N. (2010). Clay. İçinde *The A to Z of Animation and Cartoons* (ss. 44-45). ABD: The Scarecrow Press.
- Dobson, N. (2010). Clokey, Art (1921-). İçinde *The A to Z of Animation and Cartoons* (ss. 45-46). ABD: The Scarecrow Press.

- Dobson, N. (2010). Park, Nick (1958-). İçinde *The A to Z of Animation and Cartoons* (ss. 146-147). ABD: The Scarecrow Press.
- Dobson, N. (2010). Soviet Union. İçinde *The A to Z of Animation and Cartoons* (ss. 180-182). ABD: The Scarecrow Press.
- Dobson, N. (2010). Vinton, Will (1947-). İçinde *The A to Z of Animation and Cartoons* (ss. 204-205). ABD: The Scarecrow Press.
- Edgar-Hunt, R. (2012). *Kurmaca Yönetmenliği* (çev. D. Kırmızı), İstanbul: Literatür Yayınları.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J., Richards, J. (2019). *Film Yapımında Senaryo Yazımı* (çev. G. Altıntaş), İstanbul: Literatür Yayınları.
- Frierson, M. (1994). *Clay Animation: American Highlights 1908 to Present* (Twayne's Filmmakers Series), USA: Twayne Pub.
- Furniss, M. (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı: Flipbooks'dan Flash'a Animasyon Hakkında Her Şey* (çev. S. Çelenk ve N. Cihanşümül Maral), İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Furniss, M. (2016). *A New History of Animation*. London: Thames and Hudson.
- Gasek, T. (2017). *Frame by Frame Stop Motion*. Taylor and Francis Group.
- Gombrich, E. H. (2011). *Sanatın Öyküsü* (çev. E. Erduran ve Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Heidegger, M. (2011). *Sanat Eserinin Kökeni* (çev. F. Tepebaşılı). Ankara: De Ki Sanat.
- Keser, N. (2009). Animasyon. İçinde *Sanat Sözlüğü* (2. Basım, s.40). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Keser, N. (2009). Sanat. İçinde *Sanat Sözlüğü* (2. Basım, ss. 292-295). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kınık, M. (2015). *Grafik Tasarım: Tarih ve Teknoloji*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Lewandowsky, P., Zeischegg, F. (2003). *A Practical Guide to Digital Design: Designing With Your Computer Made Easy!* West Sussex, Birleşik Krallık: AVA Publishing.
- Lord P., Sibley B. (2004). *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*, Eastbourne: Gardners Books.
- Lord, P., Sibley B. (2010). *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D*

- Animation*, London: Thames & Hudson.
- Ova, D. (2018). Sürekli Genişleyen Bienal Düşüncesi. *Öğrenme Biçimi Olarak Tasarım - Okullar Okulu Okumaları: 4. İstanbul Tasarım Bienali*, İstanbul: İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 35-40.
- Önal, N. O., Uludağ, K. (2019). *Sanayi Devrimi Öncesi Seramik Sanatı Tarihi*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Özol A. (2012). *Sanat Eğitimi ve Tasarımda Temel Değerler*. İstanbul: Pastel Yayıncılık.
- Pitelka, V. (2013). *Clay: A Studio Handbook*. Ohio: The American Ceramic Society.
- Priebe, K. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Course Technology.
- Purves, B. (2008). *Stop Motion: Passion, Process and Performance*, :Taylor & Francis.
- Saldana, Z. (2018). *Filming Stop-Motion Animation*, Michigan, ABD: Cherry Lake Publishing.
- Sayar, İ. (2017). *Seramik: Tarihçe & Teknoloji & Uygulama*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Seylan, A. (2005). *Temel Tasarım*. İstanbul: M-Kitap.
- Selby, A. (2013). *Animation*. Londra, Birleşik Krallık: Laurence King Publishing.
- Sevim. S., S. (2015). *Seramik - Dekorlar ve Uygulama Teknikleri*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sözen, M., Tanyeli, U. (2011). Sanat. İçinde İ. Önemli (Ed.), *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü* (11. Basım, ss. 266-267). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Staubach, S. (2013). *Clay : The History and Evolution of Humankind's Relationship with Earth's Most Primal Element*. Lebanon, New Hampshire: University Press of New England.
- Sümer, G. (2005). *Seramik Hammaddeleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü.
- Tsugata, N. (2013). A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation. M. Yokota and T. G. Hu (Ed.), *Japanese Animation: East Asian Perspectives*, ABD: University Press of Mississippi.
- Tunalı, İ. (2012). *Tasarım Felsefesi: Tasarım Modelleri ve Endüstri Tasarımı*. İstanbul: YEM Yayın.
- Turkaya A., Güney, E. (2016). Animasyon ve Kültürel Miras, L. Mercin (Ed.),

Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon, 1-11. Ankara: Pegem Akademi
Yayıncılık.

