

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



İRAN'DA CANLANDIRMA SİNEMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NEGAR KAZEMİ

Görsel Sanatlar Anabilim Dalı
Görsel Sanatlar Programı

Haziran, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



İRAN'DA CANLANDIRMA SİNEMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NEGAR KAZEMİ

Görsel Sanatlar Anabilim Dalı
Görsel Sanatlar Programı

Tez Danışmanı: Prof. Mehmet Reşat BAŞAR

Haziran, 2022

ONAY FORMU



YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “İran’da Canlandırma Sineması” adlı çalışmamın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve etik geleneklere aykırı düşecek bir davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla beyan ederim.

Negar KAZEMİ

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında İran'da Canlandırma Sinemasında resmin etkileri, yeni sanat oluşumu canlandırma sineması'nın İran'da kadim kökleri ve günümüzde incelenmiştir. Araştırma yönteminde kütüphane kaynaklarının ve internet kaynaklarının kullanımına ek olarak röportaj ve söyleşilerde sanatçıların deneyim ve görüşlerinden yararlanılmıştır. Öncelikle tez danışmanım Sayın Prof. Dr. Mehmet Reşat Başar'a, Sayın Öğr. Gör. Yasin Kurt'a, Dr. Öğr. Üyesi Miray Başaran'a ve Aile'me destekleri için teşekkürlerimi sunmayı bir borç bilirim.

Haziran 2022

Negar KAZEMİ

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
ŞEKİL LİSTESİ.....	vii
ÖZET.....	viii
ABSTRACT	ix
1. GİRİŞ	1
2. İRANDA RESİM VE ANİMASYON SANATI.....	5
2.1 İlk Animasyon	5
2.1.1 Sanat tarihinde resim ve animasyonun etkileşimi.....	6
2.2 İran’da Animasyon Tarihi	6
2.2.1 İran’da resim ve animasyon.....	6
2.2.2 İlk nesil.....	7
2.2.3 İkinci nesil.....	8
2.2.4 Üçüncü Nesil.....	9
2.2.5 İran animasyonu 2020 Oscar Yolunda.....	11
3. YENİ SANAT VE ETKİLEŞİMLİ SANATLAR	12
3.1 Yeni Sanat	12
3.1.1 Genellik ve tanımlama	12
3.1.2 Resim ve animasyon: Yeni sanatın küresel yaklaşımında	15
3.2 Yeni sanatta fikirlerin önemi.....	16
3.2.1 Disiplinler Arası Sanat ve Medyanın Sanattaki Rolü	18
3.2.1.1 Fotoğraf.....	19
3.2.1.2 Video	21
3.2.2 Yeni Sanatta Medya ve Teknolojinin Rolü.....	23
3.3 Etkileşimli (İnteraktif) Sanatlar.....	24
3.3.1 Etkileşimli Sanatlarda Resim ve Animasyon.....	27
3.3.1.1 Robert Beavers	27
3.3.1.2 Studio Azzurro	27
3.3.1.3 Carolee Schneemann.....	28
3.3.2 Sosyal Medyada Resim, Animasyon ve Sanat.....	29
3.3.3 Çizimler, Animasyonlar ve Etkileşimli Düzenler	30
4. ANİMASYON VE ETKİLEŞİMİ SANATLAR.....	33
4.1 Animasyonun Tanımı	33
4.1.1 Deneysel ve Bağımsız Animasyonlar	37
4.1.2 Animasyonda Soyutlama ve Temsilin Rolü.....	37
4.2 Disiplinler Arası Sanat Ve Animasyon	39
4.2.1 Animasyon, Müzik ve Görsel Sanatlar	40
4.2.2 Animasyon etkileşimli örnekleri.....	43
4.2.3 Kamerasız animasyon	49
4.3 Yeni Bir Bakış Açısıyla Resim ve Animasyon	50

4.3.1 Ed Emswiller.....	50
4.3.2 Keith Sonnier	51
4.3.3 Steven Subotnick.....	52
5. İRAN'IN SON YILLARINDA RESİM VE ANİMASYON: SANATÇI	
RÖPORTAJLARI.....	54
5.1 Şiva Sadegh Asadi.....	54
5.2 Morteza Ahmadvand	58
5.3 Niyaz Azadikhah	63
6. SONUÇ.....	66
KAYNAKLAR	71
ÖZGEÇMİŞ.....	74



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1: Yanmış şehir, keçi, ilk animasyon, 1983.....	6
Şekil 2.2: Behram Azimi, Tehran 1500, Animasyon, 2008.....	11
Şekil 2.3: Ashkan Rahgozar, En Son Hikâye, Animasyon, 2018.....	11
Şekil 3.1: Her resim sembolü, John Simon, Web Art, 1997.....	29
Şekil 3.2: Scott Garner, Natürmort Bilgisayar Programlama ile Interactive, 2012... 31	31
Şekil 3.3: Petros Vrellis, Yıldızlı geceler, etkileşimli Animasyon, Etkileşimli Boya, 2012.	31
Şekil 4.1: Lasco Mağarası Kaya Resmi.....	36
Şekil 4.2: İran- Lorestan mağaralarının resmi.	36
Şekil 4.3: Oskar Fischinger, Daireler, 1933	38
Şekil 4.4: Aleksandr petrov, İnek, Animasyon,1989.....	47
Şekil 4.5: Ed Emshwiller, Scape-Mates, Computer Animation, 1972.	50
Şekil 4.6: Keith Sonnier, Renk Silme, Renkli Video Kaset, 1973	51
Şekil 4.7: Steven Subotnick, cam karga, Animasyon, 2004.....	52
Şekil 5.1: Shiva Sadegh Asadi. Sanatçı. 1983.	54
Şekil 5.2: Kedi yavrusu, Cam üzerine boyayarak animasyon, 2012.	58
Şekil 5.3: Morteza Ahmadvand. Sanatçı. 1981.	58
Şekil 5.4: Morteza Ahmadvand. Uçuş. Video. 2007.	63
Şekil 5.5: Niyaz Azadikhah. Mavi 1 2 3. Animasyon. 2008.	65

İRAN'DA CANLANDIRMA SİNEMASI

ÖZET

Günümüz çağdaş sanatı yeni fikirleri izleyiciyle yaratıcı etkileşim yoluyla ifade etmeyi amaçlamaktadır. Efekt teknolojisinin daha sonraki boyutlarda önemi artmakta olup, uygun bir uygulama yöntemini kullanmak gerekmektedir. Böylece sanatçı, kendi fikrini ve konseptini oluşturmak için diğer yeni medya ve bilimlerle birlikte her türlü sanatı kullanabilmektedir. Bu alanda İran'da da birçok faaliyetin yürütüldüğü bilinmektedir.

Animasyon, İran'da ilk üretiminin döneminde, ilgisiz alanlardan birisi olmuş ve o dönemde resim sanatı hep ön planda kalmıştır. Bu nedenle insanların bu endüstri alanına girmesi uzun bir zaman sürmüştür. Üretim hattında kullanılması da dahil olmak üzere ve diğer birçok nedenle küresel ölçüğe kıyasla pek ilerlememiştir. Bu araştırmada, İranda animasyon tarihinden başlayarak animasyon sanatının gelişimi ve başarısız olmasının nedenleri üzerinde durmak amaçlanmıştır. Bu nedenle bu çalışmada İran'da yönetim bileşenindeki etkin göstergeler ve resim sanatının animasyon üzerinde nasıl etkiler yarattığı da incelenmiştir. Araştırmada sanat tarihindeki bu etkileşiminden bahsedilmiş ve çağdaş sanatta animasyonun bölümler arasındaki yeni bağlantıları keşfedilmeye çalışılmıştır. Özellikle çağdaş İran sanatındaki bu yeni etkileşimler incelenerek, bu alanda aktif olan sanatçıları ve eserleri değerlendirilmiştir.

Son yıllarda İran animasyonu çeşitli yaratıcı yollar izlemiştir. Bu doğrultuda hem geleneksel alanda animasyon yeni etkileşimler icat etmiş hem de yeni sanat gelişmelerine göre bir görüntü sergilemiştir. Animasyonun geleneksel işlevi, yerini yeni biçimlerde ve yeni sanat akımlarında kavramsal ve etkileşimli yapılarla bırakmıştır.

Bu çalışmada hem geleneksel hem de modern yaklaşımlarda animasyonun etkileşimi (interactive sanat) ve İran sanatının son yirmi yılındaki yukarıda da bahsedilen gelişmeler tartışılmıştır. Araştırma yönteminde kütüphane kaynaklarının ve güvenilir internet kaynaklarının kullanımına ek olarak, röportaj ve söyleşiler aracılığıyla sanatçıların deneyim ve görüşlerinden alansal olarak yararlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Animasyon, Resim-Animasyon, İnteraktiv, Video Sanatı Animasyon, canlandırma, canlandırma sineması*

ANIMATION CINEMA IN IRAN

ABSTRACT

Today, worthwhile efforts in contemporary art; aim to express new ideas and creative interaction with the audience. As such, the importance of effects technology in later dimensions increases, and it is necessary to use any method of execution. Thus, the artist can use all kinds of art together with other new media and sciences to create his idea and concept, and many activities have been carried out in this field in Iran.

The animation was one of the unrelated fields at its initial production in Iran. The painting was always at the forefront, so it took a long time for people to get into this industry field, including using it on the production line, and for many other reasons, it did not progress much compared to the global scale. Starting from the history of animation in Iran, the study will talk about the development of this art and the reasons for its failure. Part of the failure was the lack of proper management in the animation production process. For this reason, in this study, the effective indicators in the management component and how they affect the art of painting animation will also be examined. In particular, we will examine these new interactions in contemporary Iranian art and introduce the artists and their works active in this field. In recent years, Iranian animation has followed various creative paths. In this direction, animation invented new interactions in the traditional field and displayed an image according to new artistic developments. The traditional function of animation has left its place to conceptual and interactive structures in new forms and new art movements.

This study discusses the interaction of animation (interactive art) in traditional and modern approaches and the developments mentioned above in the last twenty years of Iranian art. In addition to the use of library resources and reliable internet resources in the research method, the experiences and views of the artists were used in interviews and interviews. and interviews, the experiences, and views of the artists were used spatially.

Keywords: *Animation, Picture-Animation, Interactive, Video Art Animation, animation, animation cinema*

1. GİRİŞ

Günümüz insan yaşamında, eskiye göre daha küçük yaşam alanları nedeniyle, büyük ev ve bahçelerden yoğun, yapay apartman yaşamına, uzunluk ve seranın gelişmesi, TV ekranlarının genişliği, cep telefonları, bilgisayarlar ve billboardlar, özellikle bu tür mecralarda hareket ihtiyacı her zamankinden daha fazla hissedilmektedir. Bu dönemde geçmişin geniş yaşam alanları ve o yüzyılların üslubuna sahip sanat resimleri, canlı ve etkileşimli görüntülere sahip dijital sayfalara yol açmıştır. Bu dar ve sınırlı alanda dünün aktif adamı her zaman medya ortamının aktif yaşamında boğulmaktadır. Bu bağlamda sanatçılar, insan ihtiyaçlarını mevcut durumla dengeleyebilmeleri için karşılıklı olarak duyarlı ve durumu anlayan bir alan yaratmaktadırlar.

İran animasyonu, canlandırma kelimesinin karşılığı olup, özel programlarda animasyon, bazen, hareketli resim, ardışık hareket, moşen ve hareketli görüntü, gibi terimlerle birlikte kullanılmaktadır (Amir Şah Karami, 2004, s19.).

İran'da folklor ve kurgu edebiyatının uzun bir tarihi ve antik çağa sahip olması nedeniyle bu ülkenin tarihinin iniş çıkışlarının olduğu yerde var olmuş ve insanların kalbinde ölümsüzleşmiştir. Ayrıca tarih boyunca birçok yazar ve sanatçı bu toprakların kültürel büyüklüğünün bir köşesini göstermeye çalışmıştır. Buna göre, "Firdevsi", "Rumi", "Saadi", "Nezami" gibi yazarların "Şehname", "Mesnevi Manavi", "Kelileh ve Demneh", "Bustan" ve "Golistan" gibi kitapları İran edebiyatında ve kültüründe yer almaktadır. Ama ne yazık ki tarihi istilalar bu eserlerin toplum kültürü üzerinde değerli bir etki yaratmasını hep engellemiştir. İran'da yeni keşfedilen ve elli bin yıllık bir geçmişe sahip olan canlandırma sanatında özgün milli kültür ve kurgu edebiyatından esinlenen birçok eser çeşitli biçimlerde üretilmiş ve sergilenmiştir. Karimi, Ali Ekber Sadeghi, Nooruddin Zarrin Kelk ve sürekli olarak geçmişin eserlerini uyarlamak için çalışan yeni nesil birçok tutkulu genç, "İran hikâyelerinin ve efsanelerinin İran animasyonunda nasıl kullanılacağına" dair bir analiz ve bakış açısı kazanmışlardır.

Animasyon, çeşitli sanatsal disiplinlerin ortak bölümünde yer aldığından, animasyonda ortak olan diğer disiplinlerin incelenmesi, İran animasyonunda yeni bir yol yaratılmasına yardımcı olur. Animasyon sanatı ve zanaatı, diğer sanat dalları gibi, İran'da kök salmış bir yer bulması için, mevcut Hollywood yapımlarının özelliklerini etmek yerine, bu bağlamda bir özgünlüğe ihtiyaç duymuştur. Bu amaçla, İran gösteri sanatlarının özelliklerini tanımak sağlam bir başarı olabilir, Bu amaçla, İran gösteri sanatlarının özelliklerini tanımak alanda başarılı olmak demektir. Animasyon, çeşitli sanatsal disiplinlerin ortak bölümünde yer aldığından, animasyonda ortak olan diğer disiplinlerin incelenmesi, İran animasyonunda yeni bir yol yaratmayı yaratmanın bilinmesine yardımcı olmaktadır. Animasyon sanatının da diğer sanat dalları gibi İran'da kök salabilmesi için Hollywood benzeri çalışmalar yerine özgün ve farklı bakışlara gerek duyulmaktadır. Bu özelliklerin tanınması, bu sanata sadece yerli ve İranlı bir renk ve doku kazandıran değil aynı zamanda yerli üreticilerin de endişesi olan ekonomik tasarruf etmek için görecektedir bir yoldur. Bu nedenle, bu araştırmada, İran sahne sanatlarındaki ortak anlatı unsurları ile animasyon sanatlarının ortak ilkeleri incelenmiş ve karşılaştırılmıştır. Öte yandan, bu araştırma İran gösteri sanatları, animasyon ve resim sanatının özelliklerini ve yeteneklerini canlandırma sanatına dahil etme çabasını içermektedir. Bu tez gösteri ve resim sanatlarına eskimiş ve kayıp sanat olarak bakmamakta; bunun yerine, animasyon endüstrisi ve sanatı içindeki özelliklerini İranlı izleyicilere uygun hale getirmeyi ve incelemeyi amaçlamaktadır. İran resim sanatının İran kültür ve medeniyetinde uzun bir geçmişi vardır ve bu antik çağdan dolayı her zaman İran kültürünün ruhu ve kapasitesi ile ilişkilendirilmiştir.

Resim ve animasyon eski çağlardan beri birbirleriyle ve onların en eski varoluş biçimleriyle yakın ve ilişkilidir. Mağara ve çanak çömlek içi boyama ve formların tekrarı yoluyla hareket ilişkilendirilmiştir. Bu etkileşim, sanat tarihi boyunca ve farklı dönemlerde ve çeşitli şekillerde kendini göstermiştir.

Bu araştırmada, sanat tarihindeki bu etkileşimi özetleyerek çağdaş sanat çerçevesinde, bu iki bölüm arasında yeni bir bağlantı keşfetmeye çalışılacaktır. Özellikle çağdaş İran sanatındaki bu yeni etkileşim incelenecek ve bu alanda faaliyet gösteren sanatçılar ve eserleri tanıtılacaktır.

Bu amaçla, arařtırmanın ilk sorusu, İnan animasyonunda sanat blmlerin arasındaki yeni ve eski iletiřim alanında farklı disiplinlerin ve animasyon blmlerin arasındaki etkileřimin nasıl anlařılacađına ayrılmıřtır. Bu blmler birbiriyle yakından iliřkilidir.

Geçmiřte, akademik alanda ve geleneksel olarak animasyonun ana yapısı resim zerine kurulmuřtur ve İranda da olduka nemli rol oynamıřtır. Bu nedenle ikinci sorun, resim ve animasyon blmlerinin yeni sanat alanıyla nasıl etkilendiđiyle ilgilidir. Sanattaki yeni anlayıř ve tekniklerin varlıđı ile farklı disiplinlerle olan etkileřimleri nc blmde incelenmiřtir. Bu nedenle ncelikle ađdař sanata giriř ve 1960 sonrası sanatta yeni yaklařımlar esas alınmıřtır. Bu yeni anlayıř ve etkileřim alanları zellikle modern sanata dair rneklerin gnmzdeki yansımalarında grlebilir.

Bugn ađdař sanatta, bir sanat alanında estetik uzmanlık ve becerilerin yanı sıra yeni fikirlerin varlıđının ve izleyiciye ilham verecek en iyi ifadeyi semenin ok nemli olduđunu grmiřtir. Bu nedenle sanatılar; ama ve fikirlerine ulařmak ve dođru sonuca varmak iin bařta yeni teknolojik donanımlar olmak zere her trl eski-yeni sanat ve medya aralarından hatta bilimsel yntemlerden yararlanmaktadırlar. Bu sayede sanatı, bir yandan duygu ve ihtiyalarına gre eřitli sanat dallarını deneyimleyebilirken bir yandan da her alanda uzmanlardan yardım alarak nihai eserini “yeni sanat” eseri formunda ortaya ıkarabilir.

Bu arada daha ok tasarım ađırlıklı olan gemiřin eski ve geleneksel sanatlarının (resim, el sanatları, heykel ve animasyon...) kullanımı olduka nemlidir. Bu sanatlar yeni teknoloji ile birlikte farklı yetenekler bulmuř olsa da belki de yeni kullanım ve ifade biimlerinin yanı sıra yeni teknoloji ve olanakların ekiciliđi nedeniyle bu geleneksel ve zgn arka plan artık grnmez olmaktadır.

Gnmz animasyonu, geleneksel anlamıyla ve bađımsız bir sanat tanımıyla İnan’da bir sanat eseri olarak grlmemektedir. Bu anlayıř gnmz İnan sanatında geleneksel sanatların kullanımının da tercih edilmemesinin nedenleri arasındadır.

Kısacası günümüz sanat anlayışında, İran'da animasyon farklı disiplinler ile birçok yönden de iç içe geçmiş durumdadır. Çağdaş sanatın birçok dalında olduğu gibi, bu sanat dalının da etkileşim ve birleşiminden yeni olanak ve zenginlikler ortaya çıkmıştır. Öyle ki çağdaş sanatçılar, bazen düşüncelerini sunmak için bu disiplinlerin kombinasyonlarını kullanmışlardır.

Günümüzde çağdaş sanatçıların yeni yapıtlarını göz önünde bulundurarak ve yeni sanat yapıtlarında fikir ve kavramların önemini anlayarak, sanatsal biçimlerin sınırlamalarını dikkate almadan sanat yapıtları yaratmak mümkündür. Günümüzde çağdaş İran sanatının sınıflandırılması ve adlandırılmasının bir sınırı olmadığı görülmektedir.

Böylece, animasyonun teknik incelemesi dışında, yeni bir sanat olarak birleşmelerinden ortaya çıkan son eser arasında artık bir sınır yoktur. Bundan sonra eser, sadece fikrin üstünlüğü ve ona uygun ifade açısından incelenir.

Bu araştırmada mümkün olduğunca güvenilir referans kaynaklardan yararlanılmaya çalışılmıştır. Ancak konunun yeniliği nedeniyle arka plan ve derlenen kaynaklar çok sınırlıydı. Bu nedenle araştırma vakaları ile ilgili kitap ve makalelerden yararlanılmış ve bu kaynaklarda daha iyi sonuçlar için uygun materyallerin kullanılmasına özen gösterilmiştir. Ayrıca alan araştırması ile sanatçılar ve uzmanlarla yapılan röportajlar; araştırma süreci ve sonucuna büyük katkı sağlamıştır. Ancak sınırlı kaynaklar ve yayınlanmış kitaplardan dolayı içeriklerin bir kısmı yeni yayımlanmış makale ve kitaplar olduğundan belirli terimler ve isimlerle ilgili gerekli açıklamaların yapılmaması gibi eksiklikler ve sakıncalar da vardır. Genel olarak, yazım durumunda dahi atıflara müdahale edilmemesine ve yazar haklarına tam saygı gösterilerek makalenin hiçbir değişiklik yapılmadan sunulmasına özen gösterilmiştir. Bu nedenle metinde bazen Latince kelime göndermeleri de bulunmaktadır. Ayrıca, bazı tercüme edilmiş materyallerde, metinde Latince olarak birtakım özel isimler verilmiştir. bazı çevrim içi kaynaklarda yazarın adı ve makalenin tarihi belirtilmemiştir. Metinde ve kaynaklar listesinde kısa adres olarak verilen bağlantı kaynak tarihi ile birlikte verilmiştir.

2. İRANDA RESİM VE ANİMASYON SANATI

2.1 İlk Animasyon

1983 yılında kadim bir İran şehrinin kalıntılarını inceleyen İtalyan arkeologlar 5.000 yıllık bir mezarda üzerinde bir ağaç ve keçi resmi olan fincan keşfetmişlerdir (Şekil 2-1). Bu keşfe göre İran'da animasyon modern dönemde 20. yüzyılın ortalarında başlamakla birlikte, asıl kökleri Tunç Çağı'na kadar uzanmaktadır. Sistan ve Belüçistan eyaletlerinin eski kalıntılarında bulunan ve geçmişi 5.200 yıl öncesine uzanan tarihi çanak ve çömlekler bu iddiayı doğrulamaktadır. Ortaya çıkarılan çanak çömlekler bir keçinin ağaca uzanarak yaprak yediğini gösteren desenler içermektedir. İslam sonrası İran tarihi boyunca da sürekli bu görselleri içeren çanak çömleklere rastlanılmaktadır. Bu sebeple, bunun gibi tarihi kalıntıların İranın tarihindeki ilk öncü animatif eserler oldukları söylenebilir.

Arkeologlar, inceledikleri çömlek resimlerinin diğer tarihi kent kalıntılarında bulunanlardan farklı olduklarını ve görsellerin amaçlı bir görüntü tekrarı sergilediklerini fark etmişlerdir. Görsellerde bir keçinin ağaca doğru yaprak yemek için hareketlenmesi bir dizi şeklinde tasarlanmıştır. İranlı sanatçıların ürettikleri çömlek görsellerinde keçiye bir dizi hareket efekti vererek dünyadaki ilk animasyonun gerçekleştirildiği görülmektedir. Bir diğer ifadeyle, İranlı çömlek ustası düz bir tuvalde konuyu resim olarak sunmak yerine, bir çömleğin yuvarlak yanal yüzünü animatif amaçlı kullanmış ve ortaya yaratıcı bir eser koymuştur. İşte bu duruma bilinen en eski ve ilk animasyon eseri ile çığır açan yeni bir sanat dalı demek pek hatalı bir söylem olmayacaktır (Raufi, 2008, s.76).

Çömleği tuval olarak kullanan İranlı ressam, ağaca doğru yaprak yemek için uzanan keçiyi beş seri hareketle tasarlayabilmiştir. Bu örnekten de anlaşılacağı üzere animasyon ve resmin en eski varoluş biçimlerinde dahi birbirleriyle yakın etkileşim içindedirler.



Şekil 2.1: Yanmış şehir, keçi, ilk animasyon, 1983.

Kaynak: www.artnevis.com

2.1.1 Sanat tarihinde resim ve animasyonun etkileşimi

Resim ve canlandırma arasındaki yakın bağlantı, bu iki sanat dalının insanlığın içinde barındığı ve görselleri olan mağaralarda ve çömlek gibi günlük kullanılan eşyalarda ressamların dikkatini çekmeyi başarmıştır. Bahsedilen örnekler sinemanın icadından çok daha önce antik dönem sanatçıları tarafından oluşturulmuştur. Bu durum ise animasyonun sinema alanında yerini bulmasından çok daha önceleri görsel sanatlar içindeki varlığını kanıtlamaktadır.

