



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Seramik Anasanat Dalı**

**ANİME KARAKTERLERİNİN SERAMİK BÜNYELERDE  
YORUMLANMASI**

**Murat PARALI**

**Yüksek Lisans Sanat Çalışma Raporu**

**Ankara, 2021**



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Seramik Anasanat Dalı

ANİME KARAKTERLERİNİN SERAMİK BÜNYELERDE  
YORUMLANMASI

Murat PARALI

Yüksek Lisans Sanat Çalışma Raporu

Ankara, 2021

# ANİME KARAKTERLERİNİN SERAMİK BÜNYELERDE YORUMLANMASI

**Danışman:** Prof. Tuğrul Emre FEYZOĞLU

**Yazar:** Murat PARALI

## ÖZ

Sanat çalışma raporunun birinci bölümünde; Animasyon ve animenin tanımı yapılarak anlatılmaktadır. Günümüz çizgi sinemasının başlangıçtan bugüne dek devamlılığının sağlanıyor olması, canlandırma sanatının en önemli görsel unsurlardan biri olduğunun sonucudur.

Norman MCLAREN, Winsor MCCAY, Emile COHL'un canlandırma sinemasına yapmış oldukları yenilik ve katkılarından bahsedilen ikinci bölümde; Walt Disney ve karakterlerinin, Conan the Barbarian (Barbar Conan)'ın gelişim süreçleri ele alınmıştır.

“Animasyon ve Çizgi Filmin Türkiye’deki Tarihi Gelişimi” adlı üçüncü bölümde; Türkiye’deki Animasyon sanatının gelişimine katkıda bulunan sanatçılar ve yapmış oldukları çalışmalar örnekler verilerek araştırılmıştır.

“Seramik/Animasyon ilişkisi ve çalışan sanatçılar” adlı dördüncü bölümde; canlandırma sanatını seramik form ve bünyelerden faydalanarak aktaran sanatçılardan bahsedilmiştir.

Kişisel seramik uygulamalarının bulunduğu altıncı bölümde; üç boyutlu seramik figürler ile kullanılan kaidelerde çizgisel devamlılığa yer verilerek anlatılmak istenen yaşamsal döngü ve hikayeler ele alınmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, canlandırma, çizgi, devamlılık-tamamlama, seramik

# INTERPRETATION OF ANIME CHARACTERS IN CERAMIC BODIES

**Supervisor:** Prof. Tuğrul Emre FEYZOĞLU

**Autor:** Murat PARALI

## ABSTRACT

In the first part of the artwork report, the definition of animation and anime is explained. That today's cartoon cinema has been maintained from the beginning to the present results from the fact that the art of animation is one of the essential visual elements.

In the second part, where Norman McLAREN, Winsor MCCAY, Emile COHL's innovations and contributions to animation cinema are discussed, as well as Walt Disney and its characters, Conan the Barbarian's development processes are discussed.

In the third part, which is called "Animation and the Historical Development of Cartoon in Turkey"; artists who contribute to the development of animation art in Turkey and their Works are studied by giving examples.

In the fourth section, titled "Ceramic/Animation relationship and working artists"; the artists who have transferred the animation art by using ceramic forms and bodies are mentioned.

In the sixth section, where personal ceramic applications are found; the life cycle and stories that are intended to be told by including linear continuity on the pedestals which are used with three-dimensional ceramic figures are discussed.

**Keywords:** Animation, line, continuity, completion, ceramic

## TEŐEKKÜR

Bu sanat raporunun oluŐumundan tamamlanmasına kadar geen srete, deęerli fikirleri ve yol gstermeleriyle, yanımda olduęunu her zaman hissettięim kıymetli hocam sayın Prof. T. Emre Feyzoęlu'na, kıymetli jri yeleri Do. Deniz Onur Erman ve Do. Hasan BaŐkırkan'a, hibir desteęini esirgemeyen Prof. Kaan Canduran, ęr. Gr. Bengtay Hayırsever ve ęr. Gr. Pınar Baklan'a, maddi manevi her trl ihtiyaımda yanımda bulunan Őeyma Cevher ve Yasin Cevher'e, ikinci ailem olan Murat, Asya, ve Ahmet Aslandoędu'ya, alıŐmaya saęladıkları gzel yardımlarıyla Ekrem Yıldırım ve Kabil ArslantaŐ'a, btn zorluklarda yanımda olan, her trl desteęini her daim hissettięim annem Melek Duran, canım abim Doęan Paralı ve benim kk prensesim, en byk destekim, en yakın arkadaŐım, gzeller gzeli kız kardeŐim Sevda Paralı'ya sonsuz teŐekkrler.

**Murat PARALI**

14.10.2021

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	iv
GÖRSEL DİZİNİ.....	vi
GİRİŞ.....	1
<b>1.BÖLÜM: ANİMASYON VE ÇİZGİ CANLANDIRMA.....</b>	<b>3</b>
1.1. Animasyon' un Tarihsel Gelişimi ve Oluşumu.....	3
1.1.1. Lascaux Mağarası.....	3
1.1.2. Antik Mısır Dönemi.....	5
1.1.3. Çatalhöyük ve Duvar Çizileri.....	7
1.1.4. Antik Yunan Dönemi.....	10
1.1.5. Roma Dönemi.....	11
1.2. Animasyon/Anime .....	12
1.2.1. Magic Lantern (büyülü fener).....	15
1.2.2. Thaumatrope .....	16
1.2.3. Phenakistoscope .....	17
1.2.4. Zoetrope .....	18
1.2.5. Flipbook (Kineograph) .....	19
1.2.6. Praxinoscope.....	20
<b>2.BÖLÜM: ANİMASYON VE ÇİZGİ FİLMİN BATI'DAKİ TARİHİ GELİŞİMİ.....</b>	<b>21</b>
2.1. Norman MCLAREN.....	21
2.2. Winsor MCCAY .....	23
2.3. Emile COHL.....	24
2.4. Walt Disney .....	25
2.5. Conan the Barbari.....	28

<b>3.BÖLÜM: ANİMASYON VE ÇİZGİ FİLMİN TÜRKİYE'DEKİ TARİHİ GELİŞİMİ</b>	<b>31</b>
3.1 Vedat AR.....	31
3.2 Cemal Nadir GÜLER.....	32
3.3. Ferruh DOĞAN ve Oğuz ARAL.....	33
3.4. Yalçın ÇETİN ve Tonguç YAŞAR.....	34
<b>4.BÖLÜM: SERAMİK ANİMASYON İLİŞKİSİ VE ÇALIŞAN SANATÇILAR</b>	<b>36</b>
4.1. Anu-Laura TUTTELBERG.....	36
4.2. Nina PALEY.....	37
4.3. Jo PEARL.....	38
<b>5.BÖLÜM: ÇİZGİSEL DEVAMLILIĞIN SERAMİK BÜNYE VE FORMLARDA.....</b>	<b>39</b>
<b>YORUMLANMASI.....</b>	<b>39</b>
<b>SONUÇ.....</b>	<b>63</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>65</b>
<b>ETİK BEYAN.....</b>	<b>67</b>
<b>ORİJİNALLİK RAPORU.....</b>	<b>68</b>
<b>ORIGINALITY REPORT.....</b>	<b>69</b>
<b>YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....</b>	<b>70</b>

## GÖRSEL DİZİNİ

**Görsel 1.** Lascaux mağarası.

<https://www.andantetravels.com/tours/worldwide-escorted-tours/dordogne-cave-art/>.....3

**Görsel 2.** Altamira Mağarası, Kuzey İspanya, M.Ö. 35.000-11.000 dolayları

<https://www.archaeologs.com/w/altamira/tr>.....4

**Görsel 3.** Tanrı Ptah.

<http://www.antiktarih.com/2018/04/28/antik-misir-ezoterizmi/>.....5

**Görsel 4.** Güreş Müsabakası, Duvar resmi, M.Ö. 3200, Mısır.

<https://pehlivanblog.wordpress.com/tag/gures-tarihi/>.....6

**Görsel 5.** Çatalhöyük'ün III. Tabakasındaki av tabınağı, M.Ö. 7400-6200

[http://212.174.161.8/kudeb\\_dokuman/catalhoyuk.pdf](http://212.174.161.8/kudeb_dokuman/catalhoyuk.pdf).....7

**Görsel 6.** Çatalhöyük kuzey ve doğu duvarlarındaki manzara resmi, M.Ö. 7400-6200

<https://dunyalilar.org/catalhoyuk-ile-tanisin-tarihin-ilk-sehri.html/>.....8

**Görsel 7.** Çatalhöyük'ün kuzey tapınak duvarı, M.Ö.7400-6200

<https://www.arkeolojikhaber.com/haber-arkeolojik-bulgulara-gore-anadoluda-samanlar-onbin-yildir-dans-ediyor-22279/>.....9

**Görsel 8.** Ölüye Ağıt.

[https://www.sanatdefteri.net/sanat\\_tarihi/mo-7-ve-5-yy-yunan-sanati/](https://www.sanatdefteri.net/sanat_tarihi/mo-7-ve-5-yy-yunan-sanati/).....10

**Görsel 9.** Traianus Sütunu, M.S. 114 dolayları.

<https://arkeofili.com/romanin-askeri-kalelerinde-kadınlar-da-vardi/>.....11

**Görsel 10.** Walt Disney ve karakterleri.



<a href="https://www.britannica.com/biography/Walt-Disney">https://www.britannica.com/biography/Walt-Disney</a> .....	12
<b>Görsel 11.</b> Choju Giga- Hayvan çizimleri.	
<a href="https://www.facsimilefinder.com/facsimiles/choju-jinbutsu-giga-facsimile">https://www.facsimilefinder.com/facsimiles/choju-jinbutsu-giga-facsimile</a> .....	14
<b>Görsel 12.</b> Magic Lantern (Büyülü fener)	
<a href="https://reporter.anu.edu.au/reviving-magic-lantern">https://reporter.anu.edu.au/reviving-magic-lantern</a> .....	15
<b>Görsel 13.</b> Thaumatrope, 19 yüzyıl başları.	
<a href="http://www.animationckc.ir/contents/1096/Thaumatrope">http://www.animationckc.ir/contents/1096/Thaumatrope</a> .....	16
<b>Görsel 14.</b> Phenakistoscope, Joseph Plateau, 1831.	
<a href="http://danielslackdsu.blogspot.com/2017/04/every-year-in-film-2-persistence-of.html">http://danielslackdsu.blogspot.com/2017/04/every-year-in-film-2-persistence-of.html</a> .....	17
<b>Görsel 15.</b> Zoetrope, William George Horner, 1834.	
<a href="https://www.puntovernal.com/en/the-zoetrope/f-41">https://www.puntovernal.com/en/the-zoetrope/f-41</a> .....	18
<b>Görsel 16.</b> Flipbook (Kineograph), John Barner Linnet, 1968.	
<a href="http://zacharyespiritu.com/ArtOfAnimation/before-film.html">http://zacharyespiritu.com/ArtOfAnimation/before-film.html</a> .....	19
<b>Görsel 17.</b> Praxinoscope, Emile Reynaud, 1880.	
<a href="https://chroniclesofanimation.wordpress.com/2013/03/12/charles-emile-reynaud-the-praxinoscope/">https://chroniclesofanimation.wordpress.com/2013/03/12/charles-emile-reynaud-the-praxinoscope/</a> .....	20
<b>Görsel 18.</b> NORMAN Mc Laren, hen-hop filmi, 1942.	
<a href="https://mubi.com/films/hen-hop">https://mubi.com/films/hen-hop</a> .....	21
<b>Görsel 19.</b> NORMAN Mc Laren, Pas de Deux, 1968	
<a href="https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en/">https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en/</a> .....	22
<b>Görsel 20.</b> Winsor McCay, Gertie the Dinosaur, 1914.	
<a href="https://silentfilm.org/winsor-mccay-his-life-and-art/">https://silentfilm.org/winsor-mccay-his-life-and-art/</a> .....	23

<b>Görsel 21.</b> Emile Cohl, A love Affair in Toyland, 1908	
<a href="https://mubi.com/es/cast/emile-cohl">https://mubi.com/es/cast/emile-cohl</a> .....	24
<b>Görsel 22.</b> Donald Duck, Daisy Duck, Minie Mouse, Mickey Mouse, Walt Disney, 1928.	
<a href="https://disney.fandom.com/wiki/The_Disney_Wiki">https://disney.fandom.com/wiki/The_Disney_Wiki</a> .....	25
<b>Görsel 23.</b> Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Wilhelm Grim, Jacob Grim, 1812.	
<a href="http://www.kursunkalem.com/pamuk-prenses-ve-yedi-cuceler-masali-video-cizgi-film/#gsc.tab=0">http://www.kursunkalem.com/pamuk-prenses-ve-yedi-cuceler-masali-video-cizgi-film/#gsc.tab=0</a> .....	26
<b>Görsel 24.</b> Dumbo, Pinokyo, Bamby, Walt Disney karakterleri, 1940-1942.	
<a href="https://disney.fandom.com/wiki/The_Disney_Wiki">https://disney.fandom.com/wiki/The_Disney_Wiki</a> .....	27
<b>Görsel 25.</b> Robert Ervin Howard, Kimmeryalı Conan. 1932.	
<a href="http://uzmanasoruyorum.com/?question=barbar-conan-kimdir">http://uzmanasoruyorum.com/?question=barbar-conan-kimdir</a> .....	29
<b>Görsel 26.</b> Robert Ervin Howard, Kimmeryalı Conan. 1932.	
<a href="http://uzmanasoruyorum.com/?question=barbar-conan-kimdir">http://uzmanasoruyorum.com/?question=barbar-conan-kimdir</a> .....	30
<b>Görsel 27.</b> Vedat Ar, Zeybek Oyunu adlı kısa filminden bir kare, 1947	
<a href="https://manifold.press/cizgi-filmle-kultur-insa-etme">https://manifold.press/cizgi-filmle-kultur-insa-etme</a> .....	31
<b>Görsel 28.</b> Cemal Nadir GÜLER, Amca bey karakteri, 1929.	
<a href="https://www.dergibursa.com.tr/bursanin-en-degerli-tebessumu/">https://www.dergibursa.com.tr/bursanin-en-degerli-tebessumu/</a> .....	32
<b>Görsel 29.</b> Oğuz ARAL, Avanak Avni tiplemesi, 1973.	
<a href="https://listelist.com/avanak-avni/">https://listelist.com/avanak-avni/</a> .....	33
<b>Görsel 30.</b> Yalçın ÇETİN, Hizmet Ucuzlayacak, 1969.	
<a href="https://www.karikaturculerdernegi.com/karikaturculerimiz/yalcin-cetin/">https://www.karikaturculerdernegi.com/karikaturculerimiz/yalcin-cetin/</a> .....	34

