

CZECHOSLOVAK PUPPET ANIMATION AS A FORM OF EXPRESSION IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN

Bilge KINAM*¹

* Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Eskişehir

Abstract

This research aims to reveal the place of puppet animation films created between 1937-1985 years in Czechoslovakia in visual communication design. Czechoslovak (stop motion) animation, created with puppets and objects, has an important place in animation cinema with its different individual approaches, artistic styles, poetic expression, experimental approach with strong imagination and creativity in the foreground. Pioneering animation film directors in Czechoslovak animation history; Jiří Trnka, Karel Zeman, Jan Švankmajer, Jiří Barta's animated films were examined in the context of socio-political events of the period and composition elements in cinema. In the examined puppet animations films, 155iteratüre, satirical, ironic narrative is seen with the oppressive traces of communism. Having created a magical 155iter for children of all ages, Czechoslovak stop motion animations were effective in enlightening the masses and reviving the national resurrection. The research has been tried to put forward under a rich 155iteratüre review by using foreign publications, articles and thesis. The Research has been tried to put forward by using descriptive research method and the case explored under a rich 155iteratüre review. In the sample of the research, animation films of Jiří Trnka, Karel Zeman, Jan Švankmajer, Jiří Barta were analyzed within the scope of cinematographic elements.

Keywords: Czechoslovak Puppet Theatre, Czechoslovak Puppet Animation, Stop Motion, Jiří Trnka, Jan Švankmajer

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMINDA BİR İFADE BİÇİMİ OLARAK ÇEKOSLOVAK KUKLA ANİMASYONU

Özet

Bu araştırma Çekoslovakya'da 1936 ile 1985 yılları arası yaratılan kukla animasyon filmlerinden bir seçkinin görsel iletişim tasarımında yerini ortaya koymayı amaçlamıştır. Kukla ve objelerle yaratılan Çekoslovak animasyonu, farklı bireysel yaklaşımları, artistik stilleri, şiirsel anlatımı, güçlü hayal gücünün ve yaratıcılığın ön planda olduğu deneysel yaklaşımı ile canlandırma sinemasında önemli bir yere sahiptir. Çekoslovak animasyon tarihinde yer edinmiş animasyon film yönetmenleri; Jiří Trnka, Karel Zeman, Jan Švankmajer, Jiří Barta'nın animasyon filmleri dönemin sosyo politik olayları ve sinemada kompozisyon öğeleri kapsamında irdelenmiştir. İncelenen kukla animasyon filmlerde gerçeküstücü, hicivli, ironik bir anlatım ile komünizmin baskıcı izleri görülmüştür. Çocuktan yetişkine sihirli bir dünya yaratan Çekoslovak kukla animasyonları, kitlelerin aydınlanmasında ve ulusal dirilişin canlanmasında etkili olmuştur. Araştırma, betimleyici araştırma yönteminden yararlanılarak; zengin bir literatür taraması altında ortaya koyulmuştur. Araştırmanın örnekleminde Jiří Trnka, Karel Zeman, Jan Švankmajer, Jiří Barta'nın animasyon filmleri sinematografik öğeleri kapsamında irdelenerek saptamalarda bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Çekoslovak Kukla Tiyatrosu, Çekoslovak Kukla Animasyonu, Stop Motion, Jiří Trnka, Jan Švankmajer

Giriş

1.Stop Motion Kukla Animasyon

Canlandırma sinemasında hareket duygusunu verebilmek için farklı tekniklerde denemeler yapılmıştır. İlk yapılan canlandırma, stop-motion olarak bilinen kameranın durdurulup, filmde oynatılması istenen nesnenin hareket ettirilmesiyle oluşan duraklı çekim ya da günümüzdeki adıyla tek kare animasyon tekniğidir. 1907

¹ Sorumlu Yazar: e-mail: kinam@ogu.edu.tr / Doi: 10.22252/ijca.686874

yılında J. Stuart Blackston'un yarattığı "Humorous Phases of Funny Faces" stop-motion tekniği kullanılarak yapılmış ilk animasyon filmi olarak bilinmektedir. Daha sonraki dönemlerde Earl Hurd'un geliştirdiği cell-selüloz animasyon tekniği ile tek tek kareler çizilmiştir. Kullanılan materyallere bağlı olarak gelişen animasyon teknikleri; flat-yassı yüzeysel animasyon, plastik-obje ve kukla üç boyutlu animasyon olarak iki ana grupta toplanabilir. Yüzeysel animasyon; çeşitli tekniklerle hazırlanmış resimler veya figürler, dikey bir kamera altında hareket ettirilmesiyle yapılmaktadır. Yüzeysel düz yassı animasyon altında; "Stop Motion - Durdur Oynat", "Cell - Hücre Animasyonu", "Paper - Kâğıt Animasyonu", "Cut Out - Kesme Çıkarma Animasyonu", "Silhouette - Gölge Animasyonu", "College - Karma Animasyon" ve iki boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri bulunmaktadır (Şenler, 2005). Stop motion diğer adıyla tek kare animasyon tekniği iki boyutlu ve üç boyutlu olarak yapılmaktadır. İki boyutlu stop motion animasyon tekniğinin çizim ve grafikler ile üç boyutlu stop motion animasyon tekniğinde ise üç boyutlu objeler ve modeller ile oluşturularak yapılmaktadır. Her iki stop motion animasyon tekniğinin ortak faktörü hareketin illüzyonunu yaratmayı amaçlamasıdır. Sinematik bir süreç olan stop motion ya da diğer adıyla tek kare animasyon durağan objeleri hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon tekniğidir. Harryhausen & Dalton, (2008) filmin her bir karesinin artışı ile figürlerin hareketinin artışı bir arada çekilmesiyle nesne ya da kukla kendi iradesi ile hareket ediyormuş gibi algılanır. Tek kare animasyonunda kuklalar veya oyun hamurları, lateks, silikon gibi çeşitli materyallerle yapılmış kukla modeller kullanılmaktadır (Başak, 2007). Tek kare kukla animasyonu, storyboard'dan karakter tasarımına ve karakterin kille ilk modelin oluşturulmasına, kuklanın tel armatürün tasarımından kalıp yapımı ve dökümüne, gerçeğe yakın bir biçimde milimetrik hareketlendirilmesinden set tasarımına, hikâye anlatıcılığından seslendirilmesi ve oyunculuğa kadar uzanan çok yönlü bir çalışma alanını kapsamaktadır. Brierton, (2002) farklı ülkede uygulanan kukla stop motion animasyonu birçok disiplini kapsamı bakımından Dünya'da benzersiz bir sanat formu olduğunu ileri sürmüştür.

Holman'a (1975:11) göre kukla animasyonunda, genel olarak ahşap, plastik veya diğer malzemelerden yapılmış belden kırmalı kuklalar kullanılmaktadır. Filmdeki her bir film karesi için kuklalar eylem bitine kadar hafifçe hareket ettirilerek fotoğraflanır. Animasyon stüdyosunda nesnelere veya kuklalar dikkatlice animatör tarafından adım adım hareket ettirilirken tek kare olarak fotoğraflanır. Çekilen tek kare görselleri ardı ardına dizilip her saniye için 15-24 kare oynatılması ile hareket elde edilir. Bu akış hızındaki karelerin ardı ardına gelmesi halinde, insan gözü sürekliliği gibi algılar ve böylelikle kukla hareket ediyormuş gibi bir izlenim yaratılır. Kukla animasyonunda ilk öncelikle karakter tasarımı yapılır, eskizlerden sonra kuklanın istenen boyda bir iskeleti hazırlanır. İskeletin eklem yerleri hareket edecek şekilde bırakılarak diğer yerleri modelleme hamuruyla kaplanır (Senan, 1985). Milimetrik hareketlerinin istenilenden fazla veya az olması, filmin ritmini ve temposunu bozacağı için sabır ve titizlik gerektirdiğini ileri sürmüştür. Bu nedenle kuklaların takılıp çıkartılabilen değişik yüz ifadelerini gösteren başları ile elleri, kolları, bacakları ve ayakları bulunur. Kuklanın karakterine göre giysi ve aksesuarları hazırlanarak kuklaya bir kişilik kazandırılır. Senaryo ve storyboard çalışmalarından sonra kuklaların hareket edeceği mekân düzenlemeleri ve dekor hazırlıkları yapılır. Kuklalar, hazırlanan dekora yerleştirilir, kuklalara milimetrik hareketler verilerek hareketleri kameraya kaydedilir. Çekimlerde 'tek kare' çekme özelliğine sahip, dijital veya analog kameralar ve video görüntü yakalama kartları kullanılmaktadır. Kukla animasyonunun yapılmasında karelerin birbiriyle kıyaslanması için monitör ve yazılımlardan yararlanır. Animasyon ilkelerinin yanı sıra ışıklandırma ve sinematografik teknikleri de bu animasyon yönteminin içindedir. Kukla filmleri yapan ülkeler içinde Çekya önemli bir yere sahiptir. Eski adı Çekoslovakya daha sonra Çek Cumhuriyeti adını alan Çekya'da, geleneksel kukla tiyatrosundan yararlanılarak artistik kaygıyla ve teknik açıdan üst düzeyde uygulamalar bulunmaktadır. Bu araştırma 1936 ile 1985 yılları arası Çekya'da yaratılan kukla animasyon filmlerini görsel iletişim tasarımında dil ve yaklaşım bağlamında incelemeyi amaçlamıştır. Bu kapsamda kukla animasyon tarihini oluşturan öncü yönetmenlerden; Jiří Trnka, Karel Zeman, Jan Švankmajer ve Jiří Barta'nın ödül alan filmleri incelenmiştir.

