

GÖRÜNTÜNÜN DEVİNİM SÜRECİNİN KISA TARİHİ

Selçuk HÜNERLİ*

Abstract

The concept of continuity of vision is searched and tried to be applied from the drawings on the cave walls to all modern visual arts. Until the time when the cinema was constructed, this process can be called as the development the animation cinema. This is a pretentious approach, due to the fact that the modern animation belongs to the continuous showing of hand drawn animation.

Key Words: animation, animated film, animation history

.....

Giriş

Genel anlamda canlandırma, *gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Canlandırma sinemasıysa, bu görüntülerin belirli bir senaryo*

* Araş.Gör. Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Sinema Bölümü

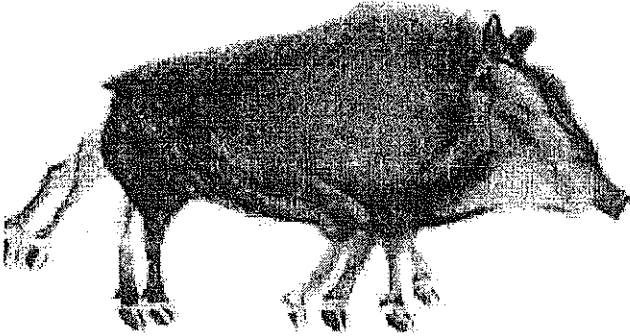
çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir. Bu genel tanımın günümüz için pek çok şey anlattığı doğrudur. Ancak, görüntünün sürekliliği kavramının ortaya atılmasıyla devinimli görüntünün oluşması sürecinin çok uzun bir sürede gerçekleştiği sürem dilimi canlandırmayı anlamanın önemli bir diğer adımıdır. Bu sürecin ilk bölümü canlandırmayla birlikte sinemanın da tarihi olarak da anılır.

Görüntünün Sürekliliği ile İlgili Gelişmeler ve Aygıtlar

Sinema tarihçilerinin yaptıkları araştırmalarda görüntünün sürekliliği ile ilgili gelişmeler incelenirken, dikkati çeken en önemli öge, geliştirilen aygıtlarda kullanılan görüntülerin elle çizilmiş olmalarıdır. Sinemanın başlangıcı sayılan 1895 yılına kadar gerçekleşen ilk gelişmeler, genel anlamda sinemanın olduğu gibi, görüntülerinin çizimlerden oluşması nedeniyle *canlandırma sinemasının* gelişimi sayılabilir. Canlandırmanın ortaya çıkışı ve gelişimini anlayabilmek için görsel imgelerin değişik ortamlarda yaratılışını, gelişen uygulamayı ve estetik açıdan irdelemek gerekir.

Bundan 3000 yıl önce Neanderthal insanı avlarını anlatmak ve avlanma denemeleri yapmak için yaşadığı mağaranın duvarlarına hayvan resimleri çizdiğinde, bir takım leke ve çizgilerden oluşan sanatını görsel açıdan yeterli görmediği ve çizdiği hayvanın devinimlerini de anlatmak istediği yapıtlarından anlaşılmaktadır. Altamira Mağarasının duvarlarında görülen resimlerde koşan bir yaban domuzunun görüntüsü için toplam sekiz ayak çizilmiş ve domuzun devinimleri verilmeye çalışılmıştır. (Madsen 1969: 3) Yine Fransa'da Lascaux Mağarasında Ren

geyikleri ve atların devinimleri, birbirine karışmış gibi görülen ayak ve bacak çizimleriyle devinimli gösterilmeye çalışılmıştır. (Turani 1992: 26)



Görüntü 1. Koşan Domuz Resmi

Daha sonra Yunan ve Romalı heykeltıraşlar tanrı ve sporcu heykellerinde devinimi yakalamaya çalışmışlardır. *Akhilleus* ve *Hektor* arasındaki kavganın öyküsü bir savaş kalkanının kenar süsü olarak çizgi romana benzer biçimde çizilmiştir. Ortaçağ elyazmalarındaki kitap resimlerinde önemli dini olayları içeren resimler yine olay akışını anlatacak biçimde birbirini izleyen karelerle görüntülenmiştir.

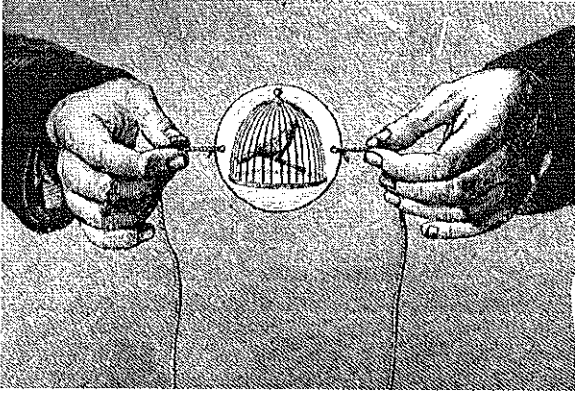
“Sinemanın temelinde yer alan görüntünün retinada iz bırakması olgusu çok eskiden beri biliniyordu.” Görüntünün sürekliliğine, İ.S. 130 yıllarında İskenderiye okulundan Yunanlı astronom ve filozof Ptolemaios, gece gözlemlerinde, meşaleleri izlerken tanık olmuş ve yazılarında yer vermiştir. (Betton 1994: 5)

