

DeneySEL animasyon

Experimental animation

Armağan Gökçearslan 

Doç., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Türkiye, e-mail: armagangokce778@gmail.com

Öz

Animasyon, yoktan var eden, var olanı yok eden, fizik kurallarını ihlal eden yapısıyla ilk yıllarda bir çeşit illüzyon gibi algılanmıştır. Geçmişten bugüne kadar yapılan tüm animasyonlar bir noktada deneyseldir çünkü animasyonun kendi içinde bir keşif süreci vardır. Özellikle ilk yıllar gerek teknik gerekse üslup bakımından ortamın keşfinin yapıldığı bir deney sürecidir. "DeneySEL Animasyon" başlıklı bu çalışmada; bağımsız animasyon, deneysel animasyonun ticari animasyonla karşılaştırılması, deneysel animasyonun resim ve heykel sanatıyla, yeni medyayla, müzikle, soyut sanatla ilişkisi ve doğrudan film tekniği ele alınmış, örneklerle konu açıklanmaya çalışılmıştır. Farklı teknik ve malzemelerin denendiği, genellikle festivallerde gösterim olanağı bulan ve kısa metrajlı olarak izleyici karşısına çıkan bu tür animasyonlara yönelik ülkemizde sınırlı sayıda araştırmayla karşılaşmıştır. Bu makalenin ileriki yıllarda yapılacak diğer deneysel animasyon çalışmalarına ışık tutacağı düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: DeneySEL Animasyon, Deney, Keşif

Abstract

Animation was perceived as a kind of illusion in the early years with its structure that creates out of nothing, destroys what exists and violates the laws of physics. All animations from the past to the present are experimental at some point because animation is a process of discovery in itself. Especially the early years are a process of experimentation in which the medium is explored both technically and stylistically. In this study titled "Experimental Animation"; independent animation, the comparison of experimental animation with commercial animation, the relationship of experimental animation with painting and sculpture, new media, music, abstract art and direct film technique are discussed and the subject is tried to be explained with examples. A limited number of studies have been encountered in Turkey on this type of animation, in which different techniques and materials are experimented with, which is usually screened in festivals and as short-length films. It is thought that this article will shed light on other experimental animation studies to be conducted in the future.

Keywords: Experimental Animation, Experiment, Exploration

Citation/Atf: GÖKÇEARSAN, A. (2023). DeneySEL animasyon. *Journal of Arts*. 6(3): 181-191, DOI: 10.31566/arts.2098

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Armağan Gökçearslan
E-mail: armagangokce778@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

Deneysel animasyonun ne olduğu sorusuna cevap bulmak gerektiğinde ilk olarak kelime anlamından yola çıkarak konuyu açıklamaya çalışmak doğru bir yöntem olabilir. Bu bağlamda ‘deney’ sözcüğü üzerinde durmak konuyu aydınlatmak adına yararlı olacaktır. “Deney’ kelimesi Latince bir kök olan ‘deneyim’ ile aynı kökten gelmektedir. Bu etimolojik bağlantı, deneysel animasyonu ‘normatif olmayan’ ve ‘alışılmamış’ yapan şeyin ayırt edilmesinde deneyimin oynadığı role işaret eder” (Husbands, 2014: 7). Deney aynı zamanda kendini ifade etme, özgür düşünme ve yaygın gelenekleri reddetme gibi durumlarla da ilişkilendirilebilir (Ruirui ve Di, 2012: 1316).

Deneysel animasyonu anlamak için ne olduğunu sorgulamak kadar ne olmadığını sorgulamak da konuyu anlamının bir başka yoludur. Anlatısal olmayan, normatif olmayan, nesnel olmayan, doğrusal olmayan ve alışılmamış (Harris, Husbands ve Taberham, 2019: 1 ; Stewart, 2018: 72) gibi sözcükler konuyu açıklamaya yardımcı olan sözcüklerden bazılarıdır.

Deneysel animasyon genel olarak filmlerini kişisel, özgün ve öznel yorumlarla ve yenilikçi bir yaklaşımla sunma eğiliminde olan sanatçıların eserlerini içermektedir (Wells, 1998: 45). Bu türün en önemli özelliği “içerikten forma kadar yaratıcısının kişisel güçlü özneliği ve keşfediciliğidir” (Peng, 2016: 757). Geçmişten günümüze kadar gelişim aşamaları incelendiğinde ‘keşif’ sözcüğü belki de animasyonu en iyi ifade eden sözcüklerden biri olarak düşünülebilir. Animasyonun ilk yıllarında gerek teknik gerekse üslup bakımından bir keşif sürecinin olduğunu söylemek mümkündür. Tarihteki ilk çizgi film olarak bilinen ve James Stuart Blackton tarafından flash skeç tekniğiyle yapılan Komik Yüzlerin Mizahi Evreleri / Humorous Phases of Funny Faces (1906) isimli film bu yeni ortamın keşfinin yapıldığı, animasyonun erken örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Emile Cohl, Max Fleischer ve Winsor McCay gibi ilk yılların öncü sanatçılarının çalışmalarının çoğu deneyseldir. “Neredeyse tüm animasyonlar tartışmasız bir şekilde ‘hareket deneyleri’ dir; bu deneylerde animatör çeşitli yollarla cansız formları hareket et-

tirmeye çalışır” (Dan ve Torre, 2019: 99). Örneğin Max Fleischer’in keşfettiği Rotoskopi makinası hareketin gerçekçi bir biçimde ifade edilmesine olanak sağlayan önemli buluşlardan biridir

Deneysel animasyonu kategorize etmek söz konusu olduğunda; dağıtım ve üretim bağlamı, estetik yönü ve sanatçının rolü olmak üzere 3 başlık altında ele almak mümkündür.

