

Vankulu Sosyal Arařtırmalar Dergisi,
Sayı/Issue: 4 – Sayfa / Page: 71-88
ISSN: 2630-600X VAN/TURKEY

Makale Bilgisi / Article Info
Geliř/Received: 29.10.2019
Kabul/Accepted: 17.11.2019
Arařtırma Makalesi / Research Article
Kıř/Winter, 2019

STOP- MOTİON TASARIM SÜREÇLERİ

STOP-MOTION DESIGN PROCESSES

Dr. Öğr. Üyesi Rahşan Fatma AKGÜL
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü
ORCID: 0000-0002-4604-5824
rahsan.7@hotmail.com

Öz

Sanatsal bir disiplin olarak animasyon (canlandırma) hareketsiz nesnelerin, izleyicinin zihninde hareket yanılsamasına neden olacak biçimde manipüle edilmesi ve sunulmasıdır. Bu sunum ‘canlandırma sineması’ başlığı altında sinema dilinin kullanılmasıyla önceden belirlenmiş bir senaryoya bağlı olarak kurgulanmış bir dizgede gerçekleşir. Bu alanda yapılan arařtırmalar animasyonun gelişim tarihinin, teknolojik gelişmelerle, elektronikte, optikle ve çağlar boyunca yeni teknik çözümlerin ortaya çıkmasıyla doğrudan ilişkili olduğunu gösterse de yine de bu disiplinin kendi içinde temel doğasını koruduğu bir gerçektir. Animasyon ilk dönemlerinde birtakım deneysel çalışmaların değişimi ve gelişimi ile varlığını sürdürmüşse de farklı disiplinlerle etkileşimi sonucunda bu kavramın işaret ettiği anlamda zaman içerisinde değişime uğramıştır. Arařtırmada hem canlı film sektöründe hem de bağımsız bir anlatım biçimi olarak gelişim gösteren ‘stop-motion’ canlandırma tekniğı incelenmiştir. Geçtiğimiz yüzyılda yapılmış ve izleyiciye sunulmuş çoğu stop-motion animasyonları ya kısa formatta ya da özel efektler için yapılmıştır. Önceleri sinema disiplini içinde gelişim gösteren bu teknik, zamanla teknolojinin tasarım süreçlerine etkisi ile bir alan olarak yaratıcı bir endüstrinin önemli paydaşlarından biri haline gelmiştir. Literatür taraması ile gerçekleştirilen bu çalışmada stop-motion animasyon örneklerinin analizlerine de yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon (Canlandırma), Animasyon Teknikleri, Stop-motion Animasyon.

Abstract

As an artistic discipline, the animation is the manipulation and presentation of non-moving objects in a manner causing movement illusion in the minds of the audience. This presentation takes shape within a sequence that is mounted based on a pre-established scenario by means of using the language of motion Picture screen under the topic "Animation Cinema". Notwithstanding that the researches carried out in this area set forth the direct relation between the development history of animation with the technological developments, electronics, optics, along with the emergence of new technical solutions down the ages, the meaning of this concept following the interaction with different disciplines have undergone changes in time. In this research, the "stop-motion" animation technique is examined, making progress both in the non-animated movie industry and as an independent way of expression. The majority of stop-motion animation, presented to the audience in the last century, has been produced either in a short format or for special effects. Making progress as a cinema discipline, in the beginning, this technique has become one of the significant partners of a creative industry, as a field affecting the design processes of technology in time. The case study analyses of stop-motion animation are included in this study carried out in this literature survey.

Keywords: Animation, Animation Techniques, Stop-motion Animation

Giriř

Devinim bir anlamda insan için yařamı algılamının yollarından biridir. Çünkü yařam Aristoteles'in sözünde olduđu gibi devinim içinde vardır ve bu durum insan için beraberinde yapma ya da düşünme yoluyla uğrařıyı getirir bu durumda devinimi zengin bir bilgi kaynađına dönüřtürür. Söz konusu bilgi yařam içerisinde paylařıma açık bir bilgidir. Paylařım isteđi devinimi bilgiyi iletmenin ve iletiřim kurmanın bir tür aktarım aracına dönüřtürmektedir. Bu aktarım yöntemlerinden biri olan animasyon, üreticilerine hayal gücü ve yaratıcılıklarını ortaya koyacakları imkanlar sağlamaktadır. Tarihsel süreçte insanođlunun bütün edinimleri bir grafik tasarım aracı yardımı ile, hayal gücünü ve yaratıcılıđı motive eden animasyonun bir bölümü olarak deđerlendirilebilir. Sonuçta "Dünyamızda geliřen, bütün zamana bađlı etkinlikler, bir grafik aracı ile, bir animasyon parçası olarak sunulabilir; bir sarkacın devinimi, bir arının uçuřu veya bir volkanın oluřumu örnek olarak düşünülebilir." (Hégron vd. 1989: 1)

Birçok kaynakta animasyonun tarihi antik çağlara dayandırılmaktadır. Bu bağlamda günümüzde modern görsel kültürün imgeleri ve sembollerinin kökenlerinin animasyon ile iliřkili olduđu düşünülebilir. Resimler aracılıđıyla hikâye anlatımı insanođlunun

iletişim biçimlerinden biri olarak tarihsel süreçte yerini almıştır. Figürlerin harekete bağlı görsel söylemleri ilk Mısır dönemi duvar resimlerinde ve Klasik Yunan dönemi kap boyamalarında da kendini ortaya koymaktadır.

