

T.C.  
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

FOTOĞRAFTAN SİNEMAYA HAREKET İMGESİ  
STOP-MOTION KUKLA SİNEMASI:  
JIRI TRNKA'NIN "THE HAND" FİLMİNDE HAREKET İMGESİNİ  
OKUMAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SEZA GÜNEŞ

ANABİLİM DALI: RADYO SİNEMA TELEVİZYON

KOCAELİ – 2009

T.C.  
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

FOTOĞRAFTAN SİNEMAYA HAREKET İMGESİ  
STOP-MOTION KUKLA SİNEMASI:  
JIRI TRNKA'NIN "THE HAND" FİLMİNDE HAREKET İMGESİNİ  
OKUMAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SEZA GÜNEŞ

ANABİLİM DALI: RADYO SİNEMA TELEVİZYON

DANIŞMAN: DOÇ. DR. HASAN AKBULUT

KOCAELİ – 2009

I. C.

KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

FOTOĞRAFIAN SİNEMAYA HAREKETİ İMGESİ

STOP-MOTION KUKLA SİNEMASI:

JIRI TRNKA'NIN "THE HAND" FİLMİNDE HAREKETİ İMGESİNİ OKUMAK

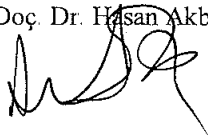
YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tezi Hazırlayan: SEZA GÜNEŞ

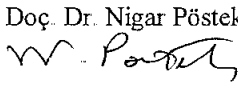
Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Tarihi ve No: 26.05.2010-2010/13

Jüri Üyelerinin Unvanı, Adı, Soyadı ve İmzaları

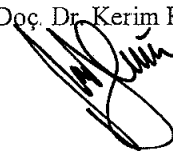
Doç. Dr. Hasan Akbulut



Doç. Dr. Nigar Pösteki



Yard. Doç. Dr. Kerim Karagöz



KOCAELİ – 2009

## İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	I
ÖZET.....	II
ABSTRACT.....	IV
GİRİŞ.....	1
1. HAREKETLİ GÖRÜNTÜ.....	5
1.1. FOTOĞRAFTAN SİNEMAYA GEÇİŞ.....	6
1.2. KURGUNUN İLK YILLARI.....	9
1.3. DÉLÉUZE VE SİNEMADA “HAREKET” İMGESİ.....	11
2. SİNEMADA BİR TEKNİK OLARAK STOP-MOTION VE STOP-MOTION KUKLA SİNEMASI.....	15
2.1. STOP-MOTION TEKNİĞİ VE UYGULAMALARI.....	15
2.2. ANİMASYON VE ÜÇ BOYUTLU TEKNOLOJİ.....	17
2.3. KUKLA SANATI.....	20
2.4. STOP-MOTION KUKLA FİMLERİ.....	21
3. JIRI TRNKA’NIN “THE HAND” FİLMİNDE HAREKET İMGESİNİ OKUMAK.....	24
3.1. HAYATI VE FİLMOGRAFİSİ.....	24
3.2. “THE HAND”.....	26
SONUÇ.....	31
EK-1.....	33
EK-2.....	40
YARARLANILAN YAYINLAR.....	44

## ÖZET

Sinemanın en ilkel haliyle hareketli görüntüye kavuşması ve kendi disiplin alanını oluşturması, fotoğraf sanatındaki gelişmelerle birlikte izlenebilmektedir. “An”ın selüloit tabanlı duyar kat üzerine yazımlanması ve birbirini izleyen “an”lara hareket kazandırılıp yansıtılması ile birlikte sinemanın var olma koşulları da oluşturulmuştur. Kurgunun kullanılmaya başlaması ise sinemanın, hızla kendi dinamiklerini tecrübe edebilmesinin yolunu açmıştır. D  leuze, “sinematografik imge”yi arařtırırken “imge=hareket=madde=ıřık” form  l  yle imgenin tařıyıcısı olan hareketin ve hareketin y  klenicisi olan imgenin, sinema disiplini i  erisindeki konumlandırılıřlarını sorgulamıřtır. Bu baęlamda Deleuze’  n hareket   zerine g  r  řleri,   alıřmada temel olarak se  ilmiřtir.

Stop-motion teknięi, zihinde yaratılan hareketsiz bir uzamın, par  alarını kurgulayıp g  r  nt  y   yazımlayarak birbirinin ardılı olan kareleri b  t  nleřtirme ve bu yolla hareketi yapılařtırma iřidir. Stop-motion’da “hareketin yeniden yaratımı” s  z konusu deęildir; “hareket”, bir imgenin y  klenicisi olarak yařam bulur ve hi  bir zaman diliminde, ortaya   ıkan “kurgulanmıř hareketli g  r  nt  ”n  n ger  ek bir s  reye karřılık gelecek olan bir kopyasını bulmak m  mk  n deęildir. Sayısal teknolojinin sinemada kullanılmaya bařlanması, kamera karřısında hazırlanıp kaydedilen “an”ların dijital ortamlarda oluřturulmasının ve “sinematografik imge”nin bilgisayar kodlarıyla ger  ekleřtirilebilmesinin   n  n   a  mıřtır.

Tezin amacı, stop-motion kukla sinemasında “hareket” temsilini incelemektir. Sinemanın yarattıęı yanılısama, hareketin yeniden yaratımıyla ortaya   ıkarken stop-motion kukla sineması, “hareket”i var etme bi  imlerini denemektedir. Fakat bu alanda   retilen filmlerin niceliksel olarak yetersizlięi, sinema tarihi i  erisindeki yerini de silikleřtirmiřtir. Tezin kullandıęı y  ntemle, bu alandaki g  rsel ve yazılı materyaller taranarak konuyla ilgili uygulamalı   alıřmalar yorumlanmıřtır.

Stop-motion kukla sineması, kukla sanatı ve sinema sanatının stop-motion teknięinde buluřmasıdır. “Hareketin temsili”, her iki disipline de ait olmayan bir uzayda bařlar ve y  netmen ile kuklalar arasında varılan bir uzlařma noktasından devam eder. Tezde,   ek asıllı y  netmen Jiri Trnka’nın “El” (*The Hand, 1965*) filmi, kukla sinemasında hareket imgesini incelemek i  in se  ilmiř ve sonu   olarak kukla

sinemasında stop-motion'ın, ilk elden bir hareket yaratımı yanlısaması yarattığı görülmüştür.

## ABSTRACT

*Becoming moving image in its primitive form and constituting its own discipline, cinema can be observed with the developments in art of photography. Cinema's conditions of being are formed by printing the "moment" on celluloid based emulsion and by reflecting successive moments which are put into motion. Beginning to use of montage quickly calls forth cinema to experience its dynamics. In searching for "cinematographic image", D el uze questions the position of the bearer of motion with the "image=motion=matter=light" formula and image as a bearer of motion in the discipline of cinema. In this sense, the views of D el uze on motion are chosen as a base in this study.*

*The stop-motion technique is integrating the succeeding frames, constructing the motion by editing the parts of a motionless space which is created in mind and reporting these images. In this technique, "recreation of motion" is not in question. "Motion" exists as the bearer of an image. It is impossible to find in any time a correlate copy of a "montaged animated image" in real time. In cinema, since the digital technology began to use, it has been possible to constitute the "moment"s which are recorded by camera on digital media and to realize "cinematographic image" by computer codes.*

*The aim of the thesis is to investigate the representation of "motion" in the cinema of puppet stop-motion. The illusion of cinema arises within the recreation of motion. The cinema of puppet stop-motion tries creation styles of "motion". However, the inadequacy of the films in this area in number, bring about its being insignificant in the history of cinema. With the method used in the thesis, visual and verbal materials in this area are searched and applicable studies related to this subject are interpreted.*

*The cinema of puppet stop-motion is the meeting of puppet art and the art of cinema in the technique of stop-motion. "Representation of the motion" begins in a space which does not belong to both disciplines and continues from the convention point between director and puppets. In the thesis, Czech director Jiri Trnka's film of *The Hand (El, 1965)* was chosen in order to investigate image of motion in puppet*

*cinema. Consequently, it was seen that stop-motion in puppet cinema causes an illusion of motion at first sight.*



## GİRİŞ

### *Problem*

Stop-motion, birbirinin ardılı olan fotoğraflardan görüntü elde edilmesine dayanan bir tekniktir; yani gerçekte hareketsiz olanın, sinematografla birlikte harekete geçmesidir. Stop-motion kukla sineması, kuklalarla yaratılan bir uzamın içerisindeki “an”ları, düzenli bir şekilde bir araya getirerek her iki taraf için de gerçek bir süreyi var etme üzerine kuruludur.

Bugün animasyon teknikleri, sinemaya, olmayanı yaratma imkânı sunuyor, yani zihindeki dramatik hareket, bilgisayar kodlarıyla oluşturuluyor. Sinema disiplini içerisinde ele alacağımız kukla sineması, bu alandaki varlığını sürdürürken hangi süreçlerden geçiyor? Sinemada, saniyede yirmi dört fotoğraf karesinin yukarıdan aşağı akmasıyla oluşuyor, bir saniyelik görüntü... Bu da bize hareket imgesinin yeniden yapılanmasını kanıtlıyor. Bir dakikalık bir film 1440 fotoğraf karesinden (1440 frame) oluşuyor. Yetmiş dakikalık bir film, 100800 kare gerektiriyor. Sinemada görüntü var edilirken, hareketli sürelerin kaydı ve yeniden yaratımı söz konusudur; stop-motion kukla sinemasında hareketsiz anların, hareket yaratımı adına düzenli bir biçimde bir araya getirilmesi, hareketli görüntüyü sağlamaktadır.

Bir fotoğraf, sonrasında neler olduğunu merak ettiriyorsa, görüntüye ihtiyaç duyuluyordur. Dramatik hareketin gerçekliğine inanmamız için gerçekten dramatik bir ikna süreci yaşamak gerekir mi? Hareketli görüntü mü daha güvenilirdir, fotoğraf mı? Stop-motion kukla sinemasında “hareket” nasıl keşfedilmiştir? Tezin temel sorunsalı, yukarıdaki sorulardan yola çıkarak stop-motion kukla sinemasında “hareket”in temsil biçimini “hareketsiz olan” üzerinden betimlemektir. Stop-motion kukla yönetmeni Jiri Trnka'nın *El (The Hand, 1965)* filminde, hareketli görüntünün kaydı olan beyaz eldivenli bir el ile fotoğraflarının birbirini izleyen sırayla bir araya getirilerek oluşturduğu hareket yanılsamasını temsil eden bir stop-motion kuklasının aynı uzay içerisinde “gerçek hareket”i sorgulamaları tezin çatışmalarını ve izlek noktalarını belirlemiştir.

## *Amaç*

Bu tezde, D el uze'nin Sinemada Hareket  ngesi ile ilgili alıřmalarından beslenerek stop-motion kukla sinemasının temsil formu olan hareketi var etme biimi  zerine, "sinematografik imge"nin yeniden yapılandırılmasını incelemek ve J. Trnka'nın "El" isimli filmi  zerinden bir hareket imgesi okuması yapmak amalanmaktadır.

Hen z kendisine bir disiplin alanı oluřturamamıř olan stop-motion kukla sineması, iki sanatın ( kukla sanatı, sinema sanatı ) ikisine de ait olmayan bir etkileřim alanında buluřmasıyla gerekleřen bir hareketler b t n nden bařka bir Őey deėildir. Her bir anlamlı paranın, b t n n tařıdıėı diėer anlamı da tařıyan bir anlam birimi olduėu gereėinin kabul edildiėi bir deneyim alanı...

Sinemanın yarattıėı yanılısama, hareketin yeniden yaratımıyla ortaya ıkarken stop-motion kukla sineması, hareketi var etme biimlerini denemektedir. Bu alıřmanın temelleri, stop-motion kukla sinemasında "hareket" temsilini incelemek  zerine kurulmuřtur.

## *Yöntem*

Stop-motion kukla sineması  zerinden hareket imgesinin temsil biimleri arařtırılırken betimsel tarama metodunu kullanarak bu alan ile ilgili filmler, g rsel ve yazılı materyaller incelenmiřtir. Sinemada kukla ya da stop-motion kukla sineması  zerine  lkemizde akademik alıřmaların bulunmaması, hatta ek Cumhuriyeti, Polonya gibi birkaç  lke dıřında konuyla ilgili kuramsal ve uygulamaya y nelik alıřmaların ortaya ıkmaması, tezin kendi sınırlılık alanını da izmiřtir.

Tez, niteliksel arařtırma y ntemiyle hazırlanmıřtır. Stop-motion kukla sineması, hareket imgesinin temsil biimlerinin arařtırılacaėı evreni, teřkil etmektedir.  rneklem olarak seilen El filmi  zerinden, stop-motion kukla filminde hareketin yeniden yapılandırılması incelenmiřtir.

