

CANLANDIRMA SANATI(*)

Roger MANVELL

Çeviren:

Ass. M.Kazım SEZGİN

19. Yüzyıl sonlarında sinemayla yeni bir sanat biçimi yarattığımız tartışmaları geçmişte kalmıştır. Sinema sanatı; D. W. Griffith'in «Birth of a Nation» adlı yapıtıyla, Bergman, Bunuel, Resnais, Antonioni, Fellini, Satyajit Ray, Humphrey Jennings gibi sanatçıların olağanüstü, duyarlı filmleri ve Hitchcock, Fort, Kubrick, Kazan, Reed, Lean, Schlesinger, Renoir ve diğerleri gibi yönetmenlerin yapıtları arasındaki yetmiş yıllık sürede ilkel bir düzeyden olgunluk düzeyine çıkmıştır.

İnsanın anlatımına olağanüstü olanaklar sağlayan ve böylece araştırmalarını en üst düzeye çıkartan yeni bir sanat biçiminin gelişmesi kültüre çok anlamlı bir katkıdır. İlk günlerde doğrudan ve evrensel popüleritesi nedeniyle geniş bir kesim tarafından küçüm-senen sinemanın hakkının teslim edilebilmesi için 1930-1940'lara kadar beklemesi gerekmiştir. Bu kişiler, gelişmesi 18. yüzyıla kadar varan yeni roman akımını bile sorumsuzluk olarak görmüşlerdi. Ancak, sinema bu bakımdan farklı ve benzersizdi. Çünkü, fotoğrafın bulunuşuna, kamera ve projeksiyon gibi önceden bilinme-

(*) ANIMAFILM, ASIFA Yayını, S.3, Ocak-Mart 1980, Warszawa, 1980, ss.10-13

yen mekanizmalara dayanıyordu. 1920'lerde görüntü ve sesin birlikte kaydı ve gösterimi gerçekleştirildiğinde sessiz film, fotoğrafçılığa, incelikli sürekli resimlere, insan devinim ve yüz ifadelerinin gözlenmesine dayanan bir sanat türü olarak epey yol almıştı. Sesli filmin 1930'lardaki gelişmesiyle sinema, yalnız dramatik sanatların bir kolu değil, aynı zamanda belgesel film denen, nesnel dünyanın gözlenebilir her durumunu kaydeden ve aktarabilen bir sanat olarakta olanaklarını alabildiğine genişletmiştir. Belgesel film, tiyatro ve romanla yakın koşutlukları olan ve bilinen olayları, öyküleri kişiliklerle perdede canlandırmaya dayanan dramatik filme göre insan gelişimi açısından çok önemli olan yeni bir sanat ve teknolojinin kullanımına daha çarpıcı bir örnektir.

Sinema yeni bir sanat olarak -bin kez büyütülmüş bir sineğin perdedeki devinimi, yakın çekimle bir sanatçının yapıtı, yavaş çekimle bir kuşun kanat devinimi, hızlı çekimle bir bitkinin gelişimi, bir gözün güneş ışığında kısılması ve bu gözün düşman gözlemesi gibi- tüm gözlenebilir olayların yakın ve seçilmiş gözlemlerine dayanır. Başka bir deyişle, sinema zaman ve mekanı yönlendirmiştir. Onun anlatısal sürekliliği tiyatrodaki gibi tek bir sahnedeki olayın gözlemine değil, olayla ilgili birçok yakın ya da uzak sahnenin hızlı ya da yavaş bir ritimle biraraya getirilerek gösterilmesine dayanır. Griffith «benim görevim her şeyden önce sizin görmenizi sağlamaktır» demiştir. Bu sizin, devinimdeki dramı görüntüdeki deneyimin yeni ve çok yönlü büyüleyiciliğini, kimi zaman mikroskopik bir biçimde (gerçekte olduğundan daha büyük), kimi zaman doğal büyüklüğünde, kimi zaman da teleskopik olarak bir dizi seçilmiş imgeler yoluyla, görsel empati aracılığıyla yaşamanızı sağlamak demektir. Bu, kabaca, sinema denilen yeni sanat tarafından sunulan gözlem teknolojisidir. Ancak, buraya kadar tanımladığımız biçimiyle bu gözlem teknolojisi, yalnızca gerçek ya da yapay canlı devinimlerin kaydedilmesini içermektedir. Çizimlerin devingenleştirilmesi ve giderek seslendirilmesi konusunda diğer olanakların kullanılabilmesi için sinemanın doğuşundan sonra birkaç yıl sesli filmin ortaya çıkmasını beklemek gerekmiştir. Bir karikatür sanatçısının 15-20 saniyede bir karikatür çizimini gösteren sahne aslında kamera tarafından hızlandırılmış canlı bir devinimdir. Fransız hokkabazı ve film yapımcısı Melies'in resimleri ve yüzyıl başında perde için yapılmış çizimleri stüdyolarda canlandırma ile değil, canlı çekimlerle gerçekleştirilmiştir. Film sanatının ayrı bir

