



**T.C.**

**ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ**

**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**SERAMİK ANASANAT DALI**

**STOP MOTİON TEKNİĞİ İLE SERAMİK SANATINDA HAREKET  
İZLENİMİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ÖMER AKİF YELDAN**

**Tez Danışmanı**

**DOÇ. YEŞİM ZÜMRÜT**

**ÇANAKKALE – 2022**





T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

SERAMİK ANASANAT DALI

STOP MOTİON TEKNİĞİ İLE SERAMİK SANATINDA HAREKET İZLENİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÖMER AKİF YELDAN

Tez Danışmanı  
DOÇ. YEŞİM ZÜMRÜT

ÇANAKKALE – 2022



T.C.  
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



Ömer Akif YELDAN tarafından Doç. Yeşim ZÜMRÜT yönetiminde hazırlanan ve ..../20.. tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan “**Stop Motion Tekniği İle Seramik Sanatında Hareket İzlenimi**” başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü **Seramik / Anasanat Dalı**’nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

**Jüri Üyeleri**

**İmza**

Doç. Yeşim ZÜMRÜT

(Danışman)

Prof. Lerzan ÖZER

Doç. Didem ÇATAL

.....

.....

.....

Tez No : 10489408

Tez Savunma Tarihi : 18/08/2022

.....  
İSİM SOYİSMİ

Enstitü Müdürü

..../20..

## ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kuralları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

(İmza)

Ömer Akif YELDAN

(Tarih) .././20..

## TEŐEKKÜR

Bu tezin gerekleŐtirilmesinde, alıŐmam boyunca benden bir an olsun yardımlarımı esirgemeyen saygı deęer danıŐman hocam Do. Dr. YeŐim ZÜMRÜT, alıŐma süresince tüm zorlukları benimle göęsleyen hayatımın her evresinde bana destek olan deęerli annem Serdah YELDAN ve babam Harun YELDAN'a sonsuz teŐekkürlerimi sunarım.”

Ömer Akif YELDAN  
anakkale, Aęustos 2022



## ÖZET

### STOP MOTİON TEKNİĞİ İLE SERAMİK SANATINDA HAREKET İZLENİMİ

Ömer Akif YELDAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Seramik Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Yeşim ZÜMRÜT

18/08/2022

Günümüz sanatında sınırların azaldığı, ifadenin zenginleştiği, malzeme ve tekniğin ifadeyi destekler nitelikte bir araya geldiği, farklı disiplinlerin birbirleri ile etkileşim içerisinde olduğu görülmektedir. Animasyon tekniklerinde olan stop motion tekniği farklı disiplinlerden etkileşim almaktadır. Günümüzde seramik sanatı da bu etkileşimlerden biridir. Ana hatları seramik ve stop motion birlikteliği üzerine şekillenen tezin ilk bölümünde fotoğraf keşfedilmeden önce kullanılan canlandırma aletleri ve kullanım şekilleri incelenmiştir. İkinci bölümünde modern canlandırma tekniklerinin işleyişleri ve nasıl uyguladığı üzerinde durulmuştur. Üçüncü bölümünde stop motion tekniğinin tarihçesi, tekniğin kendi içinde nasıl sınıflandırıldığı, claymotion, kukla canlandırma ve kes çıkar tekniklerinin öncü sanatçıların eserleri incelenmiştir. Dördüncü bölümde seramik ve stop motion birlikteliğine dair sanatçı incelemeleri ve son bölümde ise kişisel uygulamalara ve önerilere yer verilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Seramik, Stop Motion, Canlandırma, Claymotion, Hareketlilik

## ABSTRACT

### IMPRESSION OF MOVEMENT IN CERAMIC ART WITH STOP MOTION TECHNIQUE

Ömer Akif YELDAN

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Master of Science Thesis in Ceramic

Doç. Yeşim ZÜMRÜT

18/08/2022

In today's art, it is seen that the boundaries are reduced, the expression is enriched, the materials and techniques come together in a way that supports the expression, and different disciplines interact with each other. Today, it is one of these interactions in ceramic art. The stop motion technique, which is one of the animation techniques, receives interaction from different disciplines. In the first part of the thesis, the main lines of which are shaped in line with the unity of ceramics and stop motion. In the second part, the functioning of modern techniques and how they work are emphasized. In the third chapter, the history of the stop motion technique, how the technique is divided within itself, and the designers of claymotion, puppet animation techniques and cut-out animation techniques, where prominent artists are examined, are explained. In the fourth period, artist studies on the relationship between ceramics and stop motion and personal applications in the last part are included.

**Keywords:** Ceramic, Stop Motion, Claymotion, Animation, Mobility



## İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYAN.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET .....	iv
ABSTRACT .....	v
İÇİNDEKİLER .....	vi
SİMGELER ve KISALTMALAR.....	viii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	x

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### GİRİŞ

1.1. Canlandırma.....	2
1.2. Tarihsel Süreçte Canlandırma Tarihi.....	2
1.3. Anın Kayıt Edilebilirliği ve Canlandırma .....	8

### İKİNCİ BÖLÜM

#### CANLANDIRMA TEKNİKLERİ

2.1. Çizgi Canlandırma Tekniği (Cel Animasyon) .....	11
2.2. Rotoskop Tekniği .....	12
2.3. Bilgisayar Destekli Canlandırma Tekniği .....	13
2.4. Deneysel Canlandırma Tekniği .....	14

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

#### STOP MOTİON

3.1. Stop Motion.....	16
-----------------------	----

3.1.1. Claymotion Tekniđi.....	17
3.1.2. Kukla Canlandırma Tekniđi.....	19
3.1.3. Cut Out Tekniđi.....	20
3.1.4. Pixilation Tekniđi.....	20
3.2. Stop Motion Tekniđini Kullanan Sanatçılar.....	21
3.2.1. Ladislav Starewitch.....	22
3.2.2. Charlotte Lotte Reiniger.....	23
3.2.3. Jiri Trnka.....	25
3.2.4. Jan řvankmajer.....	26
3.2.5. Cristobal Leon ve Joaquín Cociña.....	29

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### SERAMİK SANATI İÇERİSİNDE STOP MOTİON TEKNİĐİNİN KULLANIMI

4.1. Evan Hobart.....	31
4.2. Anu-Laura Tuttelberg.....	33
4.3. Geng Xue.....	34
4.4. Charlotte Cornato.....	35
4.5. Tromarama.....	36
4.6. Cristina Córdova.....	37
4.7. Özge Tan.....	38

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### KİŞİSEL UYGULAMALAR

5.1. Kaybolan.....	42
5.2. Seramiđin Zamanları.....	43
5.3. Körtük.....	45

## ALTINCI BÖLÜM

### SONUÇ ve ÖNERİLER

KAYNAKÇA .....	48
EKLER .....	I
EK 1. UYGULANAN STOP MOTİON CANLANDIRMA LİNK BARODLARI.....	I
ÖZGEÇMİŞ .....	III



## SİMGELER VE KISALTMALAR

TDK	Türk Dil Kurumu
GIF	Graphics Interchange Format (Haraketli Fotoğraf -Video)



## GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel No	Görsel Adı	Sayfa No
Görsel 1	Chauvet Mağarası'nda çizilen bir bizon' nun replikası. Azéma, M., & Rivère, F. (2012). Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema. <i>Antiquity</i> , 86(332), 316-324.	3
Görsel 2	Antik Mısır resmi MÖ 2.05 <a href="https://www.istockphoto.com/tr/foto%C4%9Fraf/antik-m%C4%B1s%C4%B1r-resimleri-ve-hiyeroglif-ta%C5%9F-duvara-oyulmu%C5%9F-gm1127841797-297408806">https://www.istockphoto.com/tr/foto%C4%9Fraf/antik-m%C4%B1s%C4%B1r-resimleri-ve-hiyeroglif-ta%C5%9F-duvara-oyulmu%C5%9F-gm1127841797-297408806</a>	4
Görsel 3	Şahr-e Sukhteh İran, M. Ö. 3000, Seramik Kadeh Helvacıkara, F. T., & Tunç, Ö. A. (2019). Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Seramik Ve Animasyon, <i>İdil Dergisi</i> , s. 1471-1485.	4
Görsel 4	Camera Obscura'nın bilinen en eski çizimi 1545. <a href="https://www.ifsakblog.org/camera-obscura/">https://www.ifsakblog.org/camera-obscura/</a>	4
Görsel 5	18.yy. da üretilmiş Büyülü Fener (Magic Lantern) <a href="http://arch365bilgi.blogspot.com/2016/03/buyulu-fener.html">http://arch365bilgi.blogspot.com/2016/03/buyulu-fener.html</a>	5
Görsel 6	Thaumatrope <a href="https://tr.pinterest.com/kareileen/zoetropes-and-thaumatropes/">https://tr.pinterest.com/kareileen/zoetropes-and-thaumatropes/</a>	6
Görsel 7	Fenakistiskop <a href="https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenakistiskop">https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenakistiskop</a>	6
Görsel 8	Zoetrop <a href="https://jmerryblogging.wordpress.com/2013/12/02/animation/">https://jmerryblogging.wordpress.com/2013/12/02/animation/</a>	7
Görsel 9	1868 Flipbook Örneği <a href="https://stringfixer.com/tr/Flip_books">https://stringfixer.com/tr/Flip_books</a>	7
Görsel 10	Emile Reynaud ve İcadı Praksinoskop <a href="https://stringfixer.com/tr/Praxinoscope">https://stringfixer.com/tr/Praxinoscope</a>	8
Görsel 11	Dünyadaki ilk fotoğraf. Pencereden Le Gras'a bakış <a href="https://listelist.com/tarihte-cekilen-unutulmaz-fotograflar/">https://listelist.com/tarihte-cekilen-unutulmaz-fotograflar/</a>	9
Görsel 12	Eadweard Muybridge "Hareketli At <a href="https://www.tzv.org.tr/#/haber/5822">https://www.tzv.org.tr/#/haber/5822</a>	10

<b>Görsel 13</b>	Fantasmagorie (1908) <a href="https://www.ondacinema.it/film/recensione/fantasmagorie.html">https://www.ondacinema.it/film/recensione/fantasmagorie.html</a>	12
<b>Görsel 14</b>	Out of the Inkwell (1918) <a href="https://mubi.com/tr/lists/out-of-the-inkwell-ranked">https://mubi.com/tr/lists/out-of-the-inkwell-ranked</a>	12
<b>Görsel 15</b>	Walt Disney Yapımı, Peter Pan 1953 <a href="https://www.themoviescene.co.uk/reviews/peter-pan1953/peter-pan-1953.html">https://www.themoviescene.co.uk/reviews/peter-pan1953/peter-pan-1953.html</a>	13
<b>Görsel 16</b>	The Beatles grubunun "Yellow Submarine" parçasının klipi 1968 <a href="https://www.kahramangiller.com/animasyon/sari-denizaltinin-icinde-unutulmaz-bir-macera-yellow-submarine/">https://www.kahramangiller.com/animasyon/sari-denizaltinin-icinde-unutulmaz-bir-macera-yellow-submarine/</a>	13
<b>Görsel 17</b>	The Hunger 1974 <a href="http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCAPDF/GCAPDF-IV.2e.html">http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCAPDF/GCAPDF-IV.2e.html</a>	14
<b>Görsel 18</b>	Toy Story 1995 <a href="http://timeout.com/movies/toy-story-1">timeout.com/movies/toy-story-1</a>	14
<b>Görsel 19</b>	"Ritim 21" 1921 <a href="https://www.moma.org/collection/works/398276">https://www.moma.org/collection/works/398276</a>	15
<b>Görsel 20</b>	"Lichtspiel Opus" 1921 <a href="https://m.imdb.com/title/tt0140434/mediaviewer/rm3333414657/">https://m.imdb.com/title/tt0140434/mediaviewer/rm3333414657/</a>	15
<b>Görsel 21</b>	"Diagonal Symphonong" 1924, <a href="https://www.imdb.com/title/tt0015384/">https://www.imdb.com/title/tt0015384/</a>	15
<b>Görsel 22</b>	1921 Motion Painting No. 1 1947 <a href="https://mubi.com/tr/films/motion-painting-no-1">https://mubi.com/tr/films/motion-painting-no-1</a>	15
<b>Görsel 23</b>	Heykel Tıraş'ın Kâbusu (The Sculptor's Nightmare) 1908 <a href="https://www.loc.gov/item/99407360">https://www.loc.gov/item/99407360</a>	18
<b>Görsel 24</b>	King Kong 1933 <a href="https://videoartlex.wordpress.com/2014/03/12/how-did-they-do-it-king-kong-1933/">https://videoartlex.wordpress.com/2014/03/12/how-did-they-do-it-king-kong-1933/</a>	18
<b>Görsel 25</b>	Ladislav Starevich <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Ladislav_Starevich">https://en.wikipedia.org/wiki/Ladislav_Starevich</a>	19
<b>Görsel 26</b>	Jiri Trnka	19

- <https://www.citarny.cz/knihy-lide/media-a-knihy/film-jak-dobra-kniha/trnka-filmy-nejlepsi>
- Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Prens Ahmed'in Maceraları) 1926
- Görsel 27** <https://vaguevisages.com/2017/09/22/vague-visages-filmstruck-kate-saccone-lotte-reinigers-adventures-prince-achmed/abenteuer-des-prinzen-achmed-die-5/> 20
- Görsel 28** Tale of Tales 1979 20  
<https://www2.bfi.org.uk/films-tv-people/4ce2b76ccb454>
- Görsel 29** Neighbours 1952 21  
<https://cinematicscribblings.wordpress.com/2017/02/01/a-parable-in-pixillation-neighbours-1952/>
- Görsel 30** Food (1992) 21  
<https://www.pinterest.co.uk/pin/225531893818430010/>
- Görsel 31** The Revenge of the Cameraman (1912) 23  
<https://mubi.com/tr/films/the-cameramans-revenge>
- Görsel 32** Tilki Masalı (LeRomanDeRenard) 1930 23  
[https://archive.org/details/LeRomanDeRenard\\_1930](https://archive.org/details/LeRomanDeRenard_1930)
- Görsel 33** Âşık Kalplerin Süsü (Das Ornament des verliebten Herzens) 1919 24  
<https://mubi.com/films/the-ornament-of-the-lovestruck-heart>
- Görsel 34** Prens Ahmed'in Maceraları (The Adventures of Prince Achmed) 1926 24  
<http://www.cinemamuseum.org.uk/2019/fantasy-animation-series-screening-of-the-adventures-of-prince-achmed-1926/>
- Görsel 35** İmparator'un Bülbülü (Císařův slavík) 1948 25  
<https://www.themoviedb.org/movie/79596-c-sa-v-slav-k/images/backdrops?language=cs>
- Görsel 36** El (Ruka) 1965 25  
<http://thebloodypitofhorror.blogspot.com/2020/09/ruka-1965.html>
- Görsel 37** Doğa Tarihi (Historia Naturae Suita) 1967 27  
<https://mubi.com/tr/films/historia-naturae-suita>
- Görsel 38** Diyalogun Boyutları (Možnosti Dialogu) 1982 27  
<https://tr.pinterest.com/pin/295267319312143479/>

	Alice Harikalar Diyarında ( Něco z Alenky) 1988	
<b>Görsel 39</b>	<a href="https://filmloverss.com/lewis-carroll-hans-bellmer-ve-jan-svankmajer-ucgeninde-alice-gercekustuculer-diyarinda/">https://filmloverss.com/lewis-carroll-hans-bellmer-ve-jan-svankmajer-ucgeninde-alice-gercekustuculer-diyarinda/</a>	28
	Stalinizmin Bohemia'da Çöküşü (Konec stalinismu v Čechách)	
<b>Görsel 40</b>	<a href="https://cinemaoftheabstract.blogspot.com/2015/08/the-death-of-stalinism-in-bohemia-1991.html">https://cinemaoftheabstract.blogspot.com/2015/08/the-death-of-stalinism-in-bohemia-1991.html</a>	28
	“Faust” 1994	
<b>Görsel 41</b>	<a href="http://filmint.nu/jan-svankmajers-faust-review-jeremy-carr/">http://filmint.nu/jan-svankmajers-faust-review-jeremy-carr/</a>	29
<b>Görsel 42</b>	<a href="https://www.heeza.fr/en/dvd-artist-movies/2160-dvd-book-jan-svankmajer-conspirators-of-pleasure-spiklenci-slasti.html">https://www.heeza.fr/en/dvd-artist-movies/2160-dvd-book-jan-svankmajer-conspirators-of-pleasure-spiklenci-slasti.html</a>	29
<b>Görsel 43</b>	Lucía 2007 <a href="https://www.imdb.com/title/tt2950564/">https://www.imdb.com/title/tt2950564/</a>	29
<b>Görsel 44</b>	The Smaller Room 2010 <a href="https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/selanikte-toplu-gosterimler-1103115">https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/selanikte-toplu-gosterimler-1103115</a>	29
<b>Görsel 45</b>	Kurt Evi The Wolf House 2018 <a href="https://walkerart.org/magazine/the-bitterness-of-honey-jack-zipes-on-the-wolf-house">https://walkerart.org/magazine/the-bitterness-of-honey-jack-zipes-on-the-wolf-house</a>	30
<b>Görsel 46</b>	Kurt Evi The Wolf House çekimi sırasında Joaquín Cociña ve Cristóbal León <a href="https://culturalhater.com/joaquin-cocina-cristobal-leon-discuss-la-casa-lobo/">https://culturalhater.com/joaquin-cocina-cristobal-leon-discuss-la-casa-lobo/</a>	30
<b>Görsel 47</b>	Her Şey Çok Hızlı Gerçekleşti (It All Happen-ed So Fast) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SpeRdYae_Yc">https://www.youtube.com/watch?v=SpeRdYae_Yc</a>	32
<b>Görsel 48</b>	Her Şey Çok Hızlı Gerçekleşti (It All Happen-ed So Fast) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SpeRdYae_Yc">https://www.youtube.com/watch?v=SpeRdYae_Yc</a>	32
<b>Görsel 49</b>	Uçan Sinek (Fly Mill) 2013 <a href="https://anulaura.com/fly-mill/">https://anulaura.com/fly-mill/</a>	33
<b>Görsel 50</b>	Ormanın Diğer Tarafında (On The Other Side Of The Woods) 2014 <a href="https://anulaura.com/on-the-others-side-of-the-woods/">https://anulaura.com/on-the-others-side-of-the-woods/</a>	33
<b>Görsel 51</b>	Yağmur Ormanlarında Kış (Winter In The Rainforest) 2019	34