Ürkmez, B. (2017). Turkish Animation: A Contemporary Reflection of the Karagöz
Shadow Play. *Animastion in the Middle East – Practice and Aesthetics from
Baghdad to Casablanca*. Londra, Birleşik Krallık: I.B. Tauris.

Van De Peer, S. (Ed.). (2017). *Animastion in the Middle East – Practice and
Aesthetics from Baghdad to Casablanca*. Londra, Birleşik Krallık: I.B. Tauris.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Oxfordshie, Birleşik Krallık: Taylor and
Francis Group.

Wigan M. (2012). Renk. İçinde *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü* (çev. M. E. Uslu) (1.
Basım, s. 205). İstanbul: Literatür Yayınları.

İNTERNET KAYNAKÇASI

“Our Words Are Hidden. Our Meanings Are Revealed”. (t.y.). *Mimi Joung*.

<https://mimijoung.com/about>, erişim tarihi: 15.10.2023.

2011-2017 / Organic Objects. (t.y.). *Hasan Şahbaz*.

<https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dvo4n-a24c8e1c-1d11-49a6-a3f8-2b7ed3046215>, erişim tarihi: 19.10.2023.

A History of Clay Animation. (2006, 6 Ocak). ABC News.

<https://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=116413&page=1>, erişim tarihi: 19.01.2021.

A Wild Hare. (t.y.). Turner Classic Movies.

<https://www.tcm.com/tcmdb/title/312682/a-wild-hare/#overview>, erişim tarihi: 09.04.2021.

Aardman A Little Bit of History. (t.y.). Aardman. <https://www.aardman.com/the-studio/history/>, erişim tarihi: 19.01.2021.

Alicenap, Ç. T. (2015). Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması, *Türklük Bilimi Araştırmaları*, (37), 11-26,

<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/157209>, erişim tarihi: 2.11.2023.

Allegorical Figure – VI / Turquoise Bird. (t.y.). *Hasan Şahbaz*.

<https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dstu4-10e405c2-2e98-428d-a293-ff3af9bd8ab8>, erişim tarihi: 19.10.2023.

Ancient Pottery (From 18,000 BCE). (t.y.). Ancient Pottery: Types, History, Development of Clay-Fired Vessels., gönderen <http://www.visual-arts-cork.com/pottery.htm#middleeast>, erişim tarihi: 23.04.2021.

Animation in Europe. (t.y.). Animation in Europe.,

<https://www.animationineurope.eu/>, Erişim tarihi: 28.05.2021.

Art Clokey's Gumbasia (1955). (2012). The Kid Should See This.

<https://thekidshouldseethis.com/post/11394799336>, erişim tarihi: 19.01.2021.

Bayraktar, N. (2018). Kil Animasyonun İlk Örnekleri, *Sekans Sinema Kültürü*

- Dergisi*, (e8), 141-145.
[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), erişim tarihi: 03.05.2021.
- Bedard, M. (2020, 1 Kasım), *What is Claymation - A History of Claymation Movies*, StudioBinder, , <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-claymation-definition/>, erişim tarihi: 22.02.2022.
- BFI Presents a New History of British Animation*. (t.y.). Animation World Network., <https://www.awn.com/news/bfi-presents-new-history-british-animation>, erişim tarihi: 23.04.2021.
- Botanica. (t.y.). *Barbara Nanning*. <https://www.barbarananning.nl/project/botanica/>, erişim tarihi: 13.10.2023.
- Brief History of Ceramics and Glass*. (t.y.). The American Ceramic Society., <https://ceramics.org/about/what-are-engineered-ceramics-and-glass/brief-history-of-ceramics-and-glass>, erişim tarihi: 23.04.2021.
- Bruce Bickford*. (t.y.). United Mutations. https://www.united-mutations.com/b/bruce_bickford.htm Erişim Tarihi: 19.01.2021.
- Burrows, E. (t.y.). *Animation*. Screenonline. <http://www.screenonline.org.uk/film/id/445505/index.html>, erişim tarihi: 12.03.2021.
- Colors. (t.y.). *Ann Van Hoey Ceramics*. <https://annvanhoey-ceramics.be/work/colors/>, Erişim Tarihi: 13.10.2023.
- Chiyogami. (t.y.). İçinde Collins. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/chiyogami> Erişim Tarihi:14.02.2022.
- Demir, T., Özdemir, B. (2013).Türkçe Eğitiminde Karagöz / Gölge Oyunları ile Değer Öğretimi, *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 57-89, Erişim Tarihi: 2.11.2023, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/302422>
- Dervish. (t.y.). *Hasan Şahbaz*. <https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dstu4-21a949d4-2db8-4c9a-81b8-c6f38687e294>, erişim tarihi: 19.10.2023.

Donald's Vacation. (t.y.). *IMDB*.

https://www.imdb.com/title/tt0032402/?ref_=ttpl_pl_tt Erişim Tarihi: 09.04.2021.

Dorothy Feibleman. (t.y.). *Dorothy Feibleman*, <http://www.dorothyfeibleman.com/> erişim tarihi: 19.10.2023.

