



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Seramik Anasanat Dalı

**MARIONETTE KUKLA TEKNİĞİ İLE SERAMİK UYGULAMALAR VE BİR STOP
MOTION ÖRNEKLEMİ**

MELİH KARAKURT

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2021



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Seramik Anasanat Dalı

MARIONETTE KUKLA TEKNİĞİ İLE SERAMİK UYGULAMALAR VE BİR STOP
MOTION ÖRNEKLEMİ

MELİH KARAKURT

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2021

MARIONETTE KUKLA TEKNİĞİ İLE SERAMİK UYGULAMALAR VE BİR STOP MOTION ÖRNEKLEMİ

Danışman: Doç. Dr. Hüseyin ÖZÇELİK

Yazar: Melih KARAKURT

ÖZ

Marionette kuklalar, pagan toplumlarından günümüze kadar varlıklarını sürdüren, cansız bedenlerin bir insanoğlunun elinde can bulan figürleridir. Büyü ve ritüellerin bir parçası olduğuna inanılan kukla tasvirleri, günümüz toplumlarında insanların içinden, canlı karakterler haline gelmişlerdir. Arkeolojik buluntuların ışığında ortaya çıkan ilk kukla figürlerinin seramik malzemeden olduğu söylenebilir. Bu sava göre, Neolitik dönemden günümüze kadar varlığını sürdürmekte olan seramik sanatı ve Antik çağlardan günümüze kadar gelen kukla sanatı birbiri ile etkileşim halindedir. Gösteri dünyasının ve temsillerin kıymetli üyeleri olan marionette kuklalar, gelişen teknik ve teknolojilere duyarsız kalamamışlardır. Farklı disiplinler ile dijital platformlarda da yer almaya başlamışlardır. Bu bağlamda en ön plana çıkan uygulamalardan birinin ise, stop motion canlandırma sineması olduğu söylenebilir. Stop motion uygulaması kapsamında cansız karakterler kare kare fotoğraflanarak hareket kazanmaktadır. Bu uygulama için en uygun karakter tasarımları, kukla çeşitleri kullanılarak yapılabilmektedir. Uygulamalar kapsamında plastik bünye olması zorunluluğu, canlandırma sinemasında kullanılacak olan öğelerin seramik bünye ile oluşturulmasına zemin hazırlamıştır. Bu çalışma kapsamında seramik sanatı, insanoğlunun varlığından günümüze kadarki süreçte tarih sahnesinde ön plana çıkmış kukla sanatı ile bütünleşmiş ve dijital bir uygulama kapsamında buluşarak günümüz sanatı ve teknolojisine adapte edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Marionette, kukla, seramik, stop motion, canlandırma sineması, dijital uygulamalar.

CERAMIC APPLICATIONS WITH MARIONETTE PUPPET TECHNIQUE AND A STOP MOTION SAMPLING

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Hüseyin ÖZÇELİK

Author: Melih KARAKURT

ABSTRACT

Marionette puppets are figures that have survived from pagan societies to the present, and whose lifeless bodies come to life in the hands of a human being. Puppet depictions, believed to be a part of magic and rituals, have become living characters in today's societies. It can be said that the first puppet figures uncovered in the light of archaeological finds were made of ceramic material. According to this argument, the ceramic art that has survived from the Neolithic period to the present day and the puppet art from ancient times to the present are in interaction with each other. Marionette puppets, valuable members of the show world and performances, could not remain indifferent to developing techniques and technologies. They have started to take place in digital platforms with different disciplines. In this context, one of the most prominent applications can be said to be stop motion animation cinema. Within the scope of stop motion application, inanimate characters gain movement by being photographed frame by frame. The most suitable character designs for this application can be made using puppet types. The necessity of having a plastic structure within the scope of the applications paved the way for the elements to be used in the animation cinema to be formed with ceramic body. Within the scope of this study, ceramic art has been integrated with the puppet art, which has come to the forefront in the history scene from the existence of human beings until today, and tried to be adapted to today's art and technology by meeting within the scope of a digital application.

Key Words: Marionette, puppet, ceramics, stop motion, animation cinema, digital applications.

TEŐEKKÜR

“Marionette Kukla Tekniđi ile Seramik Uygulamalar ve Bir Stop Motion Örneklemi” isimli bu alıŐma raporu sürecinde bana gösterdiđi özveri ve desteklerinden dolayı deđerli danıŐman hocam Do. Dr. Hüseyin ÖZELİK’e, bana her koşulda destek olan deđerli hocam Prof. Dr. Candan TERVIEL’e, alıŐma süresince manevi desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım Prof. Dr. Fatih ÖZDEMİR, Do. Dr. Seluk ULUTAŐ, Dr. ArŐ. Gör. IŐıl Tüfeki ARDI, ArŐ. Gör. Sami Orun ERSAY, ArŐ. Gör. Sevgi ÜNKARACALAR ve saygıdeđer hocam Prof. Dr. Cesur PEHLEVAN’a en içten teşekkürlerimi bir bor bilirim. Maddi ve manevi her türlü yanımda olan kıymetli eŐim Dr. Öğr. Üyesi Hatice Aybike KARAKURT’a, canım ođlum Kaan KARAKURT’a ve bu süreçte melek olan canımız Dora Naz PEHLEVAN’a, yoluma ıŐık olan sol yanımda hissettiđim diđer meleklerim MüŐerref KARAKURT ve Zuhal AK’a sonsuz sevgi ve teşekkürlerimle.

Melih KARAKURT

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	iv
GÖRSEL DİZİNİ	v
GİRİŞ	1
1.BÖLÜM: MARIONETTE KUKLA TEKNİĞİ	2
1.1. Marionette Kuklanın Tarihsel Gelişimi	4
1.2. Marionette Kuklaların Oynatım Teknikleri	18
1.3. Marionette Kukla Sanatçıları.....	23
2. BÖLÜM: STOP MOTION TEKNİĞİ.....	27
2.1. Stop Motion Tekniğinin Tarihçesi.....	28
2.2. Stop Motion Türleri.....	33
2.3. Stop Motion Kukla Film Örnekleri.....	35
3. BÖLÜM: KİŞİSEL UYGULAMALAR.....	42
3.1. “Mari” Adlı Stop Motion Uygulaması ve Kullanılan Teknikler.....	54
SONUÇ	68
KAYNAKLAR	70
EKLER: Mari Adlı Stop Motion Uygulaması Senaryo Metni.....	74
ETİK BEYANI.....	79
ORJİNALLİK RAPORU.....	80
ORIGINALITY REPORT.....	81
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	82

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Hindistan'dan Marionette Kukla Örnekleri https://bit.ly/3a5zH6Q	6
Görsel 2. Çekya Marionette Örnekleri https://bit.ly/3q8A5Hp	10
Görsel 3. Çekya Marionette Örnekleri https://bit.ly/3pdw0k0	11
Görsel 4. Rusya Marionette Örneği, Kroshka Kukla Tiyatrosu https://www.youtube.com/watch?v=jB3STYO3fyY	12
Görsel 5. Britanya Marionette örnekleri https://bit.ly/3tHSlcP	13
Görsel 6. Amerika'da Bob Kramer Marionette Tiyatrosu, Marionette Örnekleri http://www.kramersmarionettes.com/about-us.php	14
Görsel 7. Vietnamdaki su kuklaları (marionette) https://bit.ly/3aWLNyy	15
Görsel 8. Bunraku kuklalarından bir örnek https://www.japan-zone.com/culture/bunraku.shtml	16
Görsel 9. Türkiye'den bir marionette örneği https://bit.ly/3jBpSk9	17
Görsel 10. Marionette kukla gösteri örneği ORAL, Ünver, (2003)	18
Görsel 11. Marionette hayvan kuklaları örneği ORAL, Ünver, (2003)	19
Görsel 12. Marionette Oynatım Çubuğu Kişisel fotoğraf arşivi.....	20
Görsel 13. Farklı bir Marionette oynatım çubuğu düzeneği ORAL, Ünver, (2003)	21
Görsel 14. Karmaşık yapıda bir oynatım çubuğu örneği ORAL, Ünver, (2003)	22
Görsel 15. Dikey oynatım çubuğu örneği ORAL, Ünver, (2003)	22
Görsel 16. İp arasında yay ve lastik kullanılmış hayvan kuklası örneği ORAL, Ünver, (2003)	23

Görsel 17. Çek Kukla Sanatçısı Joseph Skupa Hurvin'in, "Spejbl" ve "Hurvinek" adlı baba oğul karakterini yansıtan marionette örnekleri https://tr.pinterest.com/pin/334744184788842451/	24
Görsel 18. George Speaight https://wepa.unima.org/en/george-victor-speaight/	25
Görsel 19. Richard Teschner Marionette Örneği https://bit.ly/3rFIR0V	26
Görsel 20. Kukla Sanatçısı Hadi Poyrazoğlu ve Marionette Kuklaları http://www.unima.org.tr/hadi-poyrazoglu	26
Görsel 21. The Humpty Dumpty Circus'a ait olduğu düşünülen bir film görseli lostmedia.fandom.com	29
Görsel 22. "Fun in a Bakery Shop" filminden bir sahne https://mubi.com/tr/films/fun-in-a-bakery-shop	30
Görsel 23. "The Beautiful Leukanida" filminden bir sahne https://twitter.com/barbaricrussia/status/850563415949103104	30
Görsel 24. The Tale of the Fox Filminden bir sahne (PRIEBE, 2011, s.5)	36
Görsel 25. The Tale of the Fox Filminden bir sahne (PRIEBE, 2011, s.6)	36
Görsel 26. The Hand Filminden bir sahne https://drgrobsanimationreview.com/2011/05/14/the-hand-ruka/	37
Görsel 27. The Nightmare Before Christmas Filminin Karakter Çizimleri (PRIEBE, 2011, s.37)	38
Görsel 28. Ölü Gelin adlı filmin kuklaları (PRIEBE, 2011, s.49)	39
Görsel 29. "Caroline" Filminden Bir Sahne, 2009 (PRIEBE, 2011, s.57)	40
Görsel 30. Eskiz Örnekleri Kişisel fotoğraf arşivi.....	42
Görsel 31. Eskiz örnekleri Kişisel fotoğraf arşivi.....	43
Görsel 32. Eskiz örnekleri Kişisel fotoğraf arşivi.....	43
Görsel 33. Illustrator programında vektörelleştirilmiş karakter çizimi	

Kişisel fotoğraf arşivi.....	44
Görsel 34. Vektörelleştirilmiş karakter örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	44
Görsel 35. Vektörelleştirilmiş karakter örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	44
Görsel 36. Bisküvi pişirimi yapılmış seramik uygulamalar	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	45
Görsel 37. Bisküvi pişirimi yapılmış seramik uygulamalar	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	45
Görsel 38. Seramik uygulamalara balsa çita montajı	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	46
Görsel 39. Balsa çita ve kapalı piton montajı	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	46
Görsel 40. Balsa çita ve kapalı piton montajı	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	46
Görsel 41. Marionette kuklalara iplerin bağlanma süreci	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	47
Görsel 42. Oynatım çubukları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	47
Görsel 43. İp montajı ve oynatım çubuğu genel görünümü	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	48
Görsel 44. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	48
Görsel 45. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	48
Görsel 46. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	48
Görsel 47. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	49
Görsel 48. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	49
Görsel 49. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	49

Görsel 50. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	49
Görsel 51. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı, Uygulama 1, 2	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	50
Görsel 52. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı, Uygulama 1, 2	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	50
Görsel 53. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı, Uygulama 3, 4	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	50
Görsel 54. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı, Uygulama 3, 4	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	50
Görsel 55. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı, Uygulama 3, 4	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	50
Görsel 56. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı, Uygulama 3, 4	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	50
Görsel 57. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı, Uygulama 7	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	51
Görsel 58. Destek kurguları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	51
Görsel 59. Destek kurguları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	51
Görsel 60. Seramik kuklalar için tel düzenek uygulamaları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	52
Görsel 61. Seramik kuklalar için tel düzenek uygulamaları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	52
Görsel 62. Seramik kuklalar için tel düzenek uygulamaları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	52
Görsel 63. Destek kurgularına monte edilmiş seramik Marionette kukla uygulaması örnekleri, Uygulama 8	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	52
Görsel 64. Destek kurgularına monte edilmiş seramik Marionette kukla uygulaması örnekleri, Uygulama 8	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	53

Görsel 65. Destek kurgularına monte edilmiş seramik Marionette kukla uygulaması örnekleri, Uygulama 9	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	53
Görsel 66. Storyboard	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	54
Görsel 67. Stüdyo ortamı	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	56
Görsel 68. Seramik kuklanın hareket planı	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	56
Görsel 69. Kare Kare Fotoğraf Alma Süreci	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	57
Görsel 70. Çekim aşamaları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	57
Görsel 71. Çekim aşamaları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	57
Görsel 72. Çekim aşamaları	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	57
Görsel 73. Yeşil Fon Rengi	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	58
Görsel 74. Yeşil Perde Renk Düzenlemesi	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	58
Görsel 75. Yeşil Perde Renk Düzenlemesi	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	58
Görsel 76. Yeşil Perde Renk Düzenlemesi	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	58
Görsel 77. Kilin şekillendirme görseli	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	58
Görsel 78. Dijital uygulama görseli	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	60
Görsel 79. Çalışma ekipmanları görseli	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	60
Görsel 80. Illustrator programı sahne tasarımı çizim görseli	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	61

Görsel 81. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	61
Görsel 82. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	61
Görsel 83. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	61
Görsel 84. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	61
Görsel 85. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	61
Görsel 86. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	63
Görsel 87. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	62
Görsel 88. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	62
Görsel 89. Dijital sahne çizimlerinden örnekler	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	63
Görsel 90. Premier uygulaması görseli	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	64
Görsel 91. Premier uygulaması görseli	
Kişisel fotoğraf arşivi.....	64

GİRİŞ

Kuklalar Antik Yunandan günümüze kadar varlığını sürdürmüşlerdir. Tarihsel süreç boyunca farklı amaçlara hizmet eden kuklalar, ilk önce dini ritüellerin tapınma nesnesi olarak ortaya çıkmıştır. Marionette kuklalar, yapımı ve oynatımı en zor kuklalar olarak bilinmektedir. Bütün vücudun kullanıldığı ve daha fazla hareket imkanına sahip olduğundan dolayı Marionette yani ipli kukla kullanımı ciddi bir dramatik tür olan opera ve operet temsillerinde yer almış ve İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yoğun olarak temsillerde ön plana çıkmıştır.

Marionette kuklalar'ın yapımında öncelikli olarak ahşap malzeme kullanılmaktadır. Ahşabın yanı sıra elyaf dolgulu kumaştan oluşan bez bebek benzeri uygulamalar da yapılmaktadır. Porselen ve seramik malzeme kullanılarak da marionette kuklalar yeni bir karakterde vücut bulabilmektedir.

Marionette kukla da dahil olmak üzere bütün kuklalar geleneksel yöntemlerin yanı sıra günümüz teknolojisine ayak uydurmuş ve farklı disiplinlerle çalışma içerisine girmişlerdir. Kuklaların Antik Dönemden günümüze dek hareket unsurunu betimlediği düşünüldüğünde, bu kapsamda en ön plana çıkan tekniğin, bir animasyon tekniği olan stop motion olduğu söylenebilir. Stop Motion canlandırma tekniği olarak bilinen uygulamada kil canlandırma ve kukla canlandırma yoğun olarak kullanılmaktadır.

Bu çalışma kapsamında marionette kukla ve stop motion tekniği kullanılarak bir uygulama yapılması amaçlanmıştır. Öncelikli olarak seramik malzeme kullanılarak farklı karakterlerde marionette kuklalar oluşturulmuş ve daha sonrasında kurgulanan bir senaryo bünyesinde bu kuklalar stop motion tekniği kullanılarak bir animasyon denemesinde alegorik kahramanlar olarak sahne almışlardır. Geleneksel bir sanat olan kuklacılık, seramik malzeme ve günümüz teknolojisi imkanları ile bütünleşerek çağdaş bir uygulamada temsil edilmiştir.

1. BÖLÜM: MARIONETTE KUKLA TEKNİĞİ

Kavramsal olarak; *“Hareketli yerleri iplikle sanatçının parmaklarına bağlanarak veya eldiven gibi bir kesiti kullanarak bir perdenin üzerinden oynatılan, bez, karton vb. hafif nesnelere yapılmış insan ve hayvan figürleri”* (<https://sozluk.gov.tr/?kelime=KUKLA>) anlamına gelen kukla antik dönemlerden günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Ansiklopedik anlamı “Bir kişi tarafından el ile veya iplere takılarak oynatılan bebek” olarak betimlense de bu tamamen yanlış bir tanımlamadır. Bebek ve kukla kavramı birbirlerinden tamamen farklıdır. Bebekler çocukların oynadığı oyuncaklardır fakat kuklaların beyin gücü ve bireyi ifade eden iletişim araçları olduğu söylenebilir. Kuklalar, günümüz toplumunda eğlence ve oyun kavramının yanı sıra düşünsel ve sanatsal bir bağlamda ön plana çıkmaktadır. Antik dönemlerde büyüçülük ile bağdaştırılan kuklalar, sanat ve felsefenin vücut bulduğu yapay oyuncular haline gelmişlerdir ve bir amaca hizmet etmektedirler.

Kukla, değişik zamanlara ait kültürler içerisinde kendi karakteristik gelişimini sağlayarak çeşitli figür ve tekniklere ulaşıp, bugünkü sanatsal niteliklerini kazanmıştır. Kukla sanatı, dramın kendisi gibi tahminen sihirbazlık ve din törenlerinden doğmuştur. Seyirci karşısında bir oyuncu yardımıyla harekete geçirilen Kukla birçok ülkede Marionette, kelimesi ile bilinmektedir. Marionette Fransızca’da kukla figürlerinin hepsi için kullanılan bir sözcüktür. Oysa Marionette kelimesi genel olarak; ip, tel veya sıruk üstünde duran eklemli kuklalar şeklinde tanımlanmaktadır.

Marionette kavramının; Ortaçağda insanın doğuşu oyunundaki bakire Maria figürü Marioleden, 1-13. yy’ın Pastoral Piyesleri’ndeki kadın kahraman Marian’dan, Soytarıların ellerinde tuttıkları sopaları Marotte’ den ya da Ortaçağ soytarılarından biri olan Mario veya Marione den kaynaklandığı düşünülmektedir (Schreiner, 1980, s. 234).

Yapımı ve oynatımı en zor olan Marionette kuklalar, vücudun tamamının aktif bir şekilde kullanılması ve hareket unsuruna daha fazla imkân verdiği için kukla sanatında öncelikli olarak tercih edilmişlerdir.

Marionette kuklaların kullanım alanları oldukça geniştir, bu bağlamda da yapım çalışmaları da çeşitlidir. Büyük kukla tiyatroları için özel atölyeler kurularak, uygulamalar yapılmıştır. Marionette yapımında profesyonel bilgi ve tecrübe gerekmektedir. Gösterimlerinde vücutlarının tamamı göz önünde olduğu için, bu kuklaların vücutları tam ve eklemli bir şekilde hazırlanmalıdır. İç hareket ve mukavemetini sağlayabilmek için, vücut ile uyumlu ve tam bir iskelet gerekmektedir. Marionette iskeletlerinde yoğun olarak tercih edilen ve kullanılan malzeme ahşaptır. Ahşap olarak da yumuşak, hafif ve dayanıklı olan ıhlamur ağacı kullanılmaktadır. İlhamur ağacı uygulamada düzgünlüğünü kaybetmemesi ve çatlamaması için kurutulur ya da fırınlanmış ağaçlar seçilir.

Eklemlerin fazla olduğu marionette yapımında, ahşaptan sonra tel, levha, porselen, seramik, fimo, papyra maşa, butafor, polyester gibi malzemeler de kullanılır. Bazı uygulamalarda ise malzeme olarak metal iskelet kullanılarak üzeri dolgu bezleri ile kaplanır ve bu şekilde karakter vücut bulur. Metal iskelette eklemler aynı malzemeler kullanılarak yapılabilir. Ahşap iskelete bakıldığında ise eklem yerlerine; vidalı halka, deri, tel, metal menteşe gibi parçalar eklenebilir. Seramik ve porselen malzeme kullanılarak yapılan marionette kuklalarda ise; tel, ip, kapalı piton, ahşap çita gibi malzemeler eklem yerlerinin birleştirilmesi için kullanılabilir. Eklem yerlerinde kullanılan alternatif malzemelerin, asıl forma uyacak şekilde dönmesi ve hareket etmesi gerekmektedir. Vücut ve iskelet yapımında malzemeler karışık bir şekilde de kullanılabilir. (ORAL, Ünver, 2003) Baş bölgesi hareketsiz olabilir ya da iki yana dönebilir bu kukla yapımcısının tercihine bağlıdır. Marionette yapım ve uygulama aşamasında tasarım süreci çok önemlidir. Vücut düzeneği, kâğıt üzerindeki çizimi ve işleyişi ile değil, uygulama esaslı kontrol edilmelidir.