D el uze'nin Sinemada Hareket  ngesi ( *The Movement Image* ) adlı alıřması, sinemada hareket yaratımı ve imge-hareket iliřkisi baėlamında, Stop-motion kukla

sineması içerisinde inceleyeceğimiz “hareket” kavramının çalışmamızdaki konumu hakkında yol gösterici olmaktadır. D el uze’e g re hareket, “sinematografik imge”nin kendisidir. D el uze, fotoğraf karelerinin birbirlerini izlerken kat ettikleri mesafenin sinematografik evrenin ger ek uzayındaki hareket ve zamandan bağımsız iřlediğini belirler.

### * nem*

XXI. Yy. sineması, ger eklik yanılsamasını saėlamak i in farklı bi im-form ve t r denemeleri yapacaktır. Sayısal teknolojinin hayatımızda yer etmesiyle sanat disiplinlerinin kendilerine dijital ortamlar yaratma  abaları ka ınılmaz olacaktır. Bug n pek sıcak bakmadığımız ve uzak durduğumuz    boyutlu sinema tekniėi ve hen z somutlanmayan ya da dolayımı ertelenen hologram sinema, aslında birkaç y zyıl  ncesinde ortaya  ıkan teknik buluşların ge  kalmıř bir geliřmesi olarak karřımıza  ıkmaktadır. Bu baėlamda kukla sanatı ve sinema sanatının bir buluřması olan stop-motion kukla sinemasının, D el uze’nin “hareket=imge=madde=ıřık” form l ne bakarak kendi disiplin alanını oluřturması ve kendine  zg  formlarıyla yeni filmler deneyimlemesi m mk nd r.

Tez, stop-motion kukla sinemasında hareket imgesini geliřtirmek ve ger eklik yanılsamasını yapılařtırmak adına, bu alanda yapılan  alıřmaların g zden ge irildiėi ve konuyla ilgili  nermelerin sunulduėu betimsel bir  alıřmadır. Bu  alıřma, “hareket” imgesini yeniden yapılařtıran stop-motion kukla sinemasında, “hareket”in nasıl temsil edildiėini,  ek asıllı  nl  kukla y netmeni Jiri Trnka’nın El isimli filmi  zerinden arařtırmakta ve bu disiplin alanına teknik ve sanatsal yaklařım  nerileri sunmaktadır.

Stop-motion kukla sinemasına dair literat rde hemen hemen hi  kaynak yoktur. Bu alanda yapılan kaynak taramaları sonucunda, stop-motion konusu ile ilgili ya da doėrudan kukla sanatını temel alan  alıřmalara rastlanmıřtır. Konuyla ilgili T rk e kaynak bulunmamakla birlikte, bu tezde El isimli filmi incelediğimiz kukla filmleri y netmeni Jiri Trnka’yı konu alan Fransızca bir kaynak vardır ki  alıřmamızda bu kitaptan da faydalanılmıřtır. Tezimizde, Del uz ’nin sinemada hareket imgesiyle ilgili  alıřmaları referans alınmıřtır. Stop-motion tekniėi ile hazırlanmıř bir kukla filmi olan Trnka’nın El filminde hareketin temsil bi imlerinin irdelendiėi tez, teknik

ve teorik anlamda, alanla ilgili genel bir bilgi sahibi olmak aısından nem tařımaktadır.

## 1. HAREKETLİ GÖRÜNTÜ

Fizikte “hareket”, bir cismin sabit bir noktaya göre yerinin zamana karşı değişimidir. Hareketle ilgili en temel kanunları Isaac Newton, ortaya çıkarmıştır. “Eylemsizlik Kanunu”, bir cisme etki eden bir kuvvet yoksa o cisim durur ya da sabit hızla doğrusal hareket yapıyorsa bu hareketine devam eder. Yine “Etki-tepki Kanunu”nda Newton, evrendeki tüm kuvvetler, birbirine eşit ve zıt yönlü çiftler halindedir, yani bir cisim üzerine etki etmekte olan her harici kuvvet için ona eşit ve zıt yönde bir kuvvet bulunmaktadır, görüşünü savunur.

Hareket, farklı zaman dilimleri içerisinde felsefenin, bilimin ve görsel sanatların konusu olmuştur. Sinemanın “hareket”in gerçekleştirildiği bir sanat oluşu daha doğrusu bir “an”dan onu izleyen sonraki ana geçişin ve bundaki sürekliliğin “hareket”i gerçekleştirmesinin, sinema sanatını var etmesi, “hareket”in çözümlenmesi ve yazımlanması anlamında bu sanata kalıcı ve ileriye dönük çıkarımlar bırakmıştır. Platon’un mağara duvarında gördüğü hareketli şekillerden, uzak Asya’da gölge tasvirleriyle gerçekleştirilen wayang\* gösterilerine; XVIII. Yy.daki *Büyülü Fener* eğlencelerinden, günümüz animasyon filmlerine kadar, hareketin görsel algıdaki evrimine, fotoğraf ve sinema arasındaki ilişki bağlamında bakacak olursak, bu iki disiplin arasına giren pek çok teknik gelişmenin “hareket”i var etme ve uygulandığı alanda kalıcı etkiler bırakma gibi problemlerini, sinemanın içerisinde, “hareket”in mutasyon evreleri olarak görmemiz mümkün olabilmektedir.

Fotoğraf, yazımlanmak istenen konunun duyarkat üzerine düşürülüp yaşanmış olan anın kalıcı bir görüntüsü olarak belgelenmesi işidir. Bu iş, somut olanı, başka bir somutluğa taşımak olarak düşünülse de fotoğrafın bir soyutlama olduğu görüşü de bulunmaktadır. “Fotoğraf, tamamen gerçekçi ve tanınabilir bir konuyu ele alsa bile, sonuçta üç boyutlu bir sahnenin, kimyasal olarak bir dizi boyayla işlem görmüş birkaç milimetre kalınlığındaki bir kartta bulunan iki boyutlu görüntüsünden ibarettir.”<sup>1</sup> Bu tanım bizi, herhangi bir anın; kamera açısı, ışık, diyafram ve örtücü değerleri ile farklı olan pek çok fotoğrafına götürmektedir. Fotoğrafa hareket

---

<sup>1</sup> John Hedgecoe, *Siyah-Beyaz Fotoğraf Sanatı*, İstanbul: Remzi, 1997, s. 6.

\*wayang: Konusunu genelde Ramayana ve Mahabharata destanlarından alan, Endonezya’da ortaya çıkmış gölge oyunlarına verilen genel ad.

kazandırılması teknik bir gelişmedir, fakat fotoğraf sanatçısı gibi sinema yapan yönetmenin de görüntüyü kamerasına alma hüneri, üç boyutlu gerçek bir hareketli kurgunun iki boyutlu bir soyutlama önerisi olarak işlenmesiyle açığa çıkmaktadır.

### 1.1. FOTOĞRAFTAN SİNEMAYA GEÇİŞ

Sinemanın teknik aygıtları anlamına gelen sinematografi, XIX. Yy.da yaşanan bir dizi keşif ve icatların sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu dönemde matematik, fizik ve simyadaki gelişmeler, mekaniğin de önünü açmıştır. Görüntüye hareket kazandırılmasıyla ilgili denemeler, fotoğrafın icadından daha öncedir. Sinematografi var eden, 1792-1888 yılları arasında gerçekleştirilen keşiflerdir. Rudolph Thun, bu keşiflerin ardındaki teknik ilkelere bakarak şöyle bir sınıflandırmaya ulaşmıştır:

- *'Evre Resimleri'nin peşi sıra dizilerek hareketin yeniden üretimi,*
- *Bir çember üzerindeki küçük pencerelerin hızla döndürülmesiyle durmaksızın hareket eden resimlerin elde edilmesi,*
- *Hareketi oluşturan evre resimlerinin bir bütün olarak ya da kısmi aralıklarla birbiri ardına gelişi,*
- *Mercekler ve ayna aracılığıyla evre resimlerinin optik düzenlenmesi,*
- *Uzun resim şeritleri,*
- *Hareketli resimlerin yansıtılması...<sup>2</sup>*

1881-1883 yılları arasında J. A. Ferdinand Plateau, görüntünün kalıcılığı üzerine yaptığı araştırmalar sonucunda, "stroboskopik etki"nin yasalarını geliştirmiştir. Plateau'ya göre, bir saniyede ardışık şekilde göze gösterilen on altı resmin hareketi sağlaması, tembelleşen duyunun bunları bir araya getirerek gerçekçi hareket olarak algılamasından kaynaklanmaktadır. Plateau, 1832 yılında hareket yanılsaması yaratan bir aygıt geliştirmiş ve adına da Fenakistikop demiştir. 1853 yılına gelindiğinde Franz von Uchatius, fenakistikobun çalışma ilkesiyle büyülü fener mantığını birleştirerek bir tür yansıtımlı fenakistikop yapmıştır. Uchatius'un bulunduğu bu aygıttan yansıyan hareketli görüntü, bir odadaki pek çok kişi tarafından izlenebilmiştir. Fenakistikoptaki görüntünün tek kişi tarafından izlenebildiğini

---

<sup>2</sup> C. W. Ceram, *Sinemanın Arkeolojisi*, çev. H. Aydın, İstanbul: Agora, 2006, s. 4.

düşünürsek bu olay, sinema tarihi açısından önemli bir teknik gelişme olmuştur. Fotoğrafın ve sinemanın kendi disiplin alanlarını oluşturması, bir dizi teknik buluş ve keşif sürecinin ürünü olmuştur.

1727 yılında, J. H. Schulze, gümüş nitrat ve tebeşir tozu karışımı üzerinde, nesnelerin görüntülerinin oluştuğunu görerek tesadüfi bir buluş gerçekleştirmiştir. 19 Ağustos 1839'da Thomas Wedgwood, artık nesnenin geçici bir silüetini değil, karanlık kutudan gelen görüntünün kalıcı bir kopyasını elde etmeyi başarmıştır. Böylece resimlerin kağıt üzerinde oluşturularak fotoğrafın bulunması sağlanmıştır. 1839 yılında, aynı zamanda, izleyicilerin dönen platformla birlikte resmin bir parçasından diğerine doğru ağır ağır hareket ettirildiği, değişen ışık efektleri altında dev transparan resimlerin gösterildiği "diaroma" denilen icadın mucidi olan Daguerre, hatları son derece belirgin ve detaylı bir resmi, gümüş kaplı bakır bir levha üzerinde elde etmeyi başarmıştır. 1850'de W. ve F. Langenheim kardeşler, fotoğrafın slayt olarak kullanımını gerçekleştirmişlerdir. 1875'te Roebuck Rudge, yansıtılan fotoğrafların hareketlendirilmesini sağlayan ilkel bir projeksiyon makinesi tasarlamıştır. Zoopraksiskop denilen aygıtı ile hareket halindeki hayvanların bir dizi fotoğrafının projeksiyonunu başaran Muybridge, 1880 yılında yaptığı deneyler ile hareketin daha çok evreye bölündüğünde daha başarılı bir yansıtmanın gerçekleştiğini kanıtlamıştır. Aynı yıllarda Marey de kronotografi ile hareketin evrelerini fotoğraflamaya başlamıştır. Marey'in 1882'de kullandığı saniyede on iki kare çekebilen fotoğraf tüfeği, hareketli görüntü açısından büyük önem taşımaktadır. 1888'den sonra sinema aygıtının temel parçaları, Edison'un laboratuvarındaki çalışmalar sonucunda bulunmuştur. Bu yıllarda ilk sinema kamerasına ve yansıtma cihazına ulaşılmıştır. Böylece Edison laboratuvarı, kısa sürede hikayeli kısa film şeritleri üretmeye başlamıştır. Bu şeritlerle birlikte, birkaç resmin arka arkaya getirilerek tekrar tekrar döndürülmesinden ortaya çıkan yanılısamadan öteye geçilerek hareket halindeki yaşamın birebir yansıtılması başarılmıştır.

1887 yılında, aynı zamanda bir rahip olan Hannibal W. Goodwin'in, emülsiyon olarak selüloidi kullanması, sinematografin gelişimi açısından önemli olmuştur. 1890'larda, Amerika'da faaliyette olan "mutoskop" salonlarında, Casler'in, hareketin fotoğraflarla yeniden üretimini sağladığı aygıtı kullanılmıştır. 1895'e

gelindiğinde Auguste ve Louis Lumière, kamera ve yansıtıcıyı tek alette birleştirerek bir çeşit projeksiyonlu kinetoskop icat etmişlerdir ve daha sonra isim babaları oldukları sinemanın bu ilk özel aygıtına “sinematograf” demişlerdir.