<b>Görsel 31.</b> Tonguç YAŞAR, Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü kısa filminden bir kare, 1973. <a href="https://www.gzt.com/nihayet/amentu-gemisi-nasil-yurudu-3579510">https://www.gzt.com/nihayet/amentu-gemisi-nasil-yurudu-3579510</a> .....	35
<b>Görsel 32.</b> Anu-Laura Tuttelberg, Talv Vihmamentsas/Winter In Rainforest Trailer, 2019. <a href="https://anulaura.com/">https://anulaura.com/</a> .....	36
<b>Görsel 33.</b> Nina Paley, Dancing Goddesses, 2018. <a href="https://tr.esc.wiki/wiki/Seder-Masochism">https://tr.esc.wiki/wiki/Seder-Masochism</a> .....	37
<b>Görsel 34.</b> Jo Pearl, İtiraz Ediyoruz, 2016. <a href="https://jopearl.com/">https://jopearl.com/</a> .....	38
<b>Görsel 35.</b> <i>Holly ve Çapası</i> , (Detay), 2021.....	40
<b>Görsel 36.</b> <i>Alice'nin Dikenli Güllesi</i> , 35x9x11cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	41
<b>Görsel 37.</b> <i>Alice'nin Dikenli Güllesi</i> , (Detay), 2021.....	42
<b>Görsel 38.</b> <i>Lori'nin Melekleri</i> , 39x10x13cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	43
<b>Görsel 39.</b> <i>Lori'nin Melekleri</i> , (Detay), 2021.....	44
<b>Görsel 40.</b> <i>Lucia'nın Tırpanı</i> , 41x10x13 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	45
<b>Görsel 41.</b> <i>Lucia'nın Tırpanı</i> , (Detay), 2021.....	46
<b>Görsel 42.</b> <i>Lenora'nın Küçük Kılıcı</i> , 37x12x10 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	47
<b>Görsel 43.</b> <i>Lenora'nın Küçük Kılıcı</i> , (Detay), 2021.....	48
<b>Görsel 44.</b> <i>Nora'nın Sevimli Silahı</i> , 41x11x8 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	49
<b>Görsel 45.</b> <i>Nora'nın Sevimli Silahı</i> , (Detay), 2021.....	50

<b>Görsel 46.</b> <i>Dakota'nın İğnesi</i> , 41x11x11 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	51
<b>Görsel 47.</b> <i>Dakota'nın İğnesi</i> , (Detay), 2021.....	52
<b>Görsel 48.</b> <i>Layana'nın Gülleri</i> , 42x11x9 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	53
<b>Görsel 49.</b> <i>Layana'nın Gülleri</i> , (Detay), 2021.....	54
<b>Görsel 50.</b> <i>Nomi'nin Evi</i> , 41x10x9 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	55
<b>Görsel 51.</b> <i>Nomi'nin Evi</i> , (Detay), 2021.....	56
<b>Görsel 52.</b> <i>Biana ve Kılıcı</i> , 40x9x9 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	57
<b>Görsel 53.</b> <i>Biana ve Kılıcı</i> , (Detay), 2021.....	58
<b>Görsel 54.</b> <i>Grace'in Oyuncakları</i> , 40x8 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	59
<b>Görsel 55.</b> <i>Grace'in Oyuncakları</i> , (Detay), 2021.....	60
<b>Görsel 56.</b> <i>Luna</i> , 40x8 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	61
<b>Görsel 57.</b> <i>Luna</i> , (Detay), 2021.....	62
<b>Görsel 58.</b> <i>Holly ve Çapası</i> 40x9 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.....	63
<b>Görsel 59.</b> <i>Holly ve Çapası</i> , (Detay), 2021.....	64

## GİRİŞ

Bir noktanın hareket ettirilip yürütülmesiyle, çizilerek veya çeşitli yollarla oluşmuş iz, çiziler (TDK, 2021), tarih öncesi çağlarda çeşitli yaşam koşullarının, gündelik olayların aktarımı olarak kullanılmıştır. Yaşamsal sürecin ve günlük devamlılığın aktarıldığı mağara, duvar çizilerinde anlatılmak istenen olaylar üç boyutlu olarak çizgisel hatlarla iki boyuta indirilmiştir. Mağara duvarlarının girinti ve çıkıntılarında faydalanarak, istenilen olaylar bütünü üç boyuta taşınmıştır. Bu düzensiz yüzeylere sahip alanlar hayvan başları, geyik boynuzları ve çeşitli hayvanların uzuvlarıyla birleştirilerek anlatımda bir devamlılık, çizgisel bütünlük sağlanmaya çalışılmıştır. Başlangıçta tek tip bir anlatıma sahip olan mağara çizimleri sonraki yıllarda malzemenin ve çeşitli tekniklerin beraberinde gelişmesiyle daha yoğun ve anlatımsal bir sürekliliğe zemin hazırlamıştır.

M.Ö 16.000-12.000 tarihleri arasında çizildiği tahmin edilen Fransa'daki LASCAUX mağarası duvar çizimlerinin en önemli örneklerinden birisidir. Yapımı M.Ö 7000'lere dayanan CUEVA da MANOS (Eller Mağarası); mağara çizimlerinin farklı bir örneğidir. Genel olarak hayvan ve avlanma figürlerinin yoğun anlatımını görmüş olduğumuz mağaralardan farklı olarak birçok el izinin bulunduğu bir aktarım söz konusudur. Birçok sanat alanının başlangıcı olarak bilinen bu çizimler animasyon ve canlandırma sanatının da ilk örneklerindedir.

Lascaux mağarasındaki duvar çizimleri, Chnemhotep' in mezarlığındaki duvar resmi, Atina'daki Ulusal Arkeoloji Müzesinde bulunan Yunan vazosu (Ölüye ağıt), Akhilleus ile Aias dama oyunu isimli Yunan vazosu çizgisel anlatımın ve yaşamsal devamlılığın resmedildiği ilk örneklerdir. Traianus Sütunu, Gloucester şamdanı, Reiner van Huy (Vaftiz kurnası) yaşanan olayların çeşitli malzemeler kullanarak ve verilmek istenen hikayenin farklı bünyelerde hikayeleştirilmiş anlatımlarıdır. Animasyon ve çizgi canlandırmanın yaşanmış ya da yaşanacak olayların aktarımında kullandığı temel prensip hayata geçirmedir.

Animasyon sözcüğü; Animation (canlandırma), animare (canlandırmak, hayat vermek) fiilinden türetilmiştir. Animasyon en basit haliyle art arda gelen resimlerin hızlı bir şekilde gösterilmesiyle elde edilen görüntüdür. Resimlerin art arda belli bir hızla gösterilmesi sanki onun hareketli gibi algılanmasına yol açar. Bu da animasyon ve canlandırma sanatının oluşmasını sağlar.

Mağara dönemi insanların yaşamış oldukları olayları, birbirini takip eden karelerden oluşturması, hareketin başladığı ve bittiği yeri bir film şeridi gibi aktararak görsel bir devamlılığı anlatmak istemelerinden kaynaklanmaktadır.

Teknolojik gelişmelerle beraber gelişimini sürekli gösteren animasyon sanatının, yaşanan olay ya da olaylar bütünüün aktarılmasında önemli bir yere sahip olduğu görünmektedir. Hareketlilik hissi, şekil ve renklerin bir bütün halinde, görsel uyum içinde aktarımı animasyon ve canlandırma sanatının amacıdır.

Çizgisel devamlılığın ve yaşamsal aktarımın tarihsel sürecinin ve oluşumunun konu edinildiği bu raporda, örnek verilen eserlerin animasyon sanatına nasıl ışık tuttuğu, Batı'daki ve Türkiye' deki gelişim süreci, araştırılan bu konular kapsamında yapılmış olan seramik bünyelere nasıl yansıdığı ele alınmıştır.

## 1.BÖLÜM: ANİMASYON VE ÇİZGİ CANLANDIRMA

### 1.1.Animasyon'un Tarihsel Gelişimi ve Oluşumu

#### 1.1.1. Lascaux Mağarası

20. yüzyılda keşfedilen mağara çizimleri bulunan en eski insan soyutlamalarının ve çizgisel anlatımın ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir. Sanat pratiklerinin ilk araştırmaları olan bu çizimler ilkel ve özgün yaşam koşullarının bire bir yansıtılmaya çalışıldığı mağara sanatı olarak anılmaktadır. Çizim becerilerindeki etkili olan unsur o dönemde perspektif anlayışına sahip olmadıkları halde insan ve hayvan figürlerinin aynı anda farklı hareketler içinde resmedilmeye çalıştıkları görünmektedir. Teknik yetersizlik sebebiyle insan ve hayvan figürleri kaba hatlarla çizilip çeşitli renklendirme teknikleriyle boyut kazandırılmaya çalışılmıştır. Bitkisel boyalar ve odun kömüründen elde edilen renkler aksiyon ve hareket halinde olan çizimlerin üç boyutlu anlatımını destekler niteliktedir. İnsan yüzü ve ayrıntıları yok denecek kadar az olan çizimlerde, farklı zeminlerde figürler üst üste resmedilerek hareketliymiş izlenimi verilmeye çalışılmıştır. “Mağara resimlerinden, günümüzde çeşitli biçimlerde oluşturulan görüntülere gelinmiş ve bu süreç neredeyse tüm tarihsel dönemlere yayılmıştır. Sanatçılar veya görselleştirme işiyle uğraşanlar, oluşturdukları görüntülerin gerçeğe benzemesi için çalışmıştır.” (Algan, 1999, s.1).



**Görsel 1.** Lascaux'ta mağara, M.Ö. 15.000-10.000 dolayları

(<https://www.andantetravels.com/tours/worldwide-escorted-tours/dordogne-cave-art/>)

“İlk insan, mağara duvarlarına çizdiği resimlerle hareketi yansıtmak istemiştir. İspanya'nın Altamira (Görsel 2) ve Fransa'nın Lascaux (Görsel 1) mağaralarında duvarlara yapılan resimler, Sümer Dönemi, Eski Mısır hiyeroglifleri ve Eski Yunan Dönemi'ne ait Partheon Tapınağı'nın duvarlarındaki freskler ya da bu dönemlere ait heykeller bu isteğin sonucudur” (Özcan, 2013, s. 12). “Mağara resimlerinde karşılaşılan tasvirler arasında geyik, dağ keçisi, öküz, boğa gibi hayvanlar ön plana çıkmaktadır” (Yıldırım, 2011, s.30). “Altamira mağara duvarlarındaki erkek domuz figürünün vücut ve dört ayağı net, koşu anında gözlemlenebilen diğer ayaklar flu çizilmiş böylece durağan bir görüntünün iki uç noktası belirlenerek hareket izlenimi verilmeye çalışılmıştır” (Kaba, 1994, s.82).“Üst Paleolitik Çağ'ın mağara resimleri ve gravürlerinin büyük çoğunluğunun konusu hayvanlardır. Bu resimlerde insanların bulunmaması ya da pek az görülmesi, insana topluluğa değil, doğaya yönelik ya da doğanın etkisi altında olan bir yaşayışın ve düşünüşün işaretidir” (Şenel, 1982, s. 76-77). Canlıymış hissini verilmek istendiği bu çizimler, yan yana veya üst üste getirilerek aktarılmıştır. Canlandırma sinemasının temel niteliği olan hayat verme eğiliminin ilk örneklerindedir.



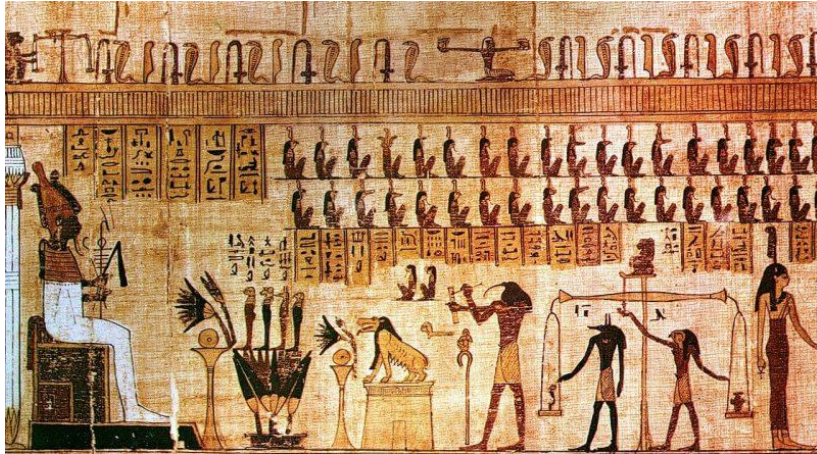
**Görsel 2.** Altamira Mağarası, Kuzey İspanya, M.Ö. 35.000-11.000 dolayları

<https://www.archaeologists.com/w/altamira/tr>



### 1.1.2. Antik Mısır Dönemi

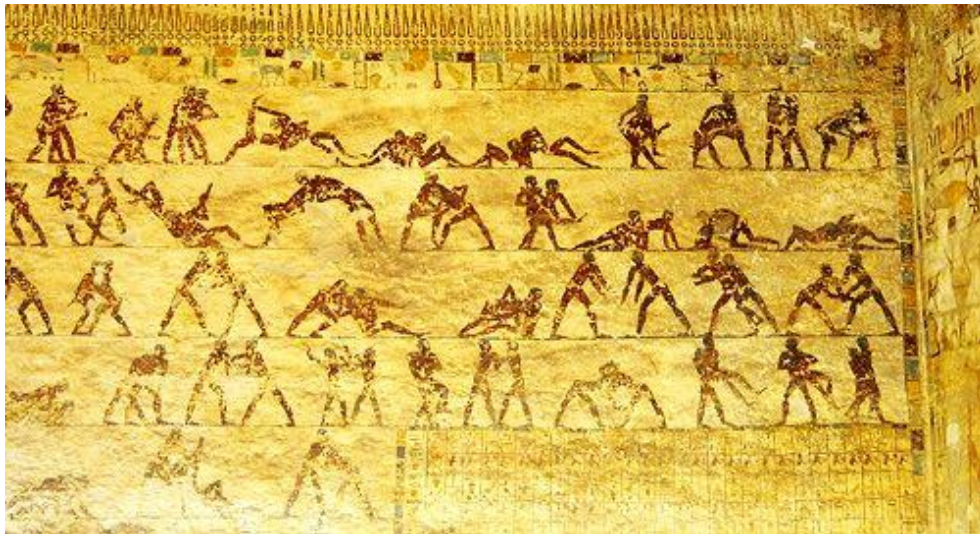
Mısır duvar sanatının ana teması insan ve insanın yapmış olduğu temel aktiviteleri ele almıştır. Devasa büyüklükte resmedilen tanrı ve kral figürlerinin lütfekar ve muazzam özellikleri yüceltilerek anlatılmaktadır. O dönemin şartları göz önünde bulundurulacak olursa, küçük erkek ve kadın figürlerinin rasyonel bir şekilde davranır halde gösterildiği görüntüler yansıtılmıştır. Resmedilen sahnelerin büyük çoğunluğu tanrıya hürmeti, aile sevgisi ve sosyal uyumu yansıtır. Figürler resmedilirken yan profil anlayışının uzun yıllar boyunca etkisi altında olduğu görünmektedir. Çizim stilinde bir protokol izlenir. Eski yapılarda tüm kişiler kimi zaman yüzden, kimi zaman profilden olmak üzere üst taraflarından çizilmişlerdir. Kral ve memurları, yüksek düzeydeki Mısırlılar için uygun sayılan tek bir görünüme göre çizilirdi; bu şekil, kişiyi en iyi şekilde karakterize etmesi amacıyla vücudun her kısmının mümkün olduğu kadar görülebilmesi fikrinden doğmuştur. Yüzey üzerine iyi bir şekilde oyulmuş ya da çeşitli renklendirici boyalar kullanılarak tabletler ve paletler çizgisel anlatımın yani animasyon ve çizgi canlandırmanın temellerini oluşturmuştur. Figür etrafının kazınıp, bir alt düzeye getirildiği çizimler, yüzeyin oyulmamış, figürlerin ise boşluktaymiş gibi görüldüğü çizimlerdir. Anlatılmak istenen olaylar çizgisel anlatımın kare kare aktararak canlandırma sinemasının temelini oluşturmuştur.



