

SANATTA DİSİPLİNLERARASI BİR YAKLAŞIM: SERAMİK VE ANİMASYON

Fidan TONZA HELVACIKARA¹
Özlem AYVAZ TUNÇ²

¹Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Seramik - Cam Bölümü, fidan.tonza(at)omu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5094-1066

²Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ozlematunc(at)omu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7039-9294

Tonza Helvacıkara , Fidan ve Özlem Ayvaz Tunç. “Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Seramik ve Animasyon”
idil, 63 (2019 Kasım): s. 1471-1485. doi: 10.7816/idil-08-63-07

Öz

Çağdaş sanatta farklı disiplinlerin harmanlanması, yeni yaklaşımların geliştirilmesine ve genişletilmesine olanak sağlamaktadır. Disiplinlerarası bakış açısıyla günümüzün sanat anlayışının sınırları aşma çabası, seramik alanında da kendini göstermektedir. Plastik ve görsel sanatlara dair oluşturulması düşünülen yeni bir perspektif, seramik sanatı ile animasyonun temel prensiplerinin birleştirilmesi yönünde yaklaşımları ortaya koymayı planlamaktadır. Görsel sanatlar alanında yer alan animasyonun, seramik malzeme üzerindeki dönüşüm süreci, farklı teknik ve uygulamalarla gerçekleştirilebilmektedir. Literatür taraması sonucu elde edilen verilerin yorumlanması ile seramik form ve yüzeyin animasyona uygun hale getirilmesi üzerine uygulamaların incelenmesi, bu çalışmanın ana yapısını oluşturmaktadır. Aynı zamanda dönme eylemi ve animasyon tekniği arasındaki ilişki, seramik şekillendirme yöntemlerinden biri olan çömlekçi çarkı ile ilişkilendirilerek, iki farklı disiplinin biraradalığını, deneysel yaklaşıma olanak tanıyan boyutları göz önünde bulundurulmuştur. Bu yaklaşımla ortaya çıkan çalışmalar üslup ve biçim yönünden incelenmiş, tarihsel süreç içerisinde gelenekselden, çağdaş formlara kullanılan teknik ve yöntem bu çalışmada öne çıkarılmıştır.

Anahtar Kelimeler: disiplinlerarası sanat, seramik, animasyon, çömlekçi tornası

Makale Bilgisi
Geliş: 1 Ağustos 2019

Düzeltilme: 8 Eylül 2019

Kabul: 12 Ekim 2019

Giriş

Çağımızın değişen algısı ile disiplinlerarası çalışmalar, teknolojik olanaklarla birlikte sanatın bir çok alanına yayılmakta ve farklı birlikteliklerin bir arada kullanıldığı kolektif eserler yaygınlaşmaktadır. Sanatçının neyi, nasıl, hangi malzemeyi kullanarak yaptığından ziyade; ne anlattığı, ne hissettirdiği ve nasıl bir etki bıraktığı, sanatta disiplinlerarası yaklaşımların özünü oluşturmaktadır. Disiplinlerarası yaklaşımlar, biçimsel ve düşünsel açıdan sanatçıya sınırsız bir özgürlük alanı sunulmasının önünü açmaktadır. Bu bağlamda, seramik malzemenin kullanım alanının genişletilmesi ve teknik anlamda özgün denemelerin varlığı, seramik sanatının gelenekselden çağdaş sanata uzanan yolculuğuna katkı sağlamıştır. Seramik, kendine özgü bir dil oluşturabilecek bir yapıya sahip olması açısından da farklı disiplinlerden sanatçıların etkileşim içinde oldukları bir malzeme olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı şekilde animasyon sanatı içinde benzer ifadeler kullanılabilir. Dolayısıyla, sanat alanındaki yeni girişimler, yorumlama ve farklı yaklaşımlar, disiplinlerarası çalışmalar açısından seramik ve animasyon sanatında, plastik ve görsel sanatlar adına deneysel çalışmalar kapsamında önemli bir kurgu oluşturmaktadır. İnsanoğlunun bilinen ilk sanat uygulamaları olan mağara resimleri, animasyonun öncü örneklerini oluşturmaktadır. Paleolitik araştırmacı ve film yapımcısı olan Marc Azéma'ya göre, mağara duvarlarında, hem anlatıyı hem de hareketi temsil eden bu resimler, ilk animasyonları oluşturma yönünde çözümlemeler içermektedir (Azema, 2012: 317).

Bu resimler arasında yer alan, uzuvları kusurlu veya fazla çizilmiş gibi görünen bazı hayvan figürleri, bir attan ikiden fazla ön bacak, üst üste çizilmiş at kafaları ve bir gergedana birden fazla çizilmiş boynuz gibi unsurların, resmedilmiş hayvanların hareketlendirilmesi yönünde yapıldığı düşünülmektedir (Azema, 2005: 14-21).

Mağaralar küçük bir ateş veya fenerle aydınlatıldığında hayvan figürlerinin hareketlendiği, figürün ışıktaki kalan ve karanlıkta kalan bölümlerinin birbiri ile ardışık sıralanması sonucu bu canlandırmanın oluşturulduğu (Görsel 1), Marc Azema'nın çalışmalarında görülmektedir (Azema, 2015). Ana yapısı anlatı ve hareket olan sinemanın başlangıcını bu görüntülere yani paleolitik dönem mağara resimlerine dayandırılma fikri, animasyon tarihi açısından önemlidir.



Görsel 1: Üst Üste Çizilmiş At Resimleri, Chauvet-Pont-d'Arc Mağarası, Güney Fransa

İlkel insanın, mağara resimlerini hareketlendirme arzusu, Görsel 1'de yer alan, Paleolitik dönem resim örneğinde açıkça görülebilmektedir. Birbiri ardından gelen, üst üste çizilmiş at resimlerinin hareket algısı oluşturmaları, bu yaklaşımı içeren çok sayıda Paleolitik mağara resimlerinden sadece bir tanesidir. İnsanoğlunun bu hareket izlenimini yaratma çabası, mağara resimlerindeki ilk primitif örneklerden, ilk çağ uygarlığı eserlerine kadar görülebilmektedir.

Mağara duvarlarında yer alan hayvan figürlerindeki çok bacaklı çizimlerden, hareket algısını iki boyutlu yüzey üzerine yansıtmaya çabaları açıkça ortadadır. Takip eden dönemlerde de sanatçılar eserlerinde, devinimi, duyguları ve ruh durumlarını ifade etmeye çalışmaya devam etmişlerdir (Marlow, 2006: 6).