*Edison'un elektrikle çalışan Kinetograph'ına karşılık Cinématographe, elle kurulabildiğinden ve hafifliğinden ötürü her yere taşınabiliyordu. Cinématographe'in saniyede on altı kare yazımlaması, bir yandan film tasarrufu, bir yandan da gösterim sırasında daha az gürültü çıkmasını sağlıyordu. Saniyede on altı kare ilkesi, tüm sessiz film dönemi boyunca değişmedi. Sesle birlikte, saniyede yirmi dört karelik film akış hızı zorunlu olarak standart hale geldi. Edison, elektrikle çalışmasında ısrar ettiği aygıtının hareket kabiliyetini engellemiş ve sonuçta bu alandaki üstünlüğü elinden kaçırmıştı. Louis Lumière'in gelişkin bir mühendislik ürünü olan kamerası ise bugün bile gayet iyi çalışıyor.*<sup>3</sup>

Sinematografa giden yolda, bilim adamları ve sanatçılar, görüntünün yazımlanması ve hareketli görüntüye ulaşılması için sayısız denemeler yapmışlardır. Birbirlerinden habersiz bir şekilde aynı icatları gerçekleştirenler; birbirlerinin buluşlarını geliştirip ileriye götürenler; bir diğerrinin icadının gölgesinde kalanlarla dolmuştur sinema kronolojisi. Bunun içindir ki sinemanın tek bir mucidi yoktur. Hareketli görüntüye kavuşmanın, bir dizi zorlu deneylerin, denemelerin yaşandığı ilerici bir süreci vardır. Ceram, Sinemanın Arkeolojisi isimli çalışmasında, Staatbürger-Zeitung muhabirinin izlediği bir gösteri sonrasında kaleme aldığı 5 Kasım 1895 tarihli yazısını şöyle aktarmaktadır: “Gösterinin finali, küçük biyoskop sahnesinden dışarıya taşdı. Hünerli teknisyen bu aşamada eğlendirici anlık fotogramlar kullandı ve onları büyütölmüş ölçekte, kanlı canlı yansıttı. Nasıl yaptığını ancak şeytan bilir.”<sup>4</sup>

XXI. Yy.da, sinema, artık rüştünü ispatlamış bir sanat disiplini ve dahası, dallı budaklı bir endüstri olmuştur. Geçtiğimiz yüzyıl içerisinde sinemaya eklemlenen en büyük gelişme, bilgisayar teknolojisinin bu disiplin alanı içerisinde var edilmeye

<sup>3</sup> Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, İstanbul: Om, 2003, ss. 30-31.

<sup>4</sup> Ceram, a.g.y., s. 118.



başlanması olmuştur. Dijital teknolojinin sayısal kodlarıyla yapılan filmler, geleceğin sineması olarak gösterilmekte; bugün hala kanıtlanmamış olsa da, belki bir asır önce ilkel halinin keşfedildiği fotogram ve hologram tekniğinin geliştirilmesi, iki boyutlu perdenin ortadan kaldırılarak üç boyutlu sinemanın kapısını aralamaktadır.

## 1.2. KURGUNUN İLK YILLARI

Sinemanın kendini bir sanat disiplini olarak var etmesi, kuşkusuz film yapımcılarının bu alanla ilgili keşifleriyle birlikte ilerlemiştir. Louis Lumière'in 1895 yılında yaptığı filmler arasında, bahçe sulayan bir bahçıvan ile hortuma ayağıyla bastırıp suyun kesilmesine ve sonra bahçıvanın suratına suyun fişkirmasına sebep olan bir çocuk arasında yaşanan kovalamaca, komedinin ilk örneği olarak kayda geçmiştir. Lumière, ilk defa sinematograf olarak adlandırdığı icadını, bir buluş olmanın ötesine geçirecek filmi, hikayenin taşıyıcısı konumuna sürüklemiştir. Fakat Avrupa'da ve Amerika'da yapılan ve sinema endüstrisinin önünü açan birkaç dakikalık gerçek bir olayın selüit üzerine yazımlanıp sonra perdeye yansıtılmasıyla elde edilen binlerce filmin tek açıyla başlayıp bitmesi, sinemanın sadece asıl büyümesine kavuşmasının hazırlayıcısı olmuştur.

1896 yılında, önceleri bir illüzyonist, ressam ve tiyatrocu olan Méliés, Paris yakınlarında kurduğu küçük stüdyosunda sinematografla ilgili denemelere girişmiştir. Méliés, yeni çekim yöntemleri keşfedip, kendi hazırladığı dekor, kostüm, aksesuarlarla kendine özgü buluşlar tecrübe etmiştir. 1898 yılında Méliés, sokak sokak dolaşarak gerçek olayları film makinesine alırken yaşadığı bir olay, hayatının dönüm noktası olmuştur. Paris Opera Meydanı'nda, çekim yaparken kamerası arızalanıp durmuş ve tekrar çalışana dek sabit kalan kameranın önünde akan yaşam devam etmiştir. Méliés, çektiği filmi seyrettiğinde bir otobüsün bir cenaze arabasına, bir kadının bir erkeğe dönüştüğünü görüp "hareketli resim" tekniğinin sihirli, doğüstü kapasitesini keşfetmiştir. "Méliés, kısa zamanda bindirme, erime, hareketsiz görüntü, hızlandırılmış ve yavaşlatılmış hareket, kararar-açılma, maskeleyme, tersine hareket gibi teknikleri geliştirdi."<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Abisel, a.g.y., s. 56.

1900'lü yıllar gelmeden kullandığı çarpıcı hileler ile hem seyircilerini hem meslektaşlarını büyüleyen Méliés, film aracılığıyla gerçekliği değiştirebilmeyi ve film yapmanın fantezi dünyasını öyküleştiren sunabilme imkanını deneyimlemiştir. İllüzyonistliğini filmlerinde kullanarak seyircilerin şaşkınlıkla izledikleri iki yüz civarında film yaptıktan sonra ilk önemli filmi olan Kül Kedisi'ni 1900 yılında çekmiştir. Bu film, farklı tabloları düzenli şekilde bir araya getirerek hazırlanan, yani bir tür “kurgu” yapılan bir film olma özelliği taşımaktadır.

*Külkedisi'nin önemi, yenilikçi atılımlara cesaret vermesinde, sinema aygıtının ününün artmasına yaptığı katkıda yatmaktadır. Méliés, bu filminde bir masalı sinemaya uyarlayarak yeniden anlatmakla kalmamış, ilkel olmakla birlikte, sahnelerin sıralanışıyla bütünsel, uyumlu, belirli bir mantık çizgisinde ilerleyen bir anlatım sürekliliği de yaratmıştır. Filmciler için yeni bir yol açılmıştır artık. Sahneler önceden seçilerek hazırlanabilmekte, böylece filmi yapan kişi, hem malzemeyi hem de onun düzenini denetleyebilmektedir. “Seçme”yle birlikte yaratıcılık da işe karışacak, tüm işlemler tek bir etkinin üretilmesine yönelecek biçimde örgütlenebilecektir.<sup>6</sup>*

Méliés'in bütün bu özellikleriyle tiyatro geleneğini sinemaya taşıyan ilk yönetmen oluşu, yani kamerayı koltukta oturan seyircinin yerine koyuşu, yakın ve ayrıntı çekimleri keşfetmiş olmasına rağmen öyküsünü genel bir çerçevede aktarması, seyirciye filmleriyle eğlence ilişkisi dışında herhangi bir duygulanım yaşatmak istememesi arzusunda oluşundan kaynaklanmaktadır.

“Film sanatının temeli *kurgu*'dur. Sovyetler Birliği'nin genç sineması bu parolayla silahlanarak ilerlemesine başladı ve bu özdeyiş bugüne kadar anlamından da gücünden de hiçbir şey yitirmedi.”<sup>7</sup> Kurgu terimi, bazılarının göre film şeridinin üzerinde belirli zaman dilimlerini istenen yerlerinden birbirine eklemek ve aralardan çıkarmak anlamını taşır. Fakat kurgunun olanakları sınırsızdır. Pudovkin'in, Sinemanın Temel İlkeleri isimli kitabında, film için kullanılan “çevirmek” deyiminin tamamıyla yanlış olduğundan, “Film çevrilemez, kurulur; kendi ham maddesi olan ayrı ayrı selüoit parçalarından kurulur.” cümlesiyle bahsedilmektedir.

<sup>6</sup> Abisel, a.g.y., syf: 58.

<sup>7</sup> V. I. Pudovkin, *Sinemanın Temel İlkeleri*, Çev. Nijat Özön, Ankara: Bilgi, 1966, s. 15.

Yönetmen, her halükarda standart hızda dönen selüoit film şeridinde hangi sahnelerin peşi sıra dizileceğine karar veren kişidir, ama kurgu, sadece var olan görüntülerin montajlanıp nasıl sunulacağına karar verme işi değildir. Kurgu, bütün görsel ve işitsel malzemenin, yönetmenin göz ve akıl süzgecinden geçirilerek harmanlanması işidir.

Kurgunun keşfiyle film sanatının gerçek malzemesinin, sadece alıcı merceğin yöneldiği gerçek sahneler olmadığı ortaya çıktı. Film yönetmeni, “gerçek uzay” ve “gerçek zaman” kanunlarını yeniden yapılaştırarak hayal ettiği uzamı kendi gerçekliğiyle yaratma şansını yakalamıştır. Sinemanın bir sanat olarak doğuşu, film üretenlerin bu bağımsızlığı elde etmeleri ve bunu kullanabilmeleri ile birlikte olmuştur. “Film yönetmeni, herhangi bir görünüşün filmsel biçimini meydana getirirken, bütün ara noktaları atabilir, böylelikle zaman içindeki olguyu gereken en yüksek derecede yoğunlaştırabilir.”<sup>8</sup>

Bir sahneye hareket kazandırılması, sahnenin hareketinin kesintiye uğratılıp “hareket”in yeniden yaratımı, kurguda gerçekleştirilen süreçlerdir. Kurgunun tarihi, bir zamanlar akıl dışı olanın, akli olana terfisi ve hayal gücünün olanaklarının sinemanın gelişimine etkisi olarak okunabilir. Hareketli görüntülerin kurgusunda tekrar bir hareket yanılması yaratılabilmektedir. Birbirinin ardılı olan hareketsiz karelerden oluşan bir tablonun kurgu ile hareket yanılmasına kavuşturulması da mümkün olabilmektedir ki o da bu tezin temel konusunu teşkil etmektedir. D el uze’e g re sinemada hareket, bizi sinematografik imgeye g t r r; zaten “sinematografik imge” denilen de hareketin kendisidir.

### 1.3. D EL UZE VE SİNEMADA HAREKET İMGESİ

İmgenin hareketini ve “hareket”in imgesini inceleyen bir XX. Yy. filozofu olarak D el uze’un, sinematografik imgenin  z n  keşfetmek i in  ıktığı yolda, deneyimlediği disiplinler arası edimler, sinema alanında kendisinden sonrakilere kayda deęer bir miras bırakmıştır. D el uze’e g re sinematografik imge, “hareket”in kendisidir. Resim ve fotoęraf imgesinde, hareketin ger ekleşmesi, zihinde

---

<sup>8</sup> Pudovkin, a.g.y., s. 87.

tamamlanan bir süreçken sinemanın (filmin) sunduğu otomatik hareket, imgenin zihindeki sürecini manipüle edebilme özelliğiyle bir sonucun hazırlayıcı kuvveti olarak karşımıza çıkabilmektedir.

Déléuze'ün çalışmalarında başvurduğu bir filozof olan Bergson, “sinematografik illüzyon” kavramını, art arda gelen anların çizgisel dizilimi şeklinde açıklar. Déléuze ise sinemanın ortaya çıkardığı imgeye, “hareket” ve “zaman” aktarımcısı olarak baksa da hareketin kendisini doğal hareketten ve zamanın kendisini de gerçek süreden bağımsız değerlendirir. Déléuze, sinematografik illüzyonu gerçekleştiren film karelerinin yer değiştirirken kat ettikleri mesafeyle seyircinin alımladığı, süresi geçmiş hareketler bütününe, aslında hareketin ve zamanın yeniden yaratımı olarak görür.

“Bergson'un, sinema sanatının dış dünyadan elde edilen fotoğrafların hareketli olarak sunulmasından ibaret olduğunu ileri sürmesi ve sinemada imge ile hareket arasındaki bağıntıya dikkat çekmesi, Déléuze'e kendi sinema felsefesini geliştirmesi için zemin hazırlar.”<sup>9</sup> Déléuze'e göre “hareket”, bölünemez ve homojen bir yapı arz eder, kat edilen uzay bölünebilir ve heterojendir. Modern bilimin hareket anlayışı ile “an”ların birbirine eklenmesi, bize, anlarla birlikte taşınan niteliksel sürenin hareketini verir.

Sinemanın sunduğu hareketli görüntü, karelerle taşınan imgenin karşılığı olarak soyut zamandaki hareketsiz parçalara atfedilmiş bir hareket değil, doğrudan doğruya araya giren imgenin, “hareket imgesi”nin sinematografik imge olarak bize sunumudur.