Dağıtım ve üretim bağlamı bakımından filmler:

-Küçük bir grup ya da bir kişi tarafından oluşturulur

-Kar beklentisi olmaksızın kendi kendini finanse eder ya da küçük bir hibe ile oluşturulur

-Ticari dağıtımı olmadan festivallerde, film topluluklarında, üniversitelerde ya da sergilenmek amacıyla galerilerde gösterilir

Estetik yönü bakımından filmler:

-Tek bir net mesaj sunmaz ve anlattığının ötesinde çağrışımlar yapar

-Görsel detaylar içerikten daha önemlidir

-Malzeme kullanımında dikkati ortama çeker

-Psikolojik bakımdan açık amaçları ve kesin güdüleri olan karakterlere yer vermez

Sanatçının rolü bakımından filmler:

-Sanatçı sözle ifade edilemeyen soyut duyguları ifade etmeye çalışır, akla uygun olmayan sezgilerinden yararlanarak ifade edilemez olanı sunma eğilimindedir

-Önceden planlanmış değildir, yaratma eyleminin tamamı bir keşif sürecidir (Taberham, 2019: 24).

2. BAĞIMSIZ ANİMASYON

Deneysel animasyon genellikle bağımsız animasyonla ilişkilendirilir. Bağımsız animasyon üretimi 20. Yüzyılın başından beri vardır ancak dijital film teknolojisindeki gelişmeler bağımsız animasyonu birkaç kişinin himayesinde olaktan kurtarmıştır. 1990’dan önce bağımsız bir animasyon yapımı daha masraflı, teknik bakımdan daha zor ve daha çok emek gerektirmek-

teydi. Günümüzde bilgisayar ve yazılımlardaki gelişmeler daha ucuz, daha hızlı ve daha az emek gerektiren filmlerin üretimine olanak sağladı (Simon, 2003: xiv).

Teknolojide yaşanan gelişmeler bağımsız animasyon yapan sanatçıların sayısını artırdı, bu tür filmler festivallerde gösterilmeye başladı. Tüm dünyada sayısı hızla artan ve izleyicilerin ilgisini çeken uluslararası festivaller animasyon profilini yükselten bir başka unsurdur. Kısa filmlerin bu festivallerin can damarı olduğunu söylemek abartılı bir söylem olmaz. Çok fazla emek gerektiren deneysel animasyon içerikli kısa filmler, endüstri için yeni fikirlerin, yaklaşımların, tarzların ve tekniklerin denendiği bir çeşit araştırma geliştirme kolu ve test ortamı olarak değerlendirilebilir (Pilling, 2001: 7).

Uluslararası Animasyon Film Derneği' nin (AS-IFA) 1960 yılında kurulması, tüm dünyada animasyon film festivallerindeki artış, animasyon üretim uygulamalarındaki farklılıklar, Ottawa (1976), Zagreb (1972), Hiroşima (1985) ve AS-IFA'ya bağlı olmayan Cambridge Animasyon Festivali (1981) çizgi animasyon geleneklerine sıkı sıkıya bağlı olmayan daha yaratıcı ve bağımsız çalışmaların üretilemesine sebep oldu (Bendazzi 2016; Furniss 2016).

Bağımsız filmlerin kitlelerle buluşmasında en önemli aşama televizyon kanallarının deneysel animasyonlara yayın akışında yer vermesidir. Children's Television Workshop (CTW), MTV, İngiltere'de 1990 yılında Clare Kitson ve Paul Madden'in öncülük ettiği Animate, 1990'da Clare Kitson ve Paul Madden'in öncülük ettiği Channel 4 bu tür filmleri finanse ederek kitlelerle buluşturdu (Cook ve Thomas, 2006; Kitson, 2008).

Bağımsız animasyonların günümüzde bu denli bilinir olmasındaki en önemli gelişme internetin kullanılmaya başlamasıdır. Youtube ve vimeo gibi platformlar aracılığıyla günümüzde gençler bağımsız animasyonlardan anında haberdar olmakta, genç sanatçılar kendi çalışmalarını bu platformlara yükleyerek geniş kitlelere ulaştırabilmektedirler.

Ana akım ticari animasyonlardan farklı olarak daha çok festivallerde gösterilen deneysel ani-

masyonların arşivlenmesi ve muhafaza edilmesi de oldukça önemlidir. Dünyanın dört bir yanındaki çeşitli üniversite, müze ve kişisel arşivlerde, sanatçı kolektiflerinde ve kooperatiflerde dağınık olarak bulunabilirler. Yanı sıra Birleşik Krallık'taki LUX ve Animate Projects, The New York Film-Makers' Cooperative, Academy Film Archive, Anthology Film Archives ve Video Data Bank, Avusturya'daki sixpackfilm, Canadian Filmmakers Distribution Centre (CFMDC), National Film Board of Canada (NFB), Canyon Cinema, Fransa'daki Light Cone, Cin.doc ve Paris Films Coop deneysel animasyonların muhafaza edildiği yerlerdir (Harris, Husbands ve Taberham, 2019: 6).

3. DENEYSEL ANİMASYONUN TİCARİ ANİMASYONLA KARŞILAŞTIRILMASI

Deneysel animasyonu anlamak için pek çok yönden ticari animasyonla karşılaştırmak gerekmektedir. Konuların seçiminden, seçilen konuların ele alınış yöntemine kadar ticari animasyon ve deneysel animasyon birbirinden farklı özelliklere sahiptir. Deneysel animasyonda genellikle felsefi, siyasi ve sosyal içerikli konular tercih edilirken ticari animasyonda ise kitlelerin ilgisini çekebilecek geleneksel anlatılar seçilmektedir. Deneysel animasyonda ticari animasyonun ele aldığı geleneksel anlatılar yerine biçime yönelik bir sunum söz konusudur. Ticari animasyonda izleyici hikayenin konusunu çözmeye, tahminler yürütmeye zorlanır, karakterin davranışları ve filmin konusu üzerine düşünür. Deneysel animasyonda ise izleyici verilen malzeme ile etkileşime girer ve bu etkileşim izleyicinin nasıl davranacağını etkileyebilir (Taberham, 2019: 18).