2. Bir İletişim Aracı Olarak Çek Kukla Tiyatrosu

Hint-Avrupa dillerindeki 'kukla' kelimesinin, etnolojik anlamına bakıldığında eski Hint dilindeki tanımı "Sanskritçe 'de, putrika, duhtrika, puttali ve puttalika kukla için kullanılan kelimelerdir. Tüm bu kelimelerin anlamı ise, küçük kızdır". Yunanca' da pupa ve pupula gibi kelimelerinin de anlamı küçük kız anlamına gelmektedir. Pupa Fransızca'da bebek anlamında kullanılmış ve İngilizce'deki puppet (kukla) kelimesinin de kökeni olmuştur. Kelimelerin, köklerinde, kukla ve bebek kelimelerinin ayrılmaz biçimde birbirinin içine girdiğini görülmektedir (Öğütçü, 2007:17).

Ersan (2019) korunması gereken bir geleneğin sürdürülmesi için konvansiyonel kukla oyunlarının tüm dünyada geçmişten günümüze oynandığını ve izlendiğini ileri sürmüştür. Antik Yunan'dan günümüze dek varlığını sürdüren kuklalar, her dönemde farklı bir amaca hizmet etmiştir.

“Dinsel ritüellerin tapınma nesnesi olan bu hareketli objeler, dev organlarıyla kutsal sayılarak halkın saygısını kazanırken, Ortaçağ’a gelindiğinde cinsiyetlerini kaybederek alegorik kahramanlar ve kutsal kişilerin canlandırılmasında kullanılmışlardır. Ancak otoriteden çok halkın beğenisine boyun eğen bu varlıklar kısa sürede dinsel içeriklerinden arınarak sokaklara taşmış ve açık-saçık, kaba-saba halleriyle insanları meydanlara toplamayı başarmıştır. Meydanlarda toplanan bu kalabalık kitleler kendi milli kahramanlarını yaratarak, dertlerini ve siyasi tepkilerini bunların ağzından yaymaya başlamışlardır. Provakatif yanlarını ortaya koymalarıyla birlikte, kuklalar için yasaklar ve cezalar dönemi başlamaktadır. Meydan gösterilerinin kahramanları bu kez illegal yollara başvurarak gizli gizli varlıklarını korumuşlardır. Savaş yıllarında savaş karşıtı gösteriler ve siyasilere yönelik taşlamalarla sahneleri bolca işgal eden kuklalar, özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında ciddi bir dramatik tür olarak ele alınmışlardır” (Ögütçü, 2007:2).

Çekoslovak Kukla Animasyonu tarihinde 18. ve 19. yüzyılda yapılan folklorik kukla gösterilerindeki yalın anlatımlar aracılığıyla, kitleler uyandırılarak ulusal dirilişe önemli katkılar sağlanmıştır. Çekoslovak Kukla Tiyatrosu ve Çekoslovak Canlandırma Sinemasını anlayabilmek için dönemin sosyo politik olaylarını incelemek gerekmektedir.

Birinci Dünya Savaşı’nın sonunda Avusturya-Macaristan İmparatorluğu’nun parçalanması üzerine kurulan Çekoslovakya, 1945 yılında II. Dünya Savaşı’nın sonunda Sovyetler Birliği’nin işgali sonrası Çekoslovakya Sosyalist Cumhuriyeti ismini almıştır. Sıkı bir şekilde eski Sovyetler Birliği rejiminin etkisi altına giren Çekoslovakya’da sıkı totaliter bir rejim sürmüştür. 1967 yılında Çekoslovakya’da rejim aleyhine sesler yükselirken özgürlük talepleri artmış, 5 Ocak 1968’den itibaren “Prag Baharı” olarak bilinen politik olarak liberalleşmeye çalıştığı bir dönem yaşanmıştır. Prag Baharı, Alexander Dubček’in iktidara gelmesinin ardından Sovyetler Birliği ve Varşova Paktı üyelerinin 20-21 Ağustos’ta bu ülkeyi işgal etmesiyle sona ermiştir. 1968 yılında Komünist Parti yönetiminin başına geçen Alexander Dupçek basın özgürlüğü, daha demokratik bir düzen ve yeni bir ekonomik model için liberalleşme politikalarının ilk adımını atmıştır (Gunduz, 2018).

16 Kasım ile 29 Aralık 1989 tarihleri arasında meydana gelen Kadife Devrimi ile Çekoslovakya’da komünizm sona ermiş, demir parmaklıklar kaldırılmıştır. Çek hükümetinin sanata uyguladığı sansürün kaldırılmasının ardından dünyanın en büyük sinema okullarından biri olan Famu’nun Prag’da kurulmuştur. Kuruluşun yönetmenlere sağladığı teknik destek 1960 ve 1970 yılları arasında ortaya çıkan Çek Yeni Dalga Akımı ile Çek Sineması önemli ölçüde değer kazanmıştır. Dönemin sineması ve animasyon filmleri, yasakların hüküm sürdüğü bir dönemde siyasi, ekonomik ve sosyal gelişmelerinden etkilenmişlerdir (Yağmur, 2016). Bu bağlamda kukla tiyatrosu animasyon filmlerinde kullanılması kitlelerin aydınlanmasını ve ulusal dirilişin canlanmasında önemli bir ifade aracı olmuştur. 20.yüzyılın ilk yarısında Çekoslovak Amatör Kukla Hareketi, çocuklara eğitim ve halkı eğlendirmek amaçlı yayılmıştır. Başta küçük gruplara hitap eden daha sonra halka yönelik oyunlar sergileyen amatör kukla tiyatroları daha sonraları seçkin bir anlatım düzeyini yakalamıştır. Çekya’nın, Cumhuriyetini kazanmasından sonra Çek Kukla Tiyatrosu yükselişe geçmiştir. Cumhuriyetle birlikte seri üretim artmış ve çok daha kaliteli set dekorları üretilmeye başlanmıştır. 2000’e aşkın çocuk için hazırlanan kukla oyunları sahne almıştır. Çoşku ve özveriyle yapılan Çek Kukla Tiyatrosu, kukla dünyasında o dönemde eşsiz bir fenomen haline geldiği bilinmektedir. Avrupa da bir benzeri olmayan Çek Kukla Tiyatrosunun öncüleri olan Josef Skupa ve Jiří Trnka yaratıcılığın gelişmesi için verimli bir ortam yaratmıştır. Çek Kukla Tiyatrosunun sanatsal başarısının temelinde, sahne sanatlarıyla eşit kulvarlarda ayakta durarak verdiği mücadele ve kuklaların ifadelerindeki benzersiz ustalaktan kaynaklanmakta olduğu söylenebilir (Dubská, 2019).

Çekoslovak kukla tiyatrosu, Çekya tiyatro kültüründe çok önemli bir yeri olmasının yanı sıra, Dünya Kukla Tiyatrosunun ilerlemesinde ve gelişiminde belirleyici lider bir rol oynamıştır. Kuklacılığın gelişmesindeki en önemli kilit rollerden biri de sanatsal değeri vurgulayan topluluklardan, 1930 yılında Josef Skupa tarafından kurulan Pilsen Kukla Tiyatrosu ve dünyaca ünlü Spejbl Hurvínek Tiyatrosu olmuştur. Spejbl and Hurvínek tiyatrosunu dünyaca ünlü yapan isimlerden biri de Miloš Kirschner’dir. Bu dönemde önde gelen isimlerden birisi olan Jan Malík, başka sanatçılarla birlikte edebi ve sanatsal büyük bir Kukla Tiyatrosu oluşturmuşlardır. Bu dönemde, geleneksel kuklalar yerine, (Asya Kültürünün bir parçası olan Endonezya’ya ait düz yassı kuklalar) Wayang-Javanese gölge tiyatrosunda kullanılan kuklalar sahneye yeni bir soluk getirmişlerdir. 1949 yılında Malík, (Ústřední loutkové divadlo) Merkez Kukla Tiyatrosunu kurmuştur. Jan Malík aynı zamanda Performans Gösteri Sanatları Akademisi, kukla tiyatrosu bölümünün kurucularındandır. 1960’ların başında kukla gösterilerinin yönünün önemi artmış ve yeni dramatik yöntemlerle Kukla Tiyatrosu kendi yolunu bulmuştur. Canlı aktörler daha fazla sahne almaya başlamıştır. Cansız kukla ile canlı aktörün aynı sahneyi paylaşarak gösteri sunması yeni bir sanatsal ifade aracı olmuştur. Bu alanda çağdaş Çek kukla tiyatrosunun en önemli isimlerinden Josef Krofta’nın sınırları aşan çalışmaları Dünya Kukla Tiyatrolarına ilham kaynağı olmuştur (Dubská, 2019).

Direnişin ve aydınlanmanın sembolü olarak gösterilen Çek Kukla Tiyatrosu, Çek kültürünün ayrılmaz önemli bir yapı taşı olduğu söylenebilir. 18.yüzyılda temelleri atılan Çek Kukla Tiyatrosu dönemin kukla tiyatrocularına ve animasyon alanında büyük bir ilham kaynağı olmuş ve bu alanda sayısız stop motion animasyonlar gerçekleştirilmiştir. İlk dönem kukla animasyonu ile uğraşan yönetmenlerin kukla tiyatrosu geleneğinden gelerek yetişmiştir.