**Görsel 3.** Tanrı Ptah, M.Ö. 2500 dolayları

(<http://www.antiktarih.com/2018/04/28/antik-misir-ezoterizmi/>)

Mısır'lıların günümüze kadar gelmiş yazılı metinlerinden çok, mezar ve tapınaklardaki gündelik yaşamların anlatıldığı, rölyej, freks ve mezarlardan çıkarılar hiyeroglif yani kutsal yazıtlar vücut kültürü bakımından geniş kaynaklar olarak karşımıza çıkmaktadır. M.Ö. 3000 yılları arasında Nil kıyılarındaki harabelerde bulunan mezarlar üzerindeki Mısır askerleri arasında yapılan güreş ve askeri eğitimin yaygın olarak resmedilip aktarıldığı bölümlerden oluşmaktadır. Baştan sona kare kare anlatılan bu eğitim figürleri o dönemin canlandırılıp yaşatılmak istenen olayların bir bütünüdür. "İ.Ö. 2000 yıllarına tarihlenen bir Mısır duvar süslemesinde de iki adamın güreşi yatay bir düzlemde birbirini izleyen devinimlerin gösterilmesi biçiminde tasarlanmıştır"(Hünerli, 2005, s. 6). Animasyon tarihine katkıda bulunan, yapımını ve işleyişini besleyen kaynakların örnekleri antik çağda da görünmektedir. Canlandırma sanatı ile ilişkilendirilen şekil, yazı, form ve yaşamsal faaliyetlerin görsel düzenekleri o dönemle bağlantılı olarak ilerlediği düşünülebilir. Resimler, yazılar, rölyef ve seramik kaplar yaşamsal anlatımın görsel iletişim biçimi olarak tarihte sürekli ivme kazanmıştır. Şekil ve figürlerin görsel anlatımı, Mısır duvar freksleri ve antik Yunan kap, kacak işlemlerinde farkındalık yaratmıştır.

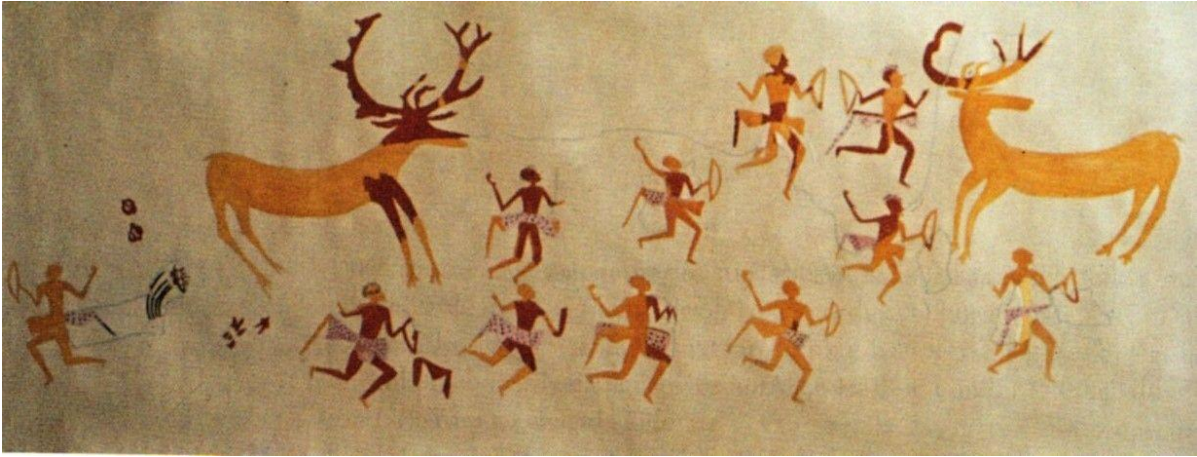


**Görsel 4.** Güreş Müsabakası, Duvar resmi, M.Ö. 3200, Mısır.

(<https://pehlivanblog.wordpress.com/tag/gures-tarihi/>)

### 1.1.3. Çatalhöyük ve Duvar Çizileri

İnsanların avcılık ve toplayıcılığa dayalı göçebe bir yaşamdan, yerleşik hayata ve tarım toplumuna geçtiği Neolitik Dönem yerleşimlerinin başında gelen Çatalhöyük, İç Anadolu Bölgesi'nin güney ucunda Konya ovası üzerinde yer almaktadır. Günümüzden 9400 yıl önce Çarşamba Çayı'nın birikinti konisi üzerinde, eski Konya Gölü kenarındaki 13,5 hektarlık bir alanda kurulmuştur. Doğu ve Batı Çatalhöyük (M.Ö. 7400-6200, M.Ö. 6200-5200) olmak üzere iki höyükten oluşmaktadır. Göçebe yaşamdan yerleşik hayata geçilen bu yerleşim bölgesinde, birçok sanat dalına öncü niteliği taşıyan duvar resimleri, kabartma ve kil heykelciklerine rastlanmıştır. Tüm yerleşim tarihi boyunca boya kullanımının sık rastlandığı bu yerleşke, avlanma sahnelerinin ve gündelik yaşam koşullarının canlandırılmak istendiği duvar resimlerinin en önemlilerindedir. Çatalhöyük'ün III. tabakasındaki av tapınağı, "Doğu duvar ok, yay ve değneklerle donanmış, leopar postundan giysiler ve başlıklar giymiş dans eden avcılardan ve birkaç geyikten oluşan uzun bir sahneyle kaplıdır"(Mellaart, 2002, s. 104). Canlandırma sinemasının en temel özelliği olan *hayata geçirmenin*, o dönemin şartları göz önünde bulundurulduğunda en önemli örneklerindedir.



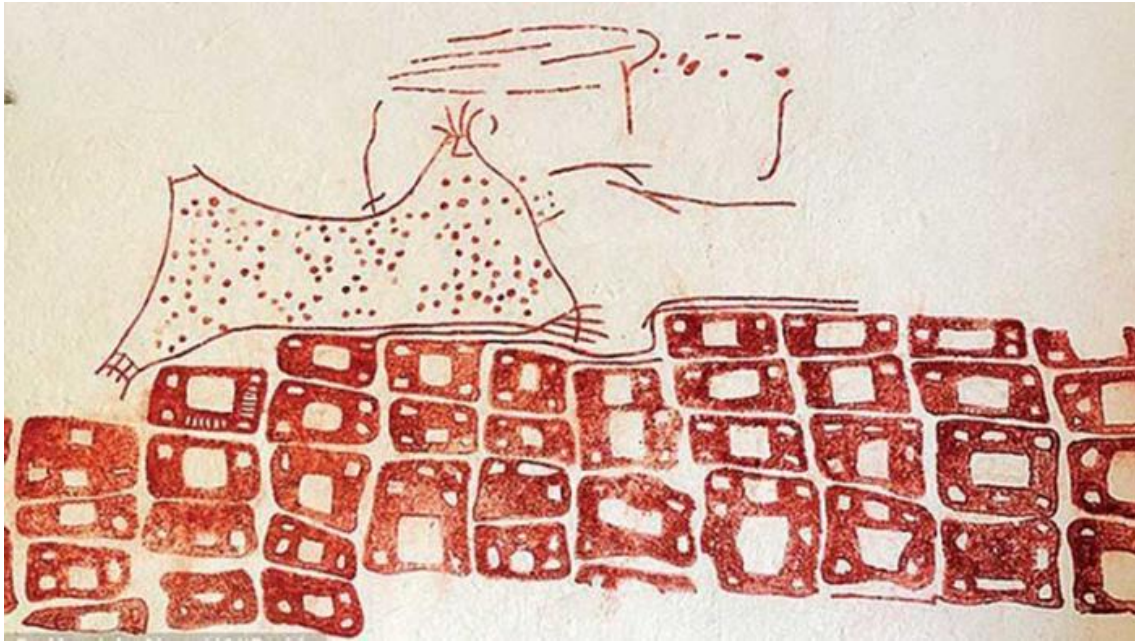
**Görsel 5.** Çatalhöyük'ün III. Tabakasındaki av tabınağı, M.Ö. 7400-6200

[http://212.174.161.8/kudeb\\_dokuman/catalhoyuk.pdf](http://212.174.161.8/kudeb_dokuman/catalhoyuk.pdf)



Çatalhöyük mimarisinde ve iç mekanlarda karşımıza çıkan resim ve bezemelerde Çatalhöyük insanı kendi yaşantısından kesitler vererek sosyal yaşantısını ve inancına ilişkin bilgilerini duvarlarına yansıtmişlardır. Duvarlar sıvandktan sonra beyaz badana üzerine kırmızı, siyah ve sarı renkler tercih edilmiştir. Resmedilen tasvirler arasında geometrik motifler, el izleri, insan ve hayvan figürlerine sıkça rastlanmaktadır. Avın iyi geçmesi için yapılan dans sahneler ile doğal çevreyi yansıtan resimler ön plana çıkmaktadır.

Önde teraslar halinde sık biçimde inşa edilmiş dörtgen yapılardan oluşan bir kent bulunuyor. Kentin ardında, yamaçları aşağı doğru yuvarlanan volkanik kürelerle kaplı, patlayan bir yanardağ görülüyor. Üzerinde duman ve küllerden oluşan bir bulutun yer aldığı patlayan bir koniden de benzer kitlerler havaya fırlıyor. Dağın çift konili oluşu, bu resimde, Konya Ocası'nın doğu uzunda yer alan ve Çatalhöyük'ten görülebilen 3.268 metre yüksekliğe sahip Hasan Dağı'nın bir patlamasının kaydedildiğini düşündürmektedir (Mellaart, 2002, s.103).

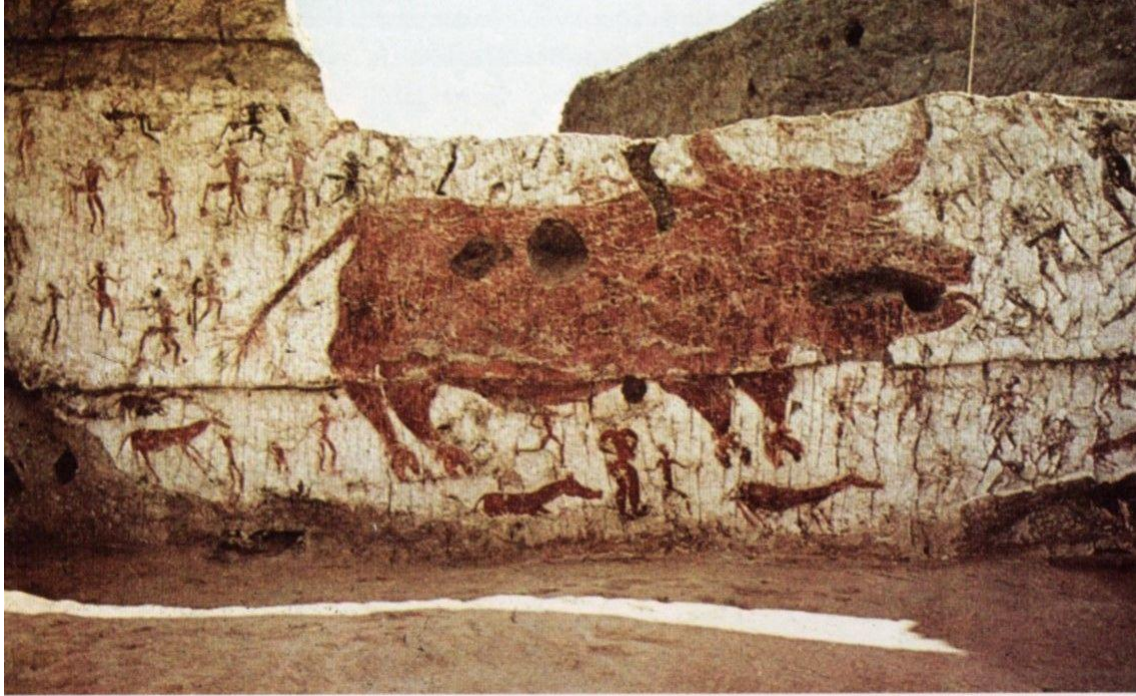


**Görsel 6.** Çatalhöyük kuzey ve doğu duvarlarındaki manzara resmi, M.Ö. 7400-6200

<https://dunyaliilar.org/catalhoyuk-ile-tanisin-tarihin-ilk-sehri.html/>

Resimler haricinde kullanılan bir başka bezeme türü de kabartma halinde yapılmış tesvirler ve yapılardaki platformlara oturtulmuş şekilde yer alan boğa başlarıdır. Kutsal mekan(tapınak) olarak düşünülen yapılarda boğa başları daha yoğun ve bazen arka arkaya sıralanmış dizeler halinde karşımıza çıkmaktadır.

Bu resim boğaların, tapınakların Toros Dağları'na bakan duvarlarındaki, rastlantısal olmadığını tahmin ettiğimiz alışıldık konumlarının diğer bir örneğidir. Yaklaşık iki metre uzunluğa sahip bu iri hayvan tapınağın iç süslemelerine egemendir ve bu canavarın uyandırdığı hayranlık onu çevreleyen erkek figürlerinin küçük boyutlarında yansımıştır. Boynuzların tepesi, kuyruk ve bacakların alt kesimi toynaklarla birlikte tahrip olmuştur(Mellaart, 2002, s.106).



**Görsel 7.** Çatalhöyük'ün kuzey tapınak duvarı, M.Ö.7400-6200

<https://www.arkeolojikhaber.com/haber-arkeolojik-bulgulara-gore-anadoluda-samanlar-onbin-yildir-dans-ediyor-22279/>

#### 1.1.4. Antik Yunan Dönemi

Anfora, seramiğe büyük kap şekli verilerek oluşturulan, üzerine çeşitli şekil ve bezemeler yapılarak antik dönemde mezar taşı olarak kullanılmıştır. Yerel ve figürlü çalışmaların resmedildiği sahneler geç geometrik dönemde yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Yukarıdan aşağıya tüm yüzeyler keskin hatlı geometrik motiflerle süslenmiştir. Menderesler, dama ve üçken motiflerin yoğun kullanıldı bu seramik form, yapıldığı dönemde yüzeyde hiçbir boşluk bırakılmak istenmeyen bir anlayışın örneğidir. Verilmek istenen yaşamsal süreç ve etkileri sıralı bir şekilde resmedilerek aktarılmaktadır. Vazoyu kendi içinde bölümlenmek için siyah şeritler kullanılmıştır. Bir film şeridi gibi birbirinin ardı sıra devam eden figürler canlandırılmak istenen sahnelerin aktarıldığı bölümlerdir. Animasyon ve çizgi canlandırmanın temel amaçlarından biri olan çizginin hareketlilik hissinin başlangıç eserlerinden bir tanesidir. Ölü bir kadın figürünün resmedildiği orta kısımda, ailenin üyeleri ve yakın akrabalarının tören sırasındaki duymuş oldukları acı bir film sahnesi gibi canlandırılmıştır. “Yunan ve Romalı heykeltıraşlar tanrı ve sporcu heykellerinde devinimi yakalamaya çalışmışlardır. Achilleus ve Hector arasındaki kavganın bir savaş kalkanının kenar süsü olarak çizgi romana benzer bizimde çizilmiştir”(Hünerli, 2005, s. 6).