Sinematografik illüzyon, doğal bir yanılsama değildir. Kameranın topladığı imgelerin, montajla düzenlenmesi ve bunları seyircinin alımlaması için hazır hale getirilmesi temeline dayanan bir süreci işaret eder. Sinemanın, erken dönemlerinde, bir disiplin olarak tiyatrunun prensiplerini benimsemesi, kendini bir sanat alanı olarak var etmesinin önünde büyük bir engel teşkil etmiştir. Hareket imgesinin yeniden üretimini sağlayan bu araç, kameranın bakış açısının ve montajın subjektif

---

<sup>9</sup> Özcan Yılmaz Sütçü, *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*, İstanbul: Es, 2005, s. 84.

dokunuşunun gelişmesiyle kendine bir disiplin alanı açma yolunda, sanatsal potansiyellerini biriktirmeye de başlamıştır.

Bergson'un "bir durumdan sonraki duruma düzenli geçiş" olarak nitelediği "hareket" kavramı, D  leuze i in daha ge erli bir a ıklama olmuştur. Sinemanın, erken d nemlerinde, birbirleriyle aynı uzunluktaki fotoğraf karelerinin u  uca eklenmesiyle oluşturulan hareketli g r nt lerden ibaret olduėu, mekanik bir ara la hareketin yeniden yaratımının bilimsel kabule a ıldığı bir ortamda, Bergson'un d ş ncelerine, D leuze, temkinli yaklařır. D leuze'e g re sinema, "ger eğin m kemelleřtirici organı"dır. Y netmenin "ayrıcalıklı an"ları yoktur aslında. Bu ayrıcalıklı anların i indeki kareler, herhangi bir "an"dılar,  ncesinde. D leuze'e g re anlar, fotoğraf kareleriyle kodlanıp tekrar bir "s re"yi iřler kıldıklarında, o an, ger ekte onların alıcı g z tarafından saklandıkları andaki ger eklikleriyle var olmayabilirler. O an, hareketi yeniden yapılandıran y netmen, sinemaya kendi sanatsal yaklařımıyla armaėan ettiėi bir s reyi oluřturmakla meřguld r. S renin heterojen ve b l nebilir oluřu, hareketin deėiřken oluřu; sinemanın tercih ettiėi anların, sunduėu g r nt lerin, aslında hi bir zaman, bir zaman diliminin tekrar yaratılması olmayıp "s re"nin yeniden yapılandırılması ve  er evelere kodlanmış hareket birimlerinin yeniden yapılařtırılmasının bir kanıtı olmuştur.

D leuze'e g re imge, hareket; hareket de imgedir. Evren, imge hareketlerinin toplamıdır. İmge, kendini g r n r kıldığı s rece ya da imgeler tařıyıcıları tarafından g r n r kılındığı s rece hareketin bir diėer s redeki bařka bir hareketle buluřma olasılıėı sınanabilmektedir. B ylelikle sinema sanatının geliřim seyri a ısından "hareket eden imge" kavramının tartıřılmasının  n  a ılmaktadır. İmge hareketlerinin "b t n"e ermesi yolunda, XXI. Yy. sineması i in D leuze,  nemli bir ıřıktır: "İmge=hareket=madde=ıřık"tır.

Aristoteles'e g re " nce" ve "sonra" kavramı, "an"ın kavranabilmesi i in gerekli s relerin bize sunulmasıdır. D leuze, bundan hareketle imgenin i yapısını; anlatım, oluř ve zaman olarak omurgalandırır. Zaman imgesi, "sinematografik imge" ile birlikte deėerlendirilen hareket imgesinden farklı olarak, sunulanın zihnindeki soyutlamalarına karřılık gelebilmektedir. Somut s rede var edilen "hareket", uzamdan baėımsız d ř n lemez; fakat montajda harcanan film řeritlerinin,

izleyicinin zihnindeki soyut bir sürede var edilen zaman imgesini canlandırması öngörülebilirdir.

*Déléuze, imgenin aldığı bu durumun, sinema tarihini ikiye böldüğünü ve sinemada iki büyük dönemin saptanmasında temel bir ölçüt olduğunu belirtir. Bunlardan biri, 1895'te Lumière Kardeşler'le başlayan ve II. Dünya Savaşı sonrasına kadar daima harekete göndermede bulunan Hareket İmgesi Dönemi; diğeri ise II. Dünya Savaşı sonrası sinemasında 'durum ve eylem birliğinin parçalanması' sonucunda imgede hareketin değil, zamanın baskın olmasıyla başlayan ve günümüze kadar devam eden Zaman İmgesi Dönemi'dir.<sup>10</sup>*

Modernleşmeyi benimseyen ülkelerin, modernleşmeden sıyrılmaya çalışan disiplinlere kucak açmasıyla gelişen sinema endüstrisi, metaforlarını, zaman imgesinin kuvvetlerini kullanarak üretmeye başlamıştır. Déléuze'ün açıkladığı zamanın heterojen ve bölünebilir yapısının, sinemanın fayda alanında değerlendirilmesinin örnekleri referans alınarak yanılısamların var ettiği gerçek sürenin, sinematografik imge içerisindeki varlığı kanıtlanmış olur. Bir mekanik çoğaltım aracı olarak görülen sinema, kendi dilinin gramerini geliştiren bir yapı arz etmektedir. Bu dil, hareketin temsil biçimlerinin geliştirilmesiyle canlı tutulabilmektedir.

Stop-motion kukla sineması, gerçek sürede karşılığı olmayan bir hareketin bölünebilirliğini mümkün kılmaktadır. Deléuze'nin bölünemez dediği "hareket" imgesinin karşılığı, filme alınan sürede aksiyonu var eden tüm unsurların hareket halinde oluşu ve filmsel zamanda hareket imgesinin bu kaynaktan referansla oluşturulmasıdır. Stop-motion kukla filminde, filmsel zamandaki aksiyonu yaratan unsurlar, gerçek sürede hareket halinde değildirler, ama referans alınacak kaynak, bir filmsel harekete işaret eder. Déléuze'e göre homojen ve bölünemez olan gerçek hareket, stop-motion kukla sinemasında kendi filmsel zamanındaki değişken hareketten bağımsızdır. Bu hareketin öncesi ve sonrası kontrol edilebilir, değiştirilebilir, yeniden yaratılabilir. Filme ait olan hareketi oluşturan aksiyon dizgesindeki her kare ( frame ) öncesi ve sonrasıyla zaten bölünmüş durumdadır.

---

<sup>10</sup> Sütçü, a.g.y., ss. 150-151.

## 2. SİNEMADA BİR TEKNİK OLARAK STOP-MOTION VE STOP-MOTION KUKLA SİNEMASI

Hareketli görüntüye ulaşılırken elde edilen teknik olanaklardan biri de birbirinin ardılı olan hareketsiz karelerin film şeridinde yan yana getirilmesi temeline dayanan ve hareketsiz olana hareket kazandırmayı mümkün kılan stop-motion tekniği olmuştur. 1910 yılında, Ladislav Starevich, kuklalarla ilk stop-motion kukla filmi denemesini gerçekleştirmiş; 1920'li yıllarda Lotte Reiniger, gölge figürleri kullanarak yaptığı filmlerle onu izlemiştir. Kukla sanatının prensipleri, sinemada stop-motion tekniği ile birleşerek stop-motion kukla sineması için bir disiplin alanı yaratma yolunu açsa da bu alanda çalışan yönetmenlerin sayıca yetersizliği bu alanın gelişimini de sekteye uğratmıştır.

### 2.1. STOP-MOTION TEKNİĞİ VE UYGULAMALARI

Stop-motion teriminin kelime olarak Türkçe karşılığı akademik olarak henüz yapılmamıştır. Sinemanın kullandığı bu tekniğin ülkemizdeki uygulama alanı çok dar olduğundan konuyla ilgili Türkçeye çevrilen herhangi bir kaynak kitap yoktur. Araştırdığımız İngilizce kaynakların ışığında, stop-motion'ın, dur-hareket ( bas-çek; don-kayıt ) gibi basit bir teknik terim olmadığı; çizgi filmlerden, deneysel kısa filmlere, kukla filmlerinden, animasyon filmlere uzanan geniş bir yelpazenin faydalandığı, kendine özgü sanatsal bir sahası bulunan teknik bir kullanım olduğu gerçeğiyle karşılaşmaktayız. Bu terim, tez boyunca kukla filmi yaparken kullanılan yöntem olarak kukla sinemasıyla birlikte anılmaktadır. Böylelikle stop-motion tekniği ile çekilmiş kukla filmleri ilgi odağına alınmaktadır.

Stop-motion tekniği, sinema tarihi kadar eskidir. Fotoğraftan sinemaya geçişte elde edilen ilk hareketli görüntüler hatta daha da geriye gittiğimizde hareket ettirilen dizi resimlerle oluşturulanlar bile bize stop-motion'ın kökeni hakkında bilgi vermektedir. Fakat stop-motion'ın en temel farklılığı, onun, hareketsiz bir uzamda ve parçalanmış bir sürede inşa edilen filmleri nitelemesidir. Stop-motion, öncesi ve sonrası çerçevelerle tasarlanmış olan kareleri, birbiri ardına getirerek bir film

sahnesini oluşturmak ya da hareketli kılmaktır. Bu aslında ( ekstra ) bir “ zaman” ın yaratılmaya çalışılması işi, stop-motion’ın sinema endüstrisi içerisindeki sanatsal duruşunu da belirlemektedir. Susannah Shaw, Stop-Motion kitabında, ünlü animatör Tim Hittle’nin şu sözlerine yer verir: “Uğraştırıcı ve zaman alan bir iştir, stop- motion. Bu uzun periyotlara bizi bağlayan, saf bir inançtır. Biz burada yaratım aşkıyla beslenen bir el ustalığını tecrübe ediyoruz.”<sup>11</sup>

Stop-motion tekniği, film üretenler içerisinde farklı amaçlarla kullanılmıştır. Kısa filmcilerin model killeri, oyun hamurları ya da modelaj çamurlarıyla hazırladıkları deneysel işlerinde, çoğu zaman bilgisayar destekli olarak reklam filmlerinin yapımında, çizgi film sinemasının iki boyut ve üç boyut olarak çekilen filmlerinde ve nadir olarak da salonlarda seyircisiyle buluşan sinema filmlerinde stop-motion metodunun örnekleri izlenebilmektedir.

Stop-motion’ın uygulama alanı bakımından geniş bir yelpazesi ama kullanım bakımından dar bir çerçevesi vardır. D  leuze’un “sinemanın ikinci d  nya savaşı  ncesindeki hareket d  nemi” ve “ikinci d  nya savaşı sonrasındaki zaman d  nemi” ayrımı, stop-motion’ın uygulama alanını da etkilemiştir. 1920’lerde ve 30’lu yıllarda siluet animasyonun ilk  rn klerini uygulayan Lotte Reiniger’in filmleri, o d  nem i erisinde deęerlendirildięinde, seyirciye g lge oyununun sihriyle sinemanın b y s n  birleřtiren bir eęlence ve zevk imkanı sunmaktadır. Lotte Reiniger’in  alıřmaları; ilerici, mekanik ve masalsıdır. 1950’li ve 60’lı yıllarda, stop-motion kukla filmi  reten bir y netmen olarak  ne  ıkan Jiri Trnka’nın filmleri, fantastik bir d nyanın soyutlamaları olarak karřımıza  ıkmaktadır. Trnka’nın  alıřmaları, varoluřa  nem veren, duyarlı ve akılcı ama kesinlikle f tursuz olmayan ve aynı zamanda Lotte Reiniger’in filmleri gibi masalsı bir atmosfere sahip olan filmlerdir.

Stop-motion teknięinin uygulamaları, g n m zde, pek sık olmamakla birlikte sinemalarda, televizyon ve reklam sekt r  i in yapılan  alıřmalarda, daha  ok film

---

<sup>11</sup> Susannah Shaw, *Stop-Motion ( Craft Skills For Model Animation )*, Oxford, U.K. : Focal Press, 2006, ss. 6-7.



festivallerinde karşımıza çıkmaktadır. İki boyutlu ve üç boyutlu animasyon sinemasının ( Stop-motion kukla sineması, siluet animasyon, animasyon film ) teknolojinin dinamik hızına uydurulma girişimleri, bilgisayar kodlarıyla oluşturulan “hareket” ve “zaman”ın, sayısal veri olarak üretilmesi ile gelişmektedir. Stop-motion’ın bu alanda kendine uygulama alanı açması hiç de zor olmamıştır; çünkü animasyon olarak üretilen her “kare”, gerçek bir zamanda, dijital olarak üretilen bir “hareket” birimi olarak stop-motion temeliyle birbirine bağlanmaktadır.