Ticari animasyonda anlatının nedensel açıdan birbiriyle ilişkili, belirli bir zaman ve mekân akışı içinde meydana gelen olaylar dizisinden oluştuğunu söyleyebiliriz (Bordwell and Thompson, 2008: 75). Deneysel animasyon, belirli bir zaman ve mekanda birbiriyle ilişkili olaylar ve bir hikaye yerine, bir çeşit illüzyon olarak değerlendirilebilir. Karakterler psikolojik olarak anlaşılabilir yapıdadır. (Taberham, 2019: 23) Deneysel animasyonda, bir film açıkça tanımlanamaz, kesin bir ahlaki çıkarım ya da mesaj içermeyebilir (Taberham, 2019: 25).

Deneysel animasyonda mesaj doğrudan iletilmez, seyirci eseri dilediği gibi yorumlamakta serbesttir. İzleyici sanatçının oluşturduğu gizli anlamı çözmeyi amaçlamaz, eser izleyicinin o an hissettiği deneyimi yansıtan bir ayna gibidir ve o anki duyguya görsel olarak cevap verir. Bu tür deneysel animasyonlarda izleyicinin eseri anlamadığı yönünde bir kaygı vardır, böyle bir durum karşısında izleyici anlamak yerine eserin ne hissettirdiği sorusuna odaklanabilir. Örneğin, heyecan, ortamın içinde olma, rahatlama ya da yönelim bozukluğu gibi bir his içinde olabilir (Taberham, 2019: 25). Deneysel animasyonu anlamlandırma sürecinde izleyicinin en sık karşılaştığı durum ise belirsizliktir. *Husbands*'ın belirsizlik ile ilgili yorumu şu şekildedir:

Belirsizlik, en uyarıcı ve verimli yönlerinden biridir çünkü izleyicinin animasyonu anlamasına aktif olarak katılmaya davet eder. Deneysel çalışmalardaki belirsizlik, muğlak ya da karışık görünmek yerine, çoğu zaman merakımızı hemen uyandırır ve bizi onları anlamanın çeşitli yollarını keşfetmeye teşvik eder (*Husbands*, 2019: 190).

4. DENEYSEL ANİMASYON VE RESİM SANATI

Deneysel animasyon resim ve heykel başta olmak üzere sanatın birçok disiplininden etkilenir. Malzeme seçiminde ise sınırsız olanaklara sahiptir. "Tarihsel olarak, birçok deneysel animasyon, buluntu nesnelere, üç boyutlu kuklalar, kağıttan kesimler, kum, kil ve yağlı boya gibi maddelerin kullanımını ön plana çıkarmıştır" (Dan ve Torre, 2019: 86). Diş fırçasından mutfak rencesine, çiçekten ağaca etrafımızı çevreleyen tüm nesnelere deneysel animasyonun baş kahramanları olabilirler.

"...ağırlıklı olarak deneysel animasyon, hikaye anlatmaya direnir ve ressamlar ve heykeltıraşlar tarafından kullanılan ifade biçimine doğru ilerler (Wells, 1998: 44). Deneysel animasyonun resim sanatıyla olan ilişkisi ele alındığında 3 ressam öne çıkmaktadır. Bu ressamlar Léopold Survage (Fransa, 1914), Walter Ruttmann (Almanya, 1921) ve Viking Eggeling'dir (Almanya, 1924). Ruttmann resim çalışmalarını doğrudan selüloit üzerine yapıyordu. Yeni film teknolojisinin yeni

bir resim (denysel soyut film) sanatının önünü açtığını düşünüyordu. Bu yeni resim sanatının sanatçının moderniteye yönelik temel deneyimini temsil etme gücüne sahip olduğu görüşündeydi. Ruttmann'a göre modernizm hız, zaman ve tempo demektir, 1919 yılında sanat üzerine kaleme aldığı manifestosunda *Malerei mit Zeit / Zamanla Resim Yapmak* olarak tanımladığı ressamca animasyon deneylerinin de temel özelliklerini oluşturuyordu (Schönfeld'den aktaran Stewart, 2018: 73).

Léopold Survage'nin New York'taki Modern Sanat Müzesi'nde mürekkep lekesinden oluşan bir dizi animasyon çalışması mevcuttur. Cam levhalar üzerine yaptığı resimlerinin filime alındığını göremeden hayata gözlerini yumdu ancak resimlerini hareketlendirme konusundaki heyecanını şu sözlerle ifade etmiştir:

Resmimi canlandıracağım, ona hareket vereceğim, iç yaşamımdan doğan soyut resmimin somut eylemine ritim katacağım; enstrümanım, birikmiş hareketin bu gerçek sembolü olan sinematografik film olacak. Birbirini izleyen aşamalarında ruh halime karşılık gelen imgelemlerimin 'notalarını' icra edecek. Zaman içinde yeni bir görsel sanat yaratıyorum, renkli ritim ve ritmik renk sanatı" (Survage'den aktaran Dill, 2012).

Viking Eggeling'in 1924'te tamamladığı *Diagonal Symphony* isimli siyah beyaz soyut biçimlerden oluşan çalışma, dönemin koşullarına göre önemli bir deneysel animasyon olarak değerlendirilebilir.

5. DENEYSEL ANİMASYONUN SOYUT SANATLA İLİŞKİSİ

Animasyonun başlangıç yıllarının modernizm dönemine denk gelmesi nedeniyle bir çok filmde bu dönemin etkisini görmek mümkündür. Modern sanat bir dönem neredeyse soyut sanatla eş anlamlı hale gelmiştir. Avrupa'da 1900'lerin başında Süprematizm ve Destijl sanat hareketlerinin etkisi hissedilmektedir. Dönemin önemli ressamları Kazimir Malevich, El Lissitzky gibi Süprematist sanatçılar; Piet Mondrian, Theo Van Doesburg gibi Destijl sanatçıları soyut çalışmaların başarılı örneklerini vermişlerdir. Avrupa'da Süprematizm ve Destijl rüzgarı eser-

ken, 1950'lere gelindiğinde, Amerika'da Soyut Dışavurumculuk / Abstract Expressionism akımı ve onun en önemli temsilcisi Jackson Pollock'un etkisi hissedilmektedir.