dalı olarak canlandırma ilk ve asıl gelişme düzeyine, film üretimi-ciliğinin ikinci on yılı içinde Cohl'un sevimli akrobatik kibrit çöpü figürleriyle, en azından bir canlı grafik sanatı potansiyeli olduğunu gösterdiği deneysel çalışmalardan sonra ulaşmıştır.

Film sanatının köklerinin, ilkel sinema sanatı 1910'lardaki düzeyindeyken yapıldığı gibi Shakespeare'in çok sözel yapıtları ya da Comédie Française söz sanatçılarınun (rhetoricians) klasik tiyatro için geliştirilmiş rolleri görsel saçmalıklara indirgeyen çabalarında değil, geniş izleyici kitlelerini eğendirmek amacıyla oynanan basit öyküler gibi popüler kaynaklarda aramak gerektiği ileri sürülebilir ve bence sürülmelidir. Gerçek film sanatı değişik bir evrim çizgisi izlemiştir ve Edwin S. Porter'ın 1903'te çevrilmiş ilk «western»i «The Great Train Robbery», İngiltere'de Cecil Hepworth'ın 1905'te yaptığı «Rescued by Rover» adlı yapımı, İngiltere'de R.W. Paul'un ya da Fransa'da Melies'nin yaptığı kameranın büyülü gücünü kullanan ve popüler öykü anlatıcılığına dayanan yapımlarda yatar. Bu filmler, Griffith, Chaplin, Keaton ve diğer büyük sinemacıların daha ileride yapacakları olgun sanatın temellerini atmışlardır. Gösterilecek herhangi bir büyüklük, aracın geniş izleyiciler katında popüler oluşuna rağmen değil, Shakespeare'in Elizabeth çağı tiyatrosunda olduğu gibi bu popülerite aracılığıyla gösterilir. Sinema ancak, son yıllarda çok yaygın olarak benimsendikten sonra, belli bir dereceye kadar çekiciliğini bir kenara iterek daha dar çevrelere yönelmeyi göze alabilmiştir. Yine de bir Bergman, bir Bunuel, bir Resnais ve bir Antonioni'nin filmleri eninde sonunda uluslararası gösterime girerek yüzbinlerle değil, milyonlarla ölçülen bir izleyici kitlesine seslenmektedir. Bu da, ne kadar pahalı olduğu çok iyi bilinen bir aracın kendine göre ekonomik yönüdür.

Canlandırmada böyledir. Sinemanın ilk sanatçılarınun tiyatro-lardan, panayır gösterilerinden, vodvillerden gelişi gibi, canlı resimcilerde ilk olarak günlük gazetelerde, dergilerde karikatür çizenler arasından çıkmıştır. Her ikisinde de köken popüler biçimlerdir. Kendisinde mekanik üretim biçimlerine bağımlı olan popüler basın sinemadan daha önce kurulmuştu ama, ancak kısa bir süre önce ve bu yüzyılın başlarında çeşitli dergi ve gazetelerde yayınlanıp milyonlarca kişi tarafından izlenen günlük resimli öykülerin kahramanları giderek gelişme göstermiştir. Bunun gibi, sinemadan önce de birbirini izleyen renkli resimli cam slaytların projeksiyon