## 2.2. ANİMASYON VE ÜÇ BOYUTLU TEKNOLOJİ

XIX. Yy.da yapılan deneylerde gözün birleştirici ve zihnin bütünleştirici özellikleri sorgulanmıştır. Sinemanın ortaya çıkışı da yine bir dizi keşif ve buluşun sonucunda olmuştur. Sinema, kuşkusuz görsel algılamayla ilgili bir sanat disiplini. Gözün, görme duyusunun parçaları birleştirme yetisini işletmesiyle birbirini izleyen karelerin, hareketli görüntüyü üretmesi, sinemanın doğasına bir parça-bütün ilişkisi yerleştirmektedir. Görsel algının ya da görsel düşünmenin temel prensiplerini ortaya çıkarmakta, Geşalt Psikolojisi’nin “yukarıdan aşağı” yani “bütünden bileşenlerine ulaşma” yaklaşımı yol gösterici olabilmektedir. Rudolf Arnheim, Görsel Düşünme isimli kitabının Parçaları Birleştirmek başlıklı bölümünde konuyla ilgili bazı deneyler aktarır:

*Köhler’in deneylerinde bir şempanze konumları doğrudan görsel bir ilişkiyi akla getirir getirmez, çapları farklı, içi boş iki bambu kamışın birbirine uyduğunu görebilmiştir. O halde temelde şeyler, kaynaşma ya da kontrast ve çoğunlukla ikisinin bir birleşimi sayesinde ilişki kurmaktadırlar. Muhtemelen kaynaşma, özümseme asli koşuldur.<sup>12</sup>*

Bugünün bilgisayar, “aşağıdan yukarı” doğru ilerler. Bilgisayar, kendisine yüklenen öğelerle işe başlar ve ne kadar kombinasyon üretirse üretsin bunların ötesinde herhangi bir işlem yapamaz. Bilgisayarda komutlar, 1 ve 0, yani “var ya da yok” ya da “evet ya da hayır” olarak kodlanmaktadır. “Bugün bilgisayarlarda zeka

<sup>12</sup> Rudolf Arnheim, *Görsel Düşünme*, Çev. Rahmi Ögdül, İstanbul: Metis, 2007, s. 82.

olarak adlandırılan problem çözme yönteminin 1890'larda psikolog Edward L. Thorndike'in akıl yürütemediklerini kanıtlamak üzere hayvanlara atfettiği yöntemle temelde aynı olduğunu görmek utanç veriyor.”<sup>13</sup> Bilgisayarın, dışarıdan tembel ama içerideki hızlı yapısı, bu iç dinamiğinin disipline edilmesiyle görsel sanatların da ilgi alanına girmektedir.

Bir çerçevedeki her hareket biriminin dijital ortamdaki “önce” ve “sonra” parçaları ile birleşmesiyle oluşturulan hareketli görüntü, iki boyutlu ya da üç boyutlu biçimde, bilgisayar kodlarıyla bir canlandırma birimi olarak tasarlanabilmektedir.

*Sinemanın üç boyutlu teknolojiyi kullanabilmesi için hologram sinema modelinin geliştirilmesi gerekir. Hologram üzerine tezleri bulunan Michael Talbot, çalışmalarında Pribram ve Bohm'u referans alır. Pribram, hafızayla ilgili çalışmalarında beynin holografik olarak çalıştığını keşfetmiştir. Bohm ise atom altı parçacıklar üzerinde çalışmalar yaparken atom altı seviyede gerçekliğin-realitenin hologramı anımsatan özelliklere sahip olduğunu bulmuştur.<sup>14</sup>*

Hologram bir film negatifinin en önemli özelliği, ortadan kesildiğinde ya da dörde bölündüğünde ve lazer ışığıyla yapılan yansıtımda, film negatifinin bütün bir karedeki görüntüsünün izlenebilmesidir. Örneğin üzerinde bir elma fotoğrafı bulunan hologram film negatifini makasla sekiz parçaya bölüp sekiz farklı “bütün bir elma görüntüsü” yansıtmak mümkün olmaktadır. Fakat Talbot, anılan söyleşisinde bu parçaların yansımalarının sekiz parçadan sonra flulaştığını belirtmektedir.

Animasyon ve üç boyutlu sinema teknolojisinin gelişme sürecinin, sinema tarihinin başlangıç yıllarında yaşanan disiplinler arası etkileşim sürecine paralel şekilde ilerlemesi öngörülebilmektedir. Işığın; madde ve imgenin içinden geçtiği bir

---

<sup>13</sup> Arnheim, a.g.y., s. 90.

<sup>14</sup> Michael Talbot, *Holografik Evren*, Çev. Güray Tekçe, İstanbul: Ruh ve Madde, 2001.

sinemada, hareketin temsil örneklerini, stop-motion kukla sinemasının içinde var etmek, bu alana çağdaş ve ilerici bir bakış açısıyla yaklaşmayı olanaklı kılmaktadır.

Animasyon ve üç boyutlu tekniğin, dahası hologram filmin, görsel sanatlarda kullanımının yaratacağı huzursuzluğa, Baudrillard, “Simülakrlar ve Simülasyon” isimli kitabında şu cümlelerle yer veriyor: “Kusursuz bir imge olan hologram, düşselliğin sonu demektir. Daha doğrusu hologram, bir imge bile değildir – gerçek medyum yoğunlaştırılmış, rafine edilmiş, görünmez ya da yansıtıcı özellik taşımayan ancak soyut bir simülasyon ışığına benzeyen lazerdir.”<sup>15</sup> Böylesi bir metotla sunulan yanılısamanın; gerçeği, “gerçek”ten daha gerçek olarak üretebilme olasılıklarının denendiği laboratuvar ortamlar olarak iletişim teknolojisi ve görsel sanat disiplinleri, hangi gerçek yolu benimsemelidir?

Baudrillard, “sentetik bir şekilde üretilmiş, atmosferden yoksun bir hiperuzamda kombinatuvar modellere ait bir ışığı yaymaya çalışan bir gerçek, diğer adıyla hipergerçek”ten bahseder. “Günümüzde gerçek, artık minyatür hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir – bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır.”<sup>16</sup>

Görme algımızdaki değişim, stop-motion kukla sinemasını da “hareket”in temsil biçimini değiştirmeye zorlamaktadır. Görsel düşünme biçimindeki değişim de hareket ve zaman birimlerinin yeniden yapılandırılmalarının önünü açmaktadır. Genel olarak animasyon sineması ve stop-motion kukla sinemasının, yanılısamanın tüm unsurları ve aygıtlarıyla gerçeği yeniden üretmesi, “gerçek hareket”i ve “gerçek süre”yi sorgulatması açısından önemlidir.

---

<sup>15</sup> Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı, 2003, s. 161.

<sup>16</sup> Baudrillard, a. g. y., ss. 16-17.

### 2.3. KUKLA SANATI

Kukla sanatı, tasarım haline getirilen hareketsiz imgenin, canlandırma yanılısamasıyla hareketlendirilmesi temeline dayanan bir oyun sanatıdır. Hareketsiz imge, oyun sanatıyla canlanır. Onun içindir ki plastik anlamda kusursuz olan bir kukla, iyi bir manipülatör elinde değilse oyun sanatı için kusurlu bir yaratı olabilmektedir. Kukla sanatının ortaya çıkardığı hareket yanılısaması, bir kukla gösterisinde gerçek süreyi karşılarken stop-motion kukla filminde, gerçek sürede hazırlanan karelerin, yeniden yaratılan gerçek bir harekete karşılık geldiği görülmektedir.

Kukla sanatının, nerede ve nasıl doğduğuna dair herhangi bir geçerli kayıt bulunmadığından, bu durum, konuyla ilgili farklı teorilerin ileri sürülmesine sebep olmuştur. İnsanoğlu; doğayı betimleme, taklit ve temsil gücüyle tarih öncesi çağlarda, kukla yapımıyla da yakın ilişkisi olan put ve oyuncak yapımına girişmiş ve üretilen bu plastik değerler, hareket yanılısamasının bakışı cezbeden etkisiyle oyunların içinde kullanılmaya başlanan unsurlara dönüşmüştür.

*Kabaca büyüsel ve dinsel kültün, sembolik bir nesnesine atfedilen ve bu amaçla kullanılan dinsel figür kavramı ( hareketsiz ) heykel formundayken insanın daha gerçekçi ve canlı tasvirlerle olan eğilimini doyuramamıştır. Bu nedenle, cansız sembol olan figürden, hayat verilmiş olana geçilerek hareket edebilir olan figür ortaya çıkmıştır.<sup>17</sup>*

Kuklanın evrim süreci incelendiğinde tarih öncesi çağlara ait oyuncaklar, putlar, mekanik düzenekli oyuncaklar gibi kalıntılar, bu sanatın gelişim aşamalarına dair fikir vermektedir. Bazı Asya ülkelerinin, kukla sanatında temsil ettikleri geleneksel söylenceleri, abartılı bulunduğundan olsa gerek Hindistan ve Çin gibi ülkelerin kukla sanatının kökeni hakkında farklı iddialarda bulunmalarına yol açmıştır. Doğu sanatını etkilemiş olan Sanskrit edebiyatın, Ramayana ve Mahabharata gibi destanları, bu topraklardaki drama sanatına da biçim vermiştir. Sanskrit dramın

---

<sup>17</sup> Jayadeva Tilakasiri, *Asya Kukla Tiyatrosu*, Çev. Çağrı Yılmaz, İstanbul: Mitos-Boyut, 2008, ss. 15-16.

kuklacılık ile olan güçlü bağları araştırılmaktadır. “Sanskrit dramın, kukla oyununun bir türünden ortaya çıktığını iddia eden Pischel, Sanskrit oyununda kullanılan bir takım terimlerin ilk kullanımlarının kukla gösterilerinde bulunduğunu ispatlamaya çalışmıştır.”<sup>18</sup> İddialar kanıtlanmamış olsa bile Asya tiyatrosu tarihinin ve oyunculuk biçimlerinin gelişimi, kuklacılığın gelişimiyle aynı doğrultudadır.

Sinemanın erken dönemlerinde karşımıza çıkan “Büyülü Fener” gösterilerinin temeli, gölge tiyatrosuna dayanmaktadır. İki boyutlu ve üç boyutlu kuklalar, tarih içerisinde birlikte var olmuşlar ve yeryüzü üzerinde farklı coğrafyalarda ve farklı zaman dilimlerinde, buldukları bölgenin sanatına katkıda bulunmuşlardır. Kuklanın, iki boyutlu ve üç boyutlu örneklerini stop-motion kukla sinemasında izlemek mümkündür.

#### 2.4. STOP-MOTION KUKLA FİLMLERİ

XX. Yy.ın başlarında, sinemanın gelişmeye başlamasıyla birlikte çizgi film ve stop-motion tekniklerinin uygulamaları da kendini göstermeye başlamıştır. Çizgi Film tarzını benimseyip bu alanda önemli gelişmeler yaşayan Amerikan sinemasına karşılık, Orta ve Doğu Avrupa sineması, gölge ve kukla geleneğinden hareketle stop-motion kukla filmlerine önem vermiştir. Uzak Asya’da ise Japon sinemasının stop-motion çalışmalarında gelişmeler gözlenmiştir.

Stop-Motion Kukla Sineması’nın Doğu Avrupa’daki ilk temsilcilerinden olan Ladislav Starevich, 1908 yılında stop-motion üzerine çalışmaya başlamış, 1910 yılında kuklalarla ilk kısa filmini çekmiş ve 1912 yılında da ilk kukla animasyonlarından kabul edilen The Beautiful Leukanida isimli filmini tamamlamıştır. Uluslar arası başarı sağladığı bu filminden sonra Polonyalı yönetmen, Christmas at the Fox's Boarding House ( 1912 ), Voyage to the Moon ( 1913 ),

---

<sup>18</sup> Tilakasiri, a. g. y., s. 19.

The Little Street Singer ( 1923 ), Like Dog and Cat ( 1965 ) gibi stop-motion sineması için önemli örnekler sunmuştur.<sup>19</sup>

Alman yönetmen Lotte Reiniger, Rusya'dan Alexander Ptushko, Macar George Pal ve Çek yönetmen Jiri Trnka ve daha sonra Bretislav Pojar, Kihachiro Kawamoto, Jan Svankmajer, Stephen and Timothy Quay ( Brothers Quay ) ve Tim Burton, bu tekniği filmlerinde kullanarak geliştirmeye çalışan yönetmenler arasına girmişlerdir. Bunların arasında "kukla" sanatını sinemada yaşatan en önemli isimlerden biri olan Jiri Trnka, II. Dünya Savaşı sonrasında, filmleriyle izleyicilerine tamamen kuklaların oluşturduğu büyülü bir dünyanın kapılarını açmaktadır.