Bir marionette kuklanın tasarım ve vücut bulma süreci için uzun ve özverili bir çalışma gerekmektedir. Uygulamalar ne denli tekniğine uygun ve titizlikle yapılırsa, gösteriler o kadar başarılı olur. Marionette kuklalar ile etkili gösterilerin yapılması, disiplinlerarası etkileşim ile çok farklı boyutlara taşınabilir.

1.1. Marionette Kuklanın Tarihsel Gelişimi

“Geçmişte büyücülerin eline düşmüş de olsa; kukla da hayallerle gerçeklerin kucaklaştığı bir sanatın, bu sanatta şekillenen felsefenin büyüsidir.”

Ünver Oral

Kukla sanatının ve bu bağlamda bu çalışmanın konusu olan marionette kuklaların nasıl ve nerede ortaya çıktığına ait kesin bir yazılı bilgi bulunmamaktadır. Bu konu tarihsel süreçte farklı ve birbirleri ile çelişki içerisinde bulunan bir çok teoriye sahne olmuştur. Kuklalar kabile yaşamında ortaya çıktıklarından itibaren, uygarlıkların bir parçası haline gelmişlerdir.

Pagan toplumlarında ortaya çıkarılan putlar ve bunların tasvirlerinin, büyü amaçlı, tanrı ve şeytanları yatıştırmak için yapıldığı düşünülmektedir. Ortaya çıkarılan bu tasvirler, sosyal ve dini ihtiyaçları karşılamak için kullanılmıştır. Kuklaların da bu amaçla kullanılan dini figürler olduğu söylenebilir. Cansız, metadan oluşan kukla bedenleri, kendine atfedilen bir ruha bürünerek, hareket edebilen tasvirler haline dönüşmüştür. Bu tasvirler dinsel bağlamda her türlü güce sahip ve yaptırımını olan formlar haline gelmişlerdir. (Boehn, 1956, s. 252).

Kuklanın tarihsel gelişiminden bahsedilirken oyun ve eğlence kavramları da ortaya çıkmaktadır. Gösteri sanatlarının temeline bakıldığında, oyun kavramı ön plana çıkmaktadır. Oyun ve oyuncağın geçmişi, insanlık tarihi kadar eskidir. Kendi iradesi dışında başkalarınınca oynatıldığı için kukla, oyun oynamak ve eğlenmek için en kolay yapılan oyuncak olarak düşünülebilir. Araştırmalara göre ise kuklalar, oyun nesnesi olarak değil, temelinde büyü olan, tanrıya yakarış ve ritüellerde kullanılan bir araç olarak betimlenmektedir.

Prehistorik süreçte ritüeller için maskların kullanıldığı savunulmaktadır ve maskların da ilk kuklaların oluşmasına zemin hazırladığı düşünülmektedir. Şamanizm döneminde kullanılan maskların kuklanın ortaya çıkmasında önemli bir rolü olduğu bilinmektedir. Zaman içerisinde masklar, baş bölgesinden uzaklaştırılarak, iplerle yönetilip canlandırmıştır. Böylece marionette kuklaların ilk tasvirleri gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. Yüz yerine, el yordamıyla yönlendirilmeye başlanan kuklalar

ortaya çıkmaya başlamış ve bu kuklaları oynatmak için yeni yöntemler geliştirilmiştir. Daha sonraki süreçte, dramatik, dini ritüellerde, birleştirilmiş, iplerle hareketleri kontrol edilen mask kullanımı yaygınlaşmış ve kuklacılığa dönüşüm son aşaması ile tamamlanmıştır. Tarihsel süreçte kuklaların, ruhani güce ek olarak dini ritüeller için yaratılmış olduğu söylenebilir, onların kitle iletişim ve etkileme aracı olarak kullanıldığı da yadsınamayan bir gerçektir.

Tarihsel süreçteki inançlarda var olan "ölme ve yeniden dirilme" konusunun insanlara tanıdığı kılık değiştirme ve kişileştirme olanaklarıyla, kuklanın ve tiyatronun çıkış noktalarından biri olduğu söylenebilir. (Arnott, 1964, s. 37).

Marionette kuklaların ortaya çıkışını ülke bazlı incelemekte de fayda vardır. Kuklalar ile ilgili; çocukların bez bebekler ile oynadıkları oyunlardan kukla tiyatrosunun ilk örneğinin oluştuğu, kuklanın ortaya çıkışının din, büyü ve ritüel kökenli olduğu, ortaya çıkışının Hindistan olduğu ve daha sonrasında diğer ülkelerde yaygınlaştığı ya da bunun tam tersi Orta Asya'da doğup diğer Ülkelere yayıldığı, tarih boyunca ortaya atılan savlardır. Kuklaya ait en eski buluntular, İndus Vadisi Uygarlığına dayanmaktadır. Bu uygarlığın Hindistan'da kurulan ve bilinen en eski uygarlık olduğu düşünülmektedir. Bu bölgede yapılan kazılarda M.Ö. 2500'e kadar tarihlenebilen, iplerle hareket ettirilebilen ve kafaları çıkarılıp takılabilen terakota bebekler (toprak ve kilden yapılmış bebekler) ortaya çıkarılmıştır. Yapılan diğer arkeolojik kazılarda ise benzer şekilde bir çubuk yardımıyla yukarı ve aşağı hareket ettirilebilen terakota hayvanlar bulunmuştur (Ghosh, 2005: 14)



Görsel 1. Hindistan'dan Marionette Kukla Örnekleri, <https://bit.ly/3a5zH6Q>

Başka bir görüş ise; kuklacılığın kaynağının Çin'de olduğuna dairdir. (ya 618-906 Tang devrinden veya 960-1278 Sung hanedanından itibaren). Kukla yapımının birkaç bin yıl önce başladığı ve marionette kuklaların M.Ö. 8. yy. 'dan beri kullanıldıkları savunulmuştur. Diğer bir sava göre ise; ortaya çıkış sürecinin Hindistan veya İran'da başladığı, daha sonra Çin'de devam ederek ustalık seviyesine ulaştığını varsaymaktadır. Hindistan'daki eski bir inanış ise; kuklaların insanları eğitmek ve eğlendirmek amacı ile yeraltından gönderilmiş yaratıklar olduğunu belirtmektedir.

Bir Hint atasözüne göre: "Kukla oyunu, Tanrılar tarafından kutsandığı için, asla ölmeyecektir." şeklinde ifade edilmiştir. Bu ifade, kukla tiyatrosunun kutsal bir amaç için var olduğu ve yaratıcı içgüdüünün kendisini yaşatan kaynağı beslediğini betimlemektedir. (Puschke, 1962, s.5).

Herodot tarihine bakıldığında ise, eski büyük uygarlıkların iplerle veya tellerle oynatılan kuklalardan yani marionette kuklalardan bahsettiği görülmüştür. Bu uygarlıkların ön plana çıkanlarından biri ise Mısır'dır. Antik Mısır'da, ölümden sonraki yaşama inaniş ve eşyaları ile birlikte mezara gömölme geleneđi, çocuk mezarlarında bulunan ve M.Ö. 3 – 4 bin yıl öncesine tarihlendirilen, ağaç veya fildişinden yapılmış bebekler, kukla tarihi için bir kaynak niteliğinde değerlendirilebilir. Başka bir bulgu ise, Mısır rölyeflerinde rastlanan kukla oynatan bir kuklacı betimlemesidir. Bundan yola çıkarak kukla oyunlarının uzun bir geçmişe dayandığı söylenebilir. Mısır'da marionette örneđi olarak; Osiris (Mısır Tanrısı) şenliklerinde, kadınların taşıdığı, bir iple oynatılan bereket figürü gösterilebilir. (Kaye, 1994, s. 52).

Kukla Tiyatrosu, Antik Çağda VI. yüzyılda Yunan toplumunda ilk kez dinsel törenden bağımsızlaşarak bir sanat türü haline gelmiştir. Kuklalar, dinsel bağlamda ya da pratik ölçütlerle irdelenen bir sanat alanı olarak değil, estetik ölçütlerle değerlendirilen bir "oyun" a dönüşmüştür. (Yıldız, 2005. s.425) Milattan önce 4. Yüzyıla bakıldığında ise kuklanın, Antik Yunan'da genel bir eğlence aracı olarak görüldüğü söylenebilir. Yunanca'da kukla, 'Neurospatos' adı ile anılmıştır. "Neuron" nun ip anlamına gelmesi göz önüne alındığında, o dönemde kullanılan kuklaların marionette kuklalar olabileceđi düşünülmektedir. Antik Yunan Döneminde de pişmiş topraktan yapılmış bebekler bulunmuştur.

Orta Asya'da Kurgan bölgesinde, İngiliz araştırmacıların yaptığı kazılarda, binlerce yıllık eklemli kuklalara rastlanmıştır. Bu kuklaların eklemli oluşu marionette olduklarına dair olasılığı arttırmaktadır. Aynı zamanda kazılardaki bulgulara dayanılarak buluntuların oyuncak ya da bebek olmadığı, tiyatro amaçlı olduğu düşünülmektedir (Baltacıođlu, 1975, Oral, 2003, s. 75).

Eski Roma Döneminde, M.Ö. 400'lerde de kuklalar görülmüştür. Kuklalar panayirlarda ön plana çıkmışlardır. Dönemin getirdiği dini tabular yüzünden kuklacılar gösterilerini sergilemekte zorlanmışlardır. Kaynaklarda, kukla oynatıcılarının, kuklaların mekanizma ve iplerini halka gösterdiği yazılmıştır ve bu durum marionette kuklaların varlığına bir kanıt olarak gösterilebilir. (Ana, Britannica, 1994, s.426).

Ortaçağ kuklaları, kiliselerde dini amaçlar için, papaz rollerine yardımcı olarak kullanılmıştır. (Helen, 1966, s. 123). Rönesans İtalya'sında, halkta yeni bir tiyatro zevki uyanmış ve temsiller arasında kukla gösterilerine de rastlanmıştır. İtalyan Kuklalarında, en öne çıkanı "Polliçinello" olmuştur. Başındaki beyaz külahı, sırtındaki gömleği, uzun burnu ve tuhaf hareketleri ile mizah duygusu yüksek bir karakter sergilemiştir. (Arnott, 1964, s. 54). XVI. yy. da İtalya'da doğan en önemli kukla figürlerinden bir diğeri ise "Pulcinella" dır. Bu kukla birçok ülkeye örnek olmuştur. İngiltere'de "Punch", Avusturya ve Almanya'da "Kasperle", İspanya'da "Don Cristobal Pulichinela" ve Rusya'da "Petruşka" nın ortaya çıkmasında önemli bir role sahiptir. (Wölfgang, 1986, 245).

İtalya'nın Catania şehri de marionette tarihinde adından söz ettirmiştir. Bu bölgedeki marionette kuklalar, çoğunlukla kafalarına monte edilmiş bir çubuk yardımıyla hareket ettirililmektedir, kol ve bacaklarında ise ip veya tel kullanılmıştır. "Marionettes a la planchette" adı verilen bu kuklalar, müzik ile birlikte dans eden, kalaslar üzerinde oluşturulmuş oyuklarda hareket ettirilen kuklalar olarak boy göstermektedirler. (Arnott, 1964, s. 37; Baird, 1966, s. 39). İtalya'nın Sicilya bölgesinde marionette kuklalar görülmüştür. Dini tasvirlerle ipli kuklaları dramatize eden büyük gösterilerle ünlenmişlerdir. (David, 1974, s. 12).

Fransa'da da marionette kuklalar yoğun olarak kullanılmıştır. Kaynaklar 14. Yüzyılda el kuklaların varlığından bahsetmiş, daha sonra "Marionettes a la planchette", kukla tiyatroları Paris'e, 17. yüzyılın başından itibaren girmiştir. 18. yüzyılda ise marionette operaları popüler bir hale gelmiş, gerçek tiyatroyla kukla tiyatroları arasında yoğun bir rekabet oluşmuştur. Bu sebepten ötürü 1720 yılında kukla yapımlarının kanunen yasaklanması için bir girişimde bulunulmuştur. Fransa'da el kuklaları da marionette

olarak adlandırılmıştır. Bunun sebebi olarak da, küçük kız çocuklarına “Küçük Mari” manasına gelen ismin kullanılması gösterilmiştir. Çünkü o süreçte küçük kız çocuklarının bebeklerine hep bu ismi koyduğu belirtilmiştir. (Donnay, 1916, s. 29; Puschke, 1962, s. 45). Marionette kuklaların tarihçesinde Almanya’ya bakıldığında ise, Almanya 19. yüzyılın başından beri kukla tiyatrosuna özel bir ilgi göstermiştir. 1858’de, Graf Franz Poggi ve Joseph Papa Schmidt’in yardımlarıyla Alman kuklasında önemli bir yeri olan “Münih Marionette Tiyatrosu” kurulmuştur. Münih Marionette tiyatrosu yaptığı sanatsal gösterilerinde kuklayı geliştirmiş ve Alman kukla ekolüne de oldukça fayda sağlamıştır. Bu süreçte büyük önem kazanan marionette tiyatrosu, klâsik eserlerin çok sayıdaki adaptasyonunu sunmuştur. Birçok klasik eser sahnelenmiş ve bu sunumlarda halkın kendi kültürü ve değerleri yansıtılmıştır. Modern sanat ve modern tiyatro gelişmeye devam etmiş ve kuklacılık alanında da yeni kavramları ortaya çıkmaya başlamıştır. Almanya dadacılık akımı ve Bauhaus Okulu’nda kukla sanatının önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. (Helmuth, 1953, s. 4, 14; Puschke, 1962, s. 56) Avusturya’da ise Prof. Anton Aicher, 1913 ‘de Salzburg Marionette Tiyatrosu’nu kurmuştur. Bu marionette tiyatrosu günümüzde de oldukça ünlüdür. Salzburg ‘da gerçekleştirilen Mozart Festivali kapsamındaki marionette tiyatrosunda, Mozart eserlerine de yer verilmiştir (David, 1974, s. 85).

Doğu Avrupa ülkelerinde, II. Dünya Savaşından günümüze kadar, gösteri sanatları eğitim amaçlı kullanılmıştır. Eğitim ile birleştirilen temsiller, halkta çok daha etkili bir öğrenme gerçekleştirilmektedir. Bu bağlamda kukla da eğitimin bir parçasıdır ve toplumsal süreçteki olayların etkisi altında kalmıştır. (Currell, 1974, s. 19). Polonya kuklalarının geçmişini 15. yüzyıla dayandırmaktadır ve diğer Doğu Avrupa ülkelerine göre kukla konusunda daha tecrübeli olduğu söylenebilir. Genel olarak çubuk ve el kuklacılığı yaygındır. Marionette temsilleri çok az görülmüştür. (Bezdek, 1973, s. 47). Çekya, marionette tarihçesinde en ön plana çıkan ülkelerden bir tanesidir. Önemli bir marionette geleneğine sahiptir. Prag şehri bu bağlamda ön plana çıkmaktadır. Marionette üretimi yapan bir çok atölye vardır.



Görsel 2. Çekya Marionette Örnekleri, <https://bit.ly/3q8A5Hp>

Çek topraklarındaki kuklalar ve kukla tiyatrosunun unsurlarının muhtemelen eski zamanlarda, özellikle kült ritüellerinde, dini törenlerde ve halk geleneklerinde ortaya çıktığı düşünülmektedir. Çek kukla tarihinde öne çıkan kuklacı isimleri arasında, ilk önemli kuklacılar olan Johann Hilferding, Girolamo Renzi ve Antoni Geissler bulunmaktadır. (<https://unima.idu.cz/en/history-of-czech-puppetry/>)



Görsel 3. Çekya Marionette Örnekleri, <https://bit.ly/3pdw0k0>

Çekler yaptıkları kuklalar ile birlikte disiplinlerarası çalışmalara girmiş ve animasyona da yönelmişlerdir. Canlı kukla film sanatında çok başarılı örnekler sergilenmiştir. Bu bağlamda Çekya'da ön plana çıkan iki isim; Karel Zeman ve marionettelerle uygulamalar yapan Jiri Trncka'dır.

Rusya'nın tarihsel sürecinde öncelikli olarak Perouchka gezginlerinin kuklalar ile ön plana çıktığı, sonrasında ise sürecin 1930 yılında ölen Ivan Zaitsev ile devam ettiği düşünülmektedir. Kukla temsillerindeki ilk denemeler çocuklara yönelik olmuştur. Günümüz Rusya'sında ise her yaştan izleyici için temsiller sahnelenmektedir.



Görsel 4. Rusya Marionette Örneği, Kroshka Kukla Tiyatrosu,
<https://www.youtube.com/watch?v=jB3STYO3fyY>

Rusya'nın kukla tarihinde adı geçen, ülkenin sahip olduğu en iyi kuklacı olarak gösterilen ve bütün kukla biçimlerine hakim olan Sergei Obraztsov'dur. (Arnott, 1964, s. 59). Modern Rus kukla sanatı Birinci Dünya Savaşı süresince, gelişir ve eğitime yönelir, günümüz Rusya'sında ise kukla sanatı, Sergei Obraztsov'un etkisi altındadır. Sanatçı, Marionette ve el kuklasına yeni bir soluk kazandırmıştır. Genel bağlamda, bütün kuklacılar tarafından yapılan örneklerin ilkleri hep ona aittir. (Obraztsov, 1961. s. 23).

İngiltere'de kuklanın tarihçesi Elizabeth dönemine dayanmaktadır. Bu dönemde marionette ve gölge kuklaları ön plana çıkmıştır. El kuklası, kolay oynatımından dolayı marionette kukladan, daha çok tercih edilmiştir. İngiltere'de kuklaların, 13. yüzyılda Fransız göstericiler tarafından ortaya çıkarıldığı düşünülmektedir.

İngilterede kukla ustalığı ve tekniği kusursuzdur. Malvern ve Stratford-upon Avon'da marionette tiyatrolarına sahip olan Waldo Lanchester en iyi tanınan kukla kumpanyasıdır. Lanchester'lar 1940'larda oyun yazarlarını kukla tiyatrosu için oyunlar yazmaya davet etmişlerdir. Bu davet sonucunda, Bernard Shaw marionette kuklalar için bir oyun yazmaya karar vermiştir. (Bezdek, 1973, s. 75; Batek, 1981, s. 43).



Görsel 5. Britanya Marionette örnekleri, <https://bit.ly/3tHSIcP>

Amerika'daki ilk kuklacıların ise Kızılderililer olduğu düşünülmektedir. Kuklalarında insan ve hayvan figürleri yapmışlardır. 1500'lü yıllardan beri Amerika'da, farklı kukla stilleri popüler hale gelmiştir. Marionetler Amerika'da da popüler olmuştur. 19. yüzyılın sonlarına doğru bazı Amerikalı kuklacılar uluslararası platformda tanınmaya başlanmıştır. (Batek, 1981, s. 44).



Görsel 6. Amerika'da Bob Kramer Marionette Tiyatrosu, Marionette Örnekleri,
<http://www.kramersmarionettes.com/about-us.php>

Hindistan'da genel olarak; marionette, sopalı kuklalar ve gölge kuklaları olmak üzere, üç tip kukla bulunmaktadır. Diğer bir çeşit olan, ama çok fazla kullanılmayan, el kuklasının da varlığı bilinmektedir. Üç boyutlu kuklaların bilinen en eski biçimi marionette kuklalardır, kökeninin ise Hindistan kuklacılığının ana vatanı olan Rajasthan'a dayandığı söylenir. (Keith, 1924, s. 52; Marg, 1968, s. 3).

