

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Roland Topor'un fantastik biçemi bağlamında vahşi gezegen animasyon filminin incelenmesi

Analysis of fantastic planet animated film in the context of Roland Topor's fantastic style

İrem Akbaharer Arslan¹ 

Lütfü Kaplanoğlu² 

1 Doktora Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul, Türkiye,
e-mail: irmiarслан@gmail.com

2 Prof. Dr. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, Bileşik Sanatlar Anasanat Dalı, İstanbul, Türkiye,
e-mail: lkaplanoğlu@gmail.com

Öz

Yüzyıllar boyu insan, temelde kendisini ifade etme gereksinimiyle, görsel iletişim yollarını keşfetmiş, iletişimde bulunmak için imgeler ve semboller kullanmıştır. Bu makale, sanatın pek çok alanında yaratıcı yapıtlara imza atmış, edebiyat, görsel sanatlar, performans sanatları gibi alanlarda çok yönlü, üretken bir sanatçı olarak çağdaş Fransız sanatının avangart isimlerinden Roland Topor'un çizimlerini yaptığı ve senaryosuna katkıda bulunduğu, yönetmen ve animatör René Laloux'un, Fransızca orjinal adıyla "La Planète Sauvage" adlı animasyon filminin fantastik öğeler ve karşıtlıklar üzerinden, Roland Topor'un özgün biçemi bağlamında analizini içermektedir.

Anahtar kelimeler: Roland Topor, Vahşi Gezegen, Fantastik Biçem, İllüstrasyon, Cut-Out Animasyon.

Abstract

For centuries, humans have discovered visual communication ways to express themselves, using images and symbols to communicate. This article is an analysis of the animation film "La Planète Sauvage" by director and animator René Laloux, written and drawn by the versatile and productive artist Roland Topor, one of the avant-garde names of contemporary French art, who has signed many creative works in many fields of art, such as literature, visual arts, and performance arts. The analysis focuses on the fantastic elements and contrasts of the film within the context of Roland Topor's distinctive stylistic form.

Keywords: Roland Topor, Fantastic Planet, Fantastic Style, Illustration, Cut-Out Animation

Citation/Atf: AKBAHARER ARSLAN, İ. & KAPLANOĞLU, L. (2023). Roland Topor'un fantastik biçemi bağlamında vahşi gezegen animasyon filminin incelenmesi. *Journal of Arts*. 6(1):35-42, DOI: 10.31566/arts.1964

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
İrem Akbaharer Arslan
E-mail: irmiarслан@gmail.com



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

1. GİRİŞ

Yaşadığımız yüzyıl bilim ve teknoloji çağı olmasına rağmen, bu gelişmelerin paralelinde seyreden savaş, göç gibi toplumsal olaylara tanıklık etmekteyiz. Göç, bireylerin farklı sebeplerle buldukları yerden ayrılarak yaşantılarını başka coğrafi bölgelerde sürdürmeleridir. Şüphesiz zorunlu durumlardaki göç olgusu göçmenleri pek çok bakımdan etkilemektedir.

Polonyalı Yahudi bir ailenin çocuğu olarak 1938 yılında Paris’te doğan Roland Topor çocukluğunu ailesi ile birlikte Nazi işgalinden gizlenerek geçirmiştir. Topor’un göçmen bir ailede doğup, yabancılaşma olgusu ile büyümesi nedeniyle küçük yaşta edindiği deneyimlerin ve İkinci Dünya Savaşı yıllarının sanatçı üzerindeki izleri, onun sanatsal biçimi bakımından belirleyici olmuştur. Buradan hareketle Roland Topor’un sorgulayıcı yaklaşımının ve özgün biçiminin temeli çocukluk dönemine dayanmaktadır denebilir. Yapıtları bu bağlamda güçlü bir dışavurum aracı olarak ortaya çıkmıştır. Bu dışavurum Topor’un Vahşi Gezegen animasyon filmi için özgün biçimiyle yarattığı görsel imgelerde ve karakterlerin tasarımında izlenebilir.