“Hareketi kayıt altına almak” ya da rol ve bedene canlılık kazandırmak insanlık tarihinin hiçbir döneminde unutulmamıştır. Örneğin, Leonardo da Vinci (1519-1452), bir çember içine yerleştirdiği insan figürünün iki kolu ve bacağını çemberi taşımayacak biçimde yerleştirmiş ve ünlü altın oran kuramını ortaya koymuştur. Da Vinci, bu şekli çizerek insan vücudunun organlarının uzayda farklı derecelerde açılmasını ve genişlemesini göstermiştir. "Da Vinci'nin çalışması, 'kaydetme' ve 'gösteri' hareketini yansıtan en başarılı örneklerden biridir." (Gharibpour, 1998, s.13).

2.2 İran'da Animasyon Tarihi

2.2.1 İran'da resim ve animasyon

Nureddin Zarrin Kelk, İran Animasyonunun Tarihi adlı kitabında İran'da animasyonun başlangıcı hakkında şunları söylemektedir: “Büyüyen ve cesaret

veren bir geleceğin habercisi. Yazık ki, yılların dikkatsizliği bu fidanın daha fazla büyümesini ve gelişmesini engellemiş ve bu fidan söyleyecek daha çok sözü olduğu yıllarda suskun kalmıştır.” (Gharibpour, 1998, s.19).

İran'a modern anlamda animasyonun gelişinden günümüze kadar geçen yıllarda, üç nesil sanatçılar tarafından ortaya konulmuş birçok çalışma ve eser bulunmaktadır (Gharibpour, 1998, s.19).

2.2.2 İlk nesil

Animasyon dalında ilk eserler genellikle tek parça ve deneyim kazanmak için yapılan kısa filmlerle sınırlıdır. Tasarımdan senaryoya ve çekimine, yönetmenliğinden ve kurgusuna kadar ki tüm aşamalar ekseriyetle tek bir kişi veya küçük sanatçı grupları tarafından yapılmıştır. Birinci nesil sanatçılar, başlangıçta sınırlı imkânlarla ve basit araçlarla, yabancı örneklerden modellenen eserler yaratmıştır. Morteza Momayez gibi animasyon alanında tanınmış ve saygın bir isim, Ferdosi Meydanı'ndaki bir binanın çatısında içki içen Kanadadray da dahil olmak üzere birkaç neon tasarımıyla grafik tasarım, reklam ve animasyon resimleri ile öne çıkmayı başarmıştır (Javaheryan, 1999, s.27).

1956-1957 yılları arasında Güzel Sanatlar ve Kültür Genel Müdürlüğü tarafından (daha sonra Kültür ve Sanat Bakanlığı olmuş ve bugün ise Kültür ve İslami İrşad Bakanlığı adını almıştır) seramik, halı dokuma, minyatür vb. eserleri üretmek için bir atölye kurulmuş ve kurulan atölyenin İran millî sanatını desteklediği iddia edilmiştir. Sanatsal formasyon arayan birkaç gencin bitmeyen özlemleri, imtihanları ve dertleri; ülkenin sanki bir rüya fabrikası olması beklenen bir animatif bürosunun kurulmasını sağlamakla birlikte devamı gelmemiş ve ilk hareket başarısız olmuştur. Kültür Bakanlığının ilk kurulan animasyon biriminin öncü sanatçıları, Esfandiar Ahmadiéh (seramik ressamı), Jafar Tejaratchi (Hava Kuvvetleri subayı ve karikatürist), Parviz Osanloo (eğitimli görüntü yönetmeni ve yönetmen), Peter Palian ve Assadollah Kafafi'dir. Ekibe daha sonra Çekoslovakya eğitimli yönetmen Nusratullah Karimi de eklenmiştir. Sanatçılar, "İlk İran film karikatürlerini kurgulamayı başarmıştır." (Javaheryan, 1999, s.27).

Sanatçıların animasyon sanatında başarılı olmak için kişisel deneyimleri, ilgileri, azimleri ve İran animasyon tarihinde sonsuza kadar kalacak değerli

eserleri kayıtlara geçmiştir. Bu sanatçılar daha fazla deneyim ve nispeten geniş olanaklar kendilerini kanıtladıktan sonra elde edebilmiştir. İranlı animasyon sanatçıları İran kültür hareketine önemli animatif miras bırakmak ve dünyaya tanıtmak adına on yıl içinde uluslararası festivallere katılabilecekleri bir aşamaya gelmiştir. İşte bu ilk onlu yıllar, İran animasyonunun belki de en müreffeh dönemi olmuştur.

1954'te Esfandiar Ahmadiéh tarafından yönetilen ilk İran animasyon filmi Petros Palian, saniyede 16 kare olarak ve 13 saniye boyunca sessiz film olarak çekilmiştir.

Sonuç olarak İran'da canlandırma sanatı ressamlar, grafik sanatçıları vb. tarafından tamamen deneysel bir şekilde görüntülerin ve resimlerin canlandırılmasına dayalı olarak başlatılmıştır. O zamandan beri, resim ve çizim; ressamların ve illüstratörlerin iş birliği yapmaya davet edildiği hareketli görüntülerin oluşumunun ana temelini oluşturmuştur.

Geleneksel bakış açısıyla, İran animasyonu ile resim ve animasyon alanlarının arasındaki etkileşimin en güzel örneğini Usta Ali Ekber Sadeghi gibi yaratıcı bir sanatçının eserleridir. Javaherian'ın İran animasyon tarihi konulu kitabında belirttiği gibi: "Sadeghi, minyatüre benzer üslubuyla filmlerinde İran'a özgü kişisel bir teknik sunar. Bu teknik daha sonra İran animasyon sanatını öne çıkaran ve uluslararası festivallerde ödüller kazandıracak bir tarz olacaktır." der (Javaherian, 1999, s. 57 ve 58).

2.2.3 İkinci nesil

İran animasyonu, İslam Devrimi ve Irak-İran Savaşı nedeniyle uzun bir kış uykusuna yatmış, bu sessizlik ise sanatçıların ülkeden ayrılmasına, bazılarının mesleklerini değiştirmesine ve animasyon sanat okullarının kapanmasına neden olmuştur. Animasyon filmleri üretimi için uygun koşulların olmadığı bu dönem zarfında İranlı ikinci nesil animasyon sanatçılarının nicelik ve nitelik bakımından birinci nesil animatörlerin başarılarını yakalayamadıkları görülmektedir. Ancak, her şeye rağmen İranlı animatörler ulusal ve uluslararası arenalarda İran animasyonunu tanıtmak için yoğun çaba göstermişlerdir.

Devrimden sonra İran animasyonu, üniversitelerin yeniden açılması ve Uluslararası Animasyon Film Yapımcıları ve Aşıkları Derneği (ASIFA)'nın

kurulmasıyla hareketlenmeye başlamıştır. Kültür ve İslami Rehberlik Bakanlığı, Çocuk ve Ergenler Entelektüel Gelişim Merkezi, İran İslam Cumhuriyeti Televizyonu, Saba Merkezi, İran Gençlik Sinema Derneği, Belgesel ve Deneysel Sinema Geliştirme Merkezi gibi oluşumlar ve kurumlar; animatörleri teşvik etmek ve animatif eserler yaptırmak için çalışmışlardır. Yaklaşık 15 yıl önce, bu merkezlerin dışında Hoor Studio, animasyon üretimi için tek uzman merkez olarak çalışmalarına başlamıştır. İran'da günümüzde yüzden fazla irili ve ufaklı animatif stüdyo faaliyet göstermektedir. Bu gibi oluşumların sayıca artışında özel sektör ve kamu sektörünün teşvik ve desteklerinin olumlu rolleri bulunmaktadır.

İran İslam Devriminden sonra animasyon sanatında öne çıkan isimler arasında Vajihullah Fard Moghadam¹, Mahin Javaherian, Behrouz Yaghmaeian, Abdullah Alimurad (Hindistan'da Haydarabad Film Festivali ve 1995 UNICEF Berlin Film Festivali En İyi Kısa Film Ödülü sahibi) ve Ahmed Arabani (çizgi film yazarı ve gelmektedir. İran animasyonu alanında TV kanallarında sayısız defa gösterime giren "Balta" adlı animatif eser en ünlülerinden birisidir (İmani Rad, 2006, s. 28).

Yıllarca süren uzun bir sessizlikten sonra, 1940'ların sonunda, Çocuk ve Ergenlerin Entelektüel Gelişimi Merkezi, animatif filmcilik sektörünün kurucusu olmuş ve sanatçılara sınırlı imkânlar da olsa destek sağlayarak ilk animatif filmlerin üretilmesini sağlamıştır. İran animasyon sanatı kısa zamanda yetenekli yönetmenlerin yardımıyla uluslararası festivallerde boy göstermiş ve beğenilen eserlere imza atmıştır. İran animasyonu bu atılımları sayesinde kısa sürede uluslararası çevrelerde saygınlık kazanmıştır.

2.2.4 Üçüncü Nesil

İran animasyon sanatı birinci ve ikinci nesil sanatçılarının başarıları üçüncü nesil animatörlerin önünü açmıştır. İran animasyonunun üçüncü nesli için öne çıkan ilk belirgin özellikleri sinema ve sahne sanatları alanlarında eğitim almış olmalarıdır. Eğitimli animatörler İran animasyonunu dünya ile aynı zamanda sinema dalına yönlendirmeyi başarabilmiştir.

Yetmişli yıllarda İranlı animatörler daha yaratıcı eserler yapabilecekleri gelişmiş bilgisayar donanımları ve yazılımları ile tanışmışlardır. Bir diğer

ifadeyle, tanıtım faaliyetlerinin artışı, profesyonelleşme ve yüksek teknoloji olanakları bilgisayar tabanlı animatif ürünlerin sürümünü kolaylaştırmıştır. Bu duruma aslında teknolojinin sanat ve animasyon alanına girmesi demek pek hatalı bir ifade olmayacaktır. İranlı animatörler bu sayede ilk eserlerini Uluslararası festivallerde izleyiciler ve sanat camiası ile buluşturabilmiştir.

İran'da ilki Tahran'da gerçekleştirilen animasyon festivali'nden itibaren bugüne kadar Alireza Golpayegani ve Farkhondeh Torabi gibi üçüncü nesil İranlı animatörler yapımlarını gösterime sunabilmişlerdir (Uyanış Rüyaları, 1998, s. 331 ve 332).

İran kültürü ve sanatının kendine özgü temaları İran animasyonu için ilham kaynağı olmuştur. Örneğin, minyatür, tezhip, halı ve çini desenleri ile İran şarkılarının kendilerine has ritim ve renk ve uyumları diğer ülkelerin animatif eserlerine nispetle üstünlük sağlamaktadır. İranlı animatörlerin kültürlerine hakim oluşlarının bu alanda yine İrana özgü bir animasyon sanatının doğuşunda etkisi büyüktür.

İlk üç nesil animasyon sanatçılarının aktardıkları deneyimler ve ustalıklar günümüz dördüncü nesil animasyon sanatçıları için rehber rolündedir. Günümüz İranlı animasyon sanatçılarının ekseriyeti bağımsız ve/veya grup projelerinde birlikte çalışmaktadırlar. Ancak, bilim ve teknolojinin sunduğu olanakların gelişmesine bağlı olarak medya ve sanat alanları da paralel gelişme göstermiştir. Sonucu olarak, animasyon sanatı da farklı biçimlerde kendini göstermeye ve özgün eserler retmeye başlamıştır. Bu sebeple, çağdaş ve modern İran animasyon sanatı dördüncü nesil animatörlerinin farklı ve yaratıcı eserlerini dünya ile aynı anda topluma sunma başarısını göstermektedir. Kısa eserlerde bağımsız sanatçılar, yenilikçi ve bireysel tekniklere ve kişisel fikirlere sahipler ve bu sanatı yeni sanatta yaratıcı fikirleri ifade etmek için çok iyi bir araç haline getirmektedirler.

İran sinemasının hızlı gelişmemesine karşı animasyon sanatı bu sorunun aşılmasında yardımcı olmaktadır. Bir diğer ifadeyle İran animasyon sanatı İran sinemasının yolunu açacak desteği vermektedir. Bu saptamanın en somut kanıtları Nader Yaghmaeian ve Shahram Kharazmi'nin Mısır güneşi, Cemşid ve Güneş Behrouz Yaghmaeianin eseri, Hossein Moradizadeh'in Shahnameh hikâyeleri, Maziar Mohammadinejad'ın Yedi Renk'i, Bahram Azimi'nin Tehran

1500'i (Şekil 2-2), Vahid Nasirian'ın Simurg'un Kalbi ve Kourosh Dalvand'ın Rostam ve Sohrab adlı animatif filmleridir.

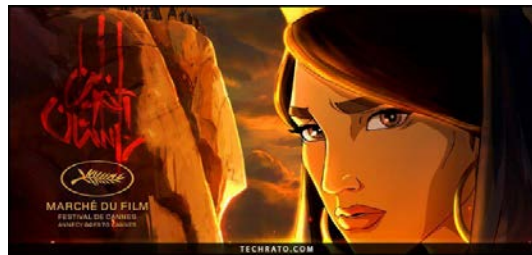


Şekil 2.2: Behram Azimi, Tehran 1500, Animasyon, 2008.

Kaynak: www.irna.ir

2.2.5 İran animasyonu 2020 Oscar Yolunda

Ashkan Rahgozar'ın “En Son Hikâye” adlı animasyon filmi Oscar 2020 listesine girerek, İran animasyon sektörünü Uluslararası düzeye taşıyabilmiştir. “Son Hikâye” 2008-2017 yılları arasında Horakhsh Stüdyo’sunda Ashkan Rahgozar tarafından yazılan ve yönetilen ilk uzun metrajlı animatif filmidir. Filmin hikâyesi, Hâkim Abolghasem Firdevsi tarafından kaleme alınan ünlü Şehname’deki Zahak’ın anlatımına dayanmaktadır (Şekil 2-3). Son yirmi yıl zarfında modern ressamlar ve sanatçılarla birlikte denemeler yapılmıştır.



Şekil 2.3: Ashkan Rahgozar, En Son Hikâye, Animasyon, 2018.

Kaynak: <https://techrato.com>

3. YENİ SANAT VE ETKİLEŞİMLİ SANATLAR

3.1 Yeni Sanat

3.1.1 Genellik ve tanımlama

Jackson Pollock sanatı tanımlarken "Bana göre yeni sanat, içinde yaşadığımız çağın çağdaş hedeflerinin bir ifadesinden başka bir şey değildir" demiştir (Harrison ve Wood, 2001, s.60). Yeni sanat çalışmalarında önemli olan nokta, sanatta önceki dönemlerde meydana gelen ve çağdaş sanatta yeni değişim ve fikirlerin doğmasına neden olan gelişmelerdir. Buna göre, "yirminci yüzyılda sanat dünyası, önceki yüzyıllara göre daha fazla yenilikle doluydu. Bu çalkantılı yüzyılda, yaratıcılık arzusu ve yeniliğe bağlılık öyleydi ki her şeyden önce sanat tarihi, sanatın biçimsel dönüşümleri ve üslupsal gelişmeler içinde yer aldı. Bu coşku o kadar yüksekti ki ilk kez yaratıcılık ve yenilikçilik ruhu sanatın konusu oldu ve çok sayıda sanatçı başka herhangi bir taahhüt yerine basitçe yeni, yenilikçi ve hatta garip fenomenlere yaklaştı." açıklaması yapılmaktadır (Lucy Smith, 2001, s.9).

Yüzyılın ikinci yarısı, özellikle son yirmi yıl, sanat eserinin biçimsel ve estetik yapısı karşısında 'özne'nin önemini sürekli vurgulayan eğilimlerin ortaya çıkmasına tanıklık etmiştir (Lucy Smith, 2001, s.10). Bu sayede yeni sanatsal ifade çeşitli araçların sundukları yöntemler ile deneyimlenebilmiştir. Ancak bu yüzyılın sanatının en önemli özelliği, kendisi de yorulmak bilmez yenilik arzusundan ve yeni fenomenlere karşı sonsuz hayranlıktan kaynaklanan deneysel yönü olmaktadır. Yüzyılın başında sanatın evrimi, Kübist sanatçıların kolajlarında kâğıt ve kumaş kesimleri gibi renk ve tuvalin ötesinde malzemelerin kullanılmasıyla başlamıştır. Son yıllarda, sanatçıların resim, heykel ve medyaya yaklaşımları kısıtlamalardan kurtularak sanatsal yaratımın yeni olasılıklarında özgürleşme ile sonuçlanmıştır. Önde gelen sanatçıların, kişisel tercihlerini ifade etmek için mümkün her yöntemi kullanmak çabaları, sanatçılarının sanatsal inovasyonun merkezinde olduğu anlamına gelmektedir.

Bir diđer ifadeyle, yeni medya tm grsel gc ve ileri teknolojiyle artık sanat eserine deęil sanatçıya odaklanmaktadır. "Bylece nc akım baęlamında hem 'sanat' hem de 'sanatsal ifade' marjinalleřtirilmiř ve bu, 'sanatın sonu' olarak adlandırılan temel deęiřimin noktası olmuřtur (Lucy Smith, 2003, s. 9 ve 10).

Marcel Duchamp, "sanatçıyı sanatsal etkinliklerin merkezine yerleřtiren bir diđer tarzın", sanatçının herhangi bir kavramı herhangi bir yolla ifade etmekte zgr olması sayesinde, animasyonu sanat tarihiyle, gncel siyasetle ya da kiřisel siyasetle iliřkilendirilebilir olmasıdır", řeklinde bir tanımlama yapmaktadır (Rush, 2001, s.8).

Duyguyu bu řekilde aktarma ve ifade etme yolu o kadar ok eserin ortaya ıkmasına yol amıřtır ki, Arthur Danto durumu, "sanatın sonu" olarak adlandırmıř ve "sanat, olduęu gibi, belirli bir řekilde aldıęında sona erdi" řeklinde ifade etmiřtir (Rush, 2001, s.8).

Modern sanatta yařanan deneysel ve salt estetik geliřmelerden sonra, modern sanatta ideizmin devrimci tutumlarının egemenlięi sırasında, "Sanat mesleęinin belki de en nemli rn sanatçının kendisidir." řeklinde ifade edilmektedir (Lucie-Smith, 2003, s. 16).

Sanatçının bu dnemdeki bakıřı yeni geliřmelere yol amıřtır. "Yeni sanatın ortaya ıkıřını takip eden bu dnřmn kkeni birka faktre dayanmaktadır. İlk olarak, yeni sanat, sanattaki yeni yenilikler ile yeni sanatsal kurumların ortaya ıkıřı arasındaki bir tr aık etkileřimden ortaya ıkmıřtır" denilmektedir. Bu ise, yeni sanatın yeni sanat merkezlerine ihtiya duyduęu anlamına gelmekte olup, bu gibi merkezlerde srekli yeni ve farklı sanatlar teřvik edilmekte ve desteklenmektedir. Yarım asırlık deneyimin ardından, modern sanat mzeleri kendilerini 1970'lerde yeni bir kimlik kriz iinde bulmuřlardır. Hatta yeni nesil sanatılar, mzelerde sunulan gemiř dnem eserlerinin modern dnem eserlerinin tanıtımı zerinde gerici aristokrasi benzeri baskı kurduęunu dřnmřlerdir. Bu durum klasik mze anlayıřının dıřına ıkararak kurulan modern sanat mzelerinin doęuřunu saęlamıř olup, yeni nesil animatrlerin aędař eserlerini geniř kitleler ve sanat camiası ile buluřtuyabilmelerinin nn amıřtır. Modern sanat mzelerini takiben aktif sanatsal merkezler ile galeriler 1960'lı yıllarda ilk kıvılcımını alan yeni nesil

sanatçıların ve eserlerinin tanıtımında son derece önemli roller oynamışlardır. Bu duruma yeni kavramsal sanatın doğuşu da denilebilir (Lucie-Smith, 2003, s. 16).

Bunu haklı çıkarmak için Arnold Schönberg, modern sanat kavramına sanatın temel sorunu olarak atıfta bulunarak: "Yeni sanat'tan söz etmemize gerek yok; sanatsa, o zaman yenidir. "Yeni kriterlerle hareket etmeye devam eden sanat dünyası, yoluna devam ediyor." demektedir (Lynton, 2003, s. 397). Sanatta özellikle 1980'lerde yaşanan son gelişmeler siyasi, sosyal ve ticari konulara müdahale etmekten sürekli olarak kaçınan sanattan aslında bir tür uzaklaşmadır. (Lucy Smith, 2003, s. 13)

"Çağdaş sanat, tematik doğası gereği, nihai biçimi minimal sanatta ortaya çıkan modern sanatın doğasında bulunan kayıtsızlığa ve dizginsiz özüne karşı bir tepkidir." (Lucy Smith, 2003, s. 10) Modern sanatın sanatsal tekniklere ve kavramlara olan aşırı eğilimi, sanatın kendisi ile sınırlı olduğu ölçüde insani ve toplumsal sorunları ciddi şekilde ele almasını engellemiştir. Yeni sanat, tüm olanakları ve yeni araçlarıyla, özgürlük, çevre, nükleer tehlikeler, feminizm, teknoloji ve insanın makineden yabancılaşması, insan felaketleri ve Dünya Savaşı katliamları gibi önemli küresel konularda her zaman ısrar etmektedir. "Bugünün sergilerinin eleştirmenleri, sanat eleştirmenleri ve sunucuları genellikle sanatçıların insanlığın birçok sorununa yönelik zorlayıcı tutumunu vurgular ve çağdaş sanatın Romantik dönemin duygusal bağlılığına bir tür geri dönüş yaşadığını kabul etmektedir" denilmektedir (Lucy Smith, 2003, s. 10)

Bu şekilde çağdaş sanatçı, saf bir anlatıma ulaşmak için modernizm ve rasyonel sistemleri aracılığıyla, artık kendi ve sanatıyla günün meseleleri ve durumları ile kolayca ilişki kurabilir ve bunu ifade etmek için medya ile arasındaki sınırları bile aşabilir. Bu modern sanatta gerçekleşmeyecek bir şeydir. Ancak "yeni sanatın ortaya çıkışındaki üçüncü faktör, iletişim teknolojilerinin şaşırtıcı evrimi ve fotoğraf, video ve internet gibi yeni medyanın gelişimidir. "Bu teknolojilerin kullanımında öyle bir noktaya gelindi ki çoğu durumda onların kullanımı avangart kavramıyla ilişkilendirilmektedir (Lucy Smith, 2003, s. 10)

Soyut dışavurumcu sanatçı Jackson Pollock, "Yeni ihtiyaçları karşılamamanın yeni yöntemler gerektirdiğine inanıyorum" der. Dolayısıyla yeni sanatçılar

kendilerini ifade etmenin yeni yollarını bulmuşlardır. Modernist bir ressam, uçak, atom bombası, radyo gibi bu çağın unsurlarını, Rönesans'ın ya da başka herhangi bir kültürün eski yöntemleriyle ifade edemez. Her dönemin kendine has yolları vardır. "Ayrıca, uzman olmayanların ve eleştirmenlerin yeni yöntem ve teknikleri yorumlama yeteneklerini geliştirmeleri gerektiği anlamına gelir." (Harrison ve Wood, 2001, s. 61)

Modern sanatın bir başka özelliği ise, sanatın "deneysel" doğasına odaklanmasıdır. Resim ve heykelde sanatçılar ortak kalıplarını aştılar ve çalışmalarına çeşitli araçların kullanılması da bu döneme özgün bir özelliğidir. Amerikalı film ve video eleştirmeni Gene Youngblood, "Sanat tamamen deneyseldir ya da sanat değildir" der (Rush, 2001, s. 7).

Pollock ise "Gerçek şu ki, yöntemin ihtiyacın doğal bir ürünü olduğunu düşünüyorum ve yeni sanatçı, mevcut ihtiyaçlar göz önüne alındığında etrafındaki dünyayı açıklamanın yeni yollarını buldu." der (Harrison ve Wood, 2001, s. 63).

3.1.2 Resim ve animasyon: Yeni sanatın küresel yaklaşımında

Yeni sanat gelişiminin tüm süreçlerinde "küreselleşme" olgusuyla ilişkilendirilmektedir. Lucy Smith, son yıllarda sanatın küreselleşmesini hızlandıran faktörleri şu şekilde açıklamaktadır: "Yeni iletişim sistemlerinin, sanat kitaplarının ve dergilerinin, televizyonun ve internetin artan verimliliği, izleyicileri dünyanın her yerindeki sanat eserlerine daha aşina kılmakta çok başarılı oldu." (Harrison ve Wood, 2001, s. 23). Dünya kültür arenasının çeşitlenmesinde, sıklıkla düzenlenen uluslararası sergiler bile büyük müzelerden çok daha etkili ve verimli görünmektedir. Aynı zamanda Venedik Bienali ve Sao Paulo gibi eski bienallere Havana Bienali ve İstanbul Bienali gibi birçok yeni bienal eklenmiştir". Özellikle Havana Bienali, Üçüncü Dünya sanatçılarının çalışmalarına daha fazla vurgu yapılmaktadır." (Harrison ve Wood, 2001, s. 23).