Stop-motion kukla filminin temel unsurları, her hareketi kare kare görüntülenen kuklalardır. Kukla türlerinden iki boyutlu gölge figürünün ve üç boyutlu stop-motion kuklasının kullanıldığı bu filmlerden önemli örnekler, 2009 yılında İstanbul Modern Sanat Müzesi'nde açılan "Gölgeye Övgü" isimli sergide izlenebilmiştir:

#### *LOTTE REINIGER ( 1899 – 1981 )*

1920'lerde gölge sineması tekniğini geliştiren Almanya'nın öncü sinemacısı, yirmi beş yaşında Prens Ahmet'in Maceraları isimli ilk uzun metrajlı siluet animasyon filmini hayata geçirmiştir.

- *The Adventures of Prens Ahmet ( Prens Ahmet'in Maceraları ), 1923-1926, siluet animasyon, 66 dk.*
- *Ten Minutes of Mozart ( On dakika Mozart ), 1930, siluet animasyon, siyah-beyaz, sesli, 10 dk.*
- *Papageno ( Papağan ), 1935, 10 dk.*

#### *LADÍSLAS STAREVÍTCH ( 1882 – 1965 )*

1910'larda Stop-motion kukla filmlerinin ilk örneklerini deneyen Polonyalı ünlü yönetmenin, 1912 yılında tamamladığı The Beautiful Leukanida isimli stop-motion kukla filmi, uluslar arası başarı sağlamıştır.

---

<sup>19</sup>Dave Kehr, *Animation Early History*, <http://www.britannica.com>, 22.11.2009.

- *Town Rat ( Kent Faresi )*, 1923, siyah-beyaz, 14 dk.
- *Love in Black and White ( Siyah-Beyaz Aşk )*, 1923, 20 dk.
- *The Tale of the Fox ( Tilki 'nin Hikayesi )*, 1930-31, 65 dk.
- *The Maskot Dufly in "The Maskot" ( Maskottaki Maskot )*, 1933, 20 dk.

#### *KATARİİNA LİLLQVİST ( 1963 - )*

Hikayelerini var olan masallardan, edebiyat klasiklerinden, inanışlardan alan ve filmlerinde insanın çaresizliklerine, savaşın yıkıcı etkisine vurgu yapan Finlandiyalı stop-motion kukla yönetmenidir.

- *The Maiden and the Soldier ( Genç Kız ve Asker )*, 1995, 9 dk.
- *The Country Doctor ( Köy Doktoru )*, 1996, 16 dk.

1990'lı yıllara gelindiğinde Stop-motion tekniğiyle çekilen kukla animasyon filmler dikkat çekmektedir. Tim Burton'ın yapımcılığını üstlendiği, Henry Selick'in yönettiği *The Nightmare Before Christmas ( 1993 )*, tüm dünyaya dağıtımı gerçekleşen ilk uzun metrajlı kukla Stop-motion filmi olarak anılmaktadır.

### 3. JIRI TRNKA’NIN “THE HAND” FİLMİNDE HAREKET İMGESİNİ OKUMAK

Çek asıllı ünlü kukla yönetmeni Jiri Trnka’nın stop-motion tekniği ile yaptığı kukla filmlerinden biri olan El filmi incelenerek bir “hareket” okuması yapmak hedeflenmiş ve filmin çekildiği dönemin sosyo-politik yapısı da göz önünde bulundurularak göstergeler üzerinden filmin yapısı irdelenip hareket temsilinin niteliği araştırılmıştır. Stop-motion kukla filmlerinde, D  l  uze’nin sinema üzerine d  ř  ncelerinde vurgulanan hareketin b  l  nemez ve homojen yapısı paralı halde bulgulanmakta ve stop-motion temelinin zaten b  t  nden paralara bakarak bir b  l  nm  ř hareket birimleri toplamı olduđu geređiyle karřılařılmaktadır.

Bir stop-motion kuklası, gerek zamanda hareket halinde deđildir. Kuklanın ona uygulanan kuvvetle deđiřtirilen formu da hareketsizdir. Bu deđiřen hareketsiz formların filmsel zamandaki karřılıđı, stop-motion kuklasının hareket imgesinin dolayımına katılması anlamını tařır. Gerek s  rede hareketsiz olanın toplamı, filmsel s  rede bir hareket akıřına iřaret etmektedir ki bu da bize zaten b  l  nm  ř durumda olan bir hareket dizgesini iřaret etmektedir. El filminde, filmsel s  renin var ettiđi hareketle karřımızda olan bir stop-motion kuklası ile gerek s  rede var ettiđi hareketi filmsel zamana aktarılan bir elin hikayesi anlatılmaktadır. Bir paradoks ieren bu ironide Trnka, bize hareket imgesinin, hem yeniden yapılařtırılan hem de homojen olanı paralayan yapısını g  stermektedir.

#### 3.1. HAYATI VE FİLMOGRAFİSİ

1912 yılında, Plzen’de dođmuřtur. Prag Sanat Okulu’ndan mezun olmuřtur. Kuklacı, ressam Joseph Skupa’nın yanında alıřmıřtır. 1936’da bir kukla tiyatrosu kurma giriřimi olduysa da ok bařarılı olamamıřtır. II. D  nya Savařı’ndan sonra Prag Film St  dyosu’nu kurarak ilk kukla stop-motion filmlerini yapmaya bařlamıřtır.



Jiri Trnka, festivallerde birçok ödül kazanan filmleriyle Doğu'nun Walt Disney'i olarak anılmıştır. Bkz. Ek-1.

Trnka, kuklalarını lateks, ahşap, strafor köpük, tel gibi farklı malzemeler kullanarak her zaman için kendisi yapmıştır ve yüzlerini yine kendi elleriyle renklendirmiştir. “Aynı kuklayı farklı sekanslarda kullanmak ya da sadece yedeklemek üzere bir kuklanın kendi elleriyle yaptığı yedi ayrı kopyasını çekimlerde hazır bulundurduğu olmuştur.”<sup>20</sup> Trnka'nın kuklaları, ağızları oynamayan ve sıklıkla konuşmayan kuklalardır. Kuklaların ağzının oynamasının onlara acı çektirmek olduğunu düşünen Trnka'nın, filmlerinde, kuklaları hareketin kaynağı ve aksiyonun öznesi olarak görmek mümkündür. Genellikle müzikle desteklenen ambiyans, onun filmlerinde, izleyiciyi, masalsi bir atmosfere davet etmektedir.

Filmleri:

*The Czech Year ( Spalíček, 1947 )*

*Song of the Prairie ( Arie prerie, 1949 )*

*The Emperor's Nightingale ( Císarův slavík, 1949 )*

*Prince Bayaya ( Bajaja, 1950 )*

*Old Czech Legends ( Staré povesti ceske, 1953 )*

*The Good Soldier Svejk ( Dobry vojak Svejk, 1955 )*

*A Midsummer Night's Dream ( Sen noci svatojanske, 1959 )*

*The Cybernetic Grandma ( Kyberneticka babicka, 1962 )*

*The Archangel Gabriel and Mrs. Goose ( Archandel Gabriel a paní husa, 1964 )*

*The Hand ( Ruka, 1965 )*

---

<sup>20</sup> Maria Benesova ve diğerleri, *Jiri Trnka*, Paris: Fantasmagorie Production, 1981, s. 37.

### 3.2.“THE HAND”

Jiri Trnka'nın “The Hand” ( El ) isimli filminde iki aktör; bir kukla ve bir el vardır. Kukla, görüntülenmek istenen her karede bir hareketin 1 birimi olarak kodlanmaktadır; yani kuklanın hareketli görüntüsünü elde ederken kullanılan her kare için kuklanın uygulayacağı, parçalarına ayrılmış mizansenin, birbirini izleyen “an”ları kaydedilmektedir. El, “gerçek dünya”dan gelen beyaz eldivenli bir eldir. El, kuklaya kendi istediklerini telkin etmeye başladığında kukla karşı gelecek ama el, siyah eldivenleriyle geldiği zaman onu zapt edecektir.

Filmde, kafesin içine kapatılan kukla, taştan el heykelini yontarken ortamı aydınlatan mumun kendi gerçek süresinde yanması ve kuklanın var olmayan bir süreyi yaratması, iki farklı süreye ait iki hareket yanlısamasının, aynı var edilen sürede ve uzamda bir araya gelmesinin “hareket”i olarak izlenmektedir. Bkz. Ek-2.

Kostümüyle ve şapkasıyla kraliyet soytarısı olarak düşündüğümüz, sanki bir uzay boşluğunda asılı duran evinde yetiştirdiği bitkisi için sürekli çamurdan ( kilden ) saksılar yapan kuklanın, El'in kendisini ziyaretlerinde onu çamurdan el heykeli yapması için zorlaması ama onun dayattığını yapmak yerine, her arbedede ya da sakarlıkta kırılan saksıları yenilemeyi kendisine iş edinmesi, filmin temel döngüsünü oluşturmaktadır. El, tüm unsurlarıyla soytarının hayatını ele geçirmeye niyetlenmiştir. Televizyonla onu etkilemeye çalışır, türlü oyunlarla kuklayı kendi manipülasyonuna almaya çabalar ve nihai amacına zor kullanarak ulaşır. Artık kuklanın ellerinde ve boynunda uçları elin parmaklarına bağlı olan ipler vardır. El kuklayı bir kafese kapatır ve onu, istediği büyük el heykelini yapması için taşı yontmaya zorlar. Mum ışığında çalışırken yorgun düşen kukla, hareket edecek hali kalmadığında yığılıp kalır. El, hareketsiz oturan kuklayı mum ışığında bırakarak kaybolur. Gitmeden ona madalyalar takmış, kafasına da zeytin dalı yerleştirmiştir. Kukla, mumun sönmesine ramak kala can havliyle ayaklanır ve mumun son ateşiyle ellerindeki ipi yakar. Bu işlem sırasında iple birlikte hafifçe yanan giysi imajı, soytarının kollarının yandığı yanlısamasını yaratmaktadır. Kukla, çalıştığı el heykelini kafesin içinde devirerek kendine kaçış yolu hazırlar ve yerçekimsiz boşlukta evine doğru koşar. Boyutlar atlayarak evine ulaşır.

Soytarı, dışarıdan gelecek tehlikeye karşı kapı ve pencereleri çiviler. Saksıdaki bitkiyi, yatağın yanındaki dolabın üzerine koyar, ama nereden geldiğini bilmediğimiz hafif bir rüzgâr dolabın kapağını gıcırdatır. Kukla ile birlikte seyirci de dolabın içinden El'in çıkacağı illüzyonuna kendini hazırlar, ama kukla hemen dolabın kapaklarını da çivilemeye başlar. Kendi tabutunun kapaklarını çivilemeye çalıştığını hiç kimse bilmemektedir. Dolabın her iki kapağına da aynı zamanda tutturulamayan çıtayı çakmaya çalışan soytarının özenle yetiştirdiği bitkisi için özenle şekillendirdiği saksılardan biri kafasına düşer. Kukla devrilir ve artık onun için herhangi bir hareket söz konusu değildir. Siyah eldivenli El, kuklayı cenaze merasimi için hazırlar. El, tabut olan dolabın iki yanına birer mum, ayakucuna ise kuklanın hep kare kare hayallerini gördüğü saksıdaki çiçeklerden birini yerleştirir. El, madalyası takılan kraliyet soytarısının tabutunun kapağını kapatır ve onun için selam durur.

*El filmi, kimi eleştirmenlere göre yaratıcılığın özgürlüğünü metheder. Bu film, izleyicisini medyanın ideolojik aygıt oluşu gerçeğiyle yüzleştirir ve medyayı propaganda aracı olarak kullananları eleştirir. El, politik bir masaldır. Bu masalın işlevi, insanlar ve iktidar arasındaki ilişkileri sorgulaması açısından önemlidir. Kendisi bir kukla olan Arlequin, El'in onu ellerini bağlayarak bir kukla yapmak istemesi karşısında direnir ve özgürlüğünü iktidara devretmemek için mücadele eder.<sup>21</sup>*

Dönemin sosyo-politik yapısını eleştiren, ideolojisini ince ince filmlerinde işleyen Jiri Trnka, El filminde, totaliter rejimlerin insanı nasıl da güdümlü harekete mecbur bıraktığını alegorik metaforlarla kameraya alır. Onun filmlerinde müzik, birinci derecede önemli bir unsurdur. Kuklanın konuşurulmasını, ağzının oynatılmasını, kuklaya acı çektirmek olarak gören Trnka, müziği, duygulanımın tercümesini yapan çok önemli bir unsur olarak düşünmüş; özel ekibi ve enstrümanlarıyla filmlerinin müzikleri için ayrıca çalışmıştır.