Kalemini, fırçasını sakınmadan, fikirlerini korkusuzca, özgürce ifade eden, yaşadığı, gördüğü, içinde bulunduğu olgu ve olayları, sanatı aracılığıyla yorumlayan Roland Topor, yapıtlarında da insana dair sorunları ele almayı amaç edinmiştir. Polonya’daki Alman baskısından dolayı Fransa’ya kaçarak göç etmesine rağmen yine de kökeninden dolayı Alman baskısını üzerinde hissederek bu baskıya göğüs germek zorunda kalan Topor’un bu bağlamda insanı konu alan yapıtlarında insana verilen değeri, yozlaşmayı ve çürüten insanlığı sanatsal bir eleştiri olarak yapıtlarına yansıttığı görülmektedir. Bu sorunlara çözüm arayışını ya yapıtlarında irdelemiş ya da izleyiciyi şok edici bir biçimde ortaya koymasıyla farkındalık oluşturmuştur. Vahşi Gezegen animasyon filmi insanlığı konu alan yapımlardan biridir. Deneysel nitelikteki bu film, evrendeki varlığının ve yaşadığı gezegen olan dünya gezegeninin kuşkusuz yegane olduğunu düşünen insan ırkının, kendini bu bağlamda en güçlü, en donanımlı, en yenilmez biçimde üstün görmesine karşılık derin bir göndermede bulu-

nur. Film, insanı bir başka ırkın evcil hayvanı, hatta kölesi konumunda görmekle, alışlagelmiş inançları alt-üst eden, bir başka değişle rollerin değişmesiyle insanın evrendeki varlığını sorgulamaktadır.

2. VAHŞİ GEZEĞEN ANİMASYON FİLMİ

Vahşi Gezegen; İki boyutlu, uzak bir gelecekte geçen yetişkin bilimkurgu filmidir. Fransız yönetmen, bilim kurgu yazarı René Laloux tarafından, Stefan Vul’un “Oms en Serie” adlı alegorik romanından uyarlanmıştır. Döneme ait eleştirel bakış açısının bir yansıması olarak, bilinçaltını harekete geçiren meditatif müzikleri, müthiş fantastik detayları ve politik göndermeler içeren senaryosuyla Avrupa animasyon tarihinde ölümsüz bir klasik olarak görülmektedir.

Bu animasyon filminde Ygam adlı uzak bir gezegende, dev mavi renkte insanı yaratıkların (Draag’lar) gezegeni yönettiği ve köleleştirilmiş insanların (Om’lar) varolma ve eşitlik savaşı verdiği, Draag ırkının bilgiyi kendine sakladığı, Om’ların ise bilgiye ulaşamadığı, dolayısıyla bilgiye erişim açısından eşitliğin olmadığı bir gezegen betimlenmektedir. Çekoslovakya’da yapımına başlanan film, siyasi baskılar sonucu Fransa’da tamamlanarak 1973 yılında “Cannes Film Festivali” büyük ödülünü kazanmıştır.

İki boyutlu, uzak bir gelecekte geçen bilimkurgu ve yetişkin animasyon filmi olarak Vahşi Gezegen, yayınladığı dönemin cut-out(kesme-çıkarma) yöntemiyle yapılan ilk uzun metrajlı canlandırma filmlerinden biridir.

2.1. Filmin Künyesi

Vahşi Gezegen animasyon filminin künye bilgileri aşağıdaki gibidir.

Filmin Türkçe adı: Vahşi Gezegen

Filmin Orijinal Adı: La Planète Sauvage

Yapım yılı: 1973

Yönetmen: René Laloux

Yapımcı: Simon Damiani, Anatole Dauman Andre Valio-Cavaglione

Senarist: René Laloux, Roland Topor, Steve Hayes

Senaryonun Çıkış Noktası: Stefan Wul'un Oms En Série romanı

Müzik: Alain Goraguer (Claude Pascal Musical Editions).