Hindistan ve Çin, iki ülkeyi de marionette kuklanın kökeni saymaktadır. Bir Çin masalı; marionette kuklaları, ilk olarak Yen-sze yada Yang Shih'in icat ettiği ve onları M.S. 1000 dolaylarında Chou hanedanının İmparatoru Mu-Wang önünde saraydaki temsilde taktim ettiğini belirtilmiştir. (Obraztsov, 1961, s. 26). Burma ve Tayland'da kukla sanatı iki farklı yönde ilerlemiştir. Tayland kuklaları, Çin etkisinde kalmış, Burma ise kendi geleneklerini bağımsız bir şekilde oluşturmuştur. Burma marionette kuklalarının tarihçesi, M.S. 18. yüzyılın son çeyreğine dayanmaktadır. (Tilakasiri, 1970, s. 62). Burma marionette kuklaları, tamamen yerel bir üsluba sahiptir, yetişkin izleyicilere, uzun süreli temsiller sunmayı amaçlayan, önemli gösteri biçimlerinde sahne almışlardır. Marionette kuklalar, oyuncak ya da bebek olarak değil, gerçek oyuncuların temsilcileri olarak ortaya çıkmışlardır. Marionette temsillerinin popüler olmasının nedeninin; erkek ve kadının aynı sahneyi paylaşmasına izin vermeyen tabular olduğu düşünülmektedir. (Ranganath, 1960, s. 52-65).

Asırlar boyunca savaşların içerisinde kalan ve kanlı çatışmaların hüküm sürdüğü bir ülke olan Vietnamda, halk sanatı ya da tiyatrunun izlerine pek de rastlanmamıştır fakat ülke gelişmiş bir kuklacılık geleneğiyle ön plana çıkmıştır. Benzersiz bir kukla gösterilerinin olduğu söylenebilir. Vietnam kuklaları, suyun üzerinde hareket eden marionette kuklalardır ve 'su kuklaları' olarak adlandırılmıştır. Bu kukla gösterisi, ülkenin coğrafi özelliklerine uygun bir şekilde yapılmış ve kimi zaman çok yüksek yerlerden metrelerce aşağı uzanan ipler ile marionette kuklalar suyun üzerinde oynatılmıştır. Su Kuklaları Vietnam'ın eğlence biçimi haline gelmiştir. Günümüzde de bu kukla gösterileri özellikle Turistik gezilerin vazgeçilmez bir durağı haline gelmiştir.



Görsel 7. Vietnamdaki su kuklaları (marionette), <https://bit.ly/3aWLNyy>

Japonya'da kuklacılık, diğer Asya ülkeleri ile benzerlik göstermektedir. Japonlar genel olarak marionette ve diğer kukla türleri ile değil "Bunraku" olarak adlandırılan kuklaları ile ünlüdürler.



Görsel 8. Bunraku kuklalarından bir örnek, <https://www.japan-zone.com/culture/bunraku.shtml>

Türkiye'deki kukla geleneğine bakıldığında ise; gölge tiyatrosundan çok daha eskiye dayandığı görülmektedir. Bu hususta yeterli bilgiye ulaşılamadığı için pek çok araştırmacı gölge oyunu ile kuklayı birbirine karıştırmaktadır. Anadolu'da bebek kavramı ile bağdaşan, "*korçak, kudurcuk, kucak, kavur, konçak, kabarcuk, kavurcak, goğurcak gibi sözcüklerle*", Çadır Hayal ve Kol Korçak sözcükleri Türk kukla geleneği ile ilgili adlardır. Çadır Hayal, marionette (ipli kukla), Kol Korçak ise el kuklası anlamına gelmektedir. "Kurçak, kavurcak gibi eski Türkler'deki sözcükler tanrılar ve ölümler için kullanılan törenlerle ilgilidir. (And, 1977, s. 191). Marionette kuklalar genellikle dans eden kuklalar şeklinde görülmüştür.



Görsel 9. Türkiye'den bir marionette örneği, <https://bit.ly/3jBpSk9>

Kaynaklara göre kuklanın nasıl, hangi tarihlerde ve nereden ortaya çıktığı konusunda farklı görüşleri vardır. Kuklaların Orta Asya'da Türk Kavimleri arasında yaygın olarak oynatıldığı ve göç sürecinde Anadolu topraklarına geldiği düşünülmektedir. Tarihsel süreç içerisinde Türkiye'de çeşitli kukla türleri oynatılmıştır. XVII. yüzyılda daha yaygın olarak kullanıldığı düşünülen kukla, XIX. yüzyılın bitiminde farklı tiyatro türlerinin bir sentezi olan seyirlik bir oyun şekline gelmiştir. (Güler, Özdemir, 2007, s. 211)

Geçmişten günümüze kadar kukla tarihi ve dolaylı olarak marionette kuklaların tarihçesi ile ilgili bir çok sav öne sürülmüştür. Yazılı kaynakların yeterli olmaması sebebi ile kuklanın tarihsel süreçte ilk olarak nasıl ve nerede ortaya çıktığı konusunda bir belirsizlik olduğu düşünülmektedir.

1.2. MARIONETTE KUKLALARIN OYNATIM TEKNİKLERİ

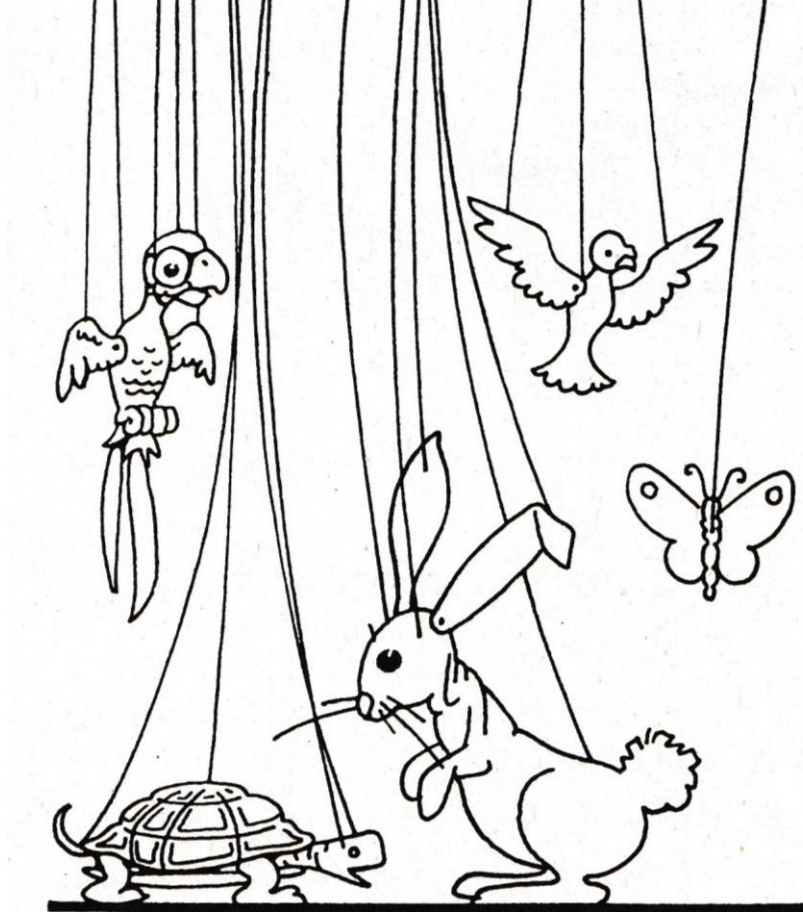
Marionette kuklalarda, gösteri esnasında vücut bir bütün olarak seyredildiği için oynatım tekniklerinde bazı hususlara dikkat edilmelidir. Eklem hareketlerinde kullanılan iplerin sayısı arttıkça daha fazla çalışma, bilgi ve tecrübeye ihtiyaç duyulmaktadır. Eklem hareketlerini sağlayan ip düzeneklerinde karışıklığa sebebiyet verilmemesi için kuklalar belirli bir kurguda asılı kalmak zorundadırlar. Kukla oynatıcıları, gösterim esnasında marionette kuklaları kuş bakışı bir şekilde görmektedirler, bu bağlamda kuklanın tamamını gösteri süresince gözlemleyemezler. Bu durum insan kuklalarında ayakların yere basıp basmadığının görülmesini engeller. Oynatıcının yarattığı kukla ile ruhsal bağlamda bütünleşmesi bu aşamada başlar. Kuklayı hissederek gösterimi devam ettirmesi gerekmektedir. Kuklacının elindeki oynatım çubuğu ve iplerin düzeneğine ciddi bir şekilde hâkim olması esas unsurdur.

Kukla tiyatrolarında, marionette kuklalar sahneye giriş ve çıkış esnasında, kulisi kullanmalıdır. Kuklaların görünür bir şekilde yukarıdan sahneye girişi ve çıkışı gösteri esnasında profesyonel olmayan bir görüntü sergileyebilir. Marionette oynatımında aceleci olunmamalıdır, hareket, konuşma ve davranış prensiplerine uyularak karakter temsil edilmelidir. Genel bağlamda bir değerlendirme yapılırsa; marionette kuklaların oynatımı için ayrı bir beceri ve tecrübe gerektiği söylenebilir.



Görsel 10. Marionette kukla gösteri örneği, ORAL, Ünver, (2003)

Kukla oynatıcısı öncelikli olarak gösteriye çıkaracağı kuklayı sahnesiz bir şekilde hayata geçirmelidir. Kukla gösterimlerinde, en çok prova ve dikkat gerektiren çeşit marionette kuklalardır.



Görsel 11. Marionette hayvan kuklaları örneği, ORAL, Ünver, (2003)

Marionette oynatımında, ipler hem gövdeyi taşımak hem de hareket unsurunu sağlamak amaçlı işlev görmektedirler. İplerin düzeneği ve sayısı tasarımın ne olduğuna değil, göstereceği hareket unsurlarına ve eklem fazlalığına göre artmaktadır. Büyüklük ve küçüklük unsuruna göre de ip sayısı değişkenlik göstermektedir.

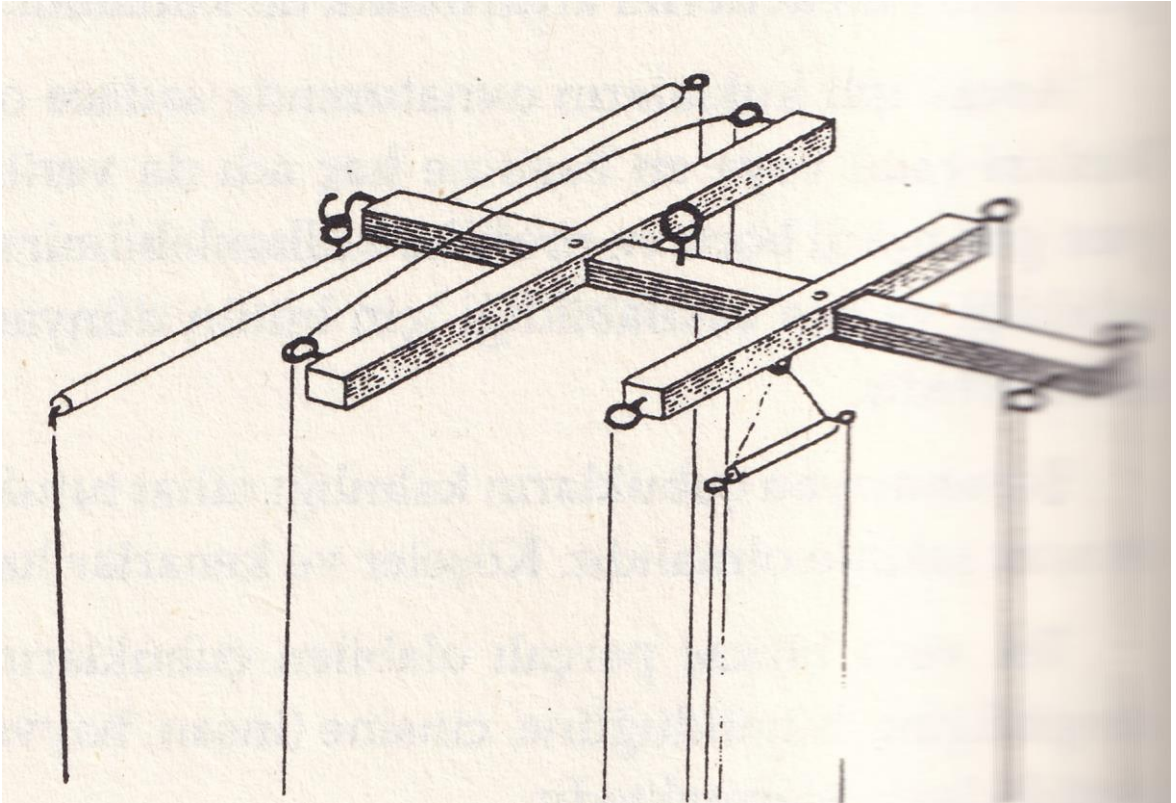
Marionette kukla oynatımında, iplerin düzeneğini sağlayabilmek için çapraz bir ahşap kurguya, yani oynatım çubuklarına ihtiyaç duyulmaktadır. Oynatım çubukları marionette kuklaların ana iskeletlerinden biridir.



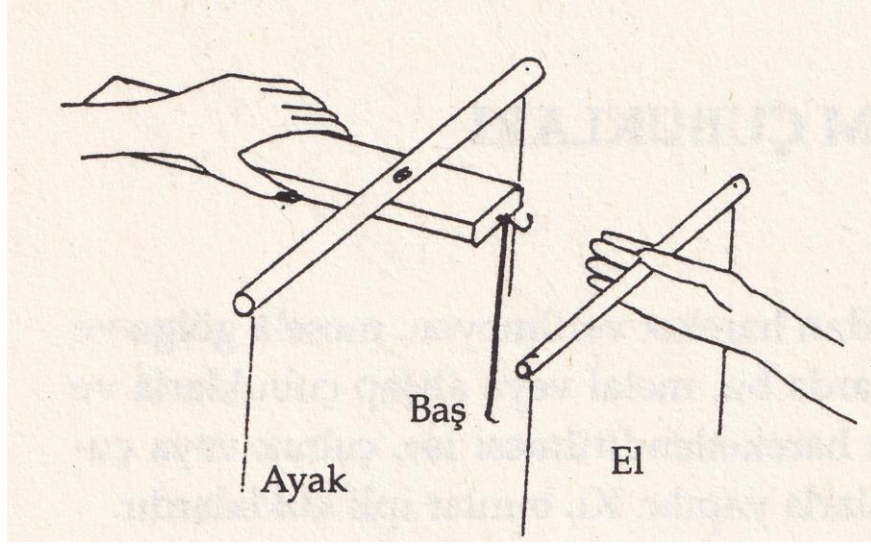
Görsel 12. Marionette Oynatım Çubuğu, Kişisel fotoğraf arşivi

Çapraz ahşap oynatım çubukları, özellikle ipli insan kuklalarının oynatımında en çok kullanılan düzenektir. Yapımı oldukça kolaydır. Genel olarak masif ahşap çitelerin birbirine artı oluşturacak şekilde birleştirilmesi ile yapılabilirler. Çitelerin birleştirilmesi yapıldıktan sonra, ip düzleklerini taşıyacak olan kancaların (kapalı piton) montajı yapılır. Yapılacak olan kukla tasarımına göre çitelerin boyutları, şekli ve kurgusu değişiklik gösterebilir. Marionette kuklalarda hareket unsuru oynatım çubukları ve bu çubuklara bağlı tel veya iplerin kullanımı ile sağlanmaktadır. Oynatım çubukları “çatal” ya da “haç” şeklinde de adlandırılabilir.

Oynatım çubuklarının yapımında; alüminyum, metal boru ve profil kullanılsa da farklı biçimlerde işlenebildiği ve çivi çakılabildiği için ahşap çubukların kullanımı daha yaygındır. Ahşaptan yapılan çubukların kalınlığı, el ile rahat tutulabilecek ve ağırlığı rahatça kaldıracak türde olmalıdır. Tek ya da birkaç parçadan oluşabilen çubukların şekli, kuklanın hareket zenginliğine, büyüklüğüne, cinsine (insan, hayvan ya da bitki) ve ülkelere göre farklılıklar gösterebilmektedir. Bir adet oynatım çubuğu ile tek veya birkaç kukla oynatılabilir. Gerekli görüldüğü durumlarda yeni oynatım çubukları tasarlanabilir. Kukladan çubuğa kadar yükselen ipler (tel ya da misina da olabilir), oynatımı zorlaştırmayacak kadar kısa ve gösteri esnasında, öndeki seyircilerin çubuğu göremeyeceği kadar da uzun olmak durumundadır. Çubuğun üzerinde bulunan kancalara bağlanacak iplerin, düğümleri sağlam olmalı ve hangi ipin nereye bağlı olduğu belirtilmelidir. İp sayısı arttıkça, çubuğun yapısı da karmaşık hale gelebilir. Karışıklık yaşanmaması için, ipler oynatım sonunda çubuğun üzerine uygun ve kolay açılacak bir şekilde sarılmalıdır.

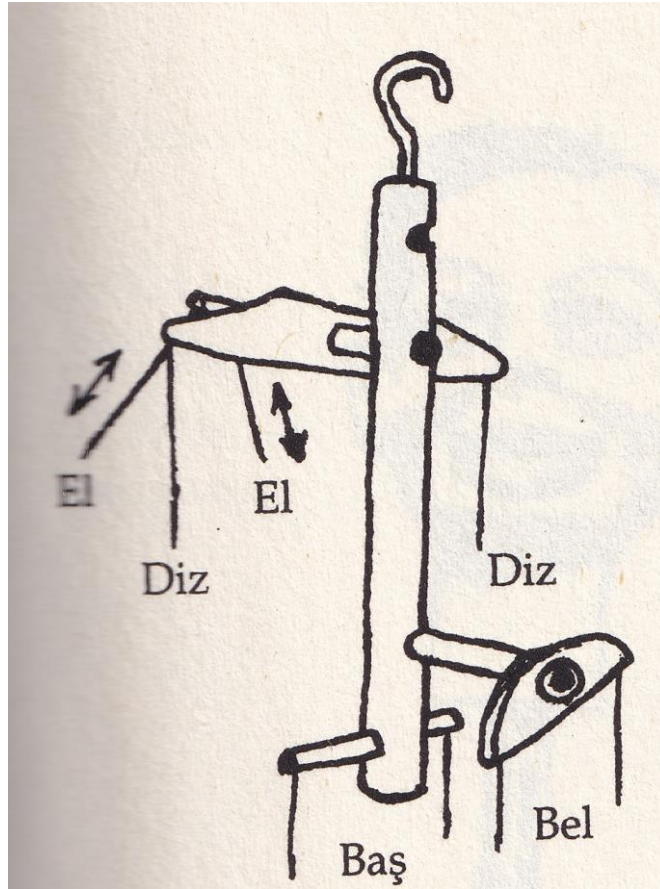


Görsel 13. Farklı bir Marionette oynatım çubuğu düzeneği, ORAL, Ünver, (2003)



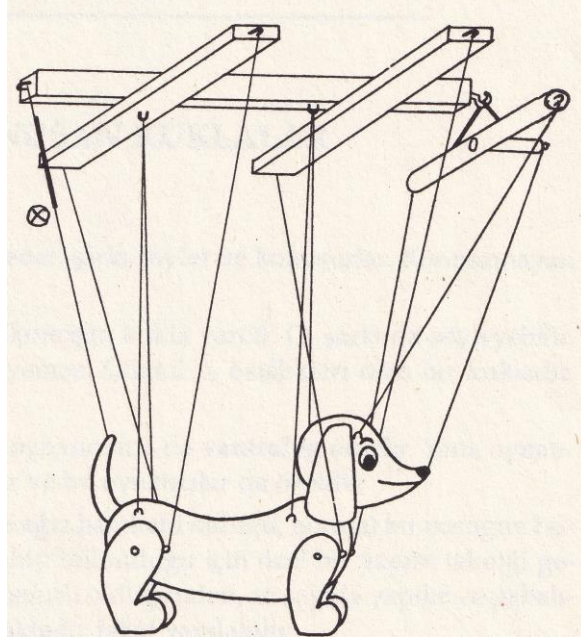
Görsel 14. Karmaşık yapıda bir oynatım çubuğu örneği. ORAL, Ünver, (2003)

Oynatım çubukları genelde yere paralel konumlandırılrsa da dikey ve yuvarlak şekilde kullananlar da bulunmaktadır.



Görsel 15. Dikey oynatım çubuğu örneği, ORAL, Ünver, (2003)

Oynatım çubuklarının şekli ve ip sayısı, hayvan kuklalarında da benzerlik göstermektedir. Çubuk ve ip sayısının fazlalığı, artan hareket ve eklem sayısı ile doğru orantılıdır. Hayvan kuklalarında, hareket unsuru sağlanacak ise, ip arasında veya doğrudan yay, lastik ya da tel kullanılabilir.