	<a href="https://anulaura.com/winter-in-rainforest/">https://anulaura.com/winter-in-rainforest/</a>	
<b>Görsel 52</b>	Yağmur Ormanlarında Kış (Winter In The Rainforest) 2019 <a href="https://anulaura.com/winter-in-rainforest/">https://anulaura.com/winter-in-rainforest/</a>	34
<b>Görsel 53</b>	Bay Deniz (Mr. Sea) 2014 <a href="https://coolhunting.com/culture/mr-sea-xue-geng/">https://coolhunting.com/culture/mr-sea-xue-geng/</a>	34
<b>Görsel 54</b>	Bay Deniz (Mr. Sea) 2014 <a href="https://coolhunting.com/culture/mr-sea-xue-geng/">https://coolhunting.com/culture/mr-sea-xue-geng/</a>	34
<b>Görsel 55</b>	Altının Adı (The Name of Gold) 2019 <a href="https://www.artsy.net/artwork/geng-xue-the-name-of-gold">https://www.artsy.net/artwork/geng-xue-the-name-of-gold</a>	35
<b>Görsel 56</b>	Altının Adı (The Name of Gold) 2019 <a href="https://www.artsy.net/artwork/geng-xue-the-name-of-gold">https://www.artsy.net/artwork/geng-xue-the-name-of-gold</a>	35
<b>Görsel 57</b>	Vanitas 2009 <a href="https://charlottecornaton.com/VANITAS">https://charlottecornaton.com/VANITAS</a>	36
<b>Görsel 58</b>	Vanitas 2009 <a href="https://charlottecornaton.com/VANITAS">https://charlottecornaton.com/VANITAS</a>	36
<b>Görsel 59</b>	Ting 2008 <a href="http://tromarama.com/site/ting/">http://tromarama.com/site/ting/</a>	37
<b>Görsel 60</b>	Ting 2008 <a href="http://tromarama.com/site/ting/">http://tromarama.com/site/ting/</a>	37
<b>Görsel 61</b>	Comino” Cristina , Arturo Córdova 2015 <a href="https://vimeo.com/127955253">https://vimeo.com/127955253</a>	38
<b>Görsel 62</b>	“Dream with Breath” Felix 2015 <a href="https://vimeo.com/135478500">https://vimeo.com/135478500</a>	38
<b>Görsel 63</b>	Table Manner” En Iwamura. 2015 <a href="https://vimeo.com/135748351?embedded=true&amp;source=vimeo_logo&amp;owner=4973160">https://vimeo.com/135748351?embedded=true&amp;source=vimeo_logo&amp;owner=4973160</a>	38
<b>Görsel 64</b>	Executor" Charlie Evergreen. 2015 <a href="https://vimeo.com/135478502">https://vimeo.com/135478502</a>	38
<b>Görsel 65</b>	“Golden” Jen W 2015 <a href="https://vimeo.com/135478505">https://vimeo.com/135478505</a>	39

<b>Görsel 66</b>	“Black Eyed Susan” leslie Fry. 2015 <a href="https://vimeo.com/135727527">https://vimeo.com/135727527</a>	39
<b>Görsel 67</b>	“Dream with Breath” Felix 2015 <a href="https://vimeo.com/135478500">https://vimeo.com/135478500</a>	40
<b>Görsel 68</b>	Çekim Mekânı Doğa Kişisel Arşiv	41
<b>Görsel 69</b>	Çekim Mekânı Kamusal Alan Kişisel Arşiv	41
<b>Görsel 70</b>	Çekim Mekânı Atölye Kişisel Arşiv	42
<b>Görsel 71</b>	Çekim Mekânı Stüdyo Ortamı Kişisel Arşiv	42
<b>Görsel 72</b>	Dijital Fotoğraf Makinesi Kişisel Arşiv	42
<b>Görsel 73</b>	Jupiter-37A 135mm F3.5, Helios 44 58mm f2 Kişisel Arşiv	42
<b>Görsel 74</b>	Tripod Kişisel Arşiv	43
<b>Görsel 75</b>	Movavi Video Editor Kişisel Arşiv	43
<b>Görsel 76</b>	Görsel 75. “Kaybolan” Stop Motion Canlandırması Kronolojik Kareler, Çanakkale 2022	44
<b>Görsel 77</b>	“Seramiğin Zamanları” Stop Motion Canlandırması Kronolojik Kareler, Çanakkale 2022	45
<b>Görsel 78</b>	“Süreç” Seramik Enstalasyon, 2022 Kişisel Arşiv	46
<b>Görsel 79</b>	“Yalnızca Bir Kanı” Stop Motion Canlandırması Kronolojik Kareler, Çanakkale 2022	47

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

İnsan hayatında kuşkusuz önemli bir yere sahip olan seramik, 1950'ler den itibaren geleneksel sanat üretimlerine karşı yeni arayışlar içinde disiplinler arası yeni sergileme biçimlerine dâhil olmuş ve kendi içinde olgunlaşan bir malzeme olarak varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Bu yeni biçimlerden birinin de animasyon tekniği olan stop motion tekniği olduğu söylenebilir. Seramik ve seramiğin yapılmasında kullanılan malzemelerin stop motion tekniği içinde yer alırken bu tekniğin alt türlerinden olan claymotion ve kukla canlandırma tekniklerinin ağırlıklı olarak kullanıldığı görülmektedir. Seramiğin malzeme veya biçim olarak değil daha çok hazırlanma, şekillendirme, deformasyon, çatlama, fırınlama, kırılma vb. süreçlerinin stop motion tekniği içerisinde kullanıldığı gözlenir.

Birçok malzemeyle olduğu gibi seramikle de yapılabilen, nesnelere sinematografik anlatım sağlayan bir animasyon tekniği olan stop motion; durağan 3 boyutlu objelerin hareket ediyormuş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilmektedir. Stop Motion; kuklacılık, fotoğrafçılık, film ve heykel gibi birçok disiplini barındıran multidisipliner bir yapıya sahiptir.

Disiplinler arası yaklaşımlar, yeni düşünceler açısından sanatçıya ve sanatçı adayına özgürlük alanları yaratır. Bu bağlamda, seramik malzemenin kullanım alanının genişlemesi ve teknik anlamda özgün denemelerin artmasıyla, çağdaş sanatta yeni yaklaşımları da beraberinde getirecektir. Sanatın teknoloji ile birlikte değişen yüzünün, disiplinler arası birlikteliklerin ifade biçimlerindeki kuvvetli etkisinin vurgulandığı bu tezde, seramik malzemenin plastik değerlerinin stop motion tekniği ile birleşimi ile çevrimiçi platformlarda bir tema özelinde ön plana çıkarılabileceği ve klasik sergileme biçimlerine alternatif sağlayarak seramik sanatının ifade olanlarının çeşitlendirilebileceğine dair yeni önermeler hedeflenmektedir.

Tezde canlandırma tarihi, canlandırma teknikleri, stop motion teknikleri, stop motion'nun seramik malzeme ile olan etkileşimi, seramik veya seramiğin süreçlerini eserlerinde belirgin şekilde kullanan sanatçıların örneklendirilmesi, yapılan çalışmaların kavramsal açıdan ve teknik olarak incelenmiştir. Sonuç olarak da bu incelemelerin ışığında son bölümde yeni önermeler ortaya koyulmuştur.

## 1.1. Canlandırma

Stop motion tekniğinin de yer aldığı “Canlandırma” farklı kaynaklarda farklı şekillerde tanımlanmıştır. İngilizce Fransızca ve Felemenk dillerinde “Animation” olarak yazılan ve dilimize ‘Animasyon’ olarak evrilen ve daha çok bu şekilde kullanılan bir sözcüktür. Bölüm isimleri incelendiğinde pek çok kurumda da animasyon bölümü olarak karşımıza çıkar. TDK’ya göre ‘canlandırma’, “Tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi, animasyon.” olarak tanımlanır. Diğer bir tanım ise ”Canlandırma, anlık görüntülerin teknolojik bir işlemde geçirilerek devinen imajlara dönüştürme işlemidir”(Sezgin, 1990: 192). Birçok teknik ile oluşturulabilen canlandırma insan gözünün retina tabakasının özelliğinden yararlanmaktadır. Saniyede belli bir süreklilik üzerinde geçen resim, fotoğraf veya çizimin sürmekte olan bir hareket gibi algılanmasıyla oluşan canlandırmanın gelişimi fotoğraf ve sinema ile ortak bir sürece dayanmaktadır (Çutsay, 2020: 2). Fakat fotoğrafın ana prensibi bir anı ölümsüzleştirme iken sinema ve canlandırmanın ana prensipleri belli bir zaman dilimini ölümsüzleştirmektir. Sinema ve canlandırmanın temel ortak kaygılarından dolayı kolektif bir birliktelikleri olduğunu söyleyebiliriz. Uçsuz bucaksız hayal gücü ile gerçeküstü düşlerin ve hayallerin hareketlenerek hayat bulması bu iki disiplinde en ortak güçlü yanındır.

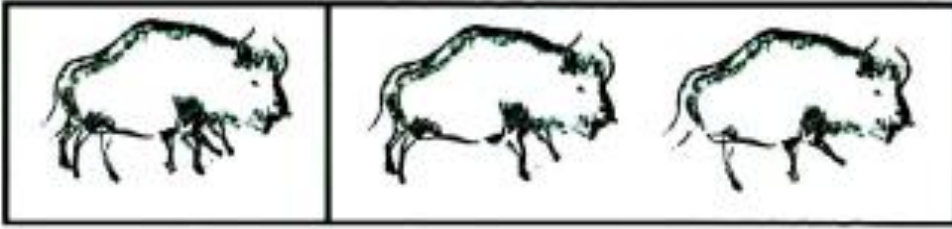
Canlandırmanın dünyadaki gelişimini Kaba’ şu sözlerle anlatır;

“Avrupa’da animasyon apayrı bir biçimlenme ile başlamış, teknik gelişimlerin sınırlı kaldığı ortamda sanatçı yaratıcılığı değişik teknik ve stilleri üretmiştir. Polonya Çekoslovakya, Macaristan gibi ülkelerde folklorik hikâyelerin işlendiği kukla filmler yapılmış, doğu yeni stil ve tekniklerin batı ise teknolojik ve ticari gelişimlerin yaratıcısı olmuştur” (Kaba, 1992: 4).

Canlandırmanın M.Ö. Neolitik çağ Neanderthalerden başlayan gelişimine baktığımızda, eski tekniklerin günümüzde de halen kullanıldığı ve kabul gördüğü, ayrıca teknolojinin yardımı ile dijital alanda da geliştiği ve gelişmeye de devam ettiği söylenebilir.

## 1.2. Tarihsel Süreçte “Canlandırma”

Canlandırma, insanoğlunun M.Ö. ki geçmişine kadar dayanmaktadır. Hayvanların insanları ve insanların hayvanları avladığı Neanderthal mağara resimlerinde ki geyik, at, bizon gibi çizimlerin neden yapıldığına dair antropologların birçok fikir ve teori bulunmaktadır. Teorilerden bir kısmı bu resimlerin dini ritüeller temsil ettiği, bir diğeri ise günlük yaşantıların süreçlerine dair nesilden nesille aktarımı amaçladıkları düşünülmektedir. Fransa’daki Neanderthal insanların çizimlerindeki farklılık Paleolitik çağ araştırmacısı ve film yapımcısı Marc Azema’nın ilgisini çekmiş ve mağara resimlerindeki araştırmalarında iki farklı hareketlilik süreci keşfetmiştir.(Görsel 1.) de görüldüğü gibi, ilk tespiti resimlerin ardışık bir şekilde sahne sahne çizilmesi ile bir hareket arayışı içerisinde olduğu, ikinci tespiti üst üste bindirilerek çizilmiş olan resimlerde tek kare içerisinde farklı hareketlerin yer aldığıdır (Azéma, 2015: 318).



Görsel 1. Chauvet Mağarası'nda çizilen bir bizon 'nün replikası

Bir hareketi anlatan iki farklı kare olarak ele alındığı zaman bu mağara resminin koşan bir bizonu temsil ettiği kolayca fark edilmektedir. Bahsi geçen iki kare geleneksel animasyon tekniğindeki gibi art arda yinelenen görüntüler olarak gösterilirse ortaya çıkan görüntü koşan bir bizon figürü olacaktır. (Polat, 2019: 12).

İnsanlığın canlandırma arayışlarına referans olabilecek örnekler, Roma, Yunan, Mısır ve Pers uygarlıklarında ortaya çıkar. Perslere ait bir seramik vazo üzerinde havaya sıçrayan keçinin hareketlerindeki sürecin anlatıldığı dekorlar (Görsel 2.), Mısır uygarlığındaki duvar süslemeleri (Görsel 3.) İlyada ve Odessiya destanındaki Achilleus ve Hektor savaşının Yunan vazolarında silüet halinde yorumlanması ve canlandırma arayışlarına öncü örneklerdir.

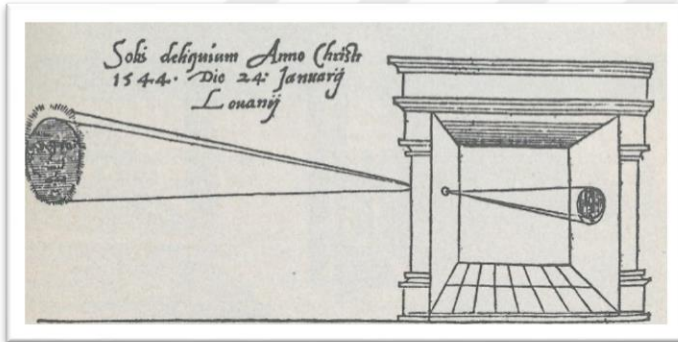


Görsel 2. Şahr-e Sukhteh İran, M. Ö. 3000.



Görsel 3. Antik Mısır resmi MÖ 2.050

Tarihsel süreçteki bazı öncü keşifler, yeni teknik ve teknolojilerin ortaya çıkması, bilginin ulaşılabilirliği ve paylaşılabilirliğinin artmasıyla birlikte şekillenmiş, günümüzdeki canlandırma tekniklerinin zeminini hazırlamıştır. Bu keşiflerden biri olarak kabul edilen ve fotoğraf, kameranın icadına yol açan Camera Obscura, M.Ö. 470 yıllarında Çinli düşünür Mozi'nin planlamaları ışığında icat edilmiştir. Camera Obscura, bir kutu veya bir odanın bir yüzüne açılmış delikten oluşmaktadır. Dışarıdan gelen ışık delikten geçerek içerisindeki yüzeye düşer ve yansıdığı kaynağın perspektifini ve renklerini koruyarak ters dönmüş (180 derece, baş aşağı) görüntüsünün oluşmasını sağlar.



Görsel 4. Camera Obscura'nın bilinen en eski çizimi 1545

Bu keşif, 17. yy da daha ergonomik hale gelerek günlük hayatın içinde rol oynamış, hatta ressamın natürmort resimlerinde de kullanılmıştır. Camera Obscura'nın yansıttığı görüntünün kaydedilebilirliği ancak 1890 lı yıllarda sağlanabilmiştir.

1420 civarında Büyülü Fener (Magic Lantern), keşfedilmiş ve günümüzdeki görüntü yansıtma teknolojisinin temelini oluşturmuştur.

“Kutunun ortasına bir delik açılmış ve bu deliğe önce cam sonra da mercek yerleştirilmiştir. Kutuya verilen ışık önce bu cama, sonra da merceğe yansıyor. Böylece camın üzerindeki görsel duvara büyütülmüş haliyle görülebiliyordu. Başlangıçta ışık çok güçlü olmadığı için resim çok net görünmüyor, ya da mum ışığı yüzünden titriyordu. Sihirli Fenerin kimin

tarafından icat edildiği hala tartışma konusudur ama projeksiyon tekniğini 1589'da İtalyan filozof ve simyacı Giovanni Battista della Porta kurallarıyla kitap haline getirmiştir. Daha sonraları bu tekniği geliştiren kişi bir Cizvit papazı olan Athanasius Kircher olmuştur. Kircher'in 1671 yıllarında bu tekniği gaz lambasıyla ve gün ışığı ile kullanmasıyla titremeler azalmış ve teknik daha çok rağbet görmüştür. Hatta Kircher içbükey lens kullanıp tekniği daha da ilerletmiş ve bu sayede görüntüyü daha net bir şekilde duvara yansıtmayı başarmıştır" (Savaş, 2015: 6).



Görsel 5. 18.yy. da üretilmiş Büyülü Fener (Magic Lantern)

Milliet de Chales tarafından dönemin sahne sanatçılarının gösterilerinde kullanmaya başlanmasıyla günlük yaşam içerisinde olan bir icat haline gelmiştir (Savaş 2015:6).

18. yüzyıldan itibaren insan gözünün özelliklerinden etkilenerek yapılan çalışmalar sonucunda ortaya çıkan aygıtlar geliştirilmiştir. Optiğinde içerisinde bulunduğu bu çalışmalar doğrultusunda sabit duran resimlerden görüntüler üreten aygıtlar ortaya çıkmaya başlamıştır (Çınar, 2019: 34).

İlk görüntüde hareketliliği oldukça manuel bir yapıya sahip olan Thaumatrope, 1736 yılında Pieter Van Musschenbroek tarafından ortaya çıkarılmıştır (Kılıç, 2008: 183) Yunanca thauma mucize ve tropos dönüş anlamında kullanılan Thaumatrope iki kenara noktalara bağlı bir diskin ya da kare parçanın her iki tarafına basılmış veya çizilmiş resimden oluşmaktadır.

...Plakanın iki ayrı tarafında bulunun görüntüler ipin hafifçe gerdirilmesi ve plakanın öne ve arkaya dönmesi koşuluyla birbirinin içine geçerek, iki ayrı görüntünün tek bir görüntü gibi görünmesini sağlamaktadır. Plaka ne kadar hızlı dönerse bu yanılsama o kadar gerçekçi olmaktadır (Aran, 2009: 4).





Görsel 6. Thaumatrope

1831 yılında Thaumatrope ile benzer işleyişi olan Phenakistiscope ortaya çıkmıştır. Sözlük anlamı olarak aldatan görüş anlamına gelen Phenakistiscope, eşit şekilde sekiz veya on altı bölümden oluşan dairesel bir plakada yer alan resim veya çizgisel betimlemelerdir. Bu bölümlerin her birinde resim bir sonraki resmin devamını sağlamaktadır. Resimlerin olduğu taraf aynaya tutularak disk çevrilir ve gösterim deliğinden bakılarak göz retinasındaki süreklilik kesintisiz bir hareketlilik izlemine kazandırır (Crary, 2015: 120-121).



Görsel 7. Fenakistiskop

1833 Phenakistiscope benzer özellikleri olan Zoetrope ortaya çıkmıştır. Yunanca bir kelime “Hayat Çemberi” anlamı taşımaktadır (Dumlu, 2019: 7).