Bu dönem ve sonrasında soyutlama yoluyla birçok deneysel animasyon çalışması yapılmıştır. Soyut biçimler duygusal içeriği ve anlamı aktarma konusundaki üstünlükleri nedeniyle temsili biçimlere tercih edilirler. Soyut sanatta sanatçı, bir formu orijinaliyle çok az ya da hiç üslup benzerliği taşımayacak kadar sadeleştirdiği doğanın indirgenmiş bir formunu sunabilir ya da etrafını çevreleyen gerçek dünyayla kesin bir ilişkisi olmayan 'temsili olmayan' bir form da oluşturabilir. Bu şekilde soyutlama yoluyla sanatçı, dış dünyadaki görünümün ikna edici betimlemelerini yeniden yaratma gereksiniminden kurtulmuş olur (Hui ve Chavez, 2008).

Alışılmış formların resmedilmesine ve dış dünyanın varsayılan 'nesnellğine' (ve aslında hiper-gerçekçi animasyonun koşullarına) direnen deneysel animasyon, hareket halindeki soyut formlara öncelik vererek sanatçıyı, ona belirli bir işlev veya anlam verme zorunluluğu olmaksızın kendi içinde kullandığı kelime dağarcığına odaklanma konusunda özgür bırakır (Wells, 1998: 44).

Soyutlama yoluyla yapılan deneysel animasyonda verilmek istenen mesaj izleyicinin yorumuna bırakılır. İzleyici kendi geçmiş deneyimi ve duygusal durumuyla ilişkili olarak mesajı anlamlandırır. Bazı durumlarda ise filmin anlamı önemsiz hale gelir. "...bir film ne kadar soyutsa, okumalarının o kadar açık uçlu hale geldiği veya anlamın o kadar az önemli hale geldiği söylenebilir" (Hattler, 2021: 44). Deneysel film form, renk, şekil ve dokuyla ilişkilidir ve bu gibi unsurlara yoğunlaşır. Bu şekiller, renkler ve dokular belirli fikirleri ve ruh hallerini çağırır ancak bu unsurların belirli bir anlama bağlanmaksızın kendi başlarına zevk vermesi gerekir (Wells, 1998: 45). "Soyutlanmış animasyon, kaynaklarının maddeselliğini ve anlamlarını izleyicisine taşıyabilen karmaşık bir yeniden üretim, dönüşüm ve aktarım ortamı oluşturmaktadır" (Hattler, 2021: 52).

Soyut animasyon denince ilk olarak geleneksel

boyayla yapılan çalışmalar akla gelmektedir. Ancak günümüzde dijital olanaklar geleneksel boyanın yerine geçmiştir ve çeşitli yazılımlar geleneksel boyayı o kadar gerçekçi bir biçimde sunmaktadır ki bir çok izleyici dijital mecralarda oluşturulan boya formu ile geleneksel boyayı birbirinden ayırt etmekte zorlanmaktadır. Soyut dışavurumculuk akımının en önemli temsilcisi olan Jackson Pollock'un damla resimlerinden esinlenilerek yapılan bir projede Maya Paint Effects ve Next Limit RealFlow programlarından yararlanılmıştır. Büyüyen ve akan formlar oluşturma konusunda oldukça başarılı olan bu programlarla gerçekçi ortamların simülasyonunu ve sıvı akış efektlerini vermek mümkündür. Bu proje geleneksel boya ortamının dokusal özelliklerini bilgisayar ortamıyla birleştirmeyi amaçlamaktadır (Hui ve Chavez, 2008).

6. DENEYSEL ANİMASYON, BULUNTU OBJELER, STOP-MOTION VE HEYKEL SANATI

Deneysel animasyon bir çok farklı disiplinden etkilenmiştir. Heykel deneysel animasyonu besleyen bir diğer sanat disiplini. Kıl, mermer, metal ve taş heykel sanatında yaygın olarak kullanılan malzemelerden bazılarıdır. Tüm bu malzemelere ek olarak buluntu objelerle de heykeller yapılabilir. Özellikle modernizm döneminin öncü sanatçılarından Picasso ve Marcel Duchamp buluntu objelerle çağının ötesinde özgün heykeller üretmişlerdir. Marcel Duchamp'ın Tabure Üstünde Bisiklet Tekerleği / Bicycle Wheel (1913) isimli çalışması buluntu nesnelere özgün bir dille bir araya getirdiği yaratıcı heykellerinden biridir. Picasso'nun bisiklet parçalarını biraraya getirerek oluşturduğu Boğa Kafası / Bull's Head (1943) isimli heykeli de aynı şekilde buluntu nesnelere bir arada kullanılmasıyla oluşturulmuş özgün heykellerden biridir.



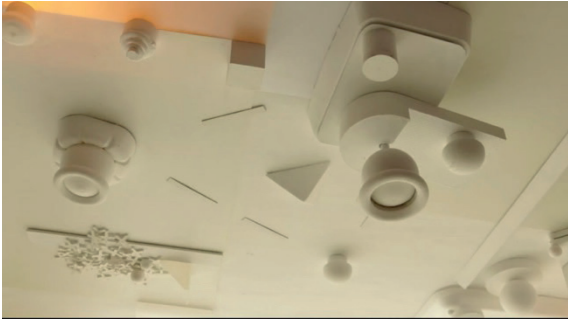
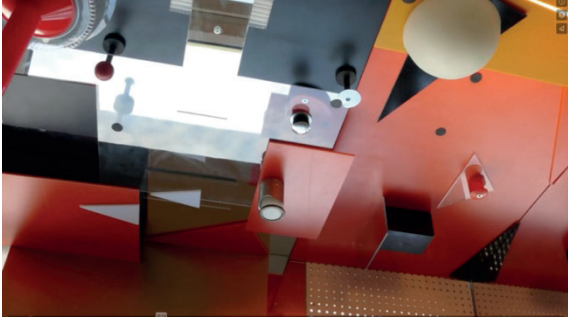
Görüntü 1. Jan Svankmajer'in Diyolog Boyutları / Dimension of Dialogue (1982) isimli animasyonundan bazı kareler

