

Laura TOFARIDES

1 *Stop-motion tutkunuzu ilk olarak ne başlattı ve bugün hâlâ sizi ona bağlı tutan şey nedir?*

Çocukken Wallace & Gromit ve The Nightmare Before Christmas gibi filmleri izlediğimi hatırlıyorum ve tamamen büyülenmişim. O dünyaların gerçekten var olduğuna inanıyordum. Çizgi filmlerin çizildiğini biliyordum ama bunlar sanki gerçekten var olan yerler gibiydi. Aardman stüdyosunda geçen kamera arkası görüntülerini izlediğimde büyük bir farkındalık yaşadım. Bu dünyaları inşa eden, karakterleri canlandıran insanlar vardı. Bu, büyüü bozmak yerine daha da gerçek kıldı. Setler ve kuklalar fiziksel olarak bizim dünyamızdaydı ve orada çalışmak bir meslek olabilirdi.

Evde kendi animasyonlarımı yapmaya başladım. Bu zanaatın birçok teknik zorluğunu aşmak için yollar arayarak öğrendim. Sonrasında animasyon eğitimi aldım ve artık on yıldır profesyonel olarak animatörlük yapıyorum. Bugün hâlâ aynı sebeple tutkuyla bağlıyım: bir şeye hayat vermek. Bu süreç inanılmaz derecede tatmin edici. Bir akış hâline girip kendinizi tamamen p e r f o r m a n s a kaptırabiliyorsunuz. Elbette zor ve emek yoğun bir iş ama benim için zorluğu onu değerli kılıyor. O kadar karmaşık ki tüm zihnimi meşgul ediyor; başka hiçbir şey düşünemiyorum. Hem tamamen orada olmanız gerek hem de sanki zamanın dışında bir yerde duruyorsunuz.

2 *Wallace & Gromit, Isle of Dogs ve Chicken Run 2 gibi projelerde çalışmak muhteşem olmalı. Bu yapımlardan çıkardığınız en önemli ders nedir?*

Bu büyük filmlerde çalışmak becerilerimi geliştirmemi ve mümkün olan en iyi performansları sunmamı sağlıyor. Bu ortamlar zaten bunun için özel olarak tasarlanıyor. En yetenekli ve tutkulu animasyon profesyonellerinden oluşan ekiplerle çalışmayı seviyorum. Birlikte olduğumuzda bireylerden çok daha fazlasına dönüşüyoruz

Kusursuz şekilde hazırlanmış özel kuklalarla çalışıyor, hareketleri





mükemmelleştirmek için tüm bir teknik ekipten destek alıyorum. Ayrıca dünyanın en iyi animatörlerinin arasında bulunmak bana sürekli öğrenme fırsatı veriyor. Tek bir ders seçmek çok zor ama en önemlileri şunlar: hızlı başarısız ol, geri çekil ve yeniden dene. Yardım istemekten çekinme. İçgüdülerine güven.

3 Teknoloji ve yapay zekânın hızla geliştiği bir dönemde, stop-motion'ın geleceğini nasıl görüyorsunuz?

Umarım şu anda üretken yapay zekâ çılgınlığının zirvesine ulaşmışsızdır. Kimse bunu talep etmedi ve kimsenin gerçekten istediğini de sanmıyorum. Bu sistem, yalnızca büyük

teknoloji patronlarının kâr uğruna iş gücünü azaltma aracı olarak dayatılıyor. İnsanlar telefon ekranlarına bakıp “bu gerçek mi” diye sormaktan sıkıldığında doğal bir denge sağlanacaktır.

Stop-motion gerçektir, dokunulabilir ve el emeğiyle yapılır. Bu yüzden onu seven büyük bir hayran kitlesi vardır. Bu sektörde yeterince uzun süre çalışan herkes, stop-motion'ın birçok kez “öldüğünün” ilan edildiğini görmüştür ama her seferinde geri döner.

Bir görüntü ya da videonun gerçek olduğunu sanıp sonra onun yapay zekâ ürünü olduğunu öğrendiğimde içimi tarifsiz bir boşluk kaplıyor. Bu ucuz bir illüzyon. İnsanlar izledikleri şeyin gerçek bir insan tarafından yapıldığını

bilmek ister. Stop-motion tamamen süreçle ilgilidir; hatta “performans emeği” olarak tanımlandığını bile duydum. Benim için asıl mutluluk yaparken yaşadığım deneyimde yatıyor. İzleyiciler de bu emeği, sevgiyi ve tutkuyu hissediyorlar.

