

KİL ANİMASYONUN İLK ÖRNEKLERİ

Nurten Bayraktar

1890 yılında İngiltere’de **William Harbutt**, sert yapılı İtalyan *plastiline* alternatif olarak, kurumayan, yumuşak ve esnek bir malzeme olan *plastisini* üretti. Aslında **Harbutt**’un amacı güzel sanatlar okullarında öğrencilerin yanlış kullanımlarının sonucunda kalıcı hasara uğramayan bir malzeme yaratmaktı. Oyularak işlenen plastilinle yapılan şekilleri değiştirmek oldukça zor, eski hallerine döndürmek ise neredeyse olanaksızdı. Kil animasyonda materyaller haftalarca kullanıldığı için plastisin büyük bir kolaylık demektir ve sonucunda da 20. yüzyılın başlarında plastisin, kil animasyonun temel malzemesi haline geldi.

HARBUTT'S PLASTICINE.
A NEW MODELLING MATERIAL.
CLEAN, HARMLESS, AND EVER PLASTIC.



PLASTICINE is the most perfect material extant for the professional sculptor, and suitable for use in the drawing-room by the amateur, and invaluable in schools for the BLIND. Plasticine has received the highest approval of experts in art and education, and been hailed with delight by children and the general public as a new diversion and means of amusement. Specimen pound box, post free, 1/7.

Special quotation for bulk. Complete box, with Plasticine in four colours, tools, requisites, and instructions, 2/6; post free, 2/10. A capital present for any child either "Bright or Backward."

W. HARBUTT, A.R.C.A., BATH.

1889’da basılmış plastisin reklamı

Kaynak: *Peter Harrington Rare Books* [\[link\]](#)

Harbutt, 1897'de plastisin kullanımına rehber niteliğindeki kitabını yayınladı. Okullarda sıradan kilin yerine plastisin kullanımını öneren bu kitap, modelleme ve çizim gibi alanlarda daha hızlı ve sistematik eğitimi amaçlıyordu. **Harbutt**, adına "plastik yöntem" dediği bir sistem geliştirdi: kalem ve kağıt yerine plastisin bir tabakaya kesici bir alet ile şekil verme. Plastik yöntemi örneklendirme amacıyla yöntemin tabakalar üzerinde adım adım ilerleyişini fotoğrafladı. Minik bir kil topu gibi başlayıp aşama aşama anlamlı biçimlere ulaşan bir üretimin fotoğraflanabilir olması, plastisin ile betimleme yapabilmeye olanak sağladı. Bir de bu şeklin dışarıdan müdahale edilmedikçe bozulmaması -yani fotoğraflama süresinin serbestliği- animasyon için biçilmiş kaftandı.

Harbutt'un kitabı kili canlandırmak için gereken teknikleri sunmuş oldu. Kil animasyonun gelişmesinde plastisin gerekliliği açıkça görülse de **Harbutt**'un tekniğinin ne kadar işe yaradığı belli değildir. İlk kil animasyon filmi olan *A Sculptor's Welsh Rarebit Dream*, **Harbutt**'un kitabından on bir yıl sonra 1908'de Edison yapım şirketi tarafından Amerika'da yapıldı. İlk İngiliz kil animasyon filmi ise 1911'de **Walter R. Booth** tarafından yönetilen *Animated Putty*'di. 1912'de de iki film daha yapıldı. Daha sonra 1981'e kadar İngiltere'de kil animasyon filmi yapılmadı. Görünen o ki **Harbutt**'un tekniği yönetmenler tarafından kullanılmadı. Ancak 1902-10 yılları arasında en azından dört tane kil animasyon filmi yapıldı ve kil animasyon, ilk dönem *trick* filmleri¹ için bir yöntem haline geldi.

Bugün stop-motion animasyonun bir türü olarak incelenen kil animasyon, hamur animasyon ya da plastisin animasyon olarak da bilinir. Film için tasarlanan karakter ya da nesnelere armatür adı verilen bir iskelet üzerine hamurun şekillendirilmesiyle yapılır. İstenilen şekle, renge ve ifadeye ulaşan heykel fotoğraflanır. Yumuşak yapısı sayesinde plastisin, bir sonraki kare için şekillendirilir: Kol hafifçe indirilir, gülümseyen ağız büzülür ya da gözler kapanır... Nihayetinde tüm fotoğraflar hızlı bir şekilde akar ve film oluşur. Ufak farklılıkların gizlendiği bu kareler hızla gösterildiğinde izleyicide hareket algısı yaratır.