Animasyon, Britannica Ansiklopedisinde ise 'cansız nesneleri devinim halinde gösterme sanatı' olarak tanımlanmaktadır. Mc Laren'e göre; her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan daha önemlidir. Bu sebeple denebilir ki; animasyon, kareler arasında görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır (Aydın, 1989:28). Animasyonun kökleri 16. yüzyıla kadar dayanmaktadır. Ancak animasyon sanatı asıl ivmeyi, 19. yüzyılın yenilikçi bakış açısı ile kazanmıştır.

1824 yılında Londra Üniversitesinden Doktor Peter Mark Roget, Persistence of Vision with Regard to Moving Objects (Objelerin Hareketlerine Göre Görüş Sürekliliği) isimli makalesinde, retinanın bir sonraki resim belirene kadar bir saniyeden de az bir zamanda resimleri tuttuğunu belirtmesiyle durağan resimlerin belirli bir hızda hareket ediyormuş izlenimi uyandırdığının keşfi, animasyonun oluşumun ilk adımı olmuş oldu (Whitehead, 2012:19).

Takip eden yıllarda sırasıyla phenakistoscope, zoetrope ve praxinoscope gibi buluşlarla animasyon adına arayışlar devam etmiştir. Animasyonun öncüleri olarak nitelendirilen Emile Cohl ve Winsor McCay, 1900-1930 yılları arasında animasyonun temel prensipleri doğrultusunda filmler ortaya çıkarmışlardır. Teknolojiyle birlikte iletişim araçları da gelişmiş ve bu gelişme, animasyonda yeni alanlar ortaya çıkarmıştır. Bu yeni alanlar, dijital ve stop-motion teknikleri kullanılarak oluşturulan üç boyutlu nesneler, çizgi film formatında iki boyutlu görüntüler ve sanal gerçeklik gibi yeni biçimlerle karşımıza çıkmaktadır.

Nitel araştırma deseniyle yapılandırılan bu çalışmada nitel veri toplama tekniklerinden yararlanılmıştır. Literatür ışığında elde edilen verilerin yorumlanması ile seramik form ve yüzeyin animasyona uygun hale getirilmesi üzerine uygulamaların incelenmesi, bu çalışmanın ana yapısını oluşturmaktadır. Aynı zamanda dönme eylemi ve animasyon tekniği arasındaki ilişki, seramik şekillendirme yöntemlerinden biri olan çömlekçi çarkı ilişkilendirilerek, iki farklı disiplinin biraradalığının, deneysel yaklaşıma olanak tanıyan boyutları göz önünde bulundurulmuştur. Bu yaklaşımla ortaya çıkan çalışmalar üslup ve biçim yönünden incelenmiş, tarihsel süreç içerisinde gelenekselden, çağdaş formlara kullanılan teknik ve yöntem bu çalışmada öne çıkarılmıştır.

Seramik ve Animasyon

Seramik, insanlık tarihinin aydınlatılmasında en önemli malzeme olarak karşımıza çıkmaktadır. Hayatın bir çok alanında açıklayıcı ve aydınlatıcı örneklerle seramik, şaşırtıcı bir şekilde animasyon tarihinin de başlangıcını oluşturmada önemli bir yere sahiptir.

Animasyon tarihi incelendiğinde, İran'ın Güneydoğu kesiminde Şahr-e Sukhteh'de M.Ö. 3. binyılın son yarısında keşfedilen seramik kap örneğini görmekteyiz (Görsel 2). Farsça "Yanmış Şehir" anlamına gelen Shahr-e Sukhteh, Jiroft uygarlığı ile ilgili, Bronz Çağı kentsel yerleşiminin önemli bir arkeolojik alanıdır. Burada keşfedilen, animasyon tarihinin önemli bir envanteri haline gelen seramik kap örneği, dekor tekniği açısından ilginç bir örnek oluşturmaktadır.

Dönen bir tablaya koyduğunuzda, ağaca sıçrayan bir keçinin aşamalarını gösteren beş sıralı görüntünün hareket ediyormuşçasına oluşturduğu algı, onu diğer seramik kaplardan ayırmaktadır. Dekor tekniği olarak kullanılan sgraffito, seramik kadehin dış yüzeyine uygulanmıştır. Hareketin oluşturduğu görselin kare kare seramik yüzey üzerine dekorlanması, animasyon tarihinin ilk örneğini oluşturması açısından önem kazanırken, dekorlu seramik kaplar yönü ile de dikkat çekicidir.



Görsel 2: Şahr-e Sukhteh İran, M. Ö. 3000, Animasyon Seramik Kadeh,



Görsel 3: Şahr--e Sukhteh, İran, M. Ö. 3000, Seramik Kadehin Üzerinde, Hareket Eden Geyik Stilizasyonları

Antik dönemden itibaren seramik kapların yüzeyinde yer alan dekor, seramik sanatının biçim, üslup ve teknik olarak önemli bir parçası haline gelmiştir. Kullanım eşyasına yüklenen anlamlar bakımından kültürel, sosyal yapılar ve anlayışa bağlı, seramik dekor uygulamaları, teknik ve desen anlamında tarih boyunca zengin örnekler oluşturmuştur. Dinsel inanışlar, mitolojik hikâyeler, tarihi olaylar ve ideolojiler gibi toplumların yaşayış biçimlerine dair karakteristik özellikler, seramik yüzey üzerine betimlenen ve soyutlanan en yaygın temalar olduğu gibi bitki ya da hayvan motifi ve geometrik bezemeler en sık karşılaşılan desenlerdir. Bunların dışında, İran Şahr-e Sukhteh’te bulunmuş animasyon seramik kadeh örneği, hareketli görüntüler oluşturma çabası olarak, seramik yüzey üzerine uygulanan dekor yöntemi olarak farklılık göstermektedir. İnsanın durağan olana karşı sergilediği aksiyonun ilk adımlarından biri olarak önemlidir.

Seramik Malzeme ile Animasyon Uygulamaları

Stop motion animasyon, cansız nesnelerin ya da kuklaların tek tek hareket ettirilerek kare kare fotoğraflarının çekilmesiyle yapılan animasyon tekniğidir. Durağan 3 boyutlu objelerin hareket ediyormuş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen Stop-motion animasyonun, fotoğrafçılık, heykel, film gibi birçok disiplini barındırıyor olması, multidisipliner bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir.