Dorothy Feibleman's Nerikomi Work. (16 Haziran 2012). *Dorothy Feibleman Blogspot*. <https://dorothyfeibleman.blogspot.com/search/label/colored%20clay>, Erişim Tarihi: 6.10.2023.

Durrant, A. (2017, 30 Ağustos). *A Brief History of Clay Animation*. Pebble Studios. <https://www.pebblestudios.co.uk/2017/08/30/a-brief-history-of-clay-animation/>, erişim tarihi: 19.01.2021.

Effendy, R. (2016, 8 Kasım). *Diego Akel (Brazil)*. Jakarta Contemporary Ceramic. <https://jakartacontemporaryceramic.wordpress.com/2016/11/08/diego-akel-brazil/>, erişim tarihi: 19.01.2021.

Evvel Zaman İçinde. (t.y.). *Kamera Arkası*. <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/evvelzamanicinde.html> Erişim Tarihi: 26.04.2022.

Financial Focus (ed). (25 Eylül 2023). '*Kunstenares Barbara Nanning: 'Het belangrijkste is om te blijven experimenteren'*'. <https://financialfocus.abnamro.nl/inspiratie/interview-kunstenares-barbara-nanning-durven-experimenteren/>, erişim tarihi: 15.10.2023.

Frierson, M. (1993). The Invention of Plasticine and the Use of Clay in Early Motion Pictures, *Film History*, 5(2), 142-157.

Galaxy. (t.y.). *Barbara Nanning*. <https://www.barbarananning.nl/project/galaxy/>, Erişim Tarihi: 13.10.2023.

Gazan, O. (14 Eylül 2020). *Sevmek İçin Neler Yaparsın?*. Bigumigu. <https://bigumigu.com/haber/sevmek-icin-neler-yaparsin/>, Erişim Tarihi: 19.01.2021.

Gündüz, T. B. (27 Ağustos 2018). *Osamu Tezuka; Anime ve Manga'nın Babası*. Kahraman Baykuş. <https://kahramanbaykus.com/osamu-tezuka-anime-ve-manganin-babasi/>, erişim tarihi: 21.03.2021.

- Hasan Şahbaz “Mekanlar – Sınırlar – İnsanlar” Seramik Sergisi – Ceramic Exhibition. (t.y.). *Galeri Soyut*. <https://www.galerisoyut.com.tr/hasan-sahbaz-2011/#!/eserler>, erişim tarihi: 28.09.2023.
- Hobo Moon Cartoons. (27 Nisan 2019). L’ultimo Sciuscià. *Hobo Moon Cartoons*, <https://hobomooncartoons.com/2019/04/27/lultimo-sciuscia/> erişim tarihi: 09.04.2021.
- Hu, Y. (2021). The Bear – Forget and Remember (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Pratt Institute School of Art, ABD.
- Huddleston, T. (2019, 22 Ağustos). 10 Great Puppet Films, *BFI*, <https://www.bfi.org.uk/lists/10-great-puppet-films> , erişim tarihi: 23.04.2021.
- In Watermelon Sugar. (t.y.). *Mimi Joung*. ¹ <https://mimijoung.com/in-watermelon-sugar>, erişim tarihi: 28.09.2023.
- Jan Švankmajer. (t.y.). Athanor. http://athanor.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=24&Itemid=123&lang=en, erişim tarihi: 19.01.2021.
- Jennings, A. (14 Ocak 2018). *David Daniels. Edge of Frame*. <http://www.edgeofframe.co.uk/tag/stratacut/>, erişim tarihi: 19.01.2021.
- Jimenez Pumares, M., Simone, P., Kevin, D., Ene, L., Talavera Milla, J. (2015) *Mapping the animation history*, Council of Europe Animation, https://ec.europa.eu/information_society/newsroom/image/document/2016-26/mapping_the_animation_industry_in_europe_16280.pdf, erişim tarihi: 2.11.2023,
- Kelleghan, F. (t.y.). *The Sculptor’s Nightmare (1908)*. IMDb. https://www.imdb.com/title/tt0000756/plotsummary?ref_=tt_ov_pl, Erişim Tarihi: 19.01.2021.
- La Prophétie des Grenouilles. (t.y.). *IMDB*. <https://www.imdb.com/title/tt0365659/>, erişim tarihi: 21.06.2021.
- Liu, G., & Zhang, Y. (2020). The Integration and Application of Animation Script Creation and Modern Concept. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 750(1), , <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/750/1/012059/pdf>, Erişim tarihi: 2.11.2023.