Eski Yunan ve Roma askerleri, yuvarlak kalkanlarını bir animasyon aletine dönüştürerek, arkadaşlarını nasıl eğlendireceklerini keşfetmişlerdi. Kalkanın hattının çeşitli konumlarına siluet figürleri resimlediler, ve izleyici sabit bir noktaya bakmaya başladığı anda, kalkanı bir tekerlek gibi döndürdüler. Aynı ilke asırlar sonra, eğlence üretme duygusu ile geliştirilen optik cihazlarda kullanılmıştır. Locke (1992, Dündar 2013'den)

Animasyon genellikle tekli çizimlerin veya görüntülerin hızlıca oynatıldığında hareketli bir filme dönüştüğü tekniği ifade etmektedir. Andrew Selby (2013: 6) 'Animasyon' isimli kitabında animasyonu; hareketli görüntüleri ve sesleri birleştirerek hikâye anlatmak ve fikirleri açıklamak için oldukça etkili olan görsel-işitsel ifadenin çekici ve olağanüstü bir şekilde uyarlanabilir şekli olarak tanımlamaktadır. Bu biçim sanatçıların teorileri keşfederek izleyiciyi bilgilendirmelerini sağladığı gibi aynı zamanda yapay bir form olarak esnekliği ile çeşitli iletişim biçimlerine uygun olduğu anlamına da gelmektedir. Bir animasyon filmi, cinsiyet, din veya etnik kökene bakmaksızın her yaş grubuna ulaşabilmesiyle mesaj iletme özelliğine sahiptir. Günümüzde animasyon sadece çocuklara yönelik içerikler taşımamakta aynı zamanda reklam, pazarlama ve televizyonun yanı sıra web sitelerinde, telefonlarda ve uygulamalarda bilgi veren ve eğlendirebilme yeteneği ile farklı platformlarda kullanılmaktadır.

Sanattan beklenen sanatçının yaşamsal edinimlerinin, bilgisinin ve birikiminin yönlendirmesiyle kendi sözünü söylemesi, fikir beyan etmesi, analizlerini ve çıkarımlarını dile getirmesi kısaca kendi duygu ya da düşünce dünyasını paylaşmasıdır. Yani ortaya koyduğu eser büyük bir ölçüde sanatçının yaşamsal bildirisidir.

Yaratıcı bir animasyon ise özgünlüğünü sadece teknolojinin ve bilginin varlığı ile sağlamaz. Aynı zamanda ayrıntılı bir sanatsal ve estetik birikimi de talep etmektedir. Çünkü "çizgi canlandırmanın temelini plastik sanatların oluşturması (şimdilik) nedeniyle sanat adına yapılan çalışmalar, ifade gücünün plastik sanatların düşünme ve sunuş mantığı ile şekillenip yoğunlaştırılmasıyla sunulduğu eserlerdir." Dedeal (1999, Akören 2018'den) Bu anlamda animasyon aslında belirli bir sistem bütünü olarak kendine ait sembolik sanatsal bir dile sahip olmasıyla sinemanın bir çeşidi değil aksine bağımsız bir sanat biçimidir.

Walt Disney, animasyonun insan zihninin geliřtirebileceđi her Őeyi aıklayabileceđini belirtmiřtir. (Chong, 2008: 22) Bu, animasyonu bugüne dek geliřtirilen ve izleyicinin takdirini hızlı bir Őekilde kazanan zengin ierikli bir iletiřim yolu haline getirmektedir. Animasyon ile yařamda mmkn olmadığı dřntlen Őeyler yapılabilmektedir. Bu durum hikayeleri iletme ve kelimelerle aıklanması zor Őeyleri hayal edebilme imkanını sunabilmesiyle animasyonu fizik yasalarına meydan okuyabilir hale getirmektedir.

Gnmzde sadece bir film tekniđi olarak tanımlanmasına ilaveten sinemada bir tr olarak varlıđını srdren animasyon kavramının, “Canlandırma Sineması” bařlıđı altında deđerlendirildiđi bilinmektedir. Bu bađlamda canlandırma genel anlamıyla hareketsiz reel nesne veya grntlerin gerekli dzenlemeler aracılıđı ile hareketliymiř izlenimi uyandırmak amacıyla hazırlanarak kaydedilmesi ile elde edilen grnt iřleme sanatıdır. Bu grntlerin belirlenmiř bir senaryo dođrultusunda sinema dilinden kopmadan uygun bir biimde birleřtirme iřlemine ise “Canlandırma Sineması” denilmektedir. Hnerli, (2005, Kırık ve Kozan 2015’ten)

Animasyon, temel olarak hareketsiz grntlerin izleyicilerin kafasında hareket yanılsaması yaratacak Őekilde sunumunu ierir. Hareket yanılsamasının izleyicinin zihninde yer alması ve dıřarıdaki gereklik iinde olmaması geređi burada temel neme sahiptir. Bir kukla tiyatrosundaki kuklaların hareketi animasyon deđildir nk izleyici gerek hayattaki hareketi grr, canlandırılmıř bir filmdeki hareketli bir kukla ise animasyondur, nk izleyicilere gerekte kuklaların hareketsiz grntleri sunulur, hareket yanılsaması oluřturulur. Bylece animasyondaki hareket ekranda deđil izleyicinin aklında gerekleřir. İnsan gz, bir saniyenin bir kısmı iin bir grnt sonrası tutma yeteneđine sahiptir; bu durum, biraz farklı grsellerden oluřan bir sekansın belirli bir oranda gsterilmesi durumunda hareket algılanmasına izin verir. (Pikkov, 2010: 14)

