

## İran'da Resim ve Animasyon Sanatı

Negar KAZEMİ\*

### Makale Bilgisi

Makalenin Türü: Araştırma makalesi  
Makalenin Geliş Tarihi: 20.01.2022  
Makalenin Kabul Tarihi: 19.08.2022  
DOI: 10.54970/turkuaz.1065199

### ÖZET

Günümüzde önemli sanat eserleri özgün fikirleri ve izleyici-yaratıcı etkileşimlerini ifade etmeyi amaçlamaktadır. İran'da bu kapsamda çok sayıda sanatsal faaliyetler yürütülmektedir. Sanatçılar, eserlerini yaratırken sadece resmi değil, animasyon gibi araçları da kullanmakta ve özgün fikir ve kavramları en etkili biçimde aktarabilmektedirler. Resim ve animasyon arasındaki etkileşim sayesinde ortak güçlü bir etkinin elde edilmesi sağlıklı bir inceleme açısından önemlidir. Son yıllarda İran animasyonu çeşitli ve yaratıcı yollar izlemekte, geleneksel resim sanatı ile yeni etkileşimler geliştirmekte ve modern sanat kapsamında oldukça farklı bir görünüm sergilemektedir. Resim ve animasyonun geleneksel işlevi yerini yeni biçimler ve sanat akımlarında kavramsal ve etkileşimli olgulara bırakmıştır. Bu araştırmada, çağdaş İran sanatında resim ve animasyon etkileşimini ve bu alanda aktif İranlı sanatçıların eserlerini incelemek amaçlanmaktadır. Bu bağlamda, araştırmamız İran sanatının son yirmi yılındaki geleneksel ve modern yaklaşımları, alanyazında konuyla ilgili internet kaynaklarındaki röportajları ve İranlı sanatçıların deneyimleri ve görüşleri esas almaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Animasyon, Giftler, İnteraktif resim, Video sanatı.

## The Art of Painting and Animation in Iran

### ABSTRACT

Today, worthy efforts in contemporary art aim to express new ideas and creative interaction with the audience. Many activities have been carried out in this field in Iran as well. They convey their ideas and concepts in the best way, like painters who use the painting medium and other tools such as animation to create their works. The interaction between these parts and the achievement of a single effect, Minus the whitepaper, is significant. In recent years, Iranian animation has followed various creative paths. In this direction, he both invented new interactions with painting in the traditional field and presented a new view according to the developments of the new art. The traditional function of painting and animation has left its place to conceptual and interactive structures in new forms and art movements. This research will examine the interaction of painting and animation in contemporary Iranian art and introduce the artists and their active works in this field. This study discusses the interaction developments of painting and animation in both traditional and modern approaches in the last two decades of Iranian art. In addition to the use of

\* İstanbul, TÜRKİYE, e-mail: knegar1995@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-8904-0900

library resources and reliable internet resources in the research method, In the interviews and interviews, the experiences, and views of the artists were used spatially.

**Keywords:** Art, animation, Animated pictures, Interactive pictures, Video art.

## Giriş

Resim, insanlık tarihindeki en önemli sanat dallarından birisi olup, geçmişten günümüze bir tür iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Resim sanatı, doğal gelişim aşamalarında birçok değişiklikler geçirmiştir. Resim çoğu tasarıma dayanan farklı sanat dallarını etkilemiş olup, aynı zamanda anlamlı bağlantılar da kurmuştur. Bu dallardan biriside "animasyon" alanıdır.

Resim ve animasyon eski çağlardan beri birbirleri ve varoluş biçimleriyle yakından ilişkilidir. İnsanoğlu, mağara duvarlarına ve çanak-çömleklere çizdiği görseller ve şekiller ile "hareket" kavramını yaratmıştır (Behrooz, 1998: 13).

Bu çalışmanın amacı, resim sanatının sanat tarihi içindeki gelişimine paralel şekilde animasyon (canlandırma) sanatı ile bağlantısını araştırmak, İran animasyonun tarihi ve günümüz İranlı sanatçıların eserlerini inceleyerek yorumlamaktır.

Resim ve animasyon, çağdaş sanatın gelişiminin tüm aşamalarında "küreselleşme" olgusu ile ilişkilendirilmiştir. Lucy Smith, sanatın küreselleşmesini hızlandıran faktörleri şu şekilde sıralamaktadır: (1) TV ve internet gibi yeni iletişim araçları sanat kitapları ve dergilerini dünyanın her yerinde takipçileri ile daha kolay buluşturmaktadır ve (2) uluslararası sergiler dünya kültür arenasının çeşitlenmesinde görkemli müzelerden çok daha etkili olmaktadır. Örneğin, Venedik ve Sao Paulo gibi eski bienallere Havana ve İstanbul Bienalleri eklenmiştir. Özellikle Havana Bienali Üçüncü Dünya sanatçılarının çalışmalarını öne çıkarma fırsatı sunmaktadır (Behrooz, 1998: 14).

Çağdaş sanat dünyasının sınırları günümüzde belirli bir alanda sınırlı kalmayarak genişleme göstermiştir. Bu gelişimin temelinde yeni fikirler, bilgilenme ve farkındalık açılarından her geçen gün daha gelişen kitle iletişim araçları sayesinde benzersiz bir genişleme yatmaktadır. Resimli sanat kitapları ve dergilerinin yanı sıra, Venedik ve Sao Paulo Bienalleri ile Almanya Kassel kentinde açılan Documenta sergisi örnek verilebilir. Ancak, etkili iletişim araçları içinde TV ve internetin yeri farklı olmaktadır. "Kitle iletişim araçlarının zenginleşmesi ve artışı tekdüzelik değil, çeşitlilik artışı" ile sonuçlanmıştır (Harrison ve Wood, 2001: 18). Bu nedenle, dünyanın her yerinde artan izleyici sayısı sosyal medya ve internet üzerinden birçok değişik sanat eserinin geniş kesimlere aktarılmasında önemli roller oynamaktadırlar. Sanatçılar ve ressamlar eserlerini yaratırken ve fikirlerini ifade ederken çağdaş olanakları kullanmaktadırlar. Bu çağdaş olanaklar içinde animasyon ve resim prodüktörler ve izleyiciler için farklı fırsatlar sunmaktadır.

Araştırmamızın ilk sorusu; resim ve animasyon alanları arasındaki eski ve yeni etkileşimler nasıl anlaşılmaktadır? İki sanat dalının yakın ilişkileri geleneksel animasyonun resim üzerine kurulu özelliğinin sürmesini sağlamıştır. İkinci soru ise; sanat ve animasyon modern sanat alanında birbirleri ile nasıl etkileşmektedir? Yeni tutumları dikkate alarak çağdaş formatta geliştirilen teknik çalışmalar, resim ve animasyon dalları açısından da bir özel başlık olmuştur. Bu nedenle, araştırmada ele alınan bir diğer husus ise çağdaş sanata giriş ve 1960'lı yıllardaki yeni yaklaşımlardır.