Orjinal Çizimler: Roland Topor

Yapım şirketi: Les Films Armorial, Československý Filmexport

Animasyon Stüdyosu: Studio Jiří Trnka [Jiri Trnka] (Kratky Film), Prague.

Dağıtıcı: Argos Films (Fransa), New World Pictures (Amerika)

Gösterim Tarihi: 11 Mayıs, 1973 Cannes, Fransa; 1 Aralık 1973 Amerika

Süre: 71 Dakika

Ülke: Fransa, Çekoslovakya

Dil: Fransızca

Sinematografi: Boris Baromykin, Lubomir Rejthar

Tür: Animasyon-Çizgi Film, Fantastik Bilim-Kurgu, Drama

Çizgi Karakterler: Tiwa, Terr, Master Sinh, Mira, Om Master Taj.

Vahşi Gezegen filmi Şekil 1'de gösterilen afişi ile 1973 yılında gösterime girmiştir.



Şekil 1. Vahşi Gezegen Film Afişi, 1973

2.2. Filmin Özeti

Hikaye Ygam uydusunda geçmektedir. İki farklı tür olan Om'lar (küçük insansılar) ile Draag olarak adlandırılan mavi dev yaratıklar arasındaki sınıfsal çekişmeler anlatılmaktadır. Film Draag'lardan üç çocuğun oyun oynarken farkettileri bir Om kadını ve kucağındaki bebeği ile bir böcekmişçesine oyun oynamalarıyla başlar. Hırpalanmaya dayanamayan anne ölür ancak bebeği hayatta kalır. Terr'in annesini kaybetmesi ile başlayan trajik durum; Terr'i farklı bir maceraya sürüklerken, filmin sonunda Om halkını zafere götürecektir olan durumun da başlangıcıdır.

Annesini kaybeden bebek Om Terr'i gören Draag'lardan Tiwa adlı kız, onu evcil hayvan olarak beslemek ister. Draag toplumunda söz sahibi bir yönetici olan Tiwa'nın babası "Efendi Sih" bu duruma izin vererek Terr'in kaderini değiştirir. Tiwa gözünü bir an bile Terr'den ayırmaz. Onunla bir oyuncak bebekle oynamış gibi oynar evcil hayvanı Terr ile. Ancak bir gün, Tiwa'nın hayvanını elinden geçirerek annesinin meditasyonunu böldüğünü gören babası, hayvanın (Terr'in) kontrolünün sağlanması için boynuna bir tasma takar ve onu uzaktan kontrol etmeye başlar. Draag halkının gezegenlerine ait tüm bilgileri beyinlerine otomatik olarak işledikleri kulaklıklarla yaptıkları derslerde de Terr, sahibi Tiwa'nın yanında bulunur ve kazayla bilgiye erişince bu bilgiler onun da zihninde yer almaya başlar. Ygam uydusunda zaman kavramı farklı olduğundan Tiwa yetişkin dönemine adım atar ve artık Terr ile ilgilenmemeye başlar. Bu sırada Terr'in dersleri dinlemek hoşuna gider. Böylece kulaklığı her boş bulduğunda dinleyerek yeni şeyler öğrenir.

Ve günün birinde Terr hapsedildiği evinden kaçmaya karar verdiğinde, bu kulaklığı da beraberinde götürür. Böylece Draag halkı kendi türünden başka türlerin de bilgiyi edinip, işleyebilir hale geldiğini öğrenir. Böylece Om halkını tehdit olarak görmeye başlarlar. Üstünlüklerinin tehlikede olması paniğiyle, hızlı bir şekilde Om kolonisini yok etmeye yönelik bir girişimde bulunurlar. Bu girişimde pek çok Om ölürken, Om'ların da bir dev Draag'ı öldürmesi ile atağa geçmesi sonucu başarılı olamıyorlar ve geri çekiliyorlar. Kendilerini sorgulamaya başlayan Draag'lar; beklenmedik sonuçla Ygam uydusuna

dönüyorlar. Bir Oms bir Draag'ı öldürebilecek kadar güçlü ise kendileri zayıf mı? Bu noktada Draag halkı Om ırkının varlığını kabul etmek zorunda kalıyor. Onlarla birlik ve beraberlik içinde yaşamak için uzlaşma sağlıyorlar.