Animasyonun temel zelliklerine uyan yani izleyicinin zihninde hareket yanılsamasının yaratılması fikrinden yola ıkan oklu ereve animasyon araları, sinema ncesi dnemde bu ilkeye gre icat edilmiř optik oyuncaklar olarak tarihsel dizgede yerini almıřtır. Praxinoscope, Thaumatrope, Phenakistoscope, Zoetrope gibi optik oyuncaklar insan fizyolojisinin belirli bir fenomenini yani grř srekliliđi prensibini kullanmaktadır. “İmaj sonrası” gzn grdđ grnty beynin saniyenin on sekizde biri kadar tutması olarak aıklanabilir. İnsan gz hareketsiz birbiri ile bađlantılı grntleri

ardışık ve hızlı biçimde verildiğinde tek ve devamlı bir görüntü olarak algılanmaktadır. Bununla birlikte, insan aklındaki hareket yanılması sadece belirli fizyolojik özellikler ile de açıklanamaz. Sonuçta bu durum göz ve beyin işbirliğini içeren oldukça karmaşık bir olgudur. Bununla birlikte bu yaşamsal fenomen filmleri ve animasyonu olanaklı kılan önemli bir durumdur.

Animasyonun gelişim sürecine katkıda bulunan çoklu çerçeve animasyon araçlarından bazılarının sırasıyla Joseph Plateau ve Avusturyalı Simon von Stampfer tarafından neredeyse eşzamanlı olarak bulunmuş Fenakistoskop (phenakistoscope) (1832), Willam George Horner tarafından icat edilen Zoetrop (zoetrope) (1834) ve Fransız Emile Reynaud tarafından icat edilen Praksinoskop (1877) olduğu kaynaklarda belirtilmektedir. Bu animasyon araçlarının ortak özelliği bir araya geldiğinde konuyu canlandıran görsel dizilerine sahip olmasıdır. Örneğin aşağıdaki Zoetrope dış kısım boyunca eşit aralıklarla yerleştirilmiş görselleri olan bir tamburdur. Bu tambur döndürüldüğünde ve izleyici doğrudan içine baktığında, çizimler hareket ediyor gibi görünmektedir. (Kuula, 2016: 7)



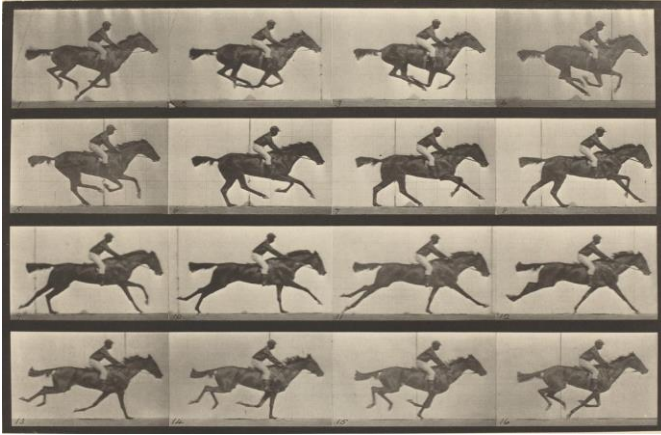
Resim 1: Zoetrop, Flipbook örnekleri¹

Flipbook ise, dairesel olan Fenakistiskop, Zoetrope ve Praksinoskopun tersine doğrusaldır yani her sayfasında sıralı görsellerin olduğu bir tür mini kitaptır. Sayfalar baştan başlayarak sıra ile hızlı biçimde açıldığında canlandırma hareketi ortaya çıkmaktadır. John Barnes Linet, Kineograph ve Flick book isimleriyle de bilinen Flipbook' u 1968 yılında icat etmiştir. (Furniss, 2013: 127)

¹ <https://tr.pinterest.com/pin/551057704376714956/?lp=true>,
<http://aflyingcamera.com/flipbooks/> (Erişim Tarihi: 13.12.2019)

Flipbook'lar bir anlamda animasyon sineması öncesinde çizgilerden elde edilen yanılısama ile hikâye anlatılabileceđi fikrini ortaya koymuřtur. Özge Samancı' ya göre; "Temel kontur çizgileri hızlıca bir çizim yapılması sırasında, çizgiler eklendikçe řekillerin anlamlarının deđiřmesi, imgelerin bařka imgelere dönüşmesi ve böylece çizim tamamlandığında içinde çarpıcı bir yapı barındıran bir hikâyeye ulařılmasıdır" Samancı, (2004, Arı 2015'ten). Sonuçta her ne kadar animasyon filmlerinin daha sonraki durumları ile bađlantılı olsalar da bu optik aletler gerçekte birer animasyon deđildiler. Çünkü birebir animasyonun yarattığı hareket yanılısaması izleyicinin bizzat beyninde yaratılmamıştır. Bunun yerine gölge oyunlarında olduđu gibi dođal bir mekanikte hareket duvara yansıtılmıştır.