- Live Action. (t.y.). İçinde Sesli Sözlük. <https://www.seslisozluk.net/live-action-nedir-ne-demek/> Erişim Tarihi: 14.02.2022.
- Lopes, P., F., (t.y.). The Pinscreen in the Era of the Digital Image. *Carin Perron – Topics in Animation.* <http://www.writer2001.com/lopes.htm#animation>, erişim tarihi: 23.04.2021.
- Margaret's Windows and Sundowns. (t.y.). *Mimi Joung*. <https://mimijoung.com/in-watermelon-sugar/fntsl49j5egt0tydpbw59nxm55rk0u>, erişim tarihi: 15.10.2023.
- Matlin, J. (25 Temmuz 2018). *Animation Techniques: Pinscreen*. NFB Blog. <https://blog.nfb.ca/blog/2018/07/25/animation-techniques-pinscreen/>, erişim tarihi: 12.03.2021.
- MEGEP (2011). *Radyo-Televizyon: Senaryonun Temel Öğeleri*, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı. https://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Senaryonun%20Temel%20%C3%96geleri.pdf, erişim tarihi: 2.11.2023.
- Mine Poyraz. (t.y.). *Galeri Soyut*. <https://www.galerisoyut.com.tr/artist/mine-poyraz/#basin-bulteni-tab>, erişim tarihi: 13.10. 2023.
- Mine Poyraz – ‘Umut’. (t.y.). *Galeri Soyut*. <https://www.galerisoyut.com.tr/artist/mine-poyraz/#eser/2a4cea844a8ccb0d5898aaa74f1a3f42/29715>, erişim tarihi: 19.10.2023.
- National Museum of American History (t.y.). *California Raisin*. Smithsonian. https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1170672, erişim tarihi: 02.04.2021.
- Peter Pincus. (t.y.). *Wexler Gallery*. <https://www.wexlergallery.com/collection/category/Peter+Pincus>, Erişim Tarihi: 06.10.2023.
- Peter Pincus – The May Few Project Three, 2018. (t.y.). *Wexler Gallery*. <https://www.wexlergallery.com/collection/the-many-few-project-three-2018>, erişim tarihi: 19.10.2023.
- Portfolio. (t.y.). *Olgu Arts*. <https://www.olguarts.com/portfolio/>, erişim tarihi: 28 Eylül 2023.

Praxinoscope. (t.y.). *History of Science Museum*.

<http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/praxinoscope/>,

erişim tarihi: 23.04.2021.

Ram Mohan (t.y.). *Design in India*.

<http://designindia.net/thoughts/people/masters/ram-mohan#Biography> Erişim

Tarihi: 21.03.2021.

Sam Gainsborough. (t.y.). Blinkink. [https://blinkink.co.uk/directors/sam-](https://blinkink.co.uk/directors/sam-gainsborough)

[gainsborough](https://blinkink.co.uk/directors/sam-gainsborough) erişim tarihi: 19.01.2021.

Schepps, M. (2019, 13 Kasım). *William Gale, "Will" Vinton (1947-2018)*, Oregon Encyclopedia.

[https://www.oregonencyclopedia.org/articles/vinton_william_t_will/#.YAYn8](https://www.oregonencyclopedia.org/articles/vinton_william_t_will/#.YAYn85MzZsP)

[5MzZsP](https://www.oregonencyclopedia.org/articles/vinton_william_t_will/#.YAYn85MzZsP), erişim tarihi: 19.01.2021.

Sen, J. (1 Ekim 1999). *India's Growing Might*. Animation World Network.

<https://www.awn.com/animationworld/indias-growing-might>, erişim tarihi:

25.05.2021.

Sevindi, K. (2015), *Türk Animasyonunun "Yoksul" Tarihi*, Hayal Perdesi, (49), 64-

67, , https://www.bisav.org.tr/userfiles/yayinlar/hayal_perdesi_245.pdf, erişim

tarihi: 14.11.2023.

Shaman. (t.y.). *Hasan Şahbaz*. [https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-](https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dstu4-97854691-bd88-4cb9-a753-a5bb6c2ca606)

[soyutlamalar?pgid=kj3dstu4-97854691-bd88-4cb9-a753-a5bb6c2ca606](https://www.hasansahbaz.com/calismalar-figuratif-soyutlamalar?pgid=kj3dstu4-97854691-bd88-4cb9-a753-a5bb6c2ca606), erişim

tarihi: 19.10.2023.

SISTER. (t.y.). Siqi Song, <http://songsiqi.com/sister> (Erişim Tarihi: 20 Haziran 2021)

Stop-Motion. (t.y.). İçinde Merriam-Webster [https://www.merriam-](https://www.merriam-webster.com/dictionary/stop-motion)

[webster.com/dictionary/stop-motion](https://www.merriam-webster.com/dictionary/stop-motion), erişim tarihi: 06.10.2020.

Suresh Eriyat. (t.y.). D&AD. [https://www.dandad.org/profiles/person/169523/suresh-](https://www.dandad.org/profiles/person/169523/suresh-eriyat/)

[eriyat/](https://www.dandad.org/profiles/person/169523/suresh-eriyat/), erişim tarihi: 19.01.2021.

Sürmeli, K., Geniş, B. (2019). Kaligrafik Animasyon: "Amentü Gemisi Nasıl

Yürüdü?" Örneği, *Uluslararası Sanad Kongresi Bildiri Kitabı*, K. P. Akgül, H.