¹ *Trick* filmleri sinemanın ilk 10-15 yılında yapılmış sessiz kısımlar içinde en popüler türü oluşturur. Bu filmler; çoklu pozlama, ikameli montaj (*substitution splice / stop trick*), çekim hızını (elle) değiştirerek hareketi hızlandırmak veya yavaşlatmak gibi teknik hilelerin yarattığı eğlendirici görsel oyunlara (illüzyonlara) dayanır. Türün ortaya çıkışını, illüzyonist-sinemacı **Méliès**'nin, sahnedeki oyunbazlığını sinema diline uyarlamadaki yaratıcılığına borçluyuz. (ed. n.)

Harbutt'un plastik yönteminin yönetmenler tarafından kullanılıp kullanılmadığı bilinmese de plastisin bugün dahi kil animasyon için ham madde olarak kullanılır. 1900'lerde kil kullanılan filmler ve *lightning sketch* filmleri canlı performansta yapılması olanaksız bir hızda görsel dizisi yaratılarak geliştirildi.² İki türde de sanatçı filmine boş levha (*tabula rasa*) ile başlar ve değişen görseller, genellikle insan suratına dönüşürdü.



Komik Suratların Mizahi Evreleri (1906)
Kaynak: *Library of Congress*

Vitagraph Stüdyoları'nın gerçek animasyon kullandığı ***Komik Suratların Mizahi Evreleri*** (Humorous Phases of Funny Faces, James Stuart Blackton, 1906) başta olmak üzere *lightning sketch* filmlerinde çizimler canlanır, sanatçıdan kopup bağımsızlaşırdı. Aslında 20. yüzyılın başlarında heykellerin, resimlerin, fotoğrafların canlanması fikri oldukça popülerdi. Kil animasyon tekniğinden faydalandığı bilinen en eski filmlerden ***Heykeltıraşın Kabusu*** (The Sculptor's Nightmare, Wallace McCutcheon Sr., 1908) canlı çekim ile kil animasyonu harmanladı. Sarhoş heykeltıraş rüyasında kendi kendine büstlere dönüşen heykelleri görür. İşin garibi şudur ki heykellerin biçimlendiği iki dakika boyunca tek bir insan müdahalesi görülmez! Bu film, figürlerin göz kırpma, baş çevirme ve dudak hareketleri gibi mimikleri canlandırarak tam yüz animasyonu denemesi açısından önemlidir. Süregelen ve hızlı akan hareketlerin gereken duraksamaları barındırmaması gibi kusurlar, acemi bir animatörün hatalarını andırır. Ancak seyircinin anlayamayacağı yöntemleri kullanarak daha uzun ve karmaşık olaylar aktarabilmesi açısından film öykülemesinde bir dönüm noktasıdır. Kil yığımından dönemin ünlü siyasi adamlarına dönüşen figürler, dumanla bir an örtülendir. Ardından figürler şarap içer, kahkaha atar ve konuşur!

² *A Lightning Sketch*, Méliès'nin 1896'da yaptığı dört filmlik bir serinin adıydı. Méliès bu filmlerde dönemin meşhur siyasetçilerini karikatürize eden çizimlerinin çizilme süreçlerini, yavaşlatılmış çekim/hızlandırılmış görüntü ile sergiliyordu. (ed. n.)