aracılığıyla gösterilip bir piyano eşliğinde öykünün anlatıldığı «sihirli lamba» gösterileri vardı. Birbirine bağlı bir dizi resimlerle yapılan bu gösteriler ciddi ve dramatik öykü sunuluşları idi. İlk filmler de, anlatım biçimlerini, öykülerin sunuluşunu bunlardan almışlardır, yalnız, artık resimler canlıydı ve bir kaç renkli başlık (caption) yardımı ile kendi öykülerini verebiliyorlardı.

Çizgi filim yapımcılarının karşılaştıkları sorun, en kısa filmi bile yapmak için gereken olağanüstü yoğun çizim çalışmalarıydı. Perde de birkaç dakikalık devinim için binlerce ayrı çizim- sürekli devinim olan her dakika için yaklaşık bin adet resim- gerekiyordu. Kısa filmlerin kazandırdığı azdı ve Winsor McKay, Pat Sullivan, Max Fleischer ve diğerleri gibi sinema için ilk canlandırma filmleri yaratan sanatçı ve yardımcılarına akla uygun gelir kazandıran, ancak, bu filmlerin dünya çapında yaygınlaşması olmuştur. Bu ilk canlandırmacılar yapımlarında saydam yüzey (cell animation) yöntemi kullanıyorlar, sahneden sahneye sürekli kullanılan hareketli, iyi çizilmiş geri-plan görüntüleri hazırlıyorlar, saydam seluloid tabakalara mürekkeplenmiş, hareketli siyah gölge resimleri de bunlar üzerine yerleştiriyorlardı. Ve bunlar anlattıkları serüvenin dekorunu oluşturuyordu. Ancak bir sahnede belirli bir anda figürlerden yalnız birini hareketlendirip diğerlerini bakarken ya da dinlerken «dondur» geleneğiyle canlandırmanın yükü biraz olsun azalmışsada, [bütünüyle] ortadan kalkmamıştır. İlk canlandırmaların hareketlerindeki tekrarlı, basit fakat incelikli stilize kareografiler daha sonraki çizimlerle tümüyle yeni bir fantazi sanatı yaratmaya yönelmişlerdir. Bu sanatın basit, bütünüyle stilize gölge figürleri, popüler kökenli olan neşeli, eğlenceli, basit ya da incelikli şakları kullanarak dünya izleyicilerinin beğenisine sunulmuştur.

Böylece, tarihsel süreç içinde Picasso ve Matisse, Braque ve Kandinsky, Rouault ve Grosz, Duchamp ve Klee, Modigliani, Chagall, Chirico, Dali ve Ernst yaşadığı bu çağda, canlı resimler başlangıçtaki çizim biçimlerini, çok yoğun bir biçimde karikatür sayfalarından almıştır. Burada, karşılıklı bir etkileşim sözkonusudur. Canlandırma sineması, insan olsun hayvan olsun kendi tiplerini durağan karikatürlerden alırken bunun tersi de olmaktadır. Bir sanat olarak canlandırma, yıllarca ilkel ve olgunlaşmamış olarak kalmıştır. Yine de, yeni bir sanat olan canlandırma ağır ve sürekli ilerlemekteydi. Bu, sinematografinin çizim masasındaki çok çeşitli

grafik imgelerini kayıt etme ve çizimleri perdeye getirme olgusu dışında yer almadığı bir film yapımı dalıydı. Sessiz sinemanın Eisenstein ve Pudovkin, Clair ve Renoir, Lubitsch ve Lang ve diğerleri sayesinde bir sanat görümüne girdiği 1920'lerden sonradır ki, sanatta yeni atılımlar yapan sanatçılar -Leger, Dali, Duchamp ve sonra Picasso gibi- devinimle grafiği kaynaştırmanın önemini görmeye başladılar.