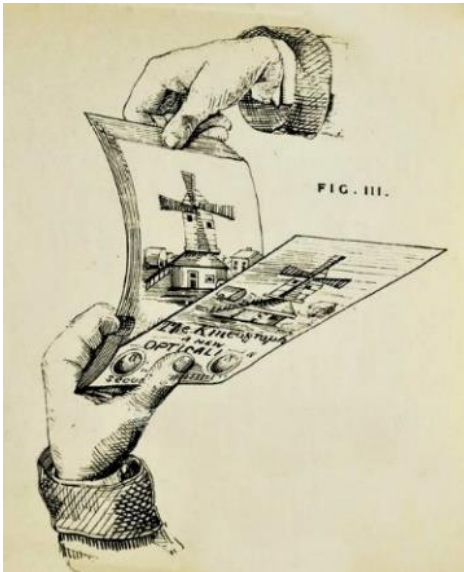


İngiliz matematikçi Willam George Homer 1833 yılında zoetrope cihazını icat etmiştir. Sonrasında birçok ülkede aynı mantıkla çalışan benzer cihazlar icat edilmeye başlamıştır. Üzerinde birbirine eşit aralıklarla kesilmiş dikine yarıklar olan bir silindirin içine çizilmiş art arda hareketleri gösteren resimlerin çizildiği cihazın, silindiri döndürüp yarıklardan içeriye baktığımızda içinde hareket eden şekiller görülmektedir (Dumlu, 2019: 7).



Görsel 8. Zoetrop

Zeotrope ve Fenakistiscop hem devasa ölçeklerde hem de minimal ölçeklerde üretilmişti. Fakat çok daha pratik bir işleyişe sahip olan ve “Her sayfasında birbirini takip eden resimler olan, defter ya da kitap” (Savaş, 2015: 6). Flipbook (Hareketli resim), 1868'de John Barnes Linnett tarafından keşfedilmiş ve patentlenmiştir.

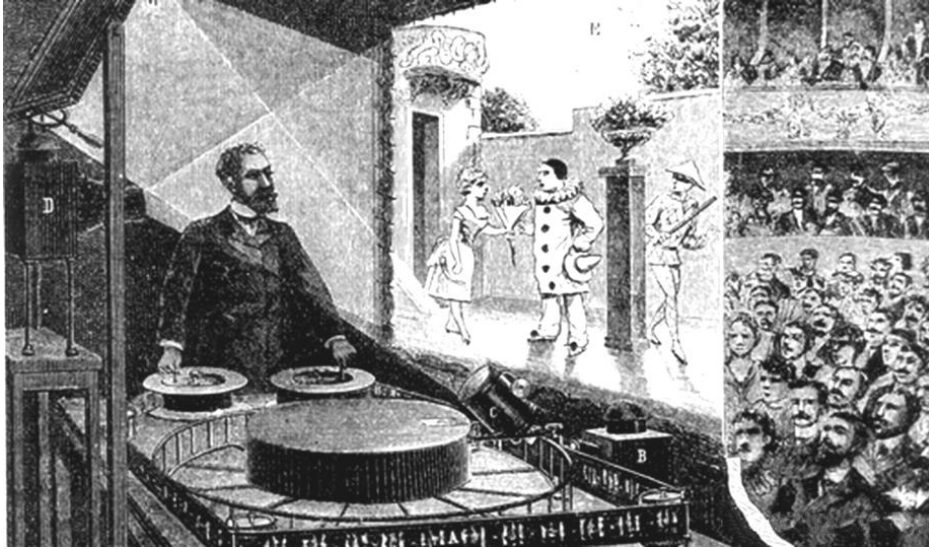


Görsel 9. 1868 Flipbook Örneği

Flipbook'un 1900'lerde Pocket Movie (Cep Filmi) olarak oldukça yaygın bir kullanımı olduğu, yanında ulaşılabilirliği ve pratikliği ile günümüzde de halen animatörlerce eskiz olarak değerlendirildiği görülmektedir (Photography, 1948: 192).

1877 yıllarına geldiğimizde Fransa'da tiyatro işleten Emile Reynaud Zoetrop ve Fenakistiscop ile benzer özellikler taşıyan fakat hareketli görüntüde daha fazla zaman aralığı sunan Praksinoskop'u icat etti.

Elle çizilmiş resimleri art arda koyarak müzik eşliğinde seyirciye sunan Reynaud, böylelikle kurgu animasyonun da ilk adımını da atmış oldu. "İyi Bir Bira (Un Don Bock)" isimli ilk filmi 1892 yılında arkadaşlarıyla düzenlediği bir toplantıda gösterime sundu. Gösteri dünyasında büyük bir ilgi uyandıran bu icat, bir taraftan da kameranın keşfinin ilk tohumlarını ekmiştir (Savaş, 2015: 11).

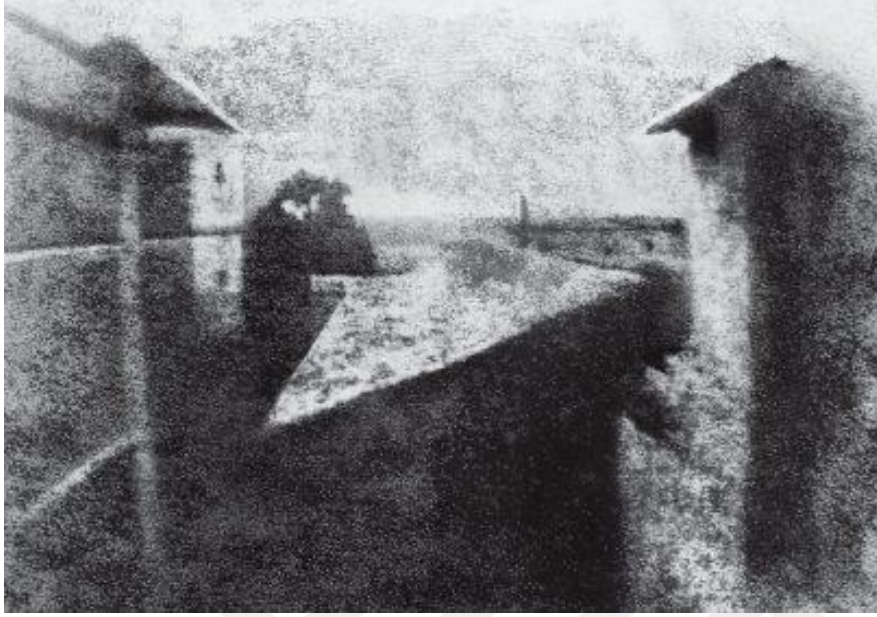


Görsel 10. Emile Reynaud ve İcadı Praksinoskop

## 2.1. Anın Kayıt Edilebilirliği ve Canlandırma

Tarihin bilinen ilk fotoğrafı Nicephore Niepce'nin 1826 yılında kurşun ve kalay karışımı bir levhayı Camera Obscura ya yerleştirerek yaklaşık 8 saat süren pozlama sonucunda tarihteki ilk kalıcı görüntüyü elde etmesiyle ortaya çıkar. (Görsel 11.) 1829 da Niepce, Louis-Jacques ve Mande Daguerre arasında kurulan ortaklık, pozlama süresinin kısaltılması ve fotoğrafın bir kağıda geçmesini sağlayan buluşların ortaya çıkmasını ve fotoğrafın ulaşılabilirliğinin artmasını sağlamıştır. Fotoğrafın popülerliğinin artması sinemanın keşfine ve canlandırmanın da gelişmesine yol açmıştır. Gerçek görüntünün

yorumsuz bir şekilde kayıt edilebilmesi ile göz retinasındaki sürekliliği kullanan ilk kişi ise Eadward Muybridge dir.

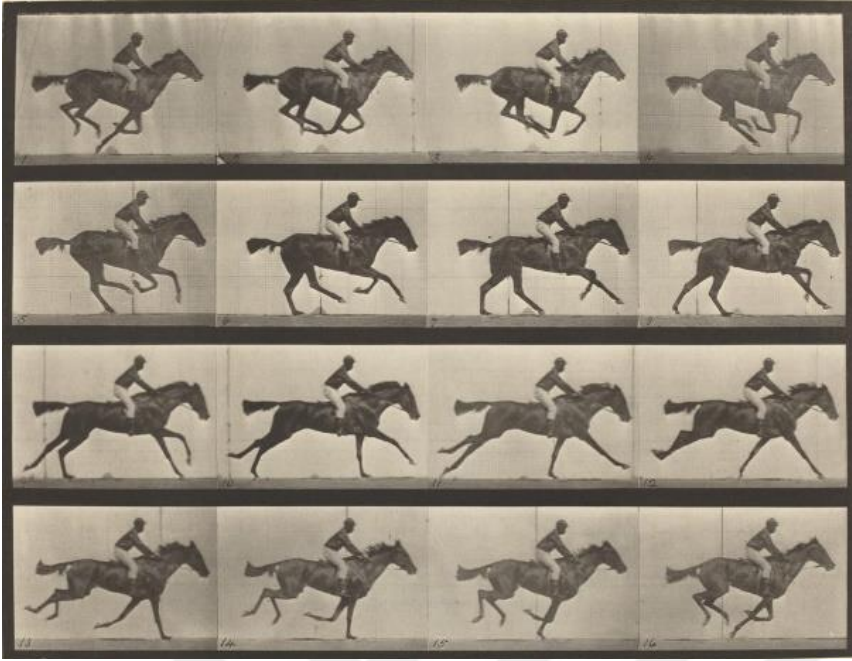


Görsel 11. Dünyadaki ilk fotoğraf. Pencereden Le Gras'a bakış

20 li yaşlarında Amerika'ya göç etmiş İngiltere doğumlu Eadward Muybridge'ın ilk fotoğraf çalışmaları peyzaj, çevre fotoğrafçılığıdır. Ancak onun literatürde iz bırakan çalışması ise;

1878 yılında Kaliforniya valisi ve yarış atı sahibi Lefon Stanford, bir atın dört nala koşarken dört ayağının da yerden kesilip kesilmeyeceği konusunda bir deney yapmak istemiş ve Muybridge'i bu deney için görevlendirmiştir. Théodore Géricault'ın 1821 yılında yaptığı "Epsom at yarışları" isimli tabloda atlar dört nala koşarken dört bacakları da havada resmedilmiştir. Muybridge bir atın dört nala koşarken birden fazla kameradan yararlanarak fotoğraflarını çekmiş ve gerçek ortaya çıkmıştır. Dört nala koşan atların mutlaka bir ayağının yere bastığı keşfedilmiştir (Savaş, 2015: 7).

Eadward Muybridge bu buluşunu çeşitlendirerek doğadaki canlıların kara kare fotoğraflarını çekmiştir. 1879 yılında Zoetropa benzeyen Zopraksiskop adında bir alet icat etmiştir. Zoetrop dan farkı ise görsellerin fotoğraf içermesidir. Ardı ardına gelen fotoğraflar ile görüntünün hareketlilik kazanması sinemanın doğuşuna önemli bir etkisi sağlamıştır.



Görsel 12. Eadweard Muybridge "Hareketli At"

1887 ve 1890 lı yıllarda ise canlandırmanın doğuşu niteliğinde keşifleri sağlayan Tomas Alva Edison, George Eastman ve Harry Reichenbach, ortak araştırmaları ile selüloit esaslı fotoğraf filmini icat etmişlerdir. Akabinde 1889 da Tomas Alva Edison tarafından Kinetoskop (Kinetoscope) ortaya çıkarılmıştır. Bir ışık kaynağı kullanılarak art arda gelen fotoğraflardan oluşan bir fotoğraf filminin hızlı bir şekilde döndürülmesi ve duvara yansıtılmasını prensibiyle çalışan Kinetoskop sinema gösteriminin atası olarak değerlendirilmektedir (Bellis, 2019).

Tüm bu yöntemler kendi dönemlerinde etkili şekilde kullanılmış bir sonraki yöntemin şekillenmesi ve gelişmesine katkı sağlamış ve günümüz canlandırma tekniklerinin altyapısını oluşturmuştur.

## İKİNCİ BÖLÜM

### CANLANDIRMA TEKNİKLERİ

Bu bölümde Günümüzde kullanılan canlandırma teknikleri gelişim sürecine göre incelenmiştir. Ancak bazı teknikler hedeflenen çalışmanın kapsamına ya da sanatçının elde etmek istediği sonuca göre farklı dönemlerde bir arada da kullanılmaktadır. Bu teknikleri kullanım dönemi olarak keskin çizgilerle birbirinden ayırmak mümkün değildir. Çizgi, rotoscop, bilgisayar destekli ve deneysel canlandırma teknikleri bu bölümde ele alınacak olup tezin ana konusu olan stop motion tekniği ayrı bir bölüm olarak daha detaylı şekilde üçüncü bölümünde incelenecektir.

Yeni sanat anlatım formlarından biri olan Canlandırma sineması (animasyon) 19.yy'da fotoğrafın ve sinemanın gelişimi ile paralel olarak yapılarak sinemanın prensiplerinin bazılarını taşıması amacıyla bir dalı olarak kabul edilmiştir. İlk animasyon denemelerinde libe action'a daha yakın olan animasyonun süreç içinde gerçekçi film (live-action)'dan ayrılmasının temel sebebi köklerinin grafik ya da plastik sanatlara dayanır (Kaba, 1992: 1).

“Animasyonlar yapım aşaması zor ancak tüketimi kolay çalışmalar olduklarından iş süreci devrin küçük stüdyoları için oldukça maliyetli olmaktadır. Bu sebeple tasarım aşamasında kazanmanın yolları arandı. Animasyonda aynı sayfada karakter, zemin, çerçevenin bir arada olmasından daha basit ve daha az maliyetli yollar araştırılmaya başlandı” (Kahraman, 2013: 32). Bu arayış ilk olarak zaman ve işçilikten tasarruf sağlayan Cel animasyon tekniğinin gelişmesini, beraberinde de canlandırma yöntemlerinin kullanılması ve yaygınlaşmasını sağladı.

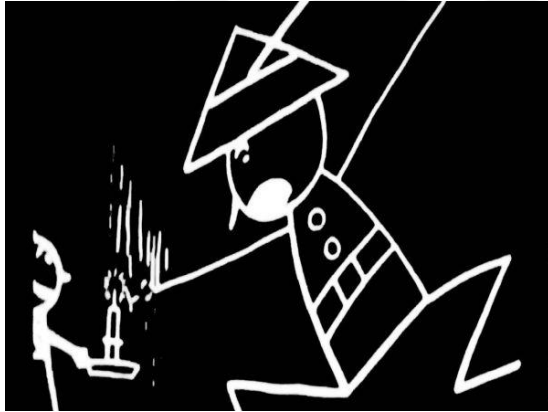
#### 2.1. Çizgi Canlandırma Tekniği (Cel Animation)

1910 lu yıllarda John Randolph Bray'ın çizgi film yapımının oldukça zaman ve emek almasından dolayı ticari boyuttaki kaygıları artmıştır. Bary'ın çizgi animasyonunun yapımının pratikleşmesi düşüncesine yardımcı olan gelişme, dönemin önemli animatörlerinden Earl Hurd ile ortaklığının ardından ortaya çıkan çizgi canlandırma tekniği (cel animation) olmuştur.

Cel, animasyon tekniği sayesinde çizgi film için çizilen resimlerdeki manzara, karakter ve diğer objeler farklı katmanlara çizilmiştir. Böylece her bir resmin

tek tek yeniden çizilmesi yerine sadece deęişecek olan kısımların çizimi yapılarak önceden hazırlanmış katmanların üzerine eklenilir. Arka plan çizimleri genelde kâğıt mat bir yüzeye çizilen cel animasyon tekniğinde karakter ve dięer objelerin çizimleri selüloit denilen şeffaf cam gibi saydam görünümlü olan rulolara çizilir (Göktepe, 2015: 48).

Haraketlilikteki kusursuzluğun oluşabilmesi için her 1 saniye için yirmi dört kare çiziminin oluşması gerekmektedir. Bu gereklilięi çizgi canlandırma teknięi (Cel Animasyon) oldukça pratikleştirmiş. Kusursuz sürdürebilirlik canlandırmaların sürelerinin uzamasına da önemli bir etkisi olmuştur. Amerikalı animatör Winsor McCay ile daha çok tanınan çizgi canlandırma teknięi, küresel anlamda ise Walt Disney stüdyoları ile birlikte popülerleşmiş ve aynı zamanda gelişmiştir (Samancı, 2004: 35). Bu teknik ile yapılmış önemli örnekleri “*Fantasmagorie*” 1908 , “*The Artist's Dream*” 1913, “*Dinozor Gertie*” 1914 “*Out of the Inkwell*” 1918 , “*Pinocchio*” 1940 olarak sıralayabiliriz



Görsel 13.” *Fantasmagorie*” 1908



Görsel 14. “*Out of the Inkwell*” 1918

## 2.2. Rotoskop Teknięi

Canlandırmanın çizgisel yorumlamaların dışında akıcı gerçekçi bir arayışı olan film yapımcısı ve teknoloji meraklısı Max Fleischer, 1915 lı yıllarda Rotoskop’u olaraya çıkartmıştır. Bu teknięi kardeşleri Dave, Joe, Lou and Charlie’nin katkıları ile geliştiren Max Fleischer, 1917 yılında patentini almıştır. Rotoskop teknięinin işleyişi hakkında Erdem şu demeci vermiştir;

Gerçeęe yakın animasyon elde etmenin en iyi yolunun insan hareketlerini kopyalama olduğunu düşünen Fleischer’ın teknięi; hareket halindeki bir insan film alınır ve film her seferinde bir kare projelendirilirse, her kare bir kâğıt parçası üzerine mürekkeple aktarılırsa, hareketin mükemmel bir kopyasına



sahip olacağı şeklindedir. Bunu yapabilmek için, filmi küçük bir cam panelin arkasına yansıtarak animatörün panelin üst tarafına bir sayfa kâğıt yerleştirmesine ve hareketin yansıtılan görüntüsünü kullanarak çizimlerini oluşturmasına izin verecek cihazı geliştirmiştir (Erdem, 2021: 21).