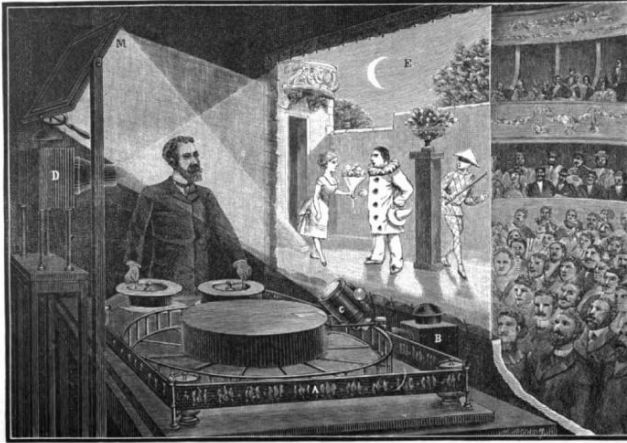
19. yy. ın ortalarında fotođrafın geliřimi -insan ve hayvan hareketlerini analiz etmek için ard arda gelen fotođrafik görüntülerin kullanılmasıyla- sinema çalıřmalarına da imkân sađlamıştır. Bu anlamda en önemli arařtırma Edward Muybridge'in "Bir at dört nala kořarken dört ayađı birden aynı anda yerden kesilir mi?" sorusuna cevap bulmak için yaptıđı arařtırmadır. Bunun için Muybridge yol kenarına fotođraf makinelerini dizmiř ve makinelere bađlı olan iplere atın ayađının deđmesi ile çekim yapmıřtır. (Furniss, 2013: 119-120) Sonuç olarak Furniss'in anlatımıyla (2013: 120); "Animasyonun temelinde yatan ařamalı hareket kavramını gösteren hareketsiz görüntüler ortaya koymuřtur."



Resim 2: *Muybridge'in atın dört ayađının yerden kesilip kesilmediđini ispatlamak için yaptıđı çalıřma, 1878²*

² <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-edward-muybridge-moving-image> (Eriřim Tarihi: 13.12.2019)

‘Théâtre Optique’ isimli ilk animasyon filmi halka açık biçimde 1892’ de Paris’ te Musée Grévin’ de sunulmuştur. Seyirciye Charles-Émile Reynaud tarafından tasarlanan birden fazla cam plaka ve dönen tamburdan oluşan araç ile bir dizi çizgi film gösterilmiştir. Şov her biri on dakikadan biraz daha uzun bir süre boyunca ‘Palyaço ve Köpekleri’ (Le Clown et ses chiens, 1892), ‘İyi Bir Bira’ (Un bon bock, 1892) ve ‘Zavallı Pete’ (Pauvre Pierrot, 1892) isimli üç çizgi filmin eş zamanlı ses parçaları eşliğinde gösterilmesinden oluşmaktaydı. Bu girişimi ile Reynaud animasyon filmlerinin ilk gösterimini düzenlemiş olmasının dışında, geniş izleyici kitlesi için karanlık oditoryumlarda ekranda görsel öyküyü yansıtmayı düşünen ilk kişi olarak da sinema salonunun kurucusu sayılabilir. (Özellikle Auguste and Louis Lumière kardeşlerin yeni icatları ‘Sinematografiyi’ halka sundukları 1895 yılına kadar sinema kavramının bilinmediği göz önüne alınırsa.) (Pikkov, 2010: 16-17)



Resim 3: Charles-Émile Reynaud’ un Optik Tiyatrosu.³

1900’lere gelindiğinde salon ve seyirci sayısındaki artışa paralel olarak Lumière, Pathé, Edison gibi şirketlerin haber filmleri ile sinema belli bir popülerite kazanmaya başlasa da devamlılığını sürdürebilmesi bakımından güvenli bir geleceğe sahip değildir. Bu aşamada George Méliés filmi yaratıcı ve yenilikçi bir yaklaşımla ele alarak filmi bir gösteri aracı olarak kullanmıştır. Bununla birlikte Méliés hem öyküye dayalı ilk film örneklerinin yapımcısı olmuş hem de filmi fotoğraftan bağımsızlaştırmıştır. O dönemde Lumière

³ <http://animacam.tv/en/the-beginnings-of-animation-emile-reynaud/> (Erişim Tarihi: 13.12.2019)

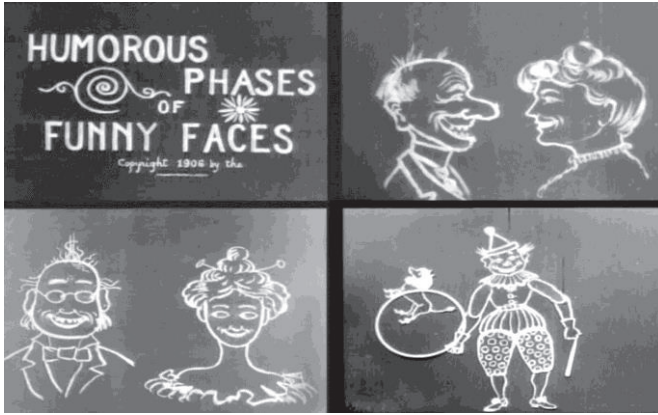
Kardeřler'in film materyali anlık grntleri kaydederken, George Melis gnmz film anlatım biiminin temellerini atmıřtır. Tesadf sonucu keřfettiđi, alıcının durdurulmasıyla nndeki nesne ve insanların deđiřimi sayesinde ortaya ıkan grsel illzyon hilesi ilk zel efektin yaratılmasını sađlamıřtır. Ayrıca sinema tarihinde dekor kullanımı, sahne ve sekanslar arasındaki kararma ve aılma gibi geiř yntemlerini ilk kez kullanan George Melis, Stop-motion ve Superempoze yntemlerini keřfeden ynetmen olarak da sinema tarihine adını yazdırmıřtır. (Altunay, 2013: 96-97)

Tarihsel geliřim srecine bakıldıđında, sinemanın ilk gnlerinde birbirlerine karřıt olan iki geleneksel tarz belirmiřtir. Bunlar; Lumire Kardeřlerin gereki yaklařımı ve Georges Mlis'in fantastik ve hayali tarzıdır. Animasyon bařlangıta, Mlis'in bařlattıđı ve animatrlere kendi fantezi dnyalarını oluřturabilmelerine imkn tanıyan hayali geleneđin takipisi olmuřtur. (Dndar, 2013: 40)