Animasyon modern sanat içinde değerlendirilmekle birlikte, günümüze ulaşmayı başarabilen eski sanat dallarından birisidir. Bir diğer ifadeyle, animasyondan modern sanat alanında

yararlanılabilmektedir. Günümüz geleneksel yaklaşımına göre animasyon bağımsız bir sanat dalı değildir. Resim ve animasyonu birbirinden ayırmak pek mümkün olmayıp, ressam ve animatörlerin iki alanın zenginliklerinden faydalandıkları görülmektedir.

Modern sanatın birçok dalında olduğu gibi, resim ve animasyonun etkileşimi ve sentezi yeni olanakları ve eserleri izleyiciler ile buluşturmayı başarmıştır. Bu araştırmada animasyon filmi ve resmin İran'da nasıl geliştiği ve birbirleri ile bağlantıları günümüz İranlı animasyon sanatçıları ile röportajlar yapılarak ve görüşlerinden faydalanılarak incelenmektedir.

## İlk Animasyon

Arkeolojik bulgular animasyonun İran'da Tunç Çağına uzandığını göstermektedir. 1983 yılında antik kent Zabol'da kazı yapan İtalyan arkeologlar 5 bin yıllık bir mezar içinde üzerinde ağaç ve keçi figürleri olan bir çömlek buldular (Şekil 1). Sistan ve Belucistan eyaletleri içinde yer alan Zabol kentindeki çömlek kalıntısında bir keçinin 5 farklı hareketi ile ağaçtan yaprak yediğini gösteren çizimler yer almaktadır. Kadim İran tarihine uzanan eşyalarda rastlanan görseller animasyon alanının ilk öncüleri olarak kabul edilmektedir (Artnevis, 1983).

Arkeologlar, figürlerin amaçlı bir tekrarı yani keçinin ağaca doğru hareketini betimlediğini fark ettiler. Bu detay dünya tarihinde çömlek üzerinde keçiye hareket efekti veren ressamın ilk animasyonu olarak geçmiştir. Yani 5 bin yıl önce İranlı bir sanatçı resim tuvali kullanmak yerine çömlek üzerinde hareketi ve dönüşü keçi figürü ile betimleyerek ilk animasyonu yaratmıştır (Artnevis, 1983; Raufi, 2008: 76). Bir diğer ifadeyle, keşfedilen animatif görseller animasyon ve resmin en eski varoluş biçimlerinde bile etkileşim içinde olduklarının açık kanıtıdır.



Şekil 1. İlk animasyon: "Yanmış şehir ve keçi", 1983

Kaynak: [www.artnevis.com](http://www.artnevis.com)

## Sanat Tarihinde Resim ve Animasyonun Etkileşimi

Resim ve animasyon arasındaki tüm Sanat Tarihi boyunca mağara resimleri ve çömleklerde göze çarpmaktadır. Bu gibi örnekler sinemanın icadından önce oluşturulmuş olup, animasyonun sinemadan önce bile görsel sanatlar arasındaki varlığını kanıtlamaktadır. Unutulmamalıdır ki, "hareketi kayıt altına almak" rol ve bedene canlılık kazandırmak olup, insanlık tarihinde unutulmamış ve kadim uygarlıkların kalıntılarında da güçlü biçimde görülmektedir. Bu konuda aktif eserler üreten kişilerden birisi ise Leonardo da Vinci (1519-1452)'dir. Da Vinci, bir çember içine yerleştirdiği insanın dört kolu ve bacağı "altın oran" olarak resmetmiştir. Da Vinci'nin

çalışması 'kaydetme' ve 'gösteri' hareketlerine ait en başarılı eserlerden birisi olarak kabul görmektedir (Gharibpour, 1998: 13).

## 2. İRAN'DA RESİM VE ANİMASYON

Nureddin Zarrin Kelk, "İran Animasyonu Tarihi" adlı kitabında animasyonun İran'da başlangıcı hakkında "büyünün ve cesaret verici bir geleceğin habercisi" olarak bahsetmektedir. Ancak, uzun yıllar süren ilgisizlik kökleri kadim İran tarihinde resim ve animasyonun gelişmesini engellemiştir. İran'a modern animasyonun gelişinden günümüze en çok çaba gösteren sanatçılar üç dönem altında incelenmektedir.

### İlk Dönem

İlk dönem, anime eserlerin tek parça ve kısa filmlerle sınırlı olduğu bir zaman dilimidir. Tasarımdan senaryoya, çekimden yönetmenliğe ve kurguya tüm aşamaları ekseriyetle bir kişi veya küçük sanatçı grubu tarafından yapılmıştır. İlk dönem sanatçıları sınırlı imkanlar ve basit araçları kullanarak yabancı emsallerinden esinlendikleri eserler yaratmıştır. Bu dönemde, Morteza Momayez'in Ferdosi Meydanındaki bir binanın çatısında içki içen Kanadadray gibi birkaç neon grafik tasarımı öne çıkmıştır (Javaheryan, 1999: 27).

1956-1957 yıllarında İran Güzel Sanatlar ve Kültür Genel Müdürlüğü seramik, halı dokuma ve minyatür yapımı üzerine bir atölye kurmuş ve ulusal sanatçıları desteklemiştir. Birkaç genç animatörün çabaları İranın düş fabrikası olması beklenen ilk ofisinin kurulmasını sağlamakla birlikte, sonu maalesef başarısız olmuştur. İlk dönem sanatçıları arasında, Esfandiar Ahmadiéh (seramik atölyesi ressamı), Jafar Tejaratchi (hava kuvvetleri subayı ve karikatürist), Parviz Osanloo (eğitilmiş görüntü yönetmeni ve yönetmen), Peter Palian ve Assadollah Kafafi gelmektedir. Bu kişiler İran Kültür Bakanlığının animasyon biriminin ilk 5 kurucusudur. Kısa bir süre sonra gruba Çekoslovakya eğitilmiş yönetmen Nusratullah Karimi de eklenmiştir. Sanatçılar birlikte ilk İran film karakterlerini yaratmayı başarmıştır (Javaheryan, 1999: 27).

Kurucu animasyon sanatçılarının kişisel azimleri sayesinde İran animasyon tarihine sonsuza yaşayacak yeni eserler kazandırılmış ve uluslararası festivallere katılacak noktaya gelinmiştir. İlk dönem İran animasyon sanatı bu alanda belki de en zirve dönem olarak kabul edilebilir.