Animasyon tarihinin en önemli isimlerinden biri olan Jan Svankmajer hem kil hem de buluntu objeleri bir arada kullanarak özgün deneysel animasyon çalışmaları yapan sanatçılardan biridir. Svankmajer çalışmalarında stop motion tekniğini kullanmıştır. Stop motion tekniği her bir karenin fotoğraflanması, sonrasında da bu fotoğrafların birleştirilerek hareketin elde edilmesiyle oluşturulan bir animasyon tekniğidir. "Stop-motion animasyonda hareket, fotoğraflanan kareler arasında fiziksel nesnelere art arda manipüle edilmesiyle yaratılır" (Hattler, 2021: 40). Diyolog Boyutları / Dimension of Dialogue (1982) isimli animasyonunda (Görüntü 1) kilden oluşmuş iki kafanın yanı sıra diş fırçası, diş macunu, ayakkabı, ayakkabı bağı, bıçak, kalem gibi objeleri birarada kullanmıştır. "Jan Svankmajer'in çalışmaları, modernist düşüncenin ve politik kavrayışın ilkelerinin deneysel film için nasıl yerleştirilebileceğinin önemli bir örneğidir" (Wells & Moore, 2016: 127). Buluntu objeleri stop motion tekniğiyle birleştiren önemli deneysel animasyon sanatçılarından bir diğeri de Jiri Trnka'dır. Çek asıllı bu iki sanatçının deneysel animasyon çalışmalarında yerli kukla ve kukla tiyatrosunun izlerini, ülkesinin kültürel yapısının

yansımalarını görmek mümkündür. Benzer tarzda çalışan bir başka deneysel animasyon sanatçısı ise Quay kardeşlerdir. Amerikalı ikiz kardeşler çok sayıda özgün deneysel animasyon çalışması yapmıştır. Quay kardeşlerin tarzı "... genellikle rahatsız edici ve grafiktir; karakterleri yaratmak için kukla kafaları ve iğnelerin yanı sıra diğer gerçek dünya nesnelere de kullanılır" (Rouschop, 2018: 3).

Pes takma adıyla bilinen genç kuşağın önemli deneysel animasyon sanatçısı Amerika kökenli Adam Pesapane, stop motion animasyon tekniğini buluntu objelerle başarıyla birleştirerek çok sayıda yaratıcı çalışmanın altına imza atmıştır. Çalışmalarında gündelik hayatta sıklıkla karşılaşılan sıradan objeleri bağlamından kopararak yeniden yorumlamaktadır. Örneğin Submarine Sandwich (2014) isimli kısa filmde bir box eldivenini salam kesme makinesine yerleştirir ve dilimlenmiş salama dönüştürür. Salam olarak sunulan nesne ise gerçekte etrafı dantelli mini bir sehpa örtüsüdür. İzleyici ekranda gördüğü nesnenin salam olmadığını ve bir box eldiveninin kesme makinesinde salama dönüşmeyeceğini bilmekle birlikte, nesnelere gerçek işlevlerinden kopararak hayali bir kurgu içinde tekrar sunumunu yadırgamamaktadır.

Soyutlamanın öncelikle biçim, çizgi ve renkle ilişkili olduğu düşünüldüğünden soyut kavramı nadiren kukla ya da üç boyutlu nesnelere kullanılan stop motion tekniğiyle ilişkilendirilir. Ancak son yıllarda nesnelere soyut bir yaklaşımla ele alan stop motion animasyonlarla da karşılaşmaktadır. Soyut stop motion animasyon, formların istikrarsızlaştırılması ve tekrarı yoluyla, tanımlanabilir nesnelere ilişkili kimliklerinden sıyrarak soyutlama bileşenlerine dönüştürmeye çalışmaktadır (Dan ve Torre, 2019: 98).



Görüntü 2. Max Hattler'in AANAATT (2008) isimli animasyonundan bazı kareler

Max Hattler buluntu nesnelere soyut stop motion çalışmalar yapan genç kuşak Alman animasyon sanatçısıdır. 'Soyutlanmış Gerçek: Deneysel-Animasyonlu-Belgesel Üzerine Spekülasyonlar' başlıklı makalesinde kendisine ait dört stop-motion animasyonu ele almıştır. Bu çalışmalardan biri 2008 yapımı AANAATT isimli geometrik formlardan oluşturulmuş soyut bir animasyondur (Görüntü 2). "Konstrüktivizm ve Bauhaus'un geometrik soyutlamasından, özellikle de nesnelere ve ışığın mekândaki hareketine duyduğu ilgi onu kinetik bir heykel olan Işık-Uzay Modülatörü'nü yapmaya götüren ressam ve fotoğrafçı Laszlo Moholy-Nagy'nin çalışmalarından esinlenmiştir" (Hattler, 2021: 42).

7. DENEYSEL ANİMASYON VE DOĞRUDAN FİLM

Bir başka deneysel animasyon tekniği ise Türkçeye 'doğrudan film' olarak çevrilen 'kamasız

film' olarak da bilinen tekniktir. Bu teknikte ana malzeme film şerididir. "...koyu renk (genelde siyah) film üzerinde çizikler, şeffaf ya da beyaz film üzerine çizim ya da boyama, 'ışığa tutulmuş' film üzerine çalışma (bazen metraj temelli) ve hatta filmin üzerine objeler uygulama" (Furniss, 2011: 140) yoluyla deneysel animasyonlar yapılabilmektedir.

"Son on yılda, doğrudan animasyon, sanatçının fiziksel varlığını vurgulayan diğer uygulamalarla birlikte, kolayca üretilen dijital efektlerin yaygınlığına bir yanıt olarak ortaya çıkmıştır. 1990'ların başından bu yana, giderek artan sayıda çağdaş film yapımcısı kamerasız filmler üretti. Çizim, boyama, kazıma, kontak baskı ve malzeme uygulama yöntemlerini kullanarak, genellikle 'doğrudan' animasyon olarak adlandırılan yöntemle, doğrudan selüloit gövde üzerinde çalışmaktadırlar" (Takahashi, 2019: 102).