Sanatın btn disiplinlerinde grldđzere "gereki" olma kavramı animasyon sanatı iinde geerliliđini korumaktadır. Fakat animasyonda gereki olabilme durumu diđer disiplinlere oranla daha farklı gereklilikleri talep etmektedir. Bu talepler animasyonun karmařık yapısı geređi dođal olarak oluřmaktadır. Animasyon ve sinema gerekilik kavramı ile olduka ilgilidir. Burada sz edilen gerekilik sadece fiziksel anlamda bir Őey yapmak ile ilintili deđil, aynı zamanda zgnlk, uygunluk ve inansızlıđın askıya alınması ile dođrudan ilgilidir. Animasyon sz konusu olduđunda herhangi bir anlatıdaki gereklik sadece fotogereki temsilin olanakları ile deđil, aynı zamanda yaratılmıř hayali dnyanın kořulları ile retilmiř olmasını gerektirmektedir. Max Fleischer'in 1917 yılında icat ettiđi rotoskopi tekniđi filmlerde gerekilik sađlamada nemli rol stlenmiřtir. 1937' de Disney stdyo sisteminde retilen Pamuk Prenses ve Yedi Cceler animasyonda bu teknik zellikle Pamuk Prenses ve Prens karakterlerinde kullanılmıřtır. Walt Disney Stdyosunun animasyon filmlerinde kullanılan bu teknik, bařlarda reticilere geleneksel izim yntemlerinden bađımsız dođal hareket sađlasa da zamanla tek bařına yetersiz kalmıřtır. nk salt gerekilik kavramı beraberinde monoton, katı ve cansız devinimi getirmekte, gerekilik kavramı ikna edicilik ve inanırılık kavramlarına da gereksinim duymaktadır. Sonuta animasyon dnyası kendi kořulları iinde gerek dnyadan farklı dinamiklere ve kurallara sahip bir dnyadır. (Chong, 2008: 22-24)

Yaratıcı bir iletiřim biimi ve aracı olarak animasyon sanatı sinemanın keřfinden sonra yaygınlařmıřtır. 1928 ve 1938 yılları

arasında animasyon filmleri sinemanın sunduğu bir eğlence yöntemi olarak hızlı bir gelişim göstermiştir. 1928’ de Walter Elias Disney tamamlanmış bir dizi çizgi film ile Mickey Mouse’u konuşturarak sesli film üretimini başlatmıştır. Animasyon tarihçisi Giannalberto Bendazzi’ye göre; “1895 ve 1910 arasında bir kavram olarak animasyon, genellikle farklı kategorilerde gruplandırdığımız, bugün canlı aksiyon olarak adlandırılan şeyle ilgiliydi. O zamanlar, “hareketli fotoğrafçılık” ortak terimdi ve bir süre sonra hareketli görüntü ya da hareketli görüntüye denk düşecek temel ifadeler kullanılmaya başlandı.” Bendazzi (2007 Pikkov, 2010’dan) Bu bağlamda animasyon söz konusu olduğunda teknolojik gelişmelerin yanında terminolojide de önemli değişiklikler görülmüştür.



Resim 4: J. Stuart Blackton, *'Humorous Phases of Funny Faces'*, 1906. ⁴

Animasyon filmleri bünyesinde birçok tekniği barındıran kapsamlı bir kavramdır. Bu tekniklerden biri olan ‘stop-motion’, herhangi bir animasyona uygulanabilir olma özelliğine sahiptir. J. Stuart Blackton, hareket yanılması yaratabilmek için, bir film karesini tek seferde sergileyerek, pozlar arasında objenin manipüle edilebileceğini keşfetmiş ve bu teknikten yararlanarak 1906 yılında ‘Humorous Phases of Funny Faces’ isimli animasyon filmini yapmıştır. Blackton’ nın elinin tebeşirle erkek ve dişi figürler çizdiği bu animasyon filmi, yüzlerin değişen ifadesinin tek kareli pozlamaları ile gerçekleştirilmiştir. Filmin ilk dakikalarında erkek figürünün sigarasından çıkan dumanın kadın figürünün yüzünü tamamen

⁴ <https://www.fudgeanimation.com/2018/11/the-evolution-of-animation-a-timeline/> (Erişim Tarihi: 13.12.2019)

kaplaması ile görüntüye giren el figürleri silmektedir. Her kare çekildikten sonra görüntünün silinip tekrar hafif deęişikliklerle bir daha çekildięi bu film, yeni bir teknik olan stop-motion'nu dönemin izleyicisi ile tanıştırmıştır.

Sonrasında gelen *Bewitched Matches* (1913) ve *The Automatic Moving Company* (1912) gibi eski stop-motion filmleri bir anlamda kameradan önce hareketli objeler üzerinde yapılan deneylerdir. Bu deneysel çalışmalar gerçekte kısa canlı çekim amacıyla gerçekleştirilmiş stop-motion sekanslarıdır. Bu anlamda söz konusu tekniğin geçmişten günümüze bütün geleneksel animasyonlara kıyasla daha fazla bilgisayar animasyonu yöntemlerinin temelini hazırladığı söylenebilir.