Ahmadiéh tarafından yönetilen ilk İran animasyon filmi Petros Palian saniyede 16 kare ve 13 saniye sessiz film olarak çekilmiştir. İran'da canlandırma sanatı ressamlar ve grafik sanatçıları tarafından deneysel şekilde görüntülerin ve resimlerin canlandırılmasına dayalı olarak başlatılmıştır.

Usta Ali Ekber Sadeghi gibi sanatçılar geleneksel bakış açısıyla İran animasyonu açısından resimle etkileşimin en güzel örneklerini ortaya koymuşlardır. Javaherian'ın İran animasyon tarihi konulu kitabında belirttiği gibi: "Sadeghi, minyatürler ile benzerlikler taşıyan özel üslubuyla filmlerinde özgün İran tekniğini sunmaktadır. Bu teknik dürüst filmlerin öne çıkan özelliği olacak ve sanatsal festivallerde ödüller kazandıracaktır" (Javaherian, 1999: 57-58).

## İkinci Dönem

İran animasyonu, İslam Devrimi ve Irak-İran savaşı nedeniyle uzun bir kış uykusuna yatmıştır. Bu dönem sanatçıların ülkeden ayrıldıkları, Meslek değiştirdikleri ve sanat okullarının kapandıkları bir dönemdir. Animasyon filmlerinin üretimi için uygun koşulların olmadığı ikinci dönem ilk dönem İran animasyonunun nicelik ve nitelik açısından başarısını göstermediği bir zaman olmuştur. Ancak İran animasyonunun uluslararası ve bölgesel düzeyde tanıtımına dönük gayretler gösterilmiştir.

İran İslam Devriminden sonra İran animasyonu, üniversitelerin yeniden açılması ve Uluslararası Animasyon Film Yapımcıları Derneğinin (ASIFA) kurulmasıyla yeniden hareketlenmiştir. Kültür ve İslami Rehberlik Bakanlığı, Çocuk ve Yetişkin Entelektüel Gelişim Merkezi, İran İslam Cumhuriyeti TV, Saba Merkezi İran Gençlik Sinema Derneği ile Belgesel ve Deneysel Sinema Geliştirme Merkezi gibi oluşumlar animatörleri teşvik etmeye başlamıştır. Onbeş yıl önce kurulan Hoor Studio İran'ın animasyon üretimi için uzmanlaşmış tek merkezi olmuştur. Şu an ülke genelinde birkaç yüzden fazla küçük ve büyük ölçekli stüdyo faaliyet göstermektedir. İran animasyon alanı kamu ve özel sektörün artan ilgisi ve girişimleri sayesinde daha fazla gelişme göstermektedir.

İslam Devriminden sonra öne çıkan İranlı animatörler arasında Vajihullah Fard Moghadam, Mahin Javaherian, Behrouz Yaghmaeian, Hindistan'da Haydarabad Film Festivali ve 1995'te UNICEF Berlin Film Festivali'nde En İyi Kısa Film Ödülü sahibi Abdullah Alimurad ve Ahmed Arabani (çizgi film yazarı) gelmektedir. Televizyonda gösterime giren "Balta" adlı bağımsız film ilk defa bu dönem içinde yayımlanmıştır (İmani Rad, 2006: 28). 1940'lı yılların sonlarına doğru uzun süren bir sessizlikten sonra Çocuk ve Yetişkinlerin Entelektüel Gelişimi Merkezi ilk defa dinamik film yapımcılığını kurmuştur. Sınırlı imkanlara rağmen merkez sayesinde İran'da ilk animatif eserler yayımlanmıştır. İran animasyonu, yetenekli yönetmenler sayesinde uluslararası festivallere değerli eserler göndermiş ve kısa sürede uluslararası çevrelerde belirgin bir saygınlık kazanmıştır.

## Üçüncü Dönem

Birinci ve ikinci dönem İranlı sanatçıların deneyimleri ve başarıları üçüncü dönem sanatçılarının önünü açmıştır. Dünya genelinde olduğu gibi İran animasyonunun üçüncü dönemi sanatçıları da sinema ve sahne sanatları eğitimi almış kişilerden oluşmaktadır. Bu kişiler sinema dalı olarak animasyona yönelmiştir. Ayrıca yetmişli yılların başlangıcı İran animasyonu alanında daha büyük grupların animatif eserler için teşvik edildikleri bir dönemdir. Bu dönemin en belirgin özelliklerinden birisi ise animasyona farklı olanaklar sunan bilgisayarlar ve yazılımların girmesidir. Bu şekilde üretilen bir kaç animatif film sanat çevrelerine gönderilebilmiştir (Muhammed, 2006).

İlk Tahran Animasyon Festivali'nden günümüze üçüncü dönem İranlı animatörlerden adı öne çıkanların başlıcaları; Alireza Golpayegani ve Farkhondeh Torabi'dir (Uyanış Rüyalari, 1998: 331-332). Üçüncü dönem İran animasyonu İran kültürünü arka plan olarak kullanmıştır. Minyatür, tezhip, halı ve çini desenleri İran görsel sanatlarının ritmi, rengi ve uyumu ile birleştirilmiştir.

Üç dönemin sanatçılarının emekleri ve başarıları dördüncü dönem sanatçıları tarafından kullanılmaktadır. Bu dönem animatörlerinin bağımsız animasyonda ve uzun süreli grup projelerinde çalıştıkları görülmektedir. Bilim ve teknolojinin sundukları olanakların yanı sıra medya ve sanatın büyümesi animasyon alanına farklı biçimlere evrilmektedir. Modern sanat İran

eserlerinin yeni yaratıcı bakışı ve düşünce biçimi diğer dünya eserleriyle paralel ve rekabet halindedir. Kısa eserlerde bağımsız sanatçıların yenilikçi ve bireysel tekniklere ve kişisel fikirlere sahip oldukları ve animasyonu yeni sanatta yaratıcı fikirlerini ifade etmek için etkili kullandıkları görülmektedir (Muhammed, 2006).

İran'da sinemanın göreceli gerilemesinde dünyanın animasyona yönelmesinin etkisi önemlidir. Bu durum İran sinema sanatının dünya sinema sanatına ayak uydurmasını zorlaştırmaktadır. Son yıllarda üretilen animatif sinema çalışmalarına en iyi örnekler arasında, Nader Yaghmaeian ve Shahram Kharazmi tarafından Mısır güneşi, Cemşid ve Güneş Behrouz Yaghmaeianin eseri, Hossein Moradzadeh'in Shahnameh hikayeleri, Maziar Mohammadinejad'ın Yedi renk, Behram Azimi'nin Tehran 1500 (Şekil 2), Vahid Nasirian'ın Simurg'un Kalbi ve Kourosh Dalvand'ın Rostam ve Sohrab adlı öyküleri gelmektedir (Behram, 2008).