Günümüzde çağdaş sanat dünyası dar bir alanda hapsolmaktan çıkmış ve daha genişlemiştir. "Yeni fikirlerin bilgisi ve farkındalığı, bölgeden bölgeye eşi görülmemiş bir oranda nüfuz etti. Bu hareket, kuşkusuz her geçen gün daha da gelişen kitle iletişim araçlarıyla mümkün olmuştur. Resimli sanat kitapları ve

dergilerinin yanı sıra Venedik ve Sao Paulo Bienali ve Almanya'nın Kassel kentindeki Documenta sergisi de dâhil olmak üzere artan sayıda uluslararası sergi, yeni sanatsal fikirlerin gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. Bu gelişim noktasına gelince ayrıca televizyon raporları ve internetin önemli etkileri olmuştur. Kitle iletişim araçlarının çoğalması tekdüzeliği değiştirmiş ve çeşitlilik için olumlu etki göstermiştir (Harrison ve Wood, 2001, s. 18).

Bu nedenle, dünyanın her yerinden izleyici sayısı her geçen gün artan sosyal medyada ve internet platformlarında birçok sanat türüne ve ürüne daha fazla tanık olunmaktadır. Bu tür eserleri yaratırken, fikirlerini ifade etmek için yeni olanakları kullanan sanatçılar ve ressamlar sıklıkla görülmektedir. Çoğu durumda, yeni özelliklerle tanışan ve yeni bir ifade bulan canlandırma yöntemlerinin kullanılması izleyiciyi farklı heyecanlar ile tanışmak için beklemektedir.

3.2 Yeni sanatta fikirlerin önemi

"Sanatın ne olduğu sorusu, fikirlerin, nesnelere ve görüntülerin yaratıldığı ve anlaşıldığı bir bağlamdır." (Marzano, 2011, s. 13). "Duchamp'ın nesnelere vurgulamaktan kavramı vurgulamaya keskin geçişi, sanatsal yaratıcılığı yeniden tanımlamanın birden çok yolunu açıklamayı mümkün kılmıştır. Duchamp'ın sanatsal "iş"i tatsız bulanlar için malzeme ve biçimlere açık yaklaşımı, en azından başlangıçta sanat eseri ile piyasa talebi arasında bir boşluk bırakmıştır" (Rush, 2010, s.23).

Bu bağlamda "kavramsal sanatçı, edinilebilen, sergilenebilen ve yeniden üretilebilen objeyi ortadan kaldırarak durumla yüzleşmek ister. Büyük bir inisiyatif ve yaratıcılık gösteren konsept sanatçıları, seçtikleri yöntemleri kullanarak fikirlerini sunmak istemektedirler. Amerikalı sanatçı Sol LeWitt'in dediği gibi: "Kavramsal sanat ancak fikir iyi olduğunda iyidir" (1967). Bir ismi veya bir konuyu tanımlayabilen herhangi bir şey, muhtemelen birileri tarafından yaratılmış bir sanat eseridir. Bu, çağdaş sanatçının sanatta kişisel görüşünü ifade etmenin mümkün olan en iyi yolunu bulma konusundaki endişesini yansıtır. "Nietzsche ve Freud'un ifade ettiği, öznenin hikâyesinin merkezinde olduğu psikolojik ve karmaşık yolun ardından sanat da kişisel bir fikirle birleşmiştir." (Lynton, 2003, s.383). Ancak "bir fikre olan ilginin yoğunluğu ve zayıflığı,

fikrin bizim için sahip olduđu özel değere ve fikirlere karşı genel duyarlılığımıza bağlıdır." (Lynton, 2003, s.383).

1960'ların sonlarında sanat eserlerindeki kavramsallaşma, beraberinde maddi gerçekliği getirmiştir. Pek çok sanatçı maddiyatı ikincil, hatta gereksiz görmesine karşın, geleneksel sunum ve biçimlerinden önemli ölçüde farklılaşmak için genellikle "işe yaramaz" sanatı sunmanın yeni yollarını bulmaları gerekmiştir (Marzano, 2011, s. 9).

Fikir her zaman sanatla ilişkilendirilmiştir. Ancak modern sanatta fikir önemlidir ve vurgulanmıştır çünkü modern sanatta genel halka meydan okuyan sosyal, politik, günlük meselelere dikkat edilmiştir. Sanatçının fikri ve düşüncesi herhangi bir formatta ve herhangi bir şekilde ifade edilebilir, izleyiciyi meşgul edebilir ve onlara meydan okuyabilir. Bu şekilde izleyici, sanatçının konu ve fikrine ilişkin zihniyetlerine ve performansta kullanılan ifade aracı aracılığıyla onunla iletişimlerine dayalı olarak kavram ve fikri değerlendirir. Ve doğru medyayı ve bu fikri ifade etmenin doğru yolunu seçmek önemlidir. Bu bağlamda sanatçılar tüm geleneksel yöntemleri ve yeni bilim ve teknolojileri bir arada kullanmışlardır. Artık tek kare görüntüleri ve resimleri ifadeye uygun bulmayan, fikirleri hareket ve dinamizm gerektiren bir şekilde göstermenin yolunu arayan sanatçılar gibi kendi resimlerini yaratmak ve dinamik fikirlerini ellerinden geldiğince taşıyıp sergilemek için yeni filmler, animasyonlar, videolar yaparak farklı teknolojilerden yararlanmışlardır.

Aynı anlamda, biçimin özgün olmayışı ve biçim, Alman sanatçı Wolf Vostell ve daha sonra Amerikalı eleştirmen Lucy Lippard'ın "sanatın amacının maddeselleştirilmesi" görüşünün temelini atmıştır (Rush, 2010, s. 139) Duchamp, yirminci yüzyılın ilk yarısında bu konuyu farklı bir şekilde vurgular ve şöyle der: "Ben sadece görsel ürünlerle değil, fikirlerle de ilgileniyordum. Resmi aklın hizmetine sunmak istedim" der (Marzano, 2011, s. 12).

Çağdaş sanat mekânında fikir ve kavram ana unsurlarıdır ve sanat eseri yaratmanın ana eksenidir. Bu eserlerde akla gelen ilk özellik, fikrin sanatsal eylem üzerindeki hâkimiyetidir (Lucy Smith, 2003, s. 20). Aslında; sanat, sanatçının niyetinde yatmakta: başka bir niyetle kısıtlama olmaksızın bir şey yapmak veya algılamak şeklinde anlaşılmaktadır (Rush, 2010, s.100).

Lawrence Weiner, eserinde gizlenen veya tezahür eden düşünceye önem vermek için şöyle der: "Çalışmamı satın alanlar onu nereye giderlerse götürebilirler. Akıllarında tutsalar bile iyidir. Ona sahip olmak için onu satın almak zorunda değiller- ancak onu bilirlerse alabilirler. (...) İnsani ya da insani olmayan koşulları anlamak için alıcıya koşullar dayatmaya çalışan sanat, bence, sanatsal faşizmle eşittir." der (Marzano, 2011, s. 18).

Dolayısıyla, modern sanatta sanatçıların bu tür düşünmesi, modern sanatta fikrin öneminin bir işareti gibi görünmektedir. Yani sanat, düşünme sanatıdır. Öyle ki sanatçı, fikrini galeri duvarına veya kentsel bir mekâna yazılan sözle bile izleyiciye aktarabilmekte ve seyircinin aklına yerleştirebilmektedir. Bu ise eserin modern sanatta yüksek sanatsal değere sahip olması anlamına gelmektedir.

3.2.1 Disiplinler Arası Sanat ve Medyanın Sanattaki Rolü

Donald Judd, 1956 tarihli etkili makalesi "Specific Objects"te, sanat biçimlerinin mutlak ayrımını reddederek: "Son birkaç yılda, yeni eserlerin yarısı veya çoğu ne resim ne de heykeldir" der (Marzano, 2011, s. 15). Judd'in dediği gibi, "1950'lerin ortalarından bu yana, kelimenin geleneksel anlamıyla karakteristik olmanın dışında ne resim ne de heykel olan çok sayıda eser ve etkinlik sanat olarak sunulmuştur. Başka adlar altında başka alanları cesurca işgal ettiklerinde bile sanat etiketleri reddedilmiştir" (Lynton, 2003, s. 372). Yalnızca geleneksel Batı sanat formlarına sahip resim ve heykellere ait olabileceği (gerçekten) iddia edilemez. Kitaplarda, müzelerde ve Andre Malraux'nun "zihinsel müze" dediği yerde var olan sanat dünyası, neredeyse sonsuz genişliğini sanatçıların çeşitli eğilimlerine borçluydu. "Resim ve heykelin benzersiz haklara sahip olması için (ayrıca) hiçbir neden yoktu." (Lynton, 2003, s. 372).

Bu nedenle resim ve heykelin geleneksel sınırlarını aşmanın, 1950'lerin sonundan itibaren büyük ölçüde nedenleri olmuştur ancak bunları kesin olarak belirlemek çok zor olmaktadır. Resim ve heykellerin sonsuza kadar geçerli görsel sanat biçimleri olmasına gerek bulunmamakta olup, sanatsal araçlar olarak uygulanabilirliklerini uzun zamandır kanıtlanmaktadır (Lynton, 2003, s. 380).

Geleneksel resim, heykel ve diğer sanatları net sınırlar ve tanımlar belirleyerek geçmiş ve yeni sanat türlerinin aralarındaki etkileşiminden ortaya tek bir sanat çıkarmışlardır. Bu birleşimi sağlayan etkileşim sayesinde resim, heykel, fotoğraf, animasyon ve diğer alanlar yeni bir kimlik bulmuştur. Bu durumu en iyi özetleyen ifade, "Yirminci yüzyılın sonlarından beri tuvalden ne kadar uzaklaştığımızı mübalağa etmek çok zordur" demek olacaktır (Rush, 2010, s. 198).

Ancak, son on yıldaki gelişim ve modernleşme sürecinde bu aşamaya ulaşan ve o kadar iç içe geçmiş olan birçok sanat türü (resim, heykel ...) dışında, artık tanım ve sınırlar açısından önemli değildir. Aslında, bu eserlere daha karmaşık bir anlam katan yeni medyanın ortaya çıkmasıyla sanatçılar arasında çok çeşitli yeni görsel tutumlar görülebilir. Güncel durumları çeşitli anlatılarla betimleyen resimler artık diğer mecraların yanında daha etkilidir. Böyle bir bağlantıda, onların sanatı sadece geçmişin hantal sınırlarından kurtulmakla kalmayacak, aynı zamanda eylem alanı daha çeşitli ve seçim açısından daha geniş olacak ve bu da sanatçıları her geçen gün çevreleri ve izleyicileri hakkında daha bilinçli hale getirecektir. Böyle bir atmosferde, daha çağdaş bir yaklaşıma sahip olan ve çağdaş tema ve kavramlara yeni bir şekilde dikkat çeken ve anlatımda yeni fikirleri içeren resimler, Yeni medya etkileşiminin bu tür yeni biçimlerinde olma ve dolayısıyla izleyicileriyle daha fazla iletişim kurma konusunda daha büyük bir yeteneğe sahipler. Tabii ki, yeni medyanın giderek artan bir şekilde ortaya çıkması ve geçmişin sanatlarıyla birlikte kullanımının yanı sıra bilim, teknoloji, vb. gelişimi bunda çok etkili olmaktadır.

3.2.1.1 Fotoğraf

Modern sanatta yaygın olarak kullanılan ve diğer sanatlarla çeşitli iletişim ve etkileşim biçimleri içinde olan medya ve sanatlar arasında fotoğraf sanatı, özellikle resim ve animasyonla yakın ilgi ve etkileşimi olduğu için örnek alınmaktadır.

Modern hareketin doğuşundan bu yana sanatçılar yeni teknolojiye büyük bir hayranlık duymuşlardır. Bu sayede avangart etkinlik gelişen teknolojinin de yardımı ile resim ve heykel sanatları gibi geleneksel alanlarda önemli yer edinmeye başlamıştır. Son zamanlarda, bu konuda en çok dikkat çeken dallardan

birisi de fotoğrafçılık olmuştur. Fotoğrafçılıktaki gelişme medya araçlarında dijital görüntü, video ve film gibi çeşitli ürünleri almasını sağlamış ve genellikle farklı düzen ve çevresel sanat alanları ile ilişkilendirilmiştir (Smith, 2003, s.15).

Bu bağlamda fotoğrafın, geçtiğimiz yüzyıllarda pek çok çabayla sanat dünyasına girmeyi başaran on dokuzuncu yüzyılın en önemli görsel mecrası olduğunu söylemek gerekir. Sanat dünyasına girmesiyle birlikte Paul Delaroche gibi birçok sanatçı ve sanat eleştirmeni resmin ölümü çağrısında bulunmuştur. Diğer taraftan, bu saptama tam gerçekleşmemiş, tersine fotoğraf ve resim arasında karşılıklı işbirliğine dayalı değerli eserler ortaya çıkmıştır. Böylece fotoğrafçılar resmin kompozisyonlarından ve atmosferlerinden yararlanırken, ressamlar fotoğraf renklerini kaydetmenin gerçekçiliğinden, doğruluğundan ve gücünden yararlanmışlardır (Fathi, 2011, s. 110). Günümüzde yeni teknoloji ve yöntemlerle ilişkilendirilen yeni animasyonlar ve video sanatının yaratılmasında bu iki alanın bağlantısı ve etkileri görülmektedir. Bu sebeple, mevcut durumun karmaşıklığı irdelendiğinde ortaya birkaç önemli detay çıkmaktadır. Bunlar sırasıyla, (1) fotoğrafçılık ile ilişkili teknoloji önemlidir, (2) illüstrasyon sanatsal sürecin merkezinde yer almaktadır ve (3) fotoğrafçılıktaki dijital düzenlemeler diğer sanat dalları ile olan sınırları bulanıklaştırmaktadır (Smith, 2003, s.20).

Çağdaş sanatta, fotoğraflanan görüntülerin aynı kombinasyonu farklı bir şekilde ve bazen onlara kısa hareketler (foto animasyon) eklenerek yeni videoların yapımında kullanılmaktadır. Bu tür görüntüler ve videolar, günümüz dünyasında bir arada var olan karmaşık, ilgisiz veya ilgili kavramlar hakkında çağdaş insan kafa karışıklığını iyi bir şekilde göstermektedir. Diğer kavramların yanı sıra bu görsellerin farklı uygulamalarında anlaşılabilirliktedir.

Fotoğrafçılık yeni medya ile etkileşim içindedir. Smith (2003)'in açıkladığı gibi: "Fotoğraf ve video medyası, sanat ve teknolojinin etkileşimi de dâhil olmak üzere, yeni sanatta çeşitli şekillerde keşfedilmekte ve yeni medya, sanatsal yaratımı bilinen sınırların ötesine taşımakta ve sanat ve güzellikte geleneksel sınırları cesurca aşmaktadır". Ayrıca, video sanatı, ulusal, bölgesel ve küresel sorunları gündeme getirmeye çalışmakta olup, öte yandan, insanlar için çekici ve eğlenceli yenilikler sunmaktadır (Smith, 2003, s.11) Dolayısıyla, "çağdaş

fotoğrafçılık, videodan tarz olarak çok daha çeşitlidir ve teknik ve sanatsal olarak daha geniş kapsama sahip olmaktadır" (Smith, 2003, s.63).

Özetle, fotoğrafçılık kaydettiği ilerlemeler ve konuyu etkili ifade edebilme niteliği sayesinde, eser üretmekte çeşitlilik gücüne sahip ve farklı sanat dalları ile uygulamalara sahip bir sanatsal alandır. Bu açıdan bakıldığında, resim ve animasyonun birbirlerinden bağımsız veya birlikte sürekli etkileşim içinde olduklarını ifade etmek pek hatalı olmayacaktır.

3.2.1.2 Video

Yeni medya,1960'lardan bu yana çağdaş sanatta en çok tartışılan konulardan birisi olmuştur. 14 Ekim 1966 tarihi yeni medyanın ortaya çıkışının başlangıcı olarak kabul edilmekte ve Robert Rauschenberg ve Billy kluver adlı bir elektronik mühendisi ile iş birliğine girerek "Öğleden Sonra Yok: Tiyatro ve Mühendislik" başlıklı eseri yazmıştır. New York'un cephaneliğindeki Dokuzuncu Alay, ertesi yıl Rauschenberg ve mühendis arkadaşı tarafından yönetilen Sanat ve Teknoloji Deneyimleri (EAT) organizasyonunun kurulmasına yol açmıştır. (Smith, 2003, s.49).

Bu tür sanat eserleri hoş ve çekici olup, ileri sanat dünyasında teknolojinin tanımına kadar uzanmaktadır. Rauschenberg son kırk yılda önde gelen sanatçıların ileri teknolojiye doğrudan erişim sağlayabilen şanslı kişilerden birisidir.

Ancak gerçek şudur ki, 1960'ların sonlarında taşınabilir video kameraların tüketici pazarına girişi, sanatçılar için Rauschenberg ve ortaklarının deneyimlerinden çok daha önemli bir olay olmaktadır (Smith, 2003, s.49 ve 50). Video sanatı gün geçtikçe çeşitli şekillerde ve resim ve animasyon gibi diğer sanatlarla etkileşime girerek gelişmiş ve birçok sanatçı onun sunduğu olanaklara ilgi duymuştur.

Çağdaş sanat dünyasının videoya hayran olmasının nedenlerinden biri, ilerici sanatın, söylemde önemli bir rol oynayan "olaylar" ve "performanslar" yaratmak için iyi bir araç olabilecek bu ortamın doğaçlamadaki gücü ve etkisiydi. "Bu şekilde, kısacık gibi görünen şey aniden tekrarlayıcı ve kalıcı hale geldi." (Smith, 2003, s.50).

Bu nedenle, video sanatı, diğer sanatsal alanlarla etkileşim kurmak konusunda iyi bir yeteneğe sahiptir. Video sanatının filmle de giderek artan bir etkileşimi olmaktadır. Video sanatçıları zaten sinematik görüntüler ve ünlü filmlerin sahneleri ve sohbetleriyle beslenmiş bir kültürden ortaya çıktılar. 1990'ların en tartışmalı video çalışmalarından bazıları, önceki çalışmaların bir tür yorumu olmuştur. Bunların içinde en ünlüsü, Douglas Gordon (Doğum: 1966) tarafından yapılan Alfred Hitchcock'un Ghost'unun çok ağır çekim versiyonudur." (Smith, 2003, s. 54 ve 53).

Video ve animasyonun ortak yönlerinden birisi ise modern sanatta bu iki medyanın doğru etkileşimine neden olan film ve sinema ile olan bağlantılarıdır. Bu ise video animasyonlarının yanı sıra kaçınılmaz olarak video animasyon-filmlerin ortaya çıkmasını kolaylaştırmıştır.

Film ve geleneksel animasyonun temel özelliklerinin animasyon resminde, video animasyonunda ve hareketli resimlerde yeri bulunmamaktadır. Örneğin oyuncuyu, hikâyeyi, oyuncular arasındaki diyalog etkileşimini görmezden gelinmemelidir. Dolayısıyla "video art" gibi yeni sanat türlerinde oyuncu, hikâye, diyalog orijinal olmayıp, önceden belirlenmiş bir program olarak bile kabul edilemeyebilir. Bu nedenle, "video geliştirme", ilk günlerde teknik yetenek gelişimine odaklanırken, sinemalar, sanat galerileri ve hatta evdeki küçük ekranlara giderek kendisini bir sanat formu olarak kurmaya çalışmıştır. Bu çabada, müzelerin doğal evrimi de önemli bir rol oynamıştır. Bu durum ise müzelerin yeni izleyiciler çekme çabası içinde, yavaş yavaş bir sanat sergisi yerinden insanlar için bir eğlence mekânı haline geldiği bir dönem olmuştur. Müzecilik açısından bakıldığında, video, diğer sanatsal ifade biçimlerinden farklı olarak, bu yeni ortam için ilginç sonuçlar vaat etmiştir. Müzelerin ziyaretçileri, video, sinema ve televizyon alanlarındaki önceki deneyimlerin devamı niteliğinde olup, diğer sanat biçimleriyle karşılaştırılma şansı bulmuştur. Avangart sanat açısından "Buna alıştılar." şeklinde ifade edilmiştir (Smith, 2003, s.54).

Videonun etkileşimde olduğu ve etkilediği bir diğer sanat dalı ise resimdir. Sanatlar arasındaki sınırın bulanıklaştığı bir dönemde, video çağdaş ve yeni sanatı bir şekilde tuvalden ekrana aktarılmış denilebilir. Video sanatının kurucularından June Paik, "Tıpkı kolaj fanının yağlı boya tablonun yerini alması

gibi, katot ışın tüpü [televizyon setinde kullanılan lamba] tuvalin yerini alacak" der (Rush, 2010, s. 98 ve 99). Burada tartışma konusu sanatçının niyetidir.

Bir diğer ifadeyle, "yapay durumlarda (Acconci) veya stüdyolarında (Bruce Nauman, Howard Fried) kamerayı fiilen kendilerine çeviren Vito Acconci ve Bruce Neuman gibi sanatçıların elindeki video, sanatsal bir hareketin gelişmesine yol açmış ve de özellikle resim ve resmin fiziksel eylemini vurgulayan soyut dışavurumcularla ilişkilendirilmiştir" (Rush, 2010, s. 103).

Jackson Pollock gibi aksiyon ressamlarından birisi, nihai sonucu püskürtme, dökme ve hatta boya fırlatma ile elde eden bir sanatçıysa, tuvalinde resim çerçevesini kısıtlayarak bir video çekin ve resmin oluşumundaki renklerin hareketini kaydedebilmiştir. Bir sanatçı bu şekilde sanatsal eyleminden bir video-animasyon çalışması oluşturulabilmiştir.

Dolayısıyla bu mecranın geniş imkânları, diğer birçok sanat mecrasının sanatçıların da videoya ilgi duymasına neden olmuştur. Neumann bu sanatçılara iyi bir örnektir. Neumann ve diğer nesilleri için, kendi sözleriyle, yeni yöntemler "nasıl ilerleyeceğinizi keşfetmeye" devam ediyor. Geleneksel meseleleri resimle basitçe karıştırmakla ilgilenmiyordu (Deconing'in Picasso'ya verdiği tepkiden kurtulma yöntemine hayrandı), ancak Nomen sadece resimle değil, sanatın ne olabileceğiyle de ilgilenmiştir (Rush, 2010, s. 124).

Amerikalı sinema tarihçisi David James, "Sinema Alegorileri" adlı eserinde, "diğer sanat dallarından teknik medyaya yönelen sanatçılar, resim ve heykele olan ilgilerini yeni medyaya kaydırdılar" demektedir. Aktarılan film, video ve dijital sanat. Doğal olarak, bu yeni ortama ikincil aşamada değil, baştan itibaren ilgi duyan sanatçılar olmuştur. "Marcopoulos ve Warhol, her iki tutumun da iyi örnekleridirler" (Rush, 2010, s. 33).

İranlı video sanatçılarından Simin Keramati de, bu medyanın ve diğer medyanın doğal etkileşimi hakkında "Bunu ses, ışık veya görüntü gibi kullanıyorlar" der (www.videoartist.ir).

3.2.2 Yeni Sanatta Medya ve Teknolojinin Rolü

Sanat disiplinlerinin bağlantısı ve etkisi uzun zamandan beri var olmuştur ve günümüzde modern sanatta farklı bir yaklaşımla çok belirgindir. Yeni sanatlarda

düşünülebilecek bir nokta da medya ve teknolojinin sanat dünyasına girişidir. Bu hususta not edilebilir ki sanatçılar, diğer yapıları ve süreçleri keşfetmek için zaman zaman yakındaki ancak görsel olmayan alanlara gittiler. Örneğin Tatlin'in büyük ölçekli mühendislik ve havacılıktaki maceraları, "Gabo'nun Harikaları" tarafından motorlu heykeller, Richter Lege ve diğerlerinin sinemadaki çalışmaları, sözcüklerin fonetik özelliklerine dayanan bir müzik türü olarak edebiyatı geliştirmek isteyen Schwitzers ve diğerlerinin hareketleri ve çok daha fazlasıdır." Şeklinde açıklanmaktadır (Lynton, 2003, s. 369).