Stop-motion, hareketi anlatmak için çoęu animasyondan daha fazla kareye ihtiyaç duymaktadır. Çünkü beynin kayıp bilgiyi yerine koymak için daha fazla çalışması gerekir ve genellikle hareketin ağırlığını, yönü ve hızını belirlemeye yardımcı olan görüntüde bulanık deęildir. Her kareyi sonraki ve önceki karelerle ilişkilendirmek için göze ve kulaęa yardım edilmesi gerekir. (Purves, 2008: 11)

Stop-motion animasyonu hem cansız hem de yaşayan nesnelere fiziksel manipölasyonu yoluyla 'hareketin' kurgulanmış toplamından oluşan bir tekniktir. Bir nesneyi adım adım hareket ettirmek ve daha sonra bir araya getirilen kareleri fotoęraflamak hareket yanılması yaratmaktadır. Andrew Selby'e göre farklı stop-motion animasyonlarının genel listesi bulunmaktadır. Bu listenin oldukça kapsamlı olduęu bir gerçektir, ancak bu durumda tüm stop-motion animasyonlarının tek bir kategoriye girmeyeceğini ve karmaşık ortamların oldukça yaygın olduęuna işaret etmek önemlidir. (Nässi, 2014: 10) Bu doęrultuda Nässi tarafından şöyle bir grüplama yapılmıştır:

1. Kum ve Yaęlı Boya Animasyonu

Kum ve yaęlı boya animasyonu, gözeneksiz bir yüzeye kum veya yaę gibi bir madde yerleřtirmeyi içerir (Resim 1 ve 2). Manipüle edilen kum sabitlenmiş bir kamera kullanılarak kare kare filme çekilir. Bu yöntem ışııkla daha fazla manipüle edilerek güzel sonuçlar yaratsa da, orijinal eserin yaratım sürecinde uğradığı kayıplarla dezavantaja da sahiptir. (Nässi, 2014: 10)



Resim 5: *Ferenc Cakó, Kum Animasyonu (Cakó 2014)*⁵

2. Basit Kâğıt Kesimleri:

Kâğıt, karton veya kumaş parçalarının kesilmesi, yırtılması veya istenen şekillerde katlanması yoluyla görüntünün kademeli olarak manipüle edilmesini içeren oldukça basit bir stop-motion animasyon biçimidir. Bununla birlikte bazı kaynaklarda bu animasyon türü iki boyutlu kum ve boya animasyonu ile aynı kategori arasında değerlendirilmiştir. (Nässi, 2014: 11) Günümüzde kâğıt animasyonların çoğu bilgisayar kullanılarak üretilmektedir. Bilgisayar yardımı ile gerçekleştirilen bu tür animasyonlarda hareketli parçalar çizimlerden kesilir ve gerekli görüldüğü durumlarda dijital ortama aktarılır.



Resim 6: *Lotta Reiniger, Die Gesichte des Prinzen Achmed, 1926*⁶

⁵ <https://sandanimation.tumblr.com/post/105196130905/cako-retrospective-2014-ur%C3%A1nia> (Erişim Tarihi: 13.12.2019)

⁶ <https://www.kinderfilmwelt.de/index.php/de/filme/detail/die-abenteuer-des-prinzen-achmed.html> (Erişim Tarihi: 13.12.2019)

Kesilip çıkarılan figürler arkadan ışıklandırıldıklarında, açık renkli arka planda koyu objelere dönüşmektedirler. Bu çıkan görüntüye de silüet denmektedir. Bu alanda isim yapmış önemli silüet animatörlerinden biri olan Lotta Reiniger, 1926 yılında tamamladığı *Die Gesichte des Prinzen Achmed* (The Adventures of Prince Achmed) ile sinema tarihinde ilk uzun metrajlı animasyon filmine imza atmıştır. (Furniss, 2013:237)

3. Kuklalar

Kuklalar mitolojileri ve efsaneleri aktarmak amacı ile kullanılan Doğu Avrupa ve Asya’ da kültürle olan güçlü bağları nedeniyle uzun bir geçmişe sahiptir. Kukla stop-motion, ister karmaşık ve yerleşik bir armatüre sahip olsun, isterse basit bir el kuklası olsun kuklaların kullanıldığı herhangi bir animasyonu ifade etmektedir. (Nässi, 2014: 12) Çizgisel animasyondan sonra en yaygın animasyon türlerinden biri olan kukla animasyonlarında sadece stop-motion tekniği değil aynı zamanda go-motion tekniği de uygulanabilmektedir. İkisi arasındaki fark stop-motion’ da figürlerin ayrı ayrı fotoğraflanan çerçeveler arasında küçük artışlarla taşınmasıyken, go-motion’ da çerçeveler hareket halindeyken figürlerin görüntülerinin alınması biçimindedir. Yani go-motion’ da kukla karelerin pozlanması sırasında hareket ettirilir, böylece gerçekçi bir hareket elde edilir. Stop-motion tekniğinde tel iskeletli figürler istenilen pozisyonlarda sabitlendikten sonra hareket kare kare çekilerek hareketli kuklalar yanılması yaratılır. Nick Park’ ın *Wallace & Gromit in The Wrong Trousers* (1993) animasyonu stop-motion tekniğinin kullanıldığı kukla animasyonlarından biridir. Bu stop-motion animasyon filminin bir bölümünde go-motion da kullanılmıştır. (Pikkov, 2010: 21)



Resim 7: Nick Park, *Wallace & Gromit in The Wrong Trousers*, 1993⁷

⁷ <https://iview.abc.net.au/show/wallace-and-gromit-the-wrong-trousers> (Erişim Tarihi: 13.12.2019)