Görsel 15. Walt Disney Yapımı, “Peter Pan” 1953



Görsel 16. Beatles grubunun "Yellow Submarine" parçasının klipi 1968

“Rotoskopu kullanan ilk uzun metrajlı Amerikan filmi, 1939 yılında gösterime giren Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler “*Snow White and the Seven Dwarfs*” tır. Walt Disney bu tekniği; Alice Harikalar Diyarında “*Alice In Wonderland*”, Uyuyan Güzeli “*Sleeping Beauty*” ve “*Peter Pan*” gibi sonraki filmlerde de kullanmıştır” (Erdem, 2021: 21). Rotoskop zamanla geliştirilerek sinemanın yanında 1968’de Beatles grubunun “*Yellow Submarine*” parçasında ve 1985 A-Ha grubunun “*Take On Me*” müzik kliplerinde de kullanılmıştır (www.wannart.com/icerik/19953-animasyonda-yeni-bir-donem-baslatan-teknik-rotoskop, 2019). Rotoskop dijitalleşerek bilgisayar destekli tasarım ve çizim programları ile çeşitli renklendirme, color correction ve filtreleme teknikleri uygulanabilmektedir. “Daha yakın dönemlere geldiğimizde Richard Linklater kendisinin yazıp yönettiği 2001 yapımı “*Waking Life*” ile karşımızdaydı. Sundance Film Festivali’nde gösterilen yapım gerçeklik, rüya, nihilizm, varoluşçuluk gibi felsefi konuları anlattı ve bizi Sofi’nin Dünyası’na biraz daha yaklaştırdı” (www.wannart.com/icerik/19953-animasyonda-yeni-bir-donem-baslatan-teknik-rotoskop, 2019).

### 2.3. Bilgisayar Destekli Canlandırma Tekniği

“Bilgisayar animasyonunun başlangıcı aslında Hollywood’un yeni tatlar araması üzerine stüdyolara yaptığı ısrarlar sonucu olmuştur”(Savaş, 2015: 28). Cel canlandırma ve stop motion tekniklerinin birleşimi olarak değerlendirebileceğimiz bilgisayar destekli

canlandırmayı kendi içinde de 3 boyutlu ve 2 boyutlu canlandırma olarak ayırabiliriz. “Bu şekilde ifade edilmesinin nedeni stop motion canlandırmada kullanılan üç boyutlu elemanların ve çizgi canlandırmada çizilen illüstrasyonların, örneğin arka plan, sanal ortamda, yani bilgisayara aktarılmış bir şekilde yapılmasıdır”(Aran, 2009: 11).

İlk bilgisayar destekli canlandırma örneği 1971 de The Andromeda Strain filmde çok kısa bir sahne için kullanıldı. Fakat baştan sona bilgisayar destekli 2d animasyonun kullanıldığı 1974 yılında Kanada yapımı Aç “The Hunger” filmi olmuştur (Kahraman, 2013: 47).”Kanada ulusal film kurulu tarafından en iyi kısa film olarak animasyon dalında akademi ödülü aldı. 11 dakikalık filmde dünyadaki açlık animatör tarafından çizilmiş animasyonların anahtar karelerinin arası 2d animasyon ile tamamlanmıştı. Bu çalışma bilgisayar görüntüleri betimleyen dünyanın ilk 2d animasyon filmidir”(Kahraman,2013:47).



Görsel 17. “The Hunger” 1974



Görsel 18. “Toy Story” 1995

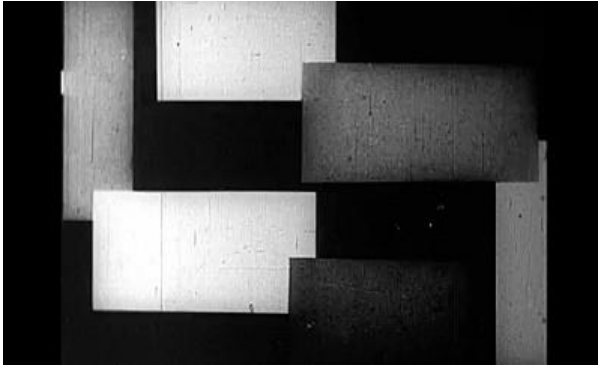
3d ise 1976 yılında Pixar stüdyoları tarafından yayımlanan Gelecek Dünya “*Future World*” filmi ile başlamış ardından 1983 yılında Walt Disney gibi animasyon öncülerinin 1982 yılında gösterime getirdikleri “*Torn*” filmi ile bilgisayar destekli canlandırma ve gerçek görüntü bir arada kullanımı başlamıştır. Ardından 1989 yapımı Masum Sanık Roger Rabbit “*Who Framed Roger Rabbit*” filmi ile daha çok detaylandırılmıştır. Dreamworks 1995 yapımı “*Toy Story*” filmi ile ilk global anlamda bilgisayar animasyonunun etkileyciliğinin en net temsilcisi olarak değerlendirilmektedir (Kahraman, 2013: 48).



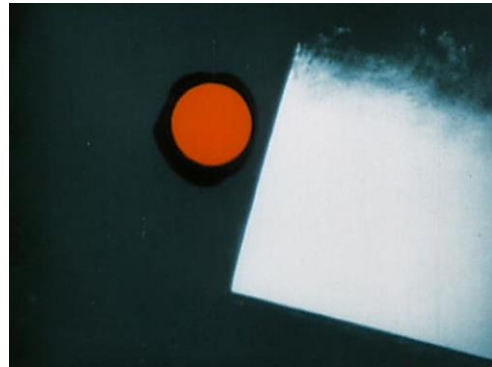
## 2.4. Deneysel canlandırma Tekniđi (Experimental Animation)

1920 lerde bazı animatörlerin ve ressamların popülizim ve maddi kaygıların dışında gerçekleştirdiđi deneysel canlandırma farklı materyaller ve içeriklerle soyut, süreal, konstruktivist, süprematist gibi arayışlarda bulunmuşlardır. Alman Reseam Hans Richter 1921 yapımı “*Ritim 21*”, mimar ve ressam Walter Ruttmann 1921 yapımı *Lichtspiel Eseri* “*Lichtspiel Opus*”, İsveçli ressam Viking Eggeling’in 1924 yapımı Diagonal Senfoni “*Diagonal Symphong*” ve Alman-Amerikan ressam Oscar Fischinger 1947 yapımı Hareketli Tabla No. 1 “*Motion Painting No. 1*” deneysel canlandırmanın önemli örnekleridir (Güler, 2018: 14).

Deneysel filmlerin yapımları tekniđin, rengin, sesin ne gibi sonuçlar verebileceđini göstermiş, yapılan denemeler profesyonel sanatçılar tarafından sürekli kullanılmıştır. Bağımsız ve esnek olarak üretilen filmler, deneysel alan için sonsuzdur ve çok sık tekrarlanan sabitlenmiş tiplerin tekrarından kaçarak deneyselliđin anlamının canlı kalmasını sağlar. Deneysel filmde sanatçı, teknik imkânlardan sıyrılarak kendi yaratıcılıđının ürünlerini ortaya koyar, herhangi bir malzeme sanatçının filminde hareket haline dönüşebilir, taş, kâğıt, tel, renk, çamur, ışık v.b. deneysel filmci için birer malzemedir(Güler, 2018: 15).



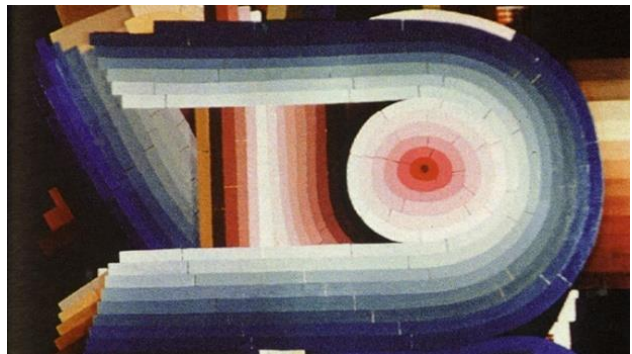
Görsel 19. “*Ritim 21*” 1921



Görsel 20. “*Lichtspiel Opus*” 1921



Görsel 21. “*Diagonal Symphong*” 1924



Görsel 22. “*Motion Painting No. 1*” 1947

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### STOP MOTION

Kelime anlamı olarak “dur-hareket, bas-çek, don-kayıt” gibi anlamlara gelen stop motion çizgi canlandırma kadar eski bir tekniktir. Bu teknik, kamera veya fotoğraf makinesini nesnenin konumuna göre yerleştirerek nesne tek tek hareket ettirilip ardından her hareketin fotoğraflanıp fotoğrafların ardı ardına gösterilerek oluşturulmasıdır. Furniss’e göre stop motion “... kamera önünde objelerin çerçeveler halinde değiştirilmesini içeren çeşitli canlandırma tekniklerini tanımlayan bir terimdir” (Furniss, 2013: 232). Locke’a göre ise stop motion canlandırma “...cansız üç boyutlu nesnelerin ve ya da insanların kuklaymışçasına hareket ettirilerek teker teker fotoğraflanmasıyla yapılan canlandırma tekniğidir” (Locke, 1992: 63).

Teknik 1890’larda Fransız sahne sihirbazı ve animatör George Meliés tarafından tesadüfen keşfedilmiştir. Meliés yol sahnesi çekerken kameranın filminin takılması tesadüfi bir şekilde George Meliés stop motion’ı keşfetmesinin sağlamıştır. Bu keşif Meliés’in tamir sürecindeki makinenin aralıklarla çekim yaptığını, insanların ve araçların ani yer değişimlerinin bu karelerle devinimi de beraberinde getirdiğini tespit etmesiyle olmuştur (Purves, 2010: 13).

Avrupa kıtasında gelişmiş ve çeşitlenmiş olan stop motion konusunda Aran şu şekilde bahsetmektedir.”Stop-motion canlandırma, çizgi canlandırma tekniğinden farklı olarak Amerika’da değil de Avrupa’da hayat bulmuştur. Bunun nedeni Asya ve Avrupa da fabllar, efsaneler, geleneksel hikaye anlatımlarının ve kuklacılığın daha yaygın oluşudur” (Aran, 2009: 15).

1898 yılında Albert E. Smith ve James Stuart Blackton’ın yaptığı Humpty Dumpty Sirkisi “*The Humpty Dumpty Circus*” ilk stop motion filmi olarak kabul edilmektedir.“Bu canlandırma filminde oyuncak bir sirkteki akrobatlara ve hayvanlara hayat verilmeye çalışılmıştır”(Aran, 2009: 16). 1902 yılında Pastanede Eğlence “*Fun in the Bakery Shop*” ve 1907 yapımı Perili Otel “*The Haunted Hotel*” ilk stop motion örnekleri olarak değerlendirilmektedir. Bir diğer önemli örnek ise Wladyslaw Starewicz tarafından çekilen 1912 yapımı “*The Beautiful Leukanida*” canlandırmasındaki karakterlerin ölü böcekler olması stop motion tekniğinin uçsuz bir yelpazesi olduğunun göstergesi olarak değerlendirilebilir (Karakurt, 2021).

Stop Motion canlandırma tekniğinin çizgi canlandırmaya göre temel kuralları yoktur. Sanatçıdan sanatçıya değişen yaklaşımlar, stop motion canlandırma tekniğinin kendi içinde de yeni teknikler ve malzemeler oluşmasını sağlamıştır. Kimi zaman çamur, hazır nesne, kum ve hatta en uç örnek olarak ölü böceklerin kullanılması stop motion'nın hibrit yapısını göstermektedir. Yeni malzeme önerileri ve tespitleri ile bu tekniğin anlatım dili farklı noktalara ulaştırmaktadır.

### 3.1.1. Claymotion Tekniği

Stop Motion'nın bir alt türlerinden olarak claymotion tekniğini bir çok canlandırma tekniklerinden çok daha çalışılmış ve uygulanmış olduğunu söyleyebiliriz. Claymotion, kil veya plastilin malzemesi ile 3 boyutlu karakter, obje veya herhangi bir nesnenin şekillendirilmesi, hareketlerinin veya değişimlerinin an ve an çekimi yapılarak birleştirilmesi tekniğidir.

Kilden şekillendirmenin avantajlarının yanında kuruma, çatlama ve kırılma gibi dezavantajlarının olması ve malzemeye hakim olma zorlukları animatörler tarafından bu malzemenin tercih edilebilirliğini azaltmıştır. Bu sorunun çözümü olarak 1897 yılında William Harbutt'un Plastik Yöntemi ve Eğitim Çalışmalarında Yazma, Çizim ve Modelleme Sanatlarında Hamuru Kullanımı “ *Plastic Method and the Use of Plasticine in the Arts of Writing, Drawing, and Modelling in Education Work* ” adlı yayını ile o dönemki daha yağlı olan ve kullanım zorluğu yaratan İtalyan pastilinin malzemesinin yağlı özelliğini azaltan bir formül önermiştir. Bu formül ile claymotion tekniğinin gelişimine önemli bir katkı olarak plastilinin çok daha şekillendirilebilir hale gelmiştir ( Michael, 1993).

1908 yıllarında Edwin S. Porter Heykeltraşın Kabusu “*The Sculptor's Nightmare*” filminin ilk claymotion örneği olduğunu söyleyebiliriz. “*The Sculptor's Nightmare*” sarhoş bir heykeltıraşın rüyasında kendiliğinden büstlere dönüşen heykelleri görmesini konu alır. Dönemin siyasi karakterlerine dönüşen bu büstler göz kırpma, baş çevirme ve dudaklarının hareketleri ile yüz animasyon denemesinin önemli örneklerinden biridir (Akgül, 2019). J. Stuart Blackton'nın 1910 yılında çektiği “*Chew Chew Land*” ve “*The Adventures of Dolly and Jim*” ve Walter R. Booth 1911 yılında çektiği “*Animated Putty*”, claymotion tekniğinin diğer önemli örneklerindedir.



Görsel 23. Heykel Tıraş'ın Kâbusu "The Sculptor's Nightmare" 1908

Bu öncü çalışmalarda ilginç olan, claymotion tekniğinin tek başına değil çekime dahil olan insan figürü ile verilmesidir. Bunun en etkili örneğinin, Merian C. Cooper ve Ernest B. Schoedsack tarafından yönetilen 1933 yapımı "King Kong" filmi olduğu söylenebilir.

New York şehrine giren bir gorilin şehrin her yanını yıkıp talan etmesi ve sonunda Empire States'e çıkmasının konu edildiği film, öncü model animasyon sanatçılarından Willis O'Brein'in, insanlar ve cansız modelleri bir arada kullanması ile döneme damgasını vuran bir filmidir. Geçmiş dönemlerin devrim niteliği taşıyan ve bu tür filmlere öncülük eden bir diğer film de, 1963 yılı yapımı kukla animasyon sanatçısı Ray Harryhausen tarafından modellenen Jason and the Argonaut filmidir. Film, iskelet adamlar ile zamanının unutulmaz kil animasyon uygulamaları arasına girmiştir. İnsanlar ve modelleri bir arada kullanan, bu kil animasyon film örnekleri, kil animasyon karakterlerin bugünkü şeklini almasında etkin bir rol oynamıştır (Arslan ve Gökçe Arslan, 2019: 56).



Görsel 24. "King Kong" 1933

### 3.1.2. Kukla Canlandırma Tekniđi

Dođu Avrupa bölgesinde oluşmuş ve gelişmiş olan kukla canlandırma stop motion tekniđinin alt türlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Ađırlıklı olarak Asya ve Dođu Avrupa'da mitolojik hikâyelerin bir yansıması olarak nitelendirilmiş kuklaların kare kare hareketlendirilerek çekiminin yapılması ile oluşan kukla canlandırma tekniđinin akış ve gerekliliklerini Çutsay şu şekilde bahsetmektedir;

Kuklalar, kendi başlarına ayakta durabilecek ve her açıdan filmi çekilebilecek bir biçimde yapılır. Verilen pozda durabilmeleri ve çeşitli hareketleri yapabilmeleri için, oynar eklemli metal iskelete sahip olmaları gerekir. Kuklaların takılıp çıkartılabilen ve deđişik yüz ifadelerini gösteren kafaları ve vücudun deđişik hareketlerini sağlayan elleri, kolları, bacakları ve ayakları vardır. Kukla canlandırmada kuklalar yaklaşık 15cm büyüklüğündedir ve genellikle ahşap, plastik, silikon, metal, plastilin, kil, kâğıt hamuru, sıkıştırılmış yün, keçe vb. materyallerden yapılır. Kuklalar canlandırılırken kişiliđini ve ruhsal yapısını da göz önünde bulundurmak gereklidir (Çutsay, 2020: 93).

Kukla canlandırmanın yapı taşlarını oluşturan Çek sanatçılar, bu tekniđin gelişmesinde de önemli bir yere sahiplerdir. Çizgi canlandırmadaki kurallı çekim planlarına karşın kukla canlandırmada temel kuralların olmadığı mecaz ve imge temelli arayışlarda bulunulduđunu söyleyebiliriz (Aran, 2009). Bu durum kukla canlandırmanın endüstriyel yapısının aksine sanat ve özgünlüğü barındırmaktadır (Furniss, 1994). 1912 yıllarında Ladislav Starevich tarafından çekilmiş olan “*The Beautiful Leukanida*”, “*Christmas at the Fox's Boarding House*” 1912, “*Voyage to the Moon*” 1913, “*The Little Street Singer*” 1923, ilk kukla canlandırma örnekleridir. Öncü kukla canlandırma sanatçılarını ise Ladislav Starevich, Jiri Trnka, Jan Svankmajer, George Pal ve Tim Burton, olarak sayabiliriz. (Kehr).



Görsel 25. Ladislav Starevich



Görsel 26. Jiri Trnka

### 3.1.3. Kes Çıkar (Cut Out) Tekniđi

Stop motion alt turlerinden biri olan Kes Çıkar (Cut Out) tekniđinin Kumaş, kađıt, karton hatta metal gibi malzemeler ile yapılmaktadır. Dik olarak yukarıdan çekim yaptığı cam veya plakanın üzerine yerleřtirilen karton, kađıt veya haerhangibi bir iki boyutlu malzemedan kesilmiř parçaların hareketlendirilerek kare kare fotođraflanıp çekilen fotođrafların bir araya getirilmesiyle oluřturulan bir tekniktir. (Güler, 2018: 9). Parçalar ine yardımı ile sabitlenir. Bazı örneklerde fotoğraf veya video akıřların üzerinde uygulandıđı gözlemlenmektedir.



Görsel 27. Prens Ahmed'in Maceraları "Die Abenteuer des Prinzen Achmed" 1926



Görsel 28. Masal Masalı "Tale of Tales" 1933

Cut-out canlandırmanın en iyi örnekleri ise alman animatör Lotte Reiniger'in 1926 yılında yayınladıđı Prens Ahmed'in Maceraları "Die Abenteuer des Prinzen Achmed", Rus animatör Yuri Norstein'in oldukça soyut bir üslupla yaptıđı 1979 Masal Masalı "Tale of Tales" ve günümüzde de halen gösterimde olan "Southpark" dizisi Cut Out canlandırmanın önemli temsilcileri olarak sayılabilir (Güler, 2018).