Sanatçıların tarih boyunca başka alanlara girme isteği ve isteği sanatçıların eserlerinde görülmektedir. Öyle ki "Günümüzde ressamlar heykeltıraş, gravürcüler ressam ve video sanatçıları tasarımcısıdır. Birçok sanatçı, birkaç hammaddeyi birleştirerek taze ve heyecan verici bir şekilde yaşıyor. "Örneğin Lulokas Samaras'ın resim, çizim, fotoğraf ve heykel içeren kompozisyonları vardır." denilmektedir (Howard, 2002, s.).

Bu eğilimlere rağmen, "günümüzde sanat teorisyenleri, Rosalind Epstein Krauss'un bir zamanlar görsel sanatların 'medya' koşulları olarak adlandırdığı bir şeyden bahsederler. Bu yeni görüşün anlamı, artık yalnızca üstün bir ortam olmadığı değil, aynı zamanda sanatsal ifade için kullanılan ortam veya aracın türü de artık o kadar önemli değildir." denilir (Lucy Smith, 2003, s. 15). Sonuç olarak performansların, olayların, düzenlemelerin ve videonun ortaya çıkmasıyla birlikte sanat formunun geçici formu ana konu haline gelmektedir (Rush, 2010, s.10). Bu nedenle, resim ve animasyonun bağlantı ve etkileşiminde sanal sanatlar ve video animasyonlarına yeni medya ve teknolojilerin uygulanmasında açıkça rastlanmaktadır.

3.3 Etkileşimli (İnteraktif) Sanatlar

Marcel Duchamp:"Görüntüleri yaratan izleyicilerdir"(Marzona, 2011, s. 27). Çağdaş sanat, izleyiciye önem verilen ve dikkatin sanat eserinin oluşumundaki etkisinin yüksek düzeye çıktığı bir dönemdir. İnteraktif sanat ile ilgilenen sanatçılarda ampirizm, net sınırların olmaması, disiplinlerin, medyanın ve bilimin uygulanması gibi yeni sanat türlerinin tüm özellikleri, sosyal ve politik meselelere değinme en belirgin özelliklerindedir. Bazen bu tür eserlerde, sanat

eseri ile sanatçı ve onun izleyicileri arasındaki etkileşim resim, animasyon vb. dâhil olmak üzere çeşitli sanat dallarının kullanıldığını görülmektedir.

Yirminci yüzyılın sonunda çağdaş sanatın tüm yönlerine nüfuz etmiş olan Duchamp Devrimi sayesinde tarihsel bir önem kazanmıştır. Materyalizmin ötesinde bir sanat olan ve “konu”yu tuvalden çok daha az tartışan sanat dalı olan dijital sanat, geleneksel sanat terminolojisinin ve diğer yöntemlerinin ortaya çıktığı bir dönem başlatmıştır. Bu dönemde mekânsızlık, zamansızlık, imgesiz deneyimler sanat dalının ilgi alanına girmiştir. "Etkileşim, henüz emekleme aşamasında olmasına ve fotoğraf temelli medyaya bağımlı olmasına rağmen, adı henüz bilinmeyen yeni bir sanat akımı yaratabilmiştir" denilmektedir (Marzona, 2011, s. 256 ve 257).

Bu nedenle, günümüz sanatında görsel bilgi artık "nesnelere" ile sınırlı değildir. Sanat, bilgisayarın içinde var olan değişen ve bilgisayarın sağladığı yenedünyayı kucaklamaktadır. Sanal gerçeklik olan interaktif sanat dünyası, sanat eserini tamamlamak için izleyiciye bağlı kalmaktadır. Duchamp, sanat eserinin kavramı tamamlamak için izleyiciye bağlı olduğunu öne sürdüğünde, bu yüzyılın sonunda interaktif film gibi sanat dallarının izleyiciye bağımlı olacağını öngörememişti. Bu durumu ise "Sadece tamamlamak için değil, aynı zamanda başlamak ve işe içerik vermek için" ifade etmektedir (Marzona, 2011, s. 194).

Günümüzde dijital sanat türünü tanımlayan en yaygın terim “interaktif” sanattır. Bu bağlamda, "Sanatçılar, makinelere (otomatik ama akıllı nesnelere karmaşık etkileşimler) rağmen, sanatlarını makinede veya günlük uygulamalarda özetleyerek izleyici ile daha etkili etkileşimler yaratmaya çalışırlar. İnteraktif sanatın bir diğer özelliği ise, sanatçıların kendilerini izleyicinin talimatlarına veya basit hareketlerine göre manipüle edebilmeleridir" (Marzona, 2011, s. 194).

1980'li yıllarda kişisel bilgisayarlara erişimin artması beraberinde sanat tabanlı bilgisayarların gelişmesine de yol açmıştır. Çok çeşitli bilgisayar grafikleri, animasyon, dijital görüntüler, sibernetik heykel, lazer ekranlar, hareket [sanat] etkinlikleri ve telekomünikasyon ve izleyici / katılımcı varlığı gerektiren her türlü interaktif sanat içermektedir. Alman mucit Otto Payne tarafından planlanan aydınlatma düzenlemeleri ve Amerikalı sanatçılar Norman Ballard ve

Joe Welke tarafından bir dış mekân lazer sanatı [dansı] heykeli bu alandaki dikkate değer çalışmalardan bazılarıdır." denilmektedir (Marzona, 2011, s. 210 ve 211).

Sonuç olarak etkileşimli sanatlar iki kategoride incelenmektedir. Bunlar sırasıya; izleyicinin gerçek varlığından ve katılımından etkilendiği etkileşimli sanatlar ve etkileşimli düzenler yapmak ve bilgisayarlara, World-Wide-Web (www) ve internete uygulanabilen ikinci sanal sanat kategorisidir. Aralarında en anlaşılır olanı bilgisayar oyunlarıdır.

Öyle görünüyor ki "her mecra teknolojiye bağlı olduğu için en dinamik etki, teknolojinin sanatçıya yetişebildiği ya da tam tersi sanatçının teknolojiye yetişebildiği zaman ortaya çıkmaktadır. Resim ve/veya heykel sanatta değişen malzeme kavramları ve uygulamalarıdır. "Sanat temelli teknolojide, teknoloji değiştiğinde ortamın kendisi de temelden değişmektedir" denilmektedir (Marzona, 2011, s. 229).

Böylece "etkileşim", yeni bir görsel deneyim biçimidir. Aslında, siber uzayın ötesine geçen ve dokunma duyusunu genişleten yeni bir sanatsal deneyim biçimidir. Seyirci bu sanatta ana ve aktif unsur olup, aslında tam seyirci olmaktan çıkmış olmaktadır. Bir diğer ifadeyle, kullanıcıdır. Kurşungeçirmez yelek arkasında asılı duran Mona Lisa'yı sakince izlemekten çok daha fazla yol katedilmiştir. Daha fazla saygın sanatçı dijital dünyaya yönelmekte galeri ve müze sisteminin "onayı" olmadan, çalışmalarının milyonlarca insan tarafından tek bir fare tıklamasıyla görüntülenmesine kim karşı koyabilir? (Böylece) sanatın, estetiğin, sanatçının, komisyoncularla ilişkilerinin ve aslında sanatçıların piyasa sanatıyla ilişkilerinin anlamının yeniden formüle edilmesi olacaktır." der (Marzona, 2011, s. 255, 256).

Bu nedenle etkileşimli sanatların pek çok örneğinde, resim ve animasyonun uygulanması ve etkileşimi, sanat eseriyle bu tür izleyici ilişkisinde yeni eserlerin ve alanların yaratılmasına yol açmıştır. Örnekler arasında bilgisayar oyunu tasarımından sanal sanatlara ve web sanatına kadar örnekler verilebilir.

3.3.1 Etkileşimli Sanatlarda Resim ve Animasyon

Günümüz interaktif sanatlarında teknoloji ile birlikte her türlü sanatın bağlantısını, uygulamasını ve karşılaşmasını görmektedir. Bir bakıma sanatçı ve izleyici ile etkileşim içinde olan yeni bir sanat bileşimidir.

3.3.1.1 Robert Beavers

Videonun resim ve animasyonla bağlantısı ve etkileşimi, Amerika doğumlu Robert Beavers'ın "Resim" (1977-97) ve "Efpsiychi" (1977) gibi filmlerinde bulunabilir. Bu kategoride insan formu, görsel sanat ve mimari arasındaki soyut bağlantıyı araştırmıştır (Rush, 1989, s. 34). Bu sürekliliği sağlamak için film ve video dışındaki medya ve sanatları kullanmak ve özel uygulama ve düzenlemeler gerektirir. Bu nedenle, üretilen videoların yanı sıra resim ve animasyon yetenekleri, insanlarla aynı bağlantı ve etkileşim için daha uygun bir kavram ve ifadeye ulaşmak için bu tür çalışmaların yapılmasına çok yardımcı olmaktadır.

3.3.1.2 Studio Azzurro

Oyuncular ve teknik ajanlardan oluşan Studio Azzurro adlı grup, 90'lı yıllarda çok aktif ve İtalyan sanatının değerli örneklerinden biri olan özel bir video grubudur. "Su atölyesi" (hassas ortam) gibi pek çok sayıda interaktif çalışması bulunmaktadır (Lucy Smith, 2003, s. 60).

"Uccello'nun resimlerinden çok etkilenen bu grubun, eserlerinden biri olan Savaşın Toplamı, ziyaretçilere doyurucu sayıda görüntü sağlamış ve onlardan eseri kendilerinin düzenlemesi istenmiştir" denilmektedir (Lucy Smith, 2003, s.61).

Tabloların ve resimli görüntülerin varlığı bu eserde açıkça fark edilmektedir. Ancak görüntüleri kullanan, ayarlayan ve hareket ettiren izleyicilerdir. İzleyiciler farklı anlam, kavram ve zihniyetle orijinal eseri farklı eserlere dönüştürebilmektedir. Görüntülerin hareketi, animasyonun tanımı ve ilk biçimi olup, bu tür etkileşimli performanslarda hareket ve animasyonun ortadan kaldırılmasına yol açabilmektedir.

3.3.1.3 Carolee Schneemann

1967'deki "Kar yağışı" adlı multimedya performansı, farklı ırklardan sekiz aktörle 16 mm filmler ve 8 mm filmler, slaytlar, ışıklı heykeller ve ışık danslarının karmaşık bir etkileşimidir. Schneemann ve mühendis arkadaşları, sesleri silikon kontrollü bir ön yargı sistemine iletmek için New York'taki Martinique Tiyatrosu'nun dağınık bölgelerine birkaç sandalyenin altına birkaç mikrofona yerleştirilmiş ve bu sandalyelerde oturan katılımcıların her hareketi, medya unsurlarını harekete geçiren sistemi kurmuşlardır (Rush, 2010, s. 49).

Bu eserde resim ve animasyondan doğrudan ve açık bir şekilde bahsedilmese de film, fotoğraf, heykel, ışık sanatı ve tiyatro vb. çeşitli sanatların uygulama alanı ve bunların birbirleriyle doğru etkileşimi, izleyici ile etkileşim ve iletişim kurma alanında çok iyi bir örnek olmuştur.

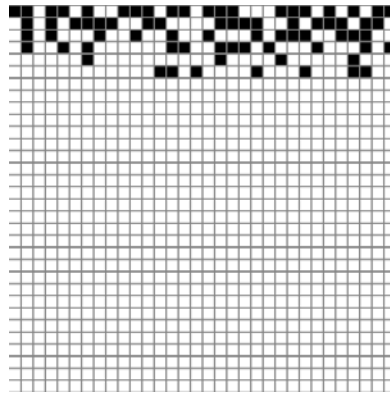
Daha yakından incelendiğinde şu sonuçlar çıkarılabilir: bu tür performanslarda oluşturulan olayların ve görüntülerin her biri yeni bir tablo olabilir. Hatta bazı anların videosunu çekmek ve iyi kombinler oluşturmak bile orada olmayan ve sadece son videoyu izleyen izleyicinin zihninde bir şekilde animasyonu uyandırabilir. Pek çok sanatçının bu tür eserlerini inceledikten ve inceledikten sonra şu söylenebilir: Teknolojideki hızlı değişim sonucunda sanatçıların eylem alanlarının genişlediği açıktır. Böylece, "interaktif sanat" olarak adlandırılan ve kısmen World Wide Web ve bilgisayar tabanlı sanat olarak adlandırılan New Media in the Twentieth Century kitabında, avangart cephe ortaya çıkıyor. Tam olması için seyircinin katılımını gerektirir. Saf eğlence haline geldiği için bu tür bir etkileşimin bir endişe haline gelmesi de mümkün olmaktadır (Rush, 2010, s. 230).

Bu nedenle, "etkileşimli sanatın eleştirel ve aceleci bir değerlendirmesi, yeni başlayan sürecinde profesyonelce görünmese de yirminci yüzyılın sonlarının iki ana alanını incelemek çok değerlidir: World Wide Web sanatı ve sanat yani sanal gerçeklikteki erken deneyimleri içeren düzen." (Rush, 2010, s. 230 ve 231). Her iki alanda resim ve animasyonun rolü ayrı, birbirleri ve diğer alanlar ile araştırılmaktadır.

3.3.2 Sosyal Medyada Resim, Animasyon ve Sanat

Web'te Sanat, sürekli olarak geliştiği için, görüntüleri tarayıcı veya dijital video cihazı aracılığıyla bilgisayarın dışına yoğun bir şekilde iletilmektedir. Bazı sanatçılar kendi başlarına veya müzeler ve sanat merkezleri tarafından yaptırılan, bilgisayarı gerçekten bir araç olarak kullanan eserler geliştirmişlerdir. Ön planda olan, Every icon (1997) adlı çalışması, bilgisayar dilini "zaman sanatı"nın doruk noktası olması anlamında doğrudan ifade eden Amerikalı John Simon'dur. 1.024 daha küçük kare içeren 32 x 32 kare bir ızgara oluşturdu. Bu küçük kareler üst üste her geldiğinde, farklı ve sonsuz kombinasyonlarda sürekli olarak karanlık ve aydınlık arasında değişmektedir. Yalnızca ilk satırda 4,3 milyar dalgalanmakta ve sürekli çalışan bir bilgisayarda görüntülenmesi yaklaşık 16 ay sürmektedir. İkinci sıra 6 milyar yıl sürmektedir ve bu şekilde devam etmektedir. Ekranda görünen, Josef Albers veya Agnes Martin'in kinetik sanatı gibi, Simon'ın izleyiciyi açık ve kapalı bir ağı izlemeye davet ettiği "sanat oyunudur" ve asla "Mükemmel, ama bu fikri uyandırır." 'sonsuzluk' hissini karşı tarafa son derece etkili hissettirmektedir." (Rush, 2010, s, 232 ve 233)

(Şekil 3-1) Böyle bir kinetik uzayın yaratılmasında animasyonun ve son efektin (görsel unsurları karanlıktan ve ışıktan sürekli değişen ve hareket ettiren) kullanıldığı açık şekilde fark edilmektedir. Yeni animasyon gösterme yeteneğine sahip olabilen, tekrarlama ve sonsuzluk dışında belirli bir hikâyenin anlatıldığı Up Art tarzı resimleri hatırlatmaktadır. Burada görselde sanki bir tür göz hareketi hatası hissi uyandırmaktadır.



Şekil 3.1: Her resim sembolü, John Simon, Web Art, 1997.

Kaynak: mansion. fm

3.3.3 Çizimler, Animasyonlar ve Etkileşimli Düzenler

Bilgisayar teknolojileri ile etkileşim kurmanın yollarından olan Web'de "tıklamanın" ve "dolaştırmanın" ötesinde, yüzyılın sonunda birçok sanatçı, büyük ölçekli ve gerçek izleyici tabanlı eserler yarattılar. Çağdaş sanatın repertuvarında seyirci-araba katılımının birkaç örneği vardır; Duchamp ve Man Ray'in 1920'de yaptığı ortak bir çalışma olan "Döner Cam Plakalar", izleyiciden bir arabaya göz yummasını ve bir metre uzakta durmasını istemektedir. 1960'ların akış olayları izleyiciyi meşgul etmekle birlikte, yeni etkileşimli sanat artık sanatçı tarafından kontrol edilmemektedir.

Kapler'in "altı bölümdeki on sekiz etkinlik" (1959) başlıklı eserinin katılımcılar üzerindeki direkt etkisi bu tür vakalara bir örnektir. Ken Fingeland, Perry Huberman, Lin Hubson, Carl Sims, Jeffrey Shaw, Graham Viyana Bern, Japon Sanatçısı Masaki Fuji, Alman Sanatçıları Markası Lynn ve Torsten Slazer ve diğerleri Hikâye Anlatım ve İnteraksiyonlarında Spectections gibi Amerikan İnteraktif Sanatçılarda olduğu gibi bu gibi işleri teşvik etmektedirler. Aslında, bu eserler zihinlerinde aynı niyetle tasarlanmıştır. Seçimin sanatçıda kaldığı doğrudur, ancak katılımcıların bu içeriğe sahip oldukları konusunda farklı görüşler bulunmaktadır. " denilmektedir (Rush, 2010, s, 245 ve 248).

Amerikan sanatçısı Bill Simon, üç ayaklı resimler gibi tarihi sanat biçimleriyle teknolojik bağlantılar yaratmaya ve resim izleme gibi şiir deneyimleri için teknolojik bağlantılar yaratmaya çalışmaktadır. Girdilerden birisi olan "topuktaki kapıyı çevirir "(1995), üç dakika içinde serbest bırakılan etkileşimli bir düzen olup, seyirciye, metinlerin ve görüntülerin renk ve vurgularına vurgu yaparak daha fazla metin ve görüntü elde etmektedir. Sonuç olarak, Simon'a göre, bu şekilde katmanların veya psikolojik alanların çarpışmasının yansıması olan bir sürü alan yaratılabilmektedir.

Resim ve animasyon etkileşimine örneklerden biriside belirli bir kompozisyona sahip doğa düzeninin bir araya geliştiki etkisidir. Ancak bu defa tuvalin titreşimi, açılı ve panelin kurucu unsurları konuya karşı kayıtsız kalmaktadır. İlaveten, hareket ve farklı resim kombinleri resim ve animasyonun uygulanmasını ve etkileşimini açık şekilde işaret etmektedirler (<http://www.elliottlemenager.com>) (Şekil 3-2).



Şekil 3.2: Scott Garner, Natürmort Bilgisayar Programlama ile Interactive, 2012.

Kaynak: www.luxq.com

Başka bir durumda ise, dijital sanatların yardımı ile Van Gogh yıldızlı gece tablosu etkileşimli oluşturulmuştur. Yeni yıldızlı geceleri oluşturmak için elinizi onun üzerinden hareket ettirmeniz yeterlidir (Şekil 3-3) (<http://yanondesign.com>).



Şekil 3.3: Petros Vrellis, Yıldızlı geceler, etkileşimli Animasyon, Etkileşimli Boya, 2012.

Kaynak: Designboom.com

Bu tür etkileşimli sanatlar reklam ve kentsel eğitimde kullanılmaktadır. Belki insanlar da bu etkileşime katılırlarsa ifade etmek istenilen kavram ve mesajlar çok daha ciddi biçimde aktarılabilir. Bu yüzden seçim veya ticari reklamlar aracılığı ile topluma girmeye çalışıldığı görülmektedir.

Bu nedenle, yeni sanat çağında önemli detaylardan bir diğeri ise yeni bir tarzdır. "Yenilik" hiçbir zaman şu anki gibi geçerli olamamıştır ve bu derece saygı görmemiştir. Yeni eserler yaratmakta bir başka önemli nokta ise, gelişen teknoloji ve altyapısıdır. Özetle, "teknoloji ve altyapısı sanatçıların kullanımına ne derece fazla sunulabilirse, sanatsal amaçlar ve daha fazla eser yaratmak için katkıda bulunmaktadır" denilmektedir (Rash, 2010, s. 254).

4. ANİMASYON VE ETKİLEŞİMİ SANATLAR

4.1 Animasyonun Tanımı

Animasyon, "hayat vermek" veya "hareket" anlamına gelmektedir. Sinema terminolojisinde ise, tek çerçeveli bir filmin her karesine müdahale etmek demektir (Javaheriyan, 1999, s. 22). Bu bağlamda, canlı film ile animasyon arasındaki temel farklardan birisi çerçevelerin zekice değişimi olmaktadır. Burada yaratıcı sanatlardan resim ve animasyonun ek olarak diğer parçalarında, ressamın imzası ve yaratıcılığının varlığı görülmektedir.

Resim sanatı; soyutlama, zaman ve mekân kısıtlamalarından kurtulma, abartma, hayal gücü, herhangi bir formun hemen yok edilmesi ve tamamen farklı bir forma dönüştürülmesi, animasyon ve benzeri animasyonların oluşumunda büyük rol oynamaktadır. Elbette tüm bunlar resimde yaşanmaktadır. Diğer yandan resim ve animasyon arasındaki başlıca fark ise, canlandırma ve hareket olgularıdır.

Charles Solomon, "Animasyonun Tanımları Üzerine Notlar" başlıklı makalesinde bu alandaki çeşitli teknikleri belirtmekte ve bunlara animasyon denilebileceğini ifade etmektedir. İki temanın geniş araçlar ve tarzlar ile birbirlerine bağlandıkları ve pratik-somut bir animasyon tanımını sağladığı sonucuna varmaktadır. Buna göre,

- Görüntü kare kare kaydedilmektedir,
- Hareketin görüntüsü yaratılmakta ancak kaydedilmemektedir (Fernis, 2004, s. 14).

Animasyonun uzmanlar tarafından birçok tanımı yapılmıştır. Ancak, tanımlar arasında kesin bir görüş birliği bulunmamaktadır.

Kanada Ulusal Birliği animasyon bölümü kurucusu McLaren'e göre, animasyon "hareketli tasarım sanatı değil, tasarlanan hareket sanatıdır. Her kare arasında ne olduğu, her karede ne olduğundan çok daha önemlidir; "İşte bu yüzden

animasyon, kareler arasındaki fark edilir kısa aralıkların ustaca kullanılmasıdır." şeklinde ifade edilmektedir. (Fernis, 2004, s, 15).

McLaren animasyonu mesleki değil daha çok doğasına göre tanımlamaktadır. Örneğin, animasyon, "tasarımın sonucu değil, tasarımın içine çekilen hareket sanatıdır ve sanatçının kişisel inisiyatifi ile ardışık görüntüler şeklinde yaratılmıştır" der. McLaren, "tasarım" kelimesini kullanmakla birlikte, bu kelimeyi animasyonun tanımı daha basitleştirmek için kullandığını ileri sürmektedir. Oyuncuklar, sabit nesnelere ve insanlar (...) canlandırılabilir ...» demektedir (Fernis, 2004, s, 15).

Sinema alanında animasyon, bir resim veya kukla boyandığında ya da film ekranı veya televizyon ekranında hareket eden herhangi bir cansız nesnenin hareketlendirilmesidir. Bu açıdan animasyon, dinamik, ilgi çekici ve etkili bir olgudur. Bir diğer ifadeyle, animasyon diğer sanatların (resim, heykel, mimari, müzik, edebiyat, dans) özelliklerini taşıırken, onlarla etkileşime girme yeteneğine sahip olan ve medya özellikleri sunan bir alan olmaktadır. Bu nedenle animasyon, insanları ve dünyadaki sorunları ve bu sorunların metaforik olarak ifade edilebildiği güçlü ve etkili bir medya sanatıdır denilebilir.

Behrouz Gharibpour, animasyon konulu kitabında, hareketli resim yerine animasyon film başlığını kullanır ve animasyon kavramına karikatürün özü olarak hareket halindeki enerji betimlemesini yapmaktadır. Bu şekilde, "bir animasyon binlerce kelimenin yerini ve izleyicinin dikkatini çekmek için özel bir grafik efektinin yerini alabilir." der (Müller, 1379, s. 161). Gharibpour'a göre, "Yetişkinler, önce mağara duvarlarını, tapınak duvarlarını boyayarak (belirli bir işin veya mesleğin farklı anlarını kaydederek) ve daha sonra sıralı kayıt yaparak hareketi daha mantıklı yollarla kaydetmeye çalıştılar, nihayet çizgi roman ve çizgi film şeklinde, aslında sinema filmi son haliyle hareketli enerjinin kaydıdır. Yani bir çizgi filmin hikâye anlatması gerekmiyor. Dönüşümler ve roller canlandırma keyiflidir." der (Gharibpour, 1998, s. 21). Çünkü bu zevk, hareket ve etkileşimin olduğu resimlerde hissedilebilir. "Aslında, animasyon film resimlerinde gerçekleşen ve izleyicilerinde hoş bir heyecan yaratan harika şey, hareket halindeki enerjiyi gösterme ve görünür kılma yeteneğidir." (Gharibpour, 1998, s. 23).