Görsel 16. İp arasında yay ve lastik kullanılmış hayvan kuklası örneği, ORAL, Ünver, (2003)

1.3. MARIONETTE KUKLA SANATÇILARI

Kuklanın tarihsel serüveninde ön plana çıkmış bir çok kukla sanatçısı bulunmaktadır. Marionette kuklaları ile dünyaca ünlü olan Çekya'da kukla sanatçıları en ön plana çıkmaktadır. Ünlü Çek kuklacı, görsel sanatçı ve kukla tiyatrosu oynatıcısı Josef Skupa, Prag'da bulunan "Academy of Applied Arts" dan (Uygulamalı Sanatlar Akademisi) mezun olmuş ve görsel sanatlar öğretmeni, set tasarımcısı ve kukla tasarımcısı olarak kariyerine devam etmiştir. Josef Skupa, teatral etki duygusu ile, çizgi roman karakterlerinin kuklalar için sabitliğinin ve oyunculuk olanaklarının önemini vurgulamıştır. Kukla konusundaki güncel yaklaşımları ile izleyicilerin oldukça dikkatini çekmiştir. Farklı kukla karakterleri yaratması ve yeni özellik arayışları ile bu alanda oldukça büyük bir çaba göstermiştir. Joseph Skupa, dünyaca ünlü baba oğul karakterini yansıtan, "Spejbl" ve "Hurvinek" adlı marionette kuklaları

ile dikkat çekmektedir. Sıra dışı kukla animasyonlarının öncüsü Jiri Tranka, Joseph Skupa'nın öğrencisidir. Çekya'da kendi üslûplarıyla faaliyet gösteren 1200'ün üzerinde kukla tiyatrosu bulunmaktadır (Bezdek, 1973, s. 56; Batek, 1981, s. 73).



Görsel 17. Çek Kukla Sanatçısı Joseph Skupa Hurvin'in, "Spejbl" ve "Hurvinek" adlı baba oğul karakterini yansıtan marionette örnekleri, <https://tr.pinterest.com/pin/334744184788842451/>

Marionette kuklalar ile ilgili Fransa'ya bakıldığında ise, Georges Lafaye kendini göstermektedir. Modern kukla sanatının en önemli isimlerinden birisidir. Lafaye, geleneksel çubuk kuklalarla bu işe başlamıştır, daha sonra ışık içerisinde yüzermiş gibi hareket eden marionette kuklalar yaratmıştır. Uygulamaları ile bu alanda dikkatlerini üzerine toplamıştır. Sanatçının liderliğinde yapılan uygulamalar oldukça fazladır. Kukla figürlerini genel olarak, sahne tavanından ve tabanından çapraz konumdaki derin çukurlardan gelen bir ışık perdesi içinde tutarak oynatmıştır. Sanatçının uygulamaları ve tekniklerindeki dramatik yaklaşım, adeta eski kara sanat tekniklerini anımsatmaktadır (Schreiner, 1962, s. 140).

İngiliz aktör ve kuklacı George Victor Speaight kukla tasarımları ve gösterileri ile oldukça ünlüdür. 1952-1955 yılları arasında BBC televizyonunda marionette kuklalar ile gösteriler yapmıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda, Speaight İngiltere'de bir ahırda, içlerinde marionette kuklaların da bulunduğu kuklalardan

oluşan bir koleksiyon bulmuştur. Araştırmalar sonucunda; bu kuklaların yıllar öncesinde kaybolan Viktorya Dönemi kuklaları olduğu ortaya çıkmıştır ve bu kuklalar restore edilerek ilk önce 1951 yılında Britanya Festivali'nde daha sonrasında da Londra Müzesi ve Tiyatro Müzesi'nde sergilenmiştir.



Görse1 18. George Speaight, <https://wepa.unima.org/en/george-victor-speaight/>

Çek asıllı Avusturya'lı heykeltıraş, grafik sanatçısı ve kuklacı, Richard Teschner, Prag Sanat Akademisi'nde ve Viyana Uygulamalı Sanatlar Okulu'nda okumuştur. Kusursuz denilebilecek marionette uygulamalarına imza atan sanatçı dünya çapında ün kazanmıştır.



Görsel 19. Richard Teschner Marionette Örneği, <https://bit.ly/3rFIR0V>

Geçmişten günümüze gölge oyunları ile ön plana çıkmış Türkiye’de ise, marionette kukla çalışan duayenlerden Hadi Poyrazoğlu bulunmaktadır. Sanatçı 1903 yılında Midilli adasında dünyaya gelmiştir. Çocukluğu boyunca Ramazan aylarında oynatılan Kukla ve Karagöz oyunlarına ilgi duymuştur. Kukla alanındaki, çabası, tecrübesi ve başarılı çalışmaları ile Türkiye’deki öncü sanatçılar arasında yer almıştır. (Unima, <http://www.unima.org.tr/hadi-poyrazoglu>)



Görsel 20. Kukla Sanatçısı Hadi Poyrazoğlu ve Marionette Kuklaları,
<http://www.unima.org.tr/hadi-poyrazoglu>

Türkiye’de marionette kukla sanatçısı ve örneği çok fazla bulunmamaktadır. Dünya geneline bakıldığında ise çok fazla marionette uygulaması yapan kukla sanatçısı olduğundan, çalışmanın bu bölümünde sadece ön plana çıkan kişiler örneklenmiştir.

2. BÖLÜM: STOP MOTION TEKNİĞİ

“Başlangıçta animizm vardı. İnsanlar taşların, ağaçların, bulutların, hayvanların bazı manevi güçle- anima ile bağlantılı olduğuna inanıyordu. Aynı şekilde tören figürlerinin törene katılan kişilere de hayat verdiğine inanılıyordu. Bu şekilde bu figürler idol (put) haline geldi. Bir sonraki aşama, putların kuklalara dönüştürülmesiyle sonuçlanan animasyon (canlanma/hareket etme) idi”.

Henryk Jurkowski

Birbiri ardına olan hareketsiz film karelerinin, bir film şeridinde kurgulanarak, hareket edinimi kazandırıldığı tekniğe stop motion adı verilmektedir. Furniss'e göre ise; *“Stop motion, kamera önünde objelerin çerçeveler halinde değiştirilmesini içeren çeşitli canlandırma tekniklerini tanımlayan bir terimdir.”* (Furniss, 2013, s.232). Stop motion teriminin akademik bağlamda ise bir tanımı henüz yapılmamıştır. İngilizce kaynak taraması yapıldığında ise, stop-motion kavramının; dur-hareket (bas-çek; don-kayıt) gibi basit bir teknik terim olmadığı; çizgi filmlerden, deneysel kısa filmlere, kukla filmlerinden, animasyon filmlere uzanan geniş bir yelpazeden faydalandığı ve kendine özgü sanatsal bir sahaya sahip olan teknik bir uygulama olduğu anlaşılmaktadır.

Genel olarak cansız üç boyutlu nesnelere iç mekanizmaları ya da dış etkenler tarafından hareket ettirilir ve her kare ayrı ayrı fotoğraflanır. Bu işlem görüntünün sürekliliğini sağlayabilmek için büyük önem teşkil etmektedir. Nesnelere iki veya üç kare aralıklarla oynatılmasının yeterli olduğu düşünülmektedir. (Locke, 1992, s. 63).

Stop motion uygulaması; kuklalar, modelleme çamuru kullanılarak şekillendirilmiş hareket mekanizmasına sahip prototipler veya üç boyutlu modeller yardımı ile yapılabilmektedir. Cansız üç boyutlu nesnelere çekimleri fotoğraf makineleri ile yapılabileceği gibi tek kare çekme özelliği olan video kameralarla da gerçekleştirilebilmektedir.

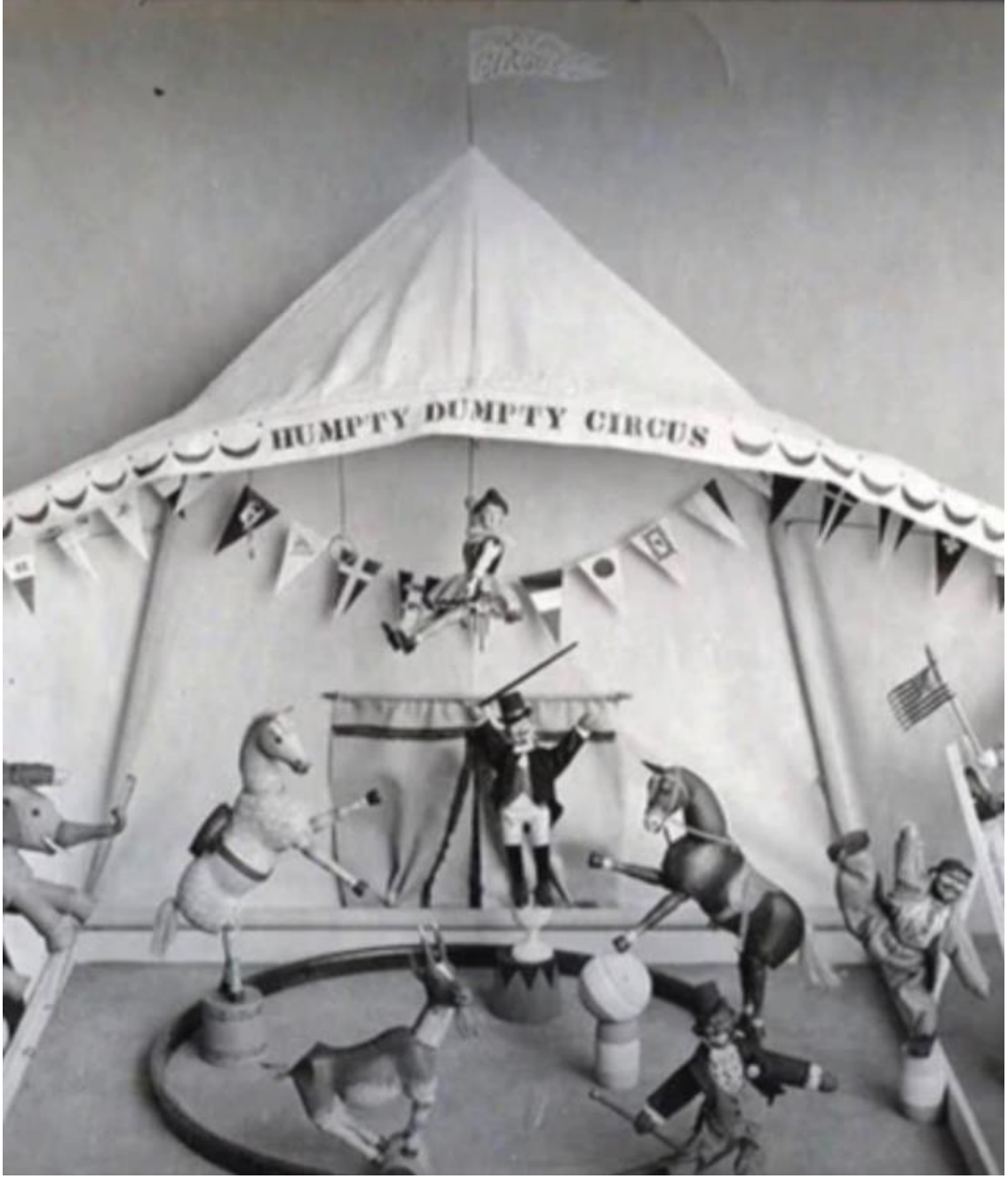
Ünlü Fransız Sihirbaz George Meliés'in bir film çekimi esnasında kamerasının takılması sonucu bu tekniği geliştirdiği varsayılmaktadır. Stop motion canlandırma, kuklacılığın daha yaygın olmasından ötürü Avrupa'da ortaya çıkmıştır. Stop motion uygulamasında, oluşturulan sahne ve karakterlerin çevresindeki nesnelere oluşturduğu özel alanlar ile canlandırmalar daha gerçeğe yakın yapılabilir.

2.1. STOP MOTION TEKNİĞİNİN TARİHÇESİ

Stop motion tekniğinin tarihçesi sinema tarihi kadar eskidir. Fotoğraftan sinemaya geçiş sürecinde, elde edilen ilk hareketli görüntüler, hareket ettirilen dizi resimlerden oluşturulan örnekler, Stop Motion'ın süreci hakkında bilgi vermektedir. Stop motion'ın en temel özelliği, hareketsiz bir uzamda ve parçalanmış bir sürede inşa edilen film karelerini nitelendirmesidir. Uygulama ile, öncesi ve sonrası ana hatları ile tasarlanmış karelerin, birbiri ardına getirilmesi ile bir film sahnesi oluşturulabilir ya da hareket unsuru sağlanabilir. Stop motion'ın fazladan bir 'zaman' yaratma çabası sinema endüstrisi bünyesindeki sanatsal duruşunu sergilemektedir. Ünlü animatör Tim Hittle; "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" sözü ile stop motion hakkındaki genel yargıları ifade etmiştir.

Stop-motion tekniği, film endüstrisi bünyesinde farklı amaçlar için de kullanılmıştır. Kısa film yönetmenlerinin, model killeri, oyun hamurları ya da modelaj çamurlarıyla hazırladıkları deneysel uygulamalarında, bilgisayar destekli reklam filmlerinde, iki ya da üç boyutlu çizgi film sinemasında ve çok sık olmamakla beraber sinema filmlerinde stop motion örnekleri uygulanmıştır.

Üretilen ilk stop motion filminin, sirk akrobatlarının hareketlerini simüle etmek için eklemli uzuvları olan bebeklerin kullanıldığı 1898'deki The Humpty Dumpty Circus olduğu varsayılmaktadır. Bu filmin arşivlerine ulaşılammış ve kayıp olduğu düşünülmektedir. Filmin doğrulanmış hiçbir fotoğrafı ya da parçası yoktur.



Görsel 21. The Humpty Dumpty Circus'a ait olduğu düşünülen bir film görseli
lostmedia.fandom.com

Stop motion canlandırma tekniğini kullanan ve hayatta kalan en eski filmlerden biri, hamurdan yapılmış bir yüzü canlandırmak için kurgulanan 1902 yapımı "Fun in a Bakery Shop"dur.



Görsel 22 . “Fun in a Bakery Shop” filminden bir sahne,
<https://mubi.com/tr/films/fun-in-a-bakery-shop>

Erken dönem bir stop motion sanatçısı olan Wladyslaw Starewicz, 1912 yapımı “The Beautiful Leukanida” adlı animasyon filmi ile adından uzun süre söz ettirmiştir. Sanatçının bu stop motion filminde ölü böcekleri kullanması oldukça dikkat çekmiştir.



Görsel 23 . “The Beautiful Leukanida” filminden bir sahne,
<https://twitter.com/barbaricrussia/status/850563415949103104>

Stop motion kısa filmlerin 1910 – 1920 yılları süresince popüler olması daha sonraki süreçte, uzun metrajlı stop motion filmlerinin üretilmesinin zeminini hazırlamıştır.

Stop motion animasyondan kapsamlı şekilde yararlanan ilk uzun metrajlı film 1925 yılı yapımı *The Lost World*'dür. Arthur Conan Doyle macera hikayesinin Güney Amerika'da dinazorlarla dolu bir plato bulan kaşiflerle ilgili bir uyarlaması olan *The Lost World*, o sırada filmde görülen en gerçekçi dinazorları yaratmak için stop motion animasyonlu modellerden kapsamlı bir şekilde yararlandığı için dikkat çekmiştir. Filmdeki dinazorlar izleyiciler üzerinde öyle bir izlenim bıraktı ki filmin özel efektlerini hazırlayan Willis O'Brien, sesli filmlere geçişten kurtulmuş ve başka bir dönüm noktası olan 1933 yapımı *King Kong* filminde çalışmıştır. Bu film, sonrasında çekilecek olan dev canavar filmlerinin şablonunu oluşturmuştur. Başarılı bir stop motion örneği olan *King Kong*, izleyicinin belleğinde uzun bir süre yer etmiş ve birçok genç yeteneğe stop motion animasyon alanına girmeleri için ilham vermiştir. Stop motion'un geçmişi oldukça eski yıllara dayanmaktadır ve modern film endüstrisinde gelişmiş tekniklerle olan uygulamalar hala devam etmektedir. Bu teknik; "*Coraline*", "*The Nightmare Before Christmas*" ve "*Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*" gibi filmlerle modern çağa adapte olmaya devam etmektedir. Stop motion tekniği ile çalışan yeni sanatçılar ortaya çıkıp, deneysel uygulamalar sürdürüldüğü sürece, bu teknik uzun yıllar boyunca sanatsal bir varoluş sergileyecektir. (Stop Motion Animation: A Brief History)

Stop-motion'ın uygulama alanı oldukça geniş olmasına rağmen, kullanım açısından dar bir çerçeveye sahiptir. Fransız yazar ve filozof Gilles Deleuze'un savına göre; "sinemanın ikinci dünya savaşı öncesindeki hareket dönemi" ve "ikinci dünya savaşı sonrasındaki zaman dönemi" ayrımı stop-motion uygulamalarının alanını da etkilemiştir. (Aran, 2019, s.68)

1920 ve 1930 yılları süresince Lotte Reiniger'in silüet animasyonunun örneklerini uyguladığı filmlerinde, ileri görüşlü, masalsi ve mekanik unsurlar göze çarpmaktadır. 1950'li ve 60'lı yıllara gelindiğinde ise, stop-motion kukla filmi üreten bir yönetmen olan Jiri Trnka'nın filmleri ön plana çıkmaktadır. Üslupsal bağlamda fantastik bir dünyanın soyutlamalarını yansıtan Trnka, varoluşa önem veren, duyarlı, akılcı ve masalsi film atmosferleri yaratmıştır.

Günümüz sinemasında stop motion tekniğinin uygulamaları, sinemalarda, televizyon ve reklam sektörü için yapılan çalışmalarda, en çok da film festivallerinde karşımıza çıkmaktadır. İki boyutlu ve üç boyutlu animasyon sinema tekniklerinin (Stop-motion kukla sineması, siluet animasyon, animasyon film gibi), teknolojinin hızla ilerlediği bir dünyaya uyum sağlayabilmesi, bilgisayar kodlama sistemleri ile oluşturulan “hareket” ve “zaman” unsurlarının, sayısal veri olarak üretilmesi ile gelişim göstermektedir. Stop motion’ın bu devinim gösteren sektörde kendine uygulama alanı açması hiç de zor olmamıştır. Animasyon olarak üretilen her bir “kare”, gerçek bir zaman diliminde, dijital olarak üretilen bir “hareket” birimi olarak stop-motion temeliyle birbirine bağlanmaktadır. (Aran, 2019, s.68)

Sinemanın doğuşundan bir süre sonra, kukla filmleri oluşturabilmek için canlandırma tekniği kullanılmaya başlanmıştır. Fransızcada, canlandırma anlamına gelen ‘Animation’, dilimize ‘Animasyon’ terimi ile geçmiş ve sinema alanında bu kavram ile anılmaktadır. *“Türk Dil Kurumu’nca yayınlanan Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğünde ‘Tek tek Şekilleri ya da devinimsiz nesnelere gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarma işi’”* şeklinde betimlenmektedir. (Özön, 1981, s. 49).

Stop motion tekniği ana hatları ile çizgi film tekniği ile benzerlik göstermektedir. Bu teknik; kuklalarda birbirini takip eden değişik hareket yanlısamlarının, her seferinde tek kare olarak çekilmesi ve filme alınması, daha sonrasında da filmin kesintisiz bir biçimde gösterilmesiyle yaratılmıştır. Uygulama esnasında üç boyut, dekor ve ışıklandırma gibi öğelerini devreye sokmaktadır. Animasyon filmlerinin temeli olarak gösterilen tek kare çekimin ilk uygulamasını, Amerikalı sanatçı James Stuart Blackton yapmıştır. Sanatçı, 1907 yılında çevirdiği; ‘Perili Otel’ adlı filmde bazı sahnelerde kamerayı, her seferinde tek bir görüntü alacak şekilde çalıştırmış ve hareketsiz nesnelere kendi kendine hareket eder hale getirmeyi başarmıştır. Kukla canlandırma filmlerinde, özellikle Doğu Avrupa ülkeleri ileri düzeyde uygulamalar yapmaktadır. İlerleyen teknoloji ve sinema ile birlikte, gölge oyunu tasvirleri bütünleşmiştir.

Günümüz sinema endüstrisine bakıldığında ise; stop-motion, büyük film stüdyolarında belirgin bir şekilde ortaya çıkmakla kalmamış, aynı zamanda dünya çapında bu kapsamda çalışan insanların uygulama alanları içerisine de giren bir rönesans yaşamıştır.