### 3.1.4. Pixilation Tekniđi

Stop motion'ın bir alt türü olan pixilation da diđer tekniklerden farklı olarak malzeme insandır. Diđer stop motion tekniklerinin kare kare çekim mantıđı yerine pixilation tekniđinde insan bir kukla gibi kullanılır. Teknik "Her türlü garip hareketlere izin verir. Bir insan kayarak yürüyebilir, uçuyormuř gibi görünebilir, yerde sürünerek gidebilir, havada zıplayabilir, bir duvarın iki yanında bulunabilir, su üzerinde gidebilir, yere girip yerden çıkabilir" (Çutsay, 2020: 96).



Pixilation yöntemi ile özdeşleşmiş olan Norman McLaren'in 1952 yılında yaptığı Bir Yardım Hikayesi “*A Charity Tale*” ve yine aynı yılda yaptığı Oscar ödüllü Komşular “*Neighbours*”, Chuck Menville ve Len Janson'nun çektiği 1967 yılı yapımı Dur Bak ve Dinle “*Stop Look and Listen*”, Jan Kounen'nin çektiği 1989 yapımı “*Gisele Kerozene*” Jan Švankmajer 1992 yapımı Yemek “*Food*” stop motion'nın bir alt türlerinden olan pixilation tekniğinin önemli örnekleri olarak sıralayabiliriz.



Görsel 29. “*Neighbours*” 1952



Görsel 30. “*Food*” 1992

### 3.2. Stop Motion Tekniğini Kullanan Sanatçılar

Çizgi canlandırma, Walt Disney ve Fleischer Kardeşler gibi öncü kuruluşların etkisi ile kurallı ve sistematik bir şekilde gelişmiştir. Stop motion canlandırma tekniğinde ise bu durum net sınırlar ve kurallarla belirlenmeden sanatçıların kendi arayışları ve özgün yaklaşımları ile çeşitlenmiştir. Kukla canlandırmanın öncüleri Ladislav Starevitch ve Jiri Trnka, kes çıkar tekniğinin öncüsü Charlotte Lotte Reiniger dir. Claymotion tekniğinin öncüsü olmasının yanı sıra tüm stop motion canlandırma tekniklerini bir arada kullandığı filmleri ile Jan Švankmajer alana büyük yenilikler katmış, günümüzde birlikte çalışan Cristobal Leon ve Joaquín Cociña gibi sanatçılarda örnek olmuştur.

### 3.2.1. Ladislav Starevitch

1882 yılında Rusya'nın başkenti Moskova da doğan Ladislav Starevitch, stop motion tekniğinin figüratif nesnelere ile çekilebilirliğini gösterdiği ilk denemelerini 1910 yıllarında gerçekleştirmiştir. Starevitch'in stop motion'na başlama hikâyesini Savaş şu şekilde anlatır;

Starevitch, şimdi Estonya topraklarına dâhil olan Tartu, yani o zaman ki ismiyle Dorpat'da okumuştur. Okuduğu sırada harita memurluğu yapmış ve şehrin yalnız sokaklarında kendi başına keşfe çıkarak, özellikle de böcekler üzerine incelemeler yürütmüştür. Kameranın keşfinden sonra Starevitch, babasını bir kameranın çalışmaları için gerekli olduğuna ikna etmiş ve alınan kamerayla böcekleri filme kaydetmeye başlamıştır. Tabiat Tarihi Müzesinin müdürü ile oradaki makaslı böcekleri çekme konusunda anlaşan Starevitch, kamerasını kurup böcekleri filme alırken bir sorunla karşılaşmıştır. Böcekler ışıklar kurulduğunda hareketsiz kalmakta ve yalnızca ışık kapatıldığında doğal hareketlerine devam etmektedirler. Starevitch, 1908 yılında Emile Cohl'un çekmiş olduğu "Canlanan Kibritler (Les allumettes animées) filmi izlemiş ve buradan aklına böcekleri stop-motion tekniğiyle filme almak gelmiştir (Savaş, 2015: 48).

Sanatçı 1910 yılında bazı ölü geyikböceklerinin kollarını bacaklarını koparıp tel ile değiştirip hareketlendirdiği Geyikböceği "*Lucanus Cervus*"'u çekmiştir. Canlandırmadaki konu iki erkek böceğinin dişi böceği etkilemek için yaptığı dövüşü göstermektedir. (Bendazzi, 1994: 44). Starevitch bir ifadesinde "Bu işe öyle kapılmışım ki, on beş metre film harcadığımı hesaplayan göstergeye bakmayı ihmal etmişim. Film izlerken, sağladığım hareket akışkanlığı beni şaşırttı. Dövüş güzeldi, hatta belki fazla güzel" (Övgü, 2019: 15).

Ladislav Starevitch'in Stop motion tutkusu, Geyikböceği "*Lucanus Cervus*" filmi ile kalmayıp 1912 yılında Kameramanın İntikamı "*The Revenge of the Cameraman*" filmi ile devam etmiştir. "Bu filmlerdeki başarısından sonra artık sahne düzenekleri üzerinde, farklı malzemelerden yaptığı kuklaları da kullanmaya başlamıştır" (Dumlu, 2019: 30).

1920 yılına Paris'e taşınan sanatçı, Goethe Nikolay Gogol Ezop, yazar Grigory Zolovskiy Krylov ve La Fontaine, ilüstratör Jean Grandville ve Arthur Rackham'ın eserlerinden etkilenmiştir (Savaş, 2015: 50). Böcekler ile yaptığı stop motion pratiklerini çeşitlendirerek hayvan figürlü kuklalar tasarlamış ve 1930 da adından epeyce söz ettirdiği ve ilk uzun metrajlı filmi olan Tilki Masalı'nı "*Le Roman de Renard*" çekmiştir. Starevitch'in figüratif tarzı ise insan giyimli hayvanlara doğru dönüşmüştür.





Görsel 31. “The Revenge of the Cameraman” 1912



Görsel 32. “Le Roman de Renard” 1930

Tilki Masalı canlandırmasında kuklaların ölçülerinin insan ölçeğinde olması kukla hareketlerine eşsizlik kazandırmış ve yakın çekimlerle bu etki daha da zenginleştirilmiştir. Starevitch’in canlandırmalarındaki bu karakteristik özelliklerin yanı sıra politik göndermeler de etkin şekilde kullanılmıştır. “...faşizme karşı tavrı gerekçesiyle savaş dönemi İtalya ve İspanya’da yasaklanmıştır. Buna rağmen savaş karşıtı birçok ülke tarafından kabul görmüş ve övgülerle karşılanmıştır” (Dumlu, 2019: 31). 1933 yılında Maskot “*The Mascot*” isimli stop motion canlandırmasındaki Köpek kuklası ile Starevitch ismi çok daha yaygın hale gelmiştir. Sanatçının çalışmaları, Švankmajer, Quay Kardeşler, Yury Norstein, Kihachiro Kawamoto, Tim Burton, Nick Park, Suzie Templeton gibi canlandırma sanatçılarına ilham kaynağı olmuştur.

### 3.2.2. Charlotte Lotte Reiniger

1899 yılında Berlin de doğmuş olan Reiniger, stop motion tekniğinin alt türü olan cut-out tekniğinin öncüsü olarak kabul edilmektedir. İlk kâğıt kesme deneyimlerine altı yaşında başlamış ve ergenlik zamanlarında Alman sinemasının önemli yönetmenlerinden Georges Méliès ve Paul Wegener filmlerindeki canlandırmalardan ve efektlerden etkilenmiştir. 1915 yılında Paul Wegener’in “*Sinemada Animasyonun Olası Kullanımı*” adlı konferansı Cut Out tekniğinde olgun bir seviyeye gelmesini sağlamıştır (Çevik, 2020: 230).

1918 de Reiniger, Paul Wegener ın dikkatini çekmiş ve ondan Fareli Köyün Kavalcısı “*Der Rottenfänger Von Hamelin*” filmindeki silüet sahneleri canlandırmasını istemiştir (Şavaş, 2009: 46). Reininger’in ufkunu açan bu başarılı ortaklık, onun Berlin Kültürel Araştırma Enstitüsü’ne kabul edilmesine ve özgün deneysel çalışmalar yapmasına

zemin oluşturmuştur. Âşık Kalplerin Süsü “*Das Ornament des verliebten Herzens*” 1919, Aşk ve Kararlı Âşıklar “*Amor und das Standhafte Liebespaar*” 1920, Uçan Bavul “*Der Fliegende Koffer*” 1921 ve Bethlehem Yıldızı “*Der Stern von Bethlehem*” 1921 filmleri Cut Out canlandırma tekniği ile çektiği diğer başarılı örneklerdir.



Görsel 33. Âşık Kalplerin Süsü “*Das Ornament des verliebten Herzens*” 1919



Görsel 34. Prens Ahmed'in Maceraları “*The Adventures of Prince Achmed*” 1926

Reiniger'in Yunanistan ve Orta Doğu seyahatleri iham kaynağı olmuş ve bu coğrafyalardaki gölge oyunları karakterleri onun sanatını oldukça etkilemiştir. Nitekim Yunanistan'ın özgün kukla gösterilerinden Karagiozis ve Türk gölge tiyatrosu gösterilerinden esinlenerek, canlandırma tarihine önemli bir iz bırakan ve yapımı üç yıl kadar süren Prens Ahmed'in Maceraları “*The Adventures of Prince Achmed*” adlı filmini 1926 yılında yayınlamıştır. Prens Ahmed'in Maceraları, bu alandaki 1 saatin üzerinde süreye sahip olan ilk canlandırma özelliğine de sahiptir. 250.000 ve üzeri duraklı çekim yapılarak ortaya çıkan filmde, kes- çıkar (cut- out) tekniği ile siyah fon kartonundan karakterlerin yanında, bazı efektler için balmumu ve kum gibi deneysel malzemeler de kullanılmıştır Çevik, canlandırmanın anlam bütünlüğüne dair;

“Tüm masallarda olduğu gibi Prens Ahmed'in Maceraları'nda da iyiye karşı kötülük, güzelliğe karşı çirkinlik ele alınır. Karakterler temel insan özelliklerini taşıyan temsilciler olarak canlandırılırken; aşk ve nefret, yaşam ve ölüm, cömertlik ve açgözlülük, barış ve savaş, gerçek ve aldatma gibi zıtlıklar vurgulanır. Batılı bir kadın olan Reiniger, silüet canlandırma sanatındaki ustalık ile Doğu'yu tuhaf, egzotik, romantik, büyümlü ve farklı bir yer olarak yeniden yaratırken dönemi içerisinde sinematik temsilin sınırlarını zorlar” (Çevik, 2020: 235).

ifadelerini kullanır

### 3.2.3. Jiri Trnka

1912 yılında Plzen de doğmuş olan Çek sanatçı animatör Jiří Trnka, orta sınıf bir ailede yetişmiş küçük yaşlarda kukla yapma konusundaki arzusu onun Plzen deki meslek yüksekokulunda Çek kuklasının önemli isimlerinden Josef Skupe'den dersler almasını sağlamıştır. Trnka'nın yüksekokuldaki başarısı onun 1929 yılında Prag Mimarlık, Tasarım ve Sanat Fakültesine girmesini sağlamış ve 1935 yılında eğitimini tamamlamıştır (www.awn.com/animationworld/jiri-trnka-walt-disney-east, 2000).

Trnka 1930'larda çocuk kitabı illüstrasyonları ve sahne tasarımları yapmış, 1938 de ise Prag Ulusal Tiyatro'sunun sahne tasarımcısı olarak görev almıştır. 1945 yıllarında canlandırma sineması ilgisini çekmiş, Büyük Baba Pancar Yapıyor "*Zasadil Dědek Řepu*" 1945, Petrov'daki Hayvanlar "*Zvířátka a Petrovští*" 1946, Çek Yılı "*Špalíček*" 1947 gibi önemli çizgi canlandırmaları çekmiştir (Kınam, 2020: 159).



Görsel 35. İmparator'un Bülbülü "*Císařův slavík*" 1948



Görsel 36. El "*Ruka*" 1965

İlk kukla canlandırmasına 1948 de İmparator'un Bülbülü "*Císařův Slavík*" ile başlayıp 1949 da Şeytanın Değirmeni "*Čertův Mlýn*" ile devam etmiştir. Çizgi canlandırma ve kukla canlandırmayı bir arada kullandığı İki Dondurucu "*Dva Mrazíci*" 1954, Bir Yaz Gecesi Rüyası "*Sen Noci Svatojansk*" 1959 ve son canlandırması olan El "*Ruka*" 1964 gibi önemli işlere imzasını atmıştır.

Trnka, filmlerinin büyük bir bölümünü yetişkinlere yönelik hazırlamıştır. Filmlerini, Çek edebiyat yazarlarından ve yabancı yazarların çalışmalarından esinlenerek oluşturmuştur.

### 3.2.4. Jan Švankmajer

Vitrin dekorcusu bir babanın ve terzi bir annenin çocuğu olarak 1934 yılında Prag'da dünyaya gelen Çek sürrealist sanatçı Jan Švankmajer, kukla tasarımcısı, animatör, film direktörü ve yönetmenliğinin yanı sıra plastik sanatlar alanında (seramik, çizim, heykel vb.) da çalışmalar yapmıştır. Prag Gerçeküstücü Grubu'nun bir üyesi olan sanatçı, 1950 yılında Prag Uygulamalı Sanatlar Fakültesine girmiş ve Sürrealizmin öncüsü Savador Dali'nin resimleri ile tanışmıştır. 1954 de buradaki eğitimini bitirip aynı yıl Prag Konservatuarı Kukla Bölümü'nde kukla yapımı, yönetimi ve sahne tasarımı konusunda kendisini geliştirmiştir. Mezuniyet tezi canlandırması olan 1958 Geyik Kral "*King Stag*" da kendine özgü karakteristik özelliklerini ortaya koymuştur. Mezuniyetinin ardından Prag'da çeşitli tiyatrolarda çalışmış ve sanatında bu deneyimlerinden ilham almıştır.

Švankmajer Tiyatrodaki çalışmalarından aldığı ilhamla, bir nesil önce kullanılan görsel yeniliklerin çoğunu geliştirmiş, dönemin Çek animatörleri Karel Zeman ve Jiří Trnka'nın canlandırmalarındaki yenilikçi bakış açıları ile Çek halk kuklacılığı geleneğini animasyonla birleştirerek farklı bir yorum ortaya koymuştur. Tabut Fabrikası "*Racvickarna*" 1966, Et "*Cetera*" 1966, Doğa Tarihi "*Historia Naturae Suita*" 1967, giysi, kürek, ayakkabı gibi tamamen hazır nesnelere oluşan canlandırması Weissmann ile Piknik "*Picknick mit Weissmann*" 1968 bu yorumların ilk örnekleridir. Evde Sessiz Bir Hafta "*Tichý týden v dome*" 1969 filminde birebir gerçekçi çekimler ile kukla ve claymotion tekniğini birlikte kullanmıştır. Nesne canlandırma tekniğini insan figürü ile birlikte kullandığı Žvahlav veya Hubert'in Hasır Elbiseleri "*Zvahlav aneb Saticky Slameného Huberta*" 1971, Usher'ların Evinin Çöküşü "*Zanik Domu Usheru*" 1981, Diyaloğun Boyutları "*Možnosti Dialogu*" 1982 gibi filmler yayınladığı diğer başarılı örnekler arasında sayılabilir. Stop motion teknikleri olan claymation, pixilation ve cut out canlı çekim (live action) tekniklerinin bir arada kullanarak kendine has özgün kısa süreli canlandırmalar yapmıştır.





Görsel 37. Doğa Tarihi “*Historia Naturae Suita*” 1967



Görsel 38. Diyaloğun Boyutları “*Možnosti Dialogu*” 1982

Aynı zamanda o, iyi bir teorisyen ve deneycidir. Filmlerini anlayabilmek için onun çalıştığı gibi çalışmak ve yapbozun eksik parçalarını bulmaya çalışırken zihnin sıçramalarını deneyimlemek, sürreal olanın içine çekildiğinizi fark ettiğinizde zeminin kayganlığının ürperticiliği ile karşılaşmayı göze almak zorundasınızdır (Avcı, 2016: 8).

Canlandırma tekniğinin sert üslubunun örneklerinden Diyaloğun Boyutları “*Možnosti Dialogu*” 1982 filminin gösterimi, dönemin komünizmle yönetilen Çekoslovakya’ında yasaklanmıştır. Fakat bu film, uluslararası birçok festivalde, Almanya Berlin’de “*Altın Ayı*” ödülüne, Nancy’de “*Festival Tarihinin En İyi Filmi*” ödülüne, Avustralya Melbourne’da Kültür Vakfı ödülüne ve Fransa Cannes’da Büyük Ödül Fipresci ye layık görülmüştür (Savaş, 2015: 96).

Švankmajer’in sanatı için, 80’li yıllardan 90’lı yıllara geçiş döneminin altın çağı olduğu söylenebilir Nitekim ilk uzun metraj filmi olan ve 1988 yılında tamamlayıp yayınladığı Alice Harikalar Diyarında “*Něco z Alenky*” canlandırması ile çok daha fazla tanınır olmuş, filmlerindeki imgenin gelişimi ve malzeme konusundaki yetkinliği ile ön plana çıkmıştır.

"Alice Hakkında" Švankmajer’in tasarım ve hayal gücü süzgecinden geçmiş, ortaya absürt ve grotesk bir yorumlama çıkmıştır. Örneğin, kuru kemiklerden oluşan canavarların içerisinde çatlamayı bekleyen yumurtalar bulunmaktadır, taşlar bisküviye dönüşür, toplu iğnelerden kirpiller meydana gelir ve Alice'nin zaman zaman büyüyüp küçülen vücudu küçük oyuncak bir bebekle anlatılırken, filmin bir yerinde Alice bu bedeninin büyümüş halinin içerisinde hapsolmektedir. Form üzerine olan çalışmaları, filme olan yaklaşımını da değiştirmiştir. Alice'deki dönüşen karakterlere ve objelere baktığımızda Švankmajer'in "Karanlık Simya" adını verdiği animasyonun büyüü, onun

filmlerinde tasarımcılığını paylaşmak için seçtiği bir yoldur (Savaş, 2015: 106).