**Görsel 8.** Dipylon Amphora (Ölüye Ağıt), M.Ö. 750 dolayları

([https://www.sanatteferi.net/sanat\\_tarihi/mo-7-ve-5-yy-yunan-sanati/](https://www.sanatteferi.net/sanat_tarihi/mo-7-ve-5-yy-yunan-sanati/))



### 1.1.5. Roma Dönemi

M.S. 114 yıllarında Romalılar tarafından yapılan ve şu anda İtalya' da bulunan bu sütunda askerlerin savaş esnasında fethediş ve yağma sahneleri anlatılmaktadır. Aşağıdan yukarıya sarmal bir halde resmedilen oyma rölyefler, canlandırılmak ve aktarılmak istenen sahnelerin şeritsel ifadesidir. Bir sahnenin sonunu işaret etmek için mimari bir yapı ya da diğer figürlerden farklı olarak daha büyük ebatlı figürler tercih edilmiştir. Günümüz animasyon sektöründe yazılan ve çizilen kurguların kat yani kesme işleminin M.S. yapılmaya başladığı örneklerden birisidir. O dönem rölyef ve taş işleme sanatçıların figürler ve savaş sahnelerindeki aktarımının başarısı açıkça görünmektedir. Roma halkının her ayrıntıyı özenli bir şekilde betimlediği bu sütun bir kahramanlık öyküsünün canlandırılıp aktarılmasının yanı sıra geride kalan ve savaşa katılmayan kişilere utanç simgesi olarak dikildiği de bilinmektedir. Amaç uyum, güzellik ya da etkileyici anlatımın yanı sıra kazanılan zaferlerin nasıl kazanıldığı, yaşanan tüm zorluklar, güçsüz insanlara verilmek istenen canlandırma mesajıdır. İnce uzun bir film kesitinin rulo şeklinde sütun etrafına sarılması canlandırma sinemasının çeşitli malzemelerde şekil bulmuş örneğidir.



**Görsel 9.** Traianus Sütunu, M.S. 114 dolayları.

(<https://arkeofili.com/romanin-askeri-kalelerinde-kadınlar-da-vardi/>)

## 1.2. Animasyon

Canlandırma sinemasının en temel taşlarından “Animasyon” diğer ismiyle “Hayat vermek, hayata geçirmek” resim, form ve çizgilerin hareket ediyormuş hissini aktarımıdır. Canlandırma sinemasının önemli isimlerinden NORMAN Mc Laren animasyonu; canlandırmak istenen çizgilerden ziyade şekil ya da çizilerin hayata geçirilmesi olarak tanımlanmıştır. NORMAN’ a göre; bir ya da birden fazla karenin kendi içerisinde olan ilişkisi, çizilerin, form ve şekillerden daha önemlidir. Kabile ve toplulukların yazılı ya da sözlü kültürlerinin ürünleri; günümüze dek evrilip esinlenen kaynakların temelini oluşturmuştur. Evrilen bu esin kaynakları işitsel ve görsel sanatlarla etkileşim halindedir. Canlandırma sineması da aktarılan bu kaynaklardan esinlenen sanat dallarındandır. Efsanevi hikayeler, mit ve ikonlar, ağıt ve ninniler canlandırma sanatı için önem teşkil eden kaynaklardır. Walt Disney, Stüdyo Ghibri gibi uluslararası öneme sahip olan stüdyolar tarafından, geleneksel aktarımı yeniden güncelleyerek sosyo - kültürel değerlerin hafızalarda devamlılığı sağlanmıştır.



**Görsel 10.** Walt Dinsey ve karakterleri

(<https://www.britannica.com/biography/Walt-Disney>)



Animasyon (canlandırma), gerçekte devinimi olmayan görüntü ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesiyle elde edilen görüntüdür. Bir senaryo bağlamında ve sinema dili kullanılarak oluşturulan görüntülerin bir araya getirilmesidir. tanımlamaktadır (Hünerli, 2000, s, 554).

Teknik anlamda tanımı yapılacak olursa; animasyon, teknolojik olanaklardan faydalanılarak, cansız ve hareket etmeyen şekil, biçim, form ve resimlerin belirlenen bir sürat ile birbirlerini takip etmesiyle canlıymış hissiyatının uyandırıldığı canlandırma yöntemidir. Animasyon yada canlandırma; tarih öncesi zamanlarda verilmesi gereken günlük yaşam süreçleriyle arka arkaya çizilerek başlayan, teknolojinin gelişimi ile bilgisayar ortamında üretimi devam eden, tek boyutlu çizimlere hareket kazandırma eğilimidir. Göz yanılmasıyla hareketlilik hissinin kazandırıldığı ve boyutlandırıldığı görsel dizini olarak da ifade edilir.

Yapılan incelemeler ve gözlemler insanoğlunun primitif dönemlerinin zeminini oluşturmaktadır. O dönem insanlar yaşadıkları gündelik olayları, avlandıkları av ortamları, hayvan figürleri, büyük parçalı zeminlere ve duvarlara aktarmışlardır. Bir nesneyi bir olayı ya da bir figürü resmetme eğilimi, etkilenilen olayları canlandırma ve aktarma düşüncesidir. Görsel kalıntıların hafızalarda sürekliliğini bu sayede gerçekleştirmişlerdir.

Bilinmesi gereken en önemli konu canlandırma sinemasının kesinlikle hareketli karikatürler olmadığıdır. Genellikle ikisinde de çizginin kullanıldığı gibi yanlış kabuller, karikatürü ve canlandırma sinemasını içinde aynı malzemelerin kullanıldığı farklı yapılar olarak tanımlama hatasını getirmektedir. Karikatür sanatı gerçeği aktarma görevini gerçekleştirirken sonuçta sanatçının yetenekleri ve hedefine ulaşma gücü ile sınırlanmaktadır. Sorumlulukları da paylaşılmaz. Canlandırma sineması ise “tam ortamda tam uyum” ilkesi ile uzmanlığı ve profesyonelliği yakalamak ve bunun için de çağın tüm bilimsel bilgisini kullanmak zorundadır. (Dedeal, 1999, s. 11)

## 1.2. Anime

Bir senaryoya ya da bir filme dönüştürülen, Japon çizgi romanı olan manga; hemen hemen her yaş aralığına hitap eder tarzda tasarlanmıştır. Bilim kurgu doğaüstü olaylar, mitolojik kahramanların yanında aşk, sevgi, okul hayatı, mutfak hayatı, cinsellik vb. konuların abartılı görsel anlatımından oluşan çizgi roman türüdür. Japon çizgi romanlarının başlangıç tarihi tam olarak bilinmemektedir. Ancak yapılan araştırmalara göre elde edilen sonuçlar manga sanatının yani Japon sanatının temelini Choju Giga'nın hayvan çizimleri oluşturmaktadır. Dövüş, resim, zen gibi köklü geleneksel sanatlarıyla bilinirken, uzun bacaklı ve büyük gözlü anime karakterleriyle ön plana çıkmaya başlamıştır. Kendinden önce köklü temellere sahip olan geleneklerden beslenip, biçimlenerek hayat bulmuştur. Anime; Japon sanatının kendine has kültürel dokusuyla, etkilenilen ve uyarlanmak istenen karakterlerin birbirleriyle etkileşiminden meydana gelmiştir. Batı kaynaklı ortam ve yaşam alanlarından ve Japon gelenek, göreneklerini bir arada bulundurup yansıtan Hayao Miyazaki; kendi kültürel öğelerinin temel özellikleriyle, popüler kültürün standart izlerini beraber kullanmayı hedeflemiştir. Yapmış olduğu bu farkındalık ile uluslararası bir tanınırlık elde etmiştir.



**Görsel 11.** Choju Giga ve Hayvan çizimleri

(<https://www.facsimilefinder.com/facsimiles/choju-jinbutsu-giga-facsimile>)

### 1.2.1. Magic Lantern (büyülü fener)

Saydam bir tabakanın çeşitli şekiller çizilerek çeşitli ışık kaynaklarıyla herhangi bir zemine yansıtma işlemidir. O dönemde araştırılan bir konunun sunumunu yapmak amaçlı ve yansıtma oyunları için kullanılmıştır. Bu cihaz zaman içerisinde gelişme kat ederek 1700'lü yılların sonunda Johanne Zahn tarafından hareket edebilen çark üzerine, çeşitli şekillerin çizili olduğu saydam parçaların ilave edilmesiyle geliştirilmiştir. O dönemde insanların eğlenebilmeleri için toplu gösterilerin aranan oyuncağı olmuştur. Çeşitli senaryo ve yazılan metinlerin, yani canlandırılmak istenen ve aktarılmak istenen yaşamsal olaylar, resimlerin dönen çark sayesinde hareketliymiş hissi uyandırılarak eğlence sektörüne dönüştürülmüştür.

17. yy.'de bir Cizvit papazı olan Athanasius Kircher *Sihirli Fener* adını verdiği projeksiyon aletini geliştirmiştir. Karanlık bir kutu, bir ayna ve mercekten oluşan bir aygıtta, ışık kaynağı olarak güneş ışığı kullanılmaktaydı. *Sihirli Fener* ile yatay bir şerit üzerine çizilmiş resimler, bir slayt makinası gibi karanlık bir odada duvara yansıtılmaktaydı. Yansıtma sırasında görüntü mum ışığından dolayı titrediğinden açık olarak seçilememekte, ama, görüntünün yansıtılması eylemi gerçekleşmekteydi(Hünerli, 2005, s. 3).



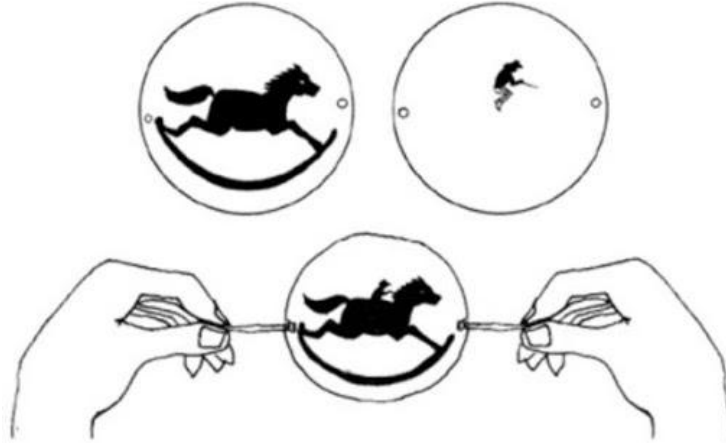
**Görsel 12.** Magic lantern (Sihirli fener)

(<https://reporter.anu.edu.au/reviving-magic-lantern.>)

### 1.2.2. Thaumatrope

Göz yanılsama oyuncaklarından bir diğeri Thaumatrope; çeşitli malzemeler üzerine çizilmiş farklı figürlerin, delikler açılıp, açılan deliklerden ip geçirilerek, o iplerin çekilip bırakması işlemiyle çizilen figürlerin birbiriyle olan ilişkisine hareket kazandırma eğilimidir. Animasyon ve canlandırma sinemasının temel amaçlarından biri olan hayata geçirme hissine temel oluşturacak oyunculardan birisidir. “Thaumatrope yapma süreci animatörlerin kesintili hareketin en basit düzeyini anlamalarını sağlar: iki görüntünün tek bir görüntüye üst üste gelmesi”(Furniss, 2013, s.132).

Hareketli görüntü araçlarından thaumatrope, dikdörtgen ya da yuvarlak şekilde iki tarafında iplerle bağlanan, ön ve arka yüzeyinde farklı iki resim içerir. İpler yardımıyla araç dikey şekilde döndürülür ve mevcut iki resmin tek bir görüntüsü ortaya çıkar. Örneğin bir yüzeyinde kuş resmi diğer yüzeyinde kafes resmi olan araç döndürüldüğünde içinde kuş olan kafes bütünlüğüyle karşılaşılır ve bu tek resim gibi algılanılır. 1825 yılında eğitici yönü vurgulanarak, Dr. John Ayrton tarafından piyasaya sürülmüştür (Furniss, 2013, s.124-125).

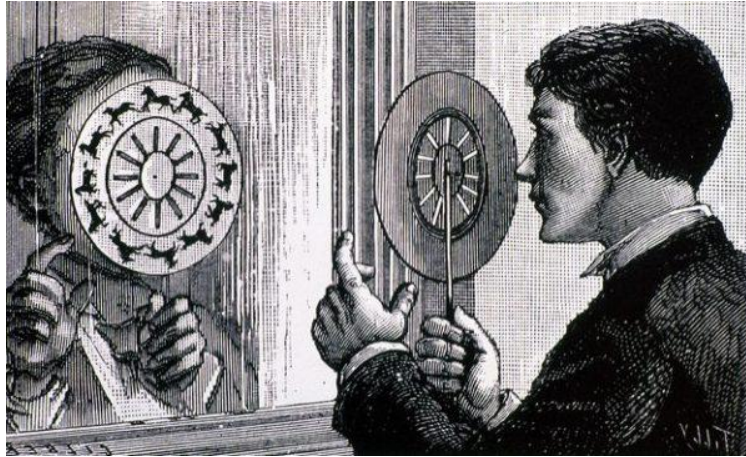


**Görsel 13.** Thaumatrope, 19 yüzyıl başları

(<http://www.animationckc.ir/contents/1096/Thaumatrope>)

### 1.2.3. Phenakistoscope

Canlandırma sinemasının ve animatörlerin günümüz teknolojilerinden faydalanarak yapmış oldukları yenilikler, göz aldatması ve canlıymış hissini verdiği makinalardır. Bunların en iyi örneklerinden bir tanesi de Phenakistoscope'dır. Belçika'lı Joseph Plateau'un ilk çizgilerini ve temelini atmış olduğu Phenakistoscope; tek boyutlu çizilen tasarımların birtakım yansıtıcılar tarafından iki boyutlu olarak izlenebildiği bir makinedir. İzleyici tasarlanan bu sihirli oyuncak ile aynanın karşısına geçirilerek, sadece bir noktaya hedeflenmesi sağlanır. İkinci işlem olarak silindir şeklindeki bir diğer parça dışarıdan el yardımı ile hareket ettirilir. Bu devinim sayesinde birbirini takip edecek şekilde tasarlanan figür, şekil veya formlar hareket ediyormuş hissini izleyiciye aktarımıdır. Canlandırma sinemasının çizgilere hayat veren sanatçıları; bu makinalardan yola çıkarak yapmış oldukları tasarımlarla, çizgilerin yaşıyormuş hissini çağlar öncesi atılan temellerini, günümüz teknolojisi ile buluşturarak yaşamsal ve çizgisel devamlılığın gelişimini sağlamışlardır. "1831 yılında Joseph Plateau' nun ve Dr. Simon Ritter Phenakistoscope adını verdikleri bir aygıt gerçekleştirmişlerdir. Phenakistoscope, üzerinde 16 resim bulunan bir diskten oluşur. Disk bir aynaya tutulup çevrildiğinde, disk üzerindeki yarıklardan geçen resimler devinimliymiş izlenimini verir"(Hünerli, 2005, s.10).