4 Kişisel ve vizyona dayalı bir proje olan Brain Space'in arkasındaki temel duygu veya fikir neydi?

Daha önce hiç izlenmediğini düşündüğüm bir hikâye anlatmak istedim. Travma, kayıp ve hafıza hakkında ama aynı zamanda büyük bir güç, cesaret ve iyileşme kapasitesi üzerine bir hikâye. Bu tür deneyimlerin içinden geçip anlamlı bir şekilde devam

edebilmek aslında film yapımına çok benziyor. Travmadan iyileşme de stop-motion gibi yavaş ilerleyen bir süreç. Klişe “kafa tutan adam” stok görselleri veya kelekli broşürlerle ilgisi yok. Bu süreçte hem kendiniz hem de anlatmak istediğiniz hikâye hakkında çok şey öğreniyorsunuz. Bir filmi hayata geçirmek için inatçı bir azim gerekiyor. Sinema benim için bir tür saplantı; başladığınızda duramıyorsunuz, ne kadar zor olursa olsun.

Filmin en önemli anı, karakterin korkusunun öfkeye dönüştüğü yer. Artık bir kurban değildir, kendi adına mücadele etmesi gerekir. Bu hikâyeyi kelimelere başvurmadan, güçlü bir görsel dil, renk, biçim ve performansla anlattık. Böylece herkesin anlayabileceği evrensel bir anlatı oluşturabildik. Aynı zamanda bu filmle hem animasyon hem

de hikâye anlatımı konusundaki becerilerimi göstermek, gelecekte yönetmenlik fırsatları için bir kartvizit oluşturmak istedim.

5 *Şu anda üzerinde çalıştığınız yeni projelerden bahseder misiniz? Hangi temalar veya dünyaları keşfediyorsunuz?*

İnsanın içine işleyen hikâyeleri çok seviyorum. İnsan zihni beni her zaman büyülemiştir; çünkü düşünceleri, dışa yansıttıklarıyla çoğu zaman bambaşkadır. Somurtkan bir yüzün ardında belki de çok komik bir taraf vardır.

Ayrıca görsel açıdan zengin bir dünyada geçen, son derece eğlenceli bir macera filmi yapmayı da çok istiyorum. Belki Spielberg ile Louis Theroux'nun buluştuğu bir

yerde. Şu anda bu temaları kapsayacak bir uzun metraj film geliştiriyorum.

Brain Space'te zaman ve bütçe yetersizliğinden dolayı tam yirmi köpek karakterini çıkarmak zorunda kalmıştım. Bunu telafi etmek için neşeli bir köpek komedisi dizisi yapma hayalim de var.

6 *Stop-motion, zamanın fiziksel olarak kare kare aktığı bir sanat biçimi. Sahne milim milim ilerlerken kendi ritminiz de sürecin bir parçası oluyor. Stop-motion çalışmak, zaman algınızı nasıl değiştiriyor? Sabır, ritim ve akış sizin için ne ifade ediyor?*

İnsanlar bana sık sık “çok sabırlı olmalısın” diyor ama dar bir kaldırımda yavaş yürüyen