Arapgirlioğlu, T. Sağer, K. Sürmeli (Ed.). Ankara: Gece Kitaplığı,

https://www.gecekitapligi.com/Webkontrol/uploads/Fck/yayin_27.pdf, erişim

tarihi: 7.05.2021.

- T.C. Çankırı Valiliği. (t.y.). *İnandık Vazosu*, <http://cankiri.gov.tr/inandik-vazosu>, erişim tarihi: 25.09.2023.
- Terra. (t.y.). *Barbara Nanning*. <https://www.barbarananning.nl/project/terra/>, erişim tarihi: 13.10.2023.
- The Essence of Gumby*. (t.y.). Art Clokey's Gumbyworld.
<http://www.gumbyworld.com/gumby-characters/gumby/>, erişim tarihi: 19.01.2021.
- The Invention of the Storyboard*. (t.y.). The Walt Disney Family Museum.
<https://waltdisney.org/galleries>, erişim tarihi: 14.02.2022.
- Treves, J. (14 Mart 2019). Seyredemediğimiz Nasrettin Hoca, *Animasyon Gastesi*.
<http://www.animasyongastesi.com/seyledemedigimiz-nasrettin-hoca/> Erişim Tarihi: 01.04.2022.
- Türker, İ. (2011). "Canlandırma"nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 227-24,
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/799450>, Erişim tarihi: 2.11.2023.
- Türkoğlu, S. (2003). *Anlatım ve Deyimlerde Renklerin Dili*, Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, (8), 277-290, ,
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/31318>, Erişim tarihi: 02.11.2023.
- Violatti, C. (13 Eylül 2014). *Pottery in Antiquity*. World History Encyclopedia.,
<https://www.worldhistory.org/pottery/> Erişim Tarihi: 23.04.2021.
- Waters, M. (30 Haziran 2017). *Fall in Love With the World's First Animated Dinosaur*. Atlas Obscura. <https://www.atlasobscura.com/articles/gertie-the-dinosaur-1914-animated-cartoon>, erişim tarihi: 09.04.2021.
- Western Animation / Closed Mondays*. (t.y.). TV Tropes.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/ClosedMondays>, erişim tarihi: 19.01.2021.
- Willis O'Brien. (2021). *İçinde Encyclopedia*.
<https://www.encyclopedia.com/people/literature-and-arts/film-and-television-biographies/willis-obrien>, erişim tarihi: 19.01.2021.

Yüzleşme: Kaygılar ve Biz. (t.y.). Vakkorama.

https://vpaper.vakkorama.com.tr/portfolio_page/yuzlesme-kaygilar-ve-biz/,
erişim tarihi: 19.01.2021.

Zahed, R (2020, 20 Ocak), *Mind-Altering: French Animator Bruno Collet Discusses His Oscar-Nominated Short 'Memorable'*, Animation Magazine,
<https://www.animationmagazine.net/2020/01/mind-altering-french-animator-bruno-collet-discusses-his-oscar-nominated-short-memorable/>, erişim tarihi:
14.11.2023.



VIDEO KAYNAKÇASI

- A Room With A View. (2015, 19 Ağustos). 1908:Arthur Melbourne-Cooper–Dreams in Toyland [Video Dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=Ujl6gr2IJZI> erişim tarihi: 21.03.2021.
- Animation Worksheep. (2013, 26 Şubat). The Adventures of Prince Achmed [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=WPnrfBU5gWY> erişim tarihi: 21.06.2021.
- awillecocq. (2013, 6 Ocak). Der Fuehrer's face HD [Sous-titres français, French subtitles] [Video Dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=VihggRSvVic> erişim tarihi: 09.04.2021.
- BFI. (2018, 19 Ocak). Bully Boy (1914) | BFI National Archive [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=HuYJk0Vr0NU> erişim tarihi: 19.01.2021.
- Brett Ingram. (2017, 3 Şubat). Prometheus' Garden trailer [Video dosyası]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gzcU03Z0y7c> erişim tarihi: 19.01.2021.
- brighteyepics. (2008, 21 Nisan). Bruce Bickford's PROMETHEUS' GARDEN (excerpt) [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=1m-JYut7GSQ> erişim tarihi: 21.06.2021.
- BSM. (2021, 6 Kasım). Buz Kırıldı, Yol Açıldı – Ekim Devrimi Belgeseli Türkçe [Video dosyası]. https://www.youtube.com/watch?v=1A-_7jmC-zE erişim tarihi: 21.11.2022.
- Change Before Going Productions. (2013, 25 Mart). Gertie the Dinosaur (1914) – 1st Keyframe Animation Cartoon – Winsor McCay [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU> erişim tarihi: 20.06.2021.
- classiccarnoon. (2006, 3 Kasım). Emile Cohl – Fantasmagorie 1908 [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE> erişim tarihi: 17.10.2023.
- David Daniels. (2012, 24 Ocak). NEON MUD BUCKET [Video dosyası]. <https://vimeo.com/35602484> erişim tarihi: 19.01.2021.
- David Daniels. (2012, 19 Mart). BIG TIME (Excerpt) [Video dosyası]. <https://vimeo.com/38802221> erişim tarihi: 19.01.2021.