2.3. Filmde Kullanılan Teknik

Animasyon filmlerinde kullanılan yöntem, teknik ve kaynaklar zihindeki yaratıcı süreci aktarmada büyük önem taşır.

Animasyon filmlerinin yapımında *günümüz koşullarında* gelişen sayısal teknolojik olanakları düşünenecek olursak, teknolojinin henüz bu kadar gelişmediği, olanakların gerek dönemin siyasi, sosyal ve ekonomik durumu, gerekse teknik anlamda çok sınırlı olduğu bir dönemde, en eski animasyon tekniklerinden biri ile üretilmiştir. Asetat üzerine geleneksel çizim yöntemi kullanmak yerine, kesilmiş ve menteşeli kağıtlar üzerine eskizler yapılmış, kesme-çıkarma (cut-out) animasyon tekniği kullanılmıştır. Animasyon kurgusuna bağlı olarak oluşturulan çizimler, tek tek kesip çıkarılarak, parçalar şeklinde; arka planın üzerinde, arka plandan bağımsız şekilde kamera altında ayrı ayrı hareket ettirilerek yapılmıştır. Bu animasyon tekniği en eski tekniklerden biridir. Buradan hareketle Vahşi Gezegen animasyon filminin dönemin olanakları çerçevesinde bilinen en eski yöntemle oldukça başarılı, üstelik uzun metrajlı bir yapımın ortaya çıktığı söylenebilir.

2.4. Filmin İçeriği

Canlandırma filmini görsel açıdan incelemesini yapabilmek için içeriğe de değinmek gerekir. Öncelikle karşıtlıkların ilişkisinden söz edecek olursak, filmde ölüm-yaşam, egemenlik-kölelik, özgürlük-tutsaklık, savaş-barış, dev-cüce, alt sınıf-üst sınıf, zafer-yenilgi, güçlü-zayıf gibi pek çok zıtlığı bir arada görmek mümkündür. Söz gelimi; ölüm ve yaşam, güçlü ve zayıf gibi karşıtlıklar filmin daha ilk sekansından itibaren ele alınmıştır. Şekil 2'de bu sahneye ilişkin görüntü izlenebilir. Draag çocukları bir böcekle oynar gibi Om'larla oynuyor, oynarken de animasyonun ana kahramanı Terr'in annesinin ölümüne neden oluyor.



Şekil 2. Filmin ilk sahnesi.

Diğer taraftan, içeriğe ilişkin önemli bir başka nokta da insanın konu olarak ele alınış biçimidir. Animasyon filmlerinde, genel olarak antropomorfizme, bir başka deyişle insan biçimciliğe başvurulduğu görülür. İnsana ait özelliklerin, insan olmayan başka varlıklara aktarıldığı, cansız nesnelerin, hayvanların insanlaştırılarak, çeşitli insani özelliklerle donatıldığı karakterler görmek mümkündür. Ancak Vahşi Gezegen animasyon filminde bu kalıpları kırarak "insanı" bir hayvan karakteri olarak ele alır. Dev yaratıkların yanında insanların bir böcek büyüklüğünde olması, insanoğlunun kendisini tek ve yenilmez bir varlık olarak görmesine bir göndermede bulunmaktadır. Hayvanları yani insanları birbirleriyle dövdürdükleri sahneler de yine buna atıfta bulunmaktadır.

Yaşam koşulları, güç dağılımı, eğitim imkanı bakımından iki farklı yaşam biçimine tanık olunmaktadır.