2.2. STOP MOTION TÜRLERİ:

Temel prensip bağlamında; hareketsiz, cansız ve üç boyuta sahip figürlerin kullanımı ile gerçekleştirilen stop motion uygulamalarında, kullanılacak olan ekipmanlar kendi bünyesinde farklılık göstermektedir. Kullanılan farklı malzemelere rağmen, teknik aşamalar hemen hemen aynı seyirde devam etmiştir. Bu bağlamda, stop motion türlerinde ön plana çıkanlardan biri “**kil canlandırma**” yöntemidir. Bu yöntemin gelişmesi, oyun hamurunun yani plastisinin bulunmasıyla hız kazanmıştır. Kil malzeme olarak daha çok heykel yapımı için kullanılmış ve halen de kullanılmaktadır. Heykelde kullanılan kilin, su bazlı ve çabuk kurumamasından dolayı, oldukça plastik ve çabuk kurumayan bir modelleme çamuru olan plastisin daha çok tercih edilmektedir. İngiliz William Harbutt tarafından 1890 yılında kurumayan ve sertleşmeyen ‘Plastisin’ adlı malzeme keşfedilmiştir. Plastisin ya da İtalyancada ‘Plastillina’ adı ile geçen modelleme kili, sonraki süreçte değişime uğrayarak formüle edilir. Yumuşak bir bünyeye sahip olduğu için daha kolay bükülebilmekte ve kil canlandırma yöntemi için temel malzemelerden biri olarak kusursuz bir kullanım alanı sağlamaktadır. (Beaver, 1994, s. 32). William Harbutt’un, bu yeni malzeme keşfi, kil canlandırma filmlerinin vazgeçilmezi haline gelmiştir. Plastisin, kil canlandırma sanatçılarında, kamera karşısında sınırsız bir özgürlük tanımıştır. Fransız yönetmen, Etienne Arnaud’un görüşüne göre kil canlandırma; “Kilden bir heykel alın, başparmağınızla birbirini izleyen dokunuşlarda bulunup, biçimini bozun; her değişim için de bir kare çekin.” şeklinde ifade edilmiştir. (Beaver, 1994, s. 1) Günümüzde kil canlandırma tekniği ile yapılmış örneklere sıklıkla rastlanmaktadır. Nick Park’ın yönettiği, “Tavuklar Firarda” adlı film, kil canlandırmanın günümüz teknolojileriyle yapılmış en başarılı örneklerinden biridir.

Kil canlandırma yönteminin, plastisinin keşfiyle beraber, kullanımının kolaylaştığı süreçte, yer değiştirme tekniği yerine daha farklı bir teknik tercih edilmiştir. Bu, kil canlandırmaya özgü bir teknik olan, “**metamorfoz tekniğidir**”. Yunanca’da “biçim

değiştirme” anlamına gelen metamorfoz tekniği, canlandırma sanatçılarının ‘Story Board’ yani ‘Öykü Akış Şeması’ndan bağımsız biçimde hareket etmelerini sağlamıştır. Bir çok sanatçı tarafından kullanılan bu tekniğin amacı; var olan figürün başka bir figüre dönüştürülmesi için istenilen karede şekil verilmesidir. Fransız sanatçı Emile Cohl, metaformoz tekniğini kullanarak Fantasmagorie (1908), Le Retapeur de Cervelles (1911) gibi bir çok canlandırma filmi hazırlamıştır. Fleischer Kardeşler Stüdyosu’nun hazırladığı Temel Reis (1933-1942) adlı çizgi film de yine metamorfoz tekniği adı altında örneklenebilir. (Beaver, 1994, s. 21).

Bir figürden, diğer figüre dönüşme süreci, biçim değiştirme tekniği ile yapılabildiği gibi, yer değiştirme tekniği ile de yapılabilmektedir. Genel bağlamda incelenecek olunursa; biçim değiştirme tekniği yaygın olarak kullanılmaktadır. Kil canlandırma uygulamalarında yumuşak malzeme kullanıldığı için, metamorfoz yönteminin çok başarılı örnekleri oluşturulabilir.

Stop motion tekniklerinden bir diğeri ise, “**kukla canlandırmadır**”. Bu süreçte ön plana Çek Canlandırma Sanatçıları çıkmaktadır. Uygulamaların en önemli parçaları kuklalardır. Genel olarak, bağımsız sinemalar tarafından tercih edilen bu canlandırma tekniği, tarihsel süreçte sınırlı bir endüstriden, ilerlemiş bir sanat üslubuna dönüşmüş ve geniş kitlelere yayılmaya başlamıştır (Furniss, 1994, s. 156). Jiri Trnka adlı Çek Sanatçı, Kukla canlandırma filmlerinin öncüsüdür. Sanatçı kukla sanatına duyduğu saygı ve başarılı uygulamaları ile birlikte adından dünya çapında söz ettirmiştir. 1958 yılında yaptığı “A Midsummer Night’s Dream “ adlı kukla canlandırma filmi birçok sanatçıya bu alanda örnek teşkil etmiştir.

Üç boyutlu stop-motion uygulamalarının bir başka ifade biçimi ise kesip çıkarılmış anlamına gelen “**cut out canlandırma**” tekniğidir. Bu yöntemle, iki boyutlu mekân ve nesnelere kullanılarak uygulamalar yapılmaktadır. Teknik uygulama açısından çekimler kuşbakışı olacak biçimde gerçekleştirilmektedir ve karakterler klasik uygulamada olduğu gibi tek tek fotoğraflanmaktadır. (Locke, 1992, s. 72).

Bir başka stop-motion canlandırma tekniği ise “**pixilation**” adlı canlandırma yöntemidir. Diğer kullanılan yöntemlerden farklı olarak, canlı olmayan nesnelere yerine, filmde reel kişiler yer almaktadır. Canlı film yöntemine oldukça yakınlık

gösterir. Bu uygulamadaki en önemli farkın sürekli bir çekim yerine, kare kare yapılan bir çekimin uygulanıyor olmasıdır. (Aran, 2019, s.68)

2.3. STOP MOTION KUKLA FİLM ÖRNEKLERİ

Stop motion kukla filmlerinin geçmişine bakıldığında, birçok başarılı örnek ön plana çıkmaktadır. Tarihsel süreçte ilk ortaya çıkan örnekler; Rusya'nın öncü kukla animatörü Ladislav Starewitch'in filmleridir. Starewitch, tellerle donatılmış mumyalanmış böceklerle kısa stop motion filmler yapmaya başlayan bir film yapımcısı ve böcek bilimcidir. En önemlisi 1912'de *The Cameraman's Revenge* olmak üzere, bilinen ilk anlatı kısa filmi yapmakla tanınır. Paris'e taşındıktan sonra 1920'ler boyunca kısa kukla filmleri yapmaya devam etmiştir. 1929'dan 1930'a kadar ilk uzun metrajlı stop-motion kukla filmi olan *'The Tale of the Fox'*u (Tilkinin Hikayesi) çekmiştir. Filmin hikayesi, acımasız hileleriyle ünlü antropomorfik bir tilki olan Tilki Reynard'ın 11. yüzyıl masallarına dayanıyordu. Hikâyenin bu döneme ait Fransızca versiyonu, Reynard hakkındaki orta çağlara kadar uzanan daha eski hikayelerden türetilmiştir. Hikâyenin varyasyonları birkaç ülkeye yayılmıştır. Bu süreçte, 1930'larda, Amerika'daki Walt Disney bile onun animasyon uyarlama fikirlerini araştırmıştır. (PRIEBE, 2011, s.4)

The Tale of the Fox'daki ayrıntı ve incelik seviyesi, özellikle yapıldığı zaman için olağanüstüdür ve hikâyeye mizah, aksiyon ve çok sayıda iyi hazırlanmış eğlence unsuru ile doludur. Starewitch'in "ciné marionette" olarak adlandırdığı marionette kuklalar, fantastik yüz ifadelerine sahiptir ve boyutları değişmektedir.

En küçük kuklaların boyu 1 inçten biraz daha fazladır ve Aslan Kral, yaklaşık 3,5 fit uzunluğuyla filmdeki en uzun kukladır. Filmde 75 kadar bireysel kukla karakter yer almış ve birçok sahnede çok ayrıntılı savaş sahneleri bulunmaktadır. Film, 273.000 farklı hareketi içeren karelere sahiptir. Starewitch'in filmi tamamlaması (senaryodan sahnedan çekime kadar) sadece 18 ay sürmüştür. O zamanlar mevcut olandan daha fazla teknolojiyle bile birçok yapımın daha fazla zaman aldığı ve insanların oluşturması gerektiği düşünülduğünde, Starewitch'in neredeyse imkansızı başardığı söylenebilir. Kronolojik açıdan bakıldığında, *The Tale of the Fox*, üretilen ilk tam

animasyonlu kukla filmidir. Film müziğindeki teknik sorunlar nedeniyle birkaç yıl vizyona girmesi gecikmesine rağmen, teknik olarak piyasaya sürülen ilk filmidir.



Görsel 24. The Tale of the Fox Filminden bir sahne, PRIEBE, 2011, s.5



Görsel 25. The Tale of the Fox Filminden bir sahne, PRIEBE, 2011, s.6

1965 yılında, Çek asıllı ünlü kukla yönetmeni Jiri Trnka'nın stop-motion tekniği ile yaptığı kukla filmlerinden biri olan 'The Hand', 'El' filmi ise bu alanda bir başyapıt olarak sayılmakta ve stop motion kukla sinamasında tarihsel süreçte yine ön plana çıkmaktadır. Filmin içeriğinde; mutlu küçük bir çömlekçiye, heykelini yontmasını isteyen büyük bir el yaklaşır. Çömlekçi, saksılı bir bitki olan tek arkadaşı ile yalnız kalmaktan başka bir şey istemeyerek bu durumu reddeder. Elin istekleri; rüşvete, taleplere ve tehditlere yol açtıkça, çömlekçi, elin pençesinden kaçmak için daha çaresiz hale gelir ve bu süreç bir trajediye yol açar. Filmin senaryosu da yine uygulaması kadar başarılıdır. (<https://letterboxd.com/film/the-hand-1965/>, Erişim: 02.01.2021)



Görsel 26. The Hand Filminden bir sahne,
<https://drgrobsanimationreview.com/2011/05/14/the-hand-ruka/>

1990'lı yıllara gelindiğinde ise Stop motion tekniğiyle çekilen kukla animasyon filmler oldukça dikkat çekmeye başlamıştır. 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.



Görsel 27. The Nightmare Before Christmas Filminin Karakter Çizimleri, PRIEBE, 2011, s.37

Stop motion filmlerinden günümüz sinemasında en ön plana çıkan örneklerden biri ise, 2005 yılı, Tim Burton yapımı olan 'Corpse Bride' yani 'Ölü Gelin' adlı filmidir. Filmin Bütün animasyonu Dijital fotoğraf makineleri ve Final Cut Pro adlı program kullanılarak yapılmıştır. Filmde kullanılan kuklaların yüzleri silicon cildin altına mekanik dişliler kullanılarak bir mekanizma oluşturulmuş ve her kare ayrı ayrı fotoğraflanmıştır. Animatörler, kuklanın kulağına veya başının arkasına yerleştirilen deliklere küçük bir alyan anahtarı sokarak çeneyi düşürür, ağız köşelerini seğirir ve diğer türden ince hareketlerin uygulamasını yapmışlardır. (PRIEBE, 2011, s.48)



Görsel 28. Ölü Gelin adlı filmin kuklaları, PRIEBE, 2011, s.49



Görsel 29. “Caroline” Filminden Bir Sahne, 2009, PRIEBE, 2011, s.57

2009 yılı yapımı olan ‘Caroline’ adlı film, stop-motion yapımı için iki yeni teknolojiyi bir arada kullanan ilk film olma özelliğine sahiptir. Hızlı prototipleme ve stereoskopik fotoğrafçılık gibi teknikleri bir arada kullanan bu film bir başyapıt niteliğindedir. Hızlı prototipleme, teknik akıcılığı stilize edilmiş bir stop-motion setinde birleştirmek için, değiştirme animasyonunun ve sahne malzemelerinin 3D bilgisayar modellerini fiziksel reçine malzemelerine yazdırmak için olan bir yöntemdir. Stereoskopik fotoğrafçılık ise; her bir karenin sol ve sağ göz görüntülerini alarak ve bunları stereo 3D projeksiyon için hizalayarak, stop motion setlerini 3D olarak çekmek için kullanılan bir yöntemdir.

Bu yeni teknoloji ve son teknoloji birleştirme efektleriyle bile, Coraline’ı mümkün olduğunca el yapımı tutmak için her türlü çaba gösterilmiştir. Fantastik bir bahçe sekansı için kukla üretim departmanında olası saçlar, minik örgü kazaklar ve yenilikçi animasyonlu bitkiler alemlerinde inanılmaz minyatür çalışmalar yapılmıştır. Hem izleyiciler hem de eleştirmenler, filmi büyük bir başarı haline getiren parlak eleştiriler yapmışlardır. Coraline, stop motion sanatında; tasarım, hikaye, animasyon ve teknik yenilikleri ile birlikte, çıtayı çok daha yükseğe çıkaran bir başyapıt olarak adlandırılabilir. (PRIEBE, 2011, s.57)

Tarihsel srete bir ok stop motion uygulama rneđine rastlanmaktadır. Tezin bu blmde belli bařlı ana rneklere yer verilmiřtir. Gnmzde, Stop motion uygulamalarında, kukla tekniđinden yararlanılarak ocuklar ve yetiřkinlerin de severek izledikleri 'Kayıp Balık Nemo', 'řrek', 'Buz Devri', 'Avatar' ve 'Penguenler' gibi filmler de yapılmıřtır (Ana, Britannica, 1994, s.617; Yıldız, 2005, s. 6).

3. BÖLÜM: KİŞİSEL UYGULAMALAR

Bu çalışma kapsamında, Neolitik Dönemden günümüze kadar varlığını sürdürmüş seramik sanatı, insanoğlunun varlığından günümüze kadarki süreçte tarih sahnesinde ön plana çıkmış kukla sanatı ile bütünleşmiş ve dijital bir uygulama bünyesinde buluşarak günümüz sanatı ve teknolojisine adapte edilmeye çalışılmıştır.

Öncelikli olarak marionette tasarımları yapılmış ve daha sonrasında bu tasarımlar seramik malzeme ile vücut bulmuştur. Marionette kuklalar normal biçimlerinden daha sürrealist bir biçimde stop motion uygulamasına uygun olarak tasarlanmıştır.

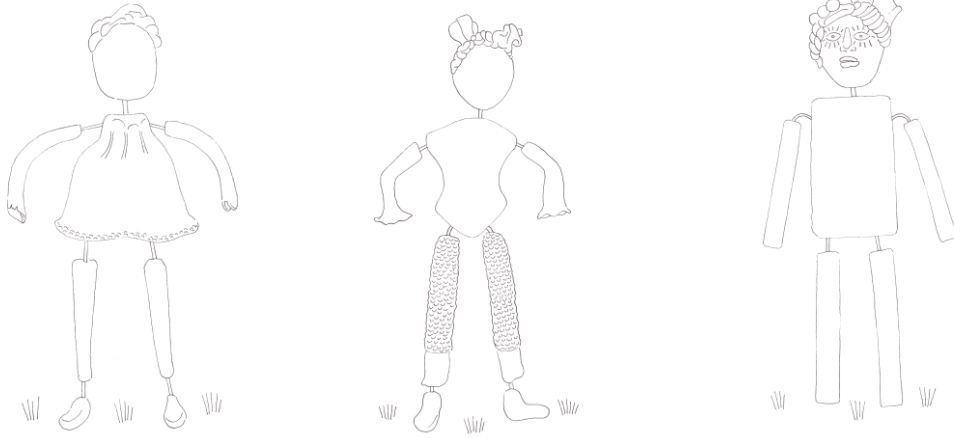
İlk uygulama olan, seramik şekillendirme sürecine geçilmeden önce eskiz çizimleri yapılmıştır.



Görsel 30. Eskiz Örnekleri, Kişisel Fotoğraf Arşivi

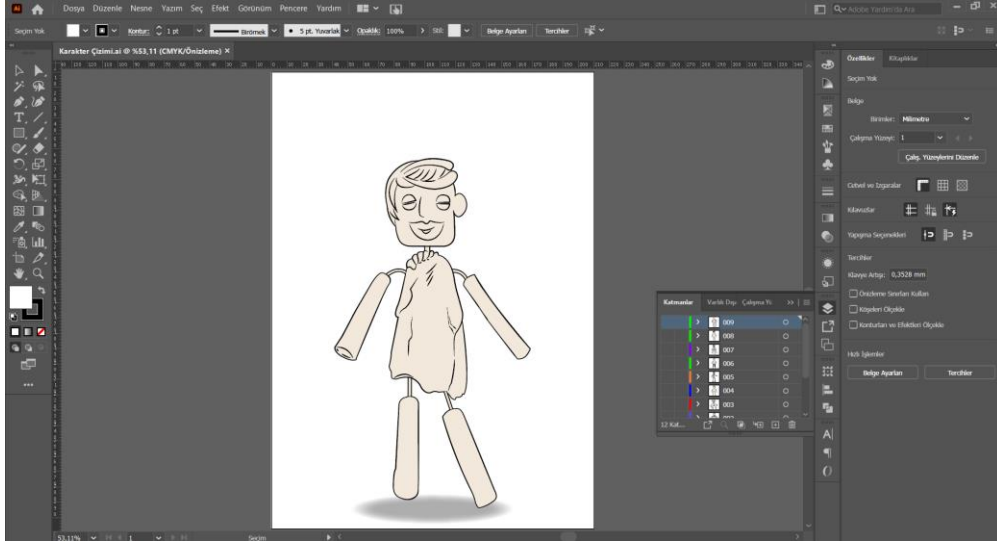


Görsel 31. Eskiz örnekleri, Kişisel Fotoğraf Arşivi

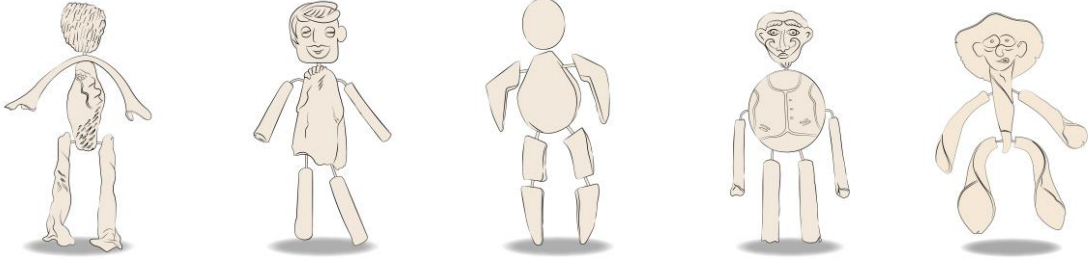


Görsel 32. Eskiz örnekleri, Kişisel Fotoğraf Arşivi

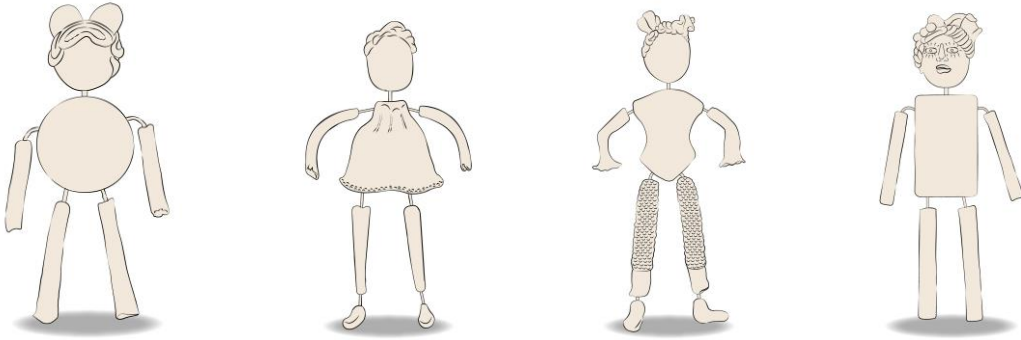
Eskizler 300 dpi çözünürlükle .jpg formatında taratılmış ve sırasıyla Adobe Illustrator'da açılmıştır. Açılan her bir tarama dosyası farklı bir layerda %50 opacity ile yerleştirilmiş ve her bir karakter için yeni bir layer açılmıştır. Açılan layerlarda grafik tablet aracılığı ile tek tek tüm karakterler vektörel olarak çizilmiş ve ölçeklenerek .png olarak kaydedilmiştir.