2.1 Çek Animasyon Stüdyosu: Bratři v Triku

Jiří Trnka, Břetislav Pojar, Jiří Brdečka, Zdeněk Miler ile birlikte "Bratři v Triku" "Brothers in T-Shirts" adını verdikleri animasyon stüdyosunu 1945 yılında kurmuşlardır. Kukla film stüdyosunun kurucusu olan Jiří Trnka'nın eserleri aktif rüya olarak tanımlanmıştır. Güçlü, canlı yaratıcılıklarını, fantastik ve şiirsel bir üslupla birleştiren stüdyo, günümüze kadar önemli film prodüksiyonları yapmıştır.² Stüdyo, Doğu Avrupalıların ve dünyadaki izleyicilerin üzerinde nesilden nesille etki bırakmıştır. Bratři v Triku, gelen 82 yaşındaki Zdena Deitchová ve Mrs Deitchová'nın tahminine göre 65 yıl içinde 1500 çeşitli stilde ve türde film üretmiştir. II. Dünya savaşından batının programcılığının saldırısına kadar Bratři v Triku'da üretilen paha biçilmez animasyon filmleri, Çek ve Slovak her çocukta silinemez bir iz bırakmıştır. Bratři v Triku, kasvetli ve ürkütücü totaliter süreçten, günümüz Çek çocuk filmlerine kadar parlak renkli sanatsal bir dünya yaratmıştır (Falvey, 2009).

Stüdyo Bratři v Triku, hikâyeye değer veren, şiirsel anlatım tekniğiyle en iyi sanatçı, müzisyen ve sahne set tasarımcılarıyla çalışmıştır. Stüdyo, çocuklara dövüş, kötü şiddet içerikli filmler yerine güzel iyi öyküler üzerine kurulan çizgi filmler yaratmıştır. Bratři v Triku, kendini komünist rejimden korumayı başarmış ve bunu filmlerine yansıtılmaya özen göstermiştir. Çek Cumhuriyeti'nde yapılan birçok filmin üretiminde Bratři v Triku'nun imzası bulunmaktadır. Bratři v Triku yeni teknolojik çağa her ne kadar benimsemiş olsada stüdyo hala kâğıt ve kalemle yapılan geleneksel iki boyutlu animasyona bağlı kalmaktadır. Klasik animasyon ve seri çizgi filmler dışında sinema filmlerde üreten stüdyo, özel kamera efektleri, kurgu odaları, 35mm film projeksiyon, Cambridge animasyon teknolojisiyle donatılmıştır. Animasyon filmleri üretim tesisleri ve kukla animasyon Blm stüdyoları bir bina da toplanmıştır. Bratři v Triku, Krátký Film a.s adı altında birleşen modern binası tam donanımlı ses stüdyoları hemen bitişiğinde bulunan Barrandov film laboratuvarı, Avrupa'nın en iyi film prodüksiyon stüdyosu olarak gösterilmektedir. Zekice kurgulanmış mizahı, hümanizması, lirik ve hicive yakın stiliyle animasyon alanında büyük bir saygınlık kazanmıştır. Berlin, Venedik, Şikago, Hiroşima, Cannes, Studgart, Oberhausen, Ottawa, San Sebastian, Montreal gibi birçok uluslararası festivalden ödüller almıştır. Stüdyo Bratři v Triku, ABD, İsviçre, Hollanda ve Almanya'daki üretim ekipleriyle projeler üzerinde birlikte çalışmaya devam etmektedir. Biçimsel ve içeriksek olarak bir fenomen olarak tanımlanan Çek okulu, Çek resim sanatının şiirsel bir hayal gücünün zorlayıcı geleneklerinden etkilendiği söylenebilir (Studio Bratři v Triku, 2005).

Prag'ın Barrandov stüdyolarında ve Moravya'daki Zlin atölyelerinde, çoğunlukla ticari amaçlarla mükemmel deneysel animasyonlar yapılmıştır. Bu ilk başarıyapıtlardan bazıları, Zlin sanatçıları tarafından yapılan Bata şirketinin ayakkabılarının iyi bilinen reklamlarında stop motion animasyon tekniğini kullanmışlardır (Prague Puppet Museum, 2019). Hermína Tyřlová, Karel Zeman and Jiří Trnka, çizgi ve kukla animasyonu kuran Çek animasyon filminin öncü isimleridir. Onların animasyon filmlerindeki başarıları, geleneksel Disney animasyonu karşısında bir alternatif olmuştur.

Çek animasyonunun dünya animasyon literatüründe bu denli ün salması bireysel yaklaşım, artistik stil, şiirsel anlatım, güçlü hayal gücü ve deneysel yaklaşımlarından kaynaklandığı söylenebilir. Çek animasyon okulunu diğerlerinden ayıran fark, tekdüzeliğin olmayışı, araştırma isteği, farklı bireysel yaklaşımlar, film dilinin zamansal ve mekânsal doğasına, montaja olan saygı, şematik düzene karşı zekâ ve hiciv gibi özelliklerdir. Çek Animasyon tarihinde kısa ve uzun metrajlı filmleriyle önemli yeri olan ve çağdaşlarına öncülük eden önemli isimlerden biri Jiří Trnka'dır (The magical World's Czech Animastion, 2019).

3. İlk Dönem Çek Animasyon Yönetmenleri ve Filmleri

3.1. Jiří Trnka (1912-1969)

Jiří Trnka, Çek Kukla yapımcısı, illüstratör, grafik sanatçısı, heykeltıraş, kostüm tasarımcısı animator ve film yönetmenidir. Trnka, animasyon filmi senaryosundan, sahne tasarımına, disiplinler arası yaptığı çalışmalarıyla 20. yüzyılın en başarılı Çek sanatçısı olarak gösterilmektedir. Trnka, filmlerinin büyük bir bölümünü yetişkinlere

yönelik hazırlanmıştır. Filmlerini Çek Edebiyat yazarların ya da yabancıların edebi çalışmalarından esinlenerek oluşturmuştur. Animasyona olan etkisinden dolayı, aralarında çok büyük farklar olmasına rağmen Trnka, “Doğu’nun Walt Disneyi” olarak bilinmektedir. Bohemya’nın batısı Pilsen’de orta sınıf bir ailede yetişen Trnka, küçüklüğünde ahşap kuklalar yapmaktan ve onları arkadaşları için sergilemeye büyük bir ilgi duymasıyla kukla tiyatrosuna olan ilgisinin başladığı bilinmektedir. Yaşadığı kentte, Meslek yüksek okulunda Çek kuklasında öncü isimlerden Josef Skupe’dan dersler almış, daha sonra hocasının yönlendirmesiyle бүkүnki adıyla Prag Mimarlık, Tasarım ve Sanat Fakültesinde 1929 ile 1935 yılları arasında eğitim görmüştür (Dutka, 2000).

Trnka’nın çocuk hikâyeleri için yaptığı illüstrasyonlar, onun daha sonra yapacağı filmler için fikir, esin kaynağı olmuştur. Mezun olduktan sonra, II. Dünya savaşı sonrası hayat şartlarının zor olduğu 1930’larda çocuk kitabı tasarımları ve sahne tasarımları yapmıştır. 1938-45 yılları arasında Prag’daki Ulusal Tiyatro’nun tasarımcısı olarak çalışmıştır. 1950’lerin Stalin baskısının hâkim olduğu Çekoslovakya’da, hareketli sinema dünyanın ilgisini çekmiştir. Trnka, 20 yıllık kariyeri boyunca; 1940 ile 1960 yılları arasında birçok film yapmıştır (Jun, 2012). 1945’te canlandırma sinemasına yönelerek ilk filmi “Büyükbaba Pancar Ekiyordu çekmiştir. Daha sonra Venedik Film Festivalinde ödül olarak Çek animasyonuna uluslararası bir ilgi kazandıran bir bohem efsanesine dayanan Çek Yılı (Špalíček, 1947) adlı ilk kukla filmi yapmıştır (Sönmez, 2008). Bu filminden sonra bütün filmlerinde kuklaları kullanmıştır. Bunların en önemlileri arasında; pek çok ödül kazanan “İmparator’un Bülbülü” (1948) Hans Andersen’in bir öyküsünden sinemaya uyarlandığı animasyonu, “Çayırın Şarkısı” (1949), “İyi Asker Schweik” (1954), Jan Hits (1956), “Bir Yaz Gecesi Rüyası” (1959), “Sibernetik” (1962) ve “El” (1964) Annecy International Animation Festival’inde ardı ardına başarıları getiren ve dünyaya Çekoslovak Canlandırma Sinemasına saygı duyulmasını sağlayan filmler olarak gösterilmektedir (Başak, 2007).

Trnka’nın yazarlığını, yönetmenliğini yaptığı ve en iyi filmlerinden biri olan 1968 yapımı El (Ruka), dönemin totaliter rejimin bireysel hak ve özgürlükler üzerindeki baskısını anlatmaktadır. Totaliter baskıcı yönetimi eleştiren Ruka, hükümet tarafından uzun süre gösterimi yasaklanmış ve baskılarına el koyulmuştur. Film’deki devasa ‘El’ bir sembol olarak Stalin’i eleştirmektedir. Senaryo, kendi halinde saksı çiçekleriyle mutlu bir küçük çömlekçinin, heykelini zorla yapmasını isteyen devasa bir el’in kendi özel alanına girmesi ile gelişen olayları anlatmaktadır. Elin çömlekçiye tehditlerle ve zorla heykelini yaptırmak istemesi trajediye yol açan çaresiz hallerin trajikomik bir hikâyesidir. Filmdeki baskıcı yönetime karşı karakterin trajik sonu 1969 yılında Jiri Trnka’nın hayatını kaybetmesiyle paralellik göstermektedir.