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 nesneler, armatür adı verilen bir iskelet üzerine hamurun şekillendirilmesiyle yapılır. İstenilen şekle, renge ve ifadeye ulaşan heykel fotoğraflarını. Yumuşak yapısı sayesinde kil, 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 (Bayraktar, 2018:142).

Heykellerin, resimlerin, fotoğrafların canlanması, 20.yüzyılın başlarında çok kullanılan yöntemler arasında sıralanabilir. Kil animasyon tekniğinden faydalanan, canlı çekim ile kil animasyonu harmanlandığı en eski filmlerden Heykeltıraşın Kabusu, (Görsel 4) bilinen ilk örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Filme, kille şekillendirilen ve her aşamanın filme çekimini içeren stop-motion yöntemi kullanılmaktadır. Canlı çekim filme eş zamanlı hareket eden heykel figürler yüz animasyonu açısından öneme sahiptir.



Görsel 4: 1908 yapımı ‘Heykeltıraşın Kabusu’ adlı film

Nina Paley’in Seder-Masochism (Katz, Sharon 2018) adlı animasyon filmi durağan nesneler üzerine gerçekleştirdiği animasyon açısından önemlidir. İzleyiciyi tarihsel yolculuğa çıkaran 2B teknikle gerçekleştirdiği animasyon, tarih öncesi çağlardan itibaren inanç ve idoller ekseninde betimlenen tanrıça figürlerini konu alıyor. Bereket sembolü olan bu idollere sahip olduğu biçim üzerinden dans hareketleri kazandırılmıştır. Çatalhöyük, Hacılar gibi Anadolu’nun ilk yerleşim merkezi kazılarında çıkarılan ana tanrıça figürlerinden, Mısır, Miken uygarlıklarına kadar bir çok tanrıça idolü animasyon ile yeniden yorumlamıştır. Bu animasyonların da toplumların tarihsel kolektif belleklerinin aktarılmasında önemli bir yer tutan “Tanrıça” imgesine odaklandığı görülmektedir. Tanrıçaları günümüz popüler müzikleri ile dansettiren sanatçı Nina Paley, farklı kültür ve coğrafyalardan günümüze gelen tanrıça idollerinden oluşturduğu animasyonların çeşitli varyasyonlarını eğlenceli bir şekilde bize sunmaktadır (Görsel 5).



Görsel 5: Nina Paley, “Seder-Masochism”, ‘Tanrıçaların Dansı’ ‘Adlı Animasyonu

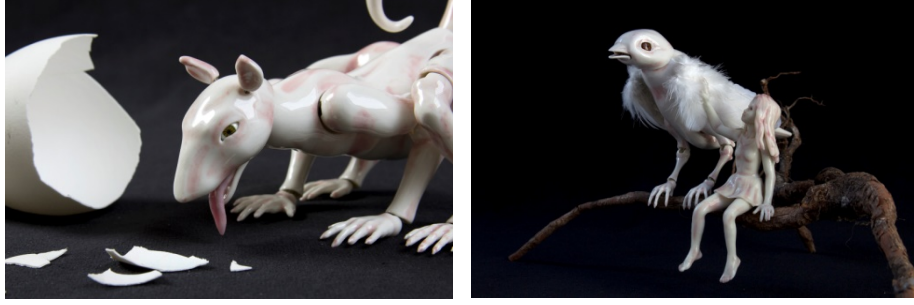
Kil vb. materyalin şekillendirilmesiyle hazırlanan animasyonların yanı sıra farklı materyalin kullanımına uygun yapısıyla kukla animasyonu, stop motion animasyonun bir türü olarak karşımıza çıkmaktadır. **Anu-Laura Tuttelberg’un** porselen kuklalar ile gerçekleştirdiği stop motion animasyonu, bu türe bir örnek olarak gösterilebilir. Kuklalar, büyüğü görünümünü, porselenin parlak ve canlı yüzeyinden almaktadır. Bu animasyonda, kıvrılarak açılan bir çiçeğin yumuşak ve hassas eyleminin, porselen malzeme ile canlandırılması, izleyicide farklı, şaşırtıcı bir etki uyandırmaktadır (Görsel 6). Sanatçı burada, parlak kırılğan porselen malzeme ile animasyonun temel prensipleri arasında estetik ve içeriksel bağlantı kurarak izleyiciyi şaşırtırken, düşüncelerini dolaylı bir yolla aktarmaktadır.



Görsel 6: Anu-Laura Tuttelberg “Winter in the Rainforest” Stop-Motion Animasyon

Sanat Akademisinde kukla animasyon derslerini veren ve animasyon stüdyoları için ayrıca set tasarımında çalışan Estonyalı sanatçı Anu-Laura, ‘Winter in Rainforest’ (Görsel 7) adlı animasyon filmini şu şekilde betimlemektedir:

Dünyanın gizli bir köşesinde, imkânsız rüyaların gerçekleşebileceği bir yer var. Yemyeşil bir doğanın ortasında, bir yağmur ormanında, yaratıkların, vahşi nehir akarsularında doğduğu ve kırılğan porselen hayvanların bulunabileceği bir yer. Ayakları, insan parmakları gibi uçan balıkları avladığı ve kısır örümceklerin tuzakları ile minyatür dansçıları yakaladığı....Bu daha önce hiç görülmemiş yaratıkların yaşadığı gerçeküstü bir dünya.Zaman burada garip bir şekilde geçmekte ve beklenmeyen bir hızda ilerlemektedir (Mufson, 2016).



Görsel 7: Anu-Laura Tuttelberg, Stop-motion Animasyon

Uzun yıllar porselen ve kuklalarla gerçekleştirdiği çalışma pratiği sonucu, teknik konusunda kendisini geliştiren sanatçı, birçok çalışmaya imza atmıştır. Şekillendirilmesi ve farklı aşamaları yönünden porselen gibi zor bir malzemeyi kukla yapımında tercih etmek pek sık karşılaşılan bir durum değildir. Sanatçının, kırılgan ve ağır olmasına rağmen, kukla yapımında yaygın bir malzeme olmayan porseleni seçmesinin nedeni, figürleri, başlı başına bir tasarım ve heykel olarak varlığını ortaya koyma arzusudur. Ayrıca çevreye olan hassasiyetinin bir sonucu olarak porselenin doğal bir malzeme ve kendine özgü dokusu, malzeme seçiminin nedenleri olarak sıralanabilir. Porselen kuklaların animasyon için kullanılabilir bir seçenek olduğunu gösteren sanatçı, bu şekilde çalışmalarına farklılık kazandırmaktadır. Kuklaları inşa etmek ve hareket yetenekleri üzerine çözümlemelerde, silikon ve alüminyum tel gibi yardımcı malzemeleri porselen ile birlikte kullanmaktadır. Porselenin izin vermeyeceği herhangi bir pozisyonu almaları yönünde, kuklaları esnek kılmak için silikonu, porseleni taklit edecek şekilde kullanan Tuttelberg, böylece malzemelerin ayırt edilmesini zorlaştırmaktadır.