Görsel 33. Illustrator programında vektörelleştirilmiş karakter çizimi, Kişisel Fotoğraf Arşivi



Görsel 34. Vektörelleştirilmiş karakter örnekleri, Kişisel Fotoğraf Arşivi



Görsel 35. Vektörelleştirilmiş karakter örnekleri, Kişisel Fotoğraf Arşivi

Eskiz çizimleri tamamlandıktan sonra seramik uygulama kısmına geçilmiştir. Kuklaların şekillendirilmesinde Creton şamotlu çamur kullanılmıştır. Karakterlerin geneli tek bir üslupta şekillendirilmiştir. Kol ve bacaklar animasyona uygun olacak şekilde olabildiğince minimal tarzda tasarlanmıştır. Yüzlerde farklı karakter ve mimikler uygulanmıştır. Uygulaması tamamlanan marionette kuklalara diğer ekipmanların rahatlıkla monte edilebilmesi ve mukavvemet gösterebilmesi için 1100 derecede yüksek pişirim uygulanmıştır. Dijital ortamda uygulamalar yapılacağı, ışık ve efektler kullanılacağı için bisküvi pişirimi yapılan bünyelere sır uygulanmamıştır.



Görsel 36. Bisküvi pişirimi yapılmış seramik uygulamalar, Kişisel fotoğraf arşivi



Görsel 37. Bisküvi pişirimi yapılmış seramik uygulamalar, Kişisel fotoğraf arşivi

Seramik uygulaması ve pişirim süreci tamamlanan kuklaların marionette haline gelebilmesi için eklem yerlerinin montajı için uygun noktalarına açılmış olan boşluklara öncelikle balsa çıtalar yerleştirilmiş ve sonrasında her iki yönüne gelecek şekilde kapalı piton vidalanmıştır.



Görsel 38. Seramik uygulamalara balsa çita montajı, Kişisel fotoğraf arşivi



Görsel 39 – 40. Balsa çita ve kapalı piton montajı, Kişisel fotoğraf arşivi

Seramik uygulamalara balsa çita ve kapalı piton montajı yapıldıktan sonraki süreçte kuklaların marionette haline gelebilmesi için iplerin bağlanmasına geçilmiştir. Sağlamlığı ve esnek yapısı sebebi ile pitonlar arası bağlantı için jaluzi ipi tercih edilmiştir.



Görsel 41. Marionette kuklalara iplerin bağlanma süreci, Kişisel fotoğraf arşivi

Sonraki süreçte, ipleri bağlanan kuklaların hareket unsuru kazanabilmesi, hareketlerinin yönlendirilebilmesi, bütün vücudu ve ip güzergahını taşıyabilmesi için oynatım çubukları hazırlanmıştır. Oynatım çubukları bütün düzeneği taşıyabilecek ve denge unsurunu sağlayacak şekilde tasarlanmıştır.



Görsel 42. Oynatım çubukları, Kişisel fotoğraf arşivi



Görsel 43. İp montajı ve oynatım çubuğu genel görünümü, Kişisel fotoğraf arşivi

Kuklalar sırası ile hareket unsurunu sağlayacak şekilde oynatım çubuklarına eklem yerlerinden belirli açılar ile bağlanmıştır. Bu aşamadan sonra uygulaması yapılan seramiklerin marionette üretim süreci sona ermiştir.



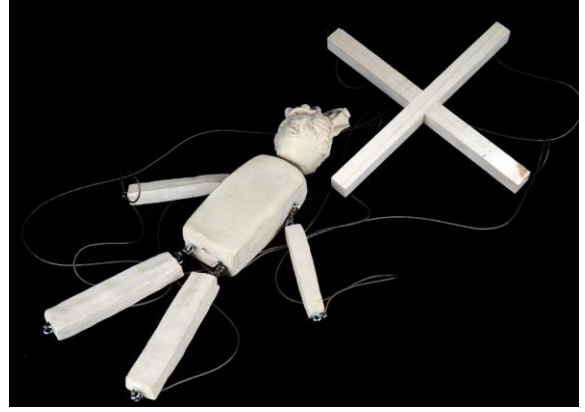
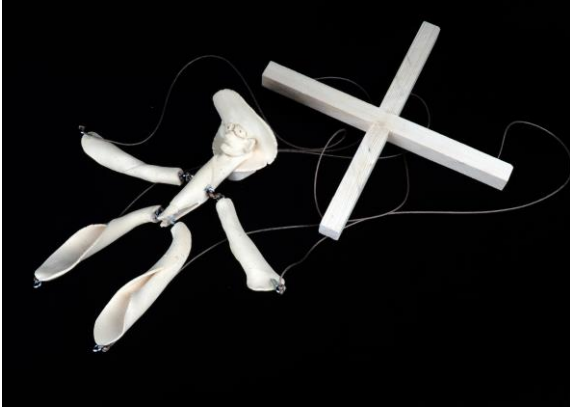
Görsel 44 – 45 – 46. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri, Uygulama 1, 2 ve 3, Kişisel Fotoğraf Arşivi



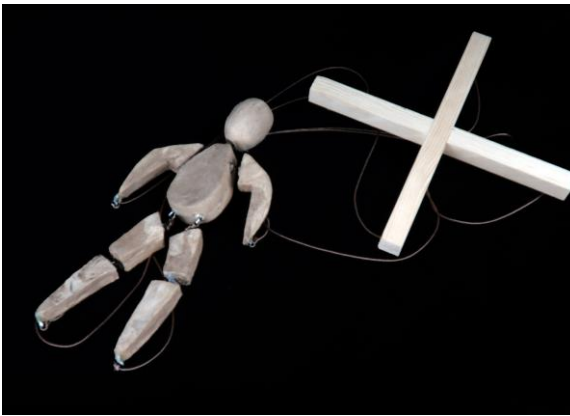
Görsel 47 – 48 – 49 – 50. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri,
Uygulama 4, 5, 6 ve 7 Kişisel Fotoğraf Arşivi



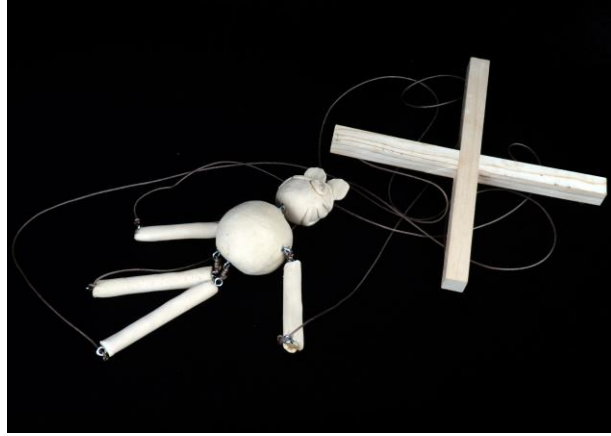
Görsel 51 – 52. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı,
Uygulama 1, 2, Kişisel Fotoğraf Arşivi



Görsel 53 – 54. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı,
Uygulama 3, 4, Kişisel Fotoğraf Arşivi

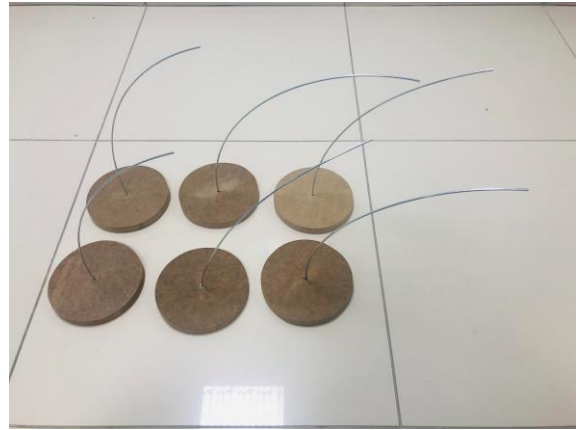


Görsel 55 – 56. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı,
Uygulama 5, 6, Kişisel Fotoğraf Arşivi



Görsel 57. Seramik Marionette Kukla Uygulaması Örnekleri Detayı, Uygulama 7, Kişisel Fotoğraf Arşivi

Uygulama kapsamında yapılan seramik kuklalardan bazıları için farklı bir düzenek hazırlanmıştır ve stop motion uygulaması hazırlığı için deneysel bir süreç başlamıştır. Fotoğraflanması zor olan hareketleri verebilmek için bazı kuklaların eklem yerleri tel ile desteklenmiş ve ahşap tabana bağlanmış galvaniz tel ile gövdeden bağlanmıştır. Öncelikli olarak destek kurguları hazırlanmıştır.



Görsel 58 – 59. Destek kurguları, Kişisel Fotoğraf Arşivi

Destek kurguları hazırlandıktan sonra, seramik kuklalar denge unsuru sağlayacak şekilde tel gövdeler üzerine monte edilmiş ve daha sonrasında destek kurgularına sabitlenmiştir.



Görsel 60 - 61. Seramik kuklalar için tel düzenek uygulamaları, Kişisel Fotoğraf Arşivi



Görsel 62. Seramik kuklalar için tel düzenek uygulamaları, Kişisel Fotoğraf Arşivi



Görsel 63. Destek kurgularına monte edilmiş seramik Marionette kukla uygulaması örnekleri, Uygulama 8, Kişisel Fotoğraf Arşivi



Görsel 64. Destek kurgularına monte edilmiş seramik Marionette kukla uygulaması örnekleri, Uygulama 8, Kişisel Fotoğraf Arşivi



Görsel 65. Destek kurgularına monte edilmiş seramik Marionette kukla uygulaması örnekleri, Uygulama 9, Kişisel Fotoğraf Arşivi

Seramik marionette kuklalar ile yapılan uygulamalar tamamlandıktan sonra, uygulama bölümünün bir sonraki basamağı olan stop motion uygulama ve tekniklerine geçilmiştir. Seramik malzeme bu süreçte amacına uygun bir şekilde kurgulanmış ve dijital uygulamalara kaynak oluşturacak şekilde tasarlanmıştır.

3.1. “MARI” ADLI STOP MOTION UYGULAMASI ve KULLANILAN TEKNİKLER

Bu çalışmanın uygulama kısmı içinde yer alan kukla üretimleri ve stop motion için öncelikli olarak bir senaryo yazılmıştır. “Mari” başlıklı hikâyenin başrolünde “Mari” adında marionette bir kukla yer almaktadır. Hikâye Mari'nin rüyaya dalması ile başlar ve uyanması ile sona erer. Senaryoda yer alan dokuz adet karakterin yaratımları için serbest çizim eskizler yapılmış, fazla çizgilerinden arındırılarak mürekkepli kalem ile çizgisel hale getirilmiştir. Animasyonun hazırlanacak sahneleri için storyboard hazırlanmış ve hikâyenin yaratılmasında sıralama ve tasarım açısından rehberlik etmesi sağlanmıştır.



Görsel 66. Storyboard, Kişisel fotoğraf arşivi

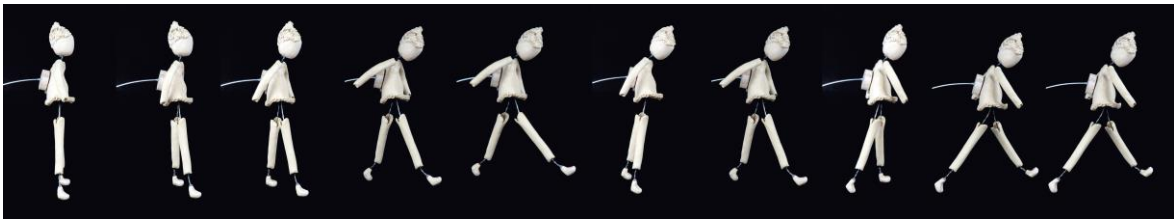
Çalışmanın uygulama kısmı başlamadan önce zihinsel tasarımlar ilk olarak taslak çizimlerle ortaya çıkarılmıştır. Çalışmada 9 adet karakter tasarlanmıştır.

Kuklaların hazır hale gelmesinden sonra animasyon sürecinin başlatılması için bir set oluşturulmuştur. Bu setin temel özelliği Greenscreen olarak tanımlanan ve Türkiye’ de yeşil perde uygulamaları olarak bilinen özel efektlere uygun olmasıdır. Uygulamada yeşil perde sayesinde kuklaların ve hareketin mekâna bir şekilde kaydedilmesi amaçlanmıştır. Bode’nin tanımıyla yeşil veya mavi fonlar post-prodüksiyon olarak tanımlanan aşamada arka planları dijital öğeler ve animasyonla birleştirilecek olan canlı eylem ve setlerin kaydedilmesi için önemli bir araçtır. (BODE, 2017: s.157) Birtakım ayarlar ile yeşil olan her şeyin boş bir ortam olarak yatılmasını sağlar. Sinema ve animasyonlardaki yer duygumuz, farklı görüntü ve ortam kategorilerinin bir araya getirilmesiyle elde edilen üretilmiş bir algıdır. Bu işlem ‘Chroma key’ olarak tanımlanmaktadır. Yeşil perde uygulamalarında karşımıza çıkan Chroma key terimi, dijital olarak üretilen görüntülerden renk farkı matını çekmeye atıfta bulunmaktadır. Chroma key temel anahtarlamayı oldukça iyi yapacak şekilde evrimleşmiş olsa da süreç bir görüntü veya çekimdeki belirli renk piksellerini kapatmayı ifade eder. Bu nedenle, bir görüntü katmanındaki arka plandan yeşil bir renk seçerken, Chroma key o yeşil rengin tüm örneklerini arar ve bunları kapatır (veya şeffaf hale getirir). Dijital ortamda uygulanan bir efekt olarak çoğu Chroma key efektini, renk aralığını biraz genişleterek ve yeşil kenarları kaldırmak için konuyu boğarak bu etkiyi en aza indirmeye çalıştığı ifade edilmelidir. Bu yaklaşım, gölgeleri, yansımaları veya saydamlığı korumak için iyi çalışmaz. Bu sebeple gölgeler yeşil perde uygulamaları için oldukça büyük bir sorunu ifade eder (FOSTER, 2014: s. 23). Bu sebeple uygulamada yeşil ile yaratılan fonun yerine dijital öğeler eklenebilmesi adına gölgeden arındırılmış özel bir aydınlatmaya ihtiyaç duyulmuştur. Stop Motion animasyon kare kare hareketlendirilmiş karakter fotoğrafları ile oluşturulduğundan bu çalışmayı destekleyici stüdyo ortamı oluşturulmuştur.



Görsel 67. Stüdyo ortamı, Kişisel fotoğraf arşivi

Çekimlerde yeşil perdeyi ve karakterleri verimli aydınlatabilmek için her biri 600W gücünde 1/3000 flaş süreli 3 adet paraflaş ve buna ek 2 adet 300W gücünde led aydınlatmalar kullanılmıştır. Sabit açıda çekimi devam ettirebilmek için kamera tripod üzerinde kullanılmıştır. Çekimler 18 mm merceklerle yapılmıştır. Her bir fotoğraf çekiminden sonra karakter milimetrik olarak hareket ettirilerek sonraki fotoğraf için hazırlanmıştır. Animasyonun hareketlerin daha akıcı olması için her bir saniyelik görüntüye, her karakterin 30 adet fotoğrafı çekilmiştir.



Görsel 68. Seramik kuklanın hareket planı, Kişisel fotoğraf arşivi

Uygulamanın bu kısmında oluşturulacak görüntülerin kopuk olmaması için kuklalar özenle hareket ettirilmiştir. Stop motion olarak tanımlanan özel animasyon tekniğinde 1 saniyelik süre en az 30 kareden oluşur. Bu sebeple sete yerleştirilen kuklaların her bir küçük hareketi tek tek fotoğraflanmıştır.



Görsel 69. Kare Kare Fotoğraf Alma Süreci. Kişisel fotoğraf arşivi

Ürün çekimlerinin yapıldığı özel bir fotoğraf sehpasına yerleştirilen yeşil perde hem yükseklik hem de derinliği kapsamaktadır. Böylelikle hareket ettirilecek olan kuklalar bu yeşil perde üstünde fotoğraflanmıştır. Fotoğraflama işlemi esnasında Stüdyoda LED ışıklar ve para flaşlar ile kuklalar ve yeşil perde aydınlatılmıştır. Bu aydınlatma işleminde özellikle yeşil perde üstüne gölgenin düşmemesi için her bir kukla adına aydınlatmanın konumlandırılmasında sürekli değişiklikler yapılmıştır.



Görsel 70 – 71 – 72. Çekim aşamaları, Kişisel Fotoğraf Arşivi

Hatalı fotoğraflamanın onlarca saatlik iş gücü kaybına sebep olabileceği bilinmektedir. Bu sebeple her karakter için çekim öncesi 10 kare deneme fotoğrafı çekilmiş ve renk uygunluğu dijital ortamda kontrol edilmiştir. Adobe Photoshop'da yeşil rengin daha iyi çıkması için müdahale yapılmıştır. Video kurgu aşamasında "Ultra Key" komutu uygulayabilmek için görüntülerin her birinin aynı RGB koduna sahip yeşil zemin rengine ihtiyaç duymaktadır. Fotoğraflara yeni bir alt layer açılarak R:51 G:255 B:0 Kodu ile yeşil fon dijital ortamda yeniden eklenerek renk standart hale getirilmiştir.

Görsel 73. Yeşil Fon Rengi, Kişisel fotoğraf arşivi

Böylelikle kurgu aşamasında oluşabilecek hataların önüne geçilmesi hedeflenmiştir.



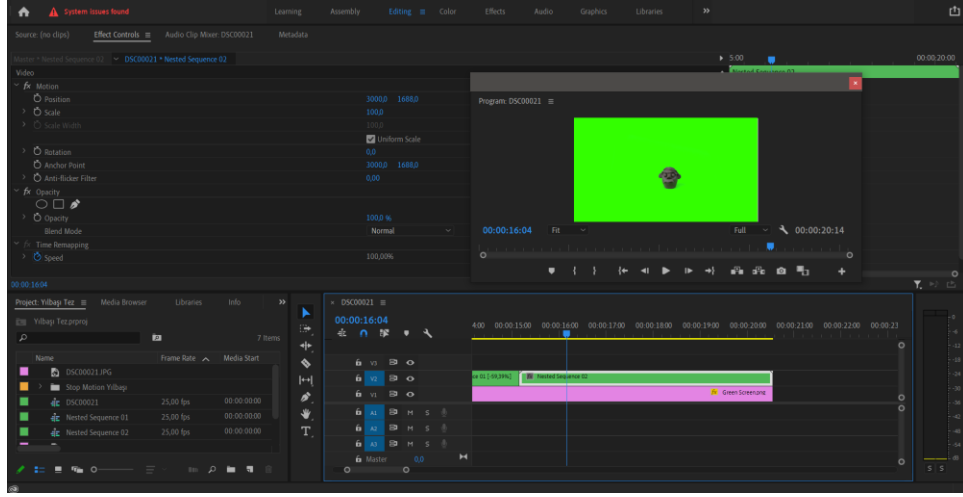
Görsel 74 – 75 – 76. Yeşil Perde Renk Düzenlemesi, Kişisel Fotoğraf Arşivi

Genel olarak bisküvi pişirimi yapılmış seramik bünyeden üretilen kuklalarla yapılan çekimlerin dışında bir çekimde de bisküvi pişirimi yapılmamış kil ile çalışılmıştır. Kilin kendi kendine şekillenmesi ile ilgili oluşturulacak görüntüde öncelikli olarak bir kil parçası figüre dönüştürülmüştür. Kuruma riskine karşı sürekli ıslak tutulan bu figür sete yerleştirilerek küçük hareketlerle bozulmuş ve bozulma süreci ise fotoğraflanmıştır. Bu sürecin yeşil perde uygulaması adına en sorunlu kısmı hareket ettirilen kilin perde üzerine çıkardığı leke olmuştur. Bu leke dijital ortamda yeşil perde uygulamasının hata vermesine neden olmaktadır. Bu sorun dijital düzenlemelerle aşılmıştır. Bu görüntü daha sonra kurgu programında tersine çevrilmiş ve bozulma olarak değil yeniden üretilme gibi görülmesi sağlanmıştır.