18 dk’lık El (Ruka) adlı stop motion animasyon film, çömlekçi karakterin mütevazı yatağının, çalışma masasının ve dolabının olduğu derin bir perspektif algısı bulunan sade bir oda setinde geçmektedir. Kukla animasyonlarında devamlılık ve bütünlük sabit bir ışık kaynağı sağlanmaktadır. Ruka’nın film çekimlerinde karakterin içinde bulunduğu set genel bir beyaz soğuk bir aydınlatma ile kuklanın ruh hali değişik duygu durumları atmosferik aydınlatma ışığı kullanılarak yaratılmıştır. Yönetmen, çekim kompozisyonunda gereksiz ayrıntılardan kaçınarak sadece konuya odaklı saksı, dolap, ayna, pencere ve çalışma masası gibi nesnelere kullanmıştır. Çekim kompozisyonlarında karakterin odası filmin başında genel bir planda kullanılmış daha sonra karakter konunun gelişmesiyle kompozisyonlarda boy plan, omuz plan, göğüs plan, bel ve yüz yakın plan çekim teknikleri kullanılmıştır. Filmin devamlılığı, ritmi ve temposu çekimlerin başarılı bir kurgu ile verilmesinde yatmaktadır. 1968 yapımı animasyonun dönemin teknolojisi düşünüldüğünde kurgunun bilgisayar programı olmadan manuel biçimde montajlanmış olduğu öngörülmektedir. Animasyonun sahne geçişlerinin konu bütünlüğünü sağlaması bağlamında başarılı bir kurgusu bulunduğu söylenebilir.

Resim 1: “Ruka”, El, Jiří Trnka, 1968



Kaynak: <http://www.animasyongastesi.com/jiri-trnkadan-bir-kisa-film-ruka-el/>

Kamera hareketlerinde, zaman zaman sağdan sola ve soldan sağa pan ve konuya daha da odaklanmak ve gerilim yaratmak için zoom hareketi kullanılmıştır. Işık genel olarak homojen bir şekilde odaya yayılmış olup dramatik sahnelerde daha sert bir tonlama ile kasvetli bir hava verilmeye çalışılmıştır. Karakterin yüzünde

mimikleriyle oynanmadığı için yönetmen yüzündeki ifadeyi ışık ve gölge ile vermeye çalışmıştır. Ruka'nın arka plandaki enstrümantal film müzikleri Václav Trojan'a tarafından bestelenmiştir. Çek ve dünya animasyon tarihinde bir mil taşı olarak gösterilen Ruka, 1984 yılında Amerikan Film Akademisi tarafından, tarihte en iyi beşinci animasyon filmi olarak seçilmiştir. Totaliter rejimi sorgulayan Ruka, Komünist Çekoslovakya'da gösterimi bir dönem yasaklanmıştır (Sönmez, 2008).

Trnka'nın çizime olan yeteneğinden ötürü de kuklalarını hareket ettirdiği dekor tasarımlarının kaleminin gücünden dolayı şiirsel bir anlatım biçimi bulunmaktadır. Trnka'nın kuklaları bir çocuğun hayal gücünün ürünlerine benzetilmektedir. Tasarladığı kuklalar, basit bebek yüzleri ile kısa bedenlere sahiptirler. Trnka, kuklalarında geleneksel yapıyı sürdürerek ağız ve gözleri değiştirmemiş, güçlü bir ifade vererek kuklaları boyamıştır. Trnka'nın en önemli animatörden biri olan Bretislav Pojar; Trnka'nın kuklalarını boyarken, onlara kasıtlı olarak tanımsız bir görünüm vermeye çalıştığını söylemiştir. Kuklaların, duyguları; mutlu ve mutsuz oldukları onlara verilen ışık ve hareket ile ortaya çıkarılmıştır. Trnka'nın mimik konusunda uzlaşmazlığı ve Václav Trojan'ın animasyon filmleri için bestelediği film müzikleri oldukça dışavurumcu mükemmel bir sinematik biçim ve tarzın oluşmasını sağlamıştır (Howard, 2013).

Trnka'nın çocuk oyuncağını andıran kuklaları, onun artistik dekor tasarımları, Václav Trojan'un çarpıcı müzikleri, sürrealist şair Vítězslav Nezval'ın parçalarıyla bütünleşmesiyle, Trnka'nın kukla animasyonlarında liriksel bir anlatım yakaladığı söylenmektedir. Birçok ödüle layık görülen Trnka'nın eserleri kendinden sonraki kuşakları derinden etkilemiştir.

3.2. Karel Zeman (1910- 1989)

Fransa'da eğitim gören Zeman, çalışmalarının ilk dönemlerinde Bata ayakkabı şirketinin reklam çalışmalarıyla uğraşmış, daha sonra kukla tiyatrosuyla ve animasyonla ilgilenmiştir. 1943'de Zlin film stüdyosunda çalışmaya başlamıştır. 1940 ile 1980 arasında kadar yaptığı kısa, orta uzunlukta ve uzun metrajlı filmlerinde cansız nesnelere canlandırılmaları ile Çek animasyon tarihinde çok önemli bir yeri olan yönetmenlerdendir. Film sihribazı olarak anılan Zeman, genç izleyicilerin hayal gücünü yakalayan bir fantezi ustası olarak anılmıştır. Holman' göre (1975:39) Gottwaldow Stüdyosunda çalışan Karel Zeman, Georges Méliès'in varisi olarak gösterilmiştir. Çek animasyonun annesi olarak gösterilen Hermína Týrlová ile kukla animasyonu yapması ona inanılmaz film hile teknikleri ve özel efektler konusunda deneyim kazandırmıştır.

Zeman'ın 1955 yapımı bilim kurgu filmi, "Cesta do Pravěku" (Zamanın Başlangıcına Yolculuk) fantastik dünyanın kapılarını aralayarak, dünya sinemasına yeni ufuklar açan en iyi filmler arasında gösterilmektedir. İki ve üç boyutlu modelleme kullanılarak, canlı aksiyon ve stop motion tekniği ile yapılan film Venedik ve Mannheim Film Festivallerinde ödül almıştır. Resmin canlandırılmış hali olarak gösterilen filmde ön ve arka fonlar oluşturularak hazırlanan sette; canlı aktörlerle hareketlendirilen hayvanlar sanki bir aradaymış gibi kurgulanmıştır (Velinger, 2006). "Zamanın Başlangıcına Yolculuk", canlı aksiyon, animasyon ve kuklacılığı ilk birleştiren Zeman'ın atılım filmi olmuştur. 1955 yapımı filmde dört gencin dinazor ülkesine yaptıkları bot yolculuğunu konu almaktadır. Canlı aksiyon filmin içinde film hile teknikleri ile dinazorlar ve yaratıklar hareketlendirilmiştir. Dönemin teknolojisi bağlamında büyük bir başarı kazanan film sinema tarihinde önemli bir yere sahiptir. Zeman, 1958 yapımı "An invention for destruction" ve "Baron Munchhausen" adlı filmlerinde de canlı aktörleri, hareketlendirilen modelleri, büyütülmüş gravür resimlerle birleştirdiği animasyon tekniklerini geliştirmiştir. "The Jester's Tale" (1964), "The Stolen Airship" (1967) filmlerinde ayrıntılı özel efektler kullanmıştır (Holman, 1975: 39, 40).

Yönetmenliğini Bořivoj Zeman ve Karel Zeman'ın yaptığı "Vánocní Sen" (Noel Rüyası) adlı film, Cannes Film Festivali'nde en iyi animasyon film kategorisinde ödül almıştır. Noel Rüyası, küçük bir kızın Noel arifesinde rüyasında hareketlenen eski bir bez kuklanın küçük kızın ilgisini ve sevgisini kazanmak için yaptığı komik şakalarından oluşan bir hikâyedir. Kız çocuğunun Noel ağacının altında yeni oyuncaklar görmesiyle elindeki eski sevdiği bez oyuncağı bir köşe atar. Oyuncakla bir süre oynadıktan sonra yorulan küçük kız yatağına yatıp uyumasıyla rüyaya dalar. Küçük kızın rüyasında yere atılan bez oyuncağı canlanarak kızın ilgisini çekici komik olaylar yaratır. Bez bebek bir taburenin üzerinde dairesel koşarak tabureyi yükseltir, tırmandığı piyanonun tuşlarına basarak dans ederek kızı eğlendirir daha sonra piyanonun üstündeki parlak cilalı alanda paten yapar. Piyano üstünde paten yaparken bir yün yumağına dolanan bez kukla oyuncak ayının ipi çekmesiyle yere zürafa oyuncağının üzerine düşer. Zürafa üzerinde odanın içinde turlarken bir ayakkabının içine baş aşağı düşer. Ayakkabıdan kendini kurtardıktan sonra bir rafın üzerine tırmanır ve bir fotoğrafın arkasındaki fanı çalıştırır. Bez kukla fanı bir resim tablosuna çevirir durağan denizin dalgalarını hareketli hale getirir ve gemiyi ufka götürür ve odanın içindeki Noel ağacını, perdeyi ve kâğıtları havalandırır. Küçük kız, fanın odanın içinde yarattığı büyülü ortamı yatağının üzerinde ayakta zıplayarak sevinçle izler. Fandan çıkan rüzgârın gücüne dayanamayan bez bebek yere düşmek üzereyken küçük kız onu kucağına alarak sevgiyle öper. Daha sona

küçük kız uyanır ve gece yarısının geldiğini simgeleyen guguk kuşu sesi ile tüm oyuncakların hareketsiz durduğunu gösteren sahne sonrası Noel baba "Mutlu Noeller Sana" yazılı mesaj ile film biter (The Christmas Dream, 2018).