Başka bir örnek de, Pekin’de yaşayan Xue Geng’in “Mr. Sea” (Görsel 8) adlı animasyon filmidir. Film, bir aşk hikayesi ekseninde, mavi ve beyaz sırlı porselenden yapılmış, eklemleri hareket eden kuklalarla oluşturulmuştur. Porselenin dokusu ve kullanım biçimi, hikayenin dramatik kurgusunu desteklemektedir. Yarı saydam, parlak yapısı ve beyazlığı ile porselenin mekan ve karakter yaratmada sunduğu olanaklar, hikayenin sembolik anlatımına katkı sağlamaktadır. Porselen malzemeden oluşturulan sahne tasarımı, farklı, büyüsel bir söylem alanı yaratmaktadır. Sahne tasarımı ve kukla yapımında porselenin kullanımı, bazen hikayenin önüne geçen unsurlar olarak da görsel bir şölene dönüşmektedir.



Görsel 8: Xue Geng, “Mr Sea”

Temel mantığı stop motion olan animasyon türünden biri de kil animasyondur. Yumuşak sekil verilebilen malzemenin, hareket algısı yaratacak şekilde değiştirilmesi ile oluşturulan bir animasyondur. Karakterler, malzemenin tel ya da özel üretilmiş bir metal iskelet üzerine giydirilmesi ile hazırlanır. Ardman stüdyolarında gerçekleştirilen “Wallece ve Gromit (Görsel 9), Chicken Run” animasyonları bu teknikle üretilen önemli filmlerdendir.



Görsel 9: “Wallece ve Gromit”

Seramik malzemenin sağlamış olduğu plastiklik, üç boyutlu karakter yaratma noktasında şekillendirme ve çeşitleme yönünden kolaylıklar sağlamaktadır. Karakterlere hareket ve esneklik sağlama açısından seramiğin kullanımına yönelik yararlılığı, kil animasyonda önem arz eder.

Stop motion teknikleri arasında öne çıkan bu teknik, karakter modeli oluştururken vakit tanınması, hemen kurumaması, nemlendirme yöntemi ile değişikliklere izin vermesi ya da istenildiği zaman bozulup tekrar yapılması gibi konularda seramik çamurunun avantajlarını ortaya koymaktadır.

Bir başka stop motion tekniği de “kil boyama” animasyonudur. Kilin bir plaka şeklinde düzleştirildiği ve herhangi bir görüntü stili üretmek için bir tuval gibi üzerinde rölyefler ve renklendirilmelerle oluşturulan animasyon türüdür. Tıpkı diğer stop motion tekniklerinde olduğu gibi kil boyama animasyonunda da kilin şekillendirilmesi ve her bir hareketin kamera ile kare kare çekilmesi ile görüntüler elde edilmektedir. Bu tekniğin öncüsü, Amerikalı animatör Joan Gratz’dır.

Gratz, renklendirilmiş kili ısıtarak, mineral yağlarla karıştırmaktadır. Bu karışım soğuduktan sonra ise parmaklarıyla ve küçük aletlerle kili yaymaktadır. Yağlı karışım sert bir yüzeye yayılarak yağlı boya görüntüsünü oluşturmaktadır (Furniss, 2013:235).

1992’de çekilen Oscar ödüllü *Mona Lisa Descending A Staircase*, Joan Gratz’ın canlandırdığı, iki boyutlu kil boyama animasyonundan oluşan, birbirine geçiş yapan ünlü tabloları oluşturulmuştur (Görsel 10). Gratz bu animasyonunda, Vincent Van Gogh, Chuck Close, Pablo Picasso, Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Paul Gauguin, Rene Margritte, Phillip Gaston gibi sanatçıların ünlü tabloları arasında bir geçiş yapar. “*Mona Lisa Descending Staircase*” adlı yedi dakikalık animasyon filmini 1992 yılında tamamlayan sanatçı, Marcel Duchamp’ın, “*Bir Merdivenden Düşen Çıplak*” adlı ikonik modernist eserini, Leonardo da Vinci’nin “*Mona Lisa*” tablosu ile ilişkilendirilmesi üzerine oluşturmıştır. Rönesans’tan başlayarak, İzlenimcilik, Pop Sanat ve Hiper-Gerçekçilik’e kadar devam eden sanat akımlarının ünlü tablolarını kil boyama tekniği ile canlandırmış ve sanat eserleri arasındaki metamorfik geçişleri sağlamıştır. 1992 En İyi Kısa Animasyon Filmi Akademi Ödülü’nü kazanan sanatçı Joan Gratz, bu kil boyama animasyonu ile dünyadan çeşitli film festivallerinden de birçok ödül kazanmıştır.



Görsel 10: “*Mona Lisa Descending A Staircase*”, Kil Animasyon Filmi

Joan Gratz’ın kil boyama ile gerçekleştirdiği animasyonları arasında “*Dowager's Feast*”, “*Dowager's Idyll*”, “*The Second Coming*” sayılabilir. 2012 yılında “*Lost and Found*” adlı animasyon filmi, kil boyama dışında, yüksek rölyef kil çalışmalarının fotoğraflarından oluşmaktadır (Görsel 11). Bir bebeğin anne rahminde cenin pozisyonu ile başlayan kil görüntüsü, onu çevreleyen el figürleri ile devam etmektedir. El figürleri artarak merkeze doğru ilerlemekte ve bir helezon yaratarak, bebek figürü giderek gözden kaybolmaktadır. Sanat nesnesinin değişimini ortaya koyduğu bu animasyon filminde, önermeler ve sorgulamalar ile yaşama dair başkalaşım ve metamorfoz olgusuna göndermeler yapılmaktadır.



Görsel 11: "Lost and Found", Yüksek Rölyef Kil Çalışması ve Kil Boyama Animasyonu

Joan Gratz'ın bir diğer yüksek rölyef çalışması, 2016 yılında yaptığı "Primal Flux" adlı animasyon filmidir (Görsel 12). Kil boyama animasyonu olan bu çalışma, soyut ve figüratif görüntüleri birleştiriyor.