**Görsel 14.** Phenakistoscope, Joseph Plateau, 1831

(<http://danielslackdsu.blogspot.com/2017/04/every-year-in-film-2-persistence-of.html>)

#### 1.2.4. Zoetrope

Phenakistoscope ve thaumatrop'un geliştirilmiş ve yere basan küçük bir sinema kutucuğuna dönüştürülen halidir. Yandan seyredilen iç içe yerleştirilmiş iki silindir yapıdan oluşan zootrope; Phenakistoscope'deki aynı mantık izlenerek birbirini takip eden çizimlerin oluşturduğu iç yapı, dış kısımda açılan yarıklardan hareket ediyormuş duygusunun iletildiği aygıttır. Yukarıdan ve yandan kolaylıkla izlenebilmesi için tasarlanan zootrope; canlandırma sinemasının minimal sahnesidir. Dış ve iç silindir yapıların sürekli çevrilip içeride art arda yerleştirilen çizimlerin, yarıklardan izleyici ile buluşturulduğu resimli üstü açık yapılardır. Bu çizimli oyuncaklar, devinimin çizgilere canlıymış duygusunu verdiği, animasyon sanatının oluşumuna ve gelişimine katkıda bulunduğu cihazlardandır. "1834 yılında William George Horner tarafından icat edilen zootrope, bir mil üzerinde dönen bir silindirdir. Bu silindirin içinde uzun şerit şeklinde bir kağıda çizilmiş görüntüler yer almaktadır. Dönme sırasında içeri bakıldığında görüntüler hareket ediyormuş gibi algılanırdı"(Furniss, 2013, s.126-127).



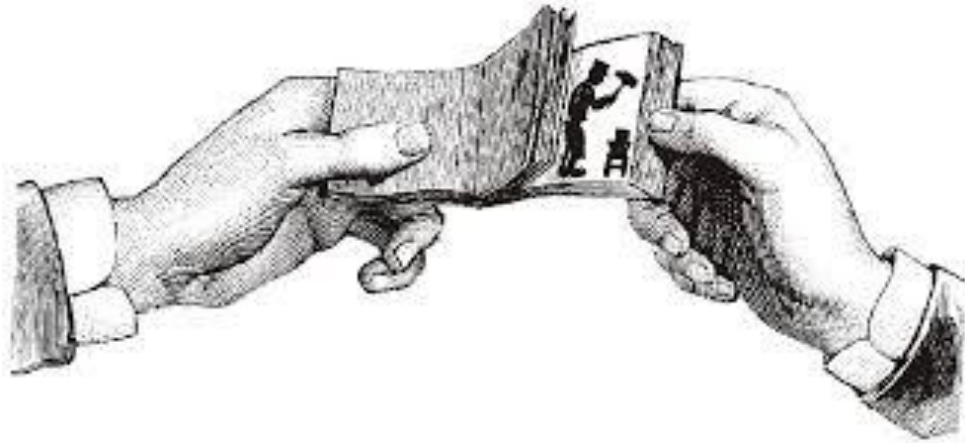
**Görsel 15.** Zoetrope, William George Horner, 1834.

<https://www.puntovernal.com/en/the-zoetrope/f-41>

### 1.2.5. Flipbook (Kineograph)

Silindir şekilde tasarlanan ve üzerinde art arda birbirini takip eden resimlerin bulunduğu cihazların tam tersi olan Flipbook; çeşitli boyutlardaki kağıt parçalarına çizilmiş, birbirinin anlık hareketlerinin devam ettirildiği, kitap sayfalarının çevrildiği gibi hayata geçirilen çizgilerin uzun parçalı anlatımıdır. Uzun şerit halinde kare kare tasarlanan çizgilerin kesilip üst üste koyulup bir parmak yardımı göz ile okunması işlemidir. “Flipbook, sanatçıların kısa bir süre içinde fikirlerini pekiştiren, bütün bir hikaye yada estetik bir amaca ulaşmalarını sağlayan faydalı bir araçtır. Kolay bir şekilde yeniden oluşturulabilirlerse müşterilere ve işverenlere kartvizit görevi görür”(Furniss, 2013, s. 134).

Flipbook ise, dairesel olan Fenakistiskop, Zoetrope ve Praksinoskopun tersine doğrusaldır yani her sayfasında sıralı görsellerin olduğu bir tür mini kitaptır. Sayfalar baştan başlayarak sıra ile hızlı biçimde açıldığında canlandırma hareketi ortaya çıkmaktadır. 19.yüzyılın sonlarında çok popüler olan, John Barnes Linnet tarafından 1868'de icat edilen flipbook (kineograph/flick book/başparmak kitap) makinesi olmayan, sayfa şekilleri ve bağlanma biçimlerine göre çeşitlilik gösteren, her sayfasında dizili resimleri içeren mini kitaptır. (Furniss, 2013, s. 127).



**Görsel 16.** Flipbook (Kineograph), John Barner Linnet, 1968.

<http://zacharyespiritu.com/ArtOfAnimation/before-film.html>



### 1.2.6. Praxinoscope

Praxinoscope düzeneği parçalı aynalar ve resim bandından oluşmaktadır. Yuvarlak dairesel bir zemin üzerine resim bandı ve bu resim bandının orta kısmının tam üzerine de 10 köşeli parçalı ayna grubu yerleştirilir. Parçalı ayna sayısı ile resim bandındaki resim grubu sayısı aynıdır. Düzenek hızlıca döndürüldüğünde aynaya yansıyan resimlerin hızlı geçişi resimlerde bir hareket görüntüsü illüzyonu oluşturur (Göktepe, 2015, s.16). Bu bağlamda canlandırma sinemasının ve animatörlerin günümüz teknolojilerinden faydalanarak tasarlamış oldukları slayt ve yansıtma cihazlarının, bir ayna yardımı ile dış silindirik yapıda bulunan yarıklardan izleyiciye aktarıldığı ilk yansıtma makinalarındandır.



**Görsel 17.** Praxinoscope, Emile Reynaud, 1880.

<https://chroniclesofanimation.wordpress.com/2013/03/12/charles-emile-reynaud-the-praxinoscope/>



## 2. BÖLÜM: ANIMASYON VE ÇİZGİ FİLMİN BATI'DAKİ TARİHİ GELİŞİMİ

### 2.1. Norman MCLAREN

Animatörlük eğitimine büyük katkıda bulunan İskoç asıllı Kanada'lı sanatçı, almış olduğu uluslararası çizim eğitimleri ile eğitmiş ve yetiştirmiş olduğu sanatçılara özgün tasarım ortamları inşa etmiştir. Norman devlet desteğinin sonuna kadar açık olduğu, imkanları çok iyi değerlendirmiş ve 1941 yılında başına geçmiş olduğu Kanada Ulusal Film Dairesinin Canlandırma Bölümü'nde, günümüz animasyon sanatının ve animatörlerin esin kaynağı olunan tasarımların atılmasına katkıda bulunmuştur. 1942 yılında tasarım ve senaryo aşamasının kendisine ait olduğu Hen-hop filmi, bir yumurtanın tavuk olana kadar ki görüntülerinin ekranlara yansıtıldığı bir çizgi filmidir. Canlandırma sinemasının yavaş yavaş ekranlara döküldüğü dönemlerde birçok animatörün etkilenip, esin kaynağı olduğu bir filmidir. Tasarım yaparken teker teker almış olduğu tasarım süreç notlarının, eğitim ve öğretim hayatındaki birçok animatörün, canlandırma sinemasına yapacak oldukları adıma zemin hazırlamıştır. Başkanlığını yapmış olduğu bölümde tasarlanan çalışmalar maddi ve güncel beğeni güdülmeden ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. "Devlet destekli Kanada National Film Board animasyon başkanı olan Norman çizim ve fotoğrafı "canlandırma" ses de dahil doğrudan film üzerine deneylerini geliştirmek üzere kurumsal destek almıştır"(Furniss, 2013, s. 162).



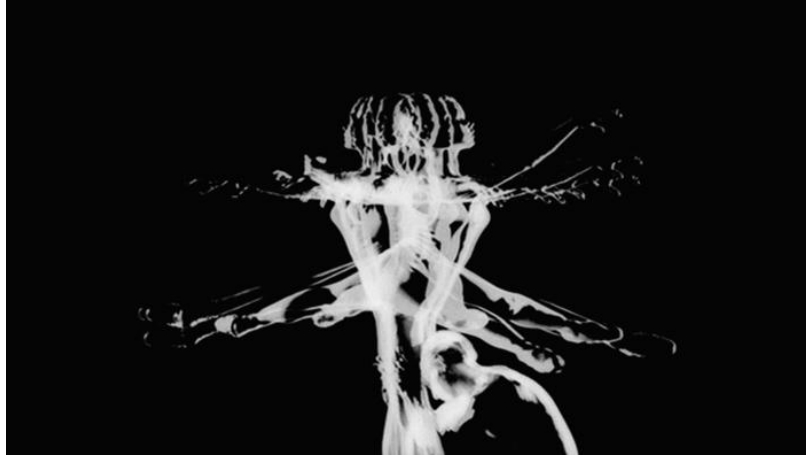
Görsel 18. NORMAN Mc Laren, hen-hop filminden kare, 1942.

<https://mubi.com/films/hen-hop>

"Canlandırma hareket eden çizimler değil, çizilenlerin hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan daha önemli çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır" anlatımıyla canlandırma sineması üzerine görüşlerini açıklayan Norman

MacLaren, canlandırma sinemasının ve deneysel sinemanın en önemli isimlerinden biridir(Hünerli, 2005, s. 31).

Hiçbir teknolojik cihazla çalışmayan Norman, teker teker tasarlamış olduğu film kareleri üzerine çizimler yaparak farklı bir yöntem geliştirmiştir. Bu yöntem ile önceden oluşturulan film karelerinin üzerine ekleme çıkarma yapabilmektedir. Çizim ve karakterler ile doğrudan bağdaşan sesler üzerinde de oynamalar yapmıştır. Yapmış olduğu bu çizimler özgün karakterlerin istenilen zamanda değiştirilebileceği özgür ortamlar kurma isteğinin göstergesidir. Canlandırma sinemasının farklı malzemeler ve teknolojinin bütün gelişmelerinden faydalanıyor olması, Norman McLaren'ın malzeme çeşitliliğine yapmış olduğu yeniliklerin izleridir. Animasyon sanatının çizgisel devamlılık ve süreklilik ilkelerinin, geniş araştırmalar ve çok yönlü denemelerinin temsilcisi olan sanatçı, yaptığı bu denemeler ile çizgileri ve sesleri hayata geçirme temelini oluşturmuştur.



**Görsel 19.** NORMAN Mc Laren, Pas de Deux, 1968.

[https://www.nfb.ca/film/pas\\_de\\_deux\\_en/](https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en/)

## 2.2. Winsor MCCAY

1900'lu yılların en önemli isimlerinden olan Winsor McCay; yapmış olduğu yaratıcı tasarımlar ve kullanmış olduğu teknikler sayesinde izleyicinin dikkatini çekmiştir. Hayata geçirmiş olduğu konuşmalı çizimler o dönemin eğlence sektörüne hızlı bir giriş yapmıştır. Konuşturmuş olduğu karakterlerinin gündelik yaşamdan izler taşıması ve yapım aşamalarındaki izleyiciye sunmuş olduğu şeffaflık güvenilir bir temel inşa etmesini sağlamıştır. 1911' de tasarlamış ve teker teker çizmiş olduğu karakterlerinin Küçük Nemo adında çizgi filmini hayata geçirmiştir. Önceden tasarım sürecini tamamladığı film karelerine, sonradan eklemeler ve karakterler dahil ederek filmin devamlılığını uzun bölümlere yaymıştır. Işık, gölge ve renklendirme işlemlerini de sonradan ekleyerek düzenlemiştir. Tasarlamış olduğu "Gertie The Dinosaurs" izleyici kitleye bütün çizim aşamalarının aktarıldığı ve kendisini de dahil ettiği bir karakteridir. Bir dinazorun eğitimcisi rolünü üstlendiği filmde, canlandırma sinemasına yeni anlayışlar getirmiştir. O dönem teknolojisinin yetersiz olması sanatçıyı görüntü, ses gibi önemli efektleri izleyiciye aktarmada yeni alanlara yönlendirmiştir. Görüntülerin anlaşılabilirliğini tamamlamak için üzerinde görüntü ile ilgili açıklamalar olan balonlar kullanmıştır. Karakterlerini hayata geçirirken, gerçeğe yakın olması düşüncesinden yola çıkarak hayvan ve insan analiz çalışmalarını ona göre tasarlamıştır. Animasyon sanatına getirmiş olduğu bu yenilikler günümüz canlandırma teknolojisinin temeli niteliğindedir.



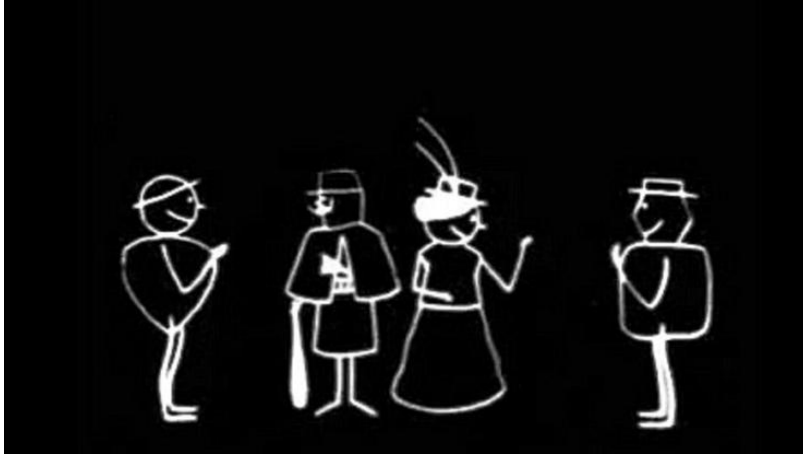
**Görsel 20.** Winsor McCay, Gertie the Dinosaurs, 1914.

<https://silentfilm.org/winsor-mccay-his-life-and-art/>

### 2.3. Emile COHL

Koyu zeminler üzerine açık renklerle yapmış olduğu tasarımlar, o dönemin yetersiz imkanları göz önünde bulundurulacak olursa animasyon sanatına katkıda bulunan bir teknik olmuştur. “Toyland’ da bir aşk hikayesi” adlı çalışmasında bir çok karede oluşan filmi, teker teker çizip sonradan fotograflama tekniği ile geliştirmiştir. Bütün canlı ve cansız varlıkları hareketlendirme eğilimi, o dönem çalışmalara kıyasla farkındalığını ortaya koymuştur. Çizgisel karakterlerinin sadece hareketlerinin canlandırıldığı filmler, McCay’ in gerçekciliği savunan çizimlerin tam tersi olarak şekillenmiştir. Sihirbazlık gösterilerinde sanatçıların tasarladığı karakterlerle kendilerini bağdaştırmalarının aksini savunmuştur. “1914’ de Fransa’ ya dönen Cohl 1938 de yoksulluk içinde ölmüştür. Cohl’un anısı her yıl kendi adına dağıtılan ve yılın başarılı canlandırma filmine verilen bir ödülle yaşatılmaktadır”(Hünerli, 2005 s.16).

Cohl, Gaumont yapımevi adına 1908-1910 yılları arasında 17 kadar film çektikten sonra, Eclair yapımevine geçerek çalışmalarını burda sürdürmüştür. Daha sonra Amerika Birleşik Devletlerine giden Cohl, çizgilerinin sessiz ve renksiz olması gibi o dönemlerdeki tüm eksikliklerine karşın, buluşlarıyla sanatın büyüklüğünü kanıtlamıştır(Hünerli, 2005, s. 15).