- Diego Akel. (2014, 26 Mayıs). Fluxos / Flows [Video dosyası].
<https://vimeo.com/96499778> erişim tarihi: 19.01.2021.
- Diego Akel. (2014, 4 Haziran). Fluxos / Flows (making of) [Video dosyası].
<https://vimeo.com/97392557> erişim tarihi: 19.01.2021.
- Duygu Gules K. (2021, 17 Kasım). Leda – Stop motion animation (Claymation) 2006 [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=1GJRPZ2ApGI> erişim tarihi: 25.09.2023.
- Duygu Gules K. (2023, 20 Eylül). Zephyros – Stop motion animation (Claymotion) 2004 [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=G7QuVt1RdSU&t=638s> erişim tarihi: 25.09.2023.
- ear. (2020, 13 Haziran). Factual conversation (dimensions of dialogue). Jan Švankmajer [Video dosyası].
https://www.youtube.com/watch?v=u8y_UNelcXo erişim tarihi: 19.01.2021.
- eeksaurus. (2020, 7 Temmuz). Tokri (The Basket) [Video dosyası].
<https://vimeo.com/436204454> erişim tarihi: 19.01.2021.
- eeksaurus. (2019, 6 Aralık). Tokri (The Basket) Behind the Scenes – Pre Production [Video dosyası]. <https://vimeo.com/377728814> erişim tarihi: 19.01.2021.
- eeksaurus. (2020, 19 Şubat). Tokri (The Basket) Behind the Scenes – Animating Tokri [Video dosyası]. <https://vimeo.com/392426186> erişim tarihi: 19.01.2021.
- Electra Fox. (2016, 18 Haziran). First Animation (1906) Humorous Phases of Funny Faces [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=YS5VUMAWETA> erişim tarihi: 91.01.2021.
- Entertaining Videos. (2016, 17 Eylül). Donald Duck II Vacation Episode [Video dosyası]. https://www.youtube.com/watch?v=_PKaNaZOiVg erişim tarihi: 09.04.2021.
- filmpjesvoorkinderen. (2015, 27 Aralık). Als je begrijpt wat ik bedoel [Video Dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=fKvhuLwvcr8> erişim tarihi: 25.05.2021.
- Gary Filan. (2016, 31 Ekim). WALLACE and GROMIT I A Grand Day Out [Video dosyası]. https://www.youtube.com/watch?v=_VUnQ2qeJbQ erişim tarihi: 20.06.2021.

- Gebeka Films. (2019, 26 Haziran). La Prophetie Des Grenouilles I Bande Annonce Officielle I Gebeka Films [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=6dklDP8BQLM> erişim tarihi: 21.06.2021.
- GumbyVideos. (2009, 28 Eylül). Gumbasia [Video dosyası].
https://www.youtube.com/watch?v=VaZzRUc2C0A&feature=emb_title erişim tarihi: 19.01.2021.
- İzmirTube. (2020, 16 Aralık). İzmir Uluslararası Mizah Festivali Kısa Filmi: Sansür – Tan Oral (1970 – Animasyon) [Video dosyası].
https://www.youtube.com/watch?v=MYyED4i_LvQ erişim tarihi: 26.04.2022.
- Joshua The Nostalgic. (2019, 29 Temmuz). Looney Tunes - A Wild Hare (1940) Opening Title & Closing [Platinum Collection Volume 2] [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=PZAP4OwnsE4> erişim tarihi: 09.04.2021.
- Karni and Saul – Sulkybunny. (2016, 29 Eylül). Perfect World – Katie Melua [Video dosyası]. <https://vimeo.com/184859361> erişim tarihi: 20.06.2021.
- LA CREAM. (2017, 30 Mart). The Amazing Mr Bickford (Movie by Frank Zappa) Full [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=4ZH1mFkL6e8> erişim tarihi: 19.01.2021.
- LanceMurdock. (2006, 29 Ekim). L'ultimo Sciuscia [Video dosyası].
<https://www.dailymotion.com/video/xke5q>, 09.04.2021.
- Library and Archives Canada. (2015, 13 Nisan). Universal Screen Magazine, [Vol. 1, No. 96] (1918) [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=Yd5-ihF9b60> erişim tarihi: 21.06.2021.
- Miyu Distribution. (2019, 19 Aralık). 妹妹 * Sister [Video Dosyası].
<https://vimeo.com/ondemand/sisterbysiqisong> erişim tarihi: 20.06.2021.
- Morph. (2014, 1 Aralık). MORPH I CLASSIC CLIPS I MORPH'S FIRST TAKE HART APPEARANCE [Video dosyası].
https://www.youtube.com/watch?v=QOW7Jn0_daY erişim tarihi: 20.06.2021.
- Movie Matinee. (2022, 24 Ağustos). The Hand (1965) A Short Film by Jiri Trnka 1080p [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=cy3Xsd9GLBA> erişim tarihi: 11.10.2022.
- NFTSanimation. (2018, 27 Eylül). Facing It – the making of [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=JKxaB1nzJO4> erişim tarihi: 19.01.2021.