Görsel 12: Joan, Gratz, "Primal Flux", Yüksek Rölyef Kil Animasyon.

Kil boyama kullanan bir diğer sanatçı Buzzco Associates, bu teknikle Nickelodeon için bir dizi üretmiştir. Yine Plasticine Crow ve Last Year's Snow Falling filmleriyle ünlü olan Rus animasyon yönetmeni Alexander Tatarsky, kil boyama tekniğini kullanmış bir diğer sanatçıdır.

İngiliz sanatçı Jo Pearl ise, seramik figüratif heykeller yapan bir sanatçı olmasının yanında, animasyon konusunda çalışmalar yapmıştır. Serbest şekillendirme tekniklerinden sucuk ve plaka yöntemini kullanarak heykellerini inşa eden sanatçı, seramik büstleri canlandırmakla, metaforik söylemler elde etmektedir. İnsanın ne olduğu hakkında sorular sorarak geçmiş, şimdi ve geleceği dijital çağ ile ilişkilendirmeye çalışan Jo Pearl, aynı zamanda ekolojik kaygılar doğrultusunda sanat çalışmalarını gerçekleştirmektedir. Jo Pearl, stop motion animasyon tekniği ile heykelleri canlandırmaktadır (Görsel 13).



Görsel 13: Jo Pearl, Duyguların Canlandırılması,
Kağıt Katkılı Seramik

Dönme Eylemi, Disk ve Animasyon

Evren ve yaşam sistemi üzerine gelişen felsefe ve kavramsal yapı, dönme eylemi üzerine kurgulanmaktadır. Bununla birlikte, insanlığın ilk gelişim evresini işaret eden çarkın (tekerlek) bulunuşu, ardından seramik formların çömlekçi tornasında şekillendirilmesi gibi dönme eyleminin vücut bulduğu disk üzerinden gelişen maddi kültür, kendi değerlerini yaratmış ve gelişimini sürdürmüştür. Bu kapsamda dönme eylemi ve eğlence üzerine odaklanıldığında, tarihi çok eskilere dayanan, günümüzde taumatrop (thautnatropes) olarak adlandırılan disk oyuncak öne çıkmaktadır. Paleolitik Dönem Magdalenian kültür’e ait olduğu düşünülen bu animasyon disk oyuncağın (Görsel 14) iki yüzeyinde aynı ren geyiğinin farklı pozisyonları görülmektedir. Ortası delikli diskin bir yüzeyinde ren geyiği ayakta betimlenmiştir. Diğer yüzeyinde sanki oturuyormuşçasına ayaklarını toplamış bir şekilde resimlenmiştir. İki harekete sahip olan bu animasyon disk, durağan objeden, dönme eylemine oluşturulan hareket ve yanılsama üzerine ilginç bir örneği oluşturmaktadır.



Görsel 14: Güney Batı Fransa’da Yer Alan Isturitz Mağarası, Disk Oyuncak

Paleolitik sanatçıların icat ettiği thaumatrope, 19. yüzyılda popüler olan optik bir oyuncak haline gelmiştir. Her iki tarafında da görsellerin yer aldığı ve yan taraflarındaki iplerin hareket ettirilmesi sonucunda iki görüntünün tek görüntü olarak algılanması temeline dayalı bir animasyon aracıdır. İpler parmaklar arasında hızlı bir şekilde kendi ekseninde döndürüldüğünde, görüntünün sürekliliği nedeniyle iki resim birbirine karışarak hareket algısı oluşturulmaktadır (Azéma ve Rivère, 2012:322).

Dönme eylemi ve animasyon üzerine geliştirilen diğer yöntemler arasında phenakistoscope (Görsel 15), zoetrope (Görsel 16) ve praxinoscope (Görsel 17) bulunmaktadır. 19. yüzyılda keşfedilen bu aletler, görselleri hareket ediyormuş gibi gösteren oyuncaklar haline getirilerek kullanılmıştır. Dönme eylemi prensibinde çalışan, oldukça basit oyuncaklar olmasına rağmen animasyonun ilk örneklerini oluşturmaları açısından önemlidirler.



**Görsel 15: Phenakistoscope
“Vals Yapan Çift”**

Üzerinde fotoğraflar bulunan, phenakistoscope adını verdiği diskin hızlıca hareket ettirilmesiyle görüntünün de hareketlenmesi mantığını geliştiren Eadweard Muybridge, animasyon ve sinema adına önemli adımların atılmasını sağlamıştır. Diskin üzerinde 14 adet farklı fotoğrafın yer alması ve döndürüldüğünde dans eden bir çiftin yanılması ile oluşturulan animasyon, phenakistoscope örneklerinden biri olarak gösterilebilir.

1834 yılında William George Horner tarafından icat edilen zoetrope, bir mil üzerinde dönen bir silindirdi (Furniss, 2013:126). Bu silindirin içinde uzun şeritler üzerindeki hareketsiz görüntülerin yer aldığı cihazın dönme eylemi ile hareket oluşturulmaktaydı. Phenakistoscope’nin geliştirilmesi sonucunda ortaya çıkan zoetrope, dönme merkezli oluşturulan animasyonlara örnektir.



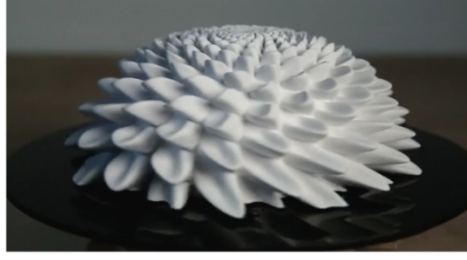
Görsel 16: Zoetrope



Görsel 17: Praxinoscope,

Praxinoscope, zoetrope’den farklı olarak, disk çevresine yerleştirilen eşit aralıklarla radyal çizilmiş bir dizi görüntünün, disk merkezine yerleştirilen bir ayna aracılığı ile oluşan devrimin izlenmesi üzerine kurgulanmış bir animasyon oyuncaktır.