Doğal resim ve yontuculuk geleneğini izleyen sanatçılar, yaratıkları insan, hayvan ya da canlı doğalarda yaşamın nabzının görülmesini sağlamaya çalışmışlardır. Bu, yapıtlarda görülen, bir devinim niteliğinde başlamakta olan simgesel sanatların önemli bir parçasıdır. Lascaux ve Altamira'daki mağara resimlerinde olduğu gibi en ilkel stilize sanatta bile bu vardır. «Discobolus» eyleme geçmeye hazır, dondurulmuş bir devinimi simgeler. Şimdi, teknolojik olarak, sanat projeksiyonla yüzyıllarca aramış olduğu devingenliğe ulaşmaktadır. Ancak, bir eylem fotoğrafında da olduğu gibi doğal bir devinimin yalnızca gösterimi sanat değil, yalnızca bir teknolojik olay olmaktadır. Bir grafik sanatçısının çizimi bir kez devinim kazandı mı, bu devinimin niteliği kendisini yeni, yaratıcı bir biçime ulaştırır. Çizimde devingenlilik, canlandırma alanında geleceğin yaratıcı sanatçısını ayırtetmek için gerekli olan bir nitelikti. Canlı resmi olanaklı kılan teknolojik araçlar ve canlı resimlere yeni bir boyut katan seslendirme 1930'larda artık iyice gelişmişti. Şimdi resim yalnızca yürümele kalmıyor, kaydedilmiş sesle ve müzikle konuşabiliyor, şarkı söyleyebiliyor ve dansedebiliyor.

Ve artık «canlandırma kareografisi»nden söz edilebilirdi. Film sürekliliğinin ritim ve temposu, ses ve müziği perdedeki görüntü akışının doğal bir parçası haline getirmişti. İlk canlandırma filmlerine daima vodvil tiyatrolarından dönüştürülmüş, sinema salonlarında canlı olarak yapılan müzik ve efektlerle eşlik edilirdi. Yüksek yaratıcılık düzeyine 1930-1940'larda ulaşmış olan Walt Disney ve ekibinin çalışmaları, 1933'lerde renkliye dönüşen çizimlerin kalitesi, canlandırmayı renkli karikatürden çok üstün bir düzeye çıkarmıştır; canlandırma öylesine bir kareografik düşlem (fantazi) gerektiriyordu ki, bu ancak balede bulunabilirdi. Fakat, canlandırmada aklın, düşlerin zaman ve mekan içinde olağanüstü ve hiç bir canlı danscının ya da akrobatın gerçekleştiremeyeceği devinim-

lerde bulunan bale söz konusu idi. Halen, düşlemler ve masallar yaratmakta olan canlandırma, düşler ve karabasanların gülünçlükleri ve gariplikleriyle dolu bir dünya idi. İlk canlandırma sanatçıları belki de insansı hayvan karakter yaratmada en başarılı olanlardı. Pat Sullivan'ın becerikli «Felix the Cat» ya da Disney'in sevilen bir çok hayvan karikatürüne öncülük eden «Mickey Mouse» adlı karakterleri gibi. İzleyen tipler «Donald Duck», «Goofy», «Bugs Bunny», «Huckleberry Hound», «Tom and Jerry» gibileri olmuştur. Karikatürize edilmiş bazı insan tipleri de izleyici kitlesinin büyük beyenisini kazanmıştır ki bunlardan bazıları; «Betty Boop», «Popeye», daha sonra da «Mister Magoo» dur.

1930'larda canlandırma yalnızca Silly Symphonies ya da Mickey Mouse dizileri gibi yapıtlarla yüksek bir karikatür çizimi düzeyine ulaşmakla kalmamış, aynı zamanda Lotte Reiniger'in 18. yüzyılda Avrupa'da çok tutulan Çin gölge tiyatrolarına benzer, uyumlu devinimli gölge oyunları, Oscar Fischinger'in orkestra müziğini yansıtan soyut, devingen çizimleri ve Wladyslaw Starewicz, George Pal ve Alexander Ptushko'nun gelişmiş kukla canlandırmaları gibi birçok değişik konu ve biçimlere yönelmiştir. Hatta Matisse'nin incelikli, basit çizimleri, Hector Hoppin ve Anthony Gross'un «Joi de Vivre» ve «Foxhunt» adlı eşsiz, yaratıcı çalışmalarında yansıtılmış, yoğun taş basısı (litografi) çalışmaları, Fransa'da Alex Alexeieff ve Claire Parker tarafından «Night on a Bare Mountain» adlı yapıtta kullanılmıştır. Canlandırma bugün, her ne kadar Amerikan televizyonunun çocuklara yönelik canlandırmalarında ve kimi ticari televizyon programlarında olduğu gibi gelişmemiş formunun gösterisini yapıyorsa da, karikatür orijinin-den çıkmıştır.