Film, bilgiye erişim yoluyla köleliğin, isyanın ve özgürleşmenin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgiye erişim, bilgiye sahip olma bir otorite olmaya olanak tanır. Bu da toplumsal sınıfsal bakımından bilgiye sahip olanı üst konuma taşır. Sonuç olarak da sınıf çekişmeleri, egemenlik ve güç gösterileri beraberinde savaşı getirir. Bu noktada Nazi politikası akıllara gelmektedir. Nitekim Nazi kampanyası, Yahudiliğin zerresini barındıran dinsel metinlerin ve opera güftelerinin yeniden yazılmasından Yahudi sokak isimlerinin yeniden adlandırılmasına, Yahudi sanatçı ya da yazarların ürünü olan müzik ve edebiyat eserlerinin yasaklanmasından

anıtın yakılmasına, “Yahudi biliminin” yok edilmesinden kütüphanelerin “temizlenmesine” ve Heinrich Heine’in ünlü sözünde öngörüldüğü gibi, kitapların yakılmasından insanların yakılmasına, mevcut bütün slime ve kökünü kazıma yöntemlerine başvurulmuştur (Friedländer, 2016:15). Diğer taraftan Nazi Almanyası’nın Yahudileri birey olarak imha etmeye yönelik eylemleri, “Yahudiliğin” herhangi bir işaretini, “Yahudi ruhunun” tüm izlerini ve (gerçek ya da hayali) Yahudi varlığının her tür kalıntısını, siyaset, toplum, kültür ve tarihten silmeyi hedefleyen azgın bir hamle olarak değerlendirilmektedir (Friedländer, 2016:14). Draag topluluğunun, bilgiye erişmesiyle kendini geliştiren Om ırkını yok etmek için karar alması ve bunu uygulaması, Nazi politikasına doğrudan göndermede bulunmaktadır.

Diğer taraftan, bilginin Draag halkına tek bir merkezden daha doğrusu Draag konseyinin onayladığı bilgiler doğrultusunda dağıtılıyor olması da, kendi ırklarını kontrol altında tutabilmek için bilgiyi sınırlı olarak aktarması da yine diktator bir yapıyı anlatmaktadır.

3. ROLAND TOPOR’UN FANTASTİK BİÇEMİ

Fantastik sözcüğü; gerçek dışı, düşsel şaşırtıcı, gerçek olmayan, hayal gücüyle yaratılan nesne ya da canlılar için kullanılır. Roland Topor yaratıcı bir zihin olarak; düş ve gerçeğin kaynaştığı bir zeminde fantastik öğeler içeren yapıtlar ortaya koymuştur.

Biçem ise en genel anlamıyla sanatçının eserlerindeki ortak yaklaşım biçimini gösteren anlatım tarzıdır. Sanatçının kişiliğini yansıtan, onun eserlerindeki biçimsel ve teknik özellikleri gösteren, anlatım biçimi bakımından sanatçının tarzını ortaya koyan özelliklerin bir arada bulunmasıdır. Bu noktada biçim ve biçem birbirine karıştırılmamalıdır. Biçim bir şeyin şekli yani formudur. Biçem ise sanatçının “sanatsal kişiliğini” oluşturan öğelerin bütünüdür. Dolayısıyla her sanatçının anlatım biçimi, kullandığı teknik kendine özgüdür denilebilir.

Biçem bir başka ifadeyle; fikirlerin iletimi için görsel imgelerin kullanılmasında sanatçının ayırt edici ve kişisel olarak geliştirdiği yaratıcı

cı dil olarak tanımlanabilir. Sembolizm, abartı, görsel mecaz, benzetme ve bitişirmelerin yanı sıra çeşitli yaratıcı olanakların da kullanılmasıyla izleyicinin duyu ve davranışları müdahaleye uğrar. Kişisel, özgün bir görsel dil oluşturmak aralıksız çalışma ve araştırmayla birlikte farklılık gerektirir (Wigan, 2012:104).