Görsel 39. Alice Harikalar Diyarında “Něco z Alenky” 1988



Görsel 40. Stalinizmin Bohemia'da Çöküşü “Konec stalinismu v Čechách” 1990

1990 yılında yayınladığı Stalinizmin Bohemia'da Çöküşü “Konec stalinismu v Čechách” tüm stop motion tekniklerinin kullanımı yanında canlı çekiminde de kullanıldığı kısa canlandırma New York Times tarafından "Sinema dünyasının en vizyoner sürrealist filmlerden biri" (Maslin, 1991: 14) olarak tanımlanmıştır. Film Çekya'nın Komünizmin geçmişine metafor ağırlıklı bakış bir sunmaktadır. Nitekim filmin doğumhane sahnesinde stalinin büst heykelinin neşter ile baş kısmından ortadan ikiye ayrılması ardından beyinin içinden dönemin komünist parti lideri Klement Gottwald'ın büstünün doğması, kalıp ile çoğaltılan işçi figürlerin yürümeye başladığında idam edilmesi, farklı boyutlardaki oklavalara sokakta yuvarlanması ve önüne gelen her şeyi dümdüz etmesi gibi metaforlarla Çeka'nın komünizm geçmişi anlatılmaktadır. (Görsel 40.)

Sanatçı 1994 yılına geldiğimizde ikinci uzun metraj filmi “Faust” yayınlamıştır. Filmde gerçek çekim, claymotion ve kukla canlandırma tekniklerini harmanlayarak gerçeküstücü bir yaklaşımla ruhunu şeytana satan Faust karakterinin gerçeklik ve rüya arasındaki ilişkisini seyirciye flu bir şekilde göstermiştir. 1996 yılında yayınladığı Zevk Komplocuları “Spiklenci Slasti” filminin ilk bölüm karakterinde pixilation tekniğini, 2000 yılında yayınladığı Küçük Otik “Otesánek” filminde claymotion tekniğini, Hayatta Kalmak “Přezít Svůj Život” filminde pixilation tekniğini kullanarak stop motion tekniğinin öncü eserlerini ortaya koymuş ve birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur.



Görsel 41. “Faust” 1994



Görsel 42. Zevk Komplocuları “Spiklenci Slasti” 1996

### 3.2.5 Cristóbal León ve Joaquín Cociña

1980 yılında Şili doğumlu olan Cristóbal León ve Joaquín Cociña 2007 yılından beri önemli stop motion filmleri ortaya çıkartmışlardır. İkili, Santiago Katolik Üniversitesi Görsel Sanatlar Bölümünde tanışarak iş birliğine başlamıştır. Cociña ve León, stop motion teknikleri ile çizim, resim, duvar resmi ve heykel çalışmalarını bir arada kullanmışlardır (Baradley, 2018). İkilinin ilk ses getiren işleri birbirinin devamı niteliği taşıyan “Lucia” 2007 ve “Luis” 2008 dır. Bu örnekler, teknik olarak hareket eden duvar resimleri ile birliktelik sağlayan kâğıt, bant, gazeteden oluşan metamorfoz heykeller ve nesne hareketlilikleri ile birçok yeniliği bir arada sundukları ilk canlandırmalarıdır. “Luis” 2008 New York Guggenheim Müzesi, YouTube Play Bienali, Köln Kunstfilm Bienali’de sergileme almıştır. Ardından 2009 yılında kâğıt ve bantlarla, bir çocuğun karton kutuya hapsediği klostrofobik bir yapıya sahip olan “The Smaller Room”u canlandırmışlardır. 2010 yılında birbirleri ile devam niteliği taşıyan kısa stop motion filmleri “El Arca”, “El Templo” ve “Padre”yi ortaya çıkarmışlardır.



Görsel 43.” Luis” 2008



Görsel 44. “The Smaller Room” 2010



Cristobal Leon ve Joaquin Cociña'nın uzun metrajlı stop-motion filmi Kurt Evi "*The Wolf House*" 2018 Berlin, İstanbul, San Sebastian ve Mal Der Plata Film festivallerinde ve birçok yarışmada boy göstermiştir. Masalsı bir yapıya sahip olan filmin temeli gerçek yaşamışlıklara Colonia Dignidad olayına dayanmaktadır.

2. Dünya Savaşından sonra Alman Nazileri 300 kadar çocuk ile Güney Amerika'da Şili'ye sığınarak çevre köylere yaptıkları karşılıksız yardımlar ile çevrelerinden saygı kazanmışlardır. Fakat arka pencerede Şili hükümeti için işkence kamp ı, Nazilerin çocuk tacizi ve sömürülmesi gerçeği sonradan ortaya çıkar ([www.mubi.com/notebook/posts/close-up-on-joaquin-cocina-and-cristobal-leon-s-the-wolf-house](http://www.mubi.com/notebook/posts/close-up-on-joaquin-cocina-and-cristobal-leon-s-the-wolf-house), 2018). Bir demecinde Cristobal Leon "Colonia Dignidad Şili'de oldukça yaygın bir konuydu ikimiz de diktatörlük döneminde büyüdük... Ülkemizin yakın tarihinin merkezinde yer aldı, bu yüzden onun hakkında konuşmamız bizim için önemli" ([www.mubi.com/notebook/posts/close-up-on-joaquin-cocina-and-cristobal-leon-s-the-wolf-house](http://www.mubi.com/notebook/posts/close-up-on-joaquin-cocina-and-cristobal-leon-s-the-wolf-house), 2018).



Görsel 45. Kurt Evi "*The Wolf House*" 2018



Görsel 46. Kurt Evi "*The Wolf House*" çekimi sırasında Joaquín Cociña ve Cristóbal León

Yapımı yaklaşık 5 yıl süren Kurt Evi stop motion filminde, karakalem, kuru ve yağlı boya, şeffaf bant çeşitli kâğıt türleri ve objelerin hareketliliklerinin yanında malzemeler arası geçişler ile sürekli değişim halindeki akışkanlık metamorfoz bir bakış ile işlenir. Ev de imge değeri olan 2 domuz tarafından karşılanan çocuk domuzların biçim değiştirmelerle insana dönüştüğü, evin zamanla Maria'nın hislerine karşılık vermeye başladığı bir süreci sunan filmde kolonide bir çocuğun maruz kaldığı psikolojik etkenlere odaklanılır. Maria'nın rahatı edici ses mırıldanmaları, heykellerin oluşum sırasındaki karakalem çizim sesleri, bant heykellerin oluşumu sırasındaki hışırtılar filmin belirleyici özelliklerinden sayılabilir.



## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### SERAMİK SANATI İÇERİSİNDE STOP MOTİON TEKNIĞİNİN KULLANIMI

Seramik sanatında hareket izlenimini stop motion tekniği ile verebilmek için bu tekniğin alt kategorileri olan claymotion, kukla ve obje canlandırma teknikleri kullanılmıştır. Seramik; “Anorganik maddelerin şekillendirilip ateş ile sertleşmesi ile oluşan malzemeye verilen ad” (Arcasoy,1983:1). Olarak tanımlanmasına rağmen günümüz sanatında sıklıkla fırınlama işlemi olmaksızın yaş halde, deri sertliğinde veya kendi doğal süreçlerindeki dönüşümleri ile kullanılan bir malzemedir. Nitekim stop motion tekniği ile yapılan örneklerde de bu yaklaşım sıklıkla karşımıza çıkar. Aynı zamanda bazı canlandırmalarda temel seramik formların çizimlerinin dijital olarak kullanıldığı örnekler bulunmasına rağmen bu bölümde malzemenin ham hali ile (çamur) kullanıldığı ve/veya birebir seramik olarak şekillendirildiği canlandırma örneklerine yer verilecektir.

Bazı seramik stop motion örneklerinde birden fazla canlandırma tekniği bir arada kullanılmıştır. Kimi canlandırmalarda kukla ve claymotion, kimisinde ise obje ve claymotion tekniklerinin bir arada değerlendirildiği görülmektedir. Çizgi canlandırma tekniğindeki keskin ve katı kuralların Stop motion tekniğinde olmaması, bu tekniğin gelişime açık yapısı ile seramik gibi pek çok malzemenin bu başlıkta kullanımının önünü açmıştır. Bu anlamda yardımcı malzemelerin niteliklerinin gösterilmesi açısından Anu-Laura Tuttelberg’in “*Winter in the Rainforest*” stop motion canlandırması, Xue Geng’in farklı bir yardımcı malzeme olmadan sadece porselen figürler kullandığı “*Mr. Sea*” ve “*The Name of Gold*” adını verdiği claymotion canlandırması, Evan Hobart, Charlotte Cornato gibi isimlerin canlandırmaları literatürdeki önemli örneklerdendir.

#### **4.1. Evan Hobart**

Çocukken 1993 yılında kil ile tanışmış olan Kanada doğumlu seramik sanatçısı Evan Hobart, eserlerinde seramik malzemenin niteliklerini; karışık teknikler, videoart ve stop motion teknikleri ile çeşitlendirmektedir. İlham kaynağı olan ekoloji, arkeoloji ve paleontoloji gibi konuları araştıran ve kavramsallaştıran Hobart, kendi eserlerinden ise şu şekilde bahsetmektedir ([www.evanhobart.com/about](http://www.evanhobart.com/about), 2015).

Yaptığım sanat, çevremden çok ilham alıyor. Hayatımın bir bölümünü daha büyük metropollerde geçirerek, bu kentsel ortamlardan derinden etkilendim ve yarattığım sanat ve imgelere girdi. Doğaya duyduğum empati ve takdirin yanı sıra, sanat eserim modern yaşam, tüketimcilik, kurumsal açgözlülük, küresel iklim değişikliği ve bu fenomenlerin kültürel bilincinin sorgulanmasından ortaya çıkıyor. Çarpışan trafik, siyaset, savaş, kirlilik ve yaşadığımız aşırı gelişmiş, sürdürülemez yaşam tarzı beni sık sık üzüyor ve bu koşullar hakkında yorum yapmak zorunda kalıyorum. Çalışmam bu güncel konuları ele alıyor ve bu toplumdaki bir katılımcı olarak konumumun bir yansıması (4ART).

Kendi eserleri hakkındaki düşüncelerini bizzat izleyiciye anlatan Hobart, 2012 yılında yapmış olduğu stop motion filmi *Her Şey Çok Hızlı Gerçekleşti "It All Happened So Fast"* de claymotion tekniğinin yanında, fotoğraf, seramik heykellere uyum sağlayan ve imgeyi güçlendiren çizimler de kullanmıştır. Sanatçı filmi hakkında şunları ifade eder;

Bu video, toplumumuzu azınlığını simgeleyen birçok kişiyi sömüren yöneticilerin mevcut düşüncelerinin sürdürülebilir olmadığına dair bir uyarıdır. Makineyi beslemek için dünyanın mevcut doğal kaynakların yok etmeye devam ederken bu dünyaya içinden doğduğumuz dünyaya onarılamaz bir zarar veriyoruz (Youtube).



Görsel 47. Her Şey Çok Hızlı Gerçekleşti "*It All Happen-ed So Fast*" 2012



Görsel 48. Her Şey Çok Hızlı Gerçekleşti "*It All Happen-ed So Fast*" 2012

Hobart in filminin imgesel kavramının yanında, Çamurun şekillendirme sırasındaki kuruma kontrolü için kullanılan poşete ve nemli bez sarma gibi seramik disiplini içerisinde şekillendirme aşamaları da gözlemlenmektedir.

## 4.2. Anu-Laura Tuttelberg

Film yönetmeni, heykeltıraş ve porselen kukla tasarımcısı Estonyalı sanatçı Anu-Laura Tuttelberg, mezun olduğu akademide kukla animasyonu dersleri vermekte olup 2013 yılında yayınladığı mezuniyet canlandırması Uçan Sinek “*Fly Mill*” ile birçok ödül almıştır. 2014 yılında yaptığı Ormanın Diğer Tarafında “*On The Other Side Of The Woods*” stop motion canlandırmasında claymotion, kukla canlandırma, obje canlandırma ve canlı çekim (live action) tekniklerini bir arada kullanmıştır.

Canlandırma, Tuttelberg doğduğu şehir Tallinn'in merkezinde eski bir evi olan Estonyalı ressam Ants Laikmaa'nın evindeki atölyesinde çekilmiştir. Sanatçı figürlerin karakterlerindeki farklılıkları, malzeme farklılıkları ile gösterdiği filmine gerçek insan çekimlerini de dahil ederek ortaya yenilikçi bir bakış açısı sunmuştur (www.anulaura.com/about/ 2021).



Görsel 49. Uçan Sinek “*Fly Mill*” 2013



Görsel 50. Ormanın Diğer Tarafında “*On The Other Side Of The Woods*” 2014

Fakat onun dünya çapında tanınmasını sağlayan porselen kukla canlandırması 2019 yılında yayınladığı Yağmur Ormanlarında Kış “*Winter In The Rainforest*” dir. Tuttelberg güncel teknolojik ekipmanlar yerine Meksika ve Peru'nun tropikal yağmur ormanlarında çektiği bu canlandırmanın da niteliği arttırmak farklı bir deneyim sunmak adına 16 milimetrelik film kullanmıştır. Estonyalı sanatçı canlandırması hakkında şunları ifade eder;

Kuklaları kare kare hareket ettirirken arka plandaki ışığın ve doğanın doğal bir şekilde hareket etmesine izin verdim. Bu sayede porselen kuklalar kendi hızlarında sorunsuz hareket etmekte ve çevrelerindeki doğa hızla değişmektedir. Bu, filmde yeni bir belirsiz zaman ve mekân gerçekliği yaratır. İzleyiciyi filmdeki stop motion tekniğinden haberdar eder. Animasyon tekniğini sahne arkasına saklamak istemiyorum, onu ortaya çıkarmak ve

yarattığı yeni garip gerçekliği gözlemlemek ve göstermek istiyorum (Ebert,2021).

Tuttelberg, Stop Motion tekniğini kullandığı bu canlandırmada masalsi figürlerin, bitkilerin ve hayvanların yaşamın ve ölümün iç içeliğine, biçim değiştirme ile yaşamın kırılğanlığına dair şiirsel bir görüş ortaya koyar ([www.bigumigu.com/haber/ormanda-kis-winter-in-the-rainforest/](http://www.bigumigu.com/haber/ormanda-kis-winter-in-the-rainforest/), 2021). Bunu yaparken silikon ve alüminyum tel malzemeler ile hareketlendirdiği porselen figürlerin kırılğan, narin yapısı başarılı bir şekilde doğanın zengin süreçleri ile bir arada verilir.



Görsel 51. Yağmur Ormanlarında Kış “*Winter In The Rainforest*” 2019



Görsel 52. Yağmur Ormanlarında Kış “*Winter In The Rainforest*” 2019

### 4.3. Geng Xue

Çin'in Jilin Eyaletinde doğan Geng Xue, ilham kaynağı olan Çin kültürünün porselen geleneğini, sembolik bir bakış açısıyla ele alır. Aynı zamanda Çin felsefesini ve folklorunu araştıran sanatçı kendi çalışmaları hakkında “İşlerim Çin geleneksel sanatına olan tutkuma dayanıyor ve porselen Çin geleneğinde uzun bir geçmişe sahip. Çocukluğumdan beri kil modelleme ile oynuyordum ve ilk kez çömlek yapmayı okulda denedim. Bu malzemenin dönüşümlerinin zenginliği beni büyüledi” (Toni.2014).



Görsel 53. Bay Deniz “*Mr. Sea*” 2014



Görsel 54. Bay Deniz “*Mr. Sea*” 2014

Sanatçı, stop motion tekniği kullanarak çektiği porselen kukla canlandırması Bay Deniz “*Mr. Sea*” ile 2014 yılında ödül almış ve kariyerinde önemli bir tanınırlık kazanmıştır. Canlandırma, Çin’de yaygın olarak bilinen doğaüstü hikâyelerin bulunduğu Pu Songlin tarafından yazılan Liaozhai’nin Garip Masalları adlı kitabında olan “Yılanı Öldürmek” adlı hikâyeye dayanır. Genç bir kâşifin ürkütücü bir adamın kıyılarında tutkulu bir aşk ve ölüm sarmalına düşmesinin anlatıldığı Bay Deniz “*Mr. Sea*” den Xue şu şekilde bahsetmektedir. "Bu hikâyeyi seçtim çünkü kendi senaryomu yazmak yerine iyi bilinen bir hikâyeye güvenmek istedim. Çin’de herkes Liaozhai Masallarını bilir, bu yüzden yerel izleyiciler için daha kolay anlaşılıyor olmaktadır” (Toni, 2014).



Görsel 55. “*The Name of Gold*” 2019



Görsel 56. “*The Name of Gold*” 2019

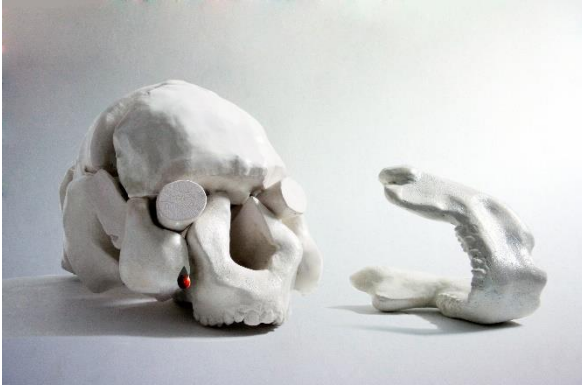
2 ayrı ekranda eşzamanlı izlenimi sunan 2019 yılında çekilen Altının Adı “*The Name of Gold*” adlı claymotion canlandırmasında, kil ile oluşturulan birçok insan figürünün bir yapı oluşturmak için topluca çalıştığı ve oluşturulan yapı için birbirlerini kurban ettiği, yapının figürleri yutarak kendi bünyesine kattığı sahneler yer almaktadır. Canlandırma, kolektif insan yaşamına ve davranışlarına alternatif bir yaklaşım ortaya koyar.



#### 4.4. Charlotte Cornaton

1986 yılında Fransa’da doğan Charlotte Cornaton seramik çalışmalarının yanında stop motion, video, illüstrasyon, resim ve performans sanatı alanlarında da çalışmakta ve bu disiplinleri çalışmalarında bir arada kullanmaktadır.

Charlotte Cornaton, eserleri hakkında “İşimin tamamı bir tür 'kültürler arası meraklar dolabı'. Maneviyat, göçebelik, kadınlık, görünüş gibi konuları ele alan, farklı kültürler aracılığıyla sembolik olarak yorumlama...”(www.licc.uk/winners/winner.php?id=789.) demecini vermiştir. 2009 yılında yaptığı seramik ve illüstrasyon çalışmalarının yer aldığı stop motion filmi “*Vanitas*” ile aynı yıl Londra Uluslararası Yaratıcı Yarışmasında "LICC” mansiyon ödülüne layık görülmüştür. Stop motion tekniği ile çekilen filmde, claymotion tekniği ile çamur yüzeyler, parçalara ayrılan ve sonrasında bütünlenen seramik formlar, grafik ve dijital unsurlar, illüstrasyonlar, hareketli nesnelere ve canlı figürler ile bir arada kullanılmıştır. Sanatçı beden, ahlak, kök, hafıza ve kalıcılık gibi kavramları kendi üslubu ile yorumlamıştır.