1960 ve 1970'lerde canlandırma bilgisayar biçimlendirmelerini, holografi ve benzerlerininide kapsayan sinema teknolojisinin olduğu kadar, önceden elle yapılan çok sayıda özel efektleri özdevinimli

(1) Bilgisayarla canlandırma son derece karmaşık devinimlerin insan yetenekleri üstünde ölçek ve derecelerle hesaplanıp gerçekleştirilmesine olanak sağlar. (Aerial image)

- Boşlukta görüntü/fotoğrafçılığı canlı devinimin canlandırma ile standart gezici (matte) tekniğine gerek kalmaksızın bağdaşmasını sağlar.
- Holografi lazer grafiği ile nesnelerin boşlukta gösterilişinde teknolojik ve sanatsal yeni bir dönem açmıştır ki bu, 14. yüzyılda bulunan perspektif teknikleri ile eşittir.

(otomasyon) olarak yapabilen karmaşık rostrum kamera gibi, kendi gelişmelerine de dayalı olarak güzel sanatların bir dalı oldu (1). Kendi uluslararası yarışmaları, festivaleri ve ödülleri ile de artık tanınan bir sinema dalı haline geldi. Çalışma alanının bir yönünü -Amerikan televizyonunda olduğu gibi- ekranı dolduran, çocuklar için çok sayıda yapılan eğlendirici programların oluşturduğu canlandırmanın diğer yönü ise, modern sanatla bağıntılı her tür çizim ve renk biçimlemesine devinim getiren ve sanat ile teknolojiyi birleştirerek yeni, şaşırtıcı sanat ve devinim kavramları oluşturan üst düzeyde sanatçıların meslekleri haline. Bu türdeki filmlerin çoğunun içeriği, çocuklar için eğlendirici yapımlar gibi evrensel canlandırma kavramı dışındaki her şeyi yadsıyan ciddi denebilecek türdendir. Özellikle, Amerika Birleşik Devletleri'nde çocukların çok sevdiği ve binlerce üretilen şiddet içerikli kalitesiz çizgi filmler canlandırma sanatına gölge düşürmekte ve yalnızca Amerika'da değil, İngiltere, Batı Avrupa ve özellikle sosyalist ülkelerde savaş sonrası elde edilen başarıları lekelemektedir. Sosyalist ülkelerde devlet desteğindeki stüdyolar parasal kaynak sıkıntısı çekmezken, Batılı canlandırma sanatçıları gelişmiş, daha kişisel çalışmalarının yüksek masraflarını TV reklamları ve benzeri çalışmalarla karşılamaya çalışmaktadırlar.

Bir kaç örnek verilerek savaş sonrası canlandırma çalışmaları sonsuz olanaklara sahip bir sanat olduğu gösterilebilir. Daha yeni olan çalışmalar yalnızca soyut sanatın -1950'lerdeki deneysel çalışmalar döneminin üçüncü boyut (third dimension) akımını da kapsayan- her bir çeşidini değil, aynı zamanda güldürü ya da Richard Williams'ın yanlış ülkülerini ele alan «The Little Island» filmi gibi yergi amaçlı öykü ya da masal filmleri, düş ve fantazi filmleri, siyasal yorum filmleri gibi bir kaç dakikalık ya da uzun metrajlı yapımları da kapsar (2). Bu canlı resimlerin çoğu bir ya da başka bir tür çizim ya da boyama biçiminde benzerdirler. Ancak, canlandırmanın, bireysel anlamlı ve eğlendirici ya da mühendislik ve fen bilimleri gibi öğretici psikolojik kaynakları sınırsız görülmektedir. Fen bilimleri için, özellikle yüzyılın son çeyreğinde Londra'da John Halas ve Joy Batchelor bir çok film yapmışlardır. İki boyutlu ola-