**Görsel 21.** Emile Cohl, A love Affair in Toyland, 1908.

<https://mubi.com/es/cast/emile-cohl>

## 2.4. Walt Disney

Canlandırma sinemasının ve çizgi film sektörünün uluslararası tanınırlığa ulaşmasının en önemli örneklerinden biri olan Disney stüdyoları, 1923 yılında Walt Disney ve kardeşi tarafından inşa edilmiştir. Her dönem teknolojinin gelişimi ile farklılıklar gösteren animasyon ve canlandırma sektörü, gerek çalışanlarının gerekse tasarlanan karakterlerinde yoğun bir şekilde fark edilmektedir. Çizgisel devamlılığın ve ticari kaygının paralel olarak ilerlemesi hedeflenen Disney stüdyolarında, uluslararası animatörler yetiştirip geliştirmiştir. 1920'ler de canlandırılan ve uzun bölümlerde yayınlanıp izlenen karakterler, günümüz animasyon sektörünün etkilerinden faydalandığı köklü bir dönem olmuştur. Disney stüdyolarının uluslararası gelişim göstermesinin en önemli ürünü olan "Mickey Mouse" ses, görüntü ve karakter tasarımının kendisine ait olduğu "Steamboat Willie" çizgi filmi, canlandırma sinemasının ve çizgi film dünyasının şekillenmesinde büyük katkı sağlamıştır. Tasarlanan bu şirin ve sevimli farenin, insan özellikleri göstermesi şeklinde geliştirilmesi, filmin daha uzun bölümlerde izlenmesine ve büyük kazanç elde etmesini sağlamıştır. Beklentilerin üstünde bir ilgi ile karşılaşan stüdyo, talep edilen bölümlere farklı karakterler dahil ederek, izlenme potansiyelini aktif tutmayı hedeflemiştir. O dönemde tasarlanan karakterler, "Donald Duck, Minnie Mouse, Dog Goofy" gibi dünya canlandırma sinemasının günümüz çizgi filmleri arasında hala izlenilir karakterleri olmuştur.



**Görsel 22.** Donald Duck, Daisy Duck, Minnie Mouse, Mickey Mouse, Walt Disney, 1928.

[https://disney.fandom.com/wiki/The\\_Disney\\_Wiki](https://disney.fandom.com/wiki/The_Disney_Wiki)

Çizgisel devamlılığın ve çizgi filme duyulan ilginin önemli örneklerinden bir diğeri “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”dir. Walt Disney’in karakterlerinin, canlandırma sinemasında dünya çapında yankı uyandırması yeni karakterler ve filmlerin çekilmesine ön ayak olmuştur. M.Ö. ki dönemlerde gündelik yaşamların duvarlara resmedilip aktarıldığı zaman, yerini hayvanlara insan özelliklerini katarak, insanlarla iç içe yaşamların anlatıldığı yeni bir dünyaya bırakmıştır. Teknolojik gelişmelerin hızla değişim gösterdiği bu dönemde, seslendirme ve renklendirme tekniklerinin başarılı bir şekilde kullanıldığı bir yapıt olmuştur. “Grim kardeşlerin “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” masalını bire bir uyarlamasada, masalın ana çizgilerini ve karakterlerini korumuştur. Bu film özellikle de yedi cücelerin sevimlilikleri sayesinde çok başarılı olmuştur”(Hünerli, 2005, s. 22). “Disney’in bu ilk uzun canlandırması bütün dünyada olağanüstü bir başarı kazanmıştır. Disney bu başarıyı da fimdeki sevimli ve çarpıcı kahramanları yedi cücelere borçludur. Ayrıca bu filmde Disney çok düzlem alıcısını da tam anlamıyla kullanmıştır”(Balaban, 2007, s. 47).

Çizgi filmlerin sinemada bir eğlence aracı olarak gelişimine neden olan ve çizgi film endüstrisini kuran Walt Disney’dir. Disney ortamla Amerikalıyı ölçü alarak yarattığı ve hepsi hayvanlardan oluşan çizgi film tiplerine birer insan kişiliği verdi. Hayvanlara insan davranışları vererek filmlerin konularında insanlara ders vermek amacı gütmekteydi (Özön, 1964, s.89).



**Görsel 23.** Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Wilhelm Grim, Jacob Grim, 1812.

<http://www.kursunkalem.com/pamuk-prenses-ve-yedi-cuceler-masali-video-cizgi-film/#gsc.tab=0>

Canlandırma sinemasının birçok konuda temeli niteliği taşıyan Disney stüdyoları, tasarlamış oldukları resimli taslakların, film şeridi haline getirilmesi işleminin düzenlenmesi ve geliştirilmesinde önemli bir yere sahiptir. Çekilen filmin en üst kalitede olmasını sağlamak için stüdyolar içerisinde canlı model dersleri, tiyatro ve drama pratikleri yapmışlardır. Kullanmış oldukları malzemeler ile tasarlamış oldukları karakterler ve bu karakterlerin yaşam alanlarını gerçek yaşama uygun olup olmadığını yakalamaya çalışmışlardır. Bunun için stüdyoya, dışarıdan getirilen hayvanlar üzerinde canlı anatomi dersleri vermişlerdir. Realiteye bu kadar önem vermeleri filmlerde kullanmış oldukları hayvan figürlerinin insan özellikleri taşımasıydı. Dünya canlandırma sinemasının en tanınır adresi olması da hayvanların ve insanların iç içe bir yaşam sürüp, hayvanların konuşup, izleyiciler tarafından kolaylıkla anlaşılıyor olmasıydı. Bu bağlamda gerçek yaşama ve izlenilirlik potansiyeline vermiş olduğu önem temel niteliği taşımaktadır. Dumbo(1940), Bamby(1942), hayvan figürlerinin çoğunlukta olduğu filmlerde başarılı sonuç elde etmesinin en önemli etkisi, hayvan bilimciler ve zooloji uzmanları ile çalışmış olmalarıydı. Yer çekimi, basınç gibi derslerin yoğun bir şekilde çalışıldığı Disney stüdyoları, sadece canlandırma stüdyosu değil disiplinler arası sağlam bir geçiş rolü üstlenmekteydi.



**Görsel 24.** Dumbo, Pinokyo, Bamby, Walt Disney karakterleri, 1940-1942.

[https://disney.fandom.com/wiki/The\\_Disney\\_Wiki](https://disney.fandom.com/wiki/The_Disney_Wiki)

## 2.5. Conan the Barbarian

Esrarengiz kılıç ve büyü romanlarının yaratıcısı Robert E. Howard, 22 Ocak 1906' da Texas'ın Peaster şehrinde doğmuştur. Çocukluk ve ergenlik yıllarında obur bir okuyucu olan Howard, tarihi konularda yapmış olduğu araştırmalar, kişisel gelişimini ve tasarlamış olduğu karakterlerine büyük katkı sağlamıştır. Araştırmaları sebebiyle, yaratmış olduğu "Barbar Conan"ın temellerini oluşturmaya başlamıştır. İlk deryeyip düzenlemiş olduğu öyküsü o dönemin en önemli dergisi olan "Weird Tales"e satmıştır. Bugünün eli kılıçlı, sert ama dürüst barbar kahramanlarının büyüleyici hikayesiyle, okuyucular ilk kes o yıllarda tanışmıştır. İlk hikayenin "Weird Tales" dergisi ile buluşması o dönemde Howard ve barbar kahramanının beklenmedik bir üne ulaşmasını sağlamıştır. Bu kahramanların en tanınçmıları, 1929' da yaratılan Valusia' nın efsanevi barbar kralı Kull ve 1932'de yaratılan Kimmeryalı Barbar Conan' dır. Howard' ın kahramanları günümüz yirmibin yıl önce yaşıyorlardı. Yazının icadının 5000 yıl önceye uzandığını anımsarsak, Howard, kahramanlarını bilinen tüm tarihi zamanlardan, hatta Tufan' dan önce yaşıtıyordu. Bu ise Howard' a, tarihi gerçeklerin sınırlarına hapis olmamak ve düş gücünü özgürce kullanmak olanağını sağlıyordu. Çizgisel devamlılığın dönemler arası etkileşiminin en başarılı kahramanlarından biri olan Kimmeryalı Conan, Howard' ın tarihi araştırmalarından elde ettiklerinin, hayali tasarımlarına uyarlamasının bir sonucudur.

Hiborya çağı ve Conan karakterlerinin popülerlik kazanmasının en önemli sebeplerinden birisi olarak Howard' ın tarihsel olguları ve fantastik öğeleri bir arada kullanması gösterilebilir. Howard Conan için tamamen fantastik bir dünya kurmuş, yarattığı dünyada yaşayan halkların ve bulunan krallıkların hepimize tanıdık gelmesini sağlamaya çalışmıştır (Akgün, 2008, s. 147).





**Görsel 25.** Robert Ervin Howard, Kimmeryalı Conan. 1932.

<http://uzmanasoruyorum.com/?question=barbar-conan-kimdir>

Ekonomik sıkıntılar içerisinde bunalmış insanlara bir kaçış noktası yaratan Robert Erwin Howard'ın Conan karakteri çıktığı dönem için büyük bir yeniliktir. Tamamen olmayan bir dünyada, olamayan topraklar üzerinde barbarların medeniyetlerin üzerinde olduğu bir dönemi anlatır. Öykülerin kazandığı popülerlik Howard'ın ölümünden sonra Conan'ın farklı kişiler tarafından kaleme alınan maceralarıyla sürdürülmüştür (Akgün, 2008, s.153).



**Görsel 26.** Robert Ervin Howard, Kimmeryalı Conan. 1932.

<http://uzmanasoruyorum.com/?question=barbar-conan-kimdir>

### 3.BÖLÜM: ANİMASYON VE ÇİZGİ FİLMİN TÜRKİYE'DEKİ TARİHİ GELİŞİMİ

#### 3.1. Vedat AR

1928'de İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi Afiş bölümünü bitirir. Burslu öğrenci olarak Paris'e giden sanatçı, Uygulamalı El Sanatları bölümünde öğrenim görürken, çeşitli filmlerin film setlerinde bulunur. İstanbul'a dönen sanatçı, Güzel Sanatlar Akademisi Seramik bölümünde öğretim üyeliğine başlar. Kalıp yöntemini geliştiren ve üzerinde çalışmalar yapan ilk seramik sanatçılarından biridir. Aynı zamanda İpek Film Stüdyosu'nda çalışmaya başlayan sanatçı yedi sinema filminin dekoratörlüğünü yapar. 1936-1944 yılları arasında İzmir Fuarı'nda pek çok pavyon dekorasyonu gerçekleştirir. İkinci Dünya Savaşı sırasında halkı tifüs salgınına karşı uyarıcı bir film hazırlayan Ar, bu proje için bal mumundan bitler şekillendirir. 1947'de ilk Türk canlandırma filmi "Zeybek Oyunu" öğrencilerce pelur kağıtlar üzerine çizilerek gerçekleştirilir. Üç dakikalık film ilk Türk animasyonu olarak bilinmektedir. Türkiye'deki çizgi film ve Animasyon'un en önemli temsilcilerinden olan Vedat Ar, günümüz çizgi film sektörünün temek taşı niteliğindedir.



**Görsel 27.** Vedat Ar, Zeybek Oyunu adlı kısa filminden bir kare, 1947.

<https://manifold.press/cizgi-filmle-kultur-insa-etme>

### 3.2. Cemal Nadir GÜLER

13 Temmuz 1902’ de dünyaya gelen Güler, “Zümrüdüanka” dergilerindeki karikatür deneyimlerinden sonra, 1924’de “Akbaba” dergisinde 1926 yılında “Resimli Dünya” dergisinde çizimler yapmaya başlamıştır. Aynı zamanda hattat sanatıyla ilgilenen sanatçı, doğduğu şehir olan Bursa’da “Sinema Gazetesi’ne” reklam karikatürleri tasarlar ve atasözlerini tersyüz ederek oluşturduğu yazılar ile karikatürler meydana getirir. Yeni yazını kabul edildiği dönemde yenilik olarak birinci sayfaya günlük karikatürler çizmeye başlar. Cemal Nadir’in bugün bile tanınan en önemli tiplemesi “Amca bey”, 1929 yılında Akşam gazetesinin idarehanesinde doğar. 1930 yılında “Son Posta” gazetesinin yayın hayatına atılmasıyla birlikte, “Amca bey” karakteri orada yayınlanmaya başlar. Türkiye’nin çizgi filme ve animasyon sektörüne “Amca bey” karakteri ile büyük katkılar sağlayan Güler, çizgisel devamlılığın en önemli temsilcilerindendir.

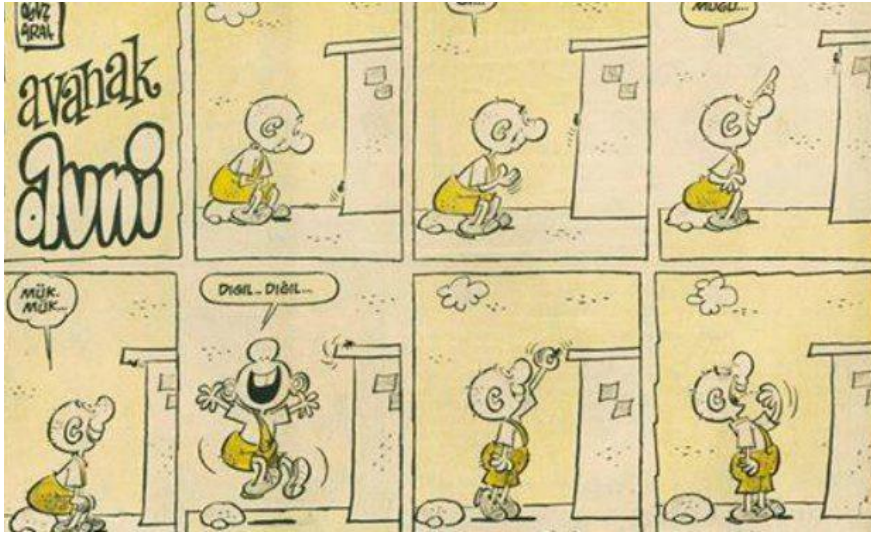


Görsel 28. Cemal Nadir GÜLER, Amca bey karakteri, 1929.

<https://www.dergibursa.com.tr/bursanin-en-degerli-tebessumu/>

### 3.3. Ferruh DOĞAN ve Oğuz ARAL

1964'de Ferruh Doğan, Oğuz Aral ve Tekin Aral'ın birlikte kurdukları "Canlı Karikatür" adlı stüdyoda, "Koca Yusuf, Şehr-i İstanbul, Dileklerarası, Ağustosböceği ile Karınca" gibi elliye yakın kısa film gerçekleştirilmiştir. Bunlardan en tanınanı 19.yüzyılın sonunda Türkiye, Fransa, Belçika ve Amerika'da güreşerek hayranlık uyandıran Koca Yusuf'un başarıları ve Amerika dönüşü batan "La Bourgogne" transatlantiğinden denize düştükten sonra okyanus üzerinde yüzen cankurtaran kayığına ağır gövdesiyle girmesini önlemek için ellerinin kesilmesi ve boğuluşunu gösteren harika çizgi ve tiplmeleriyle başarı sağlamış olan "Koca Yusuf" filmidir. Oğuz Aral tarafından tasarlanan "Avanak Avni", eğlenceli tavırlarıyla insanlar tarafından sevilen ve büyük beğeni toplayan tiplmelerinin başında gelmektedir.