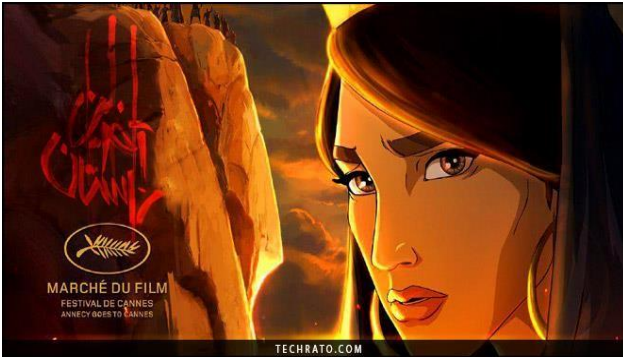


**Şekil 2.** Behram Azimi, “Tehran 1500,” Animasyon, 2008.

Kaynak: [www.irna.ir](http://www.irna.ir)

### **İran Animasyonu 2020 Oscar Yolunda**

Ashkan Rahgozar'ın “Son Hikaye” adlı animatif eseri Oscar 2020 listesine girmiştir. Bu başarı İran animasyon sanatının ve sektörünün uluslararası düzeye geldiğini göstermesi bakımından önemlidir. Son hikâye 2008 ve 2017 yılları arasında Horakhsh Studio'da Rahgozar tarafından yazılan ve yönetilen ilk uzun metrajlı animatif filmidir. Filmin hikayesi Hakim Abolghasem Firdevsi'nin eseri Shahnameh'deki Zahak'ın anlatımına dayanmaktadır (Şekil 3) (Ashkan, 2018).



**Şekil 3:** Ashkan Rahgozar, “En Son Hikâye,” Animasyon, 2018.

Kaynak: <https://tehrato.com>

## Son Dönem İranlı Resim ve Animasyon Sanatçıların Çalışmaları ve Görüşleri

### 1. Şiva Sadegh Asadi



**Şekil 4:** Shiva Sadegh Asadi. Sanatçı. 1983.

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

Shiva Sadegh Asadi 1983 yılında Tahran'da doğmuştur. Asadi, Tahran Sanat Üniversitesi Animasyon Bölümünde yüksek lisansını yapmış, yurt içi ve yurt dışındaki festivallerde animasyon dalında birçok ödül kazanmıştır. Ressam, tasarımcı ve animasyon yönetmeni olan Asadi yaklaşık altı yıldır profesyonel olarak animasyonla uğraşmaktadır. Ana ilgi alanı resim sanatı olan Asadi, animasyonu sanatsal keşif ve sezgi aramak için kullanmaktadır. Asadi, animatif çalışmalarında resim sanatını kullanarak zaman ile bağlantılı şekilde etkili sonucu nasıl elde edebileceğinin arayışı içindedir. Asadi'ye göre, "resim statik tuvalde veya hareketli görüntülerde elde edilemeyen bir etkidir". Bu etki iki sanat dalının etkileşimi sayesinde ortaya çıkmaktadır. Asadi, yeni tekniğe boyama animasyon adını vermektedir. Animasyon ve resim arasındaki ince çizgide ilerlemeyi seven Asadi, kişisel kaygılarını resme daha fazla bağladığı için kendisini animatörden daha çok ressam olarak görmektedir (Shivasa, 2012).

Hayat Asadi için bir ilham kaynağıdır. O'na göre, etrafını dünya ve iç dünyasındaki olaylar meydana getirmektedir. Bu olaylar bazen tek bir zamansız görüntüde ve resim biçiminde ifade edebilmekte; bazen ise zamana ve anlatım biçimine ihtiyaç duyulduğunda animasyonla anlatılmaktadır. Asadi'ye göre, tanımlar göreceli ve kapsamlıdır. Bu durum ise animasyonunun tanıtılmasını zorlaştırmaktadır. Hatta animasyonun canlı filmde elde edilemeyen tek kare çekim yoluyla görsel öğelerin zamana bağlı düzenlenmesi anlamına geldiği savunmaktadır. Asadi için animasyon görsel sanatlar ve sinema ile ilgilidir ve kendi başına bağımsız bir sanat dalıdır. Asadi için "animasyonun görsel sanatlarda ve sinemada elde edilemeyecek benzersiz bir özelliği" bulunmaktadır (Asadi, kişisel görüşme, 21 Nisan 2002).

Asadi, senaryo, hikâye ve anlatımın animasyon içinde bulundu yerin herkese göre farklı olduğunu düşünmektedir. Animasyon filmde anlatımın varlığı veya yokluğu yönetmenin seçimine bağlı olmaktadır. Anlatı ve hikâye animasyonun temel unsurları değildir. Animasyon anlatıcı olabilir ya da olamaz. Ressam gibi film yapımcısı da içeride olup biteni ifade etmek için biçim ve renk kullanabilmektedir. Çoğu filmde olay örgüsü baskındır. Ancak film yapımcısı görüntüye ve onun ifade olanaklarına daha önem vermek için kendisini anlatıdan uzaklaştırabilmektedir.

Animasyon, bir hikâyeden daha fazlasını sunmak zorundadır. Edebiyatla ifade edilemeyen ve canlandırma yoluyla ifade edilebilecek bir şey olan animasyon en basit ifadesiyle bir ritim yaratmak için doğasında bulunan olanakları kullanmaktadır. Bu nedenle, anlatımın silinmesi

animasyon altyapısına zarar vermemektedir. Diğer taraftan ise görsel yaratıcılık animasyondan çıkarılırsa binanın temeli zayıflamakta ve hikâyenin etkili sunulmasına engel olabilmektedir.

Soyut animasyon ve sinema yeni bir kavram olmayıp, geçmiş 1920'lere Hans Richter ve Eagling gibi film yapımcılarına dayanmaktadır. Eagling ve Richter, soyut resim dünyasından film sanatına geçen sanatçılar olup, çalışmaları ilk animatif eserlerdir. Adı geçen kişiler filmi anlatı ve edebiyatın prangalarından kurtarmaya ve görüntünün ifade yeteneklerini zaman faktörüne göre incelemeye çalışmışlardır. Filmin yüzeyine doğrudan resim yaparak soyut anlatıma ulaşmaya çalışan Norman McLaren'ın deneyimlerinden de bahsetmek gerekmektedir. McLaren gibi sinemacıların başarıları sonraki dönem sinemacıları açısından miras olmaktadır.