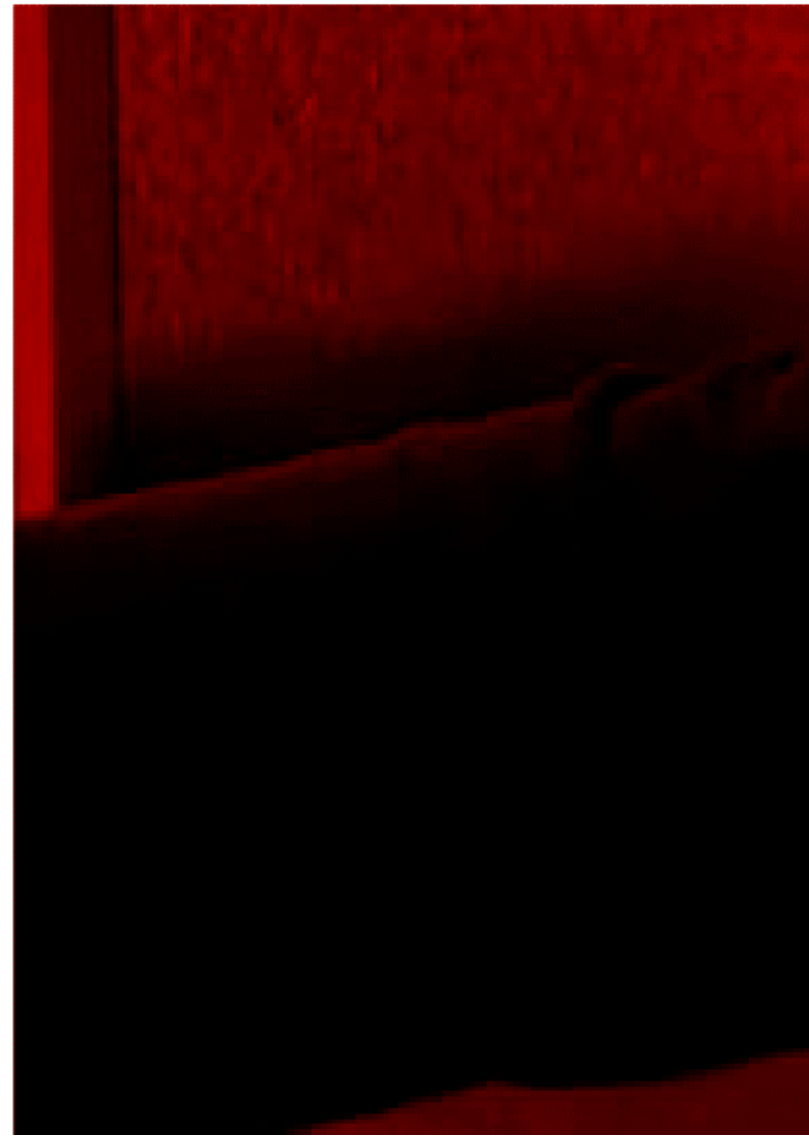
birinin arkasında deliye dönen hâlimi görselerdi böyle düşünmezlerdi. Sabır kelimesi biraz da sıkıcılığı çağrıştırıyor. Oysa her birkaç günde bir yeni bir yaratıcı meydan okumayla karşılaşıyorum ve arkadaşlarımla birlikte en iyi sahneyi ortaya çıkarmak için çalışıyoruz. Bu gerçekten eğlenceli.

Evet, bazen çok sıkıcı bir sahneyi canlandırmak zorunda kalabiliyorsunuz ama genellikle düşünüldüğü kadar tekdüze değil. İşte o zaman podcast'ler devreye giriyor. Süreci "ritim" ve "akış" üzerinden tanımlamak bana daha doğru geliyor.

Tüm hazırlıklar ve testler bittikten sonra, ekip çekim alanını terk eder; geriye sadece ben, kukla ve müzik kalır. Müzik, beni akış hâline sokan en önemli araçlardan biri. Bir süreliğine gerçek dünyadan tamamen kopmamı sağlıyor. Bir sahneyi izlerken, onu yaparken hangi albümü veya

podcast'i dinlediğimi hatırladığım anlar oluyor. Bir hareketin işe yaradığını ve hikâyeyi anlattığını fark ettiğinizde büyük bir mutluluk duyuyorsunuz. Filmlerde karmaşık performansların getirdiği zorluk hoşuma gidiyor; dizilerdeyse hızla üretmenin ayrı bir zevki var.

Animasyon stüdyoları bir tür zaman makinesi gibidir. Bazen zaman durur, bazen de bir gün bir anda geçip gider. Üç yıl boyunca bir uzun metraj filmde çalıştım ve toplamda sadece beş dakikalık animasyon ürettim. Kulağa çılgınca geliyor ama benim için mesele sonuç değil, süreçtir.



7 Genç sinemacılara ve özellikle stop-motion alanında ilerlemek isteyen animatörlere en önemli tavsiyeniz nedir?

Sürekli üretmeye, keşfetmeye devam edin. Yaptığınız işte çok iyi olun ama denemeye ve değişmeye de yer bırakın. Staj ve bağlantı kurma çok önemlidir; çünkü bir stüdyo, tanımadığı birini ne kadar yetenekli olursa olsun işe almaz.

Kapıdan ilk adımı atmak en zoru ama sonrasında işler daha kolay ilerler. İnsanlar sizi tanıır, işinizi tavsiye eder. Ayrıca büyük stüdyolarda çalışmak animasyonun nihai hedefi değildir. Bağımsız sinemacılarla ya da küçük stüdyolar kuran kişilerle konuşmayı çok seviyorum; çünkü bu size çok daha fazla özgürlük kazandırır. Gidin, bir yayıncıya projenizi sunun ve kendi stüdyonuzu kurun.