Doğrudan animasyonda gravür, kolaj ve fotogram teknikleri etkili bir biçimde kullanılmaktadır. "Siyah film üzerine keskin bir aletle çizimlerin yapıldığı 'Çizik Filmler' animasyon kontekstinde gravürün eşdeğeri; ancak hatlar boya ya da mürekkeple belirlenmez; bunun yerine ekrana baskısını çıkarmak için ışık kullanılır" (Furniss, 2011: 141). Film şeridine gazete, yazı, fotoğraf gibi çeşitli malzemelerin eklenmesiyle oluşturulan kolaj tekniğiyle de doğrudan filmler yapılabilmektedir. Buluntu objelerin film şeridi üzerine yerleştirilmesi yoluyla elde edilen bir başka doğrudan film tekniği ise fotogramdır. Bu teknikte bir obje fotoğrafa duyarlı bir yüzeye yerleştirildikten sonra ışığa tutulmaktadır. Çekilmemiş filmler üzerine görüntülerin yerleştirilmesiyle basılabilen ideal bir yöntemdir. Küçük bir flaş ışığı veya daha farklı bir ışık kaynağıyla aydınlatılan objelerden elde edilen görüntü, filmin uzunluğuna, ışığın kullanım şekline, objelerin yerleştirilme biçimine göre değişiklik göstermektedir (Furniss, 2011: 141).

Yeni Zelandalı animasyon sanatçısı Len Lye ve Kanadalı Norman McLaren doğrudan film tekniğini uygulayan sanatçılardır. Genellikle soyut formda çalışmalar yapmışlardır ve film şeridi üzerine çizik, çizim ve boyama tekniklerini kullanmışlardır. Len Lye'nin 'Free Radicals'

(1958) isimli çalışması film şeridi üzerine çizik tekniğiyle oluşturduğu oldukça ilginç örneklerden biridir. “McLaren, ‘Blinkity Blank’ (1995) çalışmasını oluştururken ise siyah film üzerinde çakı, dikiş iğnesi ve traş bıçağı kullanmış, açık alanları ise samur fırça kullanarak şeffaf boyayla boyamıştır” (Furniss, 2011: 144).

Doğrudan film tekniğini kullanan Polonyalı sanatçı Wojciech Bąkowski film şeridini malzeme olarak tercih eden bir başka sanatçıdır. Konuşan Filmler / Spoken Movie (2007) isimli çalışmasında kamera olmadan film şeridi üzerine resim çizme tekniğiyle özgün ve yaratıcı deneysel bir animasyon yapmıştır.

Etrafımızı çevreleyen birçok nesne doğrudan filmin baş aktörü olabilir. Stan Brakhage’ın bitki yaşamını, doğal kalıntıları ve güve kanatlarını kurgu bandı şeritlerine bağladığı kamerasız film Mothlight (1963) bu türün iyi örneklerinden biridir. 16 mm film üzerine geçirilip yansıtılan film, sanki bir sihir değimişcesine donmuş parçaları tekrar canlandırıyor, ölü malzemeleri hızla titreştiriyor, dans eden yaşam formları oluşturuyor (Turner, 2016). Doğrudan film üzerine çalışan diğer deneysel animasyon sanatçıları Stuart Hilton, Harry Smith, Steven Woloshen, Caroline Leaf ve Paul Bush olarak sıralanabilir.

8. DENEYSEL ANİMASYON VE YENİ MEDYA

Hareketli görüntüyle ilgili her tür yaratıcı yorum deneysel animasyon olarak değerlendirilebilir. Birçok farklı malzemenin ve farklı disiplinin birarada kullanımı deneysel animasyonu melezlikle ilişkilendirmiştir. Bugün bu farklı malzemelere dijital mecrada yaşanan gelişmeler de eklenince deneysel animasyon çalışmalarında disiplinler arası bir dil arayışı kendini göstermeye başlamıştır. Wells ve Hardstaff “deneysel animasyonda melez bir yaklaşımın her zaman mevcut olduğunu kabul etmekle birlikte, dijital çağın, türün bu her şeyi kucaklayan özelliğini ön plana çıkardığını, çünkü dijital devrimin sonsuz gibi görünen yaratıcı potansiyele sahip bir platform sağladığını savunurlar” (Wells ve Hardstaff, 2008, aktaran Stewart, 2018: 72). Yeni medya bir çok disiplinin bir arada kullanımını olanaklı kılan yeni bir sanatsal arayış olarak değerlendirilebilir.

Enstalasyon, yerleştirme, video sanatı, projeksiyonla yansıtma, ses, müzik, dans, mimari ve etkileşim yeni medya içinde değerlendirilebilir. “Yeni medya, bilgisayar bilgi işlemine ve medya formlarının etkisine dayanmaktadır” (Xiaozhu, 2008, aktaran Peng, 2016: 760).

Yeni medya üzerine çalışan çok sayıda sanatçı, birbirinden farklı özgün ve yaratıcı çalışmalar üretmesine rağmen sanat çevrelerinde henüz hak ettiği yeri bulamamıştır. Shankin’in yeni medyayla ilgili görüşü şöyledir:

Shankin, yeni medya sanatının ‘sanatın nasıl görünmesi, nasıl hissettirmesi ve nelerden oluşması gerektiğine dair bilindik beklentileri karşılamadığını’ öne sürer. Shankin daha da ileri giderek Christies’in çağdaş sanat uzmanı Amy Cappellaz’ın ‘koleksiyoncuların fişe takılan şeyler konusunda kafalarının karıştığını ve endişelendiklerini’ belirttiğini aktarıyor (Shankin’den aktaran Stewart, 2018: 75).

Bugün koleksiyonculara ve sanat severlere alışılmadık yeni bir form olarak görünen yeni medyanın gelecekte daha fazla kabul göreceği



Görüntü 3. Rose Bond’un Intra Muros (2007-2015) isimli çalışması

Yeni medya üzerine çalışmalar yapan Kanadalı çağdaş animasyon sanatçısı Rose Bond, yaptığı animasyonları kamusal alanda binalara yansıtıyor ve mekana özgü enstalasyonlar yaratıyor. Intra Muros (2007-2015) isimli çalışmasında animasyonlarını binaların pencerelerine yansıtmıştır (Görüntü 3). Bu şekilde orada bulunan ya da o sırada o bölgeden geçen kişilerin dikkatini çekerek animasyonu sinema salonundan sokağa taşımayı başarmış, bu tür çalışmaların bilinirliğini artırmıştır.