“Resim ve animasyonun modern sanat alanında etkileşimi sonucu yeni ve özgün yapıtlar yaratmak mümkün müdür?” sorusuna karşı akla ilk gelen yanıt, “bazı filmlerin (animasyon ve canlı aksiyon), görsel dilleri ve prodüktörlerinin resim hakkındaki düşünceleri nedeniyle gerçek resme yaklaştıkları” olabilir. Resim ve animasyonun etkileşimi aslında “resim” olarak adlandırılabilir bir film yaratmaktadır. Filmin sözel ve görsel anlatım olmak üzere iki alt boyutu varsa, uzun metrajlı bir film ikinci boyutu daha ön plana çıkarmaktadır. Bu gerçeklik ise uzun metrajlı filmin anlamı görüntü dilini kullanarak yarattığı ve anlatı yönelimli olmadığı anlamına gelmektedir. Bu durumda önemli olan olgu ise ifadedir. Sinema ve resmi etkili birleştirerek eserlerinde özgünlük yaratmayı başaran sinemacılar arasında, Hans Richter, Evans, Rene Keller, Fernand Lejeune, Tarkovsky ve Alexander Sukhorov’dur. Animatörler arasında ise Alexei Alexiev, Alexander Petrov, Caroline Leaf, Yuri Norastein ve Simone Massey gelmektedir. Özellikle, Fernand Lejeune gibileri sinemaya yönelen ressamlar olarak adlandırılmaktadır (Asadi, kişisel görüşme, 21 Nisan 2002).

Caroline Leaf, diğer sanatçılar gibi ressam ve animatördür. Leaf, iki sanatın (durağan ve hareketli) etkileşme sebebinin sinemanın temelini oluşturan zaman olarak görmektedir. Bir tablo sadece görüntüsünden tanınabilir. Bu görüntü statik görüntüden başka bir şey değildir. Ancak zamana bağlı tekrar ederse sinema sanatına dönüşmektedir. Zaman faktörünün söz konusu olduğu sanat alanlarında olayların sırası önemlidir. Sinemada resim bir anlık görülür, başı ve sonu bulunmamaktadır. Ressamların statik imge olan resimlerinde zaman ve hareket unsurlarını harekete geçirebildikleri doğrudur. Ancak ressam, varlığın tüm katmanlarını tek bir görüntüde görselleştirebilmeli ve her olguyu tek bir resim ile anlatabilmelidir. Görüntüleri ardışık karelerde ve zaman içinde yakalama fırsatına sahip olan tek kişi sinema yönetmenidir. Sinema ve animasyonun etkileşimi resme zaman boyutunun eklenmesine neden olmakta ve ressama yeni ifade olanakları vermektedir. Aynı zamanda o’nu somutluktan da mahrum edebilmektedir.

Bir resim için imkansız şey sonsuz boşluk hissini verememektir. Örneğin, resimde ışık ve gölgeler sabittir ve pozlar (figoor) belirli bir konumda sabitlenmiştir. Ancak, animasyonda pozlar aydınlıktan karanlığa gidebilmekte, karanlığın içinde kaybolmakta ve yeniden hayat bulmaktadır. Bu durum bazen öyle gerçekçi olmaktadır ki, titreşim noktalar haline gelebilmekte, metamorfoz yoluyla başka biçimlere dönüşebilmekte ve bir yerden başka yere gidebilmektedirler. Animasyon, ressama sınırsız bir yaratıcılık dünyası sunmaktadır. Modern sanat ve teknoloji arasındaki ince çizgi günümüzde kaldırılmış olup, sanatçı fikrini ifade etmek için herhangi bir aracı kullanabilmektedir. Fotoğraf, resim, video, performans ve heykel gibi araçlar animasyonun doğal araçlarından birisi olabilmektedir. Bir diğer ifadeyle, sanat ve teknolojinin birbirleri ile kaynaşması ve aralarındaki sınırların kaldırılması daha önce hiç olmamış bir olgudur.

Animasyon bağımsız sanat alanı olup, diğer farklı sanat dallarının sundukları olanaklardan yararlanmaktadır. Örneğin, Jan Svankmajer bazı çalışmalarında güçlendirilmiş kil heykeller kullanmakta ve heykelleri canlandırıp sinema ekranında hareket ettirmektedir. Alexander Petrov,



on dokuzuncu yüzyıl Empresyonist resmi animasyona sokmuştur. Çalışmalarında renkli noktaların sarsılarak ve titretilerek tuvalden bile daha parlak görünmesini sağlamıştır. Bu nedenle, animasyon ve sanat arasındaki etkileşim yeni bir olgu olmayıp, sanatın başlangıcından beri hep var olmuştur.

Modern sanat farklı fikirlerin önemli görüldüğü bir akımdır. Sanat dalları arasındaki sınırları kaldırması, gelişen teknolojinin çeşitli ifade araçları ve medya olanakları sunması ile daha fazla önem kazanmıştır. Böyle bir durumda fikirler herkese ulaşabilmektedir. Sanatçı izleyicisine iletmek istediği kavram ve fikirleri daha kolay sunabilmektedir. Ancak, bazı sanatçılara göre, çok iyi bir fikir seyirciyi cezbedebilir, şaşırtabilir ve sadece birkaç dakikalığına "ne güzel fikir" demesini sağlayabilir. Diğer taraftan, fikirler çabuk unutulabilir ve izleyicilerde kalıcı etki göstermeyebilirler. Önemli olan sanatçının kendini derin ve dürüstçe ifade edebilmesidir. En iyi fikirler, sanatçı çalışırken kendiliğinden içinden gelenlerdir. Yani, sanatçının doğal ve spontan fikirleri dışında başkaca bir fikri kaynak aramasına gerek bulunmamaktadır. Teknoloji sayesinde sanatçılar yeni olasılıkları keşfetmekte, kavram ve fikirlerini başarı ile ifade edebilmektedirler.



Şekil 5. "Kedi yavrusu," Cam üzerine boyayarak animasyon, 2012.

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

## 2. Morteza Ahmadvand



Şekil 6: Morteza Ahmadvand. Sanatçı. 1981.

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

Genç ressam ve video sanatçısı Morteza Ahmadvand 1981 yılında Khorramabad'da doğmuştur. Tahran Üniversitesi Resim bölümünde yüksek lisans yapan sanatçı, 2009 yılında Fransa'da doktora öğrencisi olarak bulunmuştur. Yurt içinde ve dışında sergiler açan, sanat etkinliklerine katılan ve animasyon projesi yapımçı müdürü olan Ahmadvand kendisini "ayrıntılı sanat eseri yapanların yanına beni de koyabilirsiniz" şeklinde tanımlamaktadır. Ahmadvand, "kendisinin alanda çok şey başarmadığını, deneyime önem verdiğini, özellikle standart bir hedefi olmadığını ve gerekli durumlarda farklı deneyimlere açık olduğunu" ifade etmektedir.