4. Claymation (Kil Animasyonu):

1908 yılında üretilen “*A Sculptor’s Welsh Rarebit Dream*” ve “*The Sculptor’s Nightmare*” (Heykeltraşın Kabusu) ilk kil animasyon filmleri olarak sinema tarihinde yerini almıştır. Canlı çekim ile kil animasyonun birlikte kullanıldığı “*The Sculptor’s Nightmare*” sarhoş bir heykeltraşın rüyasında kendiliğinden büstlere dönüşen heykelleri görmesini konu alır. Dönemin siyasi karakterlerine dönüşen bu büstler göz kırpması, baş çevirme ve dudaklarının hareketleri ile yüz animasyonu denemesinin önemli örneklerinden biridir. “Süregelen ve hızlı akan hareketlerin gereken duraksamaları barındırmaması gibi kusurlar, acemi bir animatörün hatalarını andırır. Ancak seyircinin anlayamayacağı yöntemleri kullanarak daha uzun ve karmaşık olaylar aktarabilmesi açısından film öykülemesinde bir dönüm noktasıdır.” (Bayraktar, 2018: 142)



Resim 8: “*The Sculptor’s Nightmare*”, 1908.⁸

Günümüzde stop-motion türlerinden biri olarak tanımlanan Claymation (Kil animasyonu), mumlu kille setin, karakterlerin, sahne donanımının yapısını ve manipülasyonunu içeren bir animasyon biçimidir. ‘Plastisin’ adı verilen hamur, esnekliği ve sağlamlığı nedeni ile stop-motion animasyonlarda oldukça yaygın olarak kullanılan bir malzemedir. Kil animasyonların yapımında kullanılan armatürler, stop-motion modelleri için temel oluşturan yapısal çerçevelerdir. Armatürün karmaşıklığı, animasyonun ihtiyaçlarına bağlıdır ve bu yapısal iskeletler sayesinde objelerin animasyon dizgesi içinde yapacakları hareketlerde kolaylaşmaktadır. 1917 yılında Helena Smith Dayton tamamen kilden yapılmış karakter dökümünün başrol oynadığı tek makaralı bir Romeo ve Juliet yapımı üretmiştir. Son yıllarda bu tür animasyonlara hem televizyon hem de sinemada oldukça sık rastlanmaktadır. (Nässi, 2014: 12)

Stop-motion animasyon tekniğinde iki boyutlu malzemeler rostrum kamera aracılığı ile üstten çekilmek durumundadır. Ancak söz

⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=u20lu6NAtPU> (Erişim Tarihi: 13.12.2019)

konusu üç boyutlu malzeme olunca çekimler yandan yapılmaktadır. Kâğıt katlama, stop-motion tekniğine deneysel anlamda oldukça çeşitli imkanlar tanıyan eski bir sanattır. Baskılanmış düz kağıtlar, kes çıkar kâğıt görünümleri olarak iki boyutlu biçimde filme alınabilmektedir. Fakat yatay bir set söz konusu ise yukarı doğru yerleştirildiklerinde bu figürler üç boyutlu ortamda değerlendirilebilmektedir. (Furniss, 2013: 242)



Resim 10: *Virgil Widrich, Fast Film, 2003*⁹

Avusturyalı animatör Virgil Widrich *Fast Film* adlı animasyon filminde katlanmış ve kesilmiş kağıtlar kullanarak sinema tarihinde hareketin hızına vurgu yapan önemli bir çalışma gerçekleştirmiştir. “Bir yıl boyunca on iki animatör düz ya da origami biçiminde ya da üç boyutlu modeller olarak kullanılan kağıtları yırttı, kesti, biçti. Görüntüler geleneksel stop-motion yöntemleriyle canlandırılmıştır, dijital sabit kamera ile çekilmiş ve daha sonra karmaşık çekim işlemleri bilgisayara aktarılmıştır.” (Furniss, 2013: 242) Ayrıca üç boyutlu stop-motion tekniğinin kullanıldığı 14 dakika süren bu film herhangi bir diyalog içermemektedir.

Sinemaya özgü efektler söz konusu olduğunda günümüze kadar olan süreçte verilebilecek örnek sayısı çoktur. Fakat Tim Burton’un uzun metrajları film çalışmaları *Nightmare Before Christmas* (Noel Gecesi Kâbusu, 1993) ve *Corpse Bride* (Ölü Gelin, 2005) sadece stop-motion tekniğinde önemli bir adım olarak kalmamış aynı zamanda animasyon tarihinde önemli bir yer edinmiştir. *Nightmare Before Christmas* için Furniss;

⁹ https://www.austrianfilms.com/news/en/bodyfast_film_by_virgil_widrichbody (Erişim Tarihi: 13.12.2019)

Nightmare Before Christmas ortaya ilk çıktığında, hiç kimsenin ne kadar popüler olabileceği konusunda bir fikri yoktu; Tim Burton’u takip eden hayranları vardı ancak endüstri yapımı, tamamı stop motion olan bir film bilinmeyen bir şeydi. Böyle bir film yapılabilir mi? Ya da yapılsa bile izleyiciler buna nasıl tepki verir? İki sorunun yanıtı ‘evet’ idi. *Nightmare Before Christmas* yalnızca başarılı olmakla kalmadı, aynı zamanda klasik Disney 2D (iki boyutlu) animasyonun kalıplarını kırarak daha farklı film yapımının yolunu açmıştır” (Furniss, 2013: 262)

Stop-motion animasyonu, kapsamlı bir animasyon alanı içerisinde uzmanlaşmış bir sanat formudur ve ticari sinemada popüler kültürde önemli sayıda stop-motion örneği vardır. Bir form olarak stop-motion animasyonu özgün, fantastik görsel imgeleri yöneten ve bu imgelerin ait olduğu farklı bir dünya yaratan kendine özgü bir vizyona sahiptir. Bu animasyon tekniği olağanüstülük kavramı ile güçlü bir ilişki kursa da formun görselliğinde saklı ötelenmiş geçişler yoluyla özgün bir etki de yaratılabilir ve hareket oluşturmak için birleştirilen stop-motion kareleri bu etkiyi temel alır.