Yeni medya konusunda çalışan bir başka isim ise Güney Afrika'lı ünlü deneysel animasyon sanatçısı William Kentridge'dir. Rus besteci Dmitri Shostakovich'in aynı adlı operasından (1927-28) uyarlanan The Nose (2010) isimli çalışmasında deneysel animasyonu performans, müzik, enstalasyon ve hikaye anlatımıyla bir arada kullanarak özgün bir eser ortaya koymuştur.

9. DENEYSEL ANİMASYON VE MÜZİK

Müzik kuşkusuz sinemadan animasyona; dandan tiyatroya hareketi içinde barındıran tüm sanat disiplinleri için çok önemlidir ancak deneysel animasyon için müzik bambaşka bir yer teşkil etmektedir. "Deneysel animasyonun müzikle güçlü bir ilişkisi vardır ve gerçekten de müzik görselleştirilebilseydi, farklı ritimler, hareketler ve hızlarda zamanda hareket eden renkler ve şekiller gibi görüneceği öne sürülebilir" (Wells, 1998: 46). Örneğin belirli renklerle karşılaşan bir kişinin o renklerin müziğini duyabildiği, renk ve ses ilişkisinin bir müddet sonra aynı kaldığı iddia edilebilir. Bir çok görsel müzik sanatçısı Kandinsky'nin bazı seslerin ve renklerin tinsel ya da mistik bir açısı olduğu fikrine inanmaktadır (Furniss, 2011: 142).

Müziği çalışmalarında baş aktör yapan bir çok sanatçı vardır bu sanatçılardan biri de kendisi de aynı zamanda müzisyen olan Walter Ruttmann'dır. 1921 yılında 'Lichtspiel Opus I' isimli filmi için bestelenmiş eşzamanlı bir müzik notasını canlı performansıyla birlikte sergiledi (Dill, 2012).

Animasyon sanatının en önemli isimleri arasında yer alan Norman McLaren'ın da müzikle güçlü bir ilişkisi vardır. Norman McLaren 'Sl-

nchromy' isimli çalışmasında izleyicilerin müziği görsel bakımdan hareketli görüntüler olarak algılayabildikleri bir gösteri sundu. Bu gösteride kamera, görüntülerin ve seslerin senkronizasyonunu en saf biçimiyle gerçekleştirmek adına melodiyi ses frekansı olan renkli çubuklar olarak yansıttı (Utoko, 2005: 1).

Ses ve müzik konusunda deneysel çalışmalar yapan bir diğer önemli sanatçı Wojciech Bakowski'dir. Bakowski çalışmalarında genel olarak ritmik müziği kullanmıştır. "Bakowski, bulunmuş ve bağışlanmış kayıtlar da dahil olmak üzere geniş bir ses yelpazesini yan yana getirip kontrpuanlayarak, izleyicinin algısıyla oyun oynuyor ve bir mekanı sesler çıkarıyormuş gibi düzenliyor...Bu hareketli imgelerin alternatif olarak imgeden çok sesi vurguladığı söylenebilir" (Lipinski, 2022: 186).

10. SONUÇ

Günümüzde animasyon dendiği zaman sinemalarda ya da televizyonlarda gösterilen, geniş kitlelere hitap eden, belli bir konusu, senaryosu ve kahramanları olan, ticari ve genellikle de uzun metrajlı filmler akla gelir. Deneysel animasyon uzun metrajlı ticari animasyonlardan birçok yönüyle farklılaşmaktadır. Deneysel animasyon genel olarak kısa metrajlıdır, sanatsaldır, geniş bir izleyici kitlesine hitap etmez. Festivallerde, sanat galerilerinde zaman zaman bazı televizyon kanallarında gösterilen deneysel animasyon, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte youtube, vimeo gibi platformlarda da kendine yer bulmuştur. Deneysellik, gerek teknik gerekse üslup bakımından animasyonlarda ilk denemelerin yapıldığı bir süreci ifade eder.

Animasyon genel olarak sanatın tüm disiplinlerinden etkilenir. Deneysel animasyonlarda ise diğer sanat disiplinlerinin etkisi daha yoğun bir biçimde hissedilir. Resim, heykel ve buluntu objelerle deneysel animasyonlar yapılabilir. Farklı malzemeler ve farklı teknikler denenerek yeni ve farklı olana ulaşılmaya çalışılır. Hareketi yakalama ve aktarma süreci ise başlı başına bir denevidir. İlk yıllarda rotoskopi makinesinin bulunuşu sonraki yıllarda bilgisayar ve yazılımlarının kullanılmaya başlanması da bir keşif sürecidir ve deneyseldir.

Deneyisel animasyon kişiseldir, özgündür, küçük bir hibe desteğiyle oluşturulur. Verilmek istenen mesaj yoruma açıktır. İzleyici kendi deneyimleriyle mesajı anlamlandırır. Zaman zaman anlam bulmak dışında kendi iç dünyasının verileriyle harmanlayarak sadece hissetmeye çalışır. Deneyisel animasyon soyuttur, bazen müzik hareketin önüne geçebilir.

Tüm bu tanımlamalar ve kurallar çerçevesinde deneyisel animasyonu açıklamaya çalışmak onu belli bir kalıp içinde yerleştirmeye neden olabilir. Bu durum ise deneysellik kavramının doğasına aykırıdır. Çünkü bir şeyin deneyisel olabilmesi için ilk kez denenmesi, bir keşif sürecinin olması ve var olan kuralları yıkması gerekir. Taberham'ın görüşü konuyu destekler niteliktedir:

Özünde, soyutlamanın, animasyon tekniklerinin ve müzikalite dinamiklerinin harmanlanmasının deneyisel animasyona özgü sayılmaması gerektiğini öne sürüyorum. Daha doğrusu, animasyonları figüratif yapmak, tek bir animasyon yöntemi kullanmak ve filminizi müzik etrafında yapılandırmamak bir filmin <deneyisel> olma statüsünü azaltmaz (Taberham, 2019: 22).