(2) Uluslararası canlandırma sanatı çalışmaları John Halas ve Roger Manvell'in "Art in Movement" ve "Design in Motion" adlı sanat kitaplarında geniş kapsamlı ve resimli olarak yer almaktadır.

rak filme alınan ve üç boyut üzerine kurulu konuları kağıt heykeller, bazı reklam filmlerinde olduğu gibi canlandırılmış nesnelere, elektronik olarak canlandırılan ya da pastelin gibi maddelerden yapılmış kuklalar ya da tahta, taş vb. hammaddelerden yapılmış modeller oluşturmaktadır. Dünyaca tanınmış Kanada'lı sanatçı Norman McLaren otuz yılı aşkın bir süredir bulup geliştirdiği her şeyi uygulamakta, ilk çalışmalarında olduğu gibi doğrudan selüloid film şeridi üzerine boyamakta ve sinemanın karmaşık yöntemlerini kullanmaktadır. Önemli yapıtlarından «Pas-de-Deux», iki canlı danscının birbirleri içine giren, bir yelpazenin açılıp kapanmasına benzer dans biçimlerini, karmaşık, çoğaltılmış şaşırtıcı görüntülerini verir.

Herbiri emek ve hayal gücünün simgeleri olan konulu canlandırmalar arasında «Pinocchio»ya da «Jumbo» gibi Disney klasikleri, canlı Gulliver ve çizgi Lilliputlularla gerçekleştirilen Rus kukla filmi, «Gulliver's Travels», Fransa'da Paul Grimault ve Andre Sarrut'un yaptıkları öykü «La Berge're et le Ramoneur», perde kuklacılığının en iyilerinden Çek Jiri Trnka'nın yapıtı Shakespeare'in «A Midsummer Night's Dream» ve İngiliz filmleri; Halas ve Batchelor'un yaptıkları, George Orwell'in «Animal Farm» ve George Dunning'in Beatles ile yaptığı «Yellow Submarine» sayılabilir. Bunlardan, yalnızca 1954'te gösterilen «Animal Farm» adlı yapıtın tümüyle ciddi bir konusu olduğu söylenebilir. Güldürü ve yergi canlandırmalarının karikatür ve gülünçlüklerle büyük ilişkisi olmasına karşın, Bertold Bartosch'un 1933'te yaptığı idealist emekçi öyküsü «L'Idée» adlı gölge filminden bu yana canlandırma sanatı, kitleleri eğlendirmek ve güldürmekten başka amaca yönelmiştir (3). Ancak, savaş sonrası yıllarda canlandırmanın bu yönü Peter Foldes'in üzücü ve korkutucu nükleer yıkımı konu eden «A Short Vision» adlı karmaşık gerçeküstü yapıtı gibi yapımlarda kullanılmıştır. Ayrıca, bu alanda, 1964'te Walerian Borowczyk tarafından yapılan «Les Jeux des Anges» adlı, toplama kamplarını ve ölüm hücrelerini yarı soyut terimlerle düşsel biçimde yansıtan kalın çeperli kapalı kutulardan çıkar gibi işgence hücrelerinden sesler gelmekte, bu arada, org ile yapılan can çekişme ya da işken-

(3) Bu, son derece ciddi bir konuda kullanılan ilk canlandırma çalışması sayılır. Fakat bilgi verici filimlerdeki kullanımlarından başlıca, 1918'lerde Amerika'da, Winsor McKay canlandırmayı perdede Lusitania'nın batışını göstermekte de kullanılmıştı.

ce sesleri ile birlikte düdük sesleri ve ardından silah sesleri duyulmakta -yapıt ta sayılabilir.