Zoetrope mantığının geliştirilerek, devrim ve döngü üzerinden oluşturulan animasyonlar, çağdaş sanatta yeni ifade arayışları bakımından dikkat çekmektedir. Sanatçı John Edmark’ın çalışmaları, durağan bir nesneyi kendi ekseninde döndürerek elde ettiği animasyonlar üzerine kurgulanmaktadır. Strüktürel bir yapının animasyon oluşturmaya elverişliliği, durağan nesne seçimi konusunu belirlemektedir. Doğaya bakıldığında, varlığın strüktürünü meydana getiren birimlerin dizilişi ve bir araya geliş sistemlerinden sanatçının esinlendiği görülmektedir. Bir ananas ya da ay çekirdeğini bir merkez üzerinde döndüren sanatçı, onları oluşturan birimlerin içe veya dışa doğru hareketini gözlemlemiştir. Kinetik ve optik sanat kapsamında, matematiksel olarak hesaplanan her ayrıntı, heykeli oluşturan strüktürel yapı, dönme diski ve oluşturulan hareket, hazırladığı “Bloom Serisi” (Görsel 18) animasyonların temel mantığını oluşturmaktadır. Bu çalışmalar, sabit bir nesnenin döndürüldüklerinde canlandırıldığı çalışmalar dizisini oluşturmaktadır. Üç boyutlu yazıcı kullanılarak şekillendirilen porselen çalışmalar, kendi ekseninde döndürüldüğünde, onları oluşturan temel modüler birimin hareketi üzerine animasyon kurgulanmıştır.



Görsel 18: John Edmark, Porselen Heykel Animasyon,
"Bloom Serisi"

Günümüzde benzer örneklerini sıklıkla görebildiğimiz ve hareket yanılsaması oluşturulan disk örnekleri mevcuttur. Tüm bu teknikler kapsamında, animasyonun dönme eylemi üzerine kurduğu ilişki incelenmiş, geçmişten günümüze değişen teknikler bu kapsamda değerlendirilmiştir.

Çömlekçi Tornasıyla Elde Edilen Animasyon

Seramik malzemenin şekillendirilmesinde tarihsel süreç içerisinde dönme eylemi ile gerçekleştirdiği şekillendirme olarak çömlekçi tornası önemli bir yer tutmaktadır. İnsanların kap ihtiyacının karşılanması yanı sıra dekor, desen, form açısından özgün eserlerin yaratılmasına olanak sağlayan çömlekçi tornası, çalışma prensibine bakılacak olursa dönen bir disk üzerinde çamurun merkezlenerek basit el aletleri ve su ile şekillendirilmesi temeline oturmaktadır.

Çömlekçi tornasında elde edilen animasyonda en önemli nokta, seramik form ve yüzeyi üzerine oluşturulacak dekordur. Kase, çanak ve silindir gibi formların üzerine itina ile yerleştirilen desen, ritmik ve düzenli hareket kazandırılarak animasyon etkisi oluşturulabilmektedir.

Zoopraxiscope ve phonographanstascope gibi teknikleri kısaltarak 2010 yılından itibaren phonotrop terimini geliştiren Jim Le Fevre tarafından gerçekleştirilen çömlekçi tornasında animasyon filmi dikkat çekicidir. Phonotrop, bir canlı hareketli kameranın kare hızının birleşimini ve ağırlıklı olarak sürekli dönen bir diskin devinimlerini kullanarak 'canlı' bir ortamda animasyon oluşturma tekniğini tanımlamak için kullanılmıştır. Canlandırma yönetmeni olarak Jim Le Fevre ile birlikte Mike Paterson, Roops ve Al Johnstone (RAMP seramik) olarak bilinen sanatçılar tarafından gerçekleştirilen, çömlekçi tornası ile elde edilmiş seramik animasyon çanak, uygulama konusunda yeterince açıklayıcıdır. Merkezkaç kuvveti ile şekillendirilen obje üzerine, uygun orantı ve biçimde yerleştirilen motif, seramik üretim süreçlerini tamamladıktan sonra, döndürme etkisine tekrar maruz bırakılınca hareket ediyormuş izlenimi kolaylıkla yaratılabilir.

Öncelikle seramik formun çapı, uzunluğu ve kullanılacak motifler belirlenir. Hareketi oluşturacak her bir karenin grafiksel olarak düzenlenmesi yapılır. Motiflerin seramik yüzey üzerine aktarılacağı dekor yöntemi belirlendikten sonra form, çömlekçi tornasında biçimlendirilir. Çömlekçi tornası dışında yuvarlak formları elde etmek için endüstriyel veya serbest seramik şekillendirme teknikleri de kullanılabilir. Burada önemli olan, merkezkaç kuvveti uygulanan seramik formun döndürüldüğünde yalpalamaması ve animasyonun seramik yüzey üzerinde hareketin algılanmasını engellememesi olarak sayılabilir. Çamur yoğrulup havası alındıktan sonra torna üzerine merkezlenip uygun bir form, belli aletler yardımı ile şekillendirilir (Görsel 19). Genişlik-yükseklik dengesi kararlaştırılan formun, hangi yüzeyine desen yapılacaksa, grafik düzenlemesi de bu yönde değişiklik gösterecektir.



Görsel 19: Çömlekçi tornasında seramik form şekillendirme aşaması

Kâse gibi formların hem iç hem dış yüzeyi animasyon oluşturacak motifler ile dekorlanabilir. Tek merkez üzerinde dönme eylemine bağlı gelişen animasyonda, seramik form önem kazanmaktadır. Kâse, çanak, silindir gibi formların üzerine itina ile yerleştirilen desen, ritmik ve düzenli hareket kazandırılarak animasyonlar oluşturulabilmektedir.

Dış veya iç yüzey gibi kullanım alanı belirlenen form, motiflerin doğru konumlanması ve hareketin algılanmasının hesaplanması yönünde, çap ve yüzey genişliği açısından önem kazanmaktadır.

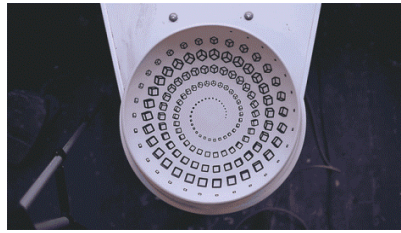
Üretilen ürün, seramik dekorlama yöntemine göre süreç içinde farklı aşamalardan geçirilir. Şablon tekniği ile desen transferi yapılacaksa, hareketleri oluşturacak her karenin motifi belirlenip kağıt, gazete yardımı ile kesme işlemi uygulanır ve seramik yüzeye aktarılır.

Pişirme işlemi sonrasında bitmiş ürün belli bir hızda döndürüldüğünde, dekorlanmış yüzeyde beliren hareket algısı oluşturulmuş olur (Görsel 20, 21, 22).