Görsel 57. “*Vanitas*” 2009



Görsel 58. “*Vanitas*” 2009

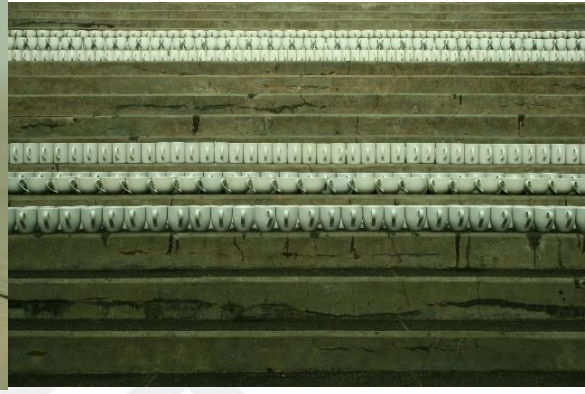
#### 4.5. Tromarama

Tromarama, 2006 yılında Febie Babyrose, Herbert Hans ve Ruddy Hatumena tarafından Endonezya’da kurulan bir sanat kolektifidir. Endonezya’nın Jakarta ve Bandung şehirleri arasında yaşayan ve çalışan sanatçılar dijital çağda hiper gerçeklik kavramıyla sanal

ve fiziksel dünya arasındaki karşılıklı ilişkiyi araştırıyor. Çalışmalarında çoğunlukla dijital medyanın çevrelere yönelik toplum algısı üzerindeki etkilerini yorumlayan Tromarama, aynı zamanda Asya kültürel ortamı ve politik yansımalarından da esinlenmektedir. Video, enstalasyon, stop motion, bilgisayar programlama ve etkileşimli sanat ile kendilerini ifade etmektedirler.



Görsel 59. "Ting" 2008



Görsel 60. "Ting" 2008

"Ting" 2008 adlı stop motion filminde porselen fincanlar, kupalar ve tabaklar kullanım mekânları dışında, kamusal alanlarda, doğada, çoklu tekrarlar, yer ve yön değişimleri ile artan çoğalan ve sıralanan dinamik bir yapıda kullanılmıştır. Eserde tek tipleşme ve mekansızlık vurgusu dikkat çeker.

#### 4.6. Cristina Córdova

Porto Riko asıllı, 1976 Amerika doğumlu, seramik sanatçısı Cristina Córdova aynı zamanda heykel ve fotoğraf ile ilgilenmektedir. Çalışmalarında daha çok kültürel farklılıkları cinsiyet ve ırksal özellikleri kullanarak figüratif eserler üreten Córdova eserleri hakkında şu demeci vermiştir.

Cinsiyet arketiplerine hem meydan okuyan hem de onları destekleyen bir evde doğdum. Bu eşzamanlılık yaratıcı bakış açımda akıcı bir kimlik yarattı ve bu beni cinsel açıdan özgür ve evrensel olandan kesinlikle efeminem olana kadar geniş bir anlatı düzenlemeleri yelpazesıyla meşgul olmaya itti. Ben insanım, ben Porto Rikoluyum, ben bir kadını. Bunların her biri, çalışmamın dünyaya geldiği prizmayı yaratan binlerce fraktala bölünür ([www.ferrincontemporary.com/portfolio/cristina-cordova/#about](http://www.ferrincontemporary.com/portfolio/cristina-cordova/#about), 2015).



Görsel 61. “Comino” Cristina, Arturo Córdova 2015



Görsel 62. “Dream with Breath” Felix 2015

Animatör ve sahne tasarımcısı kardeşi Arturo Córdova'nın desteği ile seramik çalışmalarında stop motion tekniğini kullanmıştır. Uygulama sürecindeki başarı ve uyum iki kardeşin ortak yürüttüğü (Penland School of Craft) Penland El Sanatları Okulu'nda 2015 yılında “Seramik heykel stop motion” adlı dersi vermelerine yol açmıştır. Arturo'nun sahne tasarımı ve montajlama konusundaki yetkinliği, Cristina'nın malzemeye olan hâkimiyeti ile ders kapsamında ortaya çıkan canlandırmalar; “Mature Table Manner” En Iwamura, “Executor” Charlie Evergreen, “Golden” Jen W, “Animation” Sami Case “Black- Eyed Susan” Leslie Fry ve “Dream with Breath” FelixE ait canlandırmalardır. Bu canlandırmaların bazılarında seramik heykeller ve kuklaların kullanıldığı bazılarında ise claymotion tekniğinin kullanıldığı örnekler görülmektedir ([www.penland.org/blog/when-ceramics-and-animation-meet/#sthash.w7eqlGaH.EOz3mAEI.dpbs](http://www.penland.org/blog/when-ceramics-and-animation-meet/#sthash.w7eqlGaH.EOz3mAEI.dpbs), 2015).



Görsel 63. “Table Manner” En Iwamura. 2015



Görsel 64. “Executor” Charlie Evergreen. 2015





Görsel 65. “Golden” Jen W 2015



Görsel 66. “Black Eyed Susan”leslie Fry. 2015

#### 4.7. Özge Tan

1993 doğumlu seramik sanatçısı ve akademisyen Özge Tan 2019 yılında yayınladığı “İşleme Sanatının Çağdaş Bir Malzemesi Olan Seramik” adlı yüksek lisans tez uygulamalarından olan “*Batan Bi Dünya Bu*” adlı seramik düzenlemesinde seramikte hareketlilik arayışında bulunmuştur. Sanatçı kendi düzenlemesi hakkında şu ifadeler yer verir.

Seramik düzenleme, bir su birikintisine giderek daha fazla batan bir kadının hareketini kare kare yansıtırken, toplamda 11 kareden oluşan çalışmanın fotoğrafları art arda dizilerek bir de GIF oluşturulmuştur. Araştırmacı bu çalışmada ‘Dünya’yı suya battıkça altın gözyaşı büyüyen ve suyun içinden yavaşça çıkardığı elinde bir lotus çiçeğini büyüten bir tanrıça olarak tasvir etmiştir (Tan, 2019: 115).

GIF (Graphics Interchange Format) görüntülerin dijital ortamda hareketli hale getirilmesi demektir. Sürekli döngü halinde olan ve hiç kimsenin oynat düğmesine basmasını gerektirmeyen bir dizi resim ya da sessiz videodan oluşur (www.vargonen.com/blog/gif-nedir/, 2020).



Görsel 67. *“Batan Bi’ Dünya Bu”* 2019

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### KİŞİSEL UYGULAMALAR

Tez kapsamında stop motion tekniği hakkında yapılan araştırmalar ve sanatçı uygulamalarının incelenmesi sonucunda seramiğin stop motion tekniği içerisinde nasıl yer aldığı ve alabileceğine dair çıkarımlara ulaşılmıştır. Bu çıkarımlar tekniğe dair analizler ve seçilen malzeme ile kısıtlı imkanlar dahilinde nasıl güçlü ve özgün bir şekilde bir araya gelebileceği düşünülmüştür. Bu doğrultuda “*Kaybolan*”, “*Seramiğin Zamanları*” ve “*Yalnızca Bir Kanı*” isimleri verilen üç ayrı stop motion canlandırması yapılmıştır. Uygulamalarda stop motion tekniğinin yanında alt teknikleri olarak adlandırdığımız claymotion ve pixilation teknikleri de kullanılmıştır. Çekilen canlandırmalarda her saniye için yaklaşık 9 ile 10 kareye yer verilmiştir. Fakat yer yer canlandırmadaki anlatım biçimini güçlendirebileceği düşünülerek akışı yavaşlatmak için bazı saniyelerde 7-8 kareye, akışı hızlandırmak için ise saniye başına 20-29 kareye yer verilmiştir.

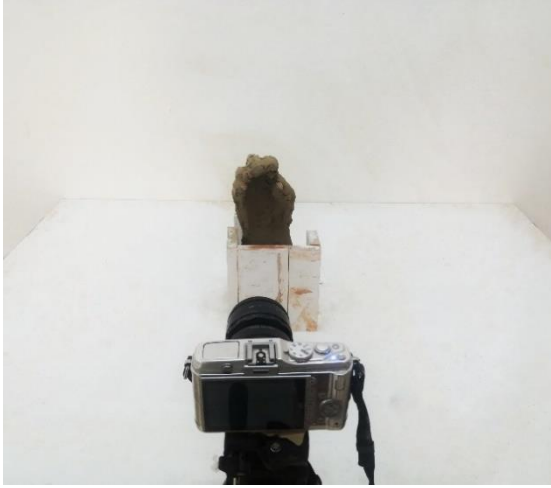
Kullanılan çamurun, şekillendirilmiş seramik parçaların hareket akışı, malzemenin kuruma, çatlama ve deformasyon gibi kendi doğal süreçleri deneme çekimleri ile etüt edilmiştir. Bu etütler çekimlerin sürelerini ve açılarını tespit etmekte tasarlanan kaydın salam referansları olmuştur. Atölye, stüdyo, doğa, kamusal alan gibi mekanlarda yapılan kayıtlarda, seçilen alanın getirileri, avantaj ve dezavantajları değerlendirilmiş, buna uygun bir yol izlenmiştir. Teknik hakimiyet ve malzeme gerektiren stop motion uygulamaları büyük ölçüde kişisel imkanlar ile sağlanmıştır.



Görsel 68. Çekim Mekânı Doğa



Görsel 69. Çekim Mekânı Kamusal Alan



Görsel 70. Çekim Mekânı Atölye Ortamı



Görsel 71. Çekim Mekânı Stüdyo Ortamı

Çekimlerde kullanılan ekipman ise Olyumpus EP3 dijital fotoğraf makinesi, fotoğraf makinesi lensi olarak Hellios 44.55. mm, Jupiter 135 mm ve bir adet tripod kullanılmıştır. Çekilen fotoğrafların montajlama işlemi için ise Movavi Video Editor 15 programı kullanılmıştır. Canlandırmalarda seçilen temalar her bir canlandırma için kendi özelinde belirlenmiştir.



Görsel 72. Dijital Fotoğraf Makinesi

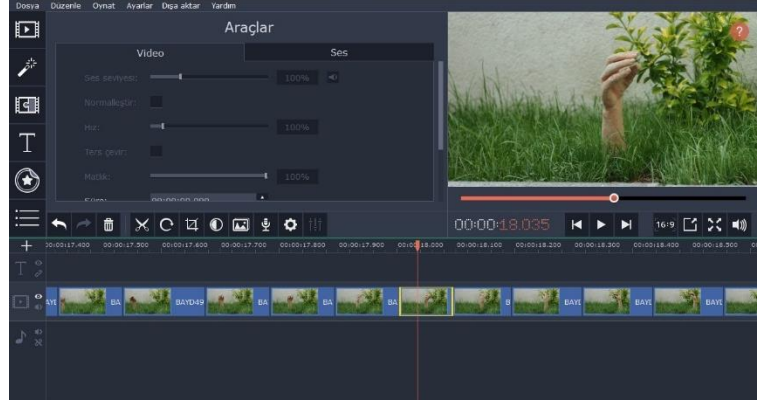


Görsel 73. Jupiter-37A 135mm F3.5,  
Helios 44 58mm f2





Görsel 74. Tripod



Görsel 75. Tripod

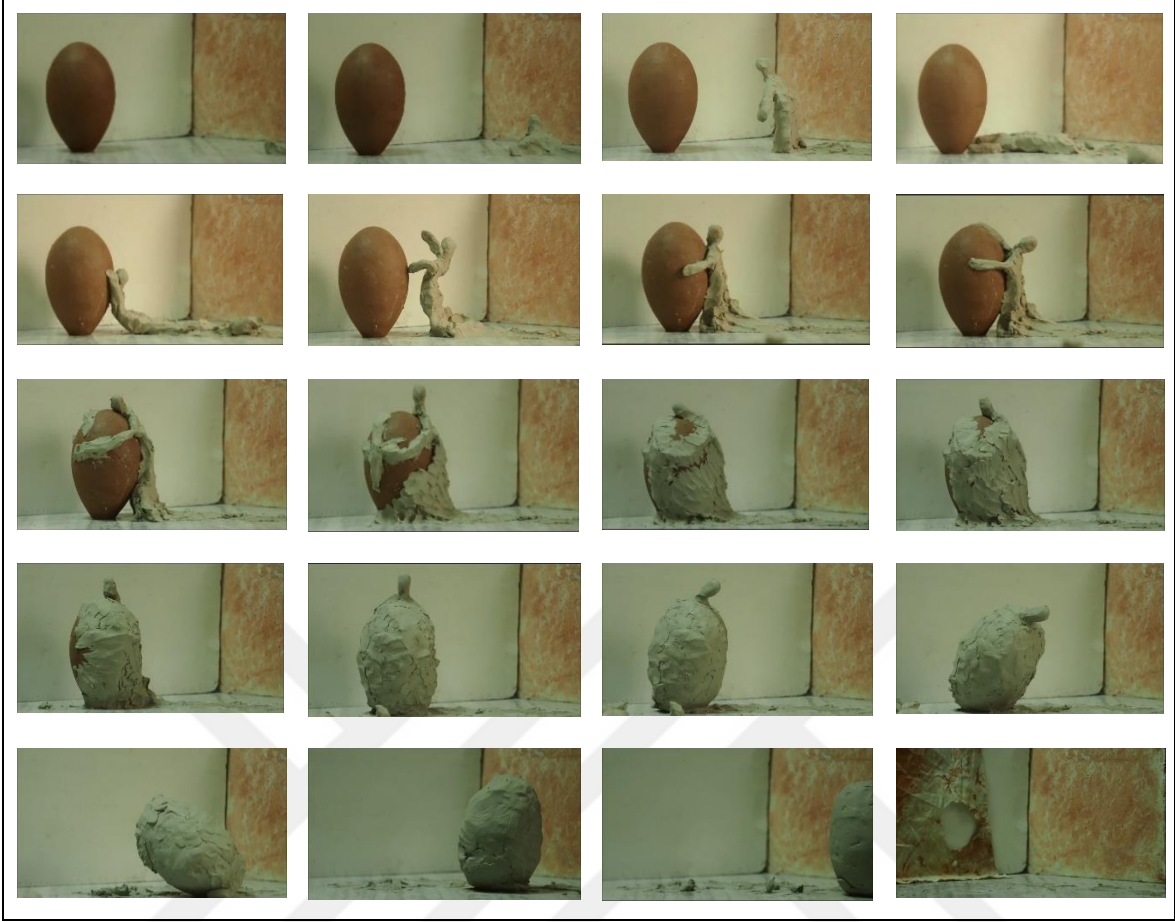
### 5.1. 'Kaybolan' Stop Motion Canlandırması

Dünyamızın geçmiş zamanlarda da iklim krizi ile karşılaştığı bilimsel olarak kanıtlanmıştır. Sanayi devrimi ile başlayan iklim krizi, son yüz elli yılda artan iklim değerleri, plastik ve beton gibi birçok yeni küresel çapta materyal oluşması akabinde kontrolsüz tekno fosillerin artması ile her geçen yıl çok daha etkin şekilde görünür, bilinir, hissedilir sonuçlar doğurmaktadır.

Süreç içerisinde insanın doğaya olan hâkimiyetinin vurgulandığı “*Kaybolan*” ismi verilen stop motion canlandırmasında iklim krizine dair kaygı yumurta metaforu ile anlatılmaktadır.

Başlangıcın öncesini anımsatan yumurta formu, doğuşun bir biçimi olmasının yanında varlığın ve kökün bir temsili niteliği de taşımaktadır. Uygarlık boyunca yaşam döngüsünün bir parçası olarak doğa, zaman ve dünyanın temsili olmuştur. “*Kaybolan*” insanın varoluşundan itibaren doğayı nasıl ele aldığı onunla uzlaştığı bütünleştiği ve ayrıştığı çoğu zamanda karşı konulamaz hakimiyet hırsını simgelemektedir.

Canlandırma iki ana form arasında kurgulanmıştır. Seramik tornasında kırmızı çamur ile şekillendirilen bir yumurta formu ve beyaz çamur ile şekillendirilen soyut insan figürü arasında geçen hikâyenin her aşaması kare kare belgelenmiştir. Lens Helios 44 58mm f2 kullanılan çekimler 193 karede tamamlanmıştır.



Görsel 76. “Kaybolan” Stop Motion Canlandırması Kronolojik Kareler, Çanakkale 2022

## 5.2. “Seramiğin Zamanları” Stop Motion Canlandırması

Süreç adlı stop motion canlandırması diğer uygulama canlandırmalardan farklı hibrit bir yapıya sahiptir. Klasik sergileme amacı ile üretilen ve sergilenen “Süreç” adlı enstalasyon, kavramsal açıdan akış ve zaman temsili ile “Seramiğin Zamanları” canlandırmanın çıkış noktasını oluşturur. (Görsel 76.)