Zihnin, dünya ile baş edebilmek için iki işlevi yerine getirmesi gerektiği açık. Enformasyon toplama ve bu enformasyonu işlemelidir (Arnheim, 2009, 15). Görsel imgelerle düşünme, fikirleri görselleştirme, kendine özgü görsel dil oluşturma ve harmanlayarak ortaya çıkarmak zihinsel bir süreçtir. Topor’un da bu bağlamda, insan ve insana ilişkin edindiği bilgileri, çevresinde, dünyada olup bitenleri süzgecinden geçirerek ortaya koyduğu söylenebilir. Yaşadığı döneme ilişkin deneyimlerini düş gücüyle harmanlayarak farklı, sıra dışı bir bakış açısıyla ele alması, etkileyici ve sarsıcı bir sanatsal biçimle ifade etmesi onun özgünlüğünün kanıtı niteliğindedir.

Onun illüstrasyonlarındaki kompozisyon, renk, ton, çizgi değerleri, tarama tekniği varsıl hayal gücü ile zekice bir araya gelir. Kullandığı renkler görsel içeriğin bir birimi olarak sürrealist düzlemde anlamlı bir hal alır. Söz gelimi, kırmızının aktif ve uyarıcı etkisini Draagların gözbebeklerinde görmek mümkündür.

Roland Topor’un fantastik çizimlerinde belirgin bir şekilde kışkırtıcı, şok edici gerçeküstü yansımalar izlenmektedir. Gerçeküstüçülük (Sürrealizm) 1924’te Andre Breton tarafından ortaya atılmıştır. Sürrealist resimler doğanın mantıksal görünüşünü değil insanın bilinçaltında ve rüyalarındaki dünyasını göstermek istemiştir (Turani, 2003: 131).

Çizim, doğası gereği, deneyimlemeyi ve yeniliği teşvik eder. Gerçeküstüçülük de hiç görülmemiş bir şeyin algılanmasını işaret eder (Jones, 2012:58). Kelimeleri ve cümleleri canlandırmak için yağlıboya ve fırçayla boyamaya kıyasla, çizim daha doğrudandı, daha doğrusu, sanatçının yaratıcı dürtüsüne daha uygundu. Bu nedenle çizim, bilinçli zihni atlatmak ve bilinçaltı alemine girmek için ideal bir araçtır (Jones, 2012:10). Diğer taraftan sürrealistlerin kendi kuramlarının temelinde yatan imge anlayışına göre imge

sadece herhangi bir duyusal ya da zihinsel hayal değildir. Sürrealist imge, psikolojik durumların irrasyonelle çarpışmasıdır. Bireyin doğruca kendisini bile şaşırtan bir buluştur (Passeron, 1996:264). Bir başka deyişle gerçeküstücülüğün temelinde sözlü ve yazılı olarak ya da başka bir şekilde, düşüncenin gerçek işlevini ifade etmeyi amaçlayan saf psişik otomatizm yatar. Aklın uyguladığı herhangi bir kontrol mekanizmasının olmadığı, tüm estetik ve ahlaki kaygıların dışında dikte edilen düşünce biçimidir (Klingsoehrer-Leroy, 2020: 7).

Gerçeküstücülük bir sanat hareketi olarak doğuştan gelen teatral anlayışa sahip olduğundan, sinema ya da tiyatro için de bir çok yönden ideal bir sanat formu olarak karşımıza çıkmaktadır (Bradley, 1997:66).