Ahmadvand'ın modern sanat, resim ve animasyon etkileşimi hakkında düşünceleri iki açıdan incelenebilir. 1960'lardan beri Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'da meydana gelen sanatsal süreci bugün İran'da yaşananlara benzemektedir. Ahmadvand, savaştan sonra insanların kendilerini bulmasının uzun zaman aldığını, değişimler, yenilikler ve uygun ortamların oluşmasından sonra yurtdışı ile kurulan bağlantıların İranlı sanatçıların taze nefes almasını sağladığını savunmaktadır. Sanatçılar arasında iletişim ağının kurulmasında yeni teknolojilere erişim fırsatları bulunmaktadır. Geçmişte evde normal bir video cihazının olması zenginlik göstergesi sayılırken, on yıldan kısa sürede videosu olmayan ev neredeyse kalmamıştır. Video kavramını kamera izlemiştir. Devamında bilgisayar ile tanışılmış ve sanatçılar kolaylıkla görüntüleri değiştirebilmiştir. Profesyonel yazılımlar sanatçılara sabit görüntüleri canlandırmaları veya anime etmelerinde yardımcı olarak önlerini açabilmiştir (Morteza, 1981).

1997 yılı yeni sosyo-politik ortamı teknoloji trafiğini arttırmıştır. Çağdaş Sanat Müzesinde gerçekleştirilen faaliyetler, ülkeye gelen yabancılar ile işbirliği sayesinde sanat ta İran'da gelişme göstermiştir. Bu müze İran görsel sanatlarının koruyucusu olmuştur. Ayrıca, kavram sanat sergisi de gerçekten etkili rol oynamıştır. Üçü de Fransa'da eğitim gören Hosseini Rad, Kafshchian Moghaddam ve Nadalian sergilerini birlikte açmışlar ve genç kuşak sanatçılara örnek olmuşlardır. İlâveten, video sanatı prodüksiyonlarının sergilenebildiği müze, video işinde kurgu, montaj ve uygun estetiğe ulaşmak için görsel anlayışa önem veren sanatçıların Uluslararası denkleri ile aynı düzeye gelmelerinin mümkün kılmıştır.

Resim alanında lisans eğitimi almamak görsel sanatlar alanında da lisans eğitimi görmemek anlamına gelmektedir. Ahmadvand'a göre, "resim eğitimi alan kişi fotoğraf çekmeyi, heykel ve resim yapmayı bilendir. Ancak, günümüz sanatının kesin sınırları bulunmamaktadır. Kavramsal sergilerde video bölümü vardı ancak video henüz doğmamış bir disiplindi. Resim, imajın estetik formudur ve imgelemeden gelmektedir. Ürün ise film olarak sinema ekranında görülmektedir. Animasyondan beklenti ise çerçeve ile görüntü dosyası arasındaki iletişimi kurmasıdır. Bir diğer ifadeyle, animasyon görüntünün hareketi için canlandırılması anlamına gelmektedir. Ahmadvand'a göre, "anlatıyı doğru şekilde anlamamak bir sorundur. Bu noktada, anlatıyı doğru şekilde anlayana kadar videoya geçilemez. Çünkü video bir anlatı meselesidir, anlatıcı olmak değildir. Gösteri olmadan bir anlamı olamaz, drama ile uğraşan kişi anlamına gelir ve dramatik edebiyatla yakından ilgilidir" (Ahmadvand, kişisel görüşme, 21 Nisan 2002).

Ahmadvand, animasyonu tariff eden en doyurucu Farsça sözcüğün "hareketli görüntü" olduğunu ileri sürmektedir. Çünkü tempolu animasyon insan aklını hikâyeye odaklamaktadır. Hareketli görüntü resim veya fotoğraf da olabilmektedir. Sonuçta hareket gerçekçi olabildiği gibi bir sonraki resimde bulanıklık yaratabilmektedir". Yurt dışı fuarların bu sanat dalında bir şeyleri değiştirdiğini savunan Ahmadvand, "önceki dönemlere göre müzelerin düzenledikleri etkinliklere gönderilen eserlere ve sanatçıya artık ücret ödendiğini" söylemektedir (Morteza, 2007).

Ahmadvand'a göre, "sanatçıların eserleri artık atelyesi veya evinin bir köşesinde kalmamaktadır. Video sayesinde eseri dağıtmak ve izleyicilere ulaştırmak kolaylaşmıştır. Bu gibi yenilikler

sinemanın büyümesini sağlamıştır". Ahmadvand, resimden animasyona geçen ve beğenilen bir İranlı sanatçıdır.

Ahmadvand, "animasyonu, modern sanat ve yeni medya için her şeyin ifade edilebildiği bir kabiliyet" olarak görür. İyi görüntü veya animasyon sanatçıya yardımcı olacak bir özelliktir. Contrigue gibi sanatçılar eserlerinde animasyonu kullanmıştır. Özellikle animasyon alanında kullanılan gelişmiş yazılımlar görüntüye özellik kazandırmak konusunda oldukça yardımcı olmaktadır. Ahmadvand, "bıçakla resim yapıyoruz ve çerçevenin kalbinde sağlam bir şey yaratılmalıdır. Ne kadar çok hareket yanılması yaratılırsa, o çerçeve içinde hikâye de yaratılır. Ancak, animasyon saniyede 25 kare içerir. Bu rakam sanatçıyı kısıtladığı gibi bazı avantajlar da sunmaktadır. Animasyon sanatçısı çerçevesini saniyede 25 kez değiştirirken, bir ressamın birbirinden bağımsız 25 ayrı çerçeve tanımlaması gerekir" demektedir. Ahmadvand, çağdaş sanat teknolojilerinin sanatçılara daha fazla olanak sağladığını ileri sürmektedir (Ahmadvand, kişisel görüşme, 21 Nisan 2002).

Ahmadvand, son zamanlarda, bir sergide gördüğü yeni Sony LCD'ler ile sanatçıların çizimler yaptıklarını, ancak durumun sanat ve teknoloji arasında bir tür çatışma olduğunu savunmaktadır. Bu noktada, sanatçıların bazen Contreage bazen ise Lashaei veya Shirin Neshat gibi davranışlarını ifade etmektedir. Sonuç olarak, sabit görüntü sorunu ve hareket her zaman bir sorun olmuştur. Aralarındaki çekişme, çağdaş sanat ve video arasında dahi mevcuttur. Resim ve animasyonun bugünde sınırı bulunmamaktadır. Günümüzde sanat okulları ile üniversitelere sınır konup konulmayacağına ise festivaller karar vermektedir. Uygulamada sınır bulunmamaktadır. Örneğin Tahran'da gerçekleştirilen bir heykel bienalinde kuşların gölgesi duvara video ile yansıtılmıştır. Bu durumda yansının heykel olmadığı nasıl söylenebilir? Aslında bu bir çevredir ve çevre sanatlarında kişinin olduğu alan yaratılmaktadır. Kimse uzayın taş veya çimentodan olması gerektiğini söylememektedir. Işıkla bir mekân oluşturulduğunda seyirci aslında bir tür ortama konulmaktadır.