Resim 2: "Vánocní Sen", Noel Rüyası, Karel Zeman, 1945



Kaynak: <https://www.filmovyprehled.cz/en/film/400510/christmas-dream>

Film bütünündeki görsel tasarım, dikey, yatay hatlarla hazırlanmış kompozisyonlardan oluşmaktadır. Kuklanın hareketlenmeye başladığı kompozisyonlar, kuklanın odanın içindeki çeşitli nesnelere ilişkilendirilerek tasarlanmıştır. Filmde ilk sahne Noel ağacının altında oyuncaklarıyla oynayan kızın uzak plan çekimiyle başlar. Kızın rüyaya daldığı bir sonraki sahnede, Noel ağacından yatağa doğru yapılan pan çekimi ile devam etmiştir. Küçük kızın rüyaya dalmasıyla hareketlenen bez kuklanın hareketlerinin tam olarak görüldüğü çevre ile olan ilişkisi boy plan ve takip eden pan çekim tekniği kullanılarak anlatılmıştır. Bez kukla karakterin mekân içinde nesnelere ilişkisi yüksek açılı çekim tekniğinden faydalanılmıştır. Noel rüyasında kuklanın piyano üstünde paten yapma sahnesi gibi bazı sahnelerde yoğun sert ışık kullanımından keskin bir siyah beyaz zıtlık oluşmuştur. Klasik bir müziğin hâkim olduğu filmde kuklanın kızla diyalogu az da olsa seslendirilmiş ama esas söylemek istedikleri ve yapacakları zaman zaman tırnaksız büyük bir punto ile ekranda birkaç saniye belirerek anlatılmıştır. Dönemin teknoloji doğrultusunda hareketlendirilen filmdeki sahnelerin sürekliliği iyi bir kurgu tekniği ile başarılı bir biçimde oluşturulduğu söylenebilir. Noel Rüyası, 1946 Cannes Film Festivali'nde en iyi kısa kurgu filmi dalında Grand Prix International ödülünü kazanmıştır.

Karel Zeman'ın kızı Ludmila Zeman'a göre, babası çağın ötesinde filmlerini yapmanın yeni yollarını aramış ve birçok film yapım tekniğini bir araya getirmeyi keşfetmiştir. Zeman, filmlerinde cell, hücre-selluid animasyonu, (cut-out) kesme-çıkarma, üç boyutlu kukla animasyonu ve canlı aktörleri bir araya getirmekte öncü olmuştur. Farklı macera filmleriyle bilinen Zeman'ın diğer filmleri arasında; (Baron Prášil, 1961) Baron Munchhausen, 1971'de "Sinbad" ve "The Fabulous World of Jules Verne" (Jules Verne'nin Muhteşem Dünyası) adlı filmleri gösterilmektedir. Çekoslovakya'nın Komünist rejiminin yıkılmasından önce hayatını kaybeden Zeman, yaptığı filmleriyle binlerce insanı özel film efektleri, farklı teknikleri birleştiren fantastik hayal gücüyle kitleleri etkilemeyi başaran öncü bir yönetmen olarak anılmaktadır (Velinger, 2006).

3.3 Jan Švankmajer (1934)

Çek kültüründen filizlenen ve gerçeküstücülüğü bir yaşam felsefesi olarak benimseyen Jan Švankmajer cansız nesnelere hayat vermedeki yaratıcılığıyla ünlüdür. İsmayilov (2011), Çek toplumunun mustarip olduğu Stalinizm'in, Švankmajer'in kişiliğini ve sanat anlayışını derinden etkilediğini ileri sürmüştür. Yaşamı boyunca farklı politik rejimler içinde II. Dünya Savaşı öncesi demokrasi dönemi, Nazi istilası dönemi (1939-1945), savaş sonrası demokrasi dönemi, Stalinist dönem, 1968 Prag Baharı dönemi, aynı yılki Sovyet istilasından sonraki normalizasyon ve 1989'da komünist sistemin çöküşünden sonraki demokratik dönem yer almaktadır.

Çekoslovak sürrealist sanatçısı, animatör, birçok filmin yönetmenliğini yapan Švankmajer, uygulamalı sanatlar okulunda aldığı eğitimden sonra Prag Güzel Sanatlar Okulu'nda kukla eğitimi almıştır. Resmî kurumlarca bazılarının yasaklanmasına rağmen altısı uzun metraj olmak üzere otuz üç adet film yapmıştır. Filmlerinde kukla, iki ve üç boyutlu gerçek nesnelere hareketlendirildiği animasyon filmlerinde live action, time-lapse gibi teknikler kullanmıştır (İsmayilov, 2011). Švankmajer, geçmişten günümüze filmlerinde edebiyatı, politikayı ve hayatı her yönüyle sorgulayıcı; grotesk, kemikleşmiş ironik bir anlatım biçimiyle disiplinler arası bir yaklaşım sergilemektedir. Švankmajer filmlerinde Çekoslovak animasyon yönetmeni Bedrich Glaser'le çalışmıştır. Glaser, Švankmajer'in yönetmenliğini yaptığı Lunacy, Little Otik, Conspirators of Pleasure, Faust, The Death of Stalinism in Bohemia, Alice, Meat Love, The Pendulum, The Pit and the Hope, The Fall of the House of Usher adlı filmlerinde nesnelere hareketlendirmiştir. Filmlerinde canlandırmak istediği nesnelere hareketlendiren yönetmen, gerçeküstü anlatım tarzı ve geniş yaratıcı hayal gücüyle filmlerine zaman zaman

Çekoslovak efsanelerini, komünist rejimi, insanoğlunu ve yemek kavramını konu almıştır (Jones, 2011). Gerçeküstü görüntülerin ayrıntılı kullanımı ve rahatsız edici etkisi Švankmajer'in filmlerinin doğası olduğu söylenebilir. Švankmajer'in çalışmaları, Bohemya'nın büyü, sürrealist kültürü ve gelenekleri ile bütünleşmiştir. Çekoslovak yönetmenin birçok çalışmasında fikirler nesnelere üzerine dayandırılmış ve bu fikirler gerçeküstücü bir tavırla sunulmuştur (Agustin, 2007). Svankmajer filmlerinde, doldurulmuş hayvanlar, kil heykeller, çeşitli hayvanların iskeletleri, iç organları, ofis araçları ve mutfak malzemeleri, bebekler başta olmak üzere oyuncakları hareketlendirerek canlı, ölü ya da aynı anda her ikisi oldukları ima edilerek insan dünyasını istila ederler. Svankmajer, hayal ürünü olanı gerçeğe, gerçeği hayal ürününe dönüştürürken kolajlardan faydalanır, nesnelere bozar ve yeniden sunar, çocukluk düşleriyle hesaplaşır, kara mizah, absürt ve sessiz sinemaya özgü unsurları kullanır. 1964 yılından itibaren film çeken Svankmajer'i uluslararası bir üne kavuşturan 1982 tarihli filmi "Diyaloğun boyutları", (Možnosti dialogu) 1983 yılında Annecy Animasyon Festivali'nde Grand Prix ödülü olmuştur (İsmayilov, 2011:15-16).

Büyük bir ustalikle farklı tekniklerle biçimlendirilmiş üç kısa filmde oluşan Švankmajer'in daha ciddi bir yönünü gösteren "Možnosti dialogu" (Diyaloğun Boyutları) en iyi animasyon filmleri arasında gösterilmektedir. Diyaloğun boyutları 1983'de Festival tarihinin en iyi filmi Annecy, Büyük Ödül Fipresci, Altın Ayı Berlin kısa film festivalinden, Melbourne Kültür Vakfı'ndan en iyi canlandırma dalında çeşitli ödüller almıştır (Jan Švankmajer, 2019). Üç bölümden oluşan 12 dakika uzunluğundaki filmin ilk bölümü İtalyan ressam Giuseppe Arcimboldo'un tablolarından esinlenerek yapılmış sebze ve çeşitli nesnelere oluşturulmuş insan figürlerinin birbirlerini yemesinden oluşmaktadır. Diyaloğun Boyutlarının ikinci bölümünde kil ile biçimlendirilmiş bir kadın ve erkek arasındaki aşk ve nefretin sorgulanmakta, son bölüm ise insanlar arasındaki karşılıklı beklentileri ve zıtlıkları nesnelere kurulan bir diyalog üzerinden ironik bir dille anlatılmaktadır (Givern, 2010). Diyaloğun Boyutları, herhangi bir diyalogu ve anlayışı imkânsız kılan şeylerin ve tartışma kemiklerinin tutkulu bir kaleidoskopudur. Švankmajer filmlerinde genel olarak nesnelere kendi kullanım amaçlarının dışına çıkarıp, onları işlevsiz hale getirirken, aklın sınırlarını zorlayan bir yaratıcılıkta nesnelere yeni işlevler ve görevler yükler. Švankmajer'i döneminin animatörlerinden ayıran başka ilgi çekici yönü ise, eskiye, günlük nesnelere ve yemek yeme eylemine olan farklı bakış açılarıdır. Švankmajer'in filmlerinde sık sık yer alan yeme eyleminin, Švankmajer'in dünyasında öncelikli olarak çocukluğuna dayalı takıntı ve korkularının bir taşıyıcısı olduğundan kaynaklandığı ileri sürülmüştür. "Yönetmen filmlerinde yeme eylemini, Çek toplumunda Stalinist dönemdeki komünist rejimin temel ihtiyaçların katı programlar dahilinde kontrol altında tutulmasının ve daha geniş ölçekte güçlü insanın zayıf olanı sömürmesinin bir eleştirisi olarak, yamyamlık ve iğrençlik hissi uyandıran bir görsellikle vermiştir" (İsmayilov, 2011:221).