17. yy.'da bir Cizvit papazı olan Athanasius Kircher *Magic Lantern* adını verdiği yansıtma aygıtı geliştirmiştir. (bkz. Ekler/

Görüntü. 2) Karanlık bir kutu, bir ayna ve bir mercekten oluşan bu aygıtta, ışık kaynağı olarak güneş ışığı ve mum ışığı kullanılmaktaydı. *Magic Lantern* ile yatay bir şerit üzerine çizilmiş resimler, bir slayt makinesi gibi karanlık bir odada duvara yansıtılabilmekteydi. Yansıtma sırasında görüntü mum ışığından dolayı titrediğinden açık olarak seçilememekte, ama, görüntünün yansıtılması eylemi gerçekleşmekteydi. Gezgin tiyatrocular, *Magic Lantern*'i Avrupa'nın değişik bölgelerine taşıyarak gösterilerinde kullanmışlardır. Kircher'in öğrencisi ve yine bir Cizvit papazı olan Gaspar Schott, *Magic Lantern*'i geliştirmiş ve yansıtmayı hızlandıracak kimi değişiklikler yapmıştır. (Madsen 1969: 5)

Günümüzdeki anlamıyla ilk canlandırılmış görüntüyü gerçekleştiren kişi, Hollandalı bilim adamı Pietr Van Musschenbroek'tir. Musschenbroek, 1736 yılında üzeri delikli, disk biçiminde bir aygıt geliştirerek, bunun üzerine çizdiği resimlerin hareketli görünmesini sağlayacak gösteriler gerçekleştirmiştir. (Madsen 1969: 6)

19. yy.'ın başlarında oyuncak biçiminde tasarlanmış *Thaumatrope* adı verilen bir başka aygıt bulundu ve kısa sürede yaygınlaştı. *Thaumatrope* önünde ve arkasında birbirini tamamlayan iki farklı resim bulunan bir diskten oluşmakta ve bu diskin iki tarafından bağlanan iplerle döndürülmekteydi. Disk döndürüldüğünde göz, iki resim arasındaki farkı ayıramıyor ve iki ayrı görüntüyü tek bir görüntü gibi görünmekteydi. Örneğin, diskin bir yanında bir kuş diğer yanında ise boş bir kafes çizilmişse, disk döndürüldüğünde kuş kafesin içindeymiş izlenimi oluşuyordu. (Laybourne 1979: 18)



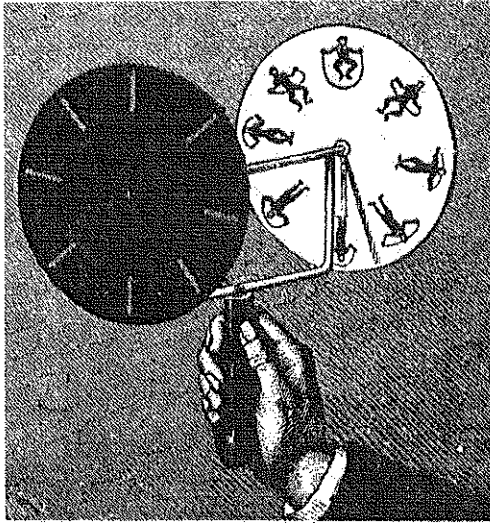
Görüntü 2. Thaumatrope

Sinemaya doğru atılan en büyük adımlardan biri 1824'te Peter Mark Roget adlı bilim adamının *Presistence of vision with regard to moving objects*'i (Görüntünün sürekliliği ile devinimli nesnelere bakış) adlı yayını British Royal Society' ye sunmasıdır.(Bergen 1969) Roget, görüntünün sürekliliği ile ilgili dört temel ilke saptamıştır. Bunlardan birincisi, görüntünün izleyicinin yalnızca bir anda bir resim görmesine izin verecek biçimde gösterilmesi gereği; ikincisi, birçok görüntünün tek bir noktada ard arda ve hızla gösterildiğinde retinada bir iz kalması ilkesi; üçüncüsü, gözde yanılmayı sağlamak için gösterim sırasında en az hız gerekliliği; dördüncüsü ise görüntünün sürekliliğini inandırıcı kılabilmek için büyük bir ışık kaynağı gereksinimi olarak belirlemiştir.