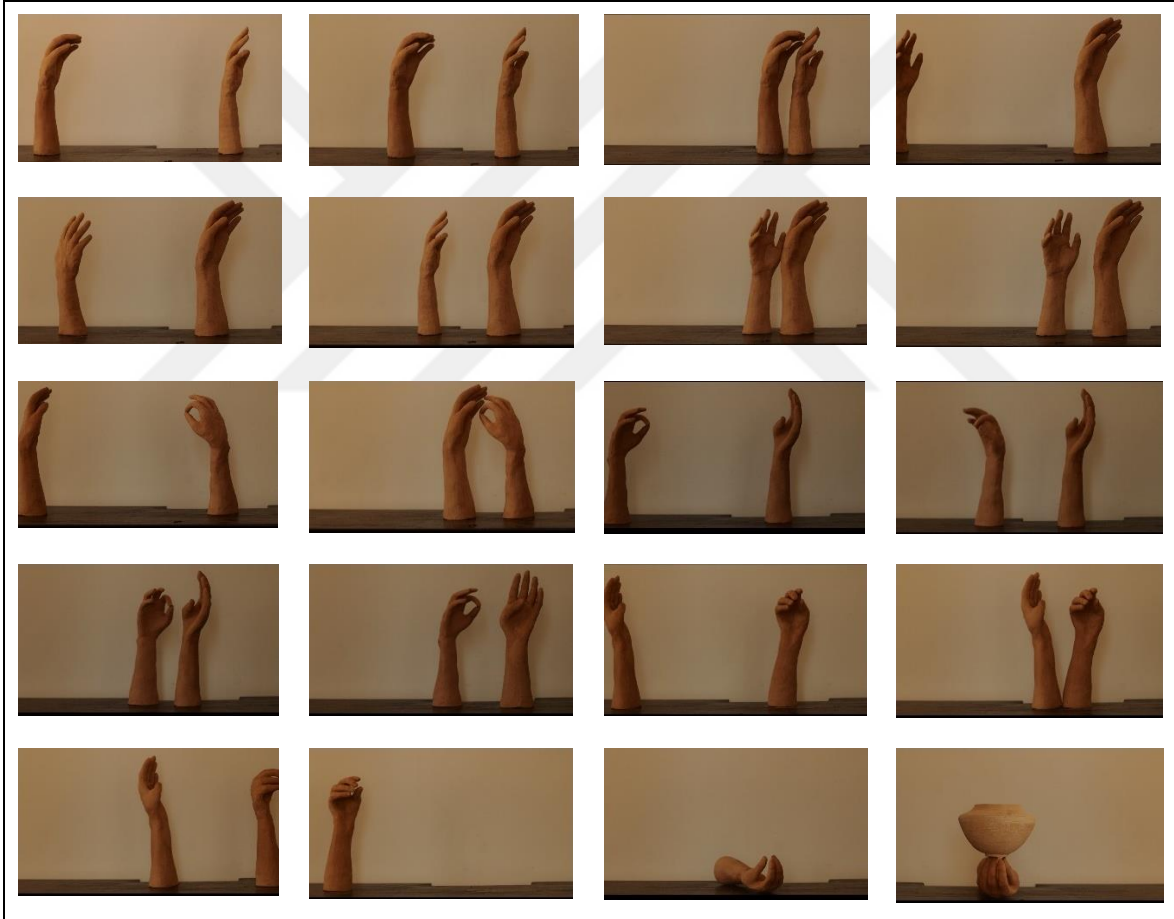
İnsanlığın hayatını devam ettirmek için kullandığı ilkel aletler, icatlar, teknolojinin sağladıkları vb. yanında seramik alanında da sıklıkla duyduğumuz esere ya da ürüne değer katan vurgulardan biri olan el yapımı- (hand made) ifadesinden yola çıkılan bir canlandırma dır.

Özgün eser üretme süreçlerinde farklı disiplinlerin farklı malzeme nitelikleri bu süreci ve tasarımları yönetir. Camın, ahşabın, mermerin şekillendirilmesinden farklı olarak seramiğin üretiminde el malzemenin plastik gücünü yönetir. Çamurun hazırlanması,

yoğrulması, şekillendirilmesi, rötuşlanması, bisküvi ve sır pişirimlerinin yapılması gibi seramiğin değişmeyen süreçleri bu aşamalar “*Seramiğin Zamanları*” canlandırmasında eylemi icra eden elin karakteristik duruşları ile canlandırılmıştır.

Seramiğin bir kaide üzerinde, duvarda, mimaride klasik sergilenme biçimlerinden farklı olarak dijital ekranda izleyiciyle buluşması, seramiğin oluşumu farklı bir bakış sunmaktadır. Aynı zamanda izleyiciye sürece dair bir fikir verebileceği stop motion uygulaması ön görülmüştür.

Stüdyo mekânında yapılan ve toplamda 467 kareden oluşan çekimlerde, lens. Jupiter-37A 135mm F3.5 kullanılmıştır.



Görsel 77. “*Seramiğin Zamanları*” Stop Motion Canlandırması Kronolojik Kareler, Çanakkale 2022



Görsel 78. “Süreç” Seramik Enstalasyon

### 5.3. “Yalnızca Bir Kanı” Stop Motion Canlandırması

Seramik ve çamur kullanılarak yapılan “*Yalnızca Bir Kanı*” adlı stop motion canlandırması insanın kendini kendini körleştirebilme yetisine sahip olabileceğine dair alternatif bir yaklaşım sunmaktadır. Zihnin koridorlarında bir yolculuk söz konusu olan hedefe o en mutlu en olması gereken hedefe ulaşma serüveni. Körkütük ulaşmaya çalışırken muazzam güzellikte bir nehrin akıntısında sürüklenen ama etrafına hiç bakmadan güzellikleri fark edemeden yol alan, doğanın sazlıklarla kaplanmış zenginliğinde başını bile kaldırmadan hep o son hedefe odaklanan ulaştığı noktada gerçek hapsi yaşayan bir serüven. Soyut bir bakış açısı ile oluşturulmuştur.





Görsel 79. “Yalnızca Bir Kanı” Stop Motion Canlandırması Kronolojik Kareler Çanakkale 2022

Çekim mekânları ise; fotoğraf stüdyosu, cadde merdiveni, bahçe, şelale kenarı ve seramik atölyesidir. Saniyede ortalama 9 kareden ve toplamda 876 kareden oluşan canlandırma da yer yer akışı hızlandırmak için saniye başına 29 kareye yer verilmiştir. Kullanılan lensler; Jupiter-37A 135mm F3.5, Helios 44 58mm f2 dir.

## ALTINCI BÖLÜM

### SONUÇ ve ÖNERİLER

İncelemeler ve uygulamalar ışığında bir animasyon tekniği olan stop motion'ın kendi içinde yeni tekniklere gebe olduğu, her türlü farklı malzemenin sürece dâhil edilebilirliği ile ifadeye sınırsız yaratıcılık alanı sağladığı görülmüştür.

Seramik ve seramiğin yapılmasında kullanılan malzemelerin stop motion tekniği içinde yer alırken bu tekniğin alt türlerinden olan claymotion ve kukla canlandırma teknikleri ağırlıklı olarak kullanılır. Stop motion tekniği içerisinde seramiğin malzeme veya biçim olarak yer almasının yanında, daha çok hazırlanma, şekillendirme, deformasyon, çatlama, fırınlama, kırılma vb. süreçlerinin kullanıldığı gözlenir.

Tez kapsamında uygulanan canlandırmalarda da asgari teknik ekipmanlar olan fotoğraf makinesi, tripod ve video kolaj programı ile seramik ve seramiğe dair süreçler etkin biçimde kullanılmıştır. Çekimlerde yaklaşık olarak her saniye için 9 ila 10 kareye yer verilmiştir. Çekim sırasında malzeme seçimi ile bağlantılı olarak çamur bünyenin kuruma, çatlama gibi süreçlerinin kontrolü, seramiğin kırılganlığı, seçilen mekanların rüzgâr, ışık gibi dinamikleri yönetilmesi gereken önemli belirleyiciler olmuştur. Bu etkenler bazen tesadüfi sonuçlarıyla anlatımı zenginleştirmiş, süreçleri kendi dilinde güçlendirmiş bazen de dezavantajlı durumlara sebep olmuştur.

Araştırmalar seramiğin dokusal özelliğinin, kendi içindeki teknik, malzeme ve renk zenginliğinin bir canlandırma tekniği olan stop motion'ın alternatif bir yaklaşım ile izleyiciyle buluşması noktasında güç kattığı, sonuçların sinematografik bir bakış için oldukça başarılı olduğu sonucuna varılmıştır.

Diğer plastik sanatların dijital dünyayla olan etkileşimine baktığımızda seramiğin Metaverse ve Nft alanında geri kaldığı, tamamen bu mantıkta yapılanların yanında klasik sergileme esasına dayalı düşünülerek üretilen bir seramik eserin veya düzenlemenin de stop motion tekniği kullanılarak dijital ve online platformlarda sunulabileceği, dijitalleşen dünyada seramik sanatının biçim ve formdan ödün vermeden stop motion tekniği kullanılarak eksik olduğu alanlarda var olmasının seramik sanatına ve sanatçılara güç katacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Aksen, E. (2019) Animasyonda Yeni Bir Dönem Başlatan Teknik: Rotoskop  
[www.wannart.com/icerik/19953-animasyonda-yeni-bir-donem-baslatan-teknik-rotoskop](http://www.wannart.com/icerik/19953-animasyonda-yeni-bir-donem-baslatan-teknik-rotoskop) (Erişim tarihi:12.07.2022)
- Akgül, R. F. (2019). Stop-Motion Tasarım Süreçleri. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi*.
- Alessandro D. T. (2014). Xue Geng's Stop-Motion Film "Mr. Sea", coolhunting,  
[www.coolhunting.com/culture/mr-sea-xue-geng/](http://www.coolhunting.com/culture/mr-sea-xue-geng/), (Erişim tarihi: 9.07.2022)
- Anonymous, (2019). The Lightness of Being: Geng Xue Solo Exhibition" will take place at Zhuzhong Art Museum, [www.cafa.com.cn/en/news/details/8326844](http://www.cafa.com.cn/en/news/details/8326844), (Erişim tarihi: 9.07.2022)
- Anulaura. About [www.anulaura.com/about/](http://www.anulaura.com/about/) (Erişim tarihi: 9.07.2022)
- Aran, İ. Z. (2009). Stop-Motion Animasyon Tekniğinde Hareket Sorunları ve Uygulama Çalışmaları. Yüksek Lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Arslan, G., ve Gökçearslan, A. (2019). Televizyon Reklamlarında Kil Animasyonun Kullanımı. *NWSA Dergisi*,
- Ateş, A. (1983). *Seramik Teknolojisi*, MÜGSF Yayınları, İstanbul.
- Avcı, N. (2016). Jan Švankmajer filmlerinin çoklu anlatımı Yüksek Lisans Tezi, Altınbaş Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Azéma, M., & Rivère, F. (2012). *Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema. Antiquity*,
- Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation Author*, Cornell Books Limited.
- Bittencourt E. (2018). *Close-Up on Joaquin Cociña and Cristóbal León's "The Wolf House"*  
[www.mubi.com/notebook/posts/close-up-on-joaquin-cocina-and-cristobal-leon-s-the-wolf-house](http://www.mubi.com/notebook/posts/close-up-on-joaquin-cocina-and-cristobal-leon-s-the-wolf-house), (Erişim tarihi: 9.07.2022)

- Bradley, K. Filmmakers Cristobal Leon and Joaquin Cociña turn Chile's darkest hour into a stop-motion fairy tale, <https://www.artbasel.com/news/cristobal-leon-joaquin-cocina-upstream-gallery-art-basel-miami-beach-2018>, (Eriřim tarihi: 9.07.2022)
- Burgaz, E. (2021). Ormanda Kış Winter In The Rainforest [www.bigumigu.com/haber/ormanda-kis-winter-in-the-rainforest/](http://www.bigumigu.com/haber/ormanda-kis-winter-in-the-rainforest/) (Eriřim tarihi: 9.07.2022)
- Çevik, İ. F. (2020). Lotte Charlotte Reiniger'in Canlandırma Sanatına Katkıları ve Tarihin İlk Silüet Canlandırma Filmi 'Prens Ahmed'in Maceraları'. *The Journal Of Social Science*,
- Çınar, G. (2019) Estetiğinin Geliřim ve Uygulama Süreçlerinde Canlandırma, Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Dave K. Nontraditional forms [www.britannica.com/art/animation/Nontraditional-forms](http://www.britannica.com/art/animation/Nontraditional-forms) (Eriřim tarihi: 9.07.2022)
- Doğramacı, T. (2011). Başlangıcından günümüze animasyon-sinema iliřkisi, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Dumlu, G. (2019). Stop motion animasyon filmlerde heykel karakter uygulaması ve örnek uygulama Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Erzurum.
- Dutka, E. (2000). Jiri Trnka Walt Disney Of The East! Animation , *World Magazine* [www.awn.com/animationworld/jiri-trnka-walt-disney-east](http://www.awn.com/animationworld/jiri-trnka-walt-disney-east), (Eriřim tarihi: 9.07.2022)
- Erdem, S. (2021). Sanalı Gerçeğe Dönüřtirmede Hareket Yakalama Teknolojisi, *Dijital Communication Journal*,
- Erkan, E. (2020). 3 Boyutlu Animasyonun Kullanım Alanları Ve Bir Tıbbi Animasyon Uygulaması, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Ferrin, C. Cristina Córdova [www.ferrincontemporary.com/portfolio/cristina-cordova/#about](http://www.ferrincontemporary.com/portfolio/cristina-cordova/#about) (Eriřim tarihi: 12.07.2022)

- Göktepe, E. (2015). Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiyede animasyonun gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Gutierrez, C. (2019). Evan Hobart Art Exhibition Butte College Art Gallery Features Mixed Media Works Exhibit <http://www.butte.edu/feeds/2019/EvanHobart.html>, (Erişim tarihi: 9.07.2022)
- Helvacıkara, F. T., & Tunç, Ö. A. (2019). Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Seramik Ve Animasyon, İdil Dergisi, s. 1471-1485.
- Hobart, E. (2015). About, [www.evanhobart.com/about](http://www.evanhobart.com/about) (Erişim tarihi: 9.07.2022)
- Hobart,E.(2015).[https://www.youtube.com/watch?v=SpeRdYae\\_Yc&t=57s&ab\\_channel=EvanHobart](https://www.youtube.com/watch?v=SpeRdYae_Yc&t=57s&ab_channel=EvanHobart) (Erişim tarihi: 9.07.2022)
- Kahraman, A. D. (2013). Canlandırmanın (Animasyonun) Öğrenci Başarılarına Ve Derse İlişkin Tutumlarına Etkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kılıç, L. (2008). Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi Ankara Dost Kitabevi Yayınları
- Maslin, Janet (13 February 1991). "*Long-Repressed Tale of Repression*". The New York Times.
- Penland. (2015). When Ceramics And Animation Meet [www.penland.org/blog/when-ceramics-and-animation-meet/#sthash.w7eqlGaH.EOz3mAEl.dpbs](http://www.penland.org/blog/when-ceramics-and-animation-meet/#sthash.w7eqlGaH.EOz3mAEl.dpbs) (Erişim tarihi: 9.07.2022)
- Popular Photography* (1948 July)
- Purves, B. (2010). Basics Animation 04: Stop Motion, *AVA Publishing*, Switzerland
- Review/Film; Long-Repressed Tale of Repression, (1991 February 13) New York Times.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Savaş, U. (2015). Canlandırma heykel: Heykel ve animasyonun ortak noktaları üzerine bir deneme, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Sezgin, M. K. (1990). Canlandırma. Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi, *Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi*,

Tan, Ö. (2019). İşleme Sanatının Çağdaş Bir Malzemesi Olarak Seramik, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

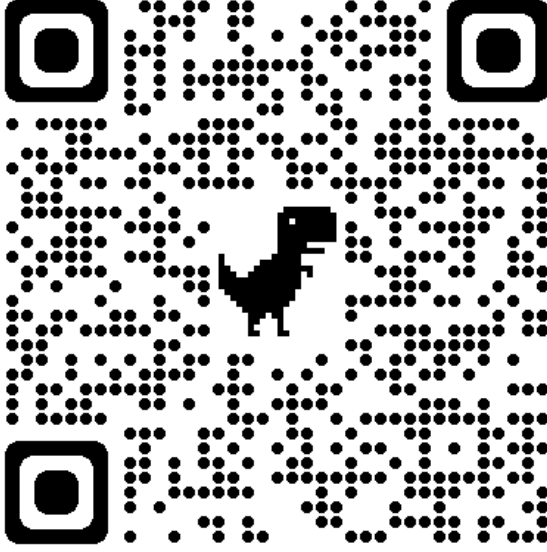
Vargonen Blog (2020) Gift Nedir. [www.vargonen.com/blog/gif-nedir/](http://www.vargonen.com/blog/gif-nedir/) (Erişim tarihi: 9.07.2022)

Vanitas, London International Creative Competition  
[WWW.licc.uk/winners/winner.php?id=789](http://WWW.licc.uk/winners/winner.php?id=789). (Erişim tarihi: 9.07.202

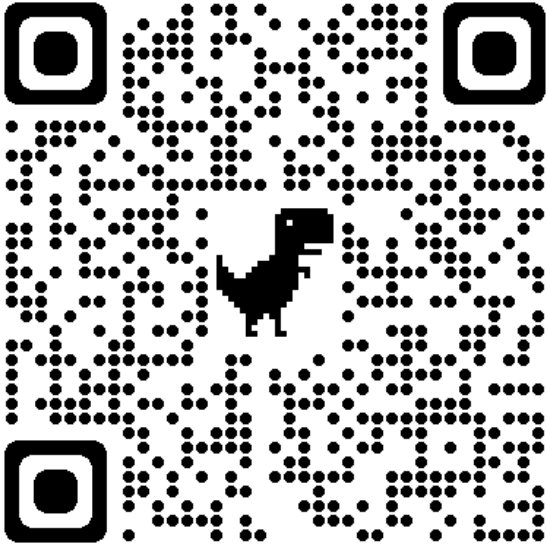


## EK 1

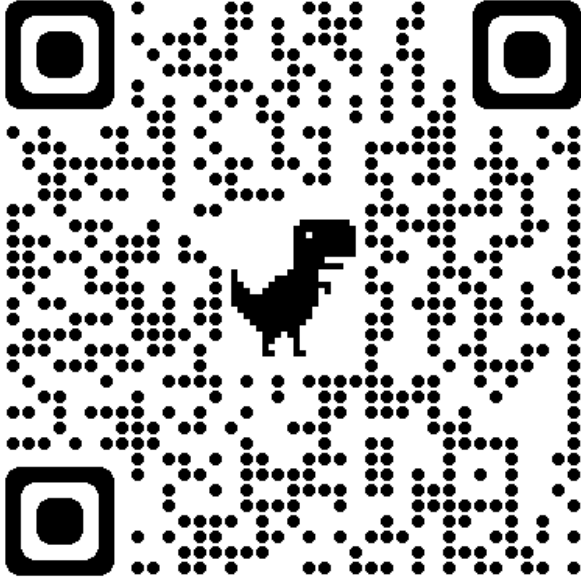
### UYGULANAN STOP MOTION CANLANDIRMA LİNK BARODLARI



**“Yalnızca Bir Düşünce” Stop Motion Canlandırması İzleme Linki Barkodu**



**“Seramiğin Zamanları” Stop Motion Canlandırması İzleme Linki Barkodu**



**“Kaybolan” Stop Motion Canlandırması İzleme Linki Barkodu**



## **ÖZGEÇMİŞ**

### **KİŞİSEL BİLGİLER**

İsim SOYİSİM :

Doğum Yeri :

Doğum Tarihi :

### **EĞİTİM DURUMU**

Ön Lisans Öğrenimi :

Lisans Öğrenimi :

Yüksel Lisans Öğrenimi :

Bildiği Yabancı Diller :

### **BİLİMSEL FAALİYETLERİ**

a) Yayınlar

b) Bildiriler

c) Katıldığı Projeler

### **İŞ DENEYİMİ**

## İLETİŞİM

E-posta Adresi :

ORCID :