Görsel 77. Kilin şekillendirme görseli, Kişisel fotoğraf arşivi

Tüm fotoğraflama işlemi bittikten sonra Adobe Premier isimli kurgu programında bu fotoğrafların bir araya getirilmesi işlemine geçilmiştir. Bu işlem için Adobe Premier programında bir proje başlatılmıştır. Başlatılan proje dosyasında başka hiçbir işlem yapmadan önce çekilen ve dosyalanan fotoğrafların saniye/kare sayısının belirlenmesi gerekmektedir. Bu işlem sayesinde eklenen fotoğraflar zaman çizelgesinde istenen sürede var edilecektir. Bunun için açılan projede Preferences bölümün girilmiş ve oradan Genaral bölümü seçilmiştir. Bu seçim sonrasında açılan kutucuktan Timeline kısmı içerisinde bazı düzenlemeler yapılması gerekmiştir. Buna göre Timeline seçeneği ile karşımıza çıkan "Video Transition Default Duration" kısmına "30" Frame değeri girilmiştir. "Still Image Default Duration" kısmına ise "1" Frame Değeri girilmiştir. Bu işlem sonrasında klasörlerden ilgili fotoğraflar programda açılan proje içine eklemiştir. Görüntülerin Timeline olarak da bilinen zaman çizelgesine aktarılması için yeni bir Sequence (sekans) açılması gerekmektedir. Yeni sekans açıldığında karşılaşılan ayarların fotoğraf kalitesi doğrultusunda düzenlenmesi önemlidir. Yüksek çözünürlükte çekilen ve 6000-3376 boyutlarında olan fotoğraf özelliklere Sequence'nin Frame Size kısmına girilmiştir. Açılan kutucukta "TimeBase" kısmı ise 30 Frame/Secont olarak değiştirilmiştir. Bu işlemin amacı uygulamanın gerçekleştirilecek zaman çizelgesinde her bir fotoğrafın hangi boyutta ve hangi süre içinde yer alacağını belirlemesidir. Böylelikle yüklenecek her bir fotoğraf saniyenin 1/30'u kadar zaman çizelgesinde yer alacaktır. Bu süre tercihi 1/24'ten başlayarak değiştirilebilir. Bu çalışmada 1/30 tercih edilmesi 1 saniye içinde daha fazla görüntü kullanarak akıcılığın daha iyi olmasını sağlamakla ilgilidir. Tüm bu düzenlemeler yapıldıktan sonra proje kısmında hazır bekleyen dosyalar zaman çizelgesine hepsi seçilerek aktarılmıştır. Aktarılan tek tek görüntülerin tek bir görüntüye çevrilmesi gerekmektedir. Bunun için zaman çizelgesindeki görüntülerin tekrar hepsi seçilerek mouse'nin sağ tuşuna tıklanır ve orada çıkan 'Nest' seçeneği ile tüm görüntüler bir araya getirilir. Bu işlem üretilen tüm karakterlere ayrı ayrı uygulanmış ve her biri 1920-1080 formatında video olarak export edilmiştir.



Görsel 78. Dijital uygulama görseli, Kişisel fotoğraf arşivi

Mekân tasarımları bu tarz animasyonlar için son derece önemlidir. Taslak olarak hazırlanan mekanlar ve karakterler eylemleri arasında bir bağlantı kurulması amaçlanmıştır. Hazırlanan taslak mekanlar Adobe Illustrator'da dijital ortama aktarılmıştır. Bu aktarma işleminde dijital çizimler grafik tabletle yapılmıştır.

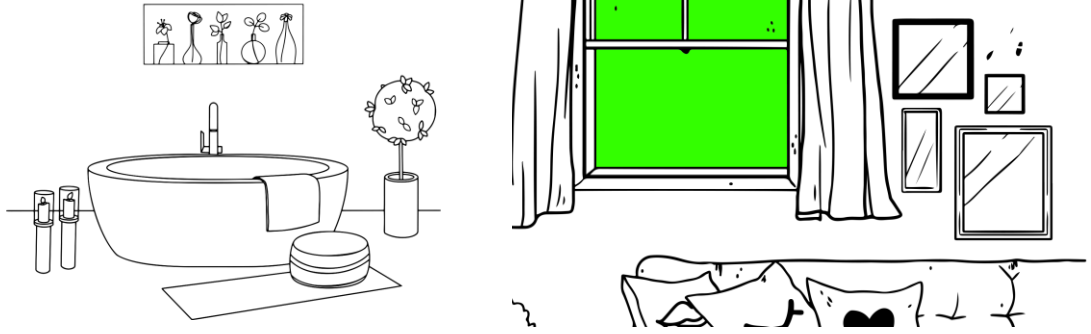


Görsel 79. Çalışma ekipmanları görseli, Kişisel fotoğraf arşivi

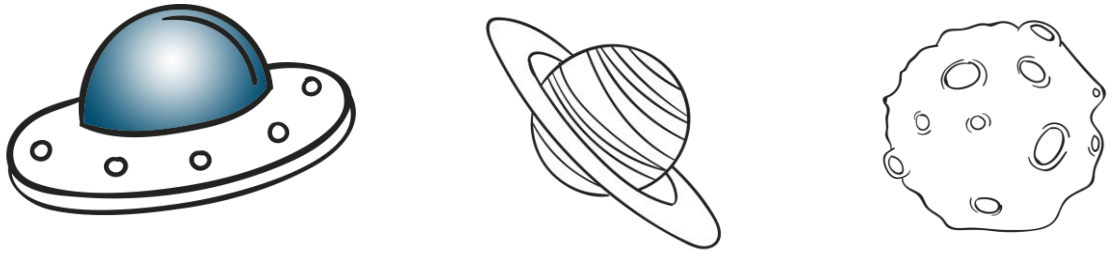
Hazırlanan kukla hareketlerine uygun set tasarımları için dijital ortamda yaratılmış sahneler ve efektler kullanılarak seramik marionette kuklaların ön plana çıkması sağlanmıştır. Set tasarımları için daha önceden hazırlanmış olan storyboardda uygun olarak her bir sahne için tüm öğeler tek tek Adobe Illustrator'da çizilmiştir.



Görsel 80. Illustrator programı sahne tasarımı çizim görseli, Kişisel fotoğraf arşivi



Görsel 81 – 82. Dijital sahne çizimlerinden örnekler, Kişisel fotoğraf arşivi



Görsel 83 – 84 – 85. Dijital sahne çizimlerinden örnekler, Kişisel fotoğraf arşivi

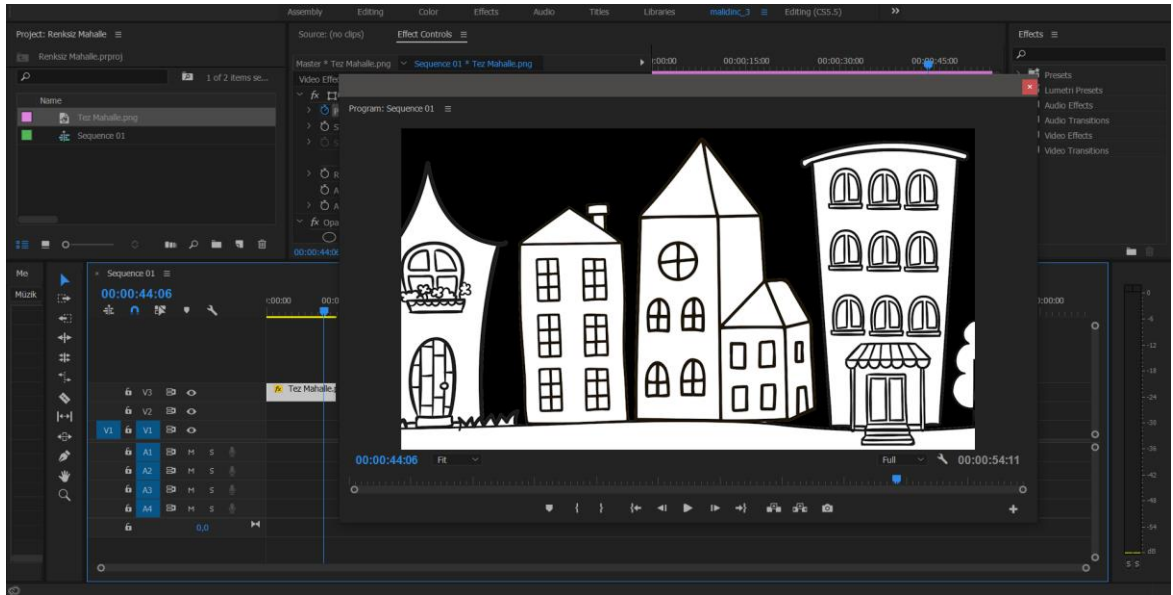


Görsel 86. Dijital sahne çizimlerinden örnekler, Kişisel fotoğraf arşivi

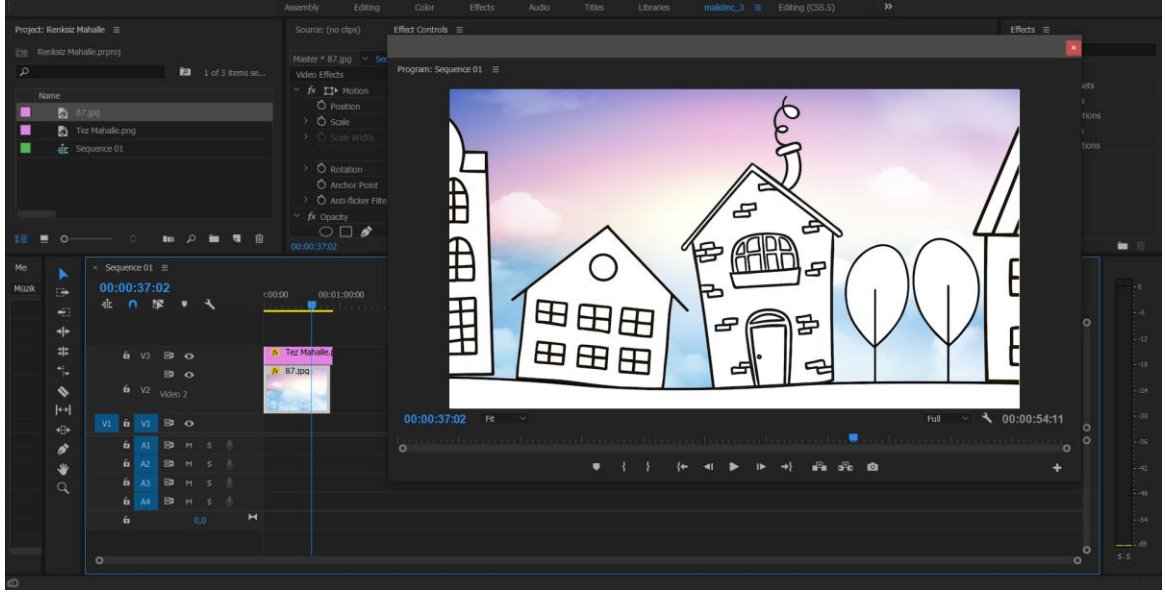


Görsel 87. Dijital sahne çizimlerinden örnekler, Kişisel fotoğraf arşivi

Çizilen mekanlar .eps formatında kaydedildikten sonra Adobe Premier uygulamasına aktarılarak kuklaların eylemlerine uygun şekilde kamera hareketleri ile donatılmıştır.



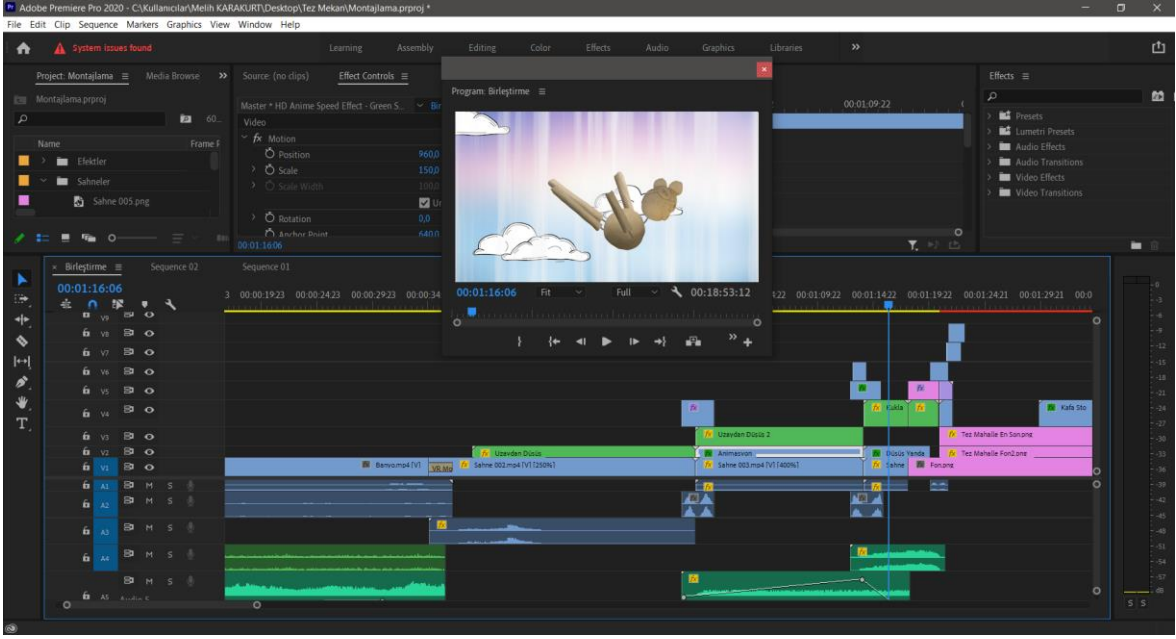
Görsel 88. Dijital sahne çizimlerinden örnekler, Kişisel fotoğraf arşivi



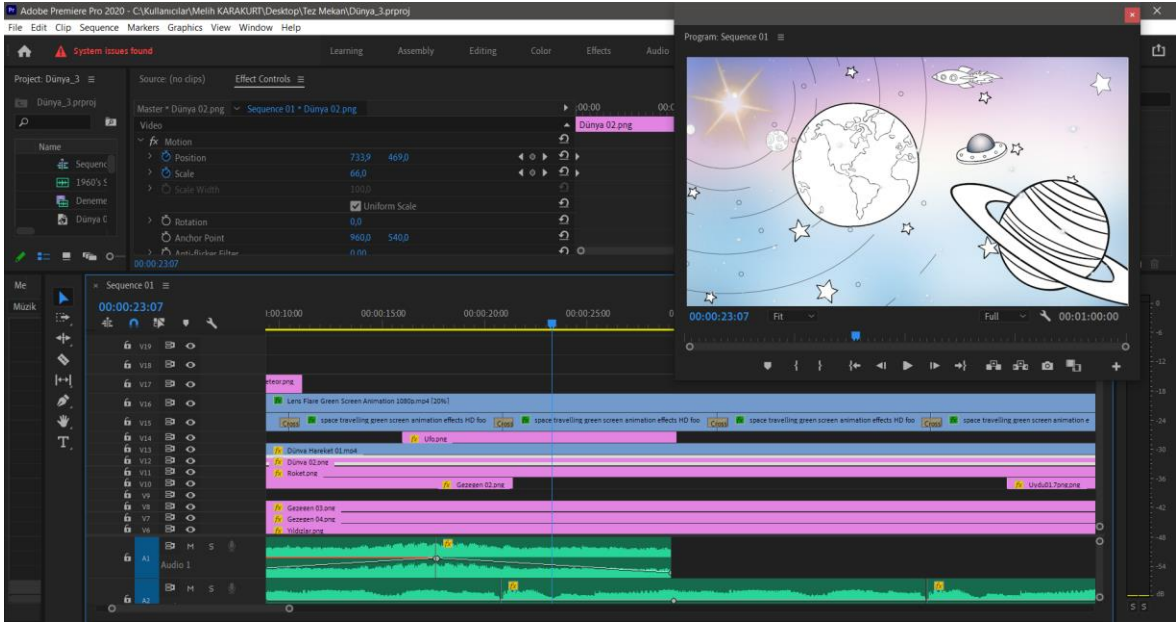
Görsel 89. Dijital sahne çizimlerinden örnekler, Kişisel fotoğraf arşivi

Mekânın animasyon için üretilmesi işlemi tamamlandıktan sonra yeşil perdede çekilen fotoğrafların işlenmesi sürecine geçilmiştir. Bu süreçte hem Adobe Photoshop hem de Adobe Premier programları kullanılmıştır.

En son dijital işlem olarak; oluşturulan mekanlar, kuklaların hareketli transparan görüntüleri ve seslerin bir araya getirilmesi sürecine geçilmiştir. Bu süreçte Adobe Premier programından farklı boyutlarda faydalanılmıştır. Bu boyutların ilki temel montajdır. İkincisi yeşil perde uygulaması için gereken efektin uygulanmasıdır. Üçüncüsü mekân ve karakter görüntüleri üzerinde ışık ve renk ayarlamalarının yapılmasıdır. Son olarak seslerin düzeyleri ve uyumları üzerine çalışılmıştır.



Görsel 90. Premier uygulaması görseli, Kişisel fotoğraf arşivi



Görsel 91. Premier uygulaması görseli, Kişisel fotoğraf arşivi

Adobe Premier programında son aşamaya kadar üretilen ve çıktıları alınan görüntüler programın zaman çizelgesine tasarıma göre eklenmiştir. Eklenen görüntülerin baş ve sonlarında boşluklar temizlenmiştir. Bu temizleme işlemi sonlandırıldığında görüntüler boşluk bırakmadan zaman çizelgesini oluşturan görüntü kanallarında sıralanmış ve görüntü geçişleri gerçekleştirilmiştir.

İkinci aşamada Chroma Key uygulamasına geçilmiştir. Bu uygulama ile henüz görünen yeşil perde transparan bir yüzeye dönüştürülmektedir. Adobe Premier programında Chroma Key uygulamasının yapılabilmesi için Programın özel efektlerinden olan 'Ultra Key' isimli efekt yeşil perde görüntülerine sahip olan videolara uygulanmıştır. Her birinde farklı ışık olan bu videolar için tek tek 'Ultra key' efektinin çeşitli düzenlemeleri gerçekleştirilmiştir. 'Ultra Key' de yapılan ayarlamaların temel amacı yüzeylerdeki farklı ışık düzeyleri ve farklı tonların ayarlanarak tam bir transparan görüntünün elde edilmesidir.

Jago'ya göre Adobe Premier, Ultra Key adı verilen güçlü, hızlı ve sezgisel bir chroma key efekti içerir. İş akışı bu efektte oldukça işlevsel hale getirilmiştir. Şeffaf olmasını istenen bir renk seçilerek efektin ayarları buna göre yapılır. Ultra Key efekti renk seçimine bağlı olarak dinamik olarak bir mat (hangi piksellerin saydam olması gerektiğini tanımlar) oluşturur. Mat, Ultra Key efektinin ayrıntılı ayarları kullanılarak ayarlanabilir. (JAGO, 2017: s.441)

Ultra Key efekt'inde genel düzenlemeler yapılmadan önce renk farklılıklarının azaltılması için görüntülerde maskeleyme işlemi gerçekleştirilmiştir. Hareketin olmadığı kısımlar maskeler sayesinde silinerek yeşil perde içinde daha az ton kalması sağlanmıştır. Maskeleyme işlemi sonrasında her bir görüntü için farklı değerler, efektin içindeki 'Matte Generation' menüsünden gerçekleştirilmiştir.

Matte Generation kısmında ana renk seçtikten sonra, Matte Generation kategorisindeki kontroller daha çok yorumlanma şekli olarak tanımlanır ve isteğe bağlı şekilde farklı farklı düzeylerde gerçekleştirilebilir. Yalnızca bu ayarları değiştirerek daha zorlu çekimlerde olumlu sonuçlar almak mümkündür (JAGO, 2017: s.441). Çalışmada fotoğraflama kısmında her ne kadar gölgelerin minimize edilmesi için özel bir çaba sarf edilese de bazı kuklaların yapısal özelliklerinden dolayı mekâna az da olsa gölgelerin düştüğü örneklerle karşılaşmıştır. Bu durumun dışında farklı ışık kaynakları kullandığı için de mekânda farklı tonların ortaya çıktığı görülmüştür. Tüm bu nedenlerle transparan görüntüde ortaya çıkabilecek kirliliğin azaltılması için Matte Generation kısmından ayarlamalar yapılmıştır.

Ultra Key efektinin Matte Generation bölümünde “Transparency, Highlight, Shadow, Tolerance ve Pedestal” İsimleri ile birtakım düzenlemelere izin verilmektedir. Çalışmada elde edilen görüntülerin her biri için bu kısımda farklı değerler ve bu değerler arasındaki kombinasyonlar denenmiştir. Buradaki temel amaç yeşil perdenin kusursuzca ortadan kaldırılması ve kullanılacak ana görüntünün uygulanan efektten olumsuz etkilenmemesidir. Tüm bunların sonunda transparan hale gelen görüntülere arka fonlar ve mekanlar yerleştirilmiştir. Ancak yapılan düzenlemeler elbette görüntülerin renk ve ışıkları ile ilgili farklılaşmasına neden olmuştur. Çekimler esnasında farklı ışık düzeylerinin kullanılması ve sonrasında efektlerle başka bir boyuta ulaşan görüntülerin renk ve ışık düzenlemelerinin yapılması bu sebeple oldukça önemli ve elzem bir durum olarak ortaya çıkar.