Görsel 29. Oğuz ARAL, Avanak Avni tiplemesi, 1973.

<https://listelist.com/avanak-avni/>

### 3.4. Yalçın ÇETİN

İlk karikatürleri 1947 yılında “Doğan Kardeş Dergisi’nde” yayınlanan Çetin, çocuk dergileri ve siyasal güldürü dergilerinde başlayan çizgi denemelerini, 1952’de yoğun biçimde gazetelere sürdürdü. Aynı zamanda eğitim gördüğü Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nden ayrıldı. Karikatürlerle birlikte çizgi romanlar, başlık yazıları, öykü resimleri, kitap kapakları da üretti. 1961 yılında çizgi film alanında çalışmalar yapmak için Almanya’ya giden sanatçı, Münih’te dört yıl televizyon ve sinema için reklam filmleri üretti. 1964’de yurda dönen sanatçı, akla ilk gelen “Boş Oda ve Evliya Çelebi” filmlerini çekti. Animasyon sanatında çekmiş olduğu filmleri örnek alınan Çetin, bu alana katmış olduğu yenilikçi tavrı ve çok yönlü çalışmaları ile temel niteşiği taşımaktadır.

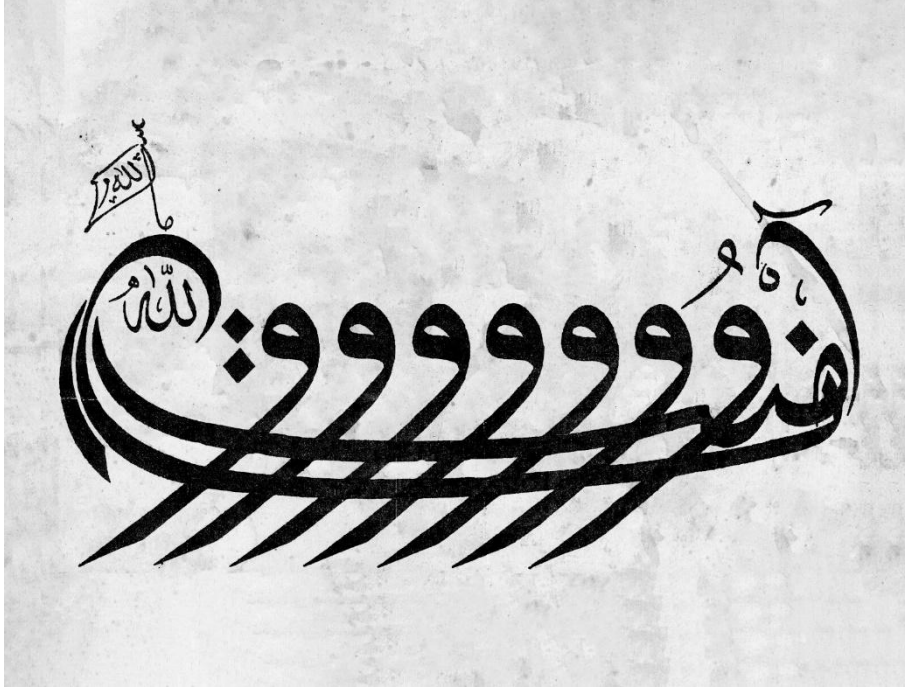


Görsel 30. Yalçın ÇETİN, Hizmet Ucuzlayacak, 1969.

<https://www.karikaturculerdernegi.com/karikaturculerimiz/yalcin-cetin/>

## Tongu YAŐAR

1932 yılında İstanbul'da doęan YaŐar, karikatür sanatına 1952 yılında başlar. İlk karikatürü "Hür Adam" dergisinde yayınlanan sanatçı, 1977 yılında Vatan gazetesinde günlük karikatürler çizer. Yalın çizgileriyle ve yeni buluşarıyla Türk karikatür sanatının önemli sanatçılarında biri olan YaŐar, "YaŐa Don Kışot" çizgi filmi ile Darüşşafaka Sinema Kulübü'nün düzenlemiş olduęu birinci Uluslararası Filimler Şenlięi'nde en iyi film ödölünü almıştır. "YaŐa Don Kışot" filminin hemen ardından "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" isimli kısa filmi, 1973 yılında otuz ülkenin altıyüz filmle katıldıęı Uluslararası dokuzuncu Annecy Çizgi Film Festivali'nde gösterime hak kazanan ilk Türk çizgi film olur.



**Görsel 31.** Tongu YAŐAR, Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü kısa filminden bir kare, 1973.

<https://www.gzt.com/nihayet/amentu-gemisi-nasil-yurudu-3579510>



## 4.BÖLÜM: SERAMİK ANİMASYON İLİŞKİSİ VE ÇALIŞAN SANATÇILAR

### 4.1. Anu-Laura TUTTELBERG

Estonya'nın Tallinn şehrinde yaşayan sanatçı, serbest film yönetmenliği ve heykeltıraş olarak kukla filmleri çekmektedir. Kendi tasarlamış olduğu karakterlerini izleyici ile buluşturmaktadır. Estonya Sanat Akademisi'nde kukla animasyon dersleri veren sanatçı, stop-motion film tekniğini tün sanat araçlarını içinde barındıran bir teknik olduğunu savunmaktadır. Mezuniyetten sonraki ilk filmi olan "Ormanın Öteki Yakası" kısa animasyon filmi haziran 2014'te Annecy Uluslararası Animasyon Festivali'nde gösterilmiş ve şimdiye kadar ki festivallerde üç birincilik ve en iyi film ödülü kazanmıştır. Tuttelberg'i diğer yönetmenlerden ayıran en önemli özelliği, karakterlerini tasarlarken kilin doğal ve çevreye zararsız oluşundan yola çıkan bir sanatçı oluşudur. Porselen çamurundan çalışan sanatçı, çamurun sentetik malzemelerden daha daha uzun ömürlü oluşunu avantaja çevirebilmiştir. Seramik sanatı ile animasyon ve çizgi film tasarımının, disiplinlerarası etkileşimin en önemli temsilcilerinden olan Tuttelberg, filmlerini çektiği seramik kuklalarını birbirinden bağımsız birer sanat eseri olarak da sergilemektedir.



**Görsel 32.** Anu-Laura Tuttelberg, Talv Vihmamentsas/Winter In Rainforest Trailer, 2019.

<https://anulaura.com/>



## 4.2. Nina PALEY

1968 Amerika doğumlu animatör ve karikatürist olan Paley, 2018 yılında yapımını tamamladığı animasyon filmi olan “Seder-Mazochism” adlı eserinde, tanrıça heykellerinin “You Gotta Believe” şarkısıyla dans ettirerek izleyiciyi geleneksel ve çılgın bir yolculuğa çıkarmaktadır. Nina Paley’in yönettiği “Seder-Mazochism” dans eden tanrıçaların tapılmak için seramik malzemelerden yapılmış olması izleyicide şaşkınlık uyandıran bir diğer özellik olmuştur. Film Polonya’da düzenlenen Animator Film Festivali’nde en iyi uzun metrajlı animasyon filmi ödülünü almıştır. Paley gelenekselciliğin durağan tavrına hakeret ekleyerek, ortaya seramik ve animasyon sanatının eğlenceli halini izleyici ile buluşturmuştur.



**Görsel 33.** Nina Paley, Dancing Goddesses, 2018.

<https://tr.esc.wiki/wiki/Seder-Masochism>

### 4.3. Jo PEARL

Jo, Central Saint Martins'de seramik eğitimi almış, çalışmaların büyük çoğunluğu kilden oluşan stop-frame sanatçısıdır. Çalışmaları figüratif tasarımlardan oluşan Jo, nötr pozlardan kaçınan, zaman zaman kile hayat ve temsil edilmek istenen duyguların yoğun bir şekilde yansıtıldığı çalışmaları ön plana çıkarmaktadır. Dokunuşları ortaya çıkarmak ve kaydetmek için dokunsal, el hareketleriyle yapılan kil modelleme tekniklerini kullanarak heykellerini kıvrımlar ve levhalar halinde inşa etmektedir. Bu da yapmış olduğu çalışmaların dokunsal bir şekilde yapılmış olduğu duygusunu aktarmaktadır.



**Görsel 34.** Jo Pearl, İtiraz Ediyoruz, 2016.

<https://jopearl.com/>

## 5.BÖLÜM: ÇİZGİSEL DEVAMLILIĞIN SERAMİK BÜNYE VE FORMLARDA YORUMLANMASI

Çizgisel devamlılığın ve aktarılmak istenen yaşamsal sürecin konu edinildiği bu raporda, üç boyutlu seramik formlar ve duvar seramikleri uygulanmıştır. *Lascaux Mağarası'ndaki* duvar çizimleri, Atina'daki Ulusal Arkeoloji Müzesi'nde bulunan *Yunan Vazosu, Trainus Sütunu* gibi farklı malzemeler kullanılarak, izleyiciye verilmek istenen mesajın farklı bünyelerde hikayeleştirilmiş anlatımlarıdır. Tarih öncesi çağlardaki duvar çizimlerinde, günümüze dek çizginin hayata geçirilip nasıl evrildiğini, çeşitli sanatçılar ve bu sanatçıların çizgisel devamlılığa katkılarını ele alarak inceledik. Çizginin bütün sanat dallarının temelini oluşturması, animasyon ve çizgi canlandırma sanatının da bu temeli kullanarak çizgiyi hayata geçirme eğiliminin insanlara aktarmada izlenilen yolu araştırdık. Teknolojik yeniliklerle gelişimini sürekli gösteren animasyon sanatının, seramik malzeme ile kullanımı, çamurun çizgisel devamlılığı aktarmada önemli bir malzeme olduğunu örnekler vererek ele aldık.

İnsanoğlunun varoluşundan bu yana kullanılmaya devam eden seramiğin, animasyon ve çizgi canlandırma sanatı ile olan ilişkisi, verilmek istenen temanın aktarımında sanatçıya geniş bir çalışma yelpazesi sunmaktadır. Plastik özelliğinin yanında, çizgisel hareketliliğin başarılı bir şekilde yansıtıldığı bir sanat alanıdır.

Çizgisel anlatımın ve izleyiciye aktarımda kullanıma en uygun malzemelerden biri olan seramik, istenilen hareket hissini verilebildiği, yapı itibarıyla uzun ömürlü olmasından, sanatçı gelişimine büyük katkılar sağlayan bir malzeme olmuştur. Bu bağlamda sanatçı çalışma malzemesinin uygunluğu sebebiyle aktarma istediği çizgisel devamlılığı izleyiciye yansıtabilmektedir.

Animasyon ve çizgi canlandırmanın teknolojik gelişmelerle hayatımıza girmesi, hemen hemen bütün yaşam süreçlerini bünyesinde barındırması, sanatçının düşünce ve aktarım olarak faydalanabildiği bir alan olmuştur.

İzlemiş olduğum çizgi film ve animasyon karakterleri, beni seramik bünyelerde figürlerin yerleşimi konusunda, sürekli araştırma ve izlemeye yönlendirmiştir. Figürlerle beraber

onlara uygun kıyafet ve taşımış oldukları savaş aletlerinin geliştirilmesinde önemli bilgiler edinilmiştir. Klasik savaş aletlerinden esinlenerek farklı büyüklükte aletler ortaya çıkarılmıştır. Animasyon karakterlerinin yelpaze genişliğinden faydalanılarak ortaya farklı savaş aletleri taşıyan figürler çıkmıştır. Günümüz kıyafetlerini kullanan figürler, ortaçağ ve günümüz silahları ile bir araya getirilerek, hareketlilik hissinin verilmeye çalışıldığı formlar meydana getirilmiştir.



**Görsel 35.** *Holly ve Çapası*, (Detay), 2021.

## SERAMİK UYGULAMALAR



**Görsel 36.** *Alice'nin Dikenli Göllesi*, 35x9x11cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 37.** *Alice'nin Dikenli Göllesi, (Detay), 2021.*

Alice'nin Dikenli Göllesi adlı çalışma, kalıp ve eller şekillendirme yöntemleri ile oluşturulmuştur. 1030°C'de pişirimi yapılan çalışma, vurgulanmak istenen kısımlara mangan oksit ve transparan sır ile renklendirilmiştir. Plaka tekniğinin kullanıldığı, birbirine eşit olmayan dikdörtgen parçalar ile karakterden oluşan iki ana yapıdan meydana gelen bir çalışmadır. Form üzerindeki çizgisel devamlılık, figür üzerindeki kıyafet, uzuvlar ve taşımış olduğu savaş aleti ile verilmek istenmiştir. Durağan ve hafif amorf yapıya sahip olan ana gövdeyi, Alice'nin Dikenli Göllesi dikey olarak kesmekte ve durağan hale hareket kazandırmaktadır. Çizgisel hareketliliğin ve canlılık hissinin izleyiciye aktarımında karakterin parçalı kıyafeti taşımış olduğu dikenli gülle önemli rol oynamaktadır.



**Görsel 38.** *Lori'nin Melekleri*, 39x10x13cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.





**Görsel 39.** *Lori'nin Melekleri*, (Detay), 2021.

Lori'nin Melekleri adlı çalışma, kalıp ve elle şekillendirme yöntemleri ile gerçekleştirilmiştir. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, ön plana çıkarılmak istenen kısımlar mangan oksit ile renklendirilmiştir. Plaka tekniği kullanılarak şekillendirilen ana gövde üzerine yerleştirilen figür ile hareketlilik hissi verilmeye çalışılmıştır. Figürün taşıdığı geleneksel balta aleti geliştirilerek bir savaş aleti olarak yeniden düzenlenmiştir. Bir diğer elinde tutmuş olduğu kalkan ise düz bir yapıya sahip olan baltanın tam tersi olarak yuvarlak hatlara sahiptir. Hareketlilik hissinin verilmeye çalışıldığı form, üzerine yerleştirilen figür ve savaş aletleri dikey bir şekilde kesmekte ve çizgisel devamlılığı saçlar, uzuvlar, kalkan ve balta tarafından verilmektedir. Hareket etmeye yakın bir duruş verilmeye çalışılan figür üzerine giydirilen kıyafet, kumaş parçaları yardımıyla döküm kiline daldırılarak vücuda uygun bir şekilde tasarlanmıştır.





**Görsel 40.** *Lucia'nın Tırpanı*, 41x10x13 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 41.** *Lucia'nın Tırpanı*, (Detay), 2021.

Lucia'nın Tırpanı adlı çalışma, kalıp ve elle şekillendirme yöntemleri ile gerçekleştirilmiştir. Plaka tekniği kullanılan çalışmada, dikdörtgen şeklinde kesilen plakalar, birbirlerine eşit olmayacak şekilde birleştirilmiştir. Lucia'nın dikey hatlara sahip makinalı tüfeği ve dikey tırpanı çok yönlü savaş aletlerinin araştırıldığı örneklerdendir. Günümüz kıyafetleri ile orta çağ savaş kıyafetlerinin aynı figür üzerinde araştırıldığı bir çalışma olan Lucia'nın Tırpanı, dikey yapıya sahip olan formun, sol tarafa hafif eğimi ile figüre verilmek istenen canlılık hissi ile aynı dili konuşması istenmiştir. Çizgisel devamlılığın izleyici ile buluşturulmak istendiği çalışma, durağan yapıda olan formun, hareket etmeye hazır pozisyona sahip figür ile canlıymış hissini verilmek istendiği örneklerdendir.