Gerçeküstücü sanatçı Roland Topor, bir karşı kültür klasiği olarak görülen bu animasyon filminin görsel tasarımından sorumluydu. İllüstrasyonlarını hareketli görüntüye dönüştürme aşamasında Çek animatörlerle çalışılmıştır. Animasyon filmlerinde kullanılan yöntem, teknik ve kaynaklar, zihindeki yaratıcı süreci aktarmada büyük önem taşır. Bu bağlamda Roland Topor'un senaryoyu görselleştirmekteki ustalığına bakıldığında, onun fantastik illüstrasyonları Vahşi Gezegen animasyon filmini yaratıcı kılan en önemli bileşendir. Bu ustalığı onun detaylı eskizlerinde de izlenebilir (Şekil 3).



Şekil 3. Eskiz çalışmaları, 1970-1972.

Çizim tekniği bağlamında bakıldığında; Topor'un tarama yöntemindeki çizim tarzının derinlik algısına katkı sağladığı söylenebilir. Işık-gölge etkileri suluboya üzerine, hint mürekkebi taramaları ile verilmiştir. Roland Topor'un tarama yöntemine dayanan çizim biçimi pers-

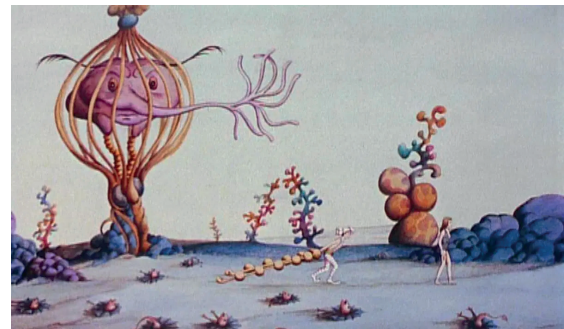
pektifi ortaya çıkaran derinliği, bir başka deyişle ışık-gölgeye katkı sağlar. Taramalardaki çizgisel geçişlerin yumuşak olması, katmanlı bir yapı oluşturur.

Gezegende gerçeküstü öğeler içeren mekan çizimleri görülmektedir. Ygam gezegenindeki mekan tasvirlerinde, tuhaf bitki benzeri organik imgeler, uçan yaratıklar, Om'ları yiyen yaratıklar, kumaş parçası yiyen kurtlar gibi canlılar yer almaktadır (Şekil 4).



Şekil 4. Fantastik gezegende gerçeküstü yaratıklar

Özellikle olayların geliştiği dış mekandaki gerçeküstü öğelerin filmin bilimkurgu türünü destekler niteliktedir. Bu gerçeküstü imgesel betimlemelere bakıldığında Topor'un, Dalí'nin ve Bosch'un gerçeküstü eserlerinden etkilendiği görülmektedir. Ancak onlardan farklı bir biçimde gerçeküstü dünyayı yaratmak için kesme-çıkarma ortamından yararlandığı söylenebilir.



Şekil 5. Gerçeküstü Öğeler.

Şekil 5'te Topor'un Dalí ve Bosch'u andıran gerçeküstü öğelerden esinlendiği ancak onlardan farklı bir biçimde gerçeküstü dünyayı yaratmak için kesme-çıkarma ortamından yararlandığı söylenebilir.

Roland Topor'un, filmin senaryosunun zihni- ne yansıttığı kavramlardan yola çıkarak çizdiği

karakterlerde, metne dayalı biçimsel özelliklerin yaratıcı bir biçimde aktarıldığı söylenebilir. Bunu karakterlerde verilmek istenen duyguyu yansıttığı çizimlerinden görmek mümkündür.

Bunu karakterlerde verilmek istenen duyguyu yansıttığı çizimlerinden görmek mümkündür (Şekil 6). Söz gelimi; kendi türüne ait olmayan bir gezegende tamamen öksüz kalan Terr'in, içinde bulunduğu duruma özgü melankoli, yüz ifadesinden anlaşılmaktadır. Bu bağlamda Roland Topor'un çizimlerinde duygu durumlarının yansımaları da görülmektedir denebilir

Şekil 6'da Topor'un duygu durumlarını yorumlama biçimi ve onun karakteristik çapraz tarama stili detaylı bir şekilde izlenebilir.