Animasyondaki hareket, birbiri ardına düzenlenmiş görüntüler anlamına gelmektedir. Çıktı ise görüntüleri sürekli oynatarak sunulmaktadır. Bu ise görsel bir hatadır. Ancak aralarında fark bulunmaktadır. Projektör ve slayt cihazı belirli bir zamanda bir dizi görüntüyü gözünüzün önünde hareket ettirmektedir. Yani, temelde olay bir makineye bağlıdır. Fütüristler, animasyonu rekabetçi düşündükleri için hareketi bir tür çerçeve şeklinde düşündüler. Bir diğer ifadeyle, harekete neden olmak ile hareketi algılamak arasında bir fark vardır. Ahmadvand'a göre, "fütüristler hareketi başlatmaktan ziyade hareketi açıklamak ile uğraşırlar".

Pistolto gibi ressam olmasa bile birçok çağdaş sanatçı resim ve animasyon ilişkisini irdelemiş ve her şeyden önce fikir bulmak konusunda kendilerini zorlamışlardır. Burada resim yeni medya sanatçısının elinde yararlı bir araca dönüşmektedir. Bu açıdan bakıldığında konunun izleyicisine fayda sağladığı ve her şeyin bir fikir ile başladığı kanıtlanmış olmaktadır.



Şekil 7. Morteza Ahmadvand. "Uçuş," Video, 2007.

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

### 3. Niyaz Azadikhah

Niyaz Azadikhah, IUPS Üniversitesi Güzel Sanatlar Bölümü mezunudur. Sanatsal faaliyetlerine 2002 yılında bir animasyon şirketinde başlamıştır. Çoğunlukla animasyonlu video sanatı eserleri yaratmış ve prodüksiyonlarını farklı ülkelerdeki galerilerde sergilemiştir. Sanatın video art, animasyon ve fotoğraf gibi farklı dallarda eserleri bulunmaktadır. Azadikhah kendisini video sanatçısı olarak görmekte ve yaptığı işi animasyonlu video sanatı olarak adlandırmaktadır. Kariyerine animasyon firmasında başlamış olmasına rağmen, kendisini profesyonel animatör olarak tanımlamamaktadır.

Azadikhah için animasyon fikirlerini ifade etmek için kullandığı bir araçtır. Sanatçı, "şu anda nasıl hissettiğime bağlı olarak, yapmak istediğim şeyi canlandırıyorum ve hareketi gerektiği yerde oynuyorum. Nasıl hareket edeceğimi bilmek için oynuyorum. Ya da birinden oynamasını rica ediyorum ve hareketi buluyorum. Aslında, animasyonlu video sanatının mutlaka doğru hareket veya doruğa bir devam filmine sahip olması gerekmez" demektedir. Aynı şekilde, Azadikhah, "O'nun içinde her şey ampirik gerçekleşir. Bazı şeyler için plan yapabilir ama diğerleri için değil..." der (Azadikhah, kişisel görüşme, 21 Nisan 2002).

Azadikhah, animasyon çalışmaya başladığında 18 yaşındadır. Animasyonu bir yazılım üzerinde çalışarak öğrenir. Alana ilk girdiğinde senaryosu olan animasyonlara karşı durmuş ve öğrendiği her şeyi küçük eserler için kullanmayı tercih etmiştir. Animasyon firmasından ayrıldıktan sonra, istediği işlerle uğraşmaya başlayan Azadikhah, bir projesinde "Metro Satıcılarını" ele alarak gördüklerini animasyon yardımıyla videoya aktarır. Sanatçı bu çalışmasında karakterlerin yüzlerine yer vermezken ifadelerini ise öne çıkarır. Bir diğer ifadeyle, gözleri, ağzı ve burnu olmayan yüzler izleyicilerin nasıl hissettiğini anlamasını sağlar. Bunu ise yüzleri hareket ettirerek sağlar. Azadikhah, "medyanın kendisine istediklerini sunmakta çok yardımcı olduğunu düşünmektedir. Aynı zamanda, canlı film istememiştir. Çünkü duygular veya görüşlerin gözler, burun ve ağız olmadan da anlaşılacağını ileri sürmektedir.

Beş dakikalık kısa bir animasyon çalışması da yapan Azadikhah, "Mavi Bir, İki, Üç eserleri" ile alanında doruk noktasına çıkmıştır. Aslında romantik bir ilişkiyi gösteren çalışması hiç bir yerde gösterilmemiştir. Çünkü, Azadikhah, standart işler arayan festivallerin koyduğu çerçevenin dışında aykırı çalışmalar üreten bir sanatçıdır.

Eserlerinin sergilenme şekli ve genel olarak bu tür eserlerin sergilenmesi hakkında Azadhikak, "Burada hiç sergim olmadı ve hiçbir şey sunmadım. Ama çalışmalarım LCD TV'de gösteriliyor. Aslında duvara, TV'lere veya avi veya film özelliklerine sahip fotoğraf çerçevelerine yansıtılabilir. Aslında çalışmalarının resim bile olmadığı, bir tür hareketli grafik olarak kabul edildiği söylenebilir ama bazı yerlerde resimler de var. O kadar karışıklar ki belirli bir sınırları yok" demektedir (Azadhikak, kişisel görüşme, 21 Nisan 2002).

Azadhikak'I farklı kılan özelliklerinden birisi ise resimleri olmasıdır. Sanatçı, her fotoğraf karesine bir rol biçmekte ve hareket yaptırmaktadır. Fotoğrafları arka arkaya düzenleyerek videosunu tamamlayan Azadhikak, aslında bir tür "stop motion" ya da farklı teknikler kullanarak resmetme veya fotoğraflama sunmaktadır. Aslında fikrini anlatmak için neye ihtiyacı varsa onu kullanmaktadır. Bir yerde vektör klipleriyle çalışırken, bir diğer filmle karıştırmaktadır. Azadhikak, "bu bir video olduğu için her diğer bir yerde yeni çalışmalara açık olduğunu söylemektedir. Çünkü sinemanın kuralının olmadığına inanmaktadır. Sanatçı "video hareketi tam olarak nedir?" sorusuna ise "animasyon" yanıtını vermektedir (Niyaz, 2008).



Şekil 8. Niyaz Azadikhah. "Mavi 1 2 3," Animasyon, 2008.