Ancak sanatın farklı alanlarında hareketin niteliğinin farklı şekillerde var olduğu açıktır. Sinemada, müzikte ve dansa olduğu gibi. Hatta resim gibi durağan sanatlarda bile hareketin bazen özel bir anlamı ve akışı vardır. Bu hareket, resimdeki işaretlere göre izleyicinin zihninde oluşturduğu algısal bir harekettir. Ancak birden fazla resim ve görüntüdeki kare kare hareket birbiri ardına tasarlanıp oluşturulduğunda, izleyicinin zihninde hareket kalitesi yaratılmaktadır. Animasyon, var olmayan bir hareket ve sanatçı tarafından var olan bir hareketin sanatçı tarafından var edilmesi şeklinde tanımlanmaktadır.

Bu sebeple, animasyonun çekiciliği hareket yanılsaması ve cansız nesnelere canlanmasında yattığı için birçok insan tarafından sürekli hareketi canlandırma estetiğinin parçası olarak görülmektedir (Fernis, 2004, s. 84). Aslında animasyondan bahsettiğimizde ilk anda bile hareket kavramı zihnin arka planında ortaya çıkmaktadır. Bir bakıma animasyona anlam kazandıran şey harekettir. Bir diğer ifadeyle, hareket eden her şey sanatçının yaratıcı zihninin müdahalesiyle animasyon sanatında yerini bulabilmektedir.

Bu nedenle, animasyonun birçok tanımı arasında ortak olan müşterek “hareketi yaratın ve yaratın” ifadesidir. Ancak, bu araştırmada resim ve animasyon arasındaki ilişkinin boyutunun izleyicinin gözünde ve zihninde oluşturduğu fikir nedir ve bu hareket nasıl gerçekleştiriliyor sorusuna yanıt aramak amaçlanmaktadır.

Animasyonun yarattığı görüntü bir dizi görüntünün hızlı şekilde gözlemlenmesinden kaynaklanmakta ve bu şekilde görme hücreleri hızla akan resimleri ayırt edememektedir. Bir karedeki hücre veya nesne, animasyonun aynı anda içindeki nesnelere durumunu gösterir. Çerçevelerin içeriğini değiştirerek birçok görüntünün birleştirilmesine animasyon denilmektedir. Görüntüler, yaşam veya hareket kavramını (kalıcı görüş) yaratmak için zamanında harmanlanır. Bu, görüntü geçtikten sonra bile gözlerin ve beynin görüntüyü algılamaya devam ettiği ve "görmenin sürekliliği" denilen özel bir görüntü olgusu nedeniyle oluştuğu bilinmektedir. "Bu özellik, animasyon üretme hedefinin temel itici faktörüdür" (Müller, 2001, s. 163). Hareket ya da animasyon yaratmanın ana unsurunun imgeler olduğu açıktır. Bu konu animasyonun görsel sanatlar içindeki yerinin ve resim gibi diğer görsel disiplinlerle iletişim ve etkileşiminde oldukça önemlidir. Cansız görüntülerin ve

resimlerin bir gösteri sanatı olarak yeniden canlandırılması sinemanın icadından yıllar önce gösterilmiştir.

Nureddin Zarrin Kelk, “İran Animasyonunun Tarihi” başlıklı kitabının girişinde; "Animasyon sanatı sinemanın doğuşundan bile önce doğdu ve Paris'in karanlık salonlarında meraklı izleyicileri hayrete düşürdü. Ancak fotoselli filmin icadını sinema tarihinin kökeni olarak kabul edersek, animasyon sanatı başlangıçta yirminci yüzyılın, Emil Kohle tarafından Fransa'da icat edildi ve yirmi yıl boyunca Avrupa ve Amerika'da popüler oldu. Yarım yüzyılda olgunlaştı ve gelişti ve insanların kalbini ve dünya pazarlarını hızla fethetti" der. (Pessian, 1997, s. 45).

Statik tasarımda hareket yanılsamasını elde etme girişimlerinin en eski örnekleri mağara resimlerinde bulunabilir; Hayvanların üst üste binen şekillerde tasvir edildiği görsellerde açıkça hareket duygusu resim yoluyla aktarılmaktadır (Şekil 4-1 ve 4-2).



Şekil 4.1: Lasco Mağarası Kaya Resmi.

Kaynak: <http://anthropology.ir/sites/default/files/images/.jpg>



Şekil 4.2: İran- Lorestan mağaralarının resmi.

Kaynak: http://images.persianblog.ir/496378_XuqE27IN.JPG

4.1.1 Deneysel ve Bağımsız Animasyonlar

Deneysel filmciliğin animasyonun en heyecan verici alanı olduğu söylenebilir. Deneysel filmler kategorize edilememektedir. Amatörlere ek olarak deneyimli yönetmenler veya meraklıları da bu tür filmler yapmaktadır.

"Bu insanların çoğunun tek bir amacı var, o da bu ortamın sanatsal ve teknik yönlerini genişletmek. "Son 20 yılda, dramatik teknolojik değişiklikler nedeniyle deneysel film yapım hızı artmaktadır." (Pessian, 1997, s, 85).

Aslında "animasyon, sinema alanında düşünce, fikir, duygu ve hayalleri ifade etmek için iyi bir dildir. Çünkü animasyon filmler oluşturmak için kullanılacak çok farklı teknikler mevcut olup, sanatçılara çok geniş bir deneyim dünyası açmaktadır. Sonu olarak, deneysel filmler aslında animasyonlu kısa filmler olarak kabul edilmektedir" (Javaher Dili, 1999, s, 144).

Sonuç olarak, "büyük bir potansiyele sahip olan ve gelişme ve evrim sürecinde diğer sanatlardan ve yeni teknolojilerden yararlanan animasyon, çok çeşitli bilgi, meslek ve yetenekli güçleri istihdam etmiştir." Bu durum farklı sosyal katmanların dikkatini çekerken, görsel estetik, analiz, iletişim vb. pek çok yönü gölgede bırakmayı başarmaktadır (İmani Rad, 2006, s, 1).

Bu nedenle denilebilir ki, animasyon, deneysel filmcilik alanında aktif ve yaratıcı sanatçıların ve diğer sanat dallarındaki sanatçıların (ressam, tasarımcı, fotoğrafçı, grafik sanatçısı, film yapımcısı vb.) çabalarıyla yıllar içinde hızla gelişmiş ve güçlü bir sanat ve medya dalı olmayı başarmıştır. Bir diğer ifadeyle, deneysel film yapımı yeni trendler yaratarak küresel iletişim ve propaganda çağında yerini kanıtlamıştır. Çağdaş sanattaki sanat-medya birlikteliği etkisi ve uygulamaları diğer sanatlarda da görülmektedir. Bir diğer ifadeyle, günümüz ressamları sanatlar arasında sınır çizmeyen yeni sanat alanlarında yeni eserler yaratmak için animasyonun yeteneklerini kullanmaktadırlar.

4.1.2 Animasyonda Soyutlama ve Temsilin Rolü

Temsil ve soyutlama; resim ve animasyon gibi birçok sanat dalında yer alan iki karşıt kavramdır. Bu zıt kavramların uygulanması ise her alanda değişiklikler göstermektedir. Bu iki alanın farklılıklarından ve benzerliklerinden ise ilginç noktalar ortaya çıkmaktadır.

"Hareket Hâlindeki Sanat Kitabının "Estetik Animasyon" bölümünde yukarıdaki kavramlar şöyle açıklanmaktadır: "Temsil" sözcüğü, doğal gerçekliği (daha çok canlı bir filmin işlevi gibi) yeniden yapılandırma eğilimini belirtirken "soyutlama" sözcüğü saf biçimin kullanımını temsil eder." Bu anlamda soyutlama, bir şeyi gerçekçi şekilde açıklamaya çalışmak yerine daha çok animasyon gibi bir kavramı teşvik etmeyi amaçlamaktadır (Fernis, 2004, s.15). Aslında, "temsil" veya "soyutlama" için ideal bir örnek olan hiçbir nesne yok gibi görünmektedir yani her şey varsayımsal olmaktadır.

Canlı film ve animasyonu birleştiren bir çalışma olan "üç atlı" (yönetmeni Norman Ferguson, 1943), uyku (yönetmeni Andy Warhol, 1963) gibi belgesel - uyuyan kişi görüntüsünün gerçek bir kayıdır. Temsile çok yakın bir yerde konumlanmaktadır. Jurassic Park (yönetmen Steven Spielberg, 1993) gibi özel efektler içeren canlı bir film ise "uyku" ve "üç atlı" arasında bir yerde kabul edilmektedir. Vücutları sürekli başkalaşım geçiren (metamorf) tavukların hikâyesini sunan "Hen Hop" (Norman McLaren, 1942, s, 20) filmi tamamen animatif olduğu için soyut eksene daha yakındır. Özeti ise daha da ileri götüren film Creeze'dir (Oskar Fischinger'ın yönettiği Çemberler, 1933) (Şekil 4-3).



Şekil 4.3: Oskar Fischinger, Daireler, 1933

Kaynak: <http://www.oskarfischinger.org>

Bu çalışmaları gördükten ve inceledikten sonra, animasyonun her yerde soyutlamaya daha yakın olduğu sonucuna varılmaktadır. Ayrıca animasyon, resme yakın olmakla birlikte formlar ile resmin kullanımı ve önemi burada daha belirginleşmektedir. Hen Hop Norman McLaren'de de bu durum örneklenmiştir. Ayrıca resmin soyutlamaya yakın olduğu her yerde, hareket gibi yeni bir boyutu

kullanma ihtiya ve potansiyeli daha fazla olmaktadır. Bu durumun, Fischinger'in aslında soyut bir resim olan, mzik, hareketler ve form deęişimlerine dayalı hikâye ve anlatıdan uzak, soyut bir kavram sunan ve canlandıran eseri bir eseri Creeze gibi ok iyi sonuçları da olmuştur. Aynı şey birçok yeni soyut animasyonda da mevcuttur. Hikâyeyi ve anlatımı takip etmeden formu ve müzięi hareket ettirmek; hikâyeyi animasyondan ıkarıp sinemadan ayırmak anlamına gelmektedir.

4.2 Disiplinler Arası Sanat Ve Animasyon

Sanatın bir birleşimi olan animasyon; işitsel ve görsel sanatların ok farklı dal, tür ve özelliklerinin olması nedeniyle farklı sanat dallarının içinde incelenmektedir. Aslında animasyon film; sinema ve dięer sanatların birleşimidir ve içinde heykelden tiyatroya, müzięe kadar her türlü sanatın estetięi ve teknięi kullanılmaktadır.

Hareket Hâlindeki Sanat kitabında animasyonun dięer sanatlarla bağlantısı Őu şekilde ifade edilmektedir: "Animasyon pek ok sanatsal etkinlięin ortak bölümüdür. ünkü animasyon estetięinin herhangi bir uzman deęerlendirmesi, yalnızca genel bir tarih bilgisi gerektirmez. Ancak başlamak için ve ilk aşamada tasarım, resim, fotoğraf, heykel, mzik, oyunculuk, dans ve sinemanın teorisi ve tarihi hakkında yeterli bilgiye sahip olmanız gerekir, açıkçası böyle bir ön koşul göz korkutucu muhtemelen en önemlisi, animasyon analistlerinin en azından animasyonun estetięini etkileyen birçok faktörü, hepsini ele alamasalar bile fark etmeleridir." Denilmektedir (Fernis, 2004, s, 67).

Örneęin, iki dünya savaşı arasındaki dönemde resim, sanat ve ticaret birer rekabet arenasıydılar. Bunun en bariz örnekleri arasında Walt Disney'in unutulmaz eserleri akla gelmektedir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ise modern sanat, özellikle de grafik ve resim ile birlikte yeni fotoğraf ve sinema yöntemleri ortaya ıkıp hareketlenmiş ve televizyon aęlarının gelişmesiyle ve sanata artan ihtiyaçla birlikte yeni türler de ortaya ıkmıştır. Animasyon ise tüm dünyada, özellikle Amerika Birleşik Devletleri ve Doęu Avrupa'da ortaya ıkmıştır (Barton, 1989, s.10).

Çoğu kişi animasyonu sinemanın bir alt kümesi olarak görmektedir. Oysa animasyondaki görseller ve tasarımlar incelediğinde görsel sanatlar alanına girilmiş olmaktadır. Stop-motion ve kukla animasyonlarında heykeltıraşlık görsel sanatların bir parçası olarak ortaya çıkmaktadır. Sonuç olarak animasyon, görsel sanatların bir parçasıdır ve kendine özgü özellikleri bulunmaktadır.

Farklı sanatlar animasyon kapsamına girerken, saf formlarının, niteliklerini ve özelliklerini büyük ölçüde korumaktadır. Örneğin özel bir resim stili bir animasyon filmde kullanılabilir. Animasyon sanatına en çok bağlı olan şey hareket kavramıdır. Temel olarak animasyon, evrende görüntülenebilen tüm boyutlarda sınırlama olmaksızın bu yeteneğe sahip olan tek sanattır. Sinemada gösteri ve görünüm gerçeğe tabi ve sınırlıdır ve görüntülerin veya seslerin veya anlamların ve temaların değişimi ve dönüşümü ancak belirli bir aralık içinde mümkündür. Ancak animasyonda, değişim, fantezi, hayal gücü, dönüşüm, gerçeklerin manipülasyonu hatta kısıklık ve seçim etkiyi çekici kılmaktadır.

Animasyonun görsel alanda iki şekilde incelenmektedir:

- Bir animasyonun farklı aşamaları için resim, çizim, heykel, fotoğraf vb. içeren bir animasyon yapımında görsel sanatların farklı alanlarını kullanmak gerekmektedir.
- Artık sanatlar arasında bir sınır bulunmadığı gibi, yeni sanatta animasyonun yeni bir görünümü ve uygulaması söz konusudur. Görsel ve yeni sanatlarda uygulama çalışmalarını incelemek ve yeniden okumak için son yıllarda yeni bir animasyon ve hareket kullanımı trendi ortaya çıkmıştır. Çalışma süreci ve yöntemi ile birçok soyut animasyon örneği bu kategoriye konulabilir. Bu eserlerde hareket, sadece formların ve renklerin görsel olarak incelenmesi için yapılmıştır.

4.2.1 Animasyon, Müzik ve Görsel Sanatlar

Animasyon ve müzik arasında birçok ilginç bağlantı mevcuttur. Müziğin animasyon gibi görsel sanatlarla, özellikle resimle önemli bağlantısı ve etkileşimi vardır. Dolayısıyla müzik ve resim arasındaki ilişki, resim ve animasyon arasındaki ilişkide olduğu gibi ilginç sonuçlar doğurabilmektedir.

1968'de Norman McLaren, müzisyen kişinin animatör olma şansının daha yüksek olduğuna inanıyordu. Çünkü varlıkları hareket ettirmek en sevdiği şeydi. Müzik, küçük ifadelerden daha büyük cümlelere ve hareketlere geçiyordu. "Bence animasyon da aynı." der. (Barton, 1989, s.11).

McLaren'ın görüşü, kariyerine 1930'da soyut bir animatör olarak başlayan Mary Ellen Beaudé tarafından da desteklendi. Müzisyen ve ressam Joseph Schillinger ile çalışırken "Ses veya notalar yerine şekiller, çizgiler ve renkler kullanarak resim yapmayı öğrendim ancak yine de grafik ve plastik araçların sınırlarını hissettim ve yazmaya karar verdim" der. Bu, hareketin önemli bir rol oynadığı bir araç olarak doğru çözüm gibi görünen müzikal film olmuştur. O zamandan beri soyut içerikli filmler yapmaya başladım." der (Farnis, 2004, s, 260). Çağdaş sanatta daha önce tek karelerde çalışan birçok ressamın başına gelen tam olarak budur. Çalışmalarında daha iyi ve daha dinamik bir ifadeye çözüm ararken diğer görsel sanatlarla birlikte animasyona ve modern sanattaki uygulamalara yönelerek geleneksel veya müze veya galeri duvarlarında yer alabilecek statik eserlerden farklı eserler ürettiler. Bu yeni sanatın başarısı olup, animasyonun sınırları ve unvanları olmayan bir sanat dalı olduğunu göstermesi bakımından önemlidir.

Rus ressam ve sanat teorisyeni Vasily Kandinsky, müzik ritmi ve müziğe olan yoğun ilgisi ile yirminci yüzyılın en ünlü ve etkili sanatçılarından birisi olarak kabul edilmektedir. Çalışmaları ve teorileri birçok soyut animatöre ilham kaynağı olan sanatçı, "Sanat eserinin saf temsilinde hiçbir çekicilik görmeyen ve içsel yaşamını ifade edebildiği resmin bunu yapmaktan başka çaresi yoktur" der. Kandinsky'ye göre, "günümüzün maddi olmayan en öne çıkan sanat dallarından birisi olan müziğe karşı pişman olmaktan başka çare yoktur." der. Kandinsky, sanatında müzikal yöntemler kullanmayı düşünmüştür. Bu nedenle günümüz soyut eserlerinde ritim, sıklıkla kullanılmaktadır (Farnis, 2004, s, 261). Bu eserler, resim ve müzik ile hareketli film veya animasyon sanatı arasındaki yakın etkileşim ve bağlantının açık bir nedeni olabilmektedir.

Arnold Schoenberg, Kandinski'nin en beğendiği müzisyenlerinden birisidir. Tarzı, dinleyicisini kulağa değil, ruha özgü olduğu bir diyara götürmektedir. Schoenberg yetenekli bir ressam olduğu kadar kuşkusuz etkili bir müzisyendir.

Rotes Blick, Christ ve Vision gibi resimleri, Kandinski'nin üyesi olduğu Blaue Reiter Derneğinde sergilenmektedir.

Schoenberg, Kandinski gibi, çalışma motivasyonunu felsefi ve manevi sorgulama yoluyla elde etmektedir. Yapıtları ve teorileri, özellikle John ve James Whitney'in çalışmaları olmak üzere soyut animasyon üzerinde önemli bir etkiye sahip olmuştur (Farnis, 2004, s, 261). Ruhsal ve duygusal etkileri, resim ve canlandırma sanatıyla olan bağlantıları nedeniyle müziğin bir sonucu olarak resim ve animasyon arasındaki bağlantı ve etkileşim noktalarından biri olabilmektedir.

Schoenberg gibi müzisyenlerin yaptığı bu etkileşime sahip olma ihtiyacı nedeniyle resme yönelmişlerdir. Kandinski gibi bir sanatçı, sanat tarihindeki tüm başarılarına ve düşüncelerine rağmen eserlerinde müziğin ve hareketin boşluğunu hissetmiş, manevi ve felsefi düşüncelerle müziğe ve filme yönelmiştir. Bu tarz sanatçıların deneyimleri, çabaları ve düşünceleri ile çalışmalarında elde ettikleri sonuçlar başta resim, animasyon ve müzik olmak üzere sanatlar arasındaki bu etkileşimin varlığını göstermektedir. Bu ise birçok soyut sanatçının bu üç alanın etkileşiminden yeni eserler ortaya koymasının yolunu açmaktadır. Böylece müziğin eşlik ettiği ve anlam kazandığı soyut animasyonlar yapılmaktadır.

Daha önce de belirttiğimiz gibi görsel sanatlar alanında canlandırma, eski çağlardan günümüze pek çok etkisi olan resim gibi disiplinlerle ilişkilidir. Bir animasyon yapmanın farklı aşamalarında resmin kullanımı ve etkisi vardır. Öyle ki resim ve sanatçılar olmadan animasyonun imkânsız olduğu söylenebilir. Geleneksel ve modern sanatta animasyonun uygulanmasında resmin etkisi görülürken resimlerin yeniden okunması ve nasıl oluştuklarının incelenmesi için de animasyondan etkileniliyor ve bu mecradan yararlanılmaktadır.

Bu bağlantının bir nedeni de şu şekilde ifade edilebilir: “zamanlılık unsuru”, zaman veya hareket unsurlarını keşfetmekle ilgilenen sanatçılar için her zaman çekici olmuştur. "Cansız çizim veya resim alanında sanatçı olarak başlayan birçok animatör animasyonla ilgilenmeye başladı çünkü animasyon onlara görüntüleri canlandırma fırsatı verdi." denilmektedir (Farnis, 2004, s. 41) Bu nedenle, tasarımcılar ve ressamlar farklı şekillerde animasyon tasarlamaya

başladılar. Tabii ki, "tasarlanmış animasyon sıradan kurşun kalemler, pastel boyalar, tükenmez kalemler, pasteller, Conte kalemleri, sulu boyalar veya cansız sanatçılar için mevcut olan herhangi bir araç kullanılarak oluşturulabilir, bunların her biri farklı sonuçlara sahip olan kâğıt ve opak hücreler de dahil olmak üzere çeşitli bağlamlarda kombinasyon halinde kullanılabilir." denilmektedir (Farnis, 2004, s, 41). Bugün bile teknoloji ve bilgisayarların dijital olarak ve el sanatları ile birlikte kullanılmasıyla bu bağlantı hâlâ varlığını sürdürmektedir.

4.2.2 Animasyon etkileşimli örnekleri

Çizim veya boyamaya dayalı animasyon aralığı neredeyse sınırsızdır. İngiliz animatör Joanna Quinn, 1994 yapımı Britanya filminde hızlı tempolu, dinamik çizgi filmler kullanıyor. Amerikalı Sarah Petty, büyülü bir zamansız ilerleme veya bir resim penceresi (1987), kâğıdın dokusunu, çok renkli kalemler ve hafif kömürle, soyut formları aracılığıyla kasıtlı olarak gözlemler çizmiştir. 1977'de Petty, yumuşak pastel ve saman kâğıdı kullanarak çok yumuşak bir doku yaratmıştır. Nesnelerin Konuşması'nda Amerikalı Becky'nin tıraşsız karakterlerinde daha çok bilgisayar çalışmasına benzeyen elle çizilmiş çizimler bulunmaktadır. Almanya'dan Frederick Beck, kendisine 30 uluslararası ödülün yanı sıra Oscar da kazandıran Ağacı Diken Adam'da mat selüloit üzerine pastel boya ve terebentin yağı kullanmıştır. Bu yöntem, çizimlerindeki çizgileri, sanki boyanmış gibi bulanıklaştırmıştır (Farnis, 2004, s, 41).

Statik sanatın resimleri olmakla birlikte, aynı zamanda diğer sanat dalları ve kriptografi ile de doludur. Birçok ressam, resim oluştururken duygularını ve zihniyetini izleyiciye aktarmaya çalışmaktadırlar. İzleyicinin önüne konulan tablo bu olup, izleyicinin sanatçının duygusuna yakın bir duygu ve anlayışa ulaşmasını sağlamaktadır. Ancak sanatçının bazen sözleri ve duyguları statik bir resim ile ifade edilememekte ve anlaşılmamaktadır. Bu noktada sanatçıya yardım etmek için animasyon ve hareket devreye girmekte ve her karede kaç tane animasyon varsa bir resim olarak kurgulanmaktadır.

Klasik görüşe göre, resim her zaman statik ya da hareketsiz bir an olmuştur. Yirminci yüzyılda Buchoni, Duchamp, Hackney vb. gibi birçok ressam eserlerinde hareketi kaydetmenin bir yolunu bulmaya çalışmışlardır.

Bu konuda resim ile animasyonlu resim ve animasyon film resmi arasındaki farkı netleştiren bir örnek verilebilir. Örneğin, mutlu bir yayayı yoldan geçerken gösteren bir resimde yaya bir tepenin üzerinde durmakta ve uzaktan kırsal manzaraya bakmaktadır. Güneş doğarken köylüler onu selamlamak için ellerini kaldırır. Bu resimde her şey aynı anda olmaktadır. Ancak aynı tablo hareketli bir tablo haline gelirse (...) ne değişecektir? denilmektedir.

Bu normal olaylar dizisi belirli bir sırayla, birbiri ardına ve zaman uyumsuz olarak çizilmelidir. Buna göre resimlerden biri, hareketin zamansal ve mekânsal kökeni ve başlangıç noktası olarak kabul edilir. Bu başlangıç resmi, geçişin ana sahnesi veya yoldan geçen birinin çerçeveye girdiği an olabilmektedir. Resmin daha ayrıntılı açıklaması aşağıdaki gibidir:

- Gece, köyün ışıkları kapalı ve ay gökyüzünde parlamaktadır.
- İkinci resimde sabah olmakta ve köylüler uyanmaktadır.
- Yaya geçidin başında aşağı bakmaktadır. Güneş doğmakta ve köylüler yayayı selamlamaktadır.
- Yoldan geçen kişi başını kaldırıp onları fark eder ve selamlarına elini kaldırarak karşılık vermektedir. Bu sahne, resimde görülen sahenin aynısı olmaktadır.