Her yeni buluş bir disiplini tüm yönleriyle etkileyebilir, dönüştürebilir. Bu dönüşüm yeni olana ulaşma noktasında kişileri destekler. Yeni bir dil arayışı, yeni teknolojik buluşlarla ve yeni malzemelerle kendini gösterebilir. Önümüzdeki yıllarda animasyonda deneysellik; hareketli görüntüleri dönüşüme uğrattak yeni teknolojik keşiflerin yapılması, yeni malzemelerin denenmesi ve bu yeniliklerin alanda çalışanlara yeni yollar açmasıyla kendini gösterecektir.

KAYNAKÇA

- BENDAZZI, G. (2016) *Animation: A World History*, Volumes 1–3., USA, Boca Raton: CRC Press
- BORDWELL, D. & THOMPSON, K. (2008) *Film Art: An Introduction*, New York, McGraw-Hill Higher Education, 8th ed.
- COOK, B. & THOMAS, G. (2006) *The Animate! Book: Rethinking Animation*, London, LUX, Benjamin Cook and Gary Thomas (eds)
- DILL, J. (2012) Visualizing Art History: Experimental Animation and Its Mentor, Jules Engel (The Public Humanist) Erişim adresi: https://www.academia.edu/2043207/Visualizing_Art_History_Experimental_Animation_and_Its_Mentor_Jules_Engel (Erişim Tarihi: 25.06.2023)
- FURNISS, M. (2005) *A New History of Animation*. London: Thames & Hudson, 2016. Gehman, Chris and Steve Reinke, (Eds.), *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*. Toronto: YYZ Books
- FURNISS, M. (2011) *Animasyonun Kutsal Kitabı Flipbooks'dan Flash'a Animasyon Hakkında Her Şey*, (Çev. S. Çelenk, N. C. Maral). İzmir, Karakalem Kitabevi Yayınları (Orijinal yayın tarihi, 2008)
- HARRIS, M. & HUSBANDS, L. & TABERHAM, P. (Ed.). (2019) *Experimental Animation From Analogue to Digital*, New York; London, Routledge Taylor and Francis Group
- HATTLER, M. (2021) Soyutlanmış Gerçek: Deneyisel-Animasyonlu-Belgesel Üzerine Spekülasyonlar, *International Journal Of Film And Media Arts* 6(3), 37-55, doi: 10.24140/ijfma.v6.n3.03
- HUİ, Y. K. & CHAVEZ, C. I. (2008) Deneyisel Animasyon Kullanarak Resim Yapmak, *Proceedings of the URECA@NTU*
- HUSBANDS, L. (2014). *Animated experientia: aesthetics of contemporary experimental animation*. (Doktora tezi), King's College London, University of London, Londra
- KITSON, C. (2008) *British Animation: The Channel 4 Factor*, London, Parliament Hill Publishing
- LIPINSKI, K. (2022) Echo of everyday life or “wu-es-be” in experimental animation *Images* 31(40), 177-186, The Author(s), Adam Mickiewicz University Press, Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY, <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).
- PENG, C. (2016) Art Characteristics of Experimental Animation Short Film Studies Under the Background of New Media, *2nd International Conference on Educa-*

tion Technology, Management and Humanities Science (ETMHS), Published by Atlantis Press

PİLLİNG, J. (2001) *Animation: 2D and beyond*, Switzerland, RotoVision SA.

ROUSCHOP, I. (2018) Deneysel Animasyon ve Ana Akım Üzerindeki Etkisi, Experimental Art and Media Erişim Adresi: https://www.academia.edu/41624065/Experimental_Animation_and_its_Influence_on_the_Mainstream(Erişim Tarihi: 15.06.2023)

RUIRUI, Z. & DI, W. (2012) The Analysis on Current Situation and Development Trend of Experimental Animation in Our Country, *International Conference on Future Electrical Power and Energy Systems*, Elsevier, Energy Procedia 17 (2012) 1314 – 1318

SCHÖNFELD, C. (2006) Lotte Reiniger and the art of animation. In: C. Schönfeld (Ed.), *Practicing modernity: Female creativity in the Weimar Republic*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

SİMON, M. (2003) *Producing independent 2D character animation*, London, Focal Press.

STEWART, M. (2018) Experimental Animation, Hybridisation and New Media, Proceedings of the 24th International Symposium on Electronic Art, ISEA, Conference Paper

TABERHAM, P. (2019) It Is Alive If You Are. M. Harris, L. Husbands, P. Taberham (Ed.), *EXPERIMENTAL ANIMATION From Analogue to Digital* içinde (17-36. ss). New York; London, Routledge Taylor and Francis Group

TAKAHASHİ, T. (2019) Meticulously, Recklessly, Worked Upon Direct animation, the auratic and the index. M. Harris, L. Husbands, P. Taberham (Ed.), *EXPERIMENTAL ANIMATION From Analogue to Digital* içinde (102-113. ss). New York; London, Routledge Taylor and Francis Group

TORRE, D. & TORRE, L. (2019) Materiality, Experimental Process And Animated Identity. M. Harris, L. Husbands, P. Taberham (Ed.), *EXPERIMENTAL ANIMATION From Analogue to Digital* içinde (85-102. ss). New York; London, Routledge Taylor and Francis Group

TURNER, M. (2016) Is experimental animation on the rise? Erişim adresi: <https://lwlies.com/articles/edge-of-frame-weekender-experimental-animation/>(Erişim Tarihi: 20.06.2023)

UTOKO, K. (2005) Aesthetics of experimental animation on dictatorial observation of Norman McLaren's Synchromy (1971), Japonya, *International Journal of Asia Digital Art and Design*, Vol.2, 2005, Asia Digital Art and Design Association

WELLS, P. (1998) *Understanding Animation*, New York; London, Routledge Taylor and Francis Group

WELLS, P. & HARDSTAFF, J. (2008) *Re-imagining animation: The changing face of the moving image*, London, Fairchild Books.

WELLS, P. & MOORE, S. (2016) *The Fundamentals of Animation*, London, Bloomsbury. 2nd edn.

XIAOZHU, W. (2008) The journal of experimental animation art language research [D], Beijing, Tsinghua University