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

## SONUÇ

Resim ve animasyon birbiriyle ilişkili iki kadim sanat dalıdır. Akademik ve geleneksel alanlarda animasyonun estetik açıdan yapısını görsel sanatlar oluşturmaktadır. Etkileşim, ilk defa mağaralar ve çömlerde başlamıştır. Dolayısı ile sanatın tüm gelişim safhalarında yer almaktadır. İran'da animasyon sanatı ilk olarak resimlerini canlandırmak isteyen tasarımcıların ellerinden çıkmıştır. Halen resim yapan ve kendi özgün eserlerini yaratan Usta Ali Ekber Sadeghi gibi sanatçılar kendilerini bir ressam olarak görmektedir. Nitekim en özgün eserlerin bu sanatçıların ellerinden çıktığı da açık şekilde görülmektedir.

Günümüzde akademik ve geleneksel alanlarda resim-animasyon bağlantısı ve resmin animasyon üzerindeki etkisi net biçimde görülmektedir. Resim ve animasyon arasındaki kadim bağlantıya ek olarak modern sanatta yaşanan değişimlerin de iki alan arasında karşılıklı etkileri bulunmaktadır.

İran içinde ve dışında Yeni Medya sergi ve festivallerine detaylı bakıldığında resim ve animasyon sanatlarının olanaklarını kullanmanın çok sayıda özgün örnekleri olduğu görülmektedir. Bazı örneklerin resim ve animasyonun yeni bilim ve medya ile etkileşim halinde bulunmaktadır. Dolayısıyla resim-animasyon ilişkisi modern sanatta artık özel bir öneme sahiptir ve nitelikli

eserlerde yer almaktadır. Modern sanatçıların fikirlerini ve düşüncelerini sunmak için iki alanı sıklıkla birlikte kullandıkları söylenebilir.

İki bölümün daimi bağlantısı fikir oluşturmak ve animasyon sanatında sanatçılar ve ressamı bir noktaya kadar bir arada tutabilmiştir. Üretilen eserler özgün olup, resim ve animasyonun kendi özel alanlarında üretilen prodüksiyonlardan tümüyle farklıdır.

Yeni biçimde orijinallik sadece fikir ve ifadedir. Resim ve animasyon dilsel araçlar olarak hizmet etmektedirler. İki dalın müşterek etkileri sadece fikrin üstünlüğü ve ona en uygun olan ifadedir. Fikrin önemi ve özgünlüğü bu araştırmanın hipotezlerinden birisidir. Bu bağlamda, İran'da birçok sanatçı dikkat çekici eserler ortaya koymaktadır. Bu eserler çoğunlukla video sanatı, mizanpaj, web sanatı ve yeni sanat biçimleri şeklindedirler. Bu tür çalışmalarda önemli olan husus farklı galerilerde projelerin sunum ve sergilenme şeklidir. Bu ise izleyiciyi film ve sinema alanından ayrı değişik bir meydan okumayla tanıştırmıştır. Ayrıca modern sanat kategorilerindeki öne çıkan özelliklerden birisi ise hareket ve sesin varlığıdır. Yani galeri duvarında her zaman durağan ve sessiz resim görmüş bir izleyici için akla gelebilecek şey aslında başka bir deneyimdir.

Modern sanat üslup ve teknik konuları sorun yapmamaktadır. Sanatçının nihai eserinin sunulma şekli resim ya da animasyon değildir. Aksine, yeni bir sanat eseridir. Ancak bu aşamada önemli olan detay geleneksel disiplinler ve sanatlar hakkında doğru ve bilinçli bilgi sahibi olmaktır. Buna göre sanatçı işi yapmak için alanlarında uzman kişilerden destek alabilir. Bu gibi işbirliklerinin sebebi ise yeni medya ve teknolojik gelişmelerdir.

Resim ve animasyon dallarının farklı bir etkileşimi yeni reklamcılık alanındaki sanal sanatlardır. Galerilerde, açık alan ilan panolarında ve her türlü hareketli reklam tabelalarında kısa hareketler, loblar veya tekrarlar sanatçılar tarafından sunulmaktadır. Yeni eserlerde fikrin önemi, resim ve animasyonun estetik yönleri ve teknolojinin hakimiyeti net şekilde fark edilmektedir.

Modern sanatçıların eserlerinde dijital yazılım ve donanımların gelişmesiyle birlikte resim-animasyon etkileşiminin en özgün örnekleri doğmuştur. Bu gelişmenin temelinde ise fikir ve kavramların öneminin anlaşılması bulunmaktadır. Sanatçının görevi, sanatında biçimsel sınırlamaları aşması, çevre ve izleyici ile daha etkin etkileşim için yeni animasyon ve resim olanaklarını kullanmasıdır. Özgün eserler günümüzde bu şekilde yaratılabilmektedir. Sonuç olarak, İran'ın kadim resim-animasyon birlikteliğinin bilim ve teknolojik olanakların da sayesinde İranlı sanatçılar açısından özgün, milli kültürlerinin yansıdığı ve uluslararası ufuklar açtığı sonucuna varılmıştır.

### **Kaynakça**

Artnevis. (1983). *Keçi*. www.artnevis.com. (Erişim tarihi: 15.11.2021).

Ashkan. R. (2018). *En Son Hikâye*. https://tehrato.com (Erişim tarihi: 17.01.2022).

Behram, A. (2008). *Tehran 1500*. https://www.irna.ir. (Erişim tarihi: 10.11.2021).

Behrooz, G. P. (1998). *İlk adımlardan yükselişe kadar animasyon*. Tahran Sanat Üniversitesi Yayınları, Tahran, İran.

Javaheryan, M. (1999). *İran Animasyon Tarihi*. Kültürel Araştırma Ofisi Yayınları, Tahran, İran.

Morteza, A. (1981). *Sanatçı*.

<https://foundation.app/@undefined/~126823> .(Erişim tarihi: 10.11.2021).

Morteza, A. (2007). *Uçuş*. <http://www.dw.de> (Erişim tarihi: 09.11.2021).

Muhammed, I. R. (2006). İran Animasyonu ve Küreselleşme (*Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*). Tarbiat Modares Üniversitesi Animasyon-Sinema Enstitüsü, Tahran, İran.

Niyaz, A. K. (2008). *Mavi 1 2 3*. <http://golpaart.persianblog.ir/tag>. (Erişim tarihi: 20.11.2021).

Raufi, M. R. (2008). Yanmış şehir'de dünyanın ilk animasyonu. *Bilgi ve Kütüphane Yönetimi Dergisi*, 107(4), 76-79.

Shivasa, D. (2012). *Kedi yavrusu*.

<http://shivasadeghassadi.yolasite.com> (Erişim tarihi: 10.11.2021).