Aslında bir resme hayat vermek ve onu hareket ettirmek istenildiğinde, birincil birliğini orijinal resmin tüm öğelerinin bir kümesi olan ikincil bir birliğe dönüştürülmektedir. Unutulmamalıdır ki yayalar yola çıkıp köye ulaşana kadar geçişine devam edilebilmektedirler.

Bu bağlamda Amerikalı animatör James Stuart Blackton'ın 1906 yılında yaptığı ilk çizgi filmlerden birisine gönderme yapılabilir. Bu karikatürün adı "Komik Yüzlerin Komik Sahneleri" olup, filmde Block Tone, yalnızca tahtaya boyanmış yüzlerde çizilen değişiklikleri göstermektedir. Bu öncü Amerikalı animatör, aslında sinema animasyonunun en temel özelliklerinden birisini yani "dönüşüm"ü yaşamıştır. Bu bağlamda, görsel dilin istisnai özellik ve yeteneklerinin her türlü dönüşümü hayal edilebilir. Bu dönüşümün mekân ve mekânda mı, form ve biçimde mi yoksa kişilerin ve nesnelerin ve benzerlerinin doğasında mı gerçekleştiği sinematik animasyonun inanılmaz yeteneği olup,

resimdeki tüm ögelerin altüst edilip başka ögelere dönüştürülebilmesinde yatmaktadır. "Bir diğer ifadeler, sinematik animasyon gücünün kapsamını sınırsız olarak adlandırmak abartı olmaz." denilir (Gharibpour, 1998, s. 16, 18 ve 19).

Dolayısıyla resim ve animasyonun en temel varoluşlarından itibaren önemli ve karşılıklı etkileşimleri olduğu sonucuna varılabilir. Yani animasyon, hareket yaratma sanatıdır veya Norman McLaren'in dediği gibi "tasarlanmış hareket"tir. Kukla ve stop-motion animasyonda bile önceden belirlenmiş çizim ve boyama gerektiriyordu. Özellikle iki boyutlu çalışmalarda da bu durum böyledir. Ancak resim bazen izleyicinin zihninde hareket ve hikâye de uyandırmaktadır.

Hareket unsurunun incelenmesi açısından resim ve animasyon etkileşimleri; mağaralar ve çanak çömlekler boyandığı zamanlardan fütüristlerin eserlerinin içindeki somut ve algılanabilir harekete göre takip edilebilmektedir. Bu hareket unsurunun varlığı, statik bir resimde resim ve animasyonun ilk yakın kıvılcımları olabilmektedir.

"Fütürist eserlerde hareketi örneklendirmeye çalışan Marcel Duchamp ve Hans Richter gibi ressamlar, 19. yüzyılın sonlarında animasyona yönelmiş ve bu alanda eserler vermiştir."denilmektedir (Fernis, 2004, s.81).

Bir başka açıdan hareket ve zamanlılık animasyon sanatının ve medyanın önemli özellikleri olarak kabul edilirse, Jackson Pollock ve diğer aksiyon ressamlarının (Action Painting) resimlerinde de bulunabilmektedir. Ancak bu çalışmalar zamanın hareketine odaklıdır ve bu nedenle animasyonla ortak bir noktaya ve etkilere sahiptir. Aradaki en belirgin fark, bu tarz sanatçılar tarafından yayımlanan son resimlerde izleyicide sadece hareket hissi uyandırılmakta ve izleyicinin gözünde oluşan kayıtlı bir hareket bulunmamaktadır. Bu nedenle, hareketi olan ve içinde zaman unsuru olan yalnızca işi yaratma sürecidir. Aynı anda bir kamera tarafından kaydediliyorsa bu olayın bir animasyonu yapılabilir. Ancak fütürist sanatçılar animasyonu yaratmak için hareket tasarlamamakta ve yalnızca belirtilen durumlarda ortak noktalar içermektedir. Önceki bölümlerde bahsedildiği gibi resim, animasyon yapımında önemli bir rol oynamaktadır. (Fernis, 2004, s. 42).

Çoğu durumda, resimlerini kâğıda çizmek isteyen animatörlerin çok fazla çizim yapması gerekmektedir. Ancak sanatçı bazen bir yüzey üzerinde yalnızca bir görüntü oluşturup kaydettiği ve ardından sık sık değiştirdiği "değişken düzey" tekniğini seçmektedir. Çizim araçlarının (kalem gibi) etkileri çizim yüzeyinde sabit kalsa da pastel ve karakalem kalemler o kadar yumuşaktır ki çeşitli yüzeylerde silinebilmekte veya yayılabilmektedir. Değişken düzey tekniğini kullanmasıyla tanınan sanatçılardan birisi ise Polonyalı animatör Piotr Dumala'dır. Dumala, alçı yüzeyine görüntüleri resmederken boyayıp kazımış, ardından yaptığı her küçük değişikliği kare kare filme almıştır. "Bu tekniği, 1995'te MTV için yaptığı on saniyelik bir reklam filmi olan Franz Kafka'nın (1992) yapımında kullanmıştır." (Fernis, 2004, s. 42). Bu tarz sanatçının resimden, renk ve biçim estetiğinden haberdar olmaması durumunda süreci başaramayacağını kanıtıdır ve bu alanda yetenekli bir kişinin yardımına ihtiyacı bulunmaktadır. O doğru kompozisyon ve temel bilgilerle orijinal görüntüyü oluşturabilen birisidir. Aynı zamanda, sonucu iyileştirmek için resim duygusunun kullanılması ve hareket yaratmak için de görüntünün ne zaman ve nerede değiştirilmesi gerektiğinin bilinmesi gerekli olmaktadır. Sonuç olarak, görüntü aynı resim duygusu ile canlandırılabilir.

Bu bağlamda, özellikle animatör, nispeten esnek bir yağlı boya kullanıyorsa değişken yüzey tekniği daha iyi sonuçlar verir. Yağ ve nemin uzun süre tutulması nedeniyle sanatçıya olası değişiklikleri kolayca yapma fırsatı vermektedir. Yağlı boya kullanan animatörler, renk hareketini kolaylaştırmak amacıyla çalışırken genellikle cam veya başka bir katı yüzey seçmektedirler.

Yağlı boya kullanımının iki farklı tezahürü ise, Alman animatör ve soyut ressam Oskar Fischinger tarafından icra edilen "Animated Painting No.: 1" (1947) adlı eserin çoğu pleksiglas üzerine yağlı boya ile boyamasıdır. Bir Rus animatör olan Aleksandr Petrov'un cam üzerinde siyah renk kullanılan "İnek" (1989) filminde de yağlı boya bulunmaktadır (Şekil 4-4).

Fischinger'in filminde canlı renkler ve geometrik görüntüler kullanılır ve çalışma, resmin evrimini göstermek için deneysel çalışmalar gibi boyanmıştır. Petrov'un işi ise "rüya" filmi gibidir ve nötr renkler alanında alegorik figürlere ve rüya gibi yumuşak görüntülere sahiptir (Fernis, 2004, s. 43).



Şekil 4.4: Aleksandr petrov, İnek, Animasyon,1989.

Kaynak: vimeo.com

Ayrıca, İngiliz ressam Clive Walley, cam üzerine boya kullanarak (Divertiment 1994-1991) başlıklı altı bölümlük bir animasyon dizisi yaratmıştır. Bu filmlerde Walley sabit ve hareketli filmi bir tür hareketli boyama yardımıyla birleştirir ve birbirinden belirli mesafelere yerleştirilmiş birkaç cam tabakasının ötesini filmler olarak özel birçoklu plan efekti oluşturur. Filmleri, resim tekniklerini doğrudan sinema veya televizyon ekranına aktarmak için çeşitli yöntemler kullanan basit ama özel resimden etkilenmektedir.

Walley, bir ressamın üç ayaklı sehpasından bir sahne ile başlayan ve biten diğer filmi olan Divertimento No.3-Brushworks'te garip ve derin boyutları olan bir dünyayı anlatmaktadır. Ressam çalışmasında resmin özel dünyasına bir kapı açmaktadır. Film başlar başlamaz, bir resmin içindeki boşlukta yüzeylerin yaklaşılması gibi görünen şey, izleyicinin önüne çeşitli görüntüler olarak çıkmakta ve bir kapıdan geçildiğinde, kendi kendini oluşturan bir kavanoz görülmektedir. Bir sandalyede üzerinde oturmuş bir kadın görülmektedir. Walley, bu gibi filmlerinde keşiflerle nasıl meşgul olduğunu şu şekilde açıklıyor: “Ben sonuçtan ziyade boyama sürecini tasvir etmekle ilgilendim. Çünkü birçok modern resim analizlerinde asıl amaç çalışma yöntemidir (Ancak) burada sorun resmi yapan kişilerdir. Resim kavramına katkıda bulunan “çalışma süreci”ne karşı ise hisleri bulunmamaktadır. Bu nedenle Brushwork, hareketli görüntüde zaman boyutunu kullanma ve onu vurgulama girişimiydi” (Fernis, 2004, s, 43-45).

Walley, animasyonu kullanma amacını açıkça belirtiyor. Walley'nin amacı, bir resim yaratma sürecini örneklendirmek ve göstermektir. Bu, hareketli görüntü

ve animasyon kullanımı dışında, resmin izleyicileri için hiçbir şekilde anlaşılır olmamaktadır.

Animasyon medyasını sanatsal ve resim duygusuyla ele alan ve bu duyguyu ve yaratıcılığı animasyonla uğraşırken açıkça görebileceğimiz bir başka örnek de Caroline Leaf'tir. Caroline Leaf, tamamlanması bir buçuk yıl süren on dakikalık Street (1974) filminde renklerin bir kombinini kullanmıştır. Sanatçı: "Her şeyi denedim ve sonunda buzlu cam üzerine sulu mat boya kullandım ve tabii ki boyanın kurumaması için biraz yağ ekledim. Parmaklarımla boyamak gibiydi... Sulu boya ile çalışmak istedim" mendille silmesi kolay olsun diye." der. (Fernis, 2004, s, 45).

Kullanılabilecek tüm araçlara rağmen, belki de en önemli estetik düşünce, varsayımsal bir tekniğin bir eserde anlam yaratmaya nasıl yardımcı olduğudur. İstenilen efekti oluşturmak için birkaç farklı animasyon tekniği kullanmak gerekmektedir.

"Anıların Görüntüleri"nde (1989), Hırvat animatör Nedeljko Dragic, 1940 ve 1960 yılları arasında geçen hayatındaki olayları tasvir etmek için farklı türde tablolar ve farklı tasarım stilleri kullanmıştır. Sanatçının farklı anılarını tasvir etmek için farklı araçlar kullanması oldukça yerinde olup, "Gençliğin çocuksu çizgi filmlerinden soyut savaş görüntülerine ve Amerika'nın ülkesine yönelik kültürel istilasının 'tam' tasvirine kadar yararlanıyor."der (Fernis, 2004, s, 47). Çalışması, resmin canlandırmadaki önemli rolüne mükemmel bir örnek olabilmektedir. Çünkü resim yapmak için çizim ve boyamanın olağan kullanımına ek olarak burada, animasyonun farklı bölümlerinin anlam ve konseptine uygun olarak resim ve çizim tekniklerinin doğru uygulanması önemli olmaktadır. Bu konu da ancak ressamın kavram ve ifadeyi nasıl aktaracağı konusunda yeterli bilgisinin olmasının yanı sıra resim stilleri, teknikleri ve anlayışının yardımıyla mümkün olmaktadır.

Resmin animasyonda uygulanmasında bir diğer önemli nokta ise kâğıt veya opak hücreler üzerine yapılan çizimin animasyon alanında hâlâ bağımsız kalan tekniklerden olmasıdır. Birçok yeni çalışmada, yeni yöntem ve teknoloji ile birlikte hâlâ faydalı bir şekilde kullanılmaktadır. Yaratıcılık ve sanatsal bilinç ile tamamen uyumlu olan bir diğer yöntem ise kamerasız animasyon yöntemidir.

4.2.3 Kamerasız animasyon

Animasyon oluşturmak için kamerayla görüntü yakalamak gerekli değildir. Film üzerinde çizim olarak adlandırılan kamerasız animasyon, doğrudan film şeridinin şeffaf, beyaz veya siyah yüzeyi üzerinde, başka görüntüleri içeren açıkta kalan ve görünen film parçaları üzerinde çalışılarak elde edilmektedir (Fernis, 2004, s. 47).

Bazı sanatçılar, her kareyi ayrı bir görüntü olarak kabul ederek geleneksel şekilde çalışmaktadırlar. Diğer sanatçılar ise film şeridini "tuval" olarak görür ve görüntüleri her çerçevenin konumundan bağımsız olarak asetatin üstünde ve altında tasarlamaktadırlar.

Her durumda, görsel efektler elde edilebilmektedir. Film boyunca çizilen doğrusal görüntüler dikey olarak kolayca hareket ettirilmekte ve yatay görüntüler uzayda asılı kalmış gibi görünmektedir. Bu nedenle bunlardan birinin aralıklı görüntüleri ekranda belirlemekte ve ardından kaybolmaktadır. Bu teknik, animasyonları ve resimlendirmiş animasyonların farklılıklarını göstermektedir. Bu ise animasyon oluşturmanın kolay bir yolu gibi görünmekle birlikte, aslında en zorlu tekniklerden birisidir. Nispeten küçük olan tasarım boyutuyla görüntüleri korumak ve yakalamak neredeyse imkânsızdır. Çünkü kamera olmadan hareketli görüntüler titrek kalmaktadır. Ayrıca sanatçının proje üzerinde tek başına veya bir grup yardımı ile çalışması ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle sınırlı çalışma alanı ve oluşturulan her görüntünün animasyonun kalıcı bir parçası olması nedeniyle sanatçı genellikle projenin kontrolünü elinde tutmaktadır (Fernis, 2004, s. 47 ve 48).

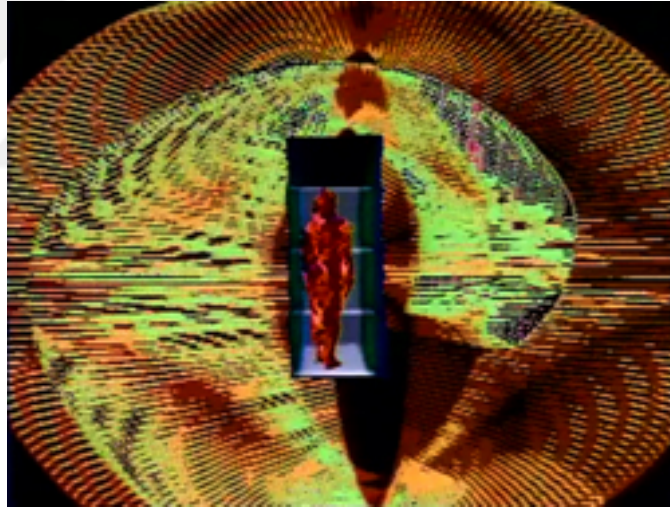
Kamera olmadan animasyon oluşturan çoğu sanatçı, bu tekniğin değişken niteliklerine düşmek yerine büyütme tekniğini kullanmayı tercih etmektedir. Aslında animasyon alanında kamerasız çalışan animatörler çoğunlukla hareketin niteliklerini keşfetmekle ilgilenen sanatçılardır. Kamerasız animasyon da dâhil olmak üzere neredeyse tüm animasyon tekniklerinde ustalaşan İskoçyalı Norman McLaren bu kişilerden birisi olmaktadır (Fernis, 2004, s. 48 ve 49).

"Harry Smith, ilk dönem soyut eserlerinin çoğunda doğrudan film üzerinde çalışan başka bir sanatçıdır (Bu eserlerin isimleri 1'den 7'ye kadar rakamlar olup kırklı yılların sonlarında ve ellili yıllarda yapıldığı düşünülmektedir). "Smith

üretim tekniklerini açıklamasa da çizim, kaşıma, püskürtme ve aydınlatma gibi yöntemler kullandığı açıktır." (Fernis, 2004, s, 51). Kamerasız animasyon gibi bazı animasyon tekniklerinde animasyonu yaratan resim ve ressamdır. Çizmeyi ve boyamayı bilmeyen bir yönetmen bu yöntemi kullanamamaktadır.

4.3 Yeni Bir Bakış Açısıyla Resim ve Animasyon

Modern sanatta animasyonun tanımı ve uygulaması diğer sanatlarda olduğu gibi değişmektedir. Aslında özel kuralları ve tanımları ile artık bir animasyon film meselesi değildir. Daha ziyade bu sanat-medyanın basit tasarımını ve ifadesini diğer yeni sanatlar ve medya ile etkileşim ve iletişimde uygulamak önemli olmaktadır. Sanatın sınırlarının bulanıklaşması da olarak yeni sanatın önemli ve spesifik bir niteliğidir. Bu arada uzun süredir iletişim ve etkileşim içindeki iki sanat olan resim ve animasyonun bu etkileşimi sonucu, yeni ve önemli eserler de ortaya çıkmaktadır.



Şekil 4.5: Ed Emshwiller, Scape-Mates, Computer Animation, 1972.

Kaynak: <http://www.eai.org>

4.3.1 Ed Emshwiller

Amerikalı dışavurumcu ressam, sinemacı ve öğretmen olan Ed Emshwiller, çalışmalarında resim ve animasyonu bir arada kullanan sanatçılardan birisidir. Sanatçı, video alanında baskın çalışmalar yapmıştır. Bunlar, animasyon çalışmaları olarak da kabul edilmiştir. Aslında bu çalışmaların modern sanatta kesin sınırları ve karşılıkları bulunmamaktadır.

"Kaçan-Eşler"de (1972), Emshwiller, metaforik ve soyut unsurların neredeyse halüsinasyonlu bir dansıyla sonuçlanan bir bilgisayar animasyonu biçimi kullanmıştır (Şekil 4-6). O yılın başlarında, siyah-beyaz tasarımlarını kullanarak ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ilk bilgisayar görüntüleme şirketlerinden biri olan Dolphin mühendislerinin yardımıyla "Isı Üretimi" işini yaratmıştır. "Robert Mogg ile birlikte" Mug Audio Composer "kullanılarak oluşturulan bir ses ortamında simüle edilmiş bir dansın gerçekleştirildiği bir video çalışması." da ortaya çıkarmıştır (Rush, 2010, s.107). Kaçan-Eşler'deki ana unsurlar, sanatçının resimlerinin müziği, kompozisyonları ve animasyonunun tüm çalışma alanı ile birlikte hareket ve dans yaratan soyut yapılar olmasıdır. Bu eserin resmin duygu ve ruhu ile sanatçının animasyon bilgisinin yanı sıra müziği de eş zamanlı vermesi çok önemlidir. Ortaya çıkan eser video animasyon olarak adlandırılabilir ancak sanatçının resim deneyimlerinden oluşan yeni bir formatta bir çalışma olduğu da unutulmamalıdır.

Emshuiler'in çalışmasında, ısının yaratılmasında, hareket eden tasarımlarının varlığı açıkça görülmektedir. Tasarımları ne olursa olsun, bilgisayar ve dijital görüntüler aracılığıyla animasyon, video sanatının yanında durmaktadır.



Şekil 4.6:Keith Sonnier, Renk Silme, Renkli Video Kaset, 1973

Kaynak: <http://sonnierstudio.com>

4.3.2 Keith Sonnier

1941 doğumlu Sonnier, başlangıçta keçe, fiberglas, alüminyum folyo ve bakır tel, kurşun, yağ, neon ve cam gibi malzemelerle çalışan Amerikalı bir sanatçıdır. 1970'lerin başında Avusturya'da video gösterileri yapan ilk sanatçıdır. Çalışmaları, 1975'te iki yönlü (yaydan yana) uydu video yayını ile sonuçlanmıştır (Moeini, 1999, s, 1).

Sonier, o dönemin sanatçıları arasında önemli birisidir. Neon araçlarına yönelen ve belki de animasyon ve hareketli resimlere bu nedenle geçen bir sanatçıdır.

Tamamen soyut bir şekilde, hassas çoklu görüntü kolajları oluşturmak için ilk bilgisayar tarayıcı türü olan Scan Mate'i kullanmıştır. "Boyalı Ayak: Siyah Işık" (1970) ve " Renk Silme " (1973), renk ve ışıktaki resmi ve kapsamlı bir deneyi temsil etmektedir (Rush, s. 110) (Şekil 4-6).

Sonier videoları ve eserleri farklı kombinasyonlarda değişen resim alanlarından oluşmaktadır. İstenilen konseptte uygun çekici görsel kompozisyonların yaratılmasındaki bu yumuşak değişiklikler bir tür animasyon olarak kabul edilebilir. Ayrıca, bunları oluşturmak için bilgisayar animasyon yöntemleri ve yazılımları kullanılmaktadır.



Şekil 4.7: Steven Subotnick, cam karga, Animasyon, 2004.

Kaynak: tiburonfilmfestival.com

4.3.3 Steven Subotnick

Steven Subotnick, çalışmaları soyutlama ve hikâye anlatımı arasındaki sınırın bir tür keşfi olan bağımsız bir Amerikalı animatördür. Filmleri birçok uluslararası film festivalinde, müzede ve galeride gösterilmiştir.

Bağımsız bir animasyon sanatçısı olarak Sabotnik'in çalışmaları arasında müzik videosu yapmak, ihracat ve ticari çalışmalar, yönetmenlik, etkileşimli grafikler tasarlamak ve opera serisini canlandırmak yer almaktadır.

Kariyerine California Sanat Enstitüsü'nde bağımsız animasyon film yapımcısı olarak başlamıştır. Çeşitli performans teknikleri ve sahne arkası performansları kullanarak birçok kısa film (hem soyut hem de kurgusal) yapmıştır. Bu filmler ve oyunlar sayısız ödül almıştır.

Sabotnik, "Çalışmalarım için ilham kaynağım öncelikle folklor, tarih ve dinden geldi" demektedir. Örneğin Glass Crow'da (Şekil 4-7), "savaşta ortalığı kasıp kavurma eğilimine hayran kaldım ve çatışma yaratan din ve siyasetin birleşimi beni rahatsız etti. Bu çalışmada benim için karga, çatışma ve çatışma duygusu olmayan savaşın tanığıdır. Karga, hareket eden, uçan, sahnelerin ve olayların gerçeğini gören sessiz bir tanıktır" demektedir.

"Temel olarak, savaşın bazı ayrıntılarını veya yönlerini incelemem ve ardından buna yanıt olarak bir sanat eseri yaratmam gerekiyor" diye ekleyerek bir dizi görüntü oluşturmak için mürekkep, boyama, kurşun kalem, kolaj ve fotoğraf gibi farklı teknikler kullandığını söyleyerek, "Bilgisayarımdaki her şeyi tararım ve ardından Photoshop ve After Effects'te katmanlamaya ve sıralamaya başlarım" der (Withrow, 2009, s. 144-145).

Sabotnik, yeni işlerde önemli olan, sanatçının düşüncesini ifade etmesidir. Farklı sanatlar ve sanat teknikleri mümkün olduğu kadar iyi ifade edebilen bir sanat eseri biçimindedir. Sabotnik, savaş üzerine özel düşünceleri ile kendisini belirli bir formatla sınırlamamış, en iyi ve en basit anlatımı elde etmek için çeşitli sanatlar ve hatta farklı teknikler kullanmıştır. Böyle bir eser, bir sanat eseri etkileşiminden başka bir şey olarak nasıl bilinebilir (Özellikle resim ve animasyon)? görüşünü savunmaktadır.

Animasyon bilgisayar sanatında önemli rol oynamaktadır. Güney Afrika'dan William Contridge gibi sanatçılar için animasyon, yüz yüze ve arka planda deneyler için uygun bir yer olabilir. Fransız sanatçı Michel Goumanit, 1985'ten 1989'a kadar tasarımlar, portreler ve övgüler olarak kişisel bilgisayar animasyonlarından oluşan bir koleksiyon yaratmıştır. Sanatçı, yapılandırma, temizleme, taşıma ve manipüle etme gibi basit yaygın teknikleri kullanarak kişisel hafıza temalarını doğaçlama bir "elektronik palet" yaratmıştır (Rush, 2010, s. 206 ve 207.)

5. İRAN'IN SON YILLARINDA RESİM VE ANİMASYON: SANATÇI RÖPORTAJLARI

5.1 Şiva Sadegh Asadi



Şekil 5.1: Shiva Sadegh Asadi. Sanatçı. 1983.