Diyaloğun Boyutlarında birinci bölümü, çeşitli sebze, meyveler ve çeşitli mutfak araçlarıyla oluşturulmuş iki insan formunu arasındaki absürt diyalogu konu almıştır Bu iki farklı insan formunun sürekli birbirlerini yemesiyle oluşan farklı biçimlerin sınırsız olasılıklardan olağan dışı kombinasyonlara dönüşmesi anlatılmaktadır. İki figürün aralarındaki mücadelenin sonunda kel bir insan kafasına dönüşen kil figürler kendilerinin çoklu kopyalarını kusarak oluştururlar. Filmin birinci bölümünde nesnelere işlevleri değiştirilerek dönüştürülmüştür. Örnek olarak cetvelin bir elmayı keşişi, anahtarların lahanayı delik deşik edişi, kâğıdın metal nesnelere parçalaması, kaşığın turpları ezişi, bir mezuranın bir patatesi parçalara ayırışı gibi çok hızlı ardı ardına biçimlendirmeleri Svankmajer'in gerçeküstü sinema dilini yansıtmaktadır. Tüm serilerin arka arkaya geldiği diyalogun birinci bölüm çekimlerinde birbirini yiyen figürlerin kompozisyonları yakın plan, omuz plan ve göğüs plan açılarıyla oluşturulmuştur.

İkinci diyalogun kamera çekimlerinde birinci bölümden farklı olarak iki figürün masada oturup birbirine baktığı bel plan, göğüs plan, omuz ve yüz yakın plan kullanılmıştır. Filmin dramatik yanını, atmosferik bir aydınlatma vermektedir. Başak (2007:50) ışık tekniğinin sanatsal düşünceyle birleşerek film görüntüsüne anlam ve ifade katması işlenen konu kadar önemli olduğunu ileri sürmüştür. Çekilecek filmin konusu ne kadar ilgi çekici olursa olsun, akıllıca oluşturulmuş sanatsal bir ışıklandırmanın izleyici üzerindeki etkisi daha güçlü ve kalıcı olmaktadır. Bu bölümün senaryosu iki kişi arasındaki bir aşk hikâyesini veya korkunç bir şekilde yanlış olan samimi bir karşılaşma üzerine kurulmuştur. Animasyon, erkek ve kadın olmak üzere iki tam boy kil figürü ile başlar, aralarında bir masa ile birbirinin karşısında oturumaktadırlar. Kil kadın ve erkek figür birbirlerine uzanırlar ve ellerini tutmaya başlarlar ve daha sonra öpüşürler. Her iki kil figürün birbiriyle eriyen cinsel eylemi, bunun samimi detaylar olmadan cinsel bir doğaya sahip olduğu hissini verilmektedir. Cinsel eylemden sonra her iki kil figürü orijinal formlarını geri kazanır, ancak masanın ortasında küçük bir kil lekesi keşfederler, bebek gibi görünen, bu kil lekesinin reddedildiği görülmektedir. Sonunda her iki figürün dehşet verici şiddet eylemiyle karşı karşıya gelmesiyle kavgaya dönüşür (Givern, 2010).

Diyaloğun Boyutları, Hames'e (1995) göre gerçeküstülikle içgüdüsel bir yakınlık kuran Svankmajer, hayal ürünü olanı gerçeğe, gerçeği hayal ürününe dönüştürürken kolajlardan faydalanır, nesnelere bozar ve yeniden

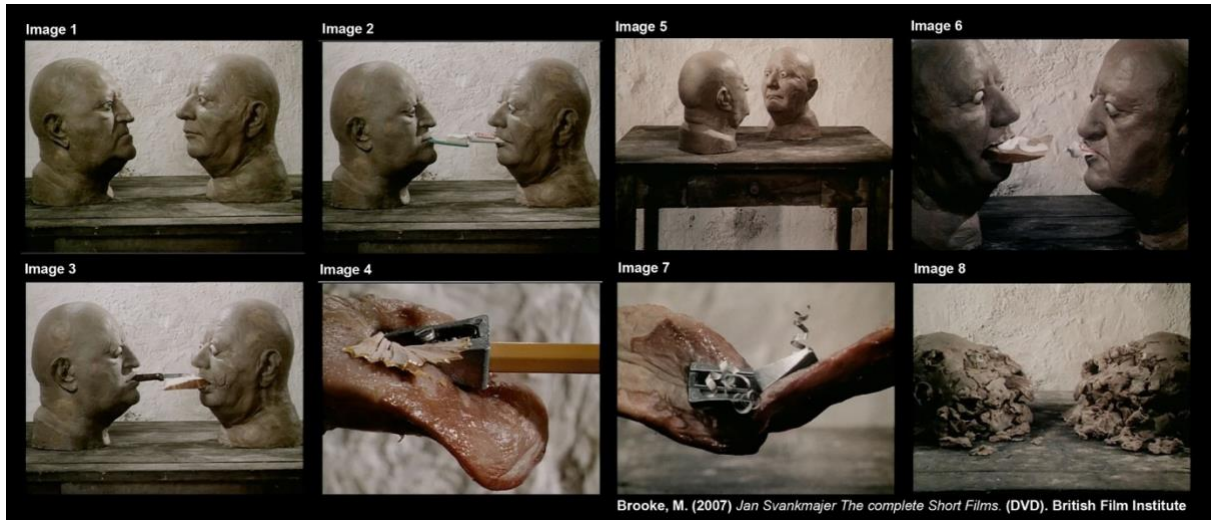
sunar, çocukluk düşleriyle hesaplaşır, kara mizah, absürt ve sessiz sinemaya özgü unsurları kullanır. Diyalogun Boyutlarının üçüncü bölümünün senaryosu birbiriyle yüzleşen kille biçimlendirilmiş iki yaşlı adam kafasının günlük nesnelere aracılığıyla diyaloguna dayandırılmıştır. İlk olarak iki figürün birbirlerinin karşılıklı ağızlarından çıkan; diş fırçasının üzerine diş macunu sıkılması, bir parça somun ekmeğin üzerine tere yağ sürmesi, bağcıkların ayakkabıya yerleşmesi ve kalem tıraşın bir kalemi açmasıyla barışçıl bir şekilde iletişim kurulur. Daha sonra iki kafanın diyalogunun çökmeye başladığı bölümde; diş macunu ekmeğin üzerine, tereyağın ayakkabının ve kalem üzerine sürülmesi, ekmeğin içinden geçen ayakkabı ipliği, tıraşlanan dil gibi nesnelere işlevini değiştiren şok edici karşılıklı bir çatışmaya dönüşür. Son bölümde ise başları çatlayacak bir ifadeyle kil kafalar ağızlarından çıkan benzer objeleri birbirine geçirerek büyük bir çatışmayla tükenerek yok olurlar.

Resim 3: “Možnosti dialogu”, Diyalogun boyutları, (1. Bölüm (sol görsel) ve 2. Bölüm (sağ görsel), Jan Švankmajer, 1982



Kaynak: <https://markmcgovern.wordpress.com/category/animation-history/>

Resim 4: “Možnosti dialogu”, Diyalogun boyutları, (3. Bölüm), Jan Švankmajer, 1982



Kaynak: <http://folksonomy.co/?keyword=5208>

Avrupa'nın en önde gelen sürrealist Stop-motion animasyon ustası olarak gösterilen Švankmajer kısa ve uzun metrajlı filmleriyle modern avangart animatörlere büyük bir etkisi olduğu bilinmektedir. "The Guardian" gazetesindeki bir röportajında "animasyonu sihirli bir eylem olarak" olarak tanımlayan Çek yönetmen, çocuktan yetişkine sihirli bir dünya yaratmaya çalıştığını söylemiştir. Çek asıllı yazar Franz Kafka'nın "Metamorfosis" adlı eserindeki değişim gibi Çek hayal gücünü miras aldığını, medeniyetinin dünyaya farklı baktığını ifade etmiştir (Jones, 2011).

1964 ile 1992 yılları arasında yaptığı kısa film DVD seçkinde Švankmajer, objeleri hareketlendirmedeğini, onların içlerindeki hayatı dışarıya çıkarmak için zorladığını ileri sürmüştür. Diğer yönetmenlerden onu farklı yapan, deneyselliği ve gerçeküstü animasyon yapmasının yanı sıra, gerçeküstüçülüğe olan nesnelere ve temalarla disiplinler arası benzersiz yaklaşımıdır. Nesnelere insanlar arasındaki ilişkiyi, desen, kukla, stop-motion, kille modelleme, cut-out animasyon, live-action gibi film tekniklerle keşfetmeye çalışmaktadır (Agustin, 2007). Komünizmin hâkim olduğu dönemin Çekoslovakya'sında Švankmajer, siyasi duruşunu hicivli ve ironik bir anlatım biçimiyle filmlerine yansıttığı söylenebilir.