El filminde iki hareket merkezinden biri olan tek bir Stop-motion kuklası, senaryoya uygun olarak planlanan çekim kurgusu izlenerek her kare için ayrı bir

---

<sup>21</sup> Benesova ve diğerleri, a.g.y., s. 101.

hareket biriminin fotoğrafı olarak dondurulur. Bu işlem, bir sonraki kareyi oluşturmak için kuklanın yaptığı hareket dizgesinde o hareket birimi hangi “an”a denk geliyorsa o karenin fotoğraflanmasıyla ilerlemektedir. Mizansen bitirmek için bu hareket dizisi kaç kareden oluşuyorsa o kadar fotoğraf çekilmiş olur, yani kuklanın sağ eliyle şapkasına uzanıp eğilerek selam verme hareketi, birimlerine ayrılarak 16, 24 ya da 30 karede çekilebilmektedir. Bu mizansen, o kuklanın ritmiyle yaklaşık 1,5 - 2 saniye sürüyorsa bu süreyi oluşturmak için kaç birim kare çekilmesi gerektiği yönetmenin bakışına kalmıştır.

Jiri Trnka, “ hareket” yaratımını ve bu hareketin yanlısına yaratma gücünü her filmde başarıyla deneyimlemiş bir stop-motion kukla yönetmenidir. “El” filminde, olmayan bir sürede ( filmde yaratılan atmosferde de ), kendi uzayından gelen bir hareket ettiricinin ( El’in ) kraliyet soytarisını bir ipli kuklaya çevirme hayali gerçekleşmiştir. Gerçek hareketin kaynağı zapt edilerek kurgusal hareket, gerçek hareketmiş gibi yansıtılmaya başlanmıştır; ama stop-motion kuklası mumun ateşiyle iplerinden kurtulup özgürlüğüne kaçmıştır. Sonu hareketsizlik olsa da o kendi hareketini kendi gerçek süresinde icra etmiş ve o anda koruduğu iradeyle ( filmsel ) hayata gözlerini yummuştur. Ne kadar arkasından “o bir kahramandı” dense de, o kendi onurlu hareketleriyle var olmuştur.

El’in gerçek süresiyle kuklanın kendini var ettiği süre, aynı karede olan ama başka uzaylara ait olan sürelerdir. Filmde hareket merkezi olan iki unsur, iki zamanın arasında yaratılan kırılmada buluşmaktadır. El, kuklanın mekanik ve yumuşak dünyasını parmaklarından sarkan ipleriyle ele geçirmiştir. İki hareket yaratımının buluştuğu bu anlarda kuklanın bağımsız salt kendi süresi ve hareketiyle işleyen yaşamına dahil olan bu “kara” el, zamanı kendi lehine kırılmaya zorlamış ve kuklanın manipülasyonunu kendine geçirmeyi sağlamıştır. Yanlısamanın temsil biçimi “canlı olan” ve “eşya olan” arasında gidip gelmekte ve bu biçim, yarılmadan oluşan ve ikisine de ait olmayan bir boyutta kurgulanan “zaman”a ve “hareket”e kapı açmaktadır. Hareketin üretim biçimi, bir enerjiden başlar ve bir maddede canlanır. “Hareket”le yüklenen imge ya da “imge”yi taşıyan hareket, ışığın madde boyutunda karşılaştığı iki enerji biriminin çakışmasıyla kendi paradokslarını açığa çıkarmaktadır.

Stop-motion kukla sineması içerisinde incelenen El isimli kukla filmi, filmsel zamanını, yönetmenin hegemonya rolündeki eliyle, yine onun elinden çıkan bir kuklanın, iki uzay arasında çakışmalarıyla oluşturmuştur. Hareketin temsil biçimi, iki ayrı sürenin filmsel zamanı yaratma biçimine denk gelmektedir. Kuklaya hareketi veren El, yine kendi parmaklarıyla hareketi dondurup tabutun kapağını kapatarak seyirciyi gerçek dünyasına mahkûm etmektedir. Bir keşif duygusuyla tatmin olan seyirci, hareket yanılması gerçekleştiren karelerin iz düşümleriyle filmsel zamandan ayrılmaktadır. El, bize, gerçek hareketin hiçbir zaman, hiçbir uzaya karşılık gelmediği bir uzamı izletmiştir.

Filmde, aynı karelerde kullanılacak El ve kukla görüntüleri için, elin hareket dizininden, stop-motion kuklası gibi her hareket için birim\kareler alınmıştır. Elin her mizansen için bir hareket sırası oluşturulmuş ve tasarlanan sahnede gerçek harekete sahip olmayan kukla, hareketli görüntü yanılması tamamı için gerekli kare sayısı kadar fotoğraflanmış; aynı anda, el için de aynı yöntem uygulanmış ve o da kendi mizanseninin çekim duruşlarını gerçekleştirmiştir. Böylece elin gerçek hareketi, stop-motion kuklasına öykünerek hareketsizlikten oluşturulmuştur. El'in çekildiği bazı uzun planlarda da kukla, gerçek zamanında hareketsiz olarak görüntülenirken; El, kendi uzayında, rol kişisi bir aktör gibi kamera karşısında kendi hareketiyle görüntülenmektedir. Buradaki hareket oluşumunda temel bir paradoks vardır. Her iki durumda da hareket yanılması yaşanmasına rağmen, hareketli görüntüde temsil edilen“hareket”in, D  l  uze’un “sinematografik imge” dediği “hareket”le birleşmesinin hazırlayıcı kuvvetleri, hareketli görüntünün teknik modeli olarak stop-motion ve kendi gerçek zamanından filmsel zamana geçen El'dir. D  l  uze için “sinematografik imge” ile y  klenmiř bir filmsel zamandaki hareket, hiçbir zaman, sadece fotoğrafların art arda dizilimiyle ger  ekleřebilecek bir harekete karşılık gelmez.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> D  l  uze, Gilles, *The Movement-Image*, İng.   ev. H. Tomlinson ve b. Habberjan, Minneapolis: University of Minnesota, 2001.ss.5-10

Görsel algımızda kukla, yalnızca filmsel zamanda hareketlenebilecek bir varlık olarak karşımıza çıkar; çünkü filmsel zamanda onu manipüle eden herhangi bir el yoktur. Kuklanın karşısında oynayan ve rol kişisi olarak filmde var edilen bir El vardır. Bu filmde, “sinematografik imge”, salt “hareket”in kendisi değildir. Hareketin bu iki farklı modelde, iki farklı metotla üretimi; D  leuze’un sinemada “hareket imgesi” ve “zaman imgesi” d  nemlerinin ışığında, madde ve enerjinin b  t  nleřtięi bir filmi iřaret etmektedir.

Kuklayı her kare iin hareket ettiren fiziksel kuvvet yine bir eldir. Filmde iki farklı zamana ait iki enerjiyle farklı maddeler  zerinde kurgulanan bir hareket temsili s z konusudur. “Sinematografik imge” de, harekete eklenmiř zaman imgesinin, madde ve enerji boyutlarıyla b t nleřtięi bir uzayda, ortaya ıkan ışıkla temsil edilir. Bu ışık, stop-motion kukla sinemasının, gerek hareketlerin iinden s z l p gelen filmsel “hareket”lerinden ortaya ıkardıęı enerjinin ışıldaması olarak izlenebilmektedir.

## SONUÇ

Sinema, görüntünün yazımlanması ve izleyiciye sunulmak üzere hazırlanan kurgunun iki boyutlu düzleme yansıtılması temeline dayanan bir sanat olarak gelişmiştir. Görüntünün fotoğraftaki gibi selüoit tabanlı duyarkat üzerinde oluşturulması ve birbirini izleyen “an”ların, karelerin ardı ardına dizilerek bir çevrim hızı kazandırıldıktan sonra hareketli görüntü sonucuna ulaşılması XIX. Yy. sonlarına rastlamaktadır. Yüzyılı geçen bir zaman diliminde; sinema bir sanat, bir endüstri ve bir sektör olarak geniş bir yelpazeye kavuşmuştur. Sinema sanatının temel metoduna dayanan stop-motion, sinemada hareketi yeniden yaratmak adına kullanılan bir teknik ve bir tarz olarak karşımıza çıkmaktadır.

Stop-motion kukla sineması, teknik olarak 1910’larda denenmeye başlanmış 20’lerde ve 30’lu yıllarda gölge tiyatrosunun da etkisiyle gelişme göstermiş ve ikinci dünya savaşı sonrasında da özellikle Doğu Avrupa ülkelerinde kukla sanatının da geliştirilmesiyle bu alanın kendi dinamiklerini oluşturmaya başlamasının önu açılmıştır.

Sinemada yaratılan yanılısama, hareketli bir tablonun kaydedilmesi ve yansıtılması üzerine kurulurken stop-motion kukla filminde, hareketsiz bir çerçevenin “önce”si ve “sonra”sı sıraya dizilerek kurgusal bir hareket yaratımının yanılısamayı gerçekleştirilmesi temel alınmıştır.

Stop-motion kukla sinemasında hareket, olmayan bir süreye aittir, yani hareketin reel olarak ilk oluştuğı yer kurgu masasıdır. Bunun için bütüne ait her bir parçanın gerçekteki karşılığı fotoğraf kareleridir ve pan, tilt ya da zoom gibi kamera hareketleri dışında kaydedilen her sürenin gerçek zamandaki karşılığı donmuş bir ana karşılık gelmektedir. “An”ın ardındaki diğer “an” yazımlanmak üzere hazırlanır ve bu sürecin sonucunda hareket bütünlüğüne ulaşılır.

Stop-motion kukla sinemasında hareketin temsil biçimi sınırlı bir çerçevede seyretmektedir. Yanılısamanın, hareketin gücüyle var olması bu sanatın gelişiminde “zaman” imgesinin ve “hareket” imgesinin yeniden yapılandırılmasını gerekli kılar.

Soyut bir harekete somut bir sürede karşılık gelen gerçek hareket, stop-motion kukla sinemasının yanılsamayı sağlayan sunum biçimlerinin seyircinin görsel algısındaki kodları açımlayabilecek enerji birimlerini bünyesinde toplamasıyla var edeceği sürede anlamını bulmaktadır.

Animasyon sinemasının gelişimi, hologram sinemanın keşif sinyalleri ve ışık teknolojisindeki ilerleme, sinemaya sunum biçimleri üretenleri, tecrübelerini güncelleme olanaklarını sınamaya zorlar. Bu bağlamda stop-motion kukla sinemasının, kendi sunum biçimlerini oluştururken bu alanlardaki gelişmeleri, filmsel üretimlerinin içine alması, bu sanatın kendi disiplinini var etme girişiminin desteklenmesini sağlamaktadır.

Kuklanın bir yanılsamayı gerçek kıldığı sürede ve sinema bir gerçeğin yanılsamasını hareketlendirdiğinde, stop-motion kukla filmi, “sinematografik imge”ye ulaşmaktadır. “Sinematografik imge”, kuklanın, bir hareket bütünlüğü oluşturan her birim/karede gerçek kıldığı bir zamanda yaşamaktadır. Kukla, her biri, bir imge taşıyıcısı olan hareketsiz sürelerin bütüne ait dizilimleriyle ulaşılan gerçek bir sürede “hareket imgesi”ni var etmektedir. Geleceğin stop-motion kukla filminde, hareket imgesinin, üç boyutlu izlenme olasılıklarıyla birlikte animasyon karakterlerin ve hologram kuklaların filmsel zamandaki temsil biçimlerini sınıadığı bir ışık imgesiyle açım lanabileceği öngörüle bilmektedir.



EK-1: Jiri Trnka'nın Stop-motion kukla filmlerinden kareler.