Shiva Sadegh Asadi 1983 yılında Tahran'da doğmuştur. Tahran Sanat Üniversitesi Animasyon bölümünden Yüksek Lisans almıştır. Sanatçı yurt içi ve yurt dışı festivallerde animasyon alanında çok sayıda ödül kazanmıştır.

Ressam, tasarımcı ve animasyoncu yönetmen Şiva Sadegh Asadi ile yapılan görüşmede sanatçının konu hakkında öne çıkan görüşleri aşağıda sunulmaktadır:

“Yaklaşık altı yıldır profesyonel olarak animasyonla uğraşıyorum. Çalışmalarının temeli aslında resim yapmaktır. Ayrıca animasyonda sanatsal keşif ve sezgi arıyorum. Elbette animasyonda zaman tekniği mevcut ve resim sanatının ifade olanaklarının zaman faktörü ile bağlantılı olarak nasıl etkili bir sonuç elde edebileceğini araştırıyorum. Resmin statik tuvalinde veya resmin ifade olanaklarının kaldırıldığı hareketli görüntülerde elde edilemeyen bir etkisi vardır. Bu etki ancak iki sanatın bağlantısından yeni bir teknik oluşturulduğunda ortaya çıkabilir. Bu yeni tekniğin adına boyama animasyon denilebilir. O her zaman animasyon ve resim arasındaki sınırdaki ilerlemeyi sever ve kişisel kaygıları daha çok resme bağlı olduğu için kendini bir animatörden çok bir ressam olarak görmektedir.

Hayat onun için bir ilham kaynağıdır. Hayatın etrafındaki dünya olayları ve iç dünyasındaki olaylardan ibaret olup, bazen bu olayları tek bir zamansız görüntüde ifade edilebilir. Sanatçı bunları resim şeklinde ifade etmekte olup, bazen zamana ve bir anlatım biçimine de ihtiyaç duyulmakta ve bu koşullarda konuları anime etmektedir.

Tanımlar göreceli ve kapsamlıdır. Hatta animasyonunun tanıtılması zor olabilir. Belki de animasyonun canlı filmde elde edilemeyecek şekilde tek kare çekim yoluyla görsel öğelerin zamanında düzenlenmesi anlamına gelmektedir.

Animasyon bir yandan görsel sanatlar, diğer yandan sinema ile ilgilidir. Ama o, bu sanatın buna rağmen bağımsız bir sanat olduğunu düşünüyor. Çünkü içinde ne görsel sanatlarda ne de sinemada elde edilemeyecek benzersiz bir şey bulunmaktadır.

Senaryo, hikâye ve anlatı animasyon içinde bulunmaktadır. Yeri herkese göre farklıdır. Animasyon filmde anlatımın varlığı veya yokluğu yönetmenin seçimine bağlıdır. Anlatı ve hikâye, animasyonun temel unsurları değildir. Animasyonda bir anlatıcı olabilir ya da olamaz. Ressam gibi film yapımcısı da içeride olup biteni ifade etmek için biçim ve renk kullanabilir. Çoğu filmde olay örgüsü baskındır, ancak film yapımcısı görüntüye ve onun ifade olanaklarına daha fazla önem vermek için kendisini anlatıdan uzaklaştırabilir. Animasyon, anlatıcı klasik anlamda olsa bile, yine de bir hikâyeden daha fazlasını sunmak zorundadır. Bu, edebiyatla ifade edilemeyen ve yalnızca canlandırma yoluyla ifade edilebilecek bir şeydir. Animasyon, basitçe bir alan yaratmak veya bir ritim yaratmak için doğasında bulunan olanaklarını kullanabilir. Bu nedenle anlatımın silinmesi animasyon altyapısına zarar vermez. Ancak görsel yaratıcılığı ondan çıkarırsak bu binanın temeli zayıflar ve bu durumda iyi bir hikâyeye yardımcı olamaz.

Soyut animasyon ve esasen soyut sinema, 1920'lerde ve 1930'larda Hans Richter ve Eagling gibi film yapımcılarına dayanan yeni bir şey değildir. Eagling ve Richter, soyut resim dünyasından film sanatına geçen sanatçılardır. Çalışmaları aslında animasyon olan bu film yapımcıları, filmi anlatı ve edebiyatın prangalarından kurtarmaya ve görüntünün ifade yeteneklerini zaman faktörüne göre incelemeye çalıştılar. Filmin yüzeyine doğrudan resim yaparak soyut

anlatıma ulaşmaya çalışan Norman McLaren'ın deneyimlerinden de bahsetmeliyiz. Bu tür deneyimler elbette çok değerliydi ve sinema tarihinin bir parçasını oluşturdu. Bu sinemacıların başarıları, sonraki dönem sinemacılarının eserlerinde de görülebilecek bir mirastır. Ancak bu tür deneyimleri, yeni ve kişisel bir şey eklemekten tekrarlamak, geleceğin önünü açamaz.

“Acaba resim ve animasyonun yeni sanat biçiminde birleşmesi ve etkileşimi sonucu ortaya çıkan bir yapıt yaratmak mümkün müdür” diye sorulduğunda akla şöyle bir şey gelmektedir: Bazı filmler (animasyon ve canlı aksiyon), görsel dil ve yaratıcılarının resim düşünceleri nedeniyle resme yaklaşır. Resim ve animasyonun etkileşiminden "resim" olarak adlandırılabilir bir film doğar. Filmin sözel-anlatı ve görsel-anlatım olmak üzere iki boyutu varsa, uzun metrajlı film ikinci boyuta daha fazla önem veren bir filmdir. Bu, filmin görüntünün diliyle anlam yarattığı ve mutlaka anlatı yönelimli (geleneksel ve sağduyu anlamında) olmadığı anlamına gelir. O hâlde önemli olan ifadedir. Sinema ve resmi birleştirerek eserlerinde etkili bir atmosfer yakalamayı başaran sinemacılar arasında Hans Richter, Evans, Rene Kellner, Fernand Léger, Tarkovsky, Alexander Sokolov ve diğerleri sayılabilir. Animatörler arasında Alexei Alexiev, Alexander Petrov, Caroline Leaf, Yuri Norstein, Simone Massey ve Animasyonda resim sanatının potansiyelini kullanıyorlar. Fernand Léger gibi bu sanatçılardan bazıları aslında sinemaya yönelen ressamlardır. Caroline Leaf gibi diğerleri hem ressam hem de animatördür.

Bu iki sanatın (durağan ve hareketli) etkileşiminin nedenleri, film gibi hareketli bir sanatın temelini oluşturan şey zamandır. Bir tabloyu sadece görüntüden tanırız. Bu statik bir görüntüden başka bir şey değildir. Ama sinematik bir görüntü zamanla yapılır. Zaman faktörünün söz konusu olduğu sanatlarda olayların sırası önemlidir. Ama bir resim bir anda görülür ve başı ve sonu yoktur. Ressamın statik imgesinde bir şekilde zaman ve hareket unsurlarını harekete geçirebildiği doğrudur. Ancak ressam, varlığının tüm katmanlarını aynı tek görüntüde görselleştirmelidir. Her şeyi tek bir resimde anlatmalıdır. Ancak bir yönetmen, görüntüleri ardışık karelerde ve zaman içinde yakalama fırsatına sahiptir. Bu iki sanatın etkileşimi, resme zaman eklenmesine neden olur ve ressama yeni ifade olanakları verir. Aynı zamanda onu somutluk niteliği gibi bazı olanaklardan da mahrum eder yani yok eder. Statik bir resimde mümkün

olmayan sonsuz bir boşluk animasyonda vardır, örneğin resimde ışık sabittir. Gölgeler sabittir, pozlar (figoor) belirli bir konumda sabitlenmiştir (Tedbirlerle hareket hissi uyandırsalar bile). Ama animasyonda bu pozlar aydınlıktan karanlığa gidebilir Karanlığın içinde kaybolur ve yeniden bulunur. Aydınlığın içinde kaybolup tekrar belirir. Bazen çok gerçekçi olabilirken bazen titrek noktalar haline gelebilir. Hatta metamorfoz yoluyla başka biçimlere dönüşebilir, bir yerden başka yere gidebilir. Aslında animasyon, ressama sınırsız bir yaratıcılık dünyası sunabilir.

Günümüzde modern sanatta, sanatlar arasındaki çizgi hatta sanat ile teknoloji arasındaki çizgi ortadan kaldırılmıştır. Sanatçı fikrini ifade etmek için herhangi bir aracı kullanabilir. Fotoğraflardan, resimlerden, videolardan, performanslardan, heykellerden vb. yararlanabilir. Animasyon doğal olarak bu araçlardan biri olabilir. Sanatlar ve hatta sanat ile teknolojinin kaynaşması arasındaki sınırların kaldırılması daha önce hiç olmamış bir şey değildir.

Sanatlar arasındaki sınırların kalkması ile iki veya daha fazla sanat dalının etkileşiminden doğan ve farklı sanatsal teknikler arasındaki sınırdaki hareket eden yeni sanat alanları ortaya çıkmıştır. Animasyon da büyük ölçüde farklı sanat dallarının olanaklarından yararlanan bir sanat dalıdır. Örneğin Jan Svankmajer bazı çalışmalarında güçlendirilmiş kil heykeller kullanır. Heykelleri canlandırıp sinema ekranında hareket ettirmektedir. Alexander Petrov, on dokuzuncu yüzyıl Empresyonist resmini animasyona sokmuştur. Çalışmaları arasında renkli noktalar sarsılıp titretilerek bunların tuvalden bile daha parlak görünmelerini sağlamak bulunmaktadır. Animasyonda, sanatlar arasındaki etkileşim yeni bir şey değildir ve başlangıcından beri var olmuştur.

Farklı sanatlar arasındaki sınırların kalkması ve teknolojinin ilerlemesiyle birlikte sanatçılar da çok çeşitli ifade araçları ve medya olanakları ortaya koydular. Araçlar herkesin kullanımına açık ve ulaşılabilir hale geldiği için sanatçılar izleyicilerine kavram ve fikirleri iletebildiler. Fakat bazı sanatçılar, "fikir" hatta çok iyi bir fikir seyirciyi cezbedebilir, şaşırtabilir ve sadece birkaç dakikalığına "ne güzel fikir!" demesini sağlayabilir görüşünü savunurlar. Ancak bu gibi fikirler çabuk unutulmakta ve kitlelerde etki yaratmamaktadır. Önemli olan sanatçının kendisini derin ve dürüst olarak ifade etmesidir. İyi bir "fikir"

aranmaz, en iyi fikirler siz çalışırken doğal olarak içinizden gelir ve doğal görüşü çok daha mantıklı gelmektedir.

Modern sanatta, sanatçıların diğer bilimleri ve medyayı kullanma eğilimlerinin ve genel olarak sanatlara yönelmelerinin nedenleri sırasıyla; yeni ifade özellikleri keşfetmek, tecrübeler edinmek, ihtiyaca uygun yeni bir şeylerin doğuşu, çağdaş gereksinimler, bilimin ilerlemesi ile etkileşim ve teknolojinin gelişmesi, sanatta teknolojiyi kullanma eğilimi, sanat ve bilim arasındaki sınırın ortadan kalkması, yeni çağın iletişim ve medya olanaklarını kavram ve fikirleri ifade etmeyi amaçlamak olarak sıralanabilir.



Şekil 5.2: Kedi yavrusu, Cam üzerine boyayarak animasyon, 2012.

Kaynak: <http://shivasadeghassadi.yolasite.com>

5.2 Morteza Ahmadvand



Şekil 5.3: Morteza Ahmadvand. Sanatçı. 1981.

Kaynak: <https://foundation.app/@undefined/~/126823>

1981 Khorramabad'da doğmuştur. Tahran Üniversitesi Resim bölümünde Yüksek Lisansını tamamlamıştır (2009). Fransa'da doktora öğrencisi iken, yurt için ve yurt dışında sergiler açmış, katılmış, animatif eserleri ve projeleri yürütmüş olan sanatçıdır. Ahmadvand, “Kendimi sanatçı olarak düşündüğümde gerçekten sanatçı değilimdir. Ancak ayrıntılı sanat eseri yapanların yanına beni de koyabilirsiniz.” der. İlaveten, Ahmadvand: “Ben fazla bir şey yapmadım. İlk ben gidiyorum ve deneyimliyorum. Mevkilerimi çok fazla savunmak istediğim şekillenmiş bir hedefim yok. Yarın tüm bu deneyimleri bir kenara bırakıp yeni bir şey yapmayı düşünüyorum.” Şeklinde görüşünü ifade etmektedir. Ahmadvand'ın konu hakkında görüşleri aşağıdaki gibidir:

“Sanat ve özellikle resim ve animasyonun yeni sanattaki etkileşimi hakkında düşünceleri aslında iki yönden inceleyebiliriz. 1960'lardan beri Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'da meydana gelen tarihsel süreç bir yönü. Bugün İran'da yaşayanlardan biri. Sanat tarihi kitaplarında ilk bölümle ilgili söyleyebileceğimden çok daha iyilerini bulabilirsiniz. Ama ikinci kısım, bugünkü çatıştığımız şey diyebiliriz. Savaşın sonra insanların kendilerini gelmesi kaç yıl sürdü? Birkaç yıl süren değişimler yenileme ve mekânın açılmasından sonra birkaç şey olmuştur. Örneğin, yurt dışı ile bir irtibat kuruldu. Bu irtibatlardan biri sanatçıları birbirine bağlamak, diğeri teknolojinin geliyordu. Geçmişte evde normal bir video cihazının olması bile gurur ve zenginlik göstergesiydi. Ancak on ya da on iki yıldan daha kısa bir süre içinde video evlerde olağan hale geldi. Ve sonrasında kamera. Çok kısa bir süre içinde her ailenin bir küçük Kızılderili'si oldu. Ve tüm bunlar bir fırsattı. Ve sonra bilgisayarlar gibi teknolojilerin kolayca tanıtımı... Bilgisayarların evlere girmesiyle birlikte, imajı değiştirme olasılığı herkes için aşikâr hâle geldi. Çok yaygın bir yazılım da geldi ve bu görüntüleri canlandırmanıza yardımcı oldu. Bunlara paralel olarak birkaç başka sorun daha ortaya çıktı. 1997 yılında sosyopolitik ortam biraz açılınca teknoloji de trafiğini artırdı. Çağdaş Sanat Müzesinde meydana gelen olaylarla aynı zamana denk gelen yabancı ülkelerle iletişim de arttı. Çağdaş Sanat Müzesi, ülkenin görsel sanatlarının resmî koruyucusu oldu. Üstelik konsept sanat sergisi gerçekten de etkili bir rol oynadı. Üçü de Fransa'da eğitim görmüş olan Hosseini Rad Bey ve Kafshchian Moghaddam Bey ve Nadalian Bey. Bu sergi bir ilkti olarak açıldı ve çok ilgi

görmüştü. Böylece resme olan ilgi arttı. Birkaç önemli olay daha oldu: Birincisi, örneğin video sanatını gösterebileceğiniz resmî bir yer vardı. Video işinde kurgu, montaj ve uygun bir estetiğe ulaşmak görsel bir anlayış gerekliydi. Ressamın ve görsel sanatların çocuklarında bu duygu çok fazlaydı. Tabii ki durum böyle olmak zorunda değildi. Ama olan oldu çünkü ülkemizde bir sanat dalı olarak resmin açık bir alanı vardır. Yani bence yabancı ülkelerde sanat olarak verilen lisans derecesi bizim resim lisans derecemiz ile aynıdır. Bu, resim alanında lisans eğitimi almadığınız, görsel sanatlar alanında lisans eğitimi aldığınız anlamına gelir. Ve sonra eğiliminiz belirlenir. Bana göre resim okuyan ve resim lisansı olan çocukların hepsi fotoğraf çekmeyi, heykel yapmayı ve resim yapmayı bilen kişilerdir. Zaten resim sanatının çocuklarından da resim böyle çıktı. Ancak bugün sanatın kesin sınırları olmadığını kabul etmeliyiz. Bence sınırları zorlamak yerine klişeye bakmamız gerekiyor. Konsept sergilerinde video bölümü vardı. Şimdi bu video, çeşitli disiplinlerin doğmamış çocuğuydu. Hayırsız diyorum çünkü hiçbirleriyle ilgisi yoktu. Biri resimdir, çünkü imajının estetiği resim ve imgelemden gelir. İkincisi ürün zaten film olduğu için sinemada ekrandaydı. Ekranı giren bir filmi. Üçüncüsü animasyondan istediği şey, çerçeve ile görüntü dosyası arasında iletişim kurmasıydı. Yani bir görüntünün hareket etmesi için canlandırılması gerekiyordu. Yani animasyonla bir ilişkisi var. Önemli olan diğer seçenek de bence, anlatıyı doğru bir şekilde anlamamış olmanızdı. Benim düşünceme göre, anlatıyı doğru bir şekilde anlayana kadar videoya geçemezsiniz. Çünkü video bir anlatı meselesidir. Anlatıcı olmak değil. Ama bilinçli olarak anlatmıyor. Ya da tam tersi. Anlatı kullanımı. Gösteri olmadan bir anlamı olamazdı. Drama, dramatik edebiyatla uğraşan kişi anlamına gelir. Dolayısıyla dramatik edebiyatla da ilgiliydi.” demektedir.

Ahmadvand’a göre, “animasyonun günümüzdeki kullanımı ile bağlantılarını kanımca ifade eden en iyi Farsça kelime görüntüdür. Çünkü hızlı tempolu animasyon aklımızı hikâyeye odaklar. Ancak hareketli bir görüntü resim olabilen bir görüntüdür dediğimizde fotoğraf da olabilir. Ya da hareketli görüntü de diyebilirim. Yani sonuçta bir hareketi var, bu hareket gerçekçi bir hareket olabilir ya da sonraki resimde bulanıklık da yaratabilir. Akışı buydu ki büyümüş ve gelişmiştir.”

“Eski dönemlerde İranlı animasyon sanatçıları müze konferanslar düzenler, eserler gönderirdi. Eserler satılmalıydı aksi takdirde hiçbir ücret ödemedi iade edilirdi.”

“İlginç bir olay daha oldu: Bunca yıldan sonra, posta ücreti vs sanatçıların yaptığı iş, evin köşesinde kalacaktı. Bu olay, kendiliğinden veya bilinçsiz olarak sanatçıların video yapmalarına sebep oldu. Video yamak basitti ve göndermesi de kolaydı. Alınır ve satılabilecek bir şeydi. Ben de birkaç video satacak kadar şanslıydım. Benim için taşınma meselesi önemliydi. Bunların hepsi, bence, sinema videosunun büyümesini sağlayan faktörlerdi.”

“Barbad Gashiri'nin, sahip olduğu iyi bir şeyin kendi ahlakının dışında, çalışma teorisi alanında iddialı olması ve zeki bir çocuk olması olduğunu düşünüyorum. Resimden animasyona da geçmiştir ve baskın bir kişiliğe sahiptir, aynı zamanda iyi bir analist hem de iyi bir iş çıkartabilen birisidir.”

“Animasyonu yeni sanat veya yeni medya veya çağdaş sanat... Her şeyi ifade etmede yeteneğini kullanır. İyi görüntü veya animasyon da ona yardımcı olabilecek bir özelliktir. Contrigue gibi birçok sanatçı, bunu eserlerinde de kullanılmıştır. Özellikle daha çok animasyon alanında kullanılan yeni yazılımların yetenekleri çok büyüktür. Bunlar görüntüye spesifik bir nitelik kazandırmak için çok yardımcı olacaktır. Yani animenin çağdaş sanattaki yetenekleri önemli bir yere sahiptir. Onu uygulanan kuru sertlikten ayırır. Bıçakla resim yapıyoruz. Çerçevenin kalbinde sağlam, sağlam bir şey yaratılmalıdır. Ve ne kadar hareket yanılısamı yaratırsanız yaratın, hikâye bir çerçeve içinde yaratılır. Ancak animasyonu kullanırken saniyede 25 kareniz var. Bu size hem sınırlamalar hem de olanak ve avantajlar sağlıyor. Şimdi onun olanaklarından bahsediyoruz. Bu çerçeveyi saniyede 25 kez değiştirirsiniz. Siz bir ressam olarak 25 çerçeve tanımladınız. Bu, iki bölüm arasındaki yoğun bağlantıdır. Ve çağdaş sanat teknolojisinin özellikleri size giderek daha fazla olanak sağlıyor.”

“Son zamanlarda, bir sergide gördüğüm kadarıyla, Sony yeni LCD'ler üretti. Sanatçılar bunların üzerinde çizimler yapıp yayınlar yapabiliyordu. Bu aslında sanat ve teknoloji arasındaki çatışmadır. Biri bu şekilde davranır, biri Contreage gibi... Birileri de rahmetli Lashaei veya Shirin Neshat gibi... Sonuçta sabit

görüntü sorunu ve hareket her zaman bir sorun olmuştur. Bu çekişme, çağdaş sanat ve video sanatında bile mevcuttur.”

“Resim ve animasyonun bugün de sınırı yoktur. Günümüzde sanat okulları ile üniversitelere de sınır konup konmayacağına festivaller karar verir. Pratik olarak sınır yoktur. Örneğin Tahran'daki aynı heykel bienalinde varken kuşların gölgesinde duvarda bir video yayınlandığında da vardır. Gerçekten onun bir heykel olmadığını nasıl söyleyebiliriz? Zaten bu bir çevre, biz çevre sanatlarında kişinin olabileceği bir alan yaratıyoruz. Kimse uzayın taş veya çimento vb. olması gerektiğini söylemedi. Işıkla bir mekân oluşturduğunuzda, seyirciyi bir ortama koyarsınız. Ben, sınır çizmeden genel bir isim vermelisiniz, demek isterim.”

“Resim ve animasyonda algılanan hareket arasındaki ilişki algısal algı hareketidir, mutlaka hareket etmez. Yani Vasarely gibi Kentic sanatının görsel bir hata temelinde oluşturulmuş tüm eserleri algılanabilir. Ya da tüm AP sanatındaki sanatçılar... Ancak animasyondaki hareket, birbiri ardına düzenlenmiş görüntüler anlamına gelir. Ve çıktı, görüntüleri sürekli oynatacak şekildedir. Bu da aslında görsel bir hata olsa da arada bir fark vardır: Projektör, slayt cihazı olabilen bir makine veya cihaz, belirli bir zamanda bir dizi görüntüyü gözünüzün önünde hareket ettirir. Yani, temelde bir makineye bağlıdır.”

“Fütüristlerin çalışmaları, somut hareketlerinden dolayı animasyonla rekabetçi olabilir diye bakacak olursak hareketi bir çerçeve şeklinde keşfettilerini görürüz. Harekete neden olmak ile hareketi algılamak arasında bir fark vardır: Bana göre, fütüristlerin işi, hareketi başlatmaktan ziyade hareketi açıklamaktır.

Etkileşimli sanatlar ve bu sanat kategorisinde resim ve animasyonun varlığında, birçok çağdaş sanatçı düşünceli davranır veya düşünen olarak tasvir edilir. Onlar ressam olmayabilirler hatta. Pistolet gibi bir adam... Bugün o bir sanatçı, her şeyden önce bir fikir buluyor. Yani işi veya fikri yapması için bir danışman bile tutar. Burada resim ya da herhangi bir sanat, tüm arka planıyla el ele verir ve yeni bir medya sanatçısının elinde, onu birleştirip işinde kullanması için bir araç haline gelir. Yeni Medya, tüm bu özelliklerden yararlanan yüksek bir platformda bir araçtır ve bu açıdan da izleyicisine fayda sağlayabilir.”

“Son olarak, eğer fikrin önemi hakkında konuşmak istersek: Aslında her şey bir fikirdir.”



Şekil 5.4: Morteza Ahmadvand. Uçuş. Video. 2007.

Kaynak: <http://www.dw.de>

5.3 Niyaz Azadikhah

Niaz Azadikhah, IUFS Üniversitesi Güzel Sanatlar Bölümü mezunudur. Sanatsal faaliyetlerine 2002 yılında bir animasyon şirketinde çalışarak başlamıştır. Şimdiye kadar çoğunluğu animasyonlu video sanatı olmak üzere farklı çalışmalar yapmış ve bunları farklı ülkelerde ve galerilerde sergilemiştir.

Sanatın çeşitli alanlarında (video art, animasyon, fotoğraf vb.) faaliyet gösteren genç sanatçı olan Niaz Azadikhah ile gerçekleştirilen röportaj neticesinde, sanatçının kendisini daha çok video sanatçısı olarak gördüğü ve yaptığı işi animasyonlu video sanatı olarak adlandırdığı söylenebilir. Kariyerine animasyon firmasında animasyon, kompozit, layout ve animasyon alanında çalışarak başlayan sanatçı kendisini profesyonel animatör olarak görmemektedir.