Heykeltıraşın Kabusu (1908)
Kaynak: *Library of Congress*

James Stuart Blackton'ın *Cak Cak Diyarı ya da Dollie ve Jim'in Maceraları* (Chew Chew Land; or, The Adventures of Dolly and Jim, 1910) filmi animasyon tarihindeki önemli eserlerden biridir. Jim, Dollie'nin ona verdiği çiçek buketini masaya koyar, sakızını yatak başlığına yapıştırır ve uyur. Rüyasında iblis, onu ve Dollie'yi bir mağaraya götürür. Jim orada, geleneksel çömlek kiline benzeyen nesnelerin canlandığı bir takım görülere şahit olur. Üç parça sakız dans ederek çember biçimi oluşturup bozar. Kilden bir top yuvarlanır ve sakızlardan biri bu topa karışır. Git gide büyür. Görüntü karesinin sol tarafı dolana kadar topa kil eklenir. Daha sonra kil oyuk gözlü bir insan suratına döner. Gözler, burun ve ağız ortaya çıkana kadar kil kaybolur, düzleşir. Bir adam delik bir masadan kafasını geçirir. Kil tomarları adamın boynunun etrafında bir aşağı bir yukarı hareket eder. Plan, canlı aksiyon ile biter. Çamur topaklı gözler ve dudaklar açılırken adamın yüzü "eskizleşir". Kaslar, kurumuş kilerden kurtulup gözün görüşünü açmaya çalışır. Buradaki kil animasyon, sakız kaplı canlı kafa için kullanılan bir efekttir. Şekillerin bir heykeltıraşın eseri olmadığı bellidir. Killerin hareketi doğaçlamadır ve yaratıcı değildir. Önemli olan, yer değiştirme efektini çok hızlı vermesidir: Kil yığını üç saniye içinde yüze dönüşür.

Edward S. Porter'ın 1902 yapımı *Fırıncıda Eğlence* (*Fun in a Bakery Shop*) filmi de kil animasyonun önemli bir öncüsüydü. Film, bir fırıncının ekmek hamurunu sembolize eden yumuşak bir materyal kullanarak komik suratlar yapışını anlatır. Hem ikonografi hem de öyküleme içermesi bakımından önemlidir. *Lightning sculpting* tekniği ile film, kilden heykel yapmayı öğreten bir sanatçıyı andırır. Bu modelleme sırasında karakterin hamurdan yaptığı yeni yüzlerin görüntüye eklenmesi için üç kez hareket durdurmalı eklemeler ve ikameli montaj (*stop-action substitutions*) kullanıldı. *Fırıncıda Eğlence*, diğer *lightning sketch* filmlerinden farklı olarak modelleme sürecini öykünün içinde verir. Çağdaşı ve türdaşı olan

diğer filmlerden önemli bir farkı da başkarakterinin tuval başında bir sanatçı olmamasıdır. *Lightning sketch* filmleri tuvala yakın çekim kullanır ve çizimi göstermeyi kesmezdi. *Fırıncıda Eğlence*'de ise boy çekimi kullanıldı: Fırıncının seyirciye arkasını dönmesiyle heykelin önü kapanır, ardından fırıncı heykelin önünden çekilir ve eserini gösterir. Öyküleme bakımından en büyük fark ise fırıncının heykellerinin canlanmamasıdır. Karakter ve aksiyon bakımından *Fırıncıda Eğlence* özgün bir komedidir.



Fırıncıda Eğlence (1902)
Kaynak: *Library of Congress*

Bugün arka plandan en küçük nesnelere kadar tüm mizansenin kil hamuru ile yapıldığı filmler bulmak olağan olsa da ilk dönem filmlerinde kil kullanımı genellikle bir ya da birkaç figürle kısıtlıydı. Bu yazıda anılan filmler, animasyon fikrinin sinemaya dahil edilmesine öncülük etmeleriyle dönüm noktaları oldu. Kil hamurundan yapılan figürler çoğu zaman gerçek başrol oyuncularına eşlik etmesine rağmen seyirciyi etkilemek için asıl kahramanlar gibi kullanıldı. Kendi kendine canlanan figürler, 20. yüzyılın başlarında gözde komedi anlayışının bir parçasıydı ve yönetmenler de bunun üzerine gitti: saniyeler içerisinde değişen yüzler ve kıpırdayan gözler seyirciyi büyüledi.

Kaynaklar

“A Brief History of Clay Animation,” *Pebble Studios*, 2017. [[link](#)]

Bloch, Mark. “A History of Clay Animation,” *Abcnews*, 2010. [[link](#)]

Cook, Malcolm. “The lightning cartoon: Animation from music hall to cinema”, *Early Popular Visual Culture*, 11:3 (2013).

Frierson, Michael. *Clay Animation: American Highlights 1908 to Present*. New York: Twayne, 1994.