- Nozomi Entertainment. (2008, 14 Şubat). Astro Boy [1963] Trailer [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=d3UbaB7oPTw> erişim
tarihi: 25.05.2021.
- RetroTy: The Pulse of Nostalgia. (2010, 1 Temmuz). 1986 – The California Raisins
[Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=vcDGBaCsatQ> erişim
tarihi: 22.03.2022.
- Rotten Tomatoes Classic Trailres. (2013, 1 Ekim). The Nightmare Before Christmas
(1993) Official Trailer #1 – Animated Movie [Video dosyası].
https://www.youtube.com/watch?v=wr6N_hZyBCk erişim tarihi: 21.06.2021.
- Sam Gainsborough. (2019, 17 Aralık 2019). Facing It by Sam Gainsborough [Video
dosyası]. <https://vimeo.com/380157225> erişim tarihi: 19.01.2021.
- Seattle Channel. (2019, 30 Nisan). The mad, magical art of animator Bruce Bickford
[Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=sk9ZPRt-sRU> erişim
tarihi: 03.11.2020.
- SeriousFeather. (2017, 12 Nisan). Jan Švankmajer's 'Darkness, Light, Darkness'
(1989) [Video dosyası]. <https://vimeo.com/212875761> erişim tarihi:
19.01.2021.
- Sıddık Kocabay. (2016, 13 Nisan). Koca Yusuf DVD [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=kJMqdBfN7wQ> erişim tarihi: 26.04.2022.
- SRSCinemaLLC. (2023, 26 Nisan). The Story Hong Gil-Dong Official Trailer SRS
Cinema Korea's First Anime [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=FszuBwSzYSk> erişim tarihi: 29.05.2023.
- Steve Stanchfield. (2016, 28 Eylül). Brotherhood of Man Thunderbean [Video
Dosyası].
https://www.youtube.com/watch?v=5Qr0X1BmJ0Q&feature=emb_title erişim
tarihi: 19.01.2021.
- studiosoundworks. (2021, 5 Ocak). Closed Mondays – a claymation short film
(1974) [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=ycudrNIUx-s>
erişim tarihi: 20.06.2021.
- Veronica Solomon. (2020, 17 Ağustos). Love Me, Fear Me [Video dosyası].
<https://vimeo.com/448617702> erişim tarihi: 19.01.2021.

- Veronica Solomon. (2020, 4 Eylül). Making of Love Me, Fear Me [Video dosyası].
<https://vimeo.com/454693987> erişim tarihi: 19.01.2021.
- VideoVersa Kleuters. (2017, 22 Kasım). Beertje Sebastiaan: De Geheime Opdracht [Video Dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=QVgDGj0fYcs> erişim tarihi: 25.05.2021.
- Vivement Lundi !. (2020, 23 Haziran). Mémorable [Video dosyası].
<https://vimeo.com/ondemand/memorable> erişim tarihi: 21.06.2021.
- Walt Disney Animation Studios. (2009, 27 Ağustos). Walt Disney Animation Studios' Steamboat Willie [Video dosyası]
<https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4> erişim tarihi: 09.04.2021.
- What Could Go Wrong?. (2015, 23 Temmuz). Long Live the Bull (1926) [Video dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=g8yOmFcmYu0> erişim tarihi: 19.01.2021.
- Yusuf. (2018, 20 Temmuz). Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü (1969) [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=vLhh05fUfAI> erişim tarihi: 05.04.2022.
- 星凤星凤. (2009, 4 Mart). สดสาร ภาค ๑ 第一集 Phần 1 [Video dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=TrKa2XFUKHo&list=PLE03CBA9A267E0CE9> erişim tarihi: 25.05.2021.

RESİM KAYNAKÇASI

Resim 1. Kişisel arşiv.

Resim 2. Olgu Sümengen Berker fotoğraf arşivi.

Resim 3. Olgu Sümengen Berker fotoğraf arşivi.

Resim 4. <https://www.flickr.com/photos/116153022@N02/15062985885> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 5a. A New History of Animation, Maureen Furniss, 2016, s. 13.

Resim 5b. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:XDSC_7441-musee-d-Aquitaine-grotte_Lascaux.jpg (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

Resim 6a.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trajan%27s_Column,_Rome_\(14248794236\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trajan%27s_Column,_Rome_(14248794236).jpg) (Erişim Tarihi: 29.03.2022)

Resim 6b.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6c/Trajan%27s_Column_reliefs.jpg (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

Resim 7. Animation: A World History, Volume 1, Bendazzi G., CRC Press, Taylor & Francis Group, 2016, s. 7.