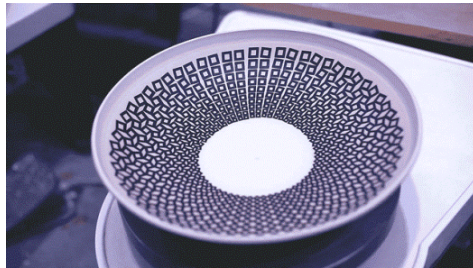


Görsel 20: Dekorlanmış Ürünün Tornada Döndürülmesi

Çömlekçi tornasında animasyon üzerine çalışan bir diğer sanatçı, Kenny Sing’in uygulamaları dikkat çekmektedir. Geometrik motiflerden oluşturduğu dijital kalıpları, seramik tabakların yüzeyine aktarmaktadır. Tabaklar, çömlekçi çarkı ile harekete geçirilinceye kadar statik tasarımlar görevi görmektedir. Tekerlek döndükçe, desenler canlanır: küpler, üçgenler ve dikdörtgenler kabın ortasında canlanarak içiçe geçiyormuş izlenimi verir. Metamorfoz animasyonun temelini oluşturan bu teknikle; görüntülerin dönüşümü, seramik üretim yöntemlerinden biri olan çömlekçi tornası ile oluşturulmuştur.



Görsel 21: Kenny Sing, Çömlekçi Tornasında Animasyon



Görsel 22: Kenny Sing, Çömlekçi Tornasında Animasyon

Seramik sanatında disk, şekillendirme ve dekorlama aşamasında önemli bir yere sahiptir. Çömlekçi tornasının mekanik işleyişi, dönme eylemi üzerinden bazı animasyon teknikleri ile birlikte bir bağ oluşturmaktadır. Phenakistoscope disk veya zoetrope gibi animasyon araçlarının temel prensibinin, seramikte geleneksel üretim yöntemlerinden biri olan çömlekçi tornası ile buluşması disiplinlerarası çalışma çerçevesinde değerlendirilmiştir. Animasyonun seramik sanatı ile ilişkisi, sanatçıların çalışmaları üzerinden anlatılıp örneklendirilmiştir.

Sonuç

Temel bileşenlerine bakıldığında seramik ve animasyon sanatı birbirinden çok farklıdır. Seramik sanatı form, biçim ve dokuyu ifade ederken, animasyon, ışığı, çizgiyi ve durağan bir çok nesneyi canlandıran hareket odaklı bir sanat biçimini temsil etmektedir. Animasyonu, hareketli sanat formu olarak niteleyebileceğimiz gibi aynı zamanda “dönüşüm, başkalaşım sanatı” olarak da tanımlayabiliriz. Özünde dönüşüm ve hareketi barındıran animasyon bu yönüyle seramik sanatından ayrılmaktadır. Bu farklılıklar ile birlikte, tarihsel süreçte karşılaştığımız disiplinlerarası etkileşim ve ilişki, sınırların ortadan kalktığı çağdaş sanatta kendine geniş bir alan yaratmış, teknik, üslup, biçim ve bakış açısı yönünden daha sıkı bağların kurulmasını sağlamıştır. Günümüz sanat disiplinlerinin, birbirlerinin sınırları içerisinde hareket etmelerinin en önemli nedenlerden biri, çağın sanat anlayışında, sanatçının neyle ifade ettiğinden çok, neyi ifade ettiğinin önem kazanmasıdır. Burada, kullanılan malzemenin önemsizliği gibi bir sonuç yerine, ifadeyi güçlendirebilecek her türlü malzemenin kullanımına yönelik özgürlüğün ve bunun gereği olan bilgilerin paylaşılmasının önemi çıkarılmalıdır.

Disiplinlerarası çalışma içerisinde olan seramik ve animasyon sanatı, kendine yeni alanlar yaratarak etkileşim ve iletişim olanaklarını bugünün sanat anlayışında genişletmektedirler. Seramik ve animasyon sanatının kendi alanlarını genişletip yeni söylem oluşturmalarına yardımcı olması düşünülen bu çalışma, farklı ifade dilinin altını çizmektedir.

Görsel iletişim araçlarının insanlar üzerindeki etkisinin günden güne artması sonucunda plastik sanatların bu yönde çağı yakalamak adına bir sorunsala sahip olduğunu söyleyebiliriz. İnsanoğlunun daha çok seyirci kaldığı, izlemeye dayalı değişen yaşam şeklinde; seramik malzemenin hareketin odağında olan animasyon ile kurduğu ilişki güncellik noktasında önemlidir. Bu birliktelik seramik sanatı adına sadece animasyon ile değil, günümüz dijital çağı ile de işbirliğini oluşturmaktadır. Çağın gerisinde kalmadan, günceli yakalamak seramik sanatı adına daha önemli bir sorun olduğu için bu çalışma ile animasyon işbirliğinde yaklaşımlara dikkat çekmek istenmiştir.

Diğer yandan, sinema sanatının bir dalı olan animasyon, üretim tekniklerinin ve kullanım alanının çeşitliliği ile çekiciliğini dünden bugüne korumuş ve korumaya devam etmektedir. Seramik malzemenin, sahip olduğu özellikler bakımından animasyon yapımında materyal olarak kullanımı, animasyon alanına sanatsal katkısı ile avantajlar oluşturmaktadır. Sanatsal yaratım sürecinde bir malzeme olarak kil, fiziksel özelliklerinin yanında, geleneksel ve tinsel olarak da algılanır. Kendine has dokusu ile kil, istenen formları oluşturmada kolaylıklar sağlayan bir malzemedir. Dokunma duyumuzla algılanabilir oluşu, kilin iletişime açık bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda kilin animasyonda kullanımının dikkat çekici ve etkili olduğu görülmektedir.

Sınırların giderek ortadan kalktığı günümüz çağdaş sanat ortamında, kökleri zanaata uzanan seramik malzemenin animasyon tekniği ile ilgili kurduğu bu ilişki, sanat alanında yenilikçi ve farklı bakış açısı kazandırma yönünde önem kazanmaktadır. Seramik malzemenin görsel sanatlar alanı ile kurduğu diyalogu genişletmesi yönünde bu çalışmanın disiplinlerarası etkileşimde vurgulanmasının, seramik ve animasyona yönelik çalışmaların sayıca ve nitelik olarak artmasına ve günümüz sanatında yeni alanların açılması fikrine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynaklar

Aydın, Hasan. “...Ve Sinema 7”. ‘Kamerasız Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren’. İstanbul: Hil Yayın, 1989.