3.4 Jiří Barta (1948)

Yeni Kukla Sinemasının temsilcisi Jiří Barta, günümüz yönetmenleri arasında çok önemli bir yere sahiptir. Barta, filmlerinde, kâğıttan, ceviz ağacına kadar zengin bir materyal yelpazesi ile cut-out tekniğini kullanarak animasyon filmler yapmaktadır. Filmleri birçok ödüle layık görülen ve büyük bir beğeni toplayan Çek yönetmen, komünist hükümetin devrilmesinden sonra 15 yıl boyunca filmleri yayınlanmamıştır. Barta'nın filmlerinde toplumun korkuları tasvir edilmektedir (The Magical Worlds of Czech Animation, 2019).

Barta'nın filmleri arasında "Fareli Köyün Kavalcısı" (Krysař, 1985) 53 dk'lık uzun metrajlı animasyon filmi ve "Eldivenlerin Kayıp Dünyası" (Zaniklý svět rukavic, 1983) en iyi filmleri arasında gösterilmektedir. Ivana Košuličová'ya göre; Çek sinematografisinde fenomen haline gelen, Alman efsanesinden uyarlanarak yapılan "Fareli Köyün Kavalcısı", çürümekte olan bir toplumun maddi taleplerine odaklanan büyüleyici bir metaforudur. Samuel Erich'in ilk defa yayınladığı ve daha sonraki yüzyıllar boyunca Brothers Grimm, Goethe ve Browning gibi ölümsüz yazarlara ilham kaynağı olan Hameln'in "Fareli Köyün Kavalcısı", bir orta çağ Alman masalına dayandırılmaktadır. Birçok dile çevrilen kitap, aynı zamanda müzik, tiyatro ve filmlere de ilham olmuştur. Barta'nın hikâyesinde, fareler ve insan karakterleri arasındaki paraya ihtirası çılgınlığı üzerinde durmaktadır. Hameln kasabası insanları, hırslı, obur niteliklerde tasvir edilmiştir (Košuličová, 2002).

"Fareli Köyün Kavalcısı" adlı animasyon filminde (Resim 5) Hameln'in bazı vatandaşları para için tartışırken, diğerleri minder altında zenginlikleri gizlemekte, bazıları aşırı yemek ve içki içme hırsı içindedir. Kasabayı tehdit eden farelerle kasaba dolmuştur. Fareler sadece yiyecekleri ele geçirmek için değil aynı zamanda açgözlü insanların servetini de çalmak istemektedirler. Kasabalı, fareleri kasabadan uzaklaştırmak için gizemli kavalcıya ödül önerirler. Kavalından çıkan müzik farelerin onu takip etmesini sağlar, kavalcı onları uçuruma, suya düşmelerini ve boğulmalarını sağlar. Kasaba farelerden temizlenince, kasabalı eski yaşamlarına döner ve kavalcıya önerdikleri ücreti ödemeyi reddederler. Ertesi gün, fareli köyün kavalcısı, kavalını alarak müziğini çalmaya başlar, günahkâr kasabalılar fareye dönüşür ve onu takip ederek uçuruma düşerler. Bu durumdan kurtulan sadece yaşlı balıkçı ve bir bebektir. Yaşlı balıkçı bebeği bulduğu zaman, kasabayı terk ederek mutlu olacağı geleceğine doğru ilerler.

Jiří Barta, mitolojik Hameln'i Ortaçağ'daki bir gotik kasabası olarak artistik bir dışa vurumcu bir stilde sahnelemiştir. Ahşap kuklalar, hareketli rölyef, gerçek yemeğin hareketlendirilmiş hali, gerçek fare görüntüleri, farklı animasyon teknikleri kullanılarak yapılmıştır. Ayrıca yönetmen, uzun metrajlı film araçları; paralel montaj, farklı kamera açıları ve hareketleri, sübjektif deforme olan çekimlerle ifadeler yaratır. Onun ellerinde animasyon, sinematik dilin ilginç kullanımıyla yaratıcı bir filme dönüşür. Kendine özgü karakterler için farklı kuklalar kullanılmıştır. Kasabalılar koyu kestane ağacından kübik karemsi formlarda, güzel ve masum Agnes açık renkli bir ahşaptan, Jiří Trnka'nın stilini anımsatan yuvarlak zarif bir formdan hazırlanmıştır. Gizemli Fareli Köyün Kavalcısı, koyu bir ahşaptan yapılmış, başındaki kukuletanın altına gizlenmiş bir çift derin gözleri, kıyamet anına kadar görülmemektedir.

Resim 5: "Krysař", Fareli Köyün Kavalcısı, Jiří Barta, 1985



Kaynak: <http://www.tresbohemes.com/2018/01/waldemar-matuskas-krysar-pied-piper-film/>

Anlaşılabilir diyalogların olmayışı, filmlerinde evrensel bir dil bütünlüğü yakalayan Barta'nın kendine özgü sinematik stilini onu diğer yönetmenlerden ayıran bir özellik olduğu söylenebilir. Fareli Köyün Kavalcısı adlı animasyon filmde kasaba halkı masalin sonunda başkalaşacakları farelerin seslerine benzeyen bir dilde konuşmaktadır. Masum karakterler; kavalcı, Agnes ve yaşlı balıkçı, halkın dışında kalmaları için bilinçli olarak sessiz bırakılır. Müzik, Barta'nın filmlerinde önemli bir öğedir. Film üç ana müzik motifinden oluşmaktadır; filme hâkim olan müzik bozulmuş kasabanın atmosferini tamamlayan bir kakofoniyle, Fareli Köyün Kavalcısı, elektrik gitarla, masum Agnes de yumuşak bir vokal lirik sesle temsil edilir. Müziğin bestecisi Michael Kocáb, Michal Pavlíček elektrik gitarıyla ve Jiří Stivín flütüyle filmin başından itibaren yok olmaya mahkûm edilmiş kasabanın ürkütücü atmosferini müzikleriyle yansıtmışlardır. Filmin ilk bölümünde, yer alan saat mekanikleri kasaba halkının düzenli olarak yaptığı aktiviteleri Hameln köyünün katılığına ve kaçınılmaz kaderine bir gönderme yapmaktadır. Sinematografik animasyonun sınırlarını zorlayan Barta, üç farklı görüntüyü paralel montaj yaparak filmin gerilimini yükseltmiştir (Košuličová, 2002).

Barta, aynı anlatım biçimi ve temayı Poslední lup (The Last Theft, 1987), 'Son Hırsız', Balada o zeleném dřevu (Ballad of the Green Wood, 1983), 'Yeşil ormanın şarkısı', Zaniklý svět rukavic (The Lost World of Mittens, 1982), Eldivenlerin Kayıp Dünyası ve Klub odložených (Club of the Abandoned, 1989), 'Haylazların Klubü' adlı filmlerinde de kullanmıştır. "Son Hırsız" ve "Fareli Köyün Kavalcısı" adlı filmlerinde, Barta toplumun çöküşünü yansıtan günahkâr ve açgözlü insanların yaşadığı gizemli korkuyu dünyada yarattığı söylenebilir. Fakat filmlerinde insanlık için ümit ışığı da yakan Çek yönetmen, bunu eski bir bilgelik ve masum bir çocuklukla yansıtmayı başarmıştır. Barta'nın farklı malzeme kullanışı, konulara grotesk yaklaşımı dünya kukla animasyon tarihinde çok önemli bir yere sahiptir.

4. Sonuç

19. yüzyılın sosyo kültürel yapısı, ekonomik ve politik bunalımları Avrupa'da ve Amerika'da sinema film teknikleri ile uğraşan sanatçı ve yönetmenleri hiç görülmemiş tekniklere yönlendirerek deneysel filmler üretmelerine sebep olmuştur. 18. yüzyıl sonu, 19.yüzyıl başı Kukla Tiyatrosu geleneğinden gelen sanatçılar, halkı eğlendirmek ve kitlelerin aydınlanmasına yönelik olarak ortaya çıkan Çekoslovak Kukla Tiyatrosu, Çek ulusunun dirilişinin sembolü olmuştur. Çekoslovak animasyonun köklerinin 1920 ortalarına dayandığı; çizgi ve kukla animasyonun II. Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıktığı bilinmektedir. 1945 yılında Çekoslovak film endüstrisi ulusallaştırılarak temelleri atılmıştır.

Çek animasyonunun dünya animasyon literatüründe ve görsel iletişim tasarımında önemli bir yerinin olması; onun sanatsal stili, şiirsel anlatımı ve güçlü hayal gücü öğelerinden, kaynaklanmaktadır. Sanatçılar, bireysel deneysel anlatım biçimleriyle film dilinde yeni anlatım yöntemleri keşfetmişlerdir. Çek animasyon okulu Bratří v Triku, kasvetli ve ürkütücü totaliter süreçten, günümüz Çek çocuk filmlerine kadar yansıyan parlak renkli sanatsal bir dünya yaratarak damgasını vurmuştur. Olağanüstü artistik nitelikleri bulunan Çek animasyon okulunu diğer okullardan ayıran önemli fark, tekdüzeliğin olmayışı, araştırma isteği, farklı bireysel yaklaşımları olmuştur.