Resim 8. <https://www.worldhistory.org/image/8172/early-hittite-vase/> (Erişim Tarihi: 28 Eylül 2023)

Resim 9.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leeds_Industrial_Museum_zoetrope_7125.JPG (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

Resim 10.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Humble_beginnings,_pt._1_\(2150574179\)_2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Humble_beginnings,_pt._1_(2150574179)_2.jpg) (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

Resim 11. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fenaquistoscopi.jpg> Erişim Tarihi: 16.05.2023

Resim 12.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Praxinoscope._Mus%C3%A9_Bernard_d%27Agesci.jpg (Erişim Tarihi: 09.04.2021)

Resim 13. <https://www.flickr.com/photos/93779577@N00/48689639711> (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

- Resim 14. <https://www.flickr.com/photos/foxtongue/90782477> (Eriřim Tarihi: 24.10.2023)
- Resim 15. <https://www.flickr.com/photos/84568447@N00/2063763323> (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)
- Resim 16. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/30/Ruff_and_Reddy.jpg (Eriřim Tarihi: 19.01.2021)
- Resim 17. A New History of Animation, Maureen Furniss, s. 83.
- Resim 18. A New History of Animation, Maureen Furniss, s. 83
- Resim 19.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Artbreeder_example_anime_portraits.jpg (Eriřim Tarihi: 14.02.2022)
- Resim 20. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/58/Wikipedia_manga_page1.jpg / (Eriřim Tarihi: 14.02.2022)
- Resim 21. *Kaligrafik Animasyon: "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" Örneęi* , K. Sürmeli, B. Geniř, 2019, Uluslararası Sanad Kongresi, s. 81.
- Resim 22. *Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması*, Çiğdem Tař Alicenap, Türklük Bilimi Arařtırmaları, 2015, s. 13.
- Resim 23.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karag%C3%B6z_and_Hacivat_-_Karag%C3%B6z_and_Hacivat.jpg (Eriřim Tarihi: 16.04.2021)
- Resim 24. <https://www.flickr.com/photos/calotype46/37348200374> (Eriřim Tarihi: 21.06.2021)
- Resim 25a.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BRUNO_COLLET_MEMORABLE.jpg (Eriřim Tarihi: 18.06.2021)
- Resim 25b.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bruno_Collet_sur_le_tournage_de_M%C3%A9morable.jpg (Eriřim Tarihi: 18.06.2021)
- Resim 26. <https://www.flickr.com/photos/ajourneyroundmyskull/3648662883> (Eriřim Tarihi: 11.10.2022)
- Resim 27. <https://loc.getarchive.net/media/the-sculptors-nightmare> (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 28. <https://www.flickr.com/photos/alan-light/48085756797> (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 29. <https://www.flickr.com/photos/stewf/53893098/> (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 30. <https://www.flickr.com/photos/stewf/55860065> (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 31. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Will_Vinton_2015.jpg (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 32.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bruce_Bickford_01_\(cropped\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bruce_Bickford_01_(cropped).jpg) (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 33.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Svankmajer_2018_crop_01.jpg (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 34. <https://www.flickr.com/photos/49333775@N00/8907203235> (Eriřim Tarihi: 22.03.2022)

Resim 35. <https://www.flickr.com/photos/94915094@N06/49970141258> (Eriřim Tarihi: 20.06.2021)

Resim 36. Kiřisel arřiv.

Resim 37a-b-c-d-e. Kiřisel arřiv.

Resim 38. Kiřisel arřiv.

Resim 39. Kiřisel arřiv.

Resim 40a-b-c. Kiřisel arřiv.

Resim 41a-b-c-d. Kiřisel arřiv.

Resim 42a-b-c. Kiřisel arřiv.

Resim 43a-b-c. Kiřisel arřiv.

Resim 44a-b-c. Kiřisel arřiv.

Resim 45a-b-c. Kiřisel arřiv.

Resim 46a-b-c. Kiřisel arřiv.

Resim 47a-b-c-d. Kiřisel arřiv.

Resim 48a-b. Kiřisel arřiv.

Resim 49a-b-c-d. Kiřisel arřiv.

Resim 50a-b-c-d-e. Kişisel arşiv.

Resim 51a-b. Kişisel arşiv.

Resim 52a-b. Kişisel arşiv.

Resim 53a-b-c-d. Kişisel arşiv.

Resim 54. Kişisel arşiv.

Resim 55a-b-c-d. Kişisel arşiv.

Resim 56a-b. Kişisel arşiv.

Resim 57a-b-c. Kişisel arşiv.

Resim 58a-b. Kişisel arşiv.

Resim 59a-b-c. Kişisel arşiv.

Resim 60a-b. Kişisel arşiv.

Resim 61a-b. Kişisel arşiv.

Resim 62. Kişisel arşiv.

Resim 63a-b-c-d. Kişisel arşiv.

Resim 64a-b. Kişisel arşiv.

Resim 65a-b-c. Kişisel arşiv.

Resim 66a. Kişisel arşiv.

Resim 66b. Kişisel arşiv.

Resim 67a-b-c. Kişisel arşiv.

Resim 68a-b-c-d. Kişisel arşiv.

Resim 69a-b. Kişisel arşiv.

Resim 70a-b-c-d. Kişisel arşiv.