**Görsel 42.** *Lenora'nın Küçük Kılıcı*, 37x12x10 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 43.** *Lenora'nın Küçük Kılıcı*, (Detay), 2021.

Lenora'nın Küçük Kılıcı adlı çalışma, kalıp ve elle şekillendirme yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, mangan oksit ve transparan sır ile renklendirilmiştir. Plaka tekniği ile şekillendirilen dikey form, Lenora'nın çok ayrıntılı hareketlilik hissi ve kılıcına kıyasla durağan bir yapıdadır. Lenora'nın Kılıcı dikdörtgen formu dikey olarak kesmekle birlikte, dikey yapıya hareketlilik katmaktadır. Sağ tarafa hafif eğimli yapıya sahip dikdörtgen form, Lenora'ya göre daha hareketsiz bir yapıya sahiptir. Canlıymış hissini verilmeye çalışıldığı Lenora'nın Küçük Kılıcı'nda orta çağ savaş aletlerinden esinlenilerek geliştirilen kılıca, günümüz döneme uygun kıyafetler eşlik etmektedir. Etkilenilen dönemlerin izlerini üzerinde barındırma hedeflenen Lenora eğlenceli ve neşeli tavrı ile izleyici ile buluşturulmuştur.



**Görsel 44.** *Nora'nın Sevimli Silahı*, 41x11x8 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 45.** *Nora'nın Sevimli Silahı*, (Detay), 2021.

Nora'nın Sevimli Silahı adlı çalışma, kalıp ve elle şekillendirme yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, mangan oksit ve transparan sır ile renklendirilmiştir. Plaka tekniği ile bir araya gelen ve doğal taş dokusunun verilmeye çalışıldığı form, Nora'nın hareketli tavrı ile canlılık hissini verildiği bir diğer çalışmadır. Taşımış olduğu baltası ile çizgisel devamlılığı sağlayan çalışma, savaş aletlerinin ebatlarıyla, yön ve duruşlarıyla hareketliliğe hizmet görevi görmüştür. Nora'nın, doğal dokuların yakalanmak istendiği formu dikey bir şekilde kesmesi, doğal dokular ve insan vücudu parçaları arasındaki çizgisel devamlılığın araştırılıyor olmasının örneklerindedir. Çizgisel aktarımın saçlar, kıyafet ve aletlerle verildiği Nora'nın Sevimli Silahı adlı çalışma, hayata geçirilmek istenen sahnenin bir parçasıdır.





**Görsel 46.** *Dakota'nın İğnesi*, 41x11x11 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 47.** *Dakota'nın İğnesi*, (Detay), 2021.

Dakota'nın İğnesi adlı çalışma, kalıp ve elle şekillendirme yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, vurgulanmak istenen yerlere mangan oksit püskürtülerek renklendirilmiştir. Plaka tekniği ile şekillendirilen form, doğal dokuların yakalanmak istendiği orta kısım ve *Dakota* figürünün hareketli yapısı ile buluşturulmuştur. Çizgisel devamlılığın sağlanmaya çalışıldığı örneklerden olan *Dakota'nın İğnesi*, saç, kıyafet ve taşımış olduğu savaş aleti ile hafif eğimli doğal yapıya sahip olan seramik yapıyı dikey olarak kesmektedir. Taşımış olduğu orta çağ kılıcı ile günümüz kıyafetlerini giyen Dakota çizgisel aktarımın izleyici ile buluşturulmak istenen bir diğer sahnesidir.





**Görsel 48.** *Layana'nın Gülleri*, 42x11x9 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 49.** *Layana'nın Gülleri*, (Detay), 2021.

*Layana'nın Gülleri* adlı çalışma, kalıp ve eller şekillendirme yöntemi ile meydana getirilmiştir. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, mangan oksit ile renklendirilerek vurgulanmak istenen bölgeler ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır. Çalışma, plaka tekniği ile şekillendirilen form ve kalıp tekniğinin kullanıldığı Layana karakteri ile iki bölümden oluşmaktadır. Doğal dokuların araştırıldığı bölüm ile hareketli saçlara ve parçalı kıyafete sahip olan Layana, canlılık hissini insan vücudu ve doğal dokularla araştırıldığı bir diğer çalışmadır. Çizgisel hareketliliğin ve devamlılığın verilmeye çalışıldığı *Layana'nın Gülleri* adlı çalışma taşımış olduğu güllerle canlıymış hissini aktarılmak istendiği çalışmalar arasındadır.



**Görsel 50.** *Nomi'nin Evi*, 41x10x9 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 51.** *Nomi'nin Evi*, (Detay), 2021.

*Nomi'nin Evi* adlı seramik çalışma, kalıp ve serbest şekillendirme yöntemi ile çalışılmıştır. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, mangan oksit ve transparan sır ile renklendirilmiştir. Diğer çalışmalarda görülen doku araştırmaları yoğun bir şekilde çalışılmıştır. Çeşitli taş parçaları ve seramik aletleri ile verilmeye çalışılan doğal doku arayışları, Nomi'nin vücudundaki düz ve pürüzsüzlüğü ön plana çıkarmıştır. Çizgisel hareketliliğin saçlar, kıyafet, vücut hareketleri ve dokularla araştırıldığı *Nomi'nin Evi* adlı çalışma, durağan yapının içerisinde canlılık hissini aktarılmaya çalışıldığı bir diğer çalışmadır.



**Görsel 52.** *Biana ve Kılıcı*, 40x9x9 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 53.** *Biana ve Kılıcı*, (Detay), 2021.

*Biana ve Kılıcı* adlı seramik çalışma, kalıp ve elle şekillendirme yöntemi ile çalışılmıştır. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, mangan oksit ve transparan sır ile renklendirilmiştir. Dikdörtgen plakaların birleştirilmesinden oluşan form, doğal dokuların araştırıldığı ve *Binana ve Kılıcı'nın* yerleştirilmesiyle tamamlanmıştır. Taş dokusu ile vücut dokusunun bir araya getirildiği çalışmada, doku araştırmalarının birbiriyle olan ilişkileri de konu edinilmiştir. Canlıymış ve her an hareket edecekmiş hissinin verilmeye çalışıldığı bu formda, doku araştırmalarının ve vücut çizgilerinin devamlılığına, geliştirilen ve yeniden uyarlanan kılıç, farklı yöne doğru yerleştirilerek çok yönlü bir çalışma olması hedeflenmiştir.





**Görsel 54.** *Grace'in Oynacıkları*, 40x8 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.





**Görsel 55.** *Grace'in Oynacakları*, (Detay), 2021.

*Grace'in Oynacakları* adlı duvar uygulaması, kalıp ve elle şekillendirilen bir çalışmadır. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, mangan oksit ve transparan sır ile renklendirilmiştir. 40 cm çapında olan dairesel duvar tabağı, *Grace'in Oynacakları* ile çizgisel devamlılığın verilmeye çalışıldığı bir duvar seramiğidir. Çizgisel devamlılığın saçlar, kıyafet, savaş aletleri ile verilmeye çalışıldığı uygulama, dairesel yapıya sahip olan forma hareketlilik kazandırmıştır. Yuvarlak hatlara sahip olan form, Grace ve oyuncaklarının yerleştirilmesiyle canlılık araştırılmasının yapıldığı bir zemin görevi görmüştür.



**Görsel 58.** *Holly ve apası*, 40x8 cm, Seramik, Kalıp ve Elle Şekillendirme, 1030°C, 2021.



**Görsel 59.** *Holly ve Çapası*, (Detay), 2021.

*Holly ve Çapası* adlı duvar uygulaması, kalıp ve elle şekillendirilen bir çalışmadır. 1030°C'de bisküvi pişirimi yapılan çalışma, mangan oksit ve transparan sır ile renklendirilmiştir. Dairesel yapıya sahip olan duvar çalışmasını, ortasına yerleştirilen figür dikey olarak kesmektedir. Kıyafetleri ve elinde tutmuş olduğu savaş aleti ile hareketlilik kazandırılmaya çalışılan duvar seramiği, üzerine çizilen farklı yönlere giden çizgiler ile de desteklenmiştir.

## SONUÇ

Tarih öncesi çağlardaki insanların avlanma sahnelerini uygun zeminlere çizgisel bir ifade ile birbirini takip eden karelerle aktarma isteği, yaşanan olayların bir film şeridi gibi izleyiciye aktarma çabasından kaynaklandığı bilinmektedir. Bu bilgiye ışık tutan örnekler arasında Fransa'da bulunan *Lascaux Mağarası*, Antik Mısır Dönemi'ndeki *Chnemhotep*'in mezarındaki duvar resimleri, *Çatalhöyük*'te bulunan duvar çizileri bulunmaktadır. İnsanoğlunun var olmasıyla birlikte çizgisel anlatım ve aktarım, sürekli gelişmekte olan bir olgu haline gelmiştir.

Yukarıda verilen örneklerde gerek avlanma sırasında yaşanan olaylar, av aletleri ve hayvanlar resmedilmiş, gerek statü sahibi olan bir kralın gömülme olayı aktarılmıştır. Aktarmanın yapıldığı zemin, dönemlere göre ve kullanılan malzemelere göre şekil değiştirse de, hikayeleştirilmiş olayları canlandırma hissi, teknolojinin gelişmesiyle ana tema olan *Hayata geçirmek* olarak kalmıştır.

1700'lü yılların başında hareketlilik hissini, çeşitli makinalar geliştirerek izleyici ile buluşturulması, çizgilerin zaman içerisinde durağan hallerine hareket eğilimi kazandırmak isteğinden doğduğu bilinmektedir. Teknolojinin hızla gelişmesi çizgisel hareketliliğin ve devamlılığın sağlanıyor olması gelişmeleri de beraberinde getirmiştir.

Çizgi film ve animasyon sanatının doğması, çizginin zaman içerisinde evrilip hayata geçirilmek istenmesinden kaynaklanmıştır. Çizginin mağara duvarlarından günümüze değin bu kadar gelişim göstermesi, sanatsal faaliyetlerde yapı taşı niteliği taşıma özelliğini bize göstermektedir. Çeşitli çizgi film ve animasyon sektörlerinin hızla hayatımıza girmiş olması, çizginin, verilmek istenen yaşamsal sürecin aktarımında etkili sanat olgusu olduğunu ortaya koymaktadır. *Walt Disney* stüdyolarında canlılık hissine önem verildiğini, atölyelerinde canlı hayvanların çizim modelleri olarak kullanıldığı çeşitli örnekler verilerek anlatılmaya çalışılmıştır. Öyle ki uzun yıllar boyunca ilk tasarlandığı gün itibariyle ( *Bambi*, *Dumbo*, *Mickey Mause*, *Dasy Duck*) canlılıklarını devam ettirmektedirler.

Türkiye’de ki çeşitli örneklerle açıkladığımız çizgisel hareketliliğin temsilci karakterleri, *Amca Bey*, *Avanak Avni*, *Koca Yusuf*, *Zeybek Oyunu* gibi canlandırılan çizgilerdir. Çizginin anlatımcı birçok yönünün hareketle buluşturulduğu bu örnekler, hemen hemen bütün sanat dallarına farklı kapılar açarak, çok yönlü anlatımının disiplinler arası farklılıklarını en aza indirerek, aynı dili konuşabildiklerini de araştırarak faydalanılmıştır.

Çizgisel anlatımın tarih önce çağlardan günümüze kadar olan gelişiminden faydalanılarak ve çeşitli animasyon karakterlerinin hareketleri, kıyafetleri, savaş aletlerinden etkilenip seramik form ve yüzeylerde canlılık hissinin verilmeye çalışıldığı bu sanat raporunda, çizginin sanat dallarının temel taşı niteliği taşıdığı özelliğinden bahsedilmiştir. Yıllar içerisinde çizgisel devamlılığın gelişim göstermesi, “Hareket ettirmek, Hayata geçirmek” özelliklerinden kaynaklanır olmasıdır.

Bu bağlamda disiplinler arası etkileşimin temel taşı olan çizgi ve devamlılık özelliğinin araştırıldığı konularda “Anime Karakterlerinin Seramik Bünyelerde Yorumlanması” başlıklı sanat raporundan faydalanılması hedef kılınmıştır.

## KAYNAKLAR

Akgün, Uğraş, Özgür. (2018). *Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri*. (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı. İstanbul.

Algan, Ertuğrul. (1999). *Fotoğraf Okuma ve Görüntü Çözümlemesine Giriş*, Eskişehir: Çözüm İletişim Yayınları.

Balaban, Yüksel. (2007). *Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: "Mumya", "Küçük Kardeşim", "Matrix" İncelemesi*. (Yüksel Lisans Tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İletişim Tasarımı Anabilim Dalı. İstanbul.

Dedeal, Naci, Mehmet. (1999). *Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma*, İstanbul. Pusula Yayıncılık ve İletişim Ltd.

Demir, Özcan. (2013). *Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi*. (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Grafik Eğitimi Bilim Dalı. Ankara.

Furniss, Maureen. (2013). *Animasyon' un Kutsal Kitabı*, Çev. Çelek S. ve Cihanşümül Maral N. İzmir: Karakalem Kitapevi Yayınları. Göktepe, Erdem. (2015). *Geçmiştin Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye'de Animasyonun Gelişimi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Medya ve İletişim Sistemleri Anabilim Dalı. İstanbul.

Hünerli, Selçuk. (2000). *Canlandırmanın Kullanım Alanları ve Türkiye'deki Durum*, İstanbul. İletişim Fakültesi Dergisi. Hünerli, Selçuk. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*, İstanbul. Es Yayınları.

Kaba, Fethi. (1994). *"Çizgi Film" Anadolu Sanat*, Eskişehir. Süreli Sanat ve Kültür Dergisi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

Melaart, James. (2002). Çatalhöyük Anadolu'da Neolitik Bir Kent, Çev. Gökçe Bike Y. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Özön, Nijat. (1964). *Sinema El Kitabı*, İstanbul. Elit Yayınları.

Şenel, Alaeddin. (1982). İlkel Topluluklardan Uygur Topluma, Ankara.

Türk Dil Kurumu [TDK]. Çizgi. *Güncel Türkçe Sözcüğü*. Erişim: 11.05.2021.  
<https://sozcuk.gov.tr/>

Yıldırım, Recep. (2011). Eskiçağ Tarih ve Uygarlıkları, İzmir. Yıldız Yayıncılık



## **Etik Beyanı**

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

...../...../.....

Murat PARALI

## Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Anime Karakterlerinin Seramik Bünyelerde Yorumlanması

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
10.12.2021	70	78239	14.10.2021	%9	1726496334

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (.../.../...)

Öğrenci No.:N17236845

Anasanat/Anabilim Dalı: Seramik Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

## Master's Art Work Report Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY  
Institute of Fine Arts

Title : Interpretation Of Anime Characters In Ceramic Bodies

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
10.12.2021	70	78239	14.10.2021	%9	1726496334

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date dd/mm/yyyy)

Murat PARALI

Student No.:N17236845

Department: Ceramics Art Branch

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

## YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge\*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ..... ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

...../...../.....

Murat PARALI

\*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

**Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**