1831 yılında Joseph Plateau'nun ve Dr. Simon Ritter *Phenakistiscope* adını verdikleri bir aygıt gerçekleştirmişlerdir. *Phenakistiscope*, üzerinde 16 resim bulunan bir diskten oluşur. Disk bir aynaya doğru tutulup çevrildiğinde, disk üzerindeki

yarıklardan geçen resimler devinimliymiş izlenimi verir. (bkz. Ekler/ Görüntü. 3)

Plateau'nun *Phenakistiscope*'u 19 yy. içerisinde, temelleri aynı olan pek çok benzeriyle birlikte yeni bir eğlence aracı olarak tüm dünyaya yayılmıştır. İzleyiciler bir köpeğin koşmasını, bir atın atlayışını ya da akrobatın döner taktalarını bu aygıtlarla defalarca izleme olanağı buldular. Bu aygıtlar o kadar yaygınlaşmıştır ki, o dönemde *Animatoscope*'tan¹ *Zeotrop*'a² en az 109 çeşit aygıtın gerçekleştirildiği bilinmektedir.



Görüntü 3. Phenakistiscope

1 *Animatoskop*: 19. yy.'da geliştirilmiş, phenakistiscope ile aynı temellerle çalışan bir canlandırılmış görüntü gösterim aygıtı.

2 *Zeotrop*: 19. yy.'da geliştirilmiş, kenarları delikli bir silindirin içine yerleştirilmiş bir şeridin içine çizilmiş 16 görüntüden oluşan canlandırma aygıtı.

“1872 yılında Eadward Muybridge hayvan ve insan hareketlerini fotoğraflarla hareket ediyormuş gibi göstermeyi başarmıştır.” Bu ayrıntılı çekimler sayesinde hareketlerin nasıl gerçekleştiğinin iyi bir gözlemi yapılabiliştir.

1892-1900 yılları arasında Paris’te bir salon tiyatrosu işleten Emile Reynaud, burada elle çizilmiş figürleri müzikle eşzamanlı bir şekilde oynatarak gösteriler yapmış ve bu çalışmaları gösteri dünyasına yeni bir boyut katmıştır. (Büyük Larousse 1969: 2754)

Sinemada gerçek görüntüyü sağlamak için bir kamera, uzun saydam film ve basit bir yansıtma aygıtına gereksinim vardı. Kamera Edison laboratuvarında bulunmuş, film Eastman Şirketi tarafından geliştirilmiş, ilk başarılı yansıtma aygıtı Lumière Kardeşler tarafından hazırlanmış ve 1895 yılında ilk biletli gösterim sinemanın başlangıcı olarak belirlenmiştir.

20. yy. başında sinemanın gelişimi iki ayrı yönde gerçekleşir. Bunlardan ilki, oyuncusu, seti ve devinimli kamerasıyla canlı sinema; ikincisi, elle çizilmiş oyuncular ve nesnelere, dipyüzey çizimleri ve durağan kamerasıyla canlandırma sinemasıdır.

İlk canlandırma filmi kimi tarihçilere göre Fransız Emile Cohl’ün çektiği *Fantasmagorie*’yken, kimi yazarlarca da J. Stewart Blackton’ın yaptığı *Humorous of funny faces (Komik yüzlerin Güldürüsü)* isimli filmidir. Ancak ilk film “Amerikan Kongre Kütüphanesinde bulunan basılmamış bir makalede ismi bilinmeyen bir sanatçı tarafından 1900 yılında gerçekleştirildiği yazılıdır. Edison Firmasında çalışan bu sanatçı sigara içen bir adamı canlandırmıştır.” (Madsen 1969: 7)

İlk canlandırma filmlerinde her çizim dip yüzeleriyle birlikte her karede tekrar edilerek çiziliyordu. Bu teknik filmin çekimini çok fazla yavaşlatmaktaydı. Bu sorun 1914'te Earl Hurl tarafından saydam film tabakasının bulunmasıyla aşılmıştır. Bundan sonra biçimler saydam tabakalara çizilerek, tek bir dipyüzeyin önünde oynatılabildiler. Buna saydam yapraklı canlandırma tekniği olarak anılan tekniğin gelişmesi zamanın ve paranın az kullanılmasını sağlayan önemli bir oluşumdur.

Sonuç

Canlandırmanın gelişme sürecinde, mağara resimlerinden, heykele tüm görsel sanat dallarında görüntünün sürekliliği kavramı sanatçılar tarafından aranmış ve uygulamaya çalışılmıştır. Sinemanın bulunuşunun ilk zamanlarına kadar olan gelişimi için, canlandırma sinemasının gelişimi de denilebilir. Bu çok iddialı bir yaklaşım olabilir, ancak, bu zamana kadar olan gelişmelerin, elle çizilen resimlerin devinimli gösterilmesi temeline dayanması böyle bir yargının doğmasına neden olmuştur.

Kaynakça

- “Animation Timeline” (1999) <http://www.bergen.org/> 24.09.1999.
- BETTON, Gerard, (1994) Sinema tarihi: başlangıcından 1986'ya kadar, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Büyük Larousse: Sözlük ve Ansiklopedisi (1986) Milliyet, Interpress Basın ve Yayıncılık, İstanbul.

- LAYBOURNE, Kit (1979) The animation book: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons, Crown Trade Paperbacks, New York.
- MADSEN, Roy (1969) Animated film: concepts, methods, uses, Interland Publishing, New York, Toronto, London.
- TURANI, Adnan (1992) Dünya sanat tarihi, 4. bs., Remzi Kitabevi, İstanbul.