Şekil 6. Terr'in korku dolu ifadesi.

Görsel bir ifade biçimi olarak illüstrasyon, animasyonlarda senaryonun akışında yaratıcı bir rol üstlendiği izlenmektedir. Soyut ya da fantastik kavramların ifade edilmesinde, animasyon tekniklerinin sunduğu olanaklar kadar, temelde illüstrasyonlardaki biçim ve özgünlük de farklı biçimsel çözümlerle animasyona katkı sağlar. Bu bağlamda, Roland Topor'un bir illüstratör olarak René Laloux'un yönetmeni olduğu Vahşi Gezegen adlı animasyonu için ortaya koyduğu illüstrasyonların, animasyonun fantastik yönünü vurgulamak bakımından fark edilir nitelikte olduğu açıkça görülmektedir.

Aynı zamanda Roland Topor'un yaratıcı illüstrasyonlarındaki çizim tekniğinin sürekliliği filmde akıcılığı sağlaması, Alain Goraguer'in caz müzik etkisindeki hipnotize edici elektro akustik müzik tasarımının ise görüntüleri destekleyemeyeceğiyle, görsel ve işitsel öğelerin uyumlu birlikteliğinden söz edilebilir.

4. SONUÇ

Bu çalışma, siyasal ve toplumsal olguların, deneyimlerin, sanatçıların biçiminin oluşmasında bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır.

Roland Topor'un sanatına bakıldığında, yapıtlarında estetik bir kaygı gütmeksizin, bireysel fikirlerini cesurca ortaya koyarak; insan ve insana dair endişelerini izleyicilere sıra dışı bir biçimde aktarırken insanların görmekten ya da üzerinde düşünmekten kaçındığı şeylerle yüzleşmesine olanak sağladığı görülmektedir.

Gerçeküstüçülük, gerçeğin üzerinde ya da gerçekten daha fazlasıdır (Dempsey, 2019:11) Bu bağlamda, senaryonun izinden giderek, düş gücünün olanaklarını özgürce kullanan Roland Topor, olağanüstü görsel imgeler üreterek gerçeğin yüze çarpan tarafını yansıtmayı başardığı söylenebilir.

Bu imgelerin varsıl ses işçiliği ile uyumlu birlikteliği, senaryo düzleminde farklı bir zaman ve mekan algısı hissettirir. Sürrealizmin karakteristik özelliklerinden olan fantastik öğelerin Roland Topor'un özgün biçimi ile yarattığı illüstrasyonları bu algıyı destekler.

Diğer taraftan, Vahşi Gezegen animasyon filminde illüstrasyonun başat bir rol üstlendiği görülmektedir.

Roland Topor'un çizimleriyle hayat bulan bu gerçeküstü ve fantastik ortam, güncelliğini korumasıyla, izleyicinin savaş, göç, soykırım, sınıfsal farklılıklar gibi gerçekliklerle yüzleşebilmesini olanaklı kılar.

KAYNAKÇA

- ARNHEIM, Rudolf. (2009). *Görsel Düşünme*. İstanbul: Metis Yayınları, 2. bs.
- BRADLEY, F. (1997). *Surrealism*. Cambridge: Cambridge University Press
- BURNETT, Ron. (2007). *İmgeler Nasıl Düşünür?* İstanbul: Metis Yayınları.

DEMPSEY, A. (2019). *Surrealism* London: Thames & Hudson

FRIEDLÄNDER, Saul. (2016). *Nazi Almanyası ve Yahudiler*. İstanbul: İletişim Yayınları

JONES, L. (2012). *Drawing Surrealism*. London: Prestel

KLINGSOEHR-LEROY, C. (2020). *Sürrealizm*. Cologne: Taschen

PASSERON, R. (1996). *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*. Ankara: Remzi Kitabevi, 3. bs.

TURANİ, A. (2003). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. 5. bs. Ankara: Remzi Kitabevi,

WIGAN, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.