Elde edilen görüntülerin bazılarının ışık ve renk olarak birbirinden uyumsuz olması nedeniyle Chroma Key uygulamasından sonra genel renk ve ışık düzeyleri üzerine çalışılmıştır. Adobe Premier programında Color bölümünden renk için hazırlanan düzenlemelerden ‘Basic Correction’ bölümünde görüntülerin beyaz dengesinin (White Balance) sağlanması için ısı ve renk tonu ayarlamaları yapılmıştır. Görüntülerde gölgelenin engellenmesi için farklı düzeylerde ışık uygulandığı için ham görüntülerde düşük düzeyde ışık farklılıkları ortaya çıkmıştır. Bu farklılıkların azaltılabilmesi için programda ‘color’ kısmının içinde Basic Correction dan ton ayarlamaları yapılmıştır. Exposure, Contrast, Highlight, Shadows, White ve Black için sunulan değerler üzerinden görüntüler için ortak bir referans noktasına dayalı düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Exposure genel ışık düzeyinin ayarlanması için kullanılmıştır. Contrast ışık ve gölgeler arasındaki zıtlığın azaltılması için tercih edilirken Highlight ile ışığın yüksek frekansları bir miktar azaltılmıştır. Shadows, White ve Black kısımlarında ise her görüntü için olmasa da bazı görüntülerde küçük boyutlu düzenlemeler yapılmıştır. Bu uygulamada son olarak Color bölümünün ‘Adjustment’ kısmında yer alan ‘Sharpen’ ve ‘Saturation’ ayarında değişiklik yapılmıştır. ‘Sharpen’ da yapılan değişikliğin amacı marionette kuklaların dokularının daha fazla ortaya çıkarılmasıdır. Yapılan değişiklik ile kuklaların görüntüsündeki keskinlik arttırılmıştır. ‘Saturation’ da yapılan değişiklik ile renk doygunluğu artırılmıştır. Böylelikle özellikle farklı ışık ortamlarında elde edilen ve görüntülerin ortak bir doygunluğa ulaşması sağlandığı gibi bisküvi pişirimi yapılmış seramik bünye görüntüsüne de bir miktar yorum katılmıştır. Bu yorum ile daha canlı

bir görüntüye ulaşılması ve görüntülerinin daha dikkat çekici bir biçimsel düzeye çıkması amaçlanmıştır.

Uygulama bölümü kapsamında hazırlanan seramik marionette kuklalar, teknolojinin ve dijital çağın getirdiği birçok yenilikçi uygulama bünyesinde şekillenerek bir stop motion örneğinde hayata geçirilmiştir.

SONUÇ

Kukla sanatında form ve hareket ilişkisinin marionette kuklalar ile birlikte anlam kazanacağı söylenebilir. Bu çalışmada marionette kuklalar seramik malzeme ile vücut bulmuş ve bir stop motion örnekleme ile canlanarak sinematografik bir imge haline gelmiştir. Cansız bir varlığa hareket kazandırıldığı için bu çalışmada hareket kavramı ön plana çıkmıştır. Fransız filozof Gilles Deleuze'a göre hareket kavramı sinematografik imgenin kendisini oluşturmaktadır. Stop motion uygulamasında birbirini izleyen fotoğraf karelerinin, sinematografik evrenin gerçek uzayındaki zaman ve hareketinden bağımsız olarak işlediği, Deleuze'un savına dayanarak vurgulanabilir. Marionette ile yapılan bir stop motion uygulamasının ise Deleuze'un; 'hareket=imge=madde=ışık' formülüne uygun bir şekilde disipline edildiği ve kendine özgü bir üslup oluşturduğu söylenebilir.

Yapılan kaynak araştırmaları sonucunda; Marionette kukla tekniği, tarihçesi, oynatım teknikleri, marionette kukla sanatçıları, aynı zamanda da stop motion tekniği, tarihçesi, türleri ve örnekleri ele alınarak incelemeler yapılmış, kişisel uygulamalara zemin oluşturacak kavramsal bilgiler özümsemiştir. Genel bağlamda konu olarak çalışmaya bakıldığında; marionette ve stop motion kavram ve alanları ilgili ciddi bir kaynak eksikliği bulunmaktadır. Türkçe kaynaklar yok denecek kadar azdır. Marionette ve stop motion'ın tarihsel süreçleri ile ilgili belirsizlikler bulunmaktadır. Araştırmalar oldukça titizlikle yapılmış ve özellikle İngilizce kaynak taramaları ile en doğru verilere ulaşılmaya çalışılmıştır.

Yapılan uygulamalar sonucunda ise; farklı karakterlerde marionette kuklalar tasarlanmış ve seramik malzeme kullanılarak şekillendirilmiştir. Marionette kuklalar klasik karakterlerin dışına çıkılarak sürrealist bir biçimde karikatürize edilmiştir. Seramik uygulama süreci tamamlandıktan sonra kuklalar, oynatım çubuğu ve ip düzeneklere yerleştirilmiştir. Eklem yoğunluğu fazla olan marionette kuklalar tel ve ahşap kaideler kullanılarak farklı bir düzenek üzerine ayrı bir şekilde de konumlandırılmıştır. Daha sonraki süreçte dijital bir uygulama olan stop motion uygulamasına geçilmiştir. Seramik marionette kuklalar hareket kavramının sağlanabilmesi için belirli düzenekler oluşturularak kare kare fotoğraflanmıştır. Fotoğraf ve kurgu süreci bu uygulama için oldukça kapsamlı yapılmıştır.

Uygulamanın sahne tasarımı esnasında ise, klasik stop motion uygulamalarındaki sahne tasarımının dıřına ıkılarak dijital bir sahne yaratılmıřtır. Seramik marionette kuklalar bu dijital sahne bnyesinde canlandırılmıřtır. alıřma sreci kapsamında kukla, seramik malzeme ve dijital uygulamaların btnlğnn saėlanması hedeflenmiř ve sonuca verimli bir řekilde ulařılmıřtır. Form ve hareket iliřkisi seramik ve marionette kukla baėlamında dijital bir uygulamada deneyimlenmiřtir.

Sonuç olarak; seramiėe farklı bir vcut kazandırılmaya alıřılmıř ve canlandırma tekniėi ile dijital ortama seramik malzemenin adaptasyonu saėlanarak daha sonraki srete yapılacak olan alıřmalara kaynak olması amalanmıřtır.

KAYNAKLAR

A HISTORY OF PUPPETS IN BRITAIN, ERİŞİM: 26.12.2020

(<https://www.vam.ac.uk/articles/a-history-of-puppets-in-britain#slideshow=4236517828&slide=0>)

AND, Metin. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. İstanbul : Bilgi Yayınevi.

AND, Metin. (1996). Kukla Koleksiyonculuğu, *Tombak Antika Kültürü Koleksiyon ve Sanat Dergisi*, 9, s. 4-14.

AND, Metin, (2004). Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi, İletişim Yayıncılık

ARAN, İpek Zeynep. (2019). *Stop Motion Animasyon Tekniğinde Hareket Sorunları ve Uygulama Çalışmaları*. (Yayımlanmamış Sanatta Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. Ankara.

ARNOTT, Peter D. , (1964) *Plays without people; Puppetry and serious drama* Indiana University Press. Indiana

AYGÜN, Derya, (2012). *Kukla Sanatı'nın Gelişimi ve Türkiyede'ki Durumu*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. El Sanatları Eğitimi Bölümü. Ankara

BAIRD, Bill. (1966). *The Art of the Puppet*. New York

BALTACIOĞLU, İsmayıl, Hakkı. (1975). *Türk Kukla Sanatı*. Türk Folklor Araştırmaları Dergisi. Sayı 313. Sayfa 7388.

BEAVER, Frank. (1994). *Clay Animation: American Highlights 1908 to the Present (Twayne's Filmmakers Series)*. New York: Twayne Publishers.

BELL, John, (2002). *Strings Hands Shadows A Modern Puppet History*. Diagram Publishing. Detroit.

BINYON, Helen. (1966). *Puppetery Today*. Londra

BODE, Lisa. (2017). *Making Believe: Screen Performance and Special Effects in Popular Cinema*. Rutgers University Press.

BOEHN, Max, Von. (1931). *Dolls and Puppets*. London.

CURREL, David. (2004). *Making and Manipulating Marionettes*. The Crowood Press. UK

CURREL, David. (2014). *Puppets and Puppet Theatre*. The Crowood Press. UK

DONNAY, Maurice. (1916). *Autour du Chat Noir*. Paris: Fransa.

EXTER, Alexandra. (1980). *Marionettes and Theatrical Designs*. London

FOSTER, Jeff. (2014). *The green screen handbook: real-world production techniques*. CRC Press. New York

FURNISS, Maureen (1998). *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd.

GHOSH, Sampa. (2005) *BANERJEE, UTPAL K. INDIAN PUPPETS*, abhinav publications, New Delhi

GÜLER, Mediha. ÖZDEMİR, Melda. (2007). *Türkiye’de Kuklacılık ve İpli Ahşap Kukla Yapımından Bir Örnek Puppetry in Turkey and an Example of The Making of a Wooden Marionette*. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 27, Sayı 2. S. 211-226. Ankara

GÜNEŞ, Seza, (2009). *Fotoğraftan Sinemaya Hareket İmgesi Stop-Motion Kukla Sineması: Jiri Trnka’nın “The Hand” Filminde Hareket İmgesini Okumak*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Radyo Sinema Televizyon Anabilim Dalı. Kocaeli.

HISTORY OF CZECH PUPPETERY, Eriřim: 26.12.2020
(<https://unima.idu.cz/en/history-of-czech-puppetry/#:~:text=Puppets%20as%20a%20significant%20part,were%20most%20often%20in%20German.>)

JAGO, Maxim. (2017). *Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book (2017 release)*. Adobe Press, California.

JURKOWSKI, Henryk, FRANCIS, Penny. *Aspects of Puppet Theatre*, 216 s. 2014, 2. Basım, Red Globe Press, Birleřik Krallık

KAYE, Nick. (1994). *Postmodernism and Performance*. Palgrave Macmillan. Hardcover.

LOCKE, Lafe. (1992). *Film Animation Techniques: A Beginner's Guide and Handbook*. Virginia: Betterway Publications.

Observations on the historical development of puppetry, Eriřim 27.11.2020
<http://pages.citenet.net/users/ctmw2400/chapter1.html>.

ORAL, Ünver, (2003). *Kukla ve Kuklacılık*. Kitabevi Yayınları. İstanbul

ÖZÖN, Nijat. (1981). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*. Türk Dil Kurumu Yayınları, s. 527. Ankara.

PURVES, Berry. (2010) . *Stop Motion*. Ava Publishing. Switzerland

PUSCHKE, Hans. R. (1962) . *Liebenswerte Puppenwelt. I. Auflage Marion von Schröder Verlag GmbH*. Hamburg: Printed in Germany.

PRIEBE, Ken A. (2011). *"The Advanced Art of Stop-Motion Animation"* , Course Technology, a part of Cengage Learning, USA.

RITTER, Hellmut. (1953). *Türkische Schattenspiele*. Germany: Deutschland.

ROTH, Davis. (1975). *The Art Of Making Puppets& Marionettes*. Pennsylvania: Chilton Book Company.

SHAW, Suzannah. (2004). *Stop Motion Craft Skills for Model Animation*. Focal Press. Oxford. UK

SIMMEN, Rene (1975). *The World of Puppets*. Great Britain.

ŞENYAPILI, Önder. (2002). *Sinema ve Tasarım*. Boyut Yayınları. İstanbul.

TILAKASIRI, Jayadeva. (2008). *Asya Kukla Tiyatrosu*. Mitos Boyut Yayınları. İstanbul

YILDIZ, Pelin. (2005). “*Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergibilimsel Açıdan Bir Analiz*” Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı.7, S.425-44

EK:

Mari Adlı Stop Motion Uygulaması Senaryo Metni

MARİ

KİŞİLER:

Mari: İyilik yanlısı bir hayalperest

Tembel: Dökümlü giyinen, vurdumduymaz

Kapıcı: Jet gibi hızlı, tipik bir Anadolu insanı

Komiser: Vahşi batıdan fırlamış gibi, adalet savunucusu

Horoz: Patırtı gürültü seven, kavgacı

Çapkın: Burnu havada, yakışıklı

Hoca: İdealist bir öğretmen

Şaşkın: Ev Hanımı, meraklı

Paçalı: Arkadaşlık için yaşayan, dostane

SENARYO:

Hikayede konuşmalar uydurma bir lisanla yapılmaktadır.

Intro görüntüsünü rahatlatıcı bir müzik, su ve horultu sesi takip eder.

SAHNE 1 – Banyo – Gündüz

Beyaz Zemine siyah çizgilerle tasarlanmış bir sahne karşılar. Minimalist banyoda duvarda çiçekli bir tablo ve bunu tamamlayıcı olarak bir saksı bitkisi hemen küvetin yanı başında durmaktadır. Mari'nin konformist yanını sergileyen puf ve paspası mekânı tamamlamakta, mumlarla da huzurlu bir atmosfer yaratılmaktadır.

Müzik sesini horultular bastırır.

Banyoyu buhar ve köpükler sarmaktadır. Mari küvette uzanmış ve ortamın rahatlatıcı hali ile uyuyakalmıştır.

Hayal dünyasına geçiş sesi gelir. Buhar artar ve görüntü dereceli olarak beyazlaşır.

SAHNE 2 – Uzay

Siyah beyaz çizgisel üslup devam etmektedir. Gökyüzü için degrade renklere dönüşen bir fon vardır. Sırasıyla gezegenleri ve en arkada güneş görürüz. Yıldızlar, pırıltılar ve bir roket sahneyi tamamlar.

Ütopik bir uzay sesi duyulmaktadır.

Kamera bir yandan dönmekte olan dünyaya doğru yaklaşmaktadır. Mari yer çekimi olmaması sebebi ile atmosferde kontrolsüz şekilde ilerlemekte ve dünyaya doğru yaklaşmaktadır.

Bir ufo geçer

Mari tam dünyaya düşmek üzere iken dünyanın etrafında dönen bir uydu ile çarpışmaktan son anda kurtulur.

SAHNE 3 – Türkiye'ye yaklaşma

Sahne açılır. Dünya'yı tam ekran görürüz. Uzay sesine ek olarak hızlanmaktan kaynaklı olarak rüzgâr sesi de duyulmaktadır.

Yer çekiminin etkisi ile Mari tam hızla Türkiye, Ankara'ya doğru düşmektedir. Bu düşüş havada bir görsel hareketlenme oluşturur.

SAHNE 4 – Yeryüzüne yaklaşma – Gündüz

Degrade gökyüzünün önünde hareketli bulutlar vardır. Mari'yi yan açı ile görürüz.

Düşme sesi ve rüzgar sesi duyulur.

Aşağı doğru düştükçe kamera takiptedir. Düşüşün son anlarında bir yolcu uçağı geçer. Artık iyice yaklaşmıştır

SAHNE 5 – Şaşkın'ın Oturma Odası - Gündüz

Kendi halinde sıradan bir evin oturma odasıdır. Sol yanda her iki yanında perdeleri olan bir penceresi vardır. Şaşkın evde iş yapmaktadır.

Fonda hafif bir türkü duyulur. Dışarıdan gelen sese irkilir.

Pencereden düşmekte olan Mari görünür.

SAHNE 6 – Şaşkın'ın Evinin Önü - Gündüz

Karikatürize edilmiş çizgisel bir mahallenin orta yeri. Mari'nin düşüşü ile büyük bir çarpma sesi duyulur ve toz dumana karışır. Mari yerde oturmakta ve başında sersemliğini ifade eden kuşlar uçuşmaktadır. Yardımına ilk Kapıcı koşar, ardı sıra patırtıyı kavga sanan Horoz sahneye gelir. Kapıcı ve Horoz arasında anlamsız bir tartışma başlamıştır. Mari düştüğü yerde bu garip olayı seyretmekte ve yardım beklemektedir.

Derinden Polis sesi duyulur. Komiser bir anda fişek gibi gelir ve müdahale eder.

O sırada Çapkın yanlarından geçerken bir an duraksar ve yoluna devam eder. Mari olanı biteni aniden unutup verir. Yıldırım aşkıyla önünden geçip giden gence aşık olmuştur.

Komiser bir toz bulutu içinde kavga edenleri alıp götürür.

SAHNE 7 – Şaşkın'ın Evinin Önü – Yakın Plan – Gündüz

Mari Halen yerde oturmaktadır. Aldığı fiziksel ve ruhsal darbe ile kalkamamıştır. Yanından geçmekte olan Paçalı Mari'yi kaldırır. Mari teşekkür eder ve gördüğü genci anlatır.

Mari: Nereye gitmiş olabilir? Tanıyor musun?

Paçalı, Çapkının gittiği yönü işaret eder.

SAHNE 8 – Park – Gündüz

Mari bulunduğu yerden ayağa kalkar ve az ilerde parkın önünde Çapkını yakalar. Omuzuna dokunur ve onu durdurur.

Ona aşkını emoji yardımıyla anlatmaya çalışsa da Çapkın pek de oralı olmaz. Mari onun tipi değildir.

Mari bir kez daha yıkılmıştır. Paçalı ardından ona yetişmiştir. Bir kez daha onu kaldırır.

Mari: Beni istemedi

Paçalı: Sen daha iyilerini hak ediyorsun üzülme

Mari'yi teselli eder.

Mari: Ondan daha yakışıklısı bu hayatta çok zor.

Paçalı: Zor değil, istersen çok daha iyisini ellerinle yaratabilirsin.

Mari: Nasıl?

SAHNE 9 – Üniversite Önü – Gündüz

Paçalı, Mariyi üniversitenin önüne getirmiştir. Onları Hoca kapıda karşılamıştır. Hoca Mariyi içeriye davet eder.

SAHNE 10 – Üniversite Koridoru – Gündüz

Mari ve Hoca koridorda ilerlemektedir. Tembel düşe kalka yanlarından geçer

Hoca: Böyle bir tip nasıl sence?

Mari: Hayııııııı!

(Emojilerle gülüşürler)

SAHNE 11 – Seramik stüdyosu – Gündüz

Hoca Mariye kendisi için ideal erkeği nasıl yapacağını tarif etmektedir.

Hoca: Ruhunu bu kile teslim et, hayallerinin erkeği ruhundan fıskıracaktır.

Marinin kafasında çok sayıda soru işareti belirir.

Mari'nin önüne bir parça siyah Creaton bırakır. Mari heyecanla kili şekillendirir. Mari'nin yaptığı kafa hiç de Çapkına benzememektedir. Birden sahneyi sis kaplar. Sisler içerisinde kalan Maride panik havası başlar.

SAHNE 12 – Banyo – Uyanış

Mari bir an uyuyakaldığı küvette yerinden sıçrayarak uyanır. Yaşadıklarının bir düş olduğunu fark eder. Tatlı bir ifade ile bakarken ekran kararır.

SON

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 yararlanılması 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.

24/02/2021

Melih KARAKURT

**Yüksek Lisans/Sanatta Yeterlik/Doktora
Tezi/Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu**

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: **MARIONETTE KUKLA TEKNİĞİ İLE
SERAMİK UYGULAMALAR VE BİR STOP MOTION ÖRNEKLEMİ**

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
24.02.2021	96	93368	19.02.2021	%2	1516894888

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. (tarih 24/02/2021)

Melih KARAKURT

Öğrenci No.: N17130409

Anasanat/Anabilim Dalı: Seramik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Doç. Dr. Hüseyin ÖZÇELİK

**Master's/Proficiency in Art/PhD
Thesis/ Art Work Report Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : CERAMIC APPLICATIONS WITH MARIONETTE PUPPET TECHNIQUE
AND A STOP MOTION SAMPLING

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
24.02.2021	96	93368	19.02.2021	%2	1516894888

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 24/02/2021)

Melih KARAKURT

Student No.: N17130409

Department: Ceramic

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Assoc. Prof. Dr. Hüseyin ÖZÇELİK

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 raporunun 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 yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

24/02/2021

Melih KARAKURT

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

1. (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze 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. (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. (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.