Borowczyk ve arkadaşı Jan Lenica mesleklerine canlandırma ressamı (animatör) olarak Polonya'da başladılar. 1958'de, bir kentte yalnız bırakılmış bir köylü kızının bilinç altı korkularını işleyen beş kısa öykülük, tehdit ve tekdüzeliğin incelikle bağdaştırıldığı gerçek üstü sayılabilecek bir film olan "Dom" adlı yapıtlarını gerçekleştirdiler (4). Hayal gücünü artıran bir araç olarak gördüğü için film yapmaya başladığını söyleyen Lenica ve Borowczyk 1960'larda Polonya'dan ayrılıp Fransa'ya gittiler.

Canlandırma sanatının daha ciddi alanlarından örnekler olarak aşağıdakileri verebiliriz. Birleşik Amerika'nın yetiştirdiği önde gelen canlandırma sanatçılarından John ve Faith Hubley 1960'larda küçük çocukların kaygısız, neşeli fakat derin düşselliklerini yansıttıkları "Noobird", "The Hole" ve "Windy Day" gibi güzel fantaziler, yapıtlar. 1977'de John Hubley'in ölümü, canlandırma sanatı için büyük bir kayıp oldu. Bir çok düş gücü yüksek sanatçılar gibi Hubley de önce Disney ile çalışmış, sonra Stephen Bosustow, Bill Hurtz, Pete Burness ve Bob Canon gibi bireysel çalışan diğer sanatçılarla birlikte United Production of Amerika (UPA) grubunu kurmuştur. Bu grup 1950'lerde Amerika'nın en yetenekli canlandırma sanatçıları olmuştur. Daha sonra ayrılıp kendi özel işlerini kurdular. Bu arada, Amerikan öncü canlandırma sanatına yeni görünüm getiren Alman d'Avino, Jimmy Murakami Stan Vanderbeek, Robert Breer, John ve James Whitney, Morton ve Mildred Goldscholl'ler ve Canada canlandırma sanatını yaratan Colin Low, Gerald Potterton, Robert Verrall, Joe Koenig, Wolf Koenig Maurice Blackburn ve Ryan Larkin ortaya çıkmışlardır.

Yıllar boyu yüksek düzeyde yaratıcılığın merkezi olan ülkeler Amerika, İngiltere, Fransa ve Kanada'nın yanı sıra sosyalist ülkeler arasında canlandırmanın öncülüğünü yapan Polonya, Yugoslavya ve Çekoslovakya'dır. Bu, özellikle, 1940-1950'lerde Polonya'da Gierz, Çekoslovakya'da Zeman, Yugoslavya'da Dusan Vokoti'c, Vatroslav Mimica. Boris Kolar, Nadeljiko Dragi'c ve Zlatko Grgi'c adlı

(4) Bu, bilgiyi biraz daha toparlamak gerek; "House" Borowczyk ve Lenica'nın üçüncü filmleri idi. Daha önce "Once upon a time" ve "Love required" adlı filmleri yapmışlardı (Basıma hazırlayan).

sanatçuların çalışmaları ile olmuştur. Bu ülkelere sonradan Macaristan da katılmıştır. Bu arada Rusya'da, Amerika ile başabaş olarak büyük ölçüde toplumsal içerikli ancak eğlendirme amaçlı yüksek kalitede yapımlar ve bir ölçüye kadar toplumsal biçimlerin dışında kalan bir kaç bireysel çalışma yapılmıştır. Şimdi bir çok ülkelerin kendi canlandırma stüdyoları vardır ve yıllık canlandırma festivalleri, sanatın sınırlarını her geçen yıl genişleten çalışmaların sergilendiği olgular haline gelmiştir. Canlandırmada çizimsel imgelem (graphic imagination), sinemanın en yeni teknolojisinin sağladığı zaman ve mekandaki yeni devinim boyutları ve biçim ile renkte yeni görünümlele gelişmiştir. Gerçekte bugün canlandırma, günümüz filmlerinde bilinmeyen görüntü ve deney alanlarını araştırıp, geliştiren bir sanat olup, tüm sinema dallarının en özgür alanıdır.