Azadikhah'a göre, animasyon, fikirleri ifade etmek için kullanılır. "Şu anda nasıl hissettiğime bağlı olarak, yapmak istediğim şeyi canlandırıyorum ve hareketi gerektiği yerde oynuyorum. Nasıl hareket edeceğimi bilmek için oynuyorum. Ya da birinden oynamasını rica ediyorum ve hareketi buluyorum. Aslında, animasyonlu video sanatının mutlaka doğru harekete veya doruğa bir devam filmine sahip olması gerekmez."

"Onun işinde her şey çok ampirik olarak gerçekleşir. Bazı şeyler için plan yapabilir, ama diğerleri için değil."

Aslında animasyonda çalışmaya başladığında 18 ya da 19 yaşındadır. Bir yazılım üzerinde çalışır ve animasyonu öğrenir. Başladığı zaman, en başından beri senaryosu vb. olan animasyonlar yapmaya karşı güçlü bir muhalefeti vardır ve çalıştığı süre boyunca öğrendiği her şeyi yaptığı küçük şeyler için kullanır. Sonra tamamen ayrılınca hep istediği ve düşündüğü şeyi yapmaya başlar.

Örneğin, çalışmalarından birisi Metro Satıcıları'dır. Gördüklerinin bir kısmını animasyon yardımıyla videoya alır. Karakterlerinin yüzleri yoktur ama ifadeleri vardır. Gözleri, ağzı ve burnu olmayan aynı yüzle... Ama nasıl hissettiklerini anlıyorsunuz. Çünkü yüzleri hareket ediyor. Bu medyanın kendisine ne istediğini göstermek için çok yardımcı olduğunu düşünüyor. Aynı zamanda, bunu canlı bir film olarak göstermeyi de hiç istemedi. Çünkü çoğu zaman bir şeyin gözler, burun ve ağız olmadan hissedilebileceğine ve ifade edilebileceğine inanıyordu.

Tabii ki beş dakikalık kısa bir animasyon çalışması da yaptı. Mavi Bir, İki, Üç yine doruk noktası yok. Ama romantik bir ilişki gösteren bir duyguydu. Ama bunu hiçbir yerde göstermedi. Yani hiçbir yerde kabul edilmedi. Çünkü animasyon festivallerinde standart bir format arıyorlar ve yaptığı işler standart dışıydı.

Eserlerinin sergilenme şekli ve genel olarak bu tür eserlerin sergilenmesi hakkında şunları söyledi: "Burada hiç sergim olmadı ve hiçbir şey sunmadım. Ama çalışmalarım LCD TV'de gösteriliyor. Aslında duvara, TV'lere veya avi veya film özelliklerine sahip fotoğraf çerçevelerine yansıtılabilir. Aslında çalışmalarının resim bile olmadığı, bir tür hareketli grafik olarak kabul edildiği

söylenir ama bazı yerlerde resimler de var. O kadar karışıklar ki belirli bir sınırları yoktur.

Onun başka bir yönü, resimlerinin olması. Birkaç tane köpek yaptı ve onlarla oynuyor. Her fotoğraf karesi için bir rol biçer ve bir hareket yapar. Bir fotoğraf çeker ve fotoğrafları arka arkaya düzenleyerek videosunu tamamlar. Aslında bu bir tür stop motion, yani sadece resim yapmak, fotoğraflamak ya da. Her yerde farklı tekniklerle çalışıyor, aslında fikrini anlatmak için neye ihtiyacı varsa onu kullanıyor. Bir yerde vektör klipleriyle çalıştı. Sonra kurguda bir yerde bir filmle karıştırdı ve diyor ki: Bu bir video olduğu için her türlü yeni çalışmaya açık. Çünkü sinemanın kuralı yoktur. Bunları video olarak kabul ediyor. Kendisi daha çok video yaptı. “Video hareketi tam olarak nedir?” diye sorulduğunda video sanatının parantez içinde animasyon olduğunu söylemektedir.



Şekil 5.5: Niyaz Azadikhah. Mavi 1 2 3. Animasyon. 2008.

Kaynak: <http://golpaart.persianblog.ir/tag>

6. SONUÇ

Sanatçı, kendi fikrini ve konseptini oluşturmak için yeni medya bilimi ile birlikte her türlü farklı sanatı kullanabilmektedir. İran'da bu alanda birçok faaliyetler yürütülmektedir. Sadece resim aracını değil, aynı zamanda eserlerini yaratmak için animasyon gibi diğer yöntemleri de kullanan İranlı ressamlar fikir ve konseptlerini en iyi şekilde izleyiciye aktarmaktadırlar. Canlandırma ve resim eski çağlardan beri en eski varoluş biçimleri olup, birbirleri ile yakından ilişkilidir. Bu araştırmada, sanat tarihindeki bu iki etkileşimin geniş kapsamlı alanyazın taramasının yapılmış, çağdaş sanat gözüyle canlandırma ve resmin arasındaki bağlantının irdelenmiş ve çağdaş İran sanatında bu yeni etkileşimin sanatçıları ve eserleri incelenmiştir. Sonuç olarak, İran animasyonunun yaratıcı yollar izlediği, geleneksel kültürü ile modern araçları başarı ile birleştirdiği ve animasyon alanına yeni uluslararası bir soluk getirdiği sonucuna varılmıştır.

İran'da animasyon konusunda atılacak ilk adım; Nispeten istikrarlı ve uyumlu bir alan yaratmaktır. Unutulmamalıdır ki animasyon hızlı bir dönüş değildir. Animasyon endüstrisinde hala birçok zayıf noktamız var ve bunları tamamlamamız gerekmektedir ki bu uzun bir süre gerektiriyor ve mevcut istikrarsız durumla İran animasyonu için parlak bir gelecek öngörmek zor olmaktadır.

Belki bugün İranda sahip olduğu bazı koşullar aynı kalırsa, bunun hakkında daha güvenle konuşabilir ve bu alan için parlak bir gelecek öngörülmektedir. İstikrar sağlandıktan sonra plan yapılabilir ve planlama ile doğru sonuç alınabilmektedir. İran, hızla endüstrileşen bir ülkesidir. Çoğu sanatçı bu sebeple hızlı kazanç sağlayacağı bir alanda iş aramaktadır. Animasyon öyle bir sektör olmayıp bu konuda adaylarına daha uzun vadeli bir gelecek sunmaktadır.

İran'da animasyon sektörü ve sinema teknik altyapı, kalite ve insan gücü açısından birkaç ülkenin hemen hemen tamamında animasyon sineması bulunmaktadır. Bunun kanıtı, önceki yıllara kıyasla artan ürün sayısıdır. Sinematik eserlerin sayısı her yıl artmakta olmasına rağmen, iki önemli engel

bulunmaktadır. Bunlar, İran animasyon sektörü sinema üzerinde henüz kurumsallaşmamıştır. Çünkü İranlılar sinema ve animasyon izlemeye alışık değildir. Genellikle en iyi filmlerini bile evlerinde izlemeyi tercih etmektedirler. Bu durum animasyon film yapımcılarının sorunlarından birisi olmaktadır. Bu olumsuz durum ise ancak izleyicide deneyim ve ilgi yaratmakla aşılabilmektedir. Ayrıca, İranlı animatörler senaryo yazımı ve animasyon üretmekte nitelikli olmakla birlikte daha üst düzeylere çıkabilmeleri için belirli bir olgunluğa ulaşmaları gerekmektedir.

Animasyon yapımı, İran sinemasının her zaman bir üst seviyeye ulaşmaya çalıştığı sektörlerden birisidir. Çok sayıda yazılım ve donanım tesisine ihtiyaç duyulması nedeniyle İranlı animatörler hiçbir zaman yabancı yapımlarla rekabet edememektedir. Animasyon sineması çok fazla altyapı ve teknik bilgi gerektirir ve "kamera, ses ve hareket" tek başına animasyonu ayakta tutamamaktadır.

İran'da canlandırma etkinliğinin doruk noktası resim sanatı ve bu sanatın İran hikâyelerindeki güçlü eserleridir. Resim ve animasyon geçmişte birbiriyle yakından ilişkili olup akademik ve geleneksel alanlarda animasyonun estetik açıdan ana yapısı, görsel sanatlar alanında var olmuştur ve resme dayanmaktadır. Antik resim sanatının mağaralarda ve çanak çömlek üzerindeki ilk örneklerinden gördüğümüz gibi, bu bağlantı farklı dönemlerde bu iki alanın gelişiminin tüm aşamalarında hâlâ mevcuttur. İran'da animasyon sanatı da ilk olarak resimlerini deneysel olarak canlandırmaya başlayan ressam ve tasarımcıların ellerinde ortaya çıktı. Halen resim yapan ve kendi özgün eserlerini yaratan Usta Ali Ekber Sadeghi gibi üslup sanatçıları ve kuramsal sanatçılar, kendilerini ressam olarak görmektedirler. Nitekim en iyi sonuçlar bu sanatçıların eserlerinden alınmaktadır.

Bu nedenle eski İran resminin kullanıldığı kısa animasyonların yapımı sırasında İran uluslararası festivallere girmiş ve bu animasyonun yapılmasındaki kısıtlamalar diğer animasyonlara göre çok daha azdır ve bu tür animasyonların siparişini verenler özel veya kamu kurum ve kuruluşlarıdır. Bu nedenle araştırmada resim ve animasyon etkileşimini oldukça görülmektedir.

Bugün, akademik ve geleneksel alanlarda, bu bağlantıyı ve resmin animasyon yapımındaki altında yatan etkisini hâlâ görmektedir. Ancak resim ve

animasyon arasındaki bu eski bağlantıya ek olarak günümüzde, çağdaş sanatta meydana gelen olaylar ve değişimler nedeniyle, bu iki alanın aralarında çift yönlü bir etkileşime yol açan başka bir tür bağlantı ve etki görülmektedir. Soru, çağdaş sanatta bu iki alanın etkileşimi ve birleşmesinden yeni bir olanak ve yetenek ortaya çıkıp çıkmadığı konusu olmaktadır.

İran içindeki ve dışındaki Yeni Medya sergilerinde ve festivallerinde birçok yeni sanat eserine detaylı ve araştırmacı bir bakışla yeteneklerini kullanmanın birçok farklı örneği görülmektedir.

Bazı örneklerde, bu iki bölümü farklı sanat dallarıyla ve hatta daha yeni bilimlere ve medyayla etkileşim halindedir. Dolayısıyla resim ve animasyon arasındaki yakın ilişki ve modern sanatta artık özel bir öneme sahip olan tasarımın her iki disiplindeki önemli etkisi nedeniyle bu disiplinlere bağlı olarak çalışan sanatçılar tarafından yaratılmaktadır. İki alanla etkileşime giren birçok eserinde fark edilmektedir. Sanatçılar iki bölümün her birisinin bilinen tanımının yapılamayacağını ve kurallarının konulamayacağını betimleyen bir sanat ortamı ve özgün eserler oluşturabilmişlerdir. Çağdaş sanatçıların düşüncelerini sunmak için bu iki alanı bir arada kullandıkları söylenebilir.

İçerik üretimi açısından İran'da karşılanamayan kısıtlamalar bulunmaktadır. Tabii bunlara da bazı kısıtlamalar getirilmekte ve herkes kendi ülkesinin şartlarına göre güzel işler üretebilmektedir. İçeriğin yayınlanmasını veya kırmızı çizgileri kısıtlama bahanesiyle bir şeyler üretmeye çalışmak yanlış bir tutum olarak kabul edilmektedir.

İran'da resim ve yeni sanatta olduğu gibi kısıtlamaları ez geçip ve başarı eserler üretilmiştir. Bu bölümlerin arasında kesin sınırları ve tanımı net olmayan eserler olduğu görülmektedir. Ancak her ikisinin de yeni bir eser yaratmak için gerekli sınırları geride bıraktıkları ve birlikte olduklarını görülmektedir.

İran'da animasyon ve resimde sürekli bağlantısı ve yakınlığı, fikirleri oluşturmak ve uygun ifadeyi elde etmek için canlandırma ve resim yeteneklerini kullanan sanatçılar ve ressamlar bu iki sanatın birlikte ve etkileşim içinde kullanıldığı noktaya kadar devam etmektedirler. Öyle ki çıkan ürünler özgünlüğü yukarıdaki iki bölümden herhangi birinin sahasında olmayan yeni birer çalışma olmaktadır.

Yeni formatta, yalnızca fikir ve ifade orijinaldir ve iki resim ve animasyon biçimi dilsel araçlar olarak hizmet etmektedir. İki disiplinin her birinin teknik incelemesi dışında, birleşmelerinden kaynaklanan nihai etki, sadece fikrin üstünlüğü ve ona uygun ifade olmaktadır. Fikrin önemi ve özgünlüğü bu araştırmamızın hipotezlerinden birisidir. Bu bağlamda, İran'da birçok sanatçı çalışmakta ve sanat dünyasında dikkat çekici eserler ortaya koymaktadır. Bu eserler çoğunlukla video sanatı, mizanpajlar, web sanatı ve yeni sanat biçimleri biçiminde görülmektedir. Bu tür çalışmalarda önemli olan nokta, farklı galeri ve mekânlarda farklı projelerinin sunulma ve gösterilme biçimleridir. Bu da izleyiciyi film ve sinema alanından ayrı yeni bir meydan okumayla tanıştırmıştır. Ayrıca bu yeni sanatlar kategorisinin ana noktalarından ve özelliklerinden biri, hareket ve sesin varlığıdır. Yani galeri duvarında her zaman durağan ve sessiz resim görmüş bir izleyici için akla gelebilecek şey, bir tür meydan okumadır. İran çağdaş sanatta artık üslup ve teknik meselesi değil, sanatçının kendisinin nihai eserinin ifadesi ve sunulma şekli olarak kabul edilmektedir. Bu anlamda yeni etkileşimde mesele bir resim ya da animasyon vb. değildir. Aksine, herhangi bir ifade biçiminde yeni bir sanat eseridir. Ancak önemli olan nokta, geleneksel ve eski disiplinler ve sanatlar hakkında doğru ve bilinçli bilginin arka planı ve temelidir. Buna göre sanatçılar artık işi yapmak için alanlarında uzmanlardan yardım isterler. Aslında bu çalışmaların temelinde, geçmişteki sanatlardaki aynı bilgi ve beceriler ile şimdiki yeni yetenekler ve uygulamalarla mevcut olan yeni medya ve teknoloji yatmaktadır. Önceki açık anlamlar ve tanımlar değişmiştir ve sınırlar ortadan kalkmıştır.

Diğer bir iletişim ve etkileşim türü ise farklı fikirlere sahip sanatçılarla olanıdır. Örneğin, geçmişte olduğu gibi, filmlerini yapmak için resme ve ressamalara ne kadar ihtiyaç duyduklarını pratik bir bakışla ve bugün bile yeni bir bakışla, resim kullanımının ve etkileşimin olduğu soyut animasyonlar yapıyorlar ki bu iki alanda da çok belirgindir. Aslında çalışmaları, şimdi canlandırılan soyut resimlerin aynısıdır. Hatta aslında resimlerin yeniden okunması olan ve bir bakıma resimlerin oluşum sürecini gösteren eserler de bulunmaktadır. Diğer bir animasyon alanı ise yeni reklamcılık alanında, etkileşimli sanatlar ve sanal sanatlar grubunda etkileşimli varlığıdır. Böylece, yeni sanat çağında reklam ve

animasyonun iki dalı, birbiriyle ilişkili ve etkileşim halindedir. Ayrıca, bu iki sanatsal tezahür artık yeni sanatın ana metnine girmektedir.

İran'da artık yeni eserlerde fikrin önemi ve bu dönemde animasyonların estetik yapıları ve teknolojisi üzerindeki hâkimiyeti anlaşılabilir. Artık İran çağdaş sanatçıların yeni eserleri ve yeni sanat eserlerinde fikir ve kavramların öneminin anlaşılması, dijital yazılım ve donanımların gelişmesiyle birlikte yeni sanat ve animasyon türleri hayal edilebilmektedir. Sanatçının görevi, sanat biçimlerinin sınırlamalarını aşmanın yanı sıra çevre ve izleyici ile etkileşim içinde yeni animasyon ve yeni sanat olanaklarını bir araya getirerek yeni kavramlar oluşturmaktır. İran'da animasyonlar, günümüz sanatlarının sınıflandırılmasında ve adlandırılmasında yeni ufuklar açabilecek ölçüdedir. İran'da canlandırma sinema üretimi yenidir ve bu alanda aktif olan kişiler ağırlıklı olarak deneysel ve özel yapımla uğraşmaktadır. Ancak son yıllarda başarılı ve umut verici sinematik animasyon deneyimleri yaşanmıştır ve oldukça başarılı yeni sanat eserleri sunulmuştur. Özetle, bu durum İran canlandırma sinemasının vizyonunu somut şekilde ortaya koymaktadır.

KAYNAKLAR

- Barton, C.H.**, (1985). "Profesyonel Olmayan Filmler için Resimlerin Canlandırılması". Manuçehr Ahmedi tarafından tercüme edilmiştir. Tahran. Sुरुş. İran İslam Cumhuriyeti Yayınları.
- Bertol, C.**, (1999). Avish Khabarehzadeh'in resimleri. Buhara Edebiyat ve Dil Dergisi. 5, 314-316.
- Christov, D. C. Carolyn ve Coetzee, Bakargiev J.M.**, (1999). "William Kentridge". Phaidon.
- Fernis, M.**, (2004). "Hareket Halindeki Sanat: Animasyonun Estetiği". Çevirmenler Sara Saidan, Shahrzad Akrami. Tahran. Farabi Sinema Vakfı Yayınları.
- Fethi, M.**, (2011). 1980 Sonrası Neo-Ekspresyonist Ressamların Eserlerinde Fotoğrafın Rolü ve İran Resmine Etkisi. Resim Yüksek Lisans Tezi, Soura Üniversitesi.
- Forodgahi, M.**, (1998). "Uyanış Düşler. Animasyon sinema hakkında sözler ve yazılar koleksiyonu". Tahran. Çocuk ve Ergenlerin Entelektüel Gelişimi Merkezi'nin Kültürel ve Sanatsal Yaratımları Merkezi.
- Gharibpour, B.**, (1998). "İlk adımlardan yükselişe kadar animasyon". Tahran. Sanat üniversitesi. Araştırmadan Sorumlu Başkan Yardımcısının gözetiminde.
- Harrison, C. ve Wood, P.**, (2001). "Sanat ve Sanatçıların Düşünceleri". Çevirmen Mina Navai. Tahran. Keşif kültürü.
- Hipokrat, F.** (2003). Görsel sanatlarda ve yeni medyada teknoloji. Sanat ve Mimarlık Dergisi. Binab. 2, 162-171
- Howard, S.** (2002). "Görsel Sanatlarda Çağdaş Eğilimler". Çeviren Farhad Ghobraei. Tahran. Kültür Yayınevi Ofisi Araştırması.
- Imani R. M.**, (2006). İran Animasyonu Ve Küreselleşme. Animasyon Tarbiyat Modares Üniversitesi'nde Yüksek Lisans Tezi.
- Javaheryan, M.**, (1999). "İran Animasyon Tarihi". Tahran. Kültürel Araştırma Ofisi.
- Kolombo, P.**, (2007). Avish Khobarehzadeh'in eserlerinin bir incelemesi. Charlotte Gregorian tarafından çevrilmiştir. Etemad Melli gazetesi, 471, 7.
- Lucy, S. E.**, (2001). "Yirminci Yüzyılın Son Sanat Akımlarında Kavramlar ve Yaklaşımlar." Alireza Sami Azar Çeviren. Tahran. Nazar.
- Lucy, S. E.**, (2003). "Küreselleşme ve Yeni Sanat." Alireza Sami Azar Çeviren. Tahran. Nazar.
- Lynton, N.**, (2003). "Modern Sanat". Ali Ramin tarafından çevrilmiştir. Tahran. Ney.
- Marzona, D.**, (2011). "Kavramsal sanat". Mansoureh Ebadi tarafından tercüme edilmiştir. Tahran. Kasım kitabı.
- Moeini, R. ve Nane, B.**, (2006). Patricia Rosefin Kate Sonnier ile röportajı. Tandis Sanat ve Mimarlık Dergisi. 90, 26-27.
- Mohammad Y., Sajjad ve Daryabeigi, M. A.**, (2009). "Sanat ve Postmodernizm". Tahran. Afraz.
- Müller, J.**, (2000). "Grafik, Multimedya Animasyonu". Mehran Aşuri tarafından çevrilmiştir. Tahran. Tahran Dibagaran Kültür ve Sanat Kurumu.

- Pesyan, S.**, (1997). Animasyon Sinemasında Yönetmenlik Ve Yapım Sisteminin İncelenmesi Ve Analizi. Tahran Sanat Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Raufi, M. R.**, (2008). Yanmış şehir'de dünyanın ilk animasyonu. Bilgi ve Kütüphane Yönetimi Dergisi Bilim ve Teknoloji Ayı Kitabı. 107, 76-79.
- Rush, M.**, (2001). "20. Yüzyıl Sanatında Yeni Medya". Tercüman Bita Roshani. Tahran. Fikir.
- Sahafzadeh, A.**, (2009). "Kimlik Sanatı ve Temsil Politikaları: Amerikan Sanatının Sosyal Tarihinde Bir Araştırma." Tahran. Bidgol.
- Steven, W.**, (2009). dijital animasyonun sırları". Rotovizyon.

İnternet kaynakları

- Alexander Petrov, İnek, Animasyon, 1989,
- Ashkan Rahgozar, En Son Hikâye, Animasyon, 2018,
- Barati, P.** Afshan Ketabchi ile röportaj. Şubat 2012'de alındı,
- Behram Azimi, Tehran 1500, Animasyon, 2008,
- Ed Emswiller, Scape-Mates, Computer Animation, 1972,
- Haziran 2013'te yıldızlı gece etkileşimli animasyonundan alındı,
<http://yanondesign.com/category/digital/?page=3>.
- Her resim sembolü, John Simon, Web Art, 1997,
<http://anthropology.ir/sites/default/files/images/.jpg> .
http://images.persianblog.ir/496378_XuqE27IN.JPG .
<http://shivasadeghassadi.yolasite.com> .
<http://shivasadeghassadi.yolasite.com> .
<http://sonnierstudio.com> .
<http://www.dw.de> .
<http://www.eai.org> .
<http://www.etemaad.ir/released/88-10-09/189.htm>.
<http://www.oskarfischinger.org> .
<http://www.wwwebart.com/RIVERART/nadalian/shortarticles/persian/venice/index.htm>.
<https://foundation.app/@undefined/~126823> .
<https://techrato.com> .
- İran- Lorestan mağaralarının resmi,
İran'ın Venedik Bienali'ndeki varlığı. 2013 tarihinde alındı,
Kedi yavrusu, Cam üzerine boyayarak animasyon, 2012,
Lasco Mağarası Kaya Resmi.
Morteza Ahmadvand. Sanatçı. 1981,
Morteza Ahmadvand. Uçuş. Video. 2007,
Oscar Fischinger, Daireler, 1933
Petros Vrellis, Yıldızlı geceler, etkileşimli Animasyon, Etkileşimli Boya, 2012,
Scott Garner, Natürmort Bilgisayar Programlama ile Interactive, 2012,
Shiva Sadegh Asadi. Sanatçı. 1983,
Steven Sabotnick, cam karga, Animasyon, 2004,
Sunire Kiti, Renk Silme, Renkli Video Kaset, 1973,
www.artnevis.com .
www.designboom.com .
www.irna.ir .
www.luxq.com .
www.mansion.fm .

www.tiburonfilmfestival.com .
www.vimeo.com .
Yanmış şehir, keçi, ilk animasyon, 1983,



ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad: Negar KAZEMİ

Öğrenim Durumu

Yüksek Lisans: : İstanbul Aydın Üniversitesi
Görsel sanatlar 2018-2022
Lisans: : İstanbul Aydın Üniversitesi
Görsel sanatlar 2016-2018
Lise: : Modares Tahran Sanat Lisesi
2006-2009

Mesleki Deneyim

Turanka Mimarlık : Tasarımcı
Ağustos 2020-Haziran 2021
Turanka : Sosyal Medya Uzmanı
Nisan 2018-Ağustos 2019
Peyk İstanbul : Sosyal Medya Yöneticisi
Ağustos 2017-Haziran 2017
Zebra Atölyesi : Grafiker ve fotoğrafçı
Ağustos 2013-Haziran 2015