Azéma Marc ve Florent Rivère. “Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema, Antiquity Publications” 2012, s.316-324 <http://lisahistory.net/hist106/pw/articles/AnimationinPalaeolithicArt.pdf>

Azéma, Marc. “Breaking down movement in Paleolithic art”. International Newsletter on Rock Art 43, 2005,s.14-21.

Azema, Marc. “Animation and Graphic Narration in the Aurignacian, palethnologie Archeologie et Sciences Humanies”. 2015, article-861

Bayraktar, Nurten “Kil Animasyonun İlk Örnekleri”. Sekans Sinema Kültürü Dergisi, 2018. e8/SEKANS_e815_Tur_KilAnimasyon-(Bayraktar).pdf

Furniss, Maureen, Animasyonun Kutsal Kitabı, s:235,İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, 2013.

Katz, Sharon. “Seder-Masochism: Why Is This Film Different from All Other Films?” Animation World Network: 2018. (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2019) <https://www.awn.com/animationworld/seder-masochism-why-film-different-all-other-films>
<https://journals.openedition.org/palethnologie/861#>

Mufson, Beckett. “Gorgeous Stop-Motion Experiment Animates Solid Porcelain, Enchanting work from Estonian artist Anu-Laura Tuttelberg”. 2016, (Erişim tarihi:10 Ekim 2019).

https://www.vice.com/en_us/article/53w4q3/solid-porcelain-stop-motion-animation

Whitehead, Mark. “Animasyon Filmler”. İstanbul: Kelkedon Yayınları, 2012.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Üst Üste Çizilmiş At Resimleri, Chauvet-Pont-d’Arc Mağarası, Güney Fransa, (Marc Azéma, 2015, Animation and Graphic Narration in the Aurignacian <https://journals.openedition.org/palethnologie/861>

Görsel 2: Animasyon Seramik Kadeh, Şahr-e Sukhteh, İran, M. Ö. 3000. <https://www.youtube.com/watch?v=amFJ7XWdaV8>

Görsel 3: Seramik Kadehin Üzerindeki Hareket Eden Geyik Stilizasyonları. Şahr-e Sukhteh, İran, M. Ö. 3000. <https://www.youtube.com/watch?v=amFJ7XWdaV8>

Görsel 4: “Heykeltıraşın Kabusu”. Bayraktar, Nurten, SEKANS Sinema Kültürü Dergisi Ağustos 2018 | Sayı e 8 : 141-145

Görsel 5: Nina Paley, ‘Seder-Masochism’, ‘Tanrıçaların Dansı’ adlı animasyonu <https://www.awn.com/animationworld/>

Görsel 6: Anu-Laura Tuttelberg . “Winter in the Rainforest” Stop-Motion Animasyonu <https://www.vice.com/>

Görsel 7: Anu-Laura Tuttelberg. Porselen, animasyon, <https://anulaura.com/sculpture/>

Görsel 8: Xue Geng “Mr Sea” <https://coolhunting.com/culture/mr-sea-xue-geng/>

Görsel 9: “Wallece&Gromit” www.animasyongastesi.com

Görsel 10: “Mona Lisa Descending A Staircase”. Kil Animasyon Filmi,Yirminci Yüzyıl Sanatının Hareketli Tarihi,<https://www.joangratz.com/mona-lisa-descending-a-staircase>

Görsel 11:”Lost and Found”. 2012, Yüksek Rölyef Kil Çalışması ve Animasyon. <https://www.joangratz.com/films>

Görsel 12: Joan, Gratz, “Primal Flux”. 2016, 3'-10', Yüksek Rölyef Kil Animasyon.<https://www.joangratz.com/primal-flux>

Görsel 13: Jo Pearl, “Duyguların Canlandırılması” Kağıt Katkılı Seramik.<https://jopearl.com/portfolio/emotional-portrait/>

Görsel 14: Güney Batı Fransa’da yer alan Isturitz Mağarası, Disk Animasyon Oyuncak, Marc Azéma & Florent Rivère, Sayfa: 322

Görsel 15: Phenakistoscope (Fenakiztoskop Diski-renkli litografi), Eadweard Muybridge (1893), Vals Yapan Çift. <https://www.philamuseum.org/collections/permanent/152033.html?mulR=1227859565%7C1>

Görsel 16: Zoetrope. <https://ancientmagictoy.com/collections/frontpage/products/classic-brass-zoetrope>

Görsel 17: Görsel: Praxinoscope. <https://ancientmagictoy.com/collections/frontpage/products/classic-brass-praxinoscope>

Görsel 18: John Edmark, “Bloom Serisi”. Porselen Heykel Animasyon ,<http://mentalfloss.com>

Görsel 19: Çömlekçi Tornasında Seramik Form Şekillendirme Aşaması. Mike Paterson and Roops and Al John stone (RAMP ceramics), <https://www.youtube.com/watch?v=SoGeydTSKas>

Görsel 20: Dekorlanmış Ürünün Tornada Döndürülmesi. Mike Paterson and Roops and Al Johnstone (RAMP ceramics), <https://www.youtube.com/watch?v=SoGeydTSKas>

Görsel 21-22: Kenny Sing, Çömlekçi Tornasında Animasyon. <https://www.thisiscolossal.com/2019/01/ceramic-vessel-animations-by-turn-studio/>

AN INTERDISCIPLINARY APPROACH IN ART: CERAMICS AND ANIMATION

Fidan TONZA HELVACIKARA

Özlem AYVAZ TUNÇ

Abstract

In contemporary art, the collaboration of different disciplines has enabled the development and expansion of new approaches. From an interdisciplinary point of view, the effort of today's understanding of art to transcend boundaries is also revealed in the ceramics area. A new perspective on plastic and visual arts is planned to put forward approaches to combine the fundamental principles of ceramic art and animation. The transformation process of animation in the field of visual arts on ceramic materials can be realized with different techniques and applications. The main structure of this study is the explanation of the interpreting data from the literature review with the application of the ceramic form and surface to the animation. The fact remains that the relationship between rotational action and animation technique is related to the potter's wheel, one of the ceramic forming methods, and the dimensions of the coexistence of two different disciplines that allow for experimental approach are considered. The practices that emerged with this approach have been examined in terms of style and form, the techniques and methods used from traditional to contemporary forms in the historical process are highlighted in this study.

Keywords: Interdisciplinary art, ceramics, animation, potter's wheel