Çekoslovakya'nın siyasi duruşu; Stalin'in baskın rejimi dönemin tüm yönetmenlerini derinden etkilediği söylenebilir. Yaptığı filmlerle bu baskı rejimini eleştiren yönetmenlerden; Jan Svankmajer ve Karel Zeman'ın uzun süre film yapma yetkisi elinden alınmıştır. Çek animasyon yönetmenleri filmlerinde, deneysel ve gerçeküstü bir yaklaşım ile efsaneleşmiş masalları, fantastik hikayeleri, dönemin sosyo politik sorunlarını, insan diyaloglarını, yozlaşmakta olan toplumun durumunu ve nesnelerin insanla arasındaki ilişkilerini konu alarak irdeler ve sorgular. Kukla geleneğiyle yetişen Çek animatörler desen, kukla tiyatrosu, stop-motion, kille modelleme, cut-out animasyon, live-action film teknikleri kullanılarak özgün bağımsız filmler üretmişlerdir. Çek

animasyonun gelişmesinde Bohemya'nın büyüğü ve sürrealist kültür ve geleneklerinin de büyük rol oynadığı söylenebilir. Bu makalede incelenen Çekoslovak yönetmenlerin büyük bir bölümü filmlerinde, temayı gerçeküstücü, grotesk, kemikleşmiş ironik bir anlatım biçimiyle vermişlerdir. Çek animasyon ve Kukla Tiyatrosunun doğuşunu ve gelişimini etkileyen Çek yönetmenler arasında Jiří Trnka, Karel Zeman, Jan Švankmajer, Jiří Barta, Hermína Týrlová, Břetislav Pojar, Zdeněk Miler, Pavel Koutský gösterilmektedir. Onların animasyon filmlerindeki başarıları, geleneksel Disney animasyonu karşısında bir alternatif olmuştur.

Kukla tiyatrosu ile başlayan Çekoslovak stop motion animasyonu yeni olanaklar arayan deneysel yaklaşımı, bağımsız, dışavurumcu, yaratıcı gerçeküstücü anlatım tarzı ile eklektik bir biçime ulaşmış ve geleneksel kültürel yapısı ile günümüze kadar gelişerek gelmiştir. Çek çağdaş animatörler arasında Aurel Klimt, Lubomir Benes, Vladimir Jiranek, Michal Kubíček, Jan Zeman, Honza Štencl, Ondřej Gášek gibi yönetmenler geleneksel Çek animasyon yönetmenlerini günümüze taşıyarak teknolojinin olanaklarını kullanarak çağdaş kukla animasyon filmleri yapmaktadırlar. Doğunun Disneyi olarak tabir edilen Çekoslovakya'nın kukla animasyon filmlerindeki artistik şiirsel yaratıcı gücü ve bireysel deneysel yaklaşımları yeni nesil yönetmenleri etkilemeye devam edecektir.

5. Kaynakça

1. Başak, N (2007). Kukla ve Objelerle Canlandırma Sineması, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri AnaBilim Dalı, Radyo ve Televizyon BilimDalı.
2. Brierton, T (2002). Stop Motion Armature Machining. A Construction Manual. McFarland & Company, Inc., Publishers, ISBN 0 -7864-1244-5
3. Ersan, İ. (2019). Çağdaş Gösteri Sanatlarında Bir Anlatım Aracı Olarak Kukla.Cilt 2, Sayı 2, 2019. Pp 113- 128. E-ISSN 2636-7718.
4. Hames, P. (1995). "The Film Experiment", Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer, Connecticut: Greenwood Press, s.40. ISBN-13: 978-0275952990
5. Harryhausen R., Dalton T. (2008). A Century of Stop Motion Animation. From Melies to Aardman. Aurum Press Ltd. ISBN 978 -0-8230-9980-1
6. Holman, B, L. (1975). Puppet Animation in the Cinema. History and Technique. A.S Barnes and Co., Inc. ISBN 0-498-01385-5
7. İsmayilov, K, E. (2011). Gerçeküstü Sinemada Tekinsizlik Jan Švankmajer filmleri üzerine bir inceleme, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri AnaBilim Dalı, Radyo ve Televizyon BilimDalı.
8. Öğütçü, A. (2007). Tarihsel Süreç içerisinde El kuklası ve Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Sahne Sanatları AnaBilim Dalı.
9. Senan, E. (1985). "Canlandırma Sineması", Grafik Sanatı Dergisi, Sayı 3, s. 3-4-12-15.
10. Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi ve Türkiyedeki Yansımaları. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, Ankara

İnternet Kaynakçası

11. Agustin, G (2007). Recopilación - Jan Svankmajer, <http://www.divxclasico.com/foro/viewtopic.php?t=56346>
12. Dubská, A (2019). Czech Marionettes. Czech Puppets Over the Centuries. <https://www.czechmarionettes.com/en/Czech-Puppets-Over-the-Centuries>
12. Dutka, E. (2000). Jiri Trnka - Walt Disney Of The East! Animation World Mazagine, Issue 5.04 <https://www.awn.com/animationworld/jiri-trnka-walt-disney-east>
13. Falvey, C. (2009). Studio Bratři v Triku - The Cradle of Czech Animation. <https://www.radio.cz/en/section/arts/studio-bratri-v-triku-the-cradle-of-czech-animation>
14. Gunduz, R. (2018). 50. yılında Prag Baharı: O dönem neler yaşandı? <https://tr.euronews.com/2018/08/21/50-yilinda-prag-bahari-o-donem-neler-yasandi>
15. Jones, J. (2011). Jan Svankmajer: Puppets and politics. The guardian. <http://www.guardian.co.uk/film/2011/dec/05/jan-svankmajer-puppets-politics>
16. Košuličová, I. (2002). Strach: Czech Horror, The morality of horror. Jiří Barta's Krysař (The Pied Piper, 1985) http://www.kinoeye.org/02/01/kosulicova01_no2.php
17. Sönmez, S. (2008). Jiri Trnka, Doğunun Walt Disney'i, Kuklaların Efendisi <http://www.mihrace.net/jiritrnka/>
18. Velinger, J. (2006). Karel Zeman - Author of Czech animated films including the mixed-animation classic Journey to the Beginning of Time.

- <http://www.radio.cz/en/section/czechs/karel-zeman-author-of-czech-animated-films-including-the-mixed-animation-classic-journey-to-the-beginning-of-time>
19. Yağmur, Ö. (2016). Yeni Çek Dalgası.
<https://www.filmloverss.com/cek-yeni-dalgasi/>
20. Prague Puppet Museum
<http://www.praguepuppetmuseum.com/about/>
21. History of Czech Puppetry
<https://unima.idu.cz/en/history-of-czech-puppetry/>
22. Howard, C. (2013). The Passion of the Peasant Poet: Jiri Trnka, A Midsummer Night's Dream and The Hand. Cinémathèque Annotations on Film. <http://sensesofcinema.com/2013/cte/q/the-passion-of-the-peasant-poet-jiri-trnka-a-midsummer-nights-dream-and-the-hand/>
23. The Magical Worlds of Czech Animation, Czech Center, New York
<http://new-york.czechcentres.cz/program/event-details/the-magical-worlds-of-czech-animation1>
24. Studio Bratři v Triku (2005), Kratky Film Praha.
<http://www.kratkyfilm.eu/ENG/bratrivtriku.html>
25. Jiří Trnka: 100th anniversary of the birth of a great Czech animator. Radio Praha
<http://www.radio.cz/en/section/czech-history/jiri-trnka-100th-anniversary-of-the-birth-of-a-great-czech-animator>
26. The Christmas Dream
<https://www.filmovyprehled.cz/en/film/400510/christmas-dream>
27. Jan Švankmajer
https://www.wikiwand.com/tr/Jan_%C5%A0vankmajer
28. Jun, D. (2012). Jiří Trnka: 100th anniversary of the birth of a great Czech animator.
<https://www.radio.cz/en/section/czech-history/jiri-trnka-100th-anniversary-of-the-birth-of-a-great-czech-animator>
29. Givern, M (2010). Jan Svankmajer Dimensions of Dialogue (1982).
<http://markmcgivern.wordpress.com/2010/11/17/111/>
30. The Magical Worlds of Czech Animation, Czech Center, New York
<http://new-york.czechcentres.cz/program/event-details/the-magical-worlds-of-czech-animation1>

Resim Kaynakçası

Resim 1: "Ruka", El, Jiří Trnka, 1968

Kaynak: <http://www.animasyongastesi.com/jiri-trnkadan-bir-kisa-film-ruka-el/>

Resim 2: "Vánocní Sen", Noel Rüyası, Karel Zeman, 1945

Kaynak: <https://www.filmovyprehled.cz/en/film/400510/christmas-dream>

Resim 3: "Možnosti dialogu", Diyaloğun boyutları, (1. Bölüm (sol görsel) ve 2. Bölüm (sağ görsel), Jan Švankmajer, 1982

Kaynak: <https://markmcgivern.wordpress.com/category/animation-history/>

Resim 4: "Možnosti dialogu", Diyaloğun boyutları, (3. Bölüm), Jan Švankmajer, 1982

Kaynak: <http://folksonomy.co/?keyword=5208>

Resim 5: "Krysař", Fareli Köyün Kavalcısı, Jiří Bárta, 1985

Kaynak: <http://www.tresbohemes.com/2018/01/waldemar-matuskas-krysar-pied-piper-film>