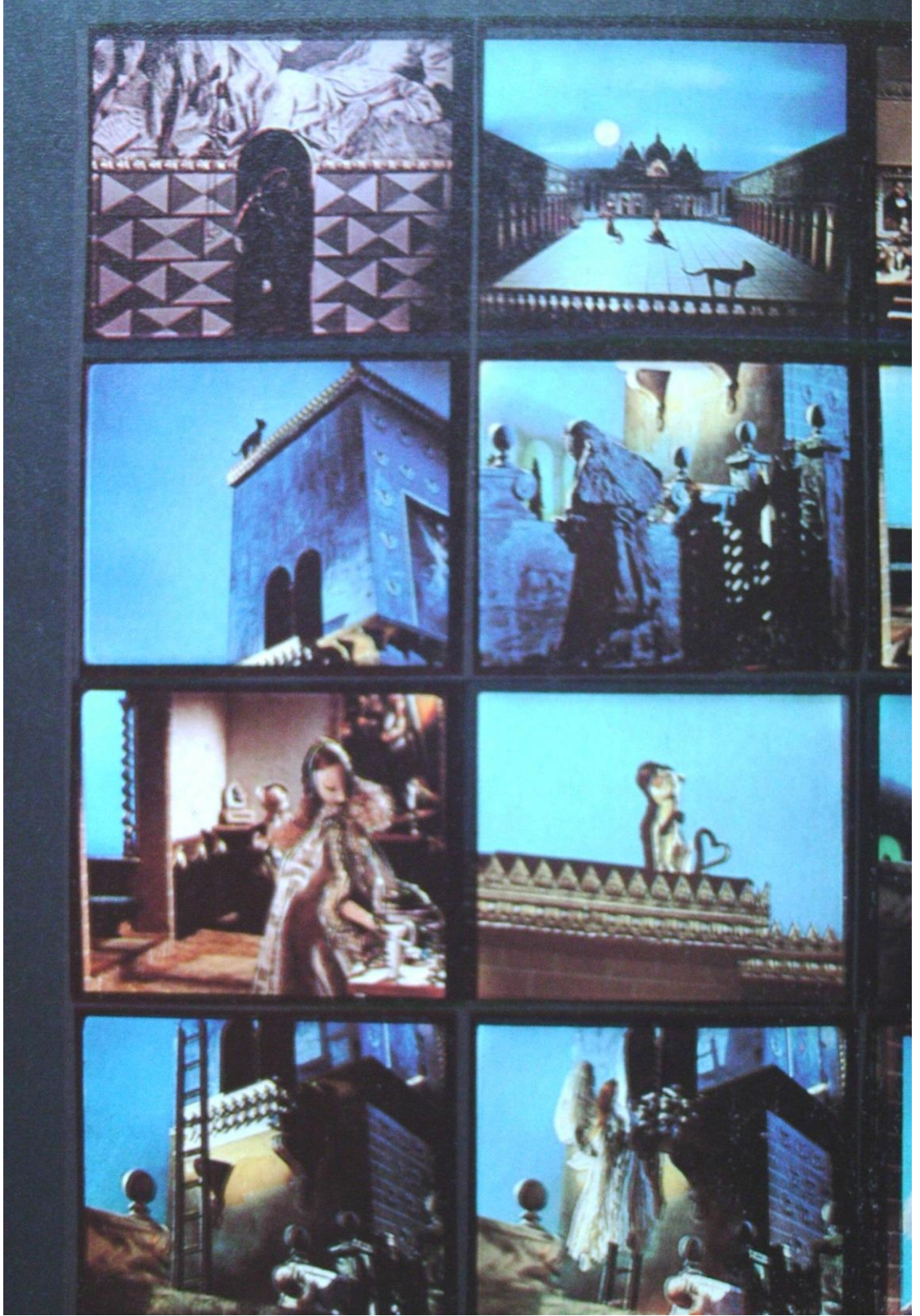


Trnka'nın stop-motion kukla filmlerinde, her mizansenin, hareket birimlerine ayrılarak kare kare fotoğraflandığı görülmektedir.



Trnka, filmlerinde kullandığı oyuncularını ( kuklları ), kostümünden makyajına kadar tek tek kendisi hazırlamıştır.

Gerçek zamandaki ışık kullanımının mükemmelliği, filmsel zamandaki atmosferin kusursuzluğunu beraberinde getirmektedir.



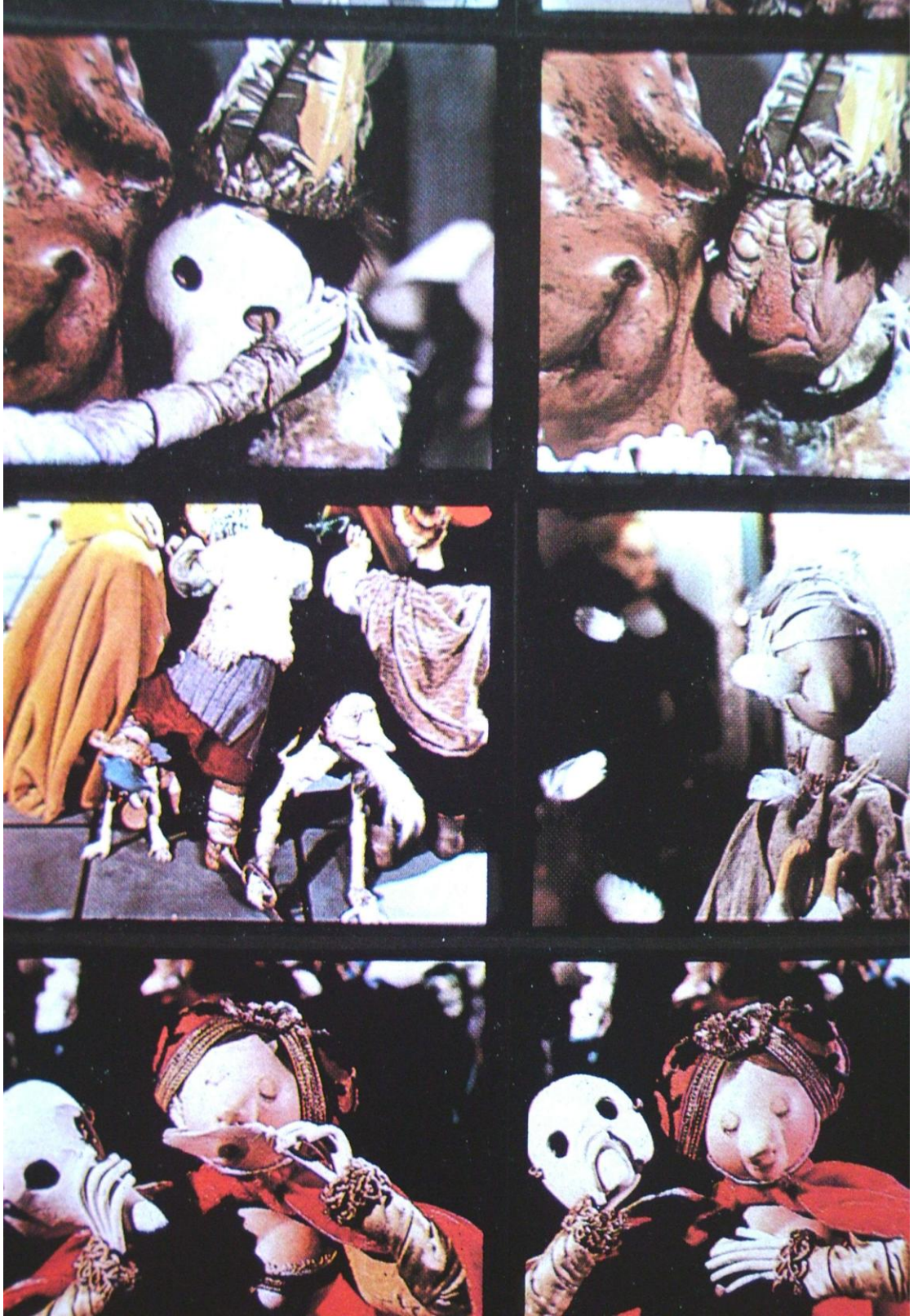
Trnka'nın filmlerine konu olan hikayeler; efsanelere, mitlere ve masallara dayanmaktadır.



Jiri Trnka, kukla filmlerinde kullandığı çekim açılarıyla kendi sinema dilini oluşturmuştur.



Filmsel zamandaki gerçeklik duygusunu yaşatan mizansenler, hareket imgesinin yapılaştırılmasının önünü açmıştır.



EK-2: Jiri Trnka'nın El isimli stop-motion kukla filminden kareler.







Yönetmenin filmi oluştururken kullandığı, gerçek zamanında hareket halinde olan bir el ve filmsel zamanda var edilen bir stop-motion kuklası El filminin iki oyuncusudur.

Gerçek sürede yanan bir mum ve filmsele süresinde hareket eden kukla, bölünemez olan hareket imgesinin, bölünebilirliğini ve heterojen yapısını göstermektedir.





El; filmsel zamanını, zaten bölünmüş durumda olan hareket birimlerinin çerçvelendiği karelerin bir araya getirilmesiyle gerçek kılmaktadır.

## YARARLANILAN YAYINLAR

Abisel, Nilgün, Popüler Sinema ve Türler, İstanbul: Alan yayıncılık, 1999.

Abisel, Nilgün, Sessiz Sinema, İstanbul: Om Yayınevi, 2003.

Adanır, Oğuz, Kültür Politika ve Sinema, İstanbul: Artı bir Kitap, 2006.

Arnheim, Rudolf, Görsel Düşünme, Çev. Rahmi Öğdül, İstanbul: Metis yayınları, 2007.

Barthes, Roland, Göstergibilimsel Serüven, Çevirenler: Mehmet Rifat ve Sema Rifat, İstanbul: YKY Yayınlar, 1997.

Baudrillard, Jean, Simülakrlar ve Simülasyon, Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı, 2003, s. 161.

Benesova, Maria ve diğerleri, Jiri Trnka, Paris: Fantasmagorie Production, 1981.

Betton, Gerard, Sinema Tarihi, Çev. Şirin Tekeli, İstanbul: İletişim Yayınları, 1993.

Ceram, C. W. , Sinemanın Arkeolojisi, Çev. Hasan Aydın, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2007.

Déleuze, Gilles, The Movement-Image, İng. Çev. H. Tomlinson ve b. Habberjan, Minneapolis: University of Minnesota, 2001.

Déleuze, Gilles, The Time Image, İng. Çev. H. Tomlinson ve R. Galeta, Minneapolis: University of Minnesota, 1989.

Dmytryk, Edward, Sinemada Yönetmenlik, Çev. Ülkü Uzun, İstanbul: Afa Yayınları, 1990.

Draaisma, Douwe, Bellek Metaforları, Çev. Gürol Koca, İstanbul: Metis, 2007.

Eisenstein, Sergey M. , Çev. Nijat Özön, İstanbul: Payel Yayınları, 1984.

Gönen, Metin, Paradoksal Sanat: Sinema, İstanbul: Es Yayınları, 2004.

Hedgecoe, John, Siyah-Beyaz Fotoğraf Sanatı ve Karanlık Oda Teknikleri, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1999.

Kılıç, Levent, Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.

Kırcaali, Gönül, Bilim ve Araştırma, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, No: 1081, 1999.

Oral, Ünver, Kukla Kitabı, İstanbul: Kitabevi, 2005.

Orr, John, Sinema ve Modernlik, Çev. Ayşegül Bahçivan, Ankara: Ark Yayınları, 1993.

Pudovkin, V. I. , Sinemanın Temel İlkeleri, Çev. Nijat Özön, Ankara: Bilgi Yayınevi, 1966.

Shaw, Susannah, Stop-Motion ( Craft Skills For Model Animation ), Oxford, U.K. : Focal Press, 2006.

Silverman, Kaja, Görünür Dünyanın Eşiği, İng. Çev. Aylin Onocak, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.

Sütcü, Özcan Yılmaz, Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi, İstanbul: Es Yayınları, 2005.

Talbot, Michael, Holografik Evren, Çev. Güray Tekçe, İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları, 2001.

Tamer, Ülkü, Sinema Dedi ki, İstanbul: Artı Bir Kitap, 2006.

Tilakasiri, Jayadeva, Asya Kukla Tiyatrosu, Çev. Çağrı Yılmaz, İstanbul: Mito-Boyut Yayınları, 2008.

Vertov, Dziga, Sine-Göz, Çev. Ahmet Ergenç, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2007.

Wollen, Peter, Sinemada Göstergeler Ve Anlam, Çevirenler: Zafer Aracagök ve Bülent Doğan, İstanbul: Metis Yayınları, 2004.

Kehr, Dave, Animation Early History, <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/25806/animation/215381/Early-history#>, 22.11.2009.

Totaro, Donato, Part 1: Cinema 1: The Movement-Image Gilles Deleuze's Bergsonian Film Project, [www.horschamp.qc.ca/9903/offscreen\\_essays/deleuze1.html](http://www.horschamp.qc.ca/9903/offscreen_essays/deleuze1.html), 31 Mart 1999.

## SEZA GÜNEŞ

1981 yılında, Tarsus'ta doğdu. Lise yıllarında tiyatroyla, üniversite yıllarında sinemayla, sonra da kuklayla tanıştı. Tiyatrolarda oyuncu ve kuklacı olarak çalıştı. Kısa filmler çekti.

## EĞİTİM

2006 yılından beri Kocaeli Üniversitesi Radyo Sinema Televizyon Yüksek Lisans Ana Bilim Dalı'na kayıtlı öğrenci

2003 – Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü

1999 – Tarsus Cumhuriyet Lisesi (Yabancı Dil Ağırlıklı Lise)

1995 – Kasım Ekenler Orta Okulu (Tarsus)

1992 – Sadık Eliyeşil İlk Okulu (Tarsus)

## ÇALIŞTIĞI KURUM

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları

## FİLMOGRAFİ

2007 – BİR FİLM NASIL YAPILIR?, Kurmaca, DV, 4 dk. 39 sn.

*15. Ankara Uluslar arası Film Festivali, 2007*

2009 – KÖSE, Stop-motion kukla, HD, 14 dk.

*46. Uluslar arası Altın Portakal Film Festivali, 2009*

*4. Uluslar arası “Kültürler arası Diyalog ve Göç” Kısa Film Yarışması,  
2009 -En İyi İkinci Film ödülü-*