Bununla birlikte stop-motion animasyonun boşlukla ilişkisi sinemanınkinden farklıdır çünkü stop-motion animasyonun içeriği çoğunlukla figür temellidir ve bu durum kameradan bakıldığında çok farklı görsel etkiler elde edilmesini sağlamaktadır. Stop-motion nesne grupları oluşturup bunları kopyalama yoluyla çoğaltmaktan ziyade söz konusu nesnelere yönlendiren bir animasyon tekniğidir ve günümüzde ticari anlamda yapılsa da kendine has yaratıcı izleri barındırır. Stop-motion animasyondaki hareket gerçeklik ve olağandışı farklılık arasında kolayca yer değiştirebilir ki bu durum izleyicinin kendisini kurguya kaptırması ile canlandırılmış bir nesnenin yapaylığının farkındalığını kasıtlı olarak belirsizleştirmektedir. Yani gerçeklik ile kurgu arasındaki çizgiyi kasıtlı olarak belirsizleştirmek için yaptığı sınır ihlalini neredeyse kalıcı bir döngüye dönüştürmektedir.

Animasyon, gerek sinema tarihi gerekse tasarım alanında üretim temelli teknolojik yeniliklerin ortaya koyduğu pratikleri yönlendirmek, bilgilendirmek ve geri dönüşümlerini elde etmek açısından önemli bir sanatsal form olmuştur. Bu açıdan bakıldığında disiplinler arası sanat formları ile ilişkisi ve bu ilişki sonucunda geliştirdiği kendine özgü dili ile animasyonun modernist bir sanat olduğu söylenebilir. Söz konusu bu özgün dil aynı zamanda kültür ve toplumun değişimi üzerinde de etkindir. Bu bağlamda animasyon ‘modernite’ nin bütün formları ile ilgilenir ve onu destekler. (Chong, 2008: 14)

Arařtırmada stop-motion tekniđinin kısmi tarihi, verilen örnekler çerçevesinde malzeme deneyleri, teknolojik yenilik ve sinematografik tekniđin evrimi arasındaki iliřki temel alınarak verilmeye çalışılmıřtır. Uygulanabilir teknoloji transferlerinin varlıđı ve henüz keřfedilmemiř yenilikler el iřçiliđine ve el becerisine dayalı bu animasyon tekniđini hala potansiyel olarak keřfedilmeye devam eden bir alan olarak tanımlamaktadır. Bu arařtırmanın amacı sadece stop-motion ve dijital görüntüler arasındaki iliřkiye açıklık getirmek deđildir. Çünkü stop-motion animasyonun sanatla olan bađı bir yana ticari dođasının da olduđu bir gerçektir. Bu bađlamda alandaki melez üretimler sadece teknolojik anlamda hareketin kalitesini ve nesnelere görünümünü deđiřtirmekle kalmamakta aynı zamanda gerçelik ve kurgu arasındaki dengeyi de sınırları ihlal eder biçimde etkilemektedir.

Kaynakça

- Akören, A. N. (2018). Çizgi Film ve Animasyon Eđitiminde Son Eđilimler, *Üsküdar Üniversitesi İletiřim Fakültesi Akademik Dergisi*, 1(2). Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/710716>, (Eriřim Tarihi: 15.12.2019)
- Altunay M.C. (2013). Film Sanatın Ortamında 5. Ünite, Feyyaz Bodur (Ed.), *Hareketli Görüntünün Tarihi* içinde, (s. 92-115). Eskiřehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2410.
- Arı, N. (2015). *Sinematografik Anlatımda Stop Motion Canlandırmanın Bir Tekniđi "Pixilation" İle Uygulama Projesi*. (Yayımlanmamıř Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi / Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Bayraktar, N. (2018). Kil Animasyonun İlk Örnekleri, *Sekans Sinema Kültürü Dergisi*, (e8). Eriřim Adresi: <http://www.sekans.org/tr/arsiv/e-sayilar/254-agustos2018sayi-e8>. (Eriřim Tarihi: 13.12.2019)
- Chong, A. (2008). *Digital Animation*. UK: Ava Publishing.
- Dünder, S. K. (2013). *Üç Boyutlu (3d) Animasyon Çalışmalarında Gerçekçilik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması*. (Yayımlanmamıř Sanatta Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara.
- Furniss, M. (2013). *Animasyonun Kutsal Kitabı*. Çelenk, S., Maral, N.C. (Çev). İzmir: Karakalem Kitapevi Yayınları.
- Hébron, G., Palamidese, P. ve Thalmann, D. (1989). Motion Control In Animation, Simulation and Visualization, *Computer*

- Graphics Forum*, 8 (4). Erişim Adresi: <https://pdfs.semanticscholar.org/feb8/2db2b32b2bacf39bb7c09a89ae2d7fe2d3e1.pdf>. (Erişim Tarihi: 08.12.2019)
- Kırık, A. M. ve Kozan, E. (2015). Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (13). Erişim: https://www.researchgate.net/publication/329877501_Uc_Boyutlu_3D_Dijital_Animasyon_Teknolojisinin_TV_Yayinciliginda_Kullanimi. (Erişim Tarihi: 08.12.2019)
- Kuula, I. (2016). *Using Animation To Illustrate A Storybook*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Tampere University of Applied Sciences, Finlandiya.
- Nässi, A.K. (2014). *The Production Process of the Stop Motion Animation: Dear Bear Analysis of Story, Characters and Set*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Tampere University of Applied Sciences, Finlandiya.
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy Theorecital Writings on the Animated Film*. Estonya: Estonian Academy of Arts.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing.