



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Grafik Anasanat Dalı

MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA BİÇİM VE HAREKET

Armağan Gökçearsan

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2007

MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA BİÇİM VE HAREKET

Armağan Gökçearsan

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Grafik Anasanat Dalı

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2007

KABUL ve ONAY

Armağan GÖKÇEARSLAN tarafından hazırlanan “Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket” başlıklı bu çalışma, 12 Eylül 2007 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof.Dr. İncilay YURDAKUL (Başkan)

Yrd.Doç. Zülfükar SAYIN (Danışman)

Prof. Hasip PEKTAŞ

Doç. Namık Kemal SARIKAVAK

Yrd.Doç. Şansal ERDİNÇ

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. İrfan Çakın

Enstitüsü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☐ Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

12.09.07

Armağan Gökçearsan

Anneme ve Babama.....

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam sırasında destek ve yönlendirmelerinden dolayı danışmanım Yrd. Doç Zülfükar Sayın'a, eleştirileriyle her zaman daha iyi olmamı sağlayan hocalarım Prof. Hasip Pektaş, Prof. Dr. İncilay Yurdakul'a, Doç. Namık Kemal Sarıkavak'a, teknik konularla ilgili tüm sorularımı sabırla cevaplayan www.mayahelp.com sitesinin sahibi Gürkan Çorumlu ve Akif Karaman'a, uygulama çalışmamın render'ini yapan Nazım Şerbetov'a ve her tür desteği esirgemeyen aileme teşekkür ederim.

ÖZET

GÖKÇEARSLAN, Armağan. “*Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket*, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara 2007.

İnsanlığın var oluşunun ilk yıllarından günümüze kadar gülme ve mizah önemli bir insani etkinlik olarak varlığını sürdürmüştür. İnsanların bazı durumlar karşısında değişik sesler çıkarması bu insana özgü etkinliğin daima sorgulanması ve anlamlandırılması çabasını da beraberinde getirmiştir. İlkel insanlardan günümüz modern insanına ulaşana değin insanın güldüğü gerçeği değişmemiş, ancak tarihsel süreç içinde mizaha bakış açısı ve mizahın uygulanışında bazı farklılıklar oluşmuştur. Mizah, egemen güç için her zaman bir tehlike unsuru olmuş ve bastırılmaya çalışılmıştır. Mizahın tehlikesi, içinde barındırdığı anarşist ruhtan gelmektedir. Mizah öyle güçlü bir silahtır ki, var olan düzeni sarsabilmekte, otoritenin gücünü zayıflatabilmekte, toplumda kargaşaya neden olabilmektedir. Mizah aynı zamanda toplumsal hiyerarşiyi de ifade etmektedir. Mizah bu nedenledir ki, insanlığın ilk yıllarından beri güçsüzler, soytarılar, köylüler ve kadınlarla ilişkilendirilmiştir. Aristokratlar mizah yapan değil yaptırılan konumundadır. Çünkü mizah, toplumsal hiyerarşide en belirleyici unsurlardan biridir. Mizah aynı zamanda alt-üst sınıf ilişkisini de ifade etmektedir. Kralların soytarıları, türlü saçmalıklarla insanları güldürüp toplum basamaklarında alt konumda yerlerini alırken, krallar böyle bir soytarıya sahip oldukları için toplumsal hiyerarşide bir basamak yukarı çıkmaktadır.

Bu kadar güçlü bir etkinlik olan mizah, edebiyattan, şiire; tiyatrodan, sinemaya kadar pek çok alanda yoğun bir biçimde kullanılmıştır. Yoğun kullanım alanlarından biri de canlandırmalardır. Yaklaşık olarak yüz yıllık bir geçmişe sahip olan canlandırma ortamı ilk yıllarından beri mizahı kullanma çabası içinde olmuştur. Mizahın canlandırma ortamında kullanım biçimi incelendiğinde, tarihsel süreç içinde çok farklı yaklaşımların uygulandığı görülmektedir. Bu farklı yaklaşımlar ulusların gelenek ve göreneklerinden kaynaklandığı gibi teknik olanaklarla da ilişkilidir. Bu yeni ortamın olanakları keşfedildikçe biçimde, konu seçiminde ve harekette görülen farklılıklar, mizahın kullanımını da etkilemiştir.

'Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket' başlıklı bu çalışmada mizahın canlandırmalarda kullanımı, biçim ve hareketin mizahın oluşmasına etkisi incelenmektedir. Tarihsel süreç içerisinde canlandırma ortamında gerçekleşen gelişmeler incelendiğinde üslup ve teknolojiye yaşanan yenilikler mizahın kullanım biçimini etkilemiştir. Canlandırmanın ilk yıllarında görülen kararsız yaklaşım

nedeniyle gerçekçilik ve deformasyon arasında kalan ilk dönem canlandırmalarının yerini sonraki yıllarda Disney'in gerçekçi anlayışla oluşturduğu canlandırmalar almıştır. Ancak gerçekçi anlayışla oluşturulan bu canlandırmalar mizahın en temel öğelerinden biri olan deformasyon ve abartıyı içermediğinden mizahtan bir adım uzaklaşılmasına neden olmuştur. Canlandırmalarda mizahın en uç noktalarda kullanılması ise Disney'e karşı çıkış döneminde olmuştur. Disney'in yapamadığını yapma düşüncesinden hareketle oluşturulan karşı çıkış ve yeniden yapılanma dönemi, biçimde ve harekette uç noktalara varan deformasyon ve abartı ile mizahı oldukça başarılı bir biçimde kullanmıştır. Canlandırmalarda mizahın kullanımı ülkelere göre farklı yaklaşımların benimsenmesini gündeme getirmiştir. Örneğin, Doğu Bloğu ülkeleri kendine özgü bir mizah yaklaşımı geliştirerek, kara mizahı felsefi bir alt yapı ile kurgulamış bu alanda oldukça başarılı çalışmaların altına imza atmışlardır.

Bu çalışmada, mizah ilk olarak bütün yönleriyle ele alınmış, daha sonra mizahı en yoğun kullanan ve canlandırma ile ortak bir dil birliği olan karikatür sanatı üzerinde durulmuş, mizahın canlandırma ortamında kullanılış biçimi üzerinde durulmuş, mizahı elde etmek için kullanılan yöntem ve tekniklere değinilmiş ve bazı önemli mizah içerikli canlandırmaların analizi yapılmıştır. Mizahın biçim ve hareket açısından kullanımını anlamak için insan anatomisinde biçim ve hareket konusu üzerinde durulmuş, bunun yanı sıra mizah söz konusu olduğunda biçim ve harekette meydana gelen deformasyonlar ele alınmıştır. Karakter tasarımı üzerinde de durularak, mizahın karakter tasarımında uygulanışı bu konuda uzman kişilerin geliştirdiği teoriler ile aydınlatılmaya çalışılmıştır. Bu kapsamlı teorik araştırmanın ışığında 'Aşk ve Kumar' isimli bir uygulama çalışması yapılmıştır. Maya isimli üç boyutlu tasarım programında gerçekleştirilen canlandırmada, biçim ve harekette mizaha ulaşmak hedeflenmiş, biçimde deformasyon harekette ise mimiklerin abartılı kullanımının uygulanması ile mizahi bir yapı elde edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Mizah, Canlandırma, Biçim, Hareket, Grafik Tasarım, Karakter Tasarımı

ABSTRACT

GÖKÇEARSLAN, Armağan. “, *Form and Transaction in Humour-nature Animations'* Proficiency in Arts Thesis, Ankara 2007.

From the very first days of the existing of mankind up until today, humor and laughter were placed among the important human activities. Those funny noises made by humans in witnessing certain circumstances also carried out endeavors of cross-examining and giving a meaning to this peculiar activity. There have been no changes in the laughter itself since the primitives until the modern man, however; the diversity in understanding and practicing of humor over historical processes were quite important. Humor has always been an element of danger for dominant powers and been tried to suppressed by them. The peril of humor actually comes from the anarchist soul within. Humors is such a powerful weapon, which may be able to shake existing regimes, weaken the power of authority, and cause confusion and disorder in the community. Humor also expresses the communal hierarchy. For that reason, humor was connected to the powerless, clowns, peasants and women since the beginning. On the other hand, the Aristocrats are in the position of ordering the humor, not in the position of making them. Because humor is one of the most determinative elements of the communal hierarchy. Humor also expresses the upper-lower class relations. While the Clowns of the King's taken their places at the lowest level of the communal order with laughing nonsense's, the King's themselves moves another step upward in the communal order just by having such Clowns.

Humour has a very strong influence and is used intensively in many fields like literature, poetry, drama and cinema. Humour is also used enourmously in the animation field. History of animation has approximately a hundered years and humour is applied in the very first years of the animation history. Investigation of the usage of humour in animation environment yielded that very different approaches were applied in the time line. These different approaches are stemming from distinct customs of the nations and related with the technical opportunities. Discovery of the opportunities in the animation field are resulted in differences in the form, subject selection and transaction and usage of humour is influenced by these differences. This study is called 'Form and transaction in humour-nature animations' and application of humour in animations, the effect of form and transaction in creating the humour is examined in this study. Investigation of the developments in the animation field yielded that innovations in style and technology has influenced the application style of the humour.

Due to the indecisive approach that could have seen the early years of the animation, first phase of animation is placed between realism and deformation, and this phase replaced by the animations made by Disney, with realist perspective. These animations are actualized with realistic perspective and devoid of deformation and exaggeration which are basic elements of humour which in turn led to departing from sense of humour. The extreme usage of humour in animations is placed in the phase which is opposing to Disney's applications. This new phase, by using extreme deformation in the form and transaction and exaggeration, use the humour with great success. The usage of humour in animations is yielded different approaches in different countries. For example, Eastern Bloc countries have developed a peculiar humour approach and, by using black humour with philosophical background, have developed very successful applications.

In this study, first, humour is handled with all aspects, and then the art of cartoon - which is using humour intensely and has a common language with animation- is emphasized. The usage form of humour in animations is examined; methods and techniques which are used in order to create humour are dealt with and some important humour-nature animations are analyzed. In order to understand the employment of humour in terms of form and transaction, the form and transaction in human anatomy is investigated, additionally deformations occurring in form and transaction when humour is applied, are discussed. Furthermore, character design is handled and application of humour with character design is tried to be brighten with the theories of the field experts. In the light of this comprehensive theoretical research, an animation called 'Love and Gamble' is completed by using MAYA, a three dimensional design program. In this animation, form and transaction are employed in order to create humour, deformations in formal structure and exaggerated usage of facial expressions in transactions are used in order to create humour.

Key Words: Humour, Animation, Form, Transaction, Graphic Design, Character Design

İÇİNDEKİLER

ADAMA.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRAC.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ.....	xii

1. BÖLÜM

CANLANDIRMADA MİZAH	1
1.1 MİZAH	1
1.1.1 Gülme ve Mizah	1
1.2 KARİKATÜR	9
1.3 CANLANDIRMA	33
1.3.1 Canlandırma Nedir?	33
1.3.2 Canlandırmanın Öncüleri.....	40
1.3.3 Walt Disney Dönemi.....	45
1.3.4 Walt Disney'e Karşı Çıkış ve Yeni Yapılanma.....	57
1.3.5 Dünyada Canlandırma	66
1.3.5.1 Amerika Birleşik Devletleri	66
1.3.5.2 İngiltere.....	69
1.3.5.3 Fransa.....	70
1.3.5.4 Belçika.....	71
1.3.5.5 İtalya.....	72
1.3.5.6 Almanya.....	74
1.3.5.7 Çekoslovakya.....	75
1.3.5.8 Çin Halk Cumhuriyeti.....	77
1.3.5.9 Japonya.....	78
1.3.5.10 Türkiye.....	81
1.4 MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMA	89

2. BÖLÜM

CANLANDIRMA TEKNOLOJİLERİ.....122

2.1	Başlangıç Yılları.....	122
2.2	Video Teknolojisi.....	124
2.3	Bilgisayar Destekli Canlandırma	124

3. BÖLÜM

MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA BİÇİM VE HAREKET.....153

3.1	İNSAN ANATOMİSİ ve HAREKETİN TEMEL ANATOMİK ÖĞELERİ.....	153
3.1.1	Kemik Yapısı.....	154
3.1.2	Kas Yapısı.....	158
3.1.3	Organlar.....	161
3.2	MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA BİÇİM	177
3.3	MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA HAREKET	192
3.4	MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA KARAKTER TASARIMI.....	198

4. BÖLÜM

UYGULAMA ÇALIŞMASININ ANALİZİ.....203

4.1	SENARYO.....	203
4.2	MİZAH.....	213
4.3	BİÇİM VE HAREKET.....	216
4.4	KULLANILAN TEKNİKLER.....	221

SONUÇ 225

KAYNAKÇA 227

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1:	Ying-yang figürü.....	4
Görüntü 2:	Tiyatronun simgesi gülen-ağlayan maskeler.....	5
Görüntü 3:	Tex Avery'nin Yıldırım Köpek / Blitzwolf (1942) canlandırmasından Hitler kılığındaki köpek tiptemesi.....	8
Görüntü 4:	Daumier'in kil kullanarak yaptığı bir karikatür.....	9
Görüntü 5:	Selçuk Demirel'in ve Gürbüz Doğan Ekşi Oğlunun Hüмористик Desenleri.....	11
Görüntü 6:	John Leech'in bir karikatürü.....	11
Görüntü 7:	Mağara insanların desenleri.....	16
Görüntü 8:	Fizan'da Ti-n-Lalan'da bulunan ilk desen.....	17
Görüntü 9:	Mısır'da hayvanları konu alan desen.....	18
Görüntü 10:	Grekler'in ilk karikatür örnekleri.....	18
Görüntü 11:	Eski Roma'da yapılmış ilk karikatürlerden biri.....	19
Görüntü 12:	Davetname'den bir Tılsım resmi.....	20
Görüntü 13:	Leonardo da Vinci'nin bir deseni.....	21
Görüntü 14:	Jerome Bosch'un bir resmi.....	22
Görüntü 15:	Michelangelo'nun bir resmi.....	23
Görüntü 16:	Bruegel'in bir resmi.....	24
Görüntü 17:	William Hogart'ın bir deseni.....	25
Görüntü 18:	Honoré Daumier'in bir deseni.....	26
Görüntü 19:	Honoré Daumier'in Robert Macaire tipi.....	27
Görüntü 20:	Yusuf Franko Paşa'nın 1855 İstanbul Tersane Konferansını anlatan bir resim.....	28
Görüntü 21:	Cemal Nadir'in Amcabey karakteri.....	28
Görüntü 22:	Saul Steinberg'in bir karikatürü.....	29
Görüntü 23:	Turhan Selçuk'un bir karikatürü.....	30
Görüntü 24:	Oğuz Aral'ın yarattığı Avanak Avni tipi.....	31
Görüntü 25:	Roland Topor'un karikatürleri.....	31
Görüntü 26:	Ardeshir Mohasses'un bir karikatürü.....	32
Görüntü 27:	Altamira Mağarası'nın duvarına çizilen koşan yaban domuzu.....	33
Görüntü 28:	Mısır Duvar Süslemesi.....	34
Görüntü 29:	Len Lye'nin Soyut denemelerinden bir kare.....	36
Görüntü 30:	Flash Skeç adıyla bilinen yöntem.....	37
Görüntü 31:	Emile Cohl'ün Fantasmagorie isimli canlandırması.....	38
Görüntü 32:	Blackton'un Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri isimli canlandırması.....	38
Görüntü 33:	Winsor McCay Dinazor Gertie canlandırmasının giriş sahnesinde	

sihirbaz kostümüyle.....	39
Görüntü 34: Emile Cohl'ün çöpten adam karakterleri.....	41
Görüntü 35: Max Fleischer'in yarattığı Temel Reis ve Betty Boop karakterleri.....	43
Görüntü 36: Max Fleischer'in Uyku Zamanı isimli canlandırması.....	43
Görüntü 37: Rotoskop.....	44
Görüntü 38: Winsor McCay'ın Dinazor Gertie canlandırması.....	45
Görüntü 39: Saçma Senfoni ve Ağaçlar ve Çiçekler.....	45
Görüntü 40: Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler ve Alis Karikatürler Diyarında.....	46
Görüntü 41: Bambi karakteri.....	47
Görüntü 42: Disney Stüdyosunda at ve hayvanları resmeden canlandırmacılar.....	48
Görüntü 43: Kaptan Miki ve Goofy karakteri.....	50
Görüntü 44: Ördek Donald Duck, at Horace, inek Clarabelle, Minnie ve köpek Pluto karakterleri.....	50
Görüntü 45: İskelet Dansı isimli canlandırma.....	51
Görüntü 46: Dumbo karakteri.....	51
Görüntü 47: Fantasia isimli canlandırma.....	52
Görüntü 48: Yeni Ruh ve Ölüm Eğitimi isimli canlandırmalar.....	52
Görüntü 49: Kül Kedisi ve Uyuyan Güzel isimli canlandırmalar.....	53
Görüntü 50: 101 Dalmaçyalı isimli canlandırma.....	53
Görüntü 51: Taşa Saplana Kılıç isimli canlandırma.....	53
Görüntü 52: Aladdin isimli canlandırma.....	54
Görüntü 53: Aslan Kral isimli canlandırma.....	55
Görüntü 54: Notre dame'nin kamburu ve herkül isimli canlandırmalar.....	55
Görüntü 55: Mulan isimli canlandırma.....	56
Görüntü 56: Bir Böceğin Yaşamı, Sevimli Canavarlar, Oyuncak Hikayesi, Kayıp Balık Nemo, Köpek Balığı Hikayesi isimli canlandırmalar.....	56
Görüntü 57: Tery-toons, Walter Lantz, WarnerBrothers, United Productions America isimli yapım evlerinin logoları.....	57
Görüntü 58: Swing Shift Cinderella ve Kırmızı Başlıklı Kız isimli canlandırmalar.....	58
Görüntü 59: Tom ve Jerry isimli canlandırma.....	59
Görüntü 60: Screwy Squirrel isimli karakter.....	60
Görüntü 61: Simpsonlar ve South Park isimli canlandırmalar.....	61
Görüntü 62: Ağaç Kakan isimli karakter.....	63
Görüntü 63: Tepkisel süreçte geometrik biçimlerden oluşan sadeleşmiş karakterler.....	64
Görüntü 64: Bowling Sokağı isimli canlandırmanın silikleşmiş arka planları.....	65
Görüntü 65: Toot, Whistle, Plunk and Boom ve Domuz Domuzdur isimli canlandırmalar.....	66
Görüntü 66: Tom ve Jerry, Taş Devri ve Jet Giller isimli canlandırmalar.....	67

Görüntü 67: Daffy Duck, Bugs Bunny, Droopy isimli karakterler.....	68
Görüntü 68: Sylvester ve Tweety, Speedy Gonzales, Pembe Panter isimli karakterler.....	68
Görüntü 69: Robert Crumb'ın Underground (Yer altı) çizgi romanından uyarlanan Kedi Fritz isimli canlandırma.....	68
Görüntü 70: Halas ve Batchelor Çizgi Film Stüdyosundan çıkan Hayvanlar Çiftliği ve Sinema Tarihi isimli canlandırmalar.....	69
Görüntü 71: The Beatles topluluğunu konu edinen Sarı Denizaltı isimli canlandırma.....	70
Görüntü 72: Walerian Borowczyk'ın Kabal Bay ve Bayan Kabal'ın Tiyatrosu isimli canlandırma.....	71
Görüntü 73: Pierre Culliford'ın yönettiği Şirinler ve Ray Goossens'in yönettiği Ten Ten isimli canlandırmalar.....	72
Görüntü 74: Belvision yapımevinde, René Goscinny ve Albert Uderzo'nun çizgi romanından uyarlanan Asteriks ve Kleopatra ve Morris ve Gocinny'nin çizgi romanından uyarlanan Red Kit isimli canlandırmalar.....	72
Görüntü 75: Bruno Bozetto'nun Allegro Non Troppo isimli canlandırması.....	73
Görüntü 76: Osvaldo Cavandoli'nin yarattığı Line a isimli karakter.....	73
Görüntü 77: Bruno J. Böttge'nin Kral Drosselbart, Yedi Küçük Keçi isimli canlandırması.....	74
Görüntü 78: Bartosch'un, Lotte Reiniger'in yaptığı Prenses Ahmet'in Serüvenleri isimli canlandırma.....	75
Görüntü 79: Jiri Trinka'nın El isimli kukla canlandırması.....	76
Görüntü 80: Jan Svankmajer'in Diyalog Olanakları isimli canlandırması.....	77
Görüntü 81: Wan Lai Ming'in Kızıl Çiçek ve Monkey King isimli canlandırmaları.....	78
Görüntü 82: Anime örnekleri.....	78
Görüntü 83: Hayao Miyazaki'nin Kayıp Ruhlar isimli canlandırması.....	80
Görüntü 84: Osamu Tezuka'nın Astro Çocuk isimli canlandırması.....	80
Görüntü 85: Karagöz ve Hacivat.....	81
Görüntü 86: Türkiye'nin ilk uzun metrajlı canlandırması Evvel Zaman İçinde.....	82
Görüntü 87: Canlı Karikatür Stüdyosu'nda yapılan Direkler Arası isimli canlandırma.....	83
Görüntü 88: Tonguç Yaşar'ın Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü isimli canlandırması.....	84
Görüntü 89: Meral Simer'in Bahar Nasıl Tamam Oldu isimli canlandırması.....	84
Görüntü 90: TRT'de yapılan Evliya Çelebi isimli canlandırma.....	85
Görüntü 91: Salih Memecan'ın Bizim City isimli canlandırması.....	87
Görüntü 92: Uğur Erbaş'ın Dünyanın Kapıları ve Güneş Yolu isimli canlandırmaları.....	97
Görüntü 93: Ve Şimdi Tamamen Bambaşka Bir Şey isimli filmde kafasına 16 tonluk ağırlık düşen live-action karakter.....	90
Görüntü 94: Blackton'un Komik Yüzlerin Gülünç Safhaları isimli canlandırması.....	91
Görüntü 95: Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi isimli canlandırmasından sinek karakteri.....	92

Görüntü 96: Winsor McCay'in Dinazor Gertie canlandırması.....	94
Görüntü 97: Otto Mesmer'in Kedi Felix karakteri.....	97
Görüntü 98: Otto Mesmer'in Felix in Hollywood isimli canlandırmasından sahneler....	97-98
Görüntü 99: Otto Mesmer'in Felix in Hollywood isimli canlandırmasından bir sahne.....	98
Görüntü 100: Otto Mesmer'in Felix in Hollywood isimli canlandırmasından sahneler.....	99
Görüntü 101: Tex Avery'nin Heckling Hore isimli canlandırması.....	104
Görüntü 102: Jan Svankmajer'in Diyalog Olanakları isimli canlandırması.....	105
Görüntü 103: Tomek Beginski'nin Fallen Art isimli canlandırması.....	106
Görüntü 104: Tex Avery'nin Yıldırım Köpek isimli canlandırması.....	107
Görüntü 105: Tex Avery'nin Kırmızı Başlıklı Kız Hikâyesi'nin kahramanları büyükanne, kurt ve kırmızı başlıklı kız.....	108
Görüntü 106: Jan Svankmajer'in Food isimli canlandırması.....	110
Görüntü 107: Tex Avery'nin Hızlı ve Öfkeli isimli canlandırması.....	111
Görüntü 108: John Weldon ve Eunice Macauley'in yönettiği Özel Teslimat isimli canlandırma.....	113
Görüntü 109: Tom ve Jerry'nin kovalamaca sahnesinden kareler.....	115
Görüntü 110: Yönetmenliğini Barker'ın yaptığı Kedi Geri Geldi isimli canlandırma.....	117
Görüntü 111: Ölüm Maçı isimli canlandırmanın şiddet içerikli sahneleri.....	118
Görüntü 112: Flatworld isimli canlandırma.....	119
Görüntü 113: Shrek isimli canlandırmadan eşşek figürü ve Shrek karakteri.....	120
Görüntü 114: İnanılmaz Aile isimli canlandırmada kol ve bacak esnekliğini gösteren bir kare.....	121
Görüntü 115: Sihirli Fener.....	122
Görüntü 116: Thaumatrope.....	123
Görüntü 117: Phenakistiscope ve Zeotrap.....	123
Görüntü 118: Michael Crichton'un yazıp yönettiği Westworld isimli film.....	128
Görüntü 119: Bilgisayarda üç boyutlu grafiğin sembolü olan demlik.....	129
Görüntü 120: George Lucas'ın yönetmenliğini yaptığı Yıldız Savaşları isimli film.....	129
Görüntü 121: Süper Man isimli film.....	130
Görüntü 122: Yönetmenliğini Michael Crichton'ın yaptığı Looker isimli film.....	131
Görüntü 123: Vahşi Şeyler isimli film.....	132
Görüntü 124: Nick Castle'in The Last Starfighter isimli filmi ve Terminatör isimli film.....	133
Görüntü 125: Disney'de üretilen The Black Cauldron isimli canlandırma ve Steven Spielberg'in Young Sherlock Holmes isimli filmi.....	133
Görüntü 126: Yönetmenliğini Lasseter ve William Reeves'in yaptığı Luxo Jr. isimli canlandırma.....	134
Görüntü 127: Yönetmenliğini Tony Christopher , Gary Goddard'un yaptığı	

Kaptanın Gücü ve Disney'de üretilen Who Framed Roger Rabbit isimli film..	135
Görüntü 128: Ron Howard'ın Willow isimli filmi ve Pixar'da üretilen Tin Toy isimli canlandırma.....	135
Görüntü 129: Yönetmenliğini Brett Leonard'ın yaptığı Bahçıvan isimli film.....	136
Görüntü 130: Steven Spielberg'in yönetmenliğini yaptığı Jurrasic Park filmi.....	137
Görüntü 131: Tim Burton'ın Gece Yarısı Kabusu isimli canlandırması.....	138
Görüntü 132: Chuck Russell'in yönetmenliğini yaptığı Maske isimli film.....	138
Görüntü 133: Joe Johnston'ın ILM stüdyosundan çıkan Jumanji isimli film.....	139
Görüntü 134: Luc Besson'ın Beşinci Element isimli filmi.....	140
Görüntü 135: Pixar'da üretilen Gery'nin Oyunu isimli canlandırma.....	141
Görüntü 136: Yönetmenliğini Chris Landreth'in yaptığı Bingo isimli canlandırma ve Pixar'da üretilen Karıncalar isimli canlandırma.....	142
Görüntü 137: Andy Wachowski ve Larry Wachowski'nin yönetmenliğini yaptığı Matrix ve Stephen Sommers'ın yönetmenliğini yaptığı, Mumya isimli film.....	142
Görüntü 138: Pixar'dan çıkan Oyuncak Hikayesi 2 isimli canlandırma ve yönetmenliğini Rob Minkoff'un yaptığı Küçük Kardeşim isimli film.....	143
Görüntü 139: Des McAnuff ve Thomas Ackerman'ın yönetmenliğini yaptığı Bullwinkle ve Rocky'nin Maceraları isimli film.....	144
Görüntü 140: Paul Verhoeven'in yönetmenliğini yaptığı Görünmeyen Tehlike isimli film...	145
Görüntü 141: Pixar'dan çıkan, yönetmenliğini Ralph Eggleston'ın yaptığı For The Birds isimli canlandırma.....	145
Görüntü 142: Gollum karakteri.....	146
Görüntü 143: Hironobu Sakaguchi'nin Final Fantasy isimli canlandırması.....	147
Görüntü 144: Pixar'dan çıkan Shrek isimli canlandırma.....	147
Görüntü 145: Yönetmenliğini Robert Zemeckis'in yaptığı The Polar Express isimli canlandırma.....	149
Görüntü 146: Yönetmenliğini Brad Bird'in yaptığı Pixar'dan çıkan İnanılmaz Aile isimli canlandırma.....	150
Görüntü 147: Tim Burton'un Ölü Gelin ve Yönetmenliğini Chris Wedge ve Carlos Saldanha'nın yaptığı Robotlar isimli canlandırmalar.....	150
Görüntü 148: Kırmızı Başlıklı Kız, Madagaskar, Cesur Cıvcıv, Wallace ve Gromit Yaramaz Tavşana Karşı ve Valiant isimli canlandırmalar.....	151
Görüntü 149: John Lasseter'in yönetmenliğini yaptığı Arabalar isimli canlandırma.....	152
Görüntü 150: Fallen Art isimli canlandırmada komutan karakterinin sert yüz ifadesi.....	154
Görüntü 151: İskelet Sistemi.....	155
Görüntü 152: Fallen Art isimli canlandırmada şişman ve zayıf karakterlerin kemik yapısının .. dışarıdan algılanışı.....	155
Görüntü 153: Kafa Tası.....	156

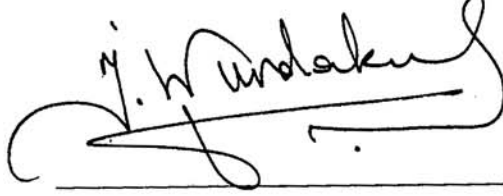
Görüntü 154: Omurganın kemik sistemi.....	156
Görüntü 155: Elin kemik sistemi.....	157
Görüntü 156: Ayağın kemik sistemi.....	158
Görüntü 157: Kas yapısı.....	158
Görüntü 158: Eternal Gaze isimli canlandırmada yüz kaslarının ifadeye etkisi.....	159
Görüntü 159: Kafanın kas yapısı.....	160
Görüntü 160: Kalça ve bacağın kas yapısı.....	161
Görüntü 161: Omuz, göğüs, karın ve sırtın kas yapısı.....	161
Görüntü 162: Gözün duyguların ifadesinde güçlü bir etkiye sahip oluşunu gösteren anime karakteri.....	161
Görüntü 163: Gözün kas yapısı.....	162
Görüntü 164: Gözün beyazı.....	163
Görüntü 165: Gözün bir objeye bakma eylemi sırasındaki hareketleri.....	164
Görüntü 166: Göz kapağı hareketi.....	164-165
Görüntü 167: Parmaklar.....	166
Görüntü 168: Tin Toy isimli canlandırmada ki bebek karakterin yürüme hareketi.....	167
Görüntü 169: Yetişkinlerde ve bebeklerde dengeyi sağlama hareketi.....	168
Görüntü 170: Omuz kasları ve kol ile ilişkisi.....	168
Görüntü 171: Omuz hareketi ve koltukaltı.....	169
Görüntü 172: Omuzun duruşu.....	169
Görüntü 173: Baş hareketi.....	170
Görüntü 174: Kolun hareketi sağlayan kemik sistemi.....	171
Görüntü 175: Bacakların bedeni desteklemesi.....	172
Görüntü 176: Elin açma-kapama hareketi.....	174
Görüntü 177: Bacakta hareketi sağlayan kemikler.....	175
Görüntü 178: Kol hareketi.....	176
Görüntü 179: Kolların yüzü koruma hareketi.....	176
Görüntü 180: Giuseppe Arcimboldo'nun resmi ve Jan Svankmajer'in Food isimli canlandırmasında kullandığı karakter.....	177
Görüntü 181: Erdil Yaşaroğlu'nun bir karikatürü ve Kedi Geri Geldi isimli canlandırma.....	178
Görüntü 182: Emile Cohl'un çöpten adam karakterleri.....	179
Görüntü 183: Max Fleischer'in Uyku Zamanı isimli canlandırması.....	180
Görüntü 184: Avery'nin King Size Canary isimli canlandırmasında kanarya karakterinin ilaç içtikten sonra büyümesi.....	180
Görüntü 185: McCay'dır. McCay'ın "Bir Sivrisineğin Hikâyesi isimli canlandırmasında yarattığı sivri sinek tiplemesi.....	181
Görüntü 186: Winsor McCay'ın Dinazor Gertie karakteri.....	181

Görüntü 187: Disney'in Pamuk Prens ve Yedi Cüceler isimli canlandırması.....	182
Görüntü 188: Ördek Donald Duck, at Horace, inek Clarabelle, Minnie ve köpek Pluto karakterleri.....	183
Görüntü 189: Zıtlıklar ile mizahı oluşturan Tom ve Jerry canlandırması.....	184
Görüntü 190: King Size Canary canlandırmasının bir sahnesinde, kedinin kulağına eğilip fısıldayan farenin kafasının kulaktan içeri girmesini gösteren sahne.....	184
Görüntü 191: Felix in Fairyland canlandırmasında kurbağanın adama, adamın da aslana dönüşmesini gösteren kareler.....	185
Görüntü 192: Will Vinton'un The Great Cognito isimli canlandırması.....	185
Görüntü 193: Beleive It or Else canlandırmasında yılanın kaval çalması ve kutunun içinden yılan yerine adamın kıvrılarak çıkması.....	186
Görüntü 194: Flatworld isimli canlandırmada kağıt karakterin kendini ütülemesi ve yüzünü silgi ile traş etmesi.....	187
Görüntü 195: Ölüm Maçı isimli canlandırmada gaz ile şişerek iki boyutluluktan üç boyutluluğa geçme ve patlama sahnesi.....	187
Görüntü 196: Ölüm Maçı isimli canlandırmada iki boyutlu karakterlerden birinin diğerini silgi ile silmesini gösteren sahne.....	188
Görüntü 197: Jan Svankmajer'in malzeme farklılığı ile kurguladığı Karanlık, Işık, Karanlık isimli canlandırması.....	188
Görüntü 198: Ölüm Maçı isimli canlandırmada Christina, Britney'in kafasını şişenin içine sokmasını gösteren sahne.....	189
Görüntü 199: How to Have an Accident in The Home isimli canlandırmada Donald Duck'ın bedeninin bir jöle gibi esnemesini gösteren sahne.....	190
Görüntü 200: Pixar'da üretilen Gery'nin Oyunu isimli canlandırmada Gery'nin mimik hareketleri.....	190
Görüntü 201: Tex Avery'nin canlandırmasında mizahın harekete etkisini gösteren canlandırma.....	193
Görüntü 202: Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında aslanın kükremesi.....	194
Görüntü 203: Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında zebranın aslanın kükremesinden .. korkmasını gösteren kare.....	195
Görüntü 204: Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında aslanın kükremesi.....	195
Görüntü 205: Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında yılanların korkularından tekerleğe dönüşmesi sahnesi.....	196
Görüntü 206: Bill Plympton'un Your Face isimli canlandırmasında kafanın aldığı şekiller....	196
Görüntü 207: Mizahın oluşumunda uzantıları ifade eden kartal figürü.....	199
Görüntü 208: Bambi'deki Thumper karakteri.....	202
Görüntü 209: İnternete ve kataloglardan bulunan eski eşya fotoğrafları.....	216

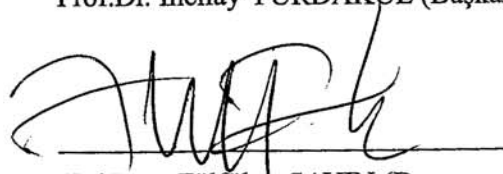
Görüntü 210: Maya Programında modellenmiş eşyalar.....	217
Görüntü 211: Üç boyutlu tasarım programında modellenmiş karakterler.....	218
Görüntü 212: Kahvelerde ve huzur evlerinde yapılan gözlemler sonucunda toplanan fotoğraflar.....	219
Görüntü 213: Maya Programında karakteri modellemeden önce hazırlanan referanslar...219-222	
Görüntü 214: Mayada modellenmiş baş karakterin mimik hareketleri.....	220
Görüntü 215: Oyun kartından canlanan dans eden kız figürü.....	221
Görüntü 216: Çizgiden yüzey oluşturma yöntemi.....	222
Görüntü 217: Parçalardan oluşan nurbs yüzeylerin polygona çevrildikten ve birleştirildikten sonraki hali.....	222
Görüntü 218: Uv'lerin açılmış hali.....	223
Görüntü 219: Zbrush programında karakterin detaylandırılması.....	223
Görüntü 220: PhotoShop'a aktarılan Uv'nin renklendirilmiş hali.....	224
Görüntü 221: İskelet sistemi.....	224

KABUL ve ONAY

Armağan GÖKÇEARSLAN tarafından hazırlanan “Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket” başlıklı bu çalışma, 12 Eylül 2007 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof.Dr. İncilay YURDAKUL (Başkan)



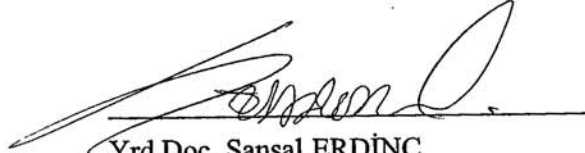
Yrd.Doç. Zülfükar SAYIN (Danışman)



Prof. Hasip PEKTAŞ



Doç. Namık Kemal SARIKAVAK



Yrd.Doç. Şansal ERDİNÇ

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. İrfan Çakın

Enstitüsü Müdürü

1. BÖLÜM

CANLANDIRMADA MİZAH

1.1 MİZAH

1.1.1 Gülme ve Mizah

“Gülme olgusu canlılar dünyası içinde yalnız insanlara özgüdür.” (Baudelaire, 1997, s.11). Aristoteles “insanın özünü tanımlamak için gülme anından yararlanıp insanı animal ridens (gülen hayvan) olarak adlandırdı.” (aktaran Sanders, 2001, s.22). İnsanları hayvanlardan ayıran şey dil ve gülme yetisidir. Aristoteles’in de dediği gibi “tipik bir insani etkinlik” (aktaran Sanders, 2001, s.24) olan gülme olgusu, “Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket” başlıklı bu çalışmada bir çok boyutuyla ele alınacak, tarihi gelişim süreci açısından, felsefi ve psikolojik bakımdan irdelenecektir.

Gülme nereye oturtulur? Gülme nedir? Basit tanımıyla “gülümseme, ağız köşelerinin yuvarlaklaşması hareketidir.” (Klein, 1999, s.102). Bu kavramın tanımı yapılabilir mi? Oxford İngilizce Sözlüğü gülmeyi “içgüdüsel bir neşe anlatımına indirger.” (aktaran Sanders, 2001, s.119). Gülmenin içgüdüsel bir neşe olduğu düşüncesi bu kavramı tam olarak karşılayabilir mi? Herkes güler ama herkesin güldüğü şey aynı değildir? Birine çok komik gelen bir espri başka birine anlamsız gelebilir. Platon “gülmenin ya da gülme eğiliminin bütün duygu-heyecanların alt katmanı olduğunu öne sürer ve gülmeyi bir duygu-heyecan olarak ele alır.” (aktaran Sanders, 2001, s.119). Sanders gülmenin tam olarak duygu-heyecan tanımını karşılayamadığını düşünerek şu soruyu sorar: “Öfke ya da kıskançlıktan daha zihinsel, sevgi ya da korkudan daha akılcı bir şey mi? Altıncı duyu olarak mı düşünüyoruz onu?” (Sanders, 2001, s.119). İlk insan acaba neye, nasıl gülmüştür?

İnsanlar neye gülerler ve gülmenin altında yatan psikolojik etken nedir? İnsanlar günlük hayatta pek çok şeye gülerler. Aslında gülme bireydeki üstünlük duygusunun bir uzantısıdır. Ben senden üstünüm demenin bir başka yoludur. Mesela bir çok insan, yolda muz kabuğuna basıp ya da buzlu bir yolda kayıp düşen birine gülmeden edemez, burada yatan düşünce “sen düştün bense dimdik ayaktaım çünkü adımlarımı bilerek ve sağlam atıyorum ve yoluma devam ediyorum” gerçeğidir. Pek çok kişi özürllülere güler ve onlarla alay eder. Yaptıklarının çok kötü bir davranış olduğunu bile bile gülmekten kendilerini alamazlar. Sanders'in bu konuya yaklaşımı şöyledir:

"Sokakta kolları kırık bir çift kanat gibi yanlarında sallanan özürlü insanların yürüdüğünü görüp, gülmemek, hatta kakhaha atmamak için kendimizi zor tuttuğumuz olmuştur. Yürüyen kişinin topal olduğundan yüzde yüz emin olsak da, yavaş yavaş bedenimizi saran o şeytansı güdüyü hissederiz. Ne korkunç bir his, diye mırıldanırız kendi kendimize -nasıl da kendimizden nefret ederiz böyle bir şey hissettiğimiz için. Bu kötücül kakhahanın bir kaynağı da, insan davranışı konusundaki yerleşik beklentilerimizin temelinden sarsılmasıdır- öyle ya, topal kişi, sürekli olarak tökezleyen birinden başka nedir ki?" (Sanders, 2001, s.26).

Thomas Hobbes, "Leviathan, Bir Din ve Dünya Devletinin İçeriği, Biçimi ve Kudreti" adlı yapıtında, bedensel engellilere karşı takındığımız bu çirkin tutumu bir sevinç patlamasından, kendi sağlığımızdan duyduğumuz sevinçten kaynaklandığını belirtir, ve;

"Ani sevinç, ya kişinin kendini mutlu eden anlık bir hareketi nedeniyle, ya da başka birinde yanlış bir şey görmesi nedeniyle ortaya çıkar; bu ikinci durumda, kişi o yanlış şeyin kendisinde bulunmadığına sevinip memnun olur. Bu, en fazla, kendilerinde fazla bir yetenek olmadığının farkında olan ve başkalarının hatalarını gözleyerek kendilerini memnun etmek mecburiyetinde olan kişilerde bulunur." (Hobbes, 1993).

sözleriyle ifade eder. Bu noktada kişinin egosu devreye girer. Kişinin egosu ne kadar zayıfsa bu tür kötü olaylar karşısındaki gülme tepkisi de o kadar büyük olmaktadır. "Küçük bir ego çok güçlü bir alay kakhahası patlatır." (Sanders, 2001, s.26). Farklı bilim adamlarının gülme konusundaki yorumları hemen hemen benzerdir. Benzer düşünceleri paylaşan bir düşünür de Baudelaire'dir. Baudelaire de Sanders ile aynı düşünceyi paylaşarak şöyle bir yorum yapar:

"gülmenin alışılmamış bir yanlışlıktan, derin iz yapmış kurallara, belirlenmiş yollara ve yöntemlere uyamamaktan, yani bir güçsüzlükten, bir düşkünlükten ve bunların karşısında yükseklik duygusuna kapılan bir bilinçten doğduğunu vurgularken, yine o, gülen kişinin gülmesinin de bir güçsüzlük, bir düşkünlük göstergesi olduğunu dile getirmiş oluyor." (Baudelaire, 1997, s.x).

Baudelaire gülme için şu görüşü de ileri sürmektedir, "gülme genellikle delilere özgü bir şeydir ve sürekli olarak az ya da çok bilgisizlik ve güçsüzlük içerir." (Baudelaire, 1997, s. 4). Baudelaire gülmenin delilikle olan bağlantısını yine üstünlük duygusundan yola çıkarak şu biçimde ifade eder. "Tımarhanedeki delilerin tümü aşırı biçimde gelişmiş üstünlük duygusuna sahip kişiler. Alçakgönüllü bir deli tanımadım ben pek. Bilmenizi isterim ki, deliliğin en çok, en sık görülen dışavurum yollarından biri gülmedir." (Baudelaire, 1997, s.9).

Baudelaire bir tür gülme kuramı denebilecek temel önermeler oluşturarak, gülmeyi

daha iyi algılamaya yardımcı olmaktadır. Bu kurama göre,

- "- Gülme, şeytansı, hınzırca bir şeydir; yani alabildiğine insalsaldir.
 - İnsandaki kendini yüksek görme düşüncesinin bir sonucu olarak vardır.
 - Gülme öz olarak insansal olduğu içindir ki, öz olarak çelişkilidir.
 - Gülme sonsuz bir yüceliğin ve aynı zamanda sonsuz bir düşkünlüğün imidir.
- Sonsuz düşkünlük dediğimiz şey, Mutlak Var (Tanrı); sonsuz yücelik dediğimiz şeyse hayvanlar karşısında algılanır. Sonuç olarak gülmeyi bu iki sonsuzdan sürekli olarak ortaya çıkan düşüşler oluşturur.”(Baudelaire, 1997, s.11).

Geçmişten günümüze gelindiğinde gülmenin geçirdiği evrim oldukça şaşırtıcıdır. Günümüzde sakat insanlara gülmek görgüsüzlük ve ilkel bir ego göstergesi iken eski dönemlerde bu olağan bir şeydi. Hatta “Roma imparatorluğunda varlıklı insanların eğlenmek amacıyla yanlarına mariones, stulti ve fatui adıyla bilinen bedensel özürlü köleler aldıkları biliniyordu.”(Sanders, 2001, s.242). Saraylarda ünlü kralların soytarısı vardı. “Soytarı, Majestelerinin deliliğe tenezzül etmelerine gerek kalmadan onun adına espriler yaparak kralın saygınlığını koruyordu.” (Sanders, 2001, s.239). Günümüz insanına tuhaf gelen geçmişin gülme alışkanlığı, bireydeki üstün olma duygusunun bir uzantısıydı. “Zekaca geri ya da biçimsiz bir cücenin sahibi otomatik olarak yükselmiş; yoksul, akli melekeleri zayıf kişiden daha üst bir düzeye yerleşmiş oluyordu.” (Sanders, 2001, s.242).

Yukarıda bahsedilen açıklamalardan yola çıkarak, gülmenin bir üstünlük duygusunu, alt sınıf-üst sınıf ilişkisini ifade ettiğini söylemek mümkündür. Gülmenin neden insana özgü olduğunu bu üstünlük yaklaşımı açıklayabilmektedir. Canlılar dünyasında sadece insanlar gülerler çünkü üstünlük duygusunu yaşayan tek canlı insandır. Örneğin “hayvanlar bitkiler, bitkiler de madenler karşısında bir üstünlük duygusuna kapılmazlar.”(Baudelaire, 1997, s.11). Ortamda en zavallıların en çok dalga geçilenler ve en çok espri nedeni oldukları bilinir. Kişi rakibini onunla dalga geçerek, onu bir espriyle alt ederek yok etmeye çalışır. Bu tür espri alaycı espri olarak bilinir ve yıkıcı bir yapıya sahiptir. Tabi ki bütün gülme etkinliği bu biçimde gelişmez. İnsanlar sevinç duyduklarında, mutlu olduklarında ve herhangi bir saçma durum karşısında da gülebirlirler. Gülmeyi sınıflandırmak gerekirse neşeli gülme ve alaycı gülme olarak iki ayrı grupta değerlendirilebilir. “Neşeli gülme ılık ve havayla, aşağılayıcı gülme ateşle bağlantılı görülür.” (Sanders, 2001, s.85). Neşeli gülme “‘yürekte’ ve ‘gürültülü’ gibi sıfatlarla betimlenirken, ‘aşağılayıcı gülme’ tav, ısı ve sıcaklıkla bağlantılıdır- cehennem sıcaklığıyla yakıp kavuran saldırılar olarak betimlenir.” (Sanders, 2001, s.85). Alay karşısında tepkisiz kalmak pek de mümkün değildir. Alay edilen kişi gurur kırıcı bir acı yaşarken, alay eden kişi toplum basamaklarında herkesten daha üstün bir

konumda olduğunu vurgulamak ister.

Gülme olgusu ağlama olgusu ile de ilişkilendirilebilir. Platona göre, “"Karma zevkler" olgusu -ağlama ve gülmenin, sevinç ve üzüntünün birlikteliği-gülmenin tarihinde baskın bir özelliktir.” (aktaran Sanders, 2001, s.57). İnsanların gülmekten katıldığı zaman gözlerinden yaş geldiği unutulmamalıdır. Gülen ve ağlayan herhangi biri incelendiğinde yüz ifadelerinin ne kadar benzer olduğu görülebilir. Hatta bazen birinin gülüyor mu yoksa ağlıyor mu olduğunu anlamak güçtür. Aslında gülmek ve ağlamak iç içe geçmiştir ve yan yanadır. Bruno'ya göre,

“Her kahkahada gözyaşlarının izi vardır ve her ağlama da bir parça zevki içinde gizler. Bunun nedeni, zor anlarda bile, birisinin ölümüne ağladığımızda, kendi hayatımızın esirgenmiş olmasından duyduğumuz keyifli bir rahatlama payı tanırız kendimize.” (aktaran Sanders, 2001, s.55).

Gülme ve ağlamanın iç içe oluşuna verilebilecek en iyi örnek Çin figürü ying-yangdır (bkz. Görüntü 1).



(Görüntü:1) Ying-yang figürü

"Antropologlar sözlü kültürdeki gülme-ağlama ilişkisini, Çin figürü yin-yang'ı andıran bir şeye benzetmişlerdir. Yin-Yang figürünü biliriz: İç içe geçmiş biri siyah, biri beyaz iki gözyaşı. Biri yere düşüyormuş, öteki yukarı çıkıyormuş gibi görünen iki göz yaşı, bir daire oluşturacak şekilde bütünleşir; bunları birbiri çevresinde dönen parçalar olarak da, birbirine sıkı sıkıya tutunmuş parçalar olarak da düşünebiliriz. Her iki durumda da , figürün bir bütün olarak başlangıcı ya da sonu yoktur."(Sanders, 2001, s.56).

Gülme ve ağlamanın iç içe olduğunu kabul etmeyenler de vardır. Örneğin Yahudi inancı bu iki duyguyu tamamen birbirinden ayırmıştır. Sanders bu konuda şu açıklamayı yaparak bu ayrılığa vurgu yapar: “Yahudi dünyasında zevk, üzüntüyle taban tabana zıttır. Gözyaşları yalnızca ağlamak içindir, gülmek için değil. Kitabı mukaddes duyguların bu seçik "humorlar"a ayrılışının açıklamasını bile verir bize.” (Sanders, 2001, s.86).

Günümüz dünyasında da gülme ve ağlama birbirinden tamamen ayrı iki etkinlik olarak düşünülür. Örneğin tiyatronun simgesi gülen ve ağlayan maskeye bakıldığında bu ayrımı görmek mümkündür (bkz. Görüntü 2). Aslında yinede bir birliktelik vardır çünkü en azından bu iki maske yan yana kullanılmaktadır.



(Görüntü:2) Tiyatronun simgesi gülen-ağlayan maskeler

Gülme çok farklı etkilere sahiptir. Şok ve şaşkınlık gülmenin yarattığı en önemli etkilerdendir. Gülme aynı zamanda asidir, boyun eğmezdir, kuralları yıkma ve dünyayı altüst etme gücüne sahiptir. Gülme toplumsal, siyasal ve dinsel açılardan korkunç derecede altüst edici bir etkiye sahiptir. “Tanımı gereği gülme bütün kuralları yıkar; kaosa yönelik eğilimiyle de gülme kirlilik ve kutsal dışılığa eğilim gösterir.” (Sanders, 2001, s.164). Gülmenin içinde barındırdığı bu büyük güç, tarih boyunca yetki sahipleri tarafından kontrol altına alınmaya ve yasaklarla bastırılmaya çalışılmıştır. Beklenmedik her anda karşılaşılabilecek olan ele avuca sığmaz bu yaramaz kahkaha patlamasını bastırmak mümkün müdür?

Gülme olgusu, içinde, alaysılamayı da (ironi) barındırmaktadır. Aynı anda hem acıyı hem de zevki yaşatan alaysılama gülme ve mizah içinde sıklıkla kullanılmaktadır. Alaysılama bir anlamda güler misin ağlar mısın demektir. “Alaysılama bir hiledir,

açıkça saldırgan olmasa bile genelde bir hiledir-hem oyunbaz, hem de son derece ciddidir” (Sanders, 2001, s.117). Sanders alaysılamaya böyle yaklaşırken Klein ise alaysılamayı şu biçimde ifade eder: “Özünde, ironi ne üzülecek ne de gülünecek bir şeydir. İroniyi komik yapan şey; geldiğimiz yerle, geleceğimizi düşündüğümüz yerin birbirinden çok farklı olması ve bu iki öge arasındaki büyük farklılığı görebilmektir.” (Klein, 1999, s.78). Alaysılamayı en iyi ifade eden hikaye O. Henry'nin Noel Hediyesi buna güzel bir örnektir. “Bu klasikleşmiş hikayede bir adamın karısı ona saat kordonu almak için saçlarını satarken, aynı gün adam da karısına güzel bir tarak takımı alabilmek için saatini satar.”(Klein, 1999, s.78). Bu hikayede hüznün vardır ancak insanda tuhaf bir gülme hissi bırakır. Alaysılamaya başka bir örnek ise: “Kitapevlerinde en çok satan kitap türlerinden biri yemek kitapları diğeri de diyet kitaplarıymış; birinde yemekleri nasıl hazırlayacağınız, diğeri bu yemekleri nasıl yemeniz gerektiği anlatılıyor.”(Klein, 1999, s.79).

Bu çalışmada, buraya kadar ayrıntılı bir biçimde ele alınan gülme olgusundan sonra, bu etkinliğin sonucu olan mizah ele alınacaktır. Peki gülmeye neden olan gülmece nedir? Sternberg, “gülmece bir görme açısı, bir içten bakış, dünyayı ve çeşitli şeyleri bir kavrama biçimidir” (Sternberg, 1959, s.15-21) der. Aristoteles, “gülmece, ya başkasının aşağılığını gördüğümüz ya da bizim geçmişteki aşağılık durumumuzu hatırladığımız ve kendimizde bir üstünlük algıladığımız zaman aniden bizde uyanan bir zafer duygusunun etkisidir” (aktaran Topuz, 1986, s.27) sözüyle gülmece olgusunu ifade eder. Hobbes, “gülmecenin belirli bir saygınlık taşıyan bir topluluğu ya da bir kişiyi gözden düşürmeye dayandığını”(aktaran Topuz, 1986, s.27) belirtmektedir. Bergson'a göre, “gülmece bir kişinin belirli bir durum karşısında akıllıca olmayan bir tepki göstermesi halinde ortaya çıkar.” (Bergson, 1969). Alfred Hitchcock'a göre, “gülmece, saçmalıkları kavramanın tek yoludur.” (Hitchcock, 1971). Etienne Dennerly'e göre ise gülmece, “bizi çevreleyen gerçekliğin komik ya da sadece eğreti ve çelişkili yanlarını ortaya koymanın orijinal bir yoludur.” (aktaran Topuz, 1986, s.27). François Cavanna gülmece, “canavarları görmeyi sağlayan ve yaşamın saçmalıklarını ortaya koyarak düşündüren bir büyüteçtir.” (Cavanna, 1971) der. Jacques Sternberg'e göre gülmece, “bir saldırı silahı, çölde bir çılgılık bir tür umutsuzluk biçimi, tuhaf olanın ve panik duygusunun bir uzantısı ve son kertedir.” (Sternberg, 1959, s.15-21).

Gülmecenin insan sağlığına pek çok olumlu katkısı vardır. “Gülmeye Yunanlılar gelos derler; gelos sağlık anlamındaki ‘hele’ sözcüğünden gelir.”(Sanders, 2001, s.97). Mizah sayesinde pek çok zor durumun üstesinden gelmek mümkün olabilir. Hayatlarındaki zor dönemlere mizah ile yaklaşan insanlar kendilerine acımdan vazgeçerler ve kendilerini güçlenmiş hissederler. Bazı dönemlerde mizah hastaları

iyileştirmek amacıyla da kullanılmıştır. ‘Gülmek en iyi ilaçtır’ gibi eski deyişler bu konuyu destekler niteliktedir. Mizahın eski dönemlerden beri insanın fiziksel ve ruhsal yapısına sağladığı olumlu katkı bilinmekteydi. “Yunanlıların tedavilerinin bir parçasını ‘komedyenler evi’ ni ziyaretin oluşturması; Amerikan Ojibwa Yerlileri'nin kabile başhekiminin hastaları iyileştirmek için maskaralıklar yapması” (Klein, 1999, s.31) bunun en güzel örneklerindendir. *Laughter and Health* (Kahkaha ve Sağlık) adlı kitabın yazarı Dr. James Walsh “içten bir gülüşün tüm yaşamsal organları uyardığı ve hastalıklara karşı vücut direncini artırdığını” (aktaran Klein, 1999, s.31) öne sürmüştür. Cousins, “on dakikalık içten bir gülüşün ağrı kesici etkisi yaptığını ve iki saat ağrısız ve acısız uyku sağladığını neşeyle keşfettim” (aktaran Klein, 1999, s.32) sözüyle mizahın sağlık açısından yararlarını dile getirmektedir. Dr. Fry'a göre “yirmi saniye kahkahalarla gülmekle, üç dakika kadar kürek çekmek kalbi aynı oranda çalıştırmaktadır.” (aktaran Klein, 1999, s.32). Mizahın insan sağlığı üzerindeki etkisini çok iyi bir biçimde ifade eden Henri Ward Beecher'in şu sözü önemlidir. “Mizah duygusundan yoksun bir insan, yoldaki her çakıl taşında sarsılan, yayları olmayan bir vagona benzer.” (aktaran Klein, 1999, s.29).

Mizah aynı zamanda öldürücü bir silahtır. Mizah yoluyla rakibi yok etmek mümkündür. Mizah rakibi yok edecekse düşmanı da yok etme gücüne sahiptir düşüncesinden hareketle, alaycı espri kullanım biçimine göre olumlu bir yöne çekilebilir. Mizahın öldürücü gücünü çok iyi bilen ve bunu ustalıkla kullanan sanatçılardan biri olan Chaplin, "Büyük Diktatör" isimli filminde Hitler'i taklit ederek onu yok etmeye çalışmıştır. Bunu şu biçimde yapmıştır:

“Chaplin, bir dev aynası tutmuş, Adolf Hitler'in görüntüsünü grotesk bir imgeye dönüştürmüş. Hitler'in komik yönünü ciddi yönünden ayırmış ve komik yönünü daha da büyük bir etki yaratacak şekilde karikatürleştirmişti. Chaplin bu ayrılığı seyircilere gösterdikten sonra, onlar artık Hitler'i bir daha bütün bir karakter olarak göremezlerdi. Hitler onların zihinlerinde her zaman bir hödük olarak belirecekti - ürkütücü bir hödük, ama gene de hödük.” (Sanders, 2001, s.303).

Mizahın öldürücü bir silah olduğunun farkında olan ortamlardan biri de canlandırmadır. Tex Avery'nin Yıldırım Köpek / Blitzwolf (1942) isimli canlandırmasında, Hitler köpek kılığına sokularak gücü ve etkisi zayıflatılmaya çalışılmıştır (bkz. Görüntü 3).

Mizah yoluyla hayatı ve insanlığı algılamak ve farklı bir bakış açısıyla dünyaya bakmak mümkündür. Charlie Chaplin, “hayat yakından bakıldığında bir trajedi, uzaktan bakıldığında ise bir komedidir” (aktaran Klein, 1999, s.26) sözüyle mizahın olayları ve hayatı algılamadaki rolüne gönderme yapar.

Mizah aynı zamanda oldukça görecelidir. Herkesin mizah duygusu vardır fakat herkes aynı şeylere gülmez. Birine çok komik gelen başka birine çok saçma gelebilir. Bir ülke için komik olan, başka bir ülke için anlamsız olabilir. Psychology Today adlı bir dergi 14.500 okuyucu ve otuz esprinin yer aldığı bir mizah araştırması yaptı. “Doğal olarak, farklı kişiler farklı esprilere güldüler. Aynı espriyi bazı okuyucular "çok komik" bazıları ise "hiç komik değil" diye değerlendirdiler.” (Klein, 1999, s.42). Araştırma sonuçları herkesin çok farklı bir espri anlayışı olduğunu kanıtlar niteliktedir.



(Görüntü:3) Tex Avery'nin Yıldırım Köpek / Blitzwolf (1942) canlandırmasından
Hitler kılığındaki köpek tiplemesi

1.2 KARİKATÜR

Mizah İçerikli Canlandırma ile ilişkilendirilebilecek alanlardan biri karikatürdür. Biçim açısından karikatür ve canlandırma birbiri ile ilişkili iki yaratı alanıdır. Pek çok canlandırma kahramanının karikatür formunda olduğunu söylemek hiç de yanlış olmaz. Karikatür mizahı en yoğun biçimde kullanan alanlardan biridir. Karikatür ile canlandırmanın farkı birinin tek kare diğerinin ise ardı sıra pek çok kareden oluşmasıdır. Karikatürün sadece çizgi formunda olduğunu düşünmemek gerekir. Karikatür çok farklı malzemeleri kullanmaktadır; yontu, seramik, kil bu malzemelerden birkaçıdır (bkz. Görüntü 4). Mizah İçerikli Canlandırma karikatürün hareketli hali olarak da düşünülebilir. Mizah İçerikli Canlandırma konusunu daha iyi anlamak karikatür sanatını incelemekle mümkün olabilir.



(Görüntü:4) Daumier'in kil kullanarak yaptığı bir karikatür

Karikatür İtalyanca "abartma, yükleme eylemi" anlamındaki caricatura sözcüğünden gelir." (Topuz, 1986, s.1, Baudelaire, 1997, s.33). Çizgi ve düşünce ürünü olan karikatür abartma ve biçim bozma ile oluşan, kendisiyle iletişime geçen kişinin şoke olmasına, şaşırmasına, gülmesine ve düşünmesine neden olan bir ileti ortamı olarak tanımlanabilir. Karikatür bir iletişim ortamı olarak düşünüldüğün de "ilettiği mesaj, çeşitli durumların çözümüne ve gülmeceye dayanan, sanatsal nitelikli ve büyük ölçüde yan anlamlarla yüklü, yani konotatif bir mesajdır." (Topuz, 1986, s.1). Bir iletişim aracı olan karikatür mesajı en hızlı ileten ortamlardan biri olarak değerlendirilebilir. Karikatürün kısa, çarpıcı, şoke edici olması ve yarı-okuma yazma bilenlere bile seslenebilmesi onu diğer ileti ortamlarından üstün kılmaktadır. Bir iletişim aracı olan

karikatür mesajı en hızlı ileten ortamlardan biri olarak değerlendirilebilir. Larousse karikatürü "gülmece amacıyla, bir kişinin yüzünün tipik çizgilerinde ya da vücut oranlarında isteyerek kabaca bir çarpıtma yapılması." (Topuz, 1986, s.7). biçiminde tanımlarken, Topuz karikatürü "abartılmış çizgilerle gülümseme yaratan desenler" (Topuz, 1997, s.9) cümlesiyle ifade etmektedir. Karikatür aynı zamanda "kişilerin, şeylerin ve olayların gülmeye ya da gülümsemeye yol açacak bir biçimde temsil edilmesi" (Topuz, 1986, s.7) olarak da tanımlanabilir.

Karikatürle birlikte humour ve cartoon sözcüklerine değinmekte ve bu iki sözcüğü açmakta yarar vardır. Humour sözcüğünün en yaygın kullanıldığı ülke Fransa'dır. Fransızca İletişim Sözlüğü'nde humour "gerçeği en hoş ya da en özgür bir biçimde tasarlamaya ve sunmaya yönelik ruh durumu" (Topuz, 1997, s.9) biçiminde tanımlanmaktadır. Humourun Türkçe'deki karşılığı mizahtır. Mustafa Nihat'ın Osmanlıca-Türkçe Sözlüğü'nde mizah "şaka, eğlence, latife" anlamında kullanılırken, "Türk Dil Kurumu'nun Türkçe Sözlüğü'nde mizah "gülmece" ye karşılık gelecek biçimde tanımlanır." (Topuz, 1997, s.9). Humour yazı ve çizgi olarak iki biçimde değerlendirilebilir. Çizgi ile olan biçimi için dessin d'humour, dessin humristique ya da humour graphique gibi isimler kullanılır. Bu yabancı kelimelerin Türkçe'deki karşılığı ise hümoristik desendir. Peki hümoristik desen ile karikatür aynı mıdır? Arasındaki fark irdelenerek konuya açıklık getirilebilir. Hümoristik desende "okuyucu yavaş yavaş etkilenir, düşünür, gülümser. Tüm mesaj çizgidedir. Genelde desenin içine balonlar yerleştirilmez, alt yazılar (lejand'lar) yoktur. Konunun siyasal ve güncel olması şart değildir." (Topuz, 1997, s.10). Karikatürde ise durum biraz daha farklıdır. "Karikatürde genelde bir kavga, bir başkaldırı, bir şiddet havası egemen olur. Karikatür yıkıcıdır, toplum düzeni ile, kurum ve kurallarla alay eder. Karikatürü gören kişi konuyu hemen anlar, karikatür başarılı ise kahkahayı basar." (Topuz, 1997, s.10).

Hümoristik desen çizen sanatçı, "ele aldığı bir saçmalığı zarif bir biçimde çizgilerle anlatan sanatçıdır. Kendi çizgilerini anlayan, kendi kodlarını çözebilen, humour'un inceliklerini kavrayan bir azınlığa seslenmekle yetinir." (Topuz, 1997, s.10). Karikatür çizeri ise, "geniş kitlelere seslenmeye, güncel ve popüler olmaya yönelir, geniş iletişim olanakları arar." (Topuz, 1997, s.10). Selçuk Demirel ve Gürbüz Doğan Ekşioğlu hümoristik desenin en güzel örneklerini vermiş sanatçılardandır (bkz. Görüntü 5).



(Görüntü:5) Selçuk Demirel'in ve Gürbüz Doğan Ekşi Oğlunun Hümoristik Desenleri

Eğlenceli resim olarak bilinen Cartoon sözcüğünün ilk kullanımı 1843'tür. İsim babası ünlü İngiliz karikatürcü John Leech'dir (bkz. Görüntü 6).

“Ünlü karikatürcü John Leech'in o yıl Punch dergisinde sosyal içerikli bir karikatürü yayınlanmış. Konu Lordlar Kamarası'nda bir sergiye konulacak bir duvar resmi tasarısıymış. John Leech bu karikatürün altına Cartoon N:1 yazmış. Bu karikatürden sonra bu tür desenlere cartoon demeye başlamışlar.” (Topuz, 1997, s. 11).



(Görüntü:6) John Leech'in bir karikatürü

Zamanla cartoon sözcüğünün kullanımı yaygınlaşmıştır. Çizgi-romandan çizgi-öykü dergilerine, televizyonlarda ya da sinemada oynatılan canlandırmalardan, gazetelerdeki

gölmece desenlerine, kitap ve dergilerde yer alan her tür eğlenceli çizgi, cartoon sözcüğü ile nitelendirilmektedir.

Karikatür klasik sanat anlayışında olduğu gibi güzele değil çirkin ve garip olana ulaşmayı hedefler, hedefine ulaşmak için de abartı ve biçim-bozmayı kullanır.

“Abartmak, suçlamak, biçimi bozup çirkinleştirmek, karikatürün temel araçları gibi görünüyor. Sanatın eşsiz yetkinlik arayan eğilimlerinin amacı olan eksiksiz güzellik, karikatürün tersi bir şey oluyor bu durumda. Karikatürcü gerçeği güzelleştirmeye değil, onu karakterize ederek açıklamaya çalışır.” (Baudelaire, 1997, s. 28).

İster istemez abartı ve biçim bozma komik olana yaklaşmak için en kestirme yoldur. Garip biçimli bir obje, kişide gülme hissi uyandırır. Tıpkı daha önceki bölümde bahsedildiği gibi özürü birine ya da yolda muz kabuğuna basıp düşen birine gülme gibidir. Temelinde ben düzgünüm sen ise garip ve komiksin. Dolayısıyla ben senden üstünüm sen ise bir zavallısın yaklaşımı vardır. Yani alt-üst sınıf ilişkisini ifade etmektedir. Mossini'nin de değindiği gibi aslında bütün abartılar ve garip biçim bozmalar doğada vardır. Mossini biçim bozma ve abartı konusunda geliştirdiği bir porte kuramında, "doğanın da türlü muziplikleri olduğu, yüzün çizgilerini bozduğu, biçimsizleştirdiği olgusu" (Baudelaire, 1997, s.33) üzerinde durmaktadır. Mossini'ye göre,

“Kocaman, kalın bir burun: kepçe gibi geniş bir ağız, komik dediğimiz şeye erişmek için daha çarpıcı, daha anlamlı bir etki üretebiliyorlar. Sanatçının görevi burada başlıyor işte; onun yapacağı, önündeki örneği benzeterek çizmeyi bırakmaksızın, bu doğal biçimsizlikleri suçlamak, abartmak. Böylece, belli bir ölçüde, doğanın erişemediği yetkin biçimsizliğe yaklaşmış oluyor.” (Baudelaire, 1997, s.33).

Doğanın ulaşamadığı aşırı biçimsizlik komiği yaratmaktadır. "Güzelin ve çirkinin; oranlılığın ve oransızlığın; uyumlu biçimin ve uyumsuz biçimin diyalektiğinin ussal olarak bilinmesi" (Baudelaire, 1997, s.30) komik olana ulaşmak için oldukça gereklidir. İşte tam bu noktada zıtlıklar devreye girmektedir. İşte tam bu noktada zıtlıklar devreye girmektedir. Zıtlık kişide gülme hissi uyandırmak amacıyla kullanılan en eski yöntemlerden biridir. Komik olana ulaşmak için şıman-zayıf ya da uzun-kısa gibi karşıtlıklar en çok kullanılan biçimsel yaklaşımlardandır. Lorel ve Hardy, Daltonlar gibi karşıtlıkları kullanarak komiğe ulaşmaya çalışan mizahi karakterlerin sayısı çoğaltılabilir. Leonardo da Vinci, Resim El Kitabı'nda, "bu karşıtlığı kesin bir sanatsal yöntem olarak yakalamayı öğütüyor. Bu karşıtlık öyle bir karşıtlık ki, iki dışa vurum

biçiminin birbirlerini bütünlemesini, güçlendirmesini sağlıyor." (Baudelaire, 1997, s.30).

Komiğe ulaşmak adına abartı ve biçim bozmayı kullanan karikatür, aynı zamanda biçimi sadeleştirme eğilimi içindedir. "Biçimde basitlik ve düşünceyi en keskin ve vurucu çizgilerle belirtmek karikatürün en önemli özelliğidir." (Topuz, 1986, s.23).

Topuz karikatür türlerini aşağıdaki başlıklar altında sınıflandırarak biçimin kullanımına açıklık getirmektedir. Belli başlı biçimler şöyledir:

“Steinberg Biçemi: Bu yazı gerektirmeyen ve çizgilerden oluşan bir gülmece türüdür. İçerik, biçimdedir. Gerçekliğe sadık kalma gibi bir kaygı yoktur. Daha doğrusu, gerçeklik psikolojik düzeydedir. Desenlerde güzelliğin, açıklığın ve yalınlığın üstünlüğü görülür. Steinbergi üstad olarak alanalar geometrik desenlere yönelmişler, bazen de renk ve kolaj kullanmışlardır. 1945'ten bu yana çeşitli ülkelerde Steinberg'i izleyen çok sanatçı çıkmıştır.

Sembolik tipler biçemi: Bu grupta, modern grafik gülmece anlayışıyla stilleştirilmiş tipler yaratmak söz konusudur. Chaval, Wolinski, Bosch, ve Copi bunun en iyi örneklerindendir.

Panik yaratan biçem: Buna Fransızca Desin panique deniyor: Bu kara gülmece yaklaşımıyla gerçeküstü bir anlayış olarak nitelendirilebilir. Desenler de siyahtır. Topor, Gourmelin, Bonnot, Cohen, Ardeshir bu grupta yer alır.

Hippy biçemi: Bu biçem gülmece desenine iki değişik anlayışta yansır. Birinci anlayışta romantik, gerçeküstü, barok bir güzellik aranmakta ve bazen de erotik temalar işlenmektedir. Erotik basında bu biçeme önemli yer ayrılır. İkinci anlayışı uygulayanlar güzellik kaygısında değillerdir, doğrudan bir şok yaratmak üzere çirkinliği kullanırlar. Cinsel organlar, çoğu kez büyütülerek gösterilir. Bu biçem çizgi öykü kitaplarında ve "underground" denen yer altı gazetelerinde kullanılır.

Yeni-gerçekçi biçem: Bu biçem, modern grafik gülmece neorealist bir anlayış uygulayan çizerlerin biçimidir. Modern grafik gülmece evrimi, yeni-gerçekçiliğe katkılar sağlamakta ve bu anlayışın yeni formüller içinde gelişmesine yardımcı olmaktadır.” (Topuz, 1986, s.46).

Karikatürde biçim kadar önemli olan diğer öge ise düşünce ve onun ele alınış yöntemidir. Faizant şöyle der: "Karikatürün bir tür görsel vurucu gücü olmalıdır. İnsanlar karikatürü hemen anlamalıdır. Bir saat süreyle, bu kim, bu ne demek, kim konuşuyor, kim dinliyor diye sorular sormamalıdırlar kendilerine." (Topuz, 1986, s.66).

Karikatür çizeri konularını genelde yaşadığı sosyolojik çevreden esinlenerek

seçmektedir. Genelde toplumu ve insanı hedef almaktadır.

“Karikatürün ham maddesi insandır. İnsanın çelişkileri, yanlışları, yapıtları, yaptıkları, davranışları, gözlemleri, özlemleridir. La Fontaine dahil, hayvanları konu eden birçok mizahçı ve mizah çizeri bu kahramanları yine insan ilişkileri içinde anlatmışlar veya çizmişlerdir. İnsanı alış biçimine gelince, toplumları, kişileri oldukları gibi görmek, çelişkilerini, yanlışlarını gerçeklerden uzaklaştırmadan değerlendirdikten sonra eleştirmektedir. Evrensel çelişkinin diyalektiğinde insan çelişkisi mizahın temel konusudur.” (Turhan Selçuk, 1985).

Karikatür çizeri kendi ideolojik bakış açısı içinde yanlış olarak algıladığı konuları ele almaktadır. Bir savunma içgüdüğü ile kaygı duyulan olaylarla alay etme eğilimi karikatürün oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Karikatür çizeri dünyanın daha yaşanılabilir bir yer olması için çalışan, iyiye ulaşmak için eleştiren sorgulayan aydın kişidir. Tiepolo’ya göre, "Karikatürcü özgür bir insandır. Küçük bir tepecik üzerinden topluma bakar ve toplumu sessizce yargılar. Doğru yolda olduklarını sananların hatalarını görür, ciddi görünümde olan olayların gülünç yönlerini vurgular. Karikatürcü gülerek gülmesini öğreten bilgedir." (aktaran Topuz, 1997, s.44). Karikatür çizeri, "genellikle ezilenlerden, sömürülenlerden ve zayıflardan yanadır, onları tutar." (Topuz, 1986, s.24). Karikatür çizeri daima ilerici ve aydın kişi olarak nitelendirilir. Karikatür çizeri her zaman düzene karşı çıkma eğilimindedir. Hogarth, Nast, Daumier, Low, Heine, Grosz gibi tarihe geçmiş ünlü karikatüristler incelendiğinde hepsinin başkaldıran ve karşı çıkan insanlar oldukları görülmekte, bu isyan karikatürlerine yansımaktadır. Karikatürcü Pino Zak'da başkaldıran çizerler arasındadır ve "benim için desen, sadece bir anlatım aracı değil, daha fazla bir şeydir, bir savaş nedenidir" (Topuz, 1986, s.21) sözüyle içindeki isyanı ifade etmektedir. Toplumda ters giden gelişmelere karşı çıkarak kamuoyu oluşturma eğiliminde olan karikatür daima yasaklarla karşılaşarak bastırılmaya çalışılmıştır. Karikatür güç sahipleri tarafından daima tehlike olarak algılanmıştır. Ünlü karikatür çizeri Daumer'in başına gelenler bu yasaklara örnek olarak verilebilir. "Daumier'nin La Caricature dergisi bir yılda 22 kez toplattırılmış ve kendisi de 30 Ağustos 1832'de tutuklanmıştır. Bunun nedeni Louis-Philippe'i Gargantua gibi göstermesidir." (Topuz, 1986, s.88). Bir diğer örnek Fransa'da gerçekleşmiştir.

"Fransa'da Rivarol gazetesi, 12 Şubat 1959'da Benjamin Guitonnet'nun bir karikatürünü yayınladığı için mahkemeye verilmiş ve mahkeme "Bir gazetecinin Devlet başkanına hakaret etmeye, onu küçük düşürmeye hakkı olmadığına" karar vermiştir. Böylece karikatürü yayımlayan sorumlu kişi 500.000 eski Fransız Frangı ve karikatürcü de 300.000 eski Fransız Frangı ödemeye mahkum olmuşlardır." (Topuz, 1986, s.88)

Arap ülkelerinde de benzer yasaklar dikkati çekmektedir. Ancak belli sınırlar içinde olduğu taktirde Arap ülkelerinde karikatür serbesttir. Örneğin, rejimi konu alan karikatürler kesinlikle yasaktır. Ülkemizde de benzer yasaklarla karşılaşmak mümkündür. 2004 yılında dönemin başbakanı Recep Tayip Erdoğan, kendisini kediye benzettiği gerekçesiyle penguin dergisi çizerlerine 40 bin YTL ve kendisini kediye benzeten karikatür çizeri Musa Kart'a 5 bin YTL tazminat davası açmıştır.

Karikatür çizerleri her zaman ilerici olamayabilir hatta tarihsel süreç incelendiğinde gerici karikatür çizerlerinin de varlığı dikkati çekmektedir. Düzenin baş savunucusu, yeniliklere karşı çıkan, devrimlere karşı direnç gösteren ünlü karikatür çizerleri de vardır. Topuz bu konuya şu biçimde yaklaşmaktadır.

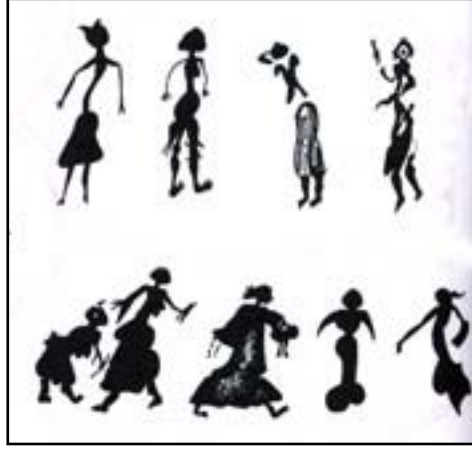
“Karikatürcülerin büyük çoğunluğu gelişmeden, yeni bir toplum düzeninden yanadırlar, ama bazıları da tutuculuğu ve gelenekçiliği seçerler, devrimin hatta evrim umutlarını içeren belirtilerin bile karşısındadır; diktatörlükleri savunurlar, milliyetçilik, ırkçılık akımlarını desteklerler; şoven duyguları, insanlar arasındaki kavgaları, nefretleri körüklerler. Bu tür davranışlar, kısa da olsa, bu sanatçılara belirgin bir ün sağlar ve tutucu okuyucunun hoşuna gider.”(Topuz, 1986, s.22).

Bu konuda benzer görüşleri paylaşan Dino ise yapılan bir söyleşide konuya şu biçimde yaklaşmaktadır.

"Elbette ki karikatür daima ilerici olmamıştır. Başlangıçtan beri gerici amaçlara yaradığı da olmuştur. Örneğin birtakım İngiliz karikatürcüleri Fransız Devrimi'ne saldırmıştı. Zaten başka araçları ellerinde tutanların etkisiyle olsun, ister karikatürü çizenin sosyal kökeni yüzünden ya da ideolojik yabancılaşmasından ortaya çıkmış olsun, çelişkiler eksik olmamıştır. Gerici karikatür varola gelmiştir, yeni bir olay değil. Fakat diyebiliriz ki, gerçek değer taşıyan karikatür ilerici olmuştur genellikle." (Topuz, 1986, s.22).

Tarihsel süreç içinde karikatür incelendiğinde, araştırmaya ilk çağ insanlarından başlamakta yarar vardır. Karikatürü tarih öncesi çağlara dayandırmak söz konusu olduğunda şu sorular sorulabilir. İlk çağlarda karikatür var mıydı? Mağaralara ve kayalara çizilen resimler karikatür olarak kabul edilebilir mi? Pek çok kazı çalışmasında ilk çağ insanların mağara duvarlarına ve kayalara resim yaptığı açığa çıkmıştır. "Paleolitik, Mezolitik ve Neolitik insanların mağaralarda yaşadığı tarih öncesi dönemlerde mağara duvarlarında ve kayalar üzerinde sayısız desen bulunmuş." (Riba, aktaran Topuz, 1997, s.15). Örneğin, "İspanya'nın doğusunda Gueva'da, Ramigia mağaralarında, Castellon'da, Casuble boğazında Cezayir'de Tasili N'ajjar kayalıklarında, Libya'da Fizan çölünde..." (Topuz, 1997, s.15) ve daha pek çok yerde

mağara insanların resimlerine rastlamak mümkündür (bkz. Görüntü 7).



(Görüntü:7) Mağara insanların desenleri

İlk insanın resim yapma etkinliği pek çok nedene bağlanabilir. Kayalara resim yaparak üstün güçlerle bağlantı kurmak bu nedenlerden biri olarak düşünülebilir. "Daniel Riba da "O çağların gravürleri dünyanın ötesindeki güçlerle iletişim kurmaya yönelikti." (Topuz, 1997, s.15) sözüyle bu düşünceyi desteklemektedir. Yapılan araştırmalar bu görüşün doğruluğunu kanıtlar niteliktedir.

“İnsanlar kendi davranışlarını kayalara işleyerek bunları dünya ötesindeki yüce güçlere iletmek ve bunların kalıcılığını sağlamak istiyorlardı. Kayaların onlarca, kutsal bir yanı vardı. Kayaların insanlarla yüce güçler arasında aracılık yaptığına inanıyorlardı. Kara Afrika'daki animistlerin heykellerde ve maskelerde bir aracılık aramaları gibi o çağların insanları da bu görevi kayalara yüklemişler. Çizdikleri desenlerle yüce güçler önünde bir meşruluk arayışlarına yönelmişler. Hayvanları avlarken de kendilerini meşru göstermek ve affettirmek niyetinde oldukları anlaşıyor.” (Topuz, 1997, s.15-16).

Fizan'da Ti-n-Lalan'da bulunan ilk desenlerden biri oldukça ilginçtir (bkz. Görüntü 8). Bu desenin mizahi bir bakış açısıyla yapıldığı düşünülebilir. “Desen koca kulaklı bir yaratığı gösteriyor. Yaratığın yere kadar uzanan çok kalın bir fallusu var.” (Topuz, 1997, s.15). Bu desene bakıp şu soruyu sormak da mümkündür. Bu deseni yapan ilk çağ insanı komiğe ulaşmak niyetinde miydi? Yoksa bu desen yüzyıllar geçtikten sonra günümüz insanının bakış açısıyla mı komik olarak algılanmaktadır. Belki o yıllarda bu desenin, yapan kişi için hiçbir komik yanı yoktu. Olaya bu bakış açısıyla yaklaşıldığında ilk çağ insanların desenlerinin karikatürle hiçbir ilgisi olmadığı düşünülebilir. Ancak Topuz konuya farklı bir yönden yaklaşarak şu açıklamayı yapmaktadır. "İspanya yarımadasının o ilk insanları neden duvarlara resimler yapmışlar? Geleneklerini duvarda saklamak ve yaşatmak, birtakım ilginç ve gülünç

sayılabilecek olayların öykülerini çizgilerle anlatmak. Bunlar bazı desenlerde birer anekdota dönüşüyor, karikatür unsuru da bunlarda ortaya çıkıyor." (Topuz, 1997, s.16).



(Görüntü:8) Fizan'da Ti-n-Lalan'da bulunan ilk desen

Eski Mısır'da da karikatürün varlığından söz edilebilir. Yapılan araştırmalar karikatürün Eski Mısır'da varolduğunu kanıtlar niteliktedir. Bu belgeler incelendiğinde, "papirüslerde, heykellerde tanrıların ve kutsal varlıkların gücünü simgelemeye yöneldikleri görülmektedir. Kutsallığın alay ve gülmece konusu olması elbette söz konusu değil. Ama Eski Mısırlılar başka bir şeyleri de vurgulamaya çalışmışlar, bunlar karikatür konusu olmuş." (Topuz, 1997, s.17). Bu başka şeyleri açmakta yarar vardır. Örneğin Torino müzesinde bulunan bir papirüs üzerinde ki desenin mizahi bir bakış açısıyla çizildiği düşünülebilir. Bu papirüste, "Eski Mısır din adamının oyuncu bir kadınla seks yapmaları görünüyor. Din adamı yaşlı ve saçları dökülmüş, kadın ise fıkır fıkır. Böyle bir olay bir papirüs desenine nasıl konu olabilir? Olmuş, çünkü karikatürcüler o dönemde de topluma en ters düşecek olayları abartıp çizmişler." (Alexandre, aktaran Topuz, 1997, s.17).

Eski Mısır desenleri incelendiğinde daha çok hayvan figürlerinin ele alındığı dikkati çekmektedir (bkz. Görüntü 9). Kediler, fareler, aslanlar, su aygırları, timsahlar, atmacalar en çok kullanılan hayvan figürleri olmuştur. Eski Mısırlılar hayvan figürleri üzerinden insanlara gönderme yapmak istemişlerdir.



(Görüntü:9) Mısır'da hayvanları konu alan desen

Grekler'de de karikatürün varlığından söz edilebilir. Grekler karikatürlerini genelde vazolar, kupalar, amforalar ve testiler üzerine yapmışlardır. Grek desenleri incelendiğinde, "Satir denen yarısı erkek, yarısı at, sivri kulaklı, ezik burunlu, at kuyruklu, belden aşağısı kıllı ve ayakları nallı yaratıklar cinsel organlarını göstererek kadınları korkutmaktadır." (Topuz, 1997, s.19). Bu desenler (bkz. Görüntü 10) karikatür olarak nitelendirilebilir. Satir'in yanı sıra "Harpie denen cadılar karikatür türüne çok uygun olarak pişmiş topraktan yapılmış testi ve çömleklerin üzerinde yer almaktadır." (Topuz, 1997, s.19) (bkz. Görüntü 10). Karikatürden bahseden ilk filozofun Aristo (Ibid, aktaran Topuz, 1997, s.19) olduğu da unutulmaması gereken önemli bir noktadır. Karikatür sözcüğünü hiç kullanmamakla beraber, karikatürü "insanın kaba bir biçimde temsil edilmesi" (Topuz, 1997, s.19) cümlesiyle nitelendirmektedir.



(Görüntü:10) Grekler'in ilk karikatür örnekleri

Eski Roma'da da karikatür örnekleri ile karşılaşmak mümkündür. "Pompei kalıntıları bu bakımdan çok zengindir." (Topuz, 1997, s.21). Bu karikatür örneklerine, fresk, mozaik ve duvar resimlerinde karşılaşılmaktadır (bkz. Görüntü 11).



(Görüntü:11) Eski Roma'da yapılmış ilk karikatürlerden biri

Ortaçağ Avrupa'sında daha önceki bölümde de belirtildiği gibi hüznün ve ciddilik egemendir. Gülmenin dini ve ahlaki açıdan hiç iyi karşılanmadığı bir dönemdir. "Eski Grek ve Roma dönemlerinden sonra karikatür tarihinde bir boşluk var. On beşinci yüzyıla kadar tek bir karikatürcü adı yok." (Topuz, 1997, s.23). Bu açıklama mizaha yönelik baskının ne kadar ciddi boyutta olduğunu ifade eder niteliktedir. Ortaçağda aynı zamanda kiliseye olan inancın da yavaş yavaş sarsılmaya başladığı dikkati çekmektedir. "Fransa'da, birtakım insanlar kiliseye olan inançlarını yitirmişler ve o dönemde el yazması bazı belgelerin yayımına başlanmış. Bunları okuyan duvar ustaları ve yontucular, papazların dinsel inançların dışında birtakım başka amaçlarla insanlara yön verdiklerini anlamışlar." (Topuz, 1997, s.23). Karikatür ortaçağda kilise ve dinden bağımsız düşünülemez. "Kilise iyiliğin güzelliği ile simgeleyemediği şeyleri kötünün çirkinliği ile simgelemeye kalktı." (Topuz, 1997, s.24). Kötünün çirkinliği ise karikatürün oluşumuna yol açtı. Ortaçağın karikatüre yaklaşımını en iyi ifade eden şu söz oldukça ilginçtir. "Karikatürcü hem şeytandır, hem papaz istediği kılığa girer." (Topuz, 1997, s.25).

Türk karikatürü tarihsel süreç içinde incelendiğinde, kökenin nereye dayandığı üzerinde durmak gerekmektedir. Minyatürler, karikatür olarak değerlendirilebilir mi? İlk karikatürün minyatür olduğunu söylemek yanlış olur; çünkü, minyatürlerde mizah ögesi yoktur. Minyatürlerde abartma ve deformasyondan da söz edilemez. Topuz, Türk

karikatürünün çıkış noktasını Karagöz ve halk resimlerine dayandırmaktadır.

"Karagöz'ün gözlerinde, çenesinde, sakalında, duruşunda, davranışında her şeyinde abartmalar ve gülmece ögesi var. İlk Fransız karikatür tarihçisi Champfleury, XIX. yüzyılın ilk yarısına yazdığı bir kitapta İstanbul'da Karagöz oyununu seyreden bir Fransız'ın anlattıklarına ve getirdiği belgelere dayanarak Karagöz'ü bir karikatür olarak gösteriyor." (Topuz, 1997, s.207-208).

Türk karikatürünün çıkış noktası Halk Resimlerinde de aranabilir. Halk Resimlerinde abartılmış davranışlar, gerçeküstü yaratıklar ve hayvanlar görülmektedir. Minelaşk, Hazreti Ali, Şah İsmail, Hazreti Peygamber'in atı Burak, Nasrettin Hoca, Mahi Varaka, Gülşah, Hikaye-i Şapur Çelebi, Kerem ile Aslı, Hüsrev ile Gülşah, Ferhat ile Şirin, Ali ile Zülfikar, Mevlana sikkeleri ve resimleri, Koloğlu, Seyfelmülük, Bektaşî fıkraları ve masallarını konu alan resimler halk resimleri olarak bilinmektedir.

XV. yüzyılın sonunda yapılmış olan Davetname bu türün en güzel örneklerindendir. Davetname ruhların çağrılmasını konu eder. Bir çeşit büyü ve tılsım kitabıdır. Bu kitapta bulunan resimler karikatür öğeleri taşımaktadır. Bu resimlerden biri de Adem'dir.



(Görüntü:12) Davetname'den bir Tılsım resmi

"Ademin başı insan başı gibi, iki eli, iki ayağı var, ama başından ayağına kadar 4000 yüz uzanıyor. Her yüze göz, kaş, ağız, burun da konmuş. Adem'den önce yaşayan cinlerin resmi çizilmiş. Bolluk tılsımı iki başlı bir insan, biri uzun saçlı bir insan başı, ötekisi keçi başı. Bolluk tılsımı bir elinde bir tef tutuyor, ötekinde ötekinde bir sopa. Kötülük tılsımı da bir yılan, iki başı var, ikisi de keçi başına benziyor. İki kişiyi birbirinden ayırma tılsımı ikişer keçi başlı yilandan oluşuyor." (Topuz, 1997, s.208). (bkz. Görüntü 12).

Tarihsel süreçte karikatür alanında örnekler vermiş önemli sanatçıları, bu sanatçıların biçimsel ve felsefi yaklaşımlarını incelemek, ileriki bölümlerde (s.89, s.177, s.192) ele alınacak mizah içerikli canlandırmaları doğru algılamak adına gereklidir.

Leonardo da Vinci (1452-1519)

Sanat tarihine çok yönlü bilimsel ve sanatsal yapıtlarıyla geçen Leonardo da Vinci karikatürle de ilgilenmiştir ve bu yönü oldukça güçlüdür. "Leonardo da Vinci İtalyan karikatürünün babası sayılır. Gerçekten de Leonardo'nun kafa desenleri ve bazı portreleri hicivle doludur. Leonardo bu desenlerinde birtakım abartmalarla insanların çirkinliğini vurgulamak istemiştir." (Topuz, 1997, s.31). Özellikle desenlerinde çarpık boyunlu, çirkin, yüzü kırış kırış, çenesi boynuna yapışmış insanlar dikkati çekmektedir (bkz. Görüntü 13). Bu tür çalışmalarını yalnız desenlerine yansıtmış, yağlı boya tablolarına uygulamamıştır. Bu desenler öldükten sonra gravür olarak çoğaltılmıştır.



(Görüntü:13) Leonardo da Vinci'nin bir deseni

Jerome Bosch (1453-1516)

1453-1516 yılları arasında yaşayan, Ortaçağın karanlık, baskılarla dolu yönünü resimlerine yansıtan önemli bir sanatçıdır. Çalışmaları aynı zamanda zengin bir hayal gücünün ürünüdür. Abartılar ve biçim bozmalarla oluşturulmuş oldukça çirkin portreler, hayvan başlı bedenler, uçan balıklar aynı zamanda gerçeküstü bir anlayışın göstergesidir. Bosch'un tablolarında cehennem ve kabusun izleri vardır (bkz. Görüntü 14). Bosch'un sanat anlayışına Topuz'un yaklaşımı şu biçimdedir.

“Ortaçağ'ın karanlıkları o dönemde insanlarda büyük bir korku yaratıyordu. Bir yanda cehennem korkusu vardı, bir yanda Tanrı. Kilise cehennem korkusuyla

insanları kendi yanına çekmeye çalışıyor, her yerde büyücü avına çıkıyor, cadı kazanları kaynatılıyordu. Bosch'un tablolarına bu cehennem ve işkence korkuları egemen oldu.” (Topuz, 1997, s. 28).



(Görüntü:14) Jerome Bosch'un bir resmi

Bosch'un "Orta Çağ'ı yansıttığını ve tiksinti uyandıran resimler yaptığını ileri sürenlerin yanı sıra, Leonardo da Vinci gibi Rönesans'a ortam hazırlayan en büyük sanatçı" olduğunu savunular da vardır. Bosch'un karikatür çizeri yönünü Topuz şu biçimde ifade etmektedir. "Bosch kötülükleri kafasındaki cehenneme doldurarak, tüm kötü eğilimleri, yüksek bir ressam niteliğiyle, zarif çizgilerle, harika renklerle karikatüre dönüştürmüştür." (Topuz, 1997, s.28).

Michelangelo (1475-1564)

Ressam, heykeltıraş ve mimar olan Michelangelo'nun mizahi bakış açısını yaşanan bir hikayeye bakarak anlamak mümkündür.

“Michelangelo Vatikan'da Sixtine kilisesi'nde Son Yargı freski üzerinde çalışmalarını sürdürürken Papa III. Paul gelir. Papa'nın yanında Vatikan'ın bütün ileri gelenleri de vardır. Papa'nın protokol müdürü tabloda yer alan eşek kulaklı birini görünce "Bu çirkinlikler bir hanı, hamamı süslemeye yaraşır, der, kiliseyi değil.

Michelangelo yanıt vermez. Beş yıllık bir çalışmadan sonra (1536-1541) fresk tamamlanır. Papa yine protokol müdürüyle açılışa gelir. Protokol müdürü bu kez o eşek kulaklı adamın kendisine benzetildiğini görünce Papa'ya "Nasıl olur, der, böyle bir şey yapılır mı? Papa ise kahkahalarla gülererek sizi artık cehennemden kurtaramam, der. Arafat'ta olsaydınız karışabilirdim, ama artık çok geç!...” (Topuz, 1997, s.32).

Sözü edilen çalışmada, Michelangelo'nun karikatür yaptığını söylemek hiç de yanlış olmaz. Bu hikayeden başka diğer çalışmalarında da karikatürün izlerini görmek mümkündür. Örneğin, 1512'de yaptığı bir desen karikatür olarak nitelendirilebilir (bkz. Görüntü 15). "Bu desende sakallı bir adam kafası vardır. Kafasının içinde de koca bir fallus yer almaktadır." (Topuz, 1997, s.33).



(Görüntü:15) Michelangelo'nun bir resmi

Bruegel (1525-1569)

Flaman sanatçı Brugel'in resimleri birer karikatür örneği olarak düşünülebilir (bkz. Görüntü 16). Resimlerinde figürlerin bedenlerinin ve yüzlerinin oldukça çirkin ve abartılı olduğu dikkati çekmektedir. Savaş ve kargaşanın izlerinin yer aldığı çalışmalarında daha çok yoksul ve halktan kişileri resmettiği görülmektedir. "Yağlı mutfak" deseninde, "obur, göbekli ve şişman insanlar, ya da avurtları avurtlarına çökmüş siskalar görürsünüz. Brugel bu desenleriyle sosyal tezatları da yansıtmaya çalışmıştır." (Topuz, 1997, s.36).

Brugel'in karikatür yaklaşımını Topuz şu biçimde ifade etmektedir. "Sezar'ın bir dalkavuğu bir gün imparatora, Brütüs'ün yandaşlarını kastederek "Zayıf insanlardan nefret ederim, demiş. Şişmanlar da egoist olur, zayıflar da. Şişmanlar pembe egoistlerdir, siskalar da kara egoist..." Brugel işte bunları yansıtmaya çalışmış." (Topuz, 1997, s.38).

Leonardo, Michelangelo, Bosch ve Bruegel dışında pek çok ressamın karikatürle ilgilendiği dikkati çekmektedir.

“Ünlü Fransız ressamlarından Edouart Manet (1832-1883) ve Claude Monet

(1840-1926), Le Rire, La Vie Parisienne ve Paris Illustré gibi gülmece gazetelerinde çizen Toulouse-Lautrec (1864-1901), ünlü ressam Picasso (1881-1973), Max Ernst (1891-1976), Miro (1893-1923), Dali (1904-1989) ve Klee (1879-1940) de karikatür çizen sanatçılardandır." (Topuz, 1997, s.61).



(Görüntü:16) Bruegel'in bir resmi

William Hogart (1697-1764)

İngiliz ressam William Hogart aynı zamanda karikatür de yapmıştır. "Özgün İngiliz karikatürünü yaratan, İngiliz humour anlayışını yerleştiren sanatçı" (Topuz, 1997, s.72) yaklaşık kırk yıl süreyle karikatür yapmış, karikatürlerinde sokak kızlarını, muabbet tellallarını, sefil insanları konu etmiştir (bkz. Görüntü 17). "Hogart ahlak ilkeleri üzerinde durur. Kötülükle, bozuk düzenle savaşıma yönelir. Karikatürü 'benzerlikleri abartmaya yarayan bir araç' olarak kabul eder. Güzeli ve çirkini seçer ve aralarındaki farkı sergilerdi. Dönemin toplumunu acımasızca eleştiren çizgileri vardı." (Topuz, 1997, s.72).

"W. Hofmann'a göre "Hogart, karikatürde geleneğe ve göreneklere geniş yer vererek karikatürü yaşadıkları çağın belgeseline dönüştürdü." (Topuz, 1997, s.77). Bir gazeteci gibi çağının çelişkilerini büyük bir ustalıkla çalışmalarına yansıtmış oldukça başarılı bir isimdir.



(Görüntü:17) William Hogart'ın bir deseni

Honoré Daumier (1808-1879)

Fransız karikatür çizeri, ressam ve heykeltıraş Honoré Daumier 1808'de Marsilya'da doğdu. Daumier tarihe damgasını vurmuş oldukça önemli karikatür çizerlerinden biridir. O her zaman toplumda yanlış yönelişleri eleştirmiş, yoksul ve ezilenin yanında olmayı tercih etmiş bir aydındır. Daumier'in çizimlerinde doğruluk ve gerçeklik en belirgin özelliklerdir. "Aç ve yaşayan ölüler; ev halinin gülünç rezillikleri; tüm budalalıklar; tüm böbürlenmeler; tüm coşkular; tüm kentsoylu umutsuzluklar..." (Baudelaire, 1997, s.62) karikatürlerine konu olmuştur. Politikacılar, yolsuzluklar, borsa oyunları, karı-koca ilişkilerinin gülünç yanları, toplumdaki yozlaşma ele aldığı konulardan bazılarıdır. Adliye sarayına gidip bol bol yargıçların, avukatların, savcılarının, karikatürlerini çizmiştir. Küçük yaşlarda Adliye sarayında mübaşir olarak çalışması ona kendiliğinden gözlem yapma olanağı da tanımıştır. Bu çalışmaları çok fazla ilgi çekmiş, daha sonra doktorları da ele almıştır. "Baudelaire yıllar sonra Daumier için "o karikatür çizmiyor, tarih yazıyordu ve korkunç gerçekleri anlatıyordu" (Topuz, 1997, s.58) sözüyle Daumier'in topluma mal olmuş sanat anlayışına vurgu yapmaktadır. Daumier, 1830 Devrimi'ne halk açısından bakmış, onların beklentilerini ve umutlarını paylaşmıştır. Devrimci kişiliği sayesinde halk tarafından çok fazla sevilmiştir. "Sanatını çok uzak noktalara götürmüştür Daumier; karikatürü ağırbaşlı, ciddi bir sanat haline soktu ve sonunda büyük bir karikatürcü olarak ortaya çıktı." (Baudelaire, 1997, s.66). Topuz, Daumier'in ne denli büyük bir sanatçı olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir.

"Daumier yaşamı boyunca bütün krallara, özellikle Louis Philippe'e ve Üçüncü Napolyon'a kafa tutmasını bilmiş, demokrasiye ve cumhuriyet rejimine inanmış, savaşa karşı çıkmış, insanların yardımına koşmuş, hep yoksulları dışlananları savunmuş hümanist bir sanatçıydı. Daumier hep marjinallerden, ezilenlerden, sömürülenlerden, üçüncü sınıf tren yolcularından yana oldu." (Topuz, 1997, s.55).

Daumier'in felsefi ve düşünce bağlamındaki üstünlüğü biçim anlayışında da kendini göstermektedir. Kendine özgü oldukça rahat bir çizgisi vardır.

“Rahat ve kolay bir biçim sergileyen deseni, düzenli bir doğaçlamadır. Ama ne ki, asla "model"den yola çıkmaz o. Öylesine olağanüstü, adeta tanrısal denebilecek bir belleği vardır ki, model yerine geçer onda bu. Çizdiği tüm figürlerde her şey düzenli ve uyumlu olup gerçek bir devinim içindedirler.” (Baudelaire, 1997, s.66).

Çalışmalarında figürlerin kendi içindeki uyumu dikkat çekicidir (bkz. Görüntü 18). Müthiş bir gözlem yeteneğinin ürünü olan çizimleri Baudelaire'in deyiimiyle "yaşamın devingenliğiyle iç içe bulunan bir bilim adamı mantığının ince, uçucu bir sanata aktarılmasıdır." (Baudelaire, 1997, s.67). Çizimleri incelendiğinde, figürlerde dikkati çeken bir bütünlük söz konusudur. "Onun yapıtlarındaki insan figürlerinde, vücutla uyum içinde olmayan bir tek baş bulamayız. Bunu yalnız baş için değil, burun, alın, göz, el, ayak için de söyleyebiliriz." (Baudelaire, 1997, s.67).



(Görüntü:18) **Honoré** Daumier'in bir deseni

13 yaşındayken mübaşir olarak adliyede çalışan sanatçı, daha sonra kitapçıda çalışma olanağı bulmuştur. Bu çalışma mekanlarında gözlem yapan sanatçı pek çok karikatür tipini de o yıllarda gerçekleştirmiştir. Daumier, “Belzat'la üzerinde konuşacağı ve kendi karikatürlerinde de yer alacak olan -İnsanlık Komedi- tiplerini (burjuva- küçük burjuva aydınların, sanatçıların yanısıra lümpenlerin, dolandırıcıların) hemen bütün örneklerini, çalıştığı dükkanın vitrininden olanca canlılığıyla gördü.” (http://www.geocities.com/Athens/Rhodes/7661/t_por.html).

İşte bu dükkan vitrininden görüp esinlenerek yarattığı tiplerden biri de Robert Macaire tipidir (bkz. Görüntü 19). Daumier, yeni burjuvazinin simgesi olan Robert Macaire

adını verdiği iş adamı-borsacı aynı zamanda üçkağıtçı ve yalaka tiplemesini yaratarak, siyasi güçten yana olan toplumu eleştirmiştir. Halktan yana bir tavır içinde olan Daumier kentsoylu, kişileri eleştirir nitelikte çalışmalar yapmıştır. Baudelaire, Daumier'in bu konudaki yaklaşımını şu cümlelerle ifade etmektedir. "Kentsoyluyu, Ortaçağın bu son artığını, bu öylesine adi ve öylesine ben merkezci tipi, bu öylesine uzun ömürlü gotik yıkıntıyı hiç kimse Daumier kadar tanıyıp sevmemiştir." (Baudelaire, 1997, s.62).



(Görüntü:19) Honoré Daumier'in Robert Macaire tipi

Yusuf Franko Paşa (1855-1933)

Yusuf Franko Paşa Abdülhamit döneminde yaşayan bir karikatür çizeridir. Ancak karikatürleri 60'lı yıllarda ortaya çıkmıştır. O zamana kadar böyle bir karikatür çizerinin varlığı bilinmemektedir. Çünkü Yusuf Franko Paşa karikatürlerini hiçbir yerde yayınlamamıştır. Franko Paşayı keşfeden Colombia Üniversitesi'nden bir araştırmacıdır. Bu araştırmacı, "60'lı yıllarda İstanbul'da, belki de Sahaflar'da bir albüm bulup buradaki karikatürleri 1966'da Amerika'da çıkan Horizon dergisinde yayınlamıştır." Franko Paşa'nın karikatürleri incelendiğinde, nitelik açısından döneminin karikatürlerinden hiçbir farkı olmadığı hatta üstünde olduğu görülmektedir. Karikatürleri incelendiğinde Fransız, Alman ve İngiliz çizerlerden etkilendiği görülmektedir (bkz. Görüntü 20).



(Görüntü:20) Yusuf Franko Paşa'nın 1855 İstanbul Tersane Konferansı anlatan bir resmi

Cemal Nadir (1902-1947)

Cemal Nadir'in Türk karikatür tarihi içinde oldukça önemli bir yeri vardır. Karikatürleriyle gençlere örnek olan ve farklı yaklaşımı ile Türk karikatüründe çığır açan sanatçı, Akşam gazetesinde yayınlanan çizimleri ile ünlenmiş ve 20 yıl Türk karikatürüne damgasını vurmuştur. Akbaba, Köroğlu, Arkadaş, Yedigün, Doğan Kardeş gibi dergilerde karikatürleri yayınlanan Nadir, 1942'de Amcabey adındaki ünlü dergisini çıkardı ve herkesin bildiği Amcabey tipini yarattı. (bkz. Görüntü 21).



(Görüntü:21) Cemal Nadir'in Amcabey karakteri

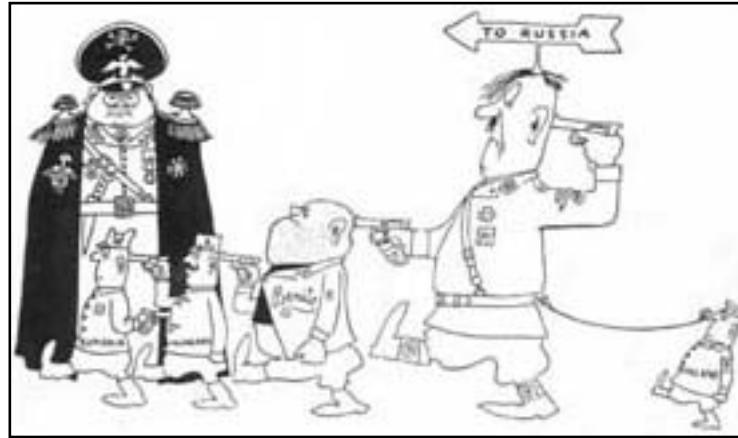
Saul Steinberg (1914-1999)

1914'te Romanya'da doğan Steinberg 1943'de Amerika'ya göç ederek Amerikan vatandaşı oldu. İlk karikatürlerini Vogue, Life, Harper's Bazaar dergisinde yayınladıktan sonra New Yorker'de çizmeye başladı. Daha sonra 'All in Line' adlı bir

albüm yayınladı. "Bu albüm çağdaş karikatürün başlangıcı sayılır." (Topuz, 1997, s.189). Steinberg'in biçim anlayışını Topuz şu biçimde ifade etmektedir.

"Steinberg yapıtlarında önce bir insan, ya da bir nesne karikatürünü çizmeye başlar, sonra o desen soyut çizgilerle başka biçimlere uzanır. Somutla soyut birbirine karışır. Güldürü bu karışımından doğar. Steinberg'in desenleri bazen bir ilk okul çocuğunun çizdiği resimlerin sadeliği içindedir. Acemi çizgilerin arasına bazen boya kalemleriyle renkler oturtulmuştur. Bir de bakarsınız, bu sadelik acemilikten değil, ustalıktan kaynaklanıyor. Bazı desenler cetvelle, pergelle çizilmiştir. Sokakların, yapıların görüntüsü sanatçı bir mimarın zevkiyle, inceliğiyle hazırlanmış ve gözden kaçabilecek ayrıntılar bile vurgulanmıştır." (Topuz, 1997, s.189).

Oldukça eğlenceli çizgilere sahip olan Steinberg, karikatür yapma etkinliğini şu sözlerle ifade etmektedir (bkz. Görüntü 22). "Ben mürekkeple çizgiler çiziyorum. Bu çizgilerin bir anlamı olması için okuyucunun ortaklığını istiyorum. Bu ortaklıkta okuyucu ile kültür, tarih ve şiir birliğimiz var. Okuyucu gözleriyle çizgilerimi izleyerek sanatçı olur. Bakıyorum, demek ki Steinberg vardır." (Topuz, 1997, s.190).



(Görüntü:22) Saul Steinberg'in bir karikatürü

Turhan Selçuk (1921-...)

Turhan Selçuk farklı üsluptaki çizimleri ile Türk karikatürüne yeni soluk getiren çizerlerden biridir. Onun farklı çizgi anlayışına Yusuf Ziya Ortaç'ın yorumu şöyledir:

"Cem ekolünden, Ramiz ekolünden, Cemal Nadir ekolünden sonra Türk karikatüründe yeni çılgın adı, hiç şüphe yok, bütün özellikleriyle Turhan Selçuk ekolü olacaktır. Turhan Selçuk günümüzün büyük bir üslupçusudur. Milletler arası bir çizgi üslupçusu.....O kendinden önce gelenlerin hiçbirine benzemez. Ama kendinden sonra gelenler arasında ona benzeyenleri kolayca görebiliriz."(Topuz, 1997, s.235).

Turhan Selçuk'un farklılığı az çizgi ile çok şey anlatma çabasında gizlidir. Türk okuru Selçukla birlikte ilk kez Grafik Mizah ile tanışmıştır. Karikatürlerinde yazı kullanmayan sanatçı, farklı çizgi anlayışı ile siyasi karikatürler yapmıştır (bkz. Görüntü 23).



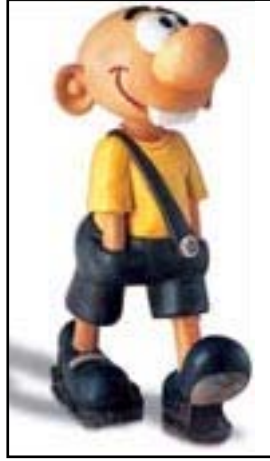
(Görüntü:23) Turhan Selçuk'un bir karikatürü

Oğuz Aral (1936-2004)

Karikatür çizmeye 14 yaşında başlayan sanatçının, Telgraf, Gece Postası, Yeni Sabah, Akşam, Cumhuriyet, Günaydın gibi gazetelerde çizimleri yayınlandı. Karikatürün yanı sıra üretken kişiliği ile çizgi roman ve çizgi film de yapan sanatçının çıkışı Türk gülmece basınında yeni bir akımın başlangıcı olan Gırgır'ı çıkarması ile olmuştur. Gırgır 300 bine ulaşan tirajı ile Amerikan Comix gibi dergilere yaklaştı ve bir döneme damgasını vurmuştur. Gırgır ile Oğuz Aral, karikatürü halka indirgemeyi başarmıştır. Aral, halkın sorunlarını mizahi bir dille ele alarak kitlelerin beğenisini kazanmıştır. Aral'a göre Türk karikatürünün gelişmesi Avrupa'nın çizerlerini taklit etmekle değil bu topraklarda yaşayan insanların sorunlarını bilmekle mümkündür.

"Cemal Nadir sonrası kuşağının Batı'da beğendiği, seçtiği karikatüristleri, yani karikatür ustaları bize karikatürün nasıl yapılacağını gösterdikleri gibi birtakım yanlış düşünceler edinmemize de neden oldular, yanlış birtakım dünya görüşleri getirdiler. Adamların çizgisini aldığımız gibi, bizi hiç ilgilendirmeyen konuları da aldık. Onların dünya görüşünü ve ekonomik görüşlerini de beraber aldık. O adamlar ıssız adada çok mutsuzdu, bizde ıssız adada mutsuz insanlar çizdik. Onların kadın sorunları, seks sorunları vardı, onları aldık. Kendi sorunlarımızı tanıımıyorduk. Biz ancak kendimizi anlatabildiğimiz zaman karikatürde usta oluruz. Batı karikatürünü Batı kafasıyla çizdiğimiz zaman usta değiliz. Üstelik karikatürde yapmıyoruz. Karikatürcü Türkiye'yi tanıdığı ve toplumcu bir gözle anlattığı zaman karikatür başlar." (Topuz, 1997, s.244).

Oğuz Aral, bu topraklarda yaşayan insanlardan esinlenerek Avanak Avni, Utanmaz Adam, Hayk Muammer gibi tipler yaratmış ve bir döneme damgasını vurmuş, Türk karikatürü için, önemli bir çizerdir (bkz. Görüntü 24).



(Görüntü:24) Oğuz Aral'ın yarattığı Avnak Avni tipi

Roland Topor (1938-1997)

Polonyalı bir ailenin çocuğu olan Topor, 1938 yılında Paris'te doğdu. Çok yönlü bir sanatçı olan Topor, roman, öykü, tiyatro oyunu ve senaryo yazdı. 20 yaşındayken Bizarre dergisinde ilk çizgilerini yayınlayan sanatçının çalışmalarında absürd konular hakimdir. "Eski gravürleri andıran karanlık, korkulu ve karamsar desenler çizdi." (Topuz, 1997, s.71). Şok etkisi yaratmak amacıyla çizdiği desenlerinde "panik yaratan biçemi en gerçek üstü örneklerle uygulayan kişi olmuştur (bkz. Görüntü 25). Topor desenlerinde hep biraz acemice, biraz naif bir biçem tutturmuş, ama konularda en akla gelmez zırvalıklara yönelmiştir. Dünyanın en çılgın sanatçılarından biri sayılır." (Topuz, 1986, s.43). Sanatçı, erotik karikatürler de yapmıştır (bkz. Görüntü 25).



(Görüntü:25) Roland Topor'un karikatürleri

Ardeshir Mohasses (1938)

1938'de İran'da doğan sanatçı, kara güldürünün en önemli temsilcilerindendir. Çağdaş karikatürün İran'da ilk temsilcisi sayılan sanatçının çalışmalarında İran geleneklerinin yanı sıra, Batı etkisini görmek de mümkündür (bkz. Görüntü 26). "İran'da fanatik çevrelerin tutuculuğunu kara gülmeceye yansıtmakla ün kazanmıştır." (Topuz, 1986, s.67). "Ardeshir Orta Doğu ve İslam koşulları içinde kara gülmececi en güzel örneklerini vermesini bilmiş bir sanatçıdır." (Topuz, 1997, s.158).



(Görüntü:26) Ardeshir Mohasses'un bir karikatürü

2. BÖLÜM

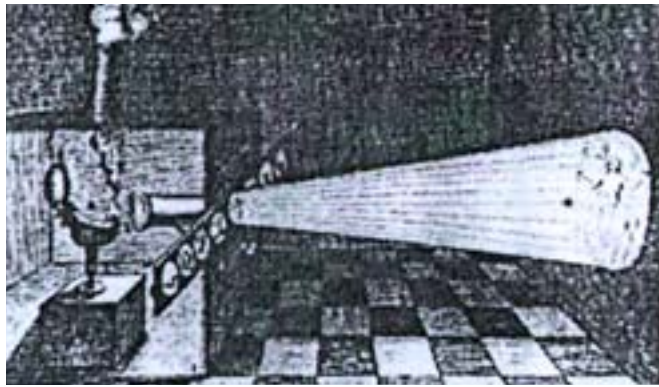
CANLANDIRMA TEKNOLOJİLERİ

2.1 BAŞLANGIÇ YILLARI

Canlandırmanın ilk yıllarından günümüze kadar pek çok aygıt geliştirilmiştir. İlk yılların oldukça basit aygıtlardan günümüzde yaygın bir biçimde kullanılan bilgisayar teknolojisine gelene değin yaklaşık 100 yıllık bir zaman dilimi geçmiştir. İlk yılların teknolojik aygıtları incelendiğinde 17. yy'da kullanılan Sihirli Fener (bkz. Görüntü 115) isimli aygıtın üzerinde durmakta yarar vardır. Cizvit papazı olan Athanasius Kircher'in geliştirdiği Sihirli Fener bir çeşit projeksiyon aletidir.

“Karanlık bir kutu, bir ayna ve bir mercekten oluşan bu aygıtta, ışık kaynağı olarak güneş ışığı ve mum ışığı kullanılmaktaydı. Sihirli Fener 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 seçilmemekte, ama görüntünün yansıtılması eylemi gerçekleşmekteydi.” (Madsen, 1969, s.5).

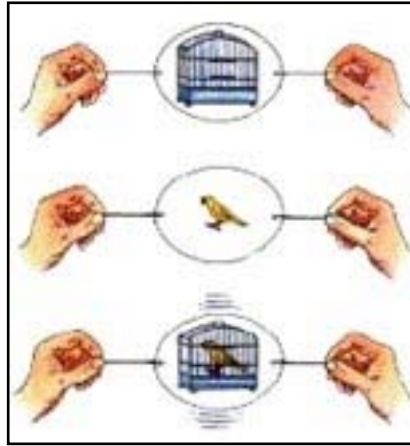
Pietr Van Musschenbroek'in geliştirdiği aygıt ise günümüzdeki anlamıyla hareketli görüntüyü gerçekleştirmeye olanak sağlamıştır. "Musschenbroek, 1736 yılında üzeri delikli, disk biçiminde bir aygıt geliştirerek, bunun üzerine çizdiği resimlerin hareketli görünmesini sağlayacak gösteriler gerçekleştirmiştir.” (Madsen, 1969, s.6).



(Görüntü:115) Sihirli Fener

Canlandırma alanında kullanılan diğer aygıt 19. yy'ın başlarında tasarlanmış, Thaumatrope'dir (bkz. Görüntü 116).

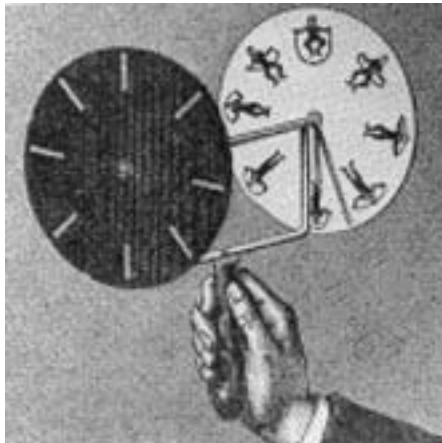
“Thaumatrope önünde ve arkasında birbirini tamamlayan iki farklı resim bulunan bir diskten oluşmakta ve bu diskin iki tarafından bağlanan iplerle döndürülmekteydi. Disk döndürüldüğünde göz, iki resim arasındaki farkı ayıramıyordu ve iki ayrı görüntü tek bir görüntü gibi görünmekteydi. Örneğin, diskin bir yanında bir kuş diğer yanında ise boş bir kafes çizilmişse, disk döndürüldüğünde kuş kafesin içindeymiş izlenimi oluşuyordu.” (Laybourne, 1979, s.272).



(Görüntü:116) Thaumatrope

Joseph Platea'nun ve Dr. Simon Ritter'in 1831 yılında icat ettikleri Phenakistiscope (bkz. Görüntü 117) adındaki aygıtta resimleri hareketlendirmek amacıyla kullanılan araçlardan biridir. "Phenakistiscope, üzerinde 16 resim bulunan bir diskten oluşur. Disk bir aynaya doğru tutulup çevrildiğinde, disk üzerindeki yarıklardan geçen resimler devinimliymiş izlenimi verir." (Hünerli, 2005, s.10).

19. yy da Phenakistiscope'a benzer çok sayıda aygıt geliştirilmiştir. "Bu aygıtlar o kadar yaygınlaşmıştır ki, o dönemde Animatoscope'tan Zeotrap'a (bkz. Görüntü 95) en az 109 çeşit aygıtın gerçekleştirildiği bilinmektedir." (Hünerli, 2005, s.11).



(Görüntü:117) Phenakistiscope ve Zeotrap

2.2 VIDEO TEKNOLOJİSİ

Bazı canlandırma türlerinde video teknolojisi kullanılmaktadır. Örneğin kil (plastirin) canlandırmada hareketler tek tek videoya çekilerek gerçekleştirilir. Kullandığı formatlar çeşitli ülkelerin desteklediği PAL, SECAM ve NTSC'dir. Yayın malzemesi ise yayın bandı olarak inch ölçekli manyetik bantlar, Betacam ve Umatic'dir. Yaygın kullanımında ise VHS ve Betamax'dan bahsedilebilir.

2.3 BİLGİSAYAR DESTEKLİ CANLANDIRMA

Eğitim, iletişim, mimarlık ve mühendislik gibi pek çok alanda yaygın bir biçimde kullanılan bilgisayar teknolojisinin, canlandırmanın gelişmesinde oldukça önemli katkıları olmuştur.

Bilgisayar teknolojisindeki ilerleme ve ucuzlama görüntü alanında en etkin sonuçların verilmesine olanak sağlamaktadır. Gelişmiş bilgisayarlar ve bu bilgisayarlarda kullanılmak üzere üretilen yazılımlar, canlandırma karelerinin görüntü ve hareket açısından daha nitelikli olmasını sağlamaktadır. Ayrıca bilgisayarların ucuzlaması ile bireysel kullanım olanağı doğmuştur. Bilgisayar kullanımının artması, buna bağlı olarak bilgisayarda üretimin de artması anlamına gelmektedir. Bu durum hem iyi hem de kötü sonuçlar verebilir. Çok sayıda insanın bilgisayar kullanması üretim olarak sayının artması demektir ve bu iyi bir durumdur. Ancak biçim ve hareket açısından bakıldığında, bilgisiz ve deneyimsiz insanların elinden çıkan niteliksiz çalışmalar da görülmekte ve bu niteliksiz çalışmalar internet aracılığıyla kalabalık kitlelere ulaşmaktadır. Bu çalışmaların, nitelik açısından ne düzeyde olduğunu zaman gösterecektir.

Bilgisayar destekli canlandırma teknik anlamda üç ana grupta incelenebilir:

- Bilgisayar destekli çizgi canlandırma
- 3D canlandırma
- 3D+çizgi canlandırma

Bilgisayar destekli çizgi canlandırma : Bilgisayar destekli çizgi canlandırma, klasik canlandırma ile aynı yöntemlerle gerçekleştirilir. Tek tek resim karelerinin çizilmesi mantığı ile oluşturulur. Gerekli malzemeler: Işıklı masa (pimli), Kağıt (pim'e uygun, delikli), Kalem-silgi

Başlangıç ve son resimler çizilir. Daha sonra ara resimler oluşturulur. Ara resim sayısı hareketin özelliğine bağlı olarak artar ya da azalır. Böylece ardışık olarak bağlanan anahtar resimler sayesinde bir plan içindeki bütün hareketin uç resimleri çizilir ve canlandırma sonuçlandırılır.

Son aşamada, bütün resimler bir tarayıcı ile bilgisayar ortamına alınır ve resimler tek tek boyanarak bir 2D canlandırma programı yardımı ile kurgulanır.

3D canlandırma: 3D canlandırma Maya, 3D Stüdyo Max, Soft İmage gibi yazılımların kullanılması ile oluşturulmaktadır. Bu tür programlar tasarımcıya merkezinde x, y, z yönlerini gösteren nokta ile birlikte sanal bir ortam verir. Bu sanal ortam, yatayda ve dikeyde noktaları yakalamamızı sağlayan ölçü çizgileriyle (grid) bölünmüştür. Bu tür programlarda dört pencere vardır. Bu pencereler aracılığıyla objeyi farklı açılardan görmek mümkündür. 3 boyutlu programlar temel olarak üç çalışma tarzı içerir.

“Matematiksel Hesaplama Yöntemi: Bu yöntemle oluşturulacak objeye ait noktalar, koordinatların yazılması ile yakalanır ve işlemlerin çoğu klavyeden girilen komutlarla gerçekleştirilir.

Ekran Tasarım: Bu yöntem, programda hazırlanmış menülerin çeşitli araçların (fare, tablet) kullanılması ile gerçekleşir. Bu yöntemde her nokta elle ve ekranda sonuçları görülerek işleme sokulur.

Gerçek Objelerin Yüzey Tarayıcı Cihazlarla Taranması ve Tanımı: Gerçek objeler (canlı veya cansız) bir eksen etrafında dönecek bir mekanizmaya sabitleştirilir. Bilgisayar ölçüm için kullanılacak ışın cihazına bağlanır. Gerçek obje bir eksen etrafında dönüşünü gerçekleştirirken yüzeyleri dikey ve yatay olarak tanır ve hesaplanır. Bu hesaplama, gönderilen ışının çıkış noktası ile obje yüzeyi ile yaptığı kesişme noktasının uzaklığını saptamaktan başka bir şey değildir. Aslında tam olarak oluşturulmuş obje anlamına gelmese de sonuçta sayısal ortamda bir obje ortaya çıkar.” (Dedeal, 2000, s.110).

En yaygın kullanılanı, Ekran Tasarım’dır. Yani menüler aracılığıyla yapılan çalışmalardır. 3D canlandırma programları modelleme, kaplama, ışık, cloth, render ve animasyon olarak bölüm bölüm ele alınabilir. Objeler modelleme aşamasında yaratılır. Modelleme organik ve katı modelleme olmak üzere iki ayrı grupta değerlendirilebilir. Katı modelleme, bina, mobilya, araba gibi köşeli objeleri ifade eder. Organik modelleme ise insan ve hayvan gibi yumuşak geçişli objeleri ifade eder ve en zor modellenen objelerdir. Bilgisayar programı küp, prizma, silindir gibi hazır objelerin kullanılması ile modelleme yapmaya olanak sağladığı gibi, çizgiden yüzey elde etme yoluyla da modelleme yapılabilir. Modelleme bir çeşit örgüdür. Bu örgünün

düzensizliği özellikle animasyonun sorunsuz olabilmesi için oldukça önemlidir. Organik modelleme bir anlamda sanal ortamda heykel yapmaya benzer. Sonucun başarılı olabilmesi için anatomi bilgisi ve el becerisi de gereklidir. Modellenen objenin renklendirilmesi kaplama ile gerçekleştirilir. Kaplama hazır dokuların ya da tasarımcı tarafından hazırlanan dokuların seçilen yüzeylere uygulanması ile gerçekleştirilir. Doku çalışması ne kadar başarılı olursa olsun, doğru ışık kullanılmadıkça uygulanan doku canlandırmanın son halinde net olarak görülmeyebilir. Üç boyutlu görünümü ve kaplamaları ifade eden şey render (Tarama) ve ışıktır. Animasyon yaparken, program kullanıcıya bir timeline verir. Timeline (Zaman Çizelgesi) canlandırma kerelerinin sayısını ifade eder. Canlandırmanın süresi timeline'da bulunan sayıya bağlıdır. Bu sayı ne kadar uzunsa canlandırmanın süresi de okadar uzun olur. Kullanıcı isterse kare sayısını azaltabilir ya da artırabilir. Ayrıca organik modellerin hareket etmesine olanak sağlayan bir de iskelet sistemi vardır.

3D+çizgi canlandırma: İki teknolojinin bir arada kullanıldığı canlandırmalardır.

Bilgisayarın canlandırmaya etkisinin 70'li yıllardan başladığı görülmektedir. Son 35 yıl boyunca "live action" 3 boyutlu canlandırma birleşimli çalışmalar yapılmıştır. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler önce sinemada etkisini hissettirmiş, daha sonra bu gelişmeler canlandırma alanına da yansımıştır. Kronolojik bir sıra ile incelendiğinde, 1970'den günümüze gelene değin bilgisayarın canlandırma ve sinema endüstrisine etkisi ve gelişmeler şöyledir:

1970:

Bilgisayarın gelişmeye ve yaygınlaşmaya başladığı yıllar 70'li yıllardır. Bu yıllarda çok sayıda, donanım üreten bilgisayar firması kurulmuş ya da eski teknoloji firmaları bilgisayar alanına yönelmiştir.

“Bu yıllarda bilgisayar destekli görüntü televizyon dünyasına girdi. Computer Image Corporation (CIC) şirketi ANIMAC , SCANIMATE and CAESAR gibi kompleks donanım ve yazılımlar üretti. Henüz bu yazılımlar taranmış bir görüntünün üzerinde resmi çekiştirme, döndürme, ekranda uçurma gibi değişiklikler yapabiliyordu. O yıllarda telekomünikasyon ve bilgisayar teknolojisinde lider olan Bell Telephone ve CBS de diğer birçok firma gibi yeni bir alan olan bilgisayar destekli görüntü alanında çalışmaya başlamışlardı.”
(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).

“Film endüstrisini hedefleyen birçok animasyon firması 70'li yıllarda kuruldu, bu

firmalardan çoğu on yıl bile dayanamayacaktı.”

http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp Bunların arasında George Lucas ve San Rafael 'ın kurduğu Lukas Film sonradan çok ünlenecek yapım şirketlerinden biridir. Los Angeles'da Robert Abel & Associates ve Digital Effects ; Elmsford New York'da MAGI ; Londra'da Systems Simulation Ltd. diğer önemli yapım evlerinden biridir. ilk kez bünyesinde bir bilgisayar grafiği bölümünü kuran; California, Culver City'deki Information International Incorporated isimli prodüksiyon şirkettir.

“Robert Abel & Associates 'de Robert Abel bilgisayar kontrollü kameralar konusunda çalışması için Richard Edlund'u işe aldı. Edlund daha sonra Lucas Film 'e geçip Star Wars filminde çalışacak sonrasında da kendi firması Boss Film Studios 'unu kurarak efektlerini yaptığı filmlerle dört Oscar alacaktı.”
(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

1971:

“En önemli gelişmelerden biri 1959'da geliştirilen tümleşik devre tekniğinin bilgisayara uyarlanmasıyla bilgisayarın işlemci devresinin tek bir yongaya indirilmesi idi. Bu teknolojiyi kullanarak Micro Instrumentation Telemetry Systems (MITS) tarafından, ilk kişisel bilgisayarlardan biri olan Altair 8800 üretildi; posta siparişiyle kit olarak 400 dolara satılıyordu.”
(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

Bu önemli gelişmeden sonra kişisel bilgisayar teknolojisi başlamış ve film kalitesinde görüntü üretebilen bugünün bilgisayarlarına yaklaşmak mümkün olmuştur.

1973:

İlk kez bilgisayarın bir filmde kullanılmasına olanak sağlayan gelişme 1973'de yaşanmıştır. 1970'de Caltech' te şef olan, Gary Demos bilgisayar grafiğinin ilklerinden olan John Whitney'in çalışmalarını görünce bilgisayar grafiğine ilgi duymaya başlar ve bu ilgi Utah Üniversitesinde (UU) yapılan çizgifilm çalışmalarını görmesiyle artmıştır. Bunun üzerine John Withney'le birlikte "1000 çizgi saklayabilen bir resim-arabelleği (frame buffer), kayıt cihazları, tarayıcılar, özel grafik işlemcileri ve yazılımlar geliştirdiler." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

İşte bu gelişme ilk kez bir filmde bilgisayarın kullanılmasını gündeme getirmiştir. Bilgisayarın kullanıldığı ilk filmlerden biri, Michael Crichton'un yazıp yönettiği, Westworld isimli film (bkz. Görüntü 118). Bu filmde ilk kez pikselleşme efekti kullanılmıştır.

"Android'in gözünden görünen sahneler için normal görüntünün pikselleşmiş hali bilgisayarla üretilmişti. Filmin bilgisayar efektlerini John Withney ve Gary Damos yaptı. Görüntüyü küçük hayali karelere bölüp her kareyi kendi ortalama rengi ile doldurarak, bugün bilgisayar dünyasından tanıdığımız, pikselleşme denilen efekti ilk kez yapmışlardı."(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

1974:

1974 yılında gerçekleşen en önemli gelişme, Ed Catmull'in doku kaplama konusunda yaptığı çalışmalar olmuştur. Doku kaplama iki boyutlu bir yüzey görüntüsünün bilgisayarda üretilen üç boyutlu nesnenin yüzeyine aktarılmasıdır. Doku kaplama filmlerdeki gerçekliği artırmaktaydı.

"Ed Catmull 1974'de doku kaplama (texture mapping), z-arabellek (z-buffer) ve eğrisel yüzeylerin görüntülenmesi konularındaki teziyle UU'da doktora derecesini aldı. Catmull bir öğrencisiyle olan Lance Williams'la konuşurken gerçek hayattaki nesnelerin dokusunun bilgisayardaki modellerine eklemenin gerçeklik hissini arttıracığını fark etti." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

Gerçekliği artıran ve Phong tonlaması olarak bilinen yeni yöntemi ise Bui-Toung gerçekleştirmiştir. "Bu yöntemle renk ve yüzey üzerindeki yansıma ve gölgeler çok gerçekçi görüntülenebiliyordu, dezavantajı ise , Gouraud tonlamasından 100 kere daha yavaş olması ve Gouraud tonlamasının da yapamadığı gibi kenarları yumuşatamamasıydı."

(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp). Sonraki yıllarda yaşanan gelişmelerle bu sorun da çözülmüştür.



(Görüntü:118) Michael Crichton'un yazıp yönettiği Westworld isimli film

1975:

Bilgisayarda üç boyutlu grafiğin sembolü olan demliğin ortaya çıkması (bkz. Görüntü 119), Bill Gates ve Paul Allen Microsoft'u kurması, Woznick ve Steve Jobs ilk Apple bilgisayarı yapması 1975 yılının önemli gelişmeleridir.



(Görüntü:119) Bilgisayarda üç boyutlu grafiğin sembolü olan demlik

1977:

Bilgisayar donanımının hala pahalı olduğu yıllardı. George Lucas Industrial Light & Magic (ILM) şirketini kurmuştur. Şirket, Yıldız Savaşları / Star Wars; The Death Star Sequence (bkz. Görüntü 120) isimli filmi çekmiştir. "Filmin sonunda, zirvedeki savaş sahnesi bilgisayar kontrolü ile hareket eden özel bir kamera ile çekilmiştir. Filmin bir çok sahnesinde üç boyutlu bilgisayar grafiği kullanılmıştır."

(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp). Film, sinemaya getirdiği yenilikler ve görsellikte gerçekleştirdiği başarılı yaklaşım sayesinde Oscar ödülünü kazanmıştır.



(Görüntü:120) George Lucas'ın yönetmenliğini yaptığı Yıldız Savaşları isimli film

1978:

Superman, bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı filmlerden biridir (bkz. Görüntü 121). "İlk defa bu filmde, kameranın yazılara hızla yaklaşıp uzaklaştığı hissini veren giriş jeneriği, bilgisayarda üretildi." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp). Daha sonra bu teknik Disney'in Kara Delik (1979) filminde de kullanılmıştır.

1979:

George Lucas'ın bilgisayar destekli canlandırmanın gelişimine pek çok katkısı olmuştur. Lucas, ILM içinde bilgisayar destekli görüntüler üretmek için bir bölüm kurarak, oldukça başarılı işlerin altına imza atmıştır. "Bu bölümün oluşturulması, bilgisayar grafiği tarihindeki en önemli olaylardan birisidir. Çeşitli fon kaynaklarından yararlanarak araştırmalarını sürdürürken, birçok yönetmenle hedefleri belli olan işler yapıp bir çok filme imzalarını attılar." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).

79 yılının bilgisayar teknolojisini kullanarak oluşturulan en önemli filmi Ridley Scott'un yönettiği Alien'dır. Filmin bir sahnesinde tel-görüntü (wire frame) olarak görünen bir manzaraya iniş yapılması gerekmiştir. Ancak bunun maketle ya da başka yollarla üretilmesi çok zor olduğundan bu sahnenin oluşturulması için bilgisayardan yararlanılmış ve rastlantısal olarak manzara görüntüsü üreten bir program yazılmıştır. Bu, sonraları bilim kurgu filmlerinde karşılaşılan sanal manzara görüntülerinde çok fazla kullanılmıştır. Alien, bilgisayarı kullanarak elde ettiği görsel üstünlük sayesinde Oskar ödülünü kazanmıştır.



(Görüntü:121) Süper Men isimli film

1981:

Michael Crichton'ın yönettiği ve bir bilim-kurgu korku filmi olan Looker'da (bkz. Görüntü 122) ilk kez bilgisayarda üretilmiş insan karakteri kullanılmıştır. Model Cindy'nin (Susan Dey) dijitalleştirilmesi bilgisayar destekli simülasyon yardımıyla görselleştirilmiştir.

1982:

Yıldız Yolculuğu 2: Hanın Gazabı / Star Trek II : The Wrath of Khan filminde tamamen bilgisayarda üretilmiş sahneler kullanılmıştır. Ölü gezegenin tekrar canlandığı sahnenin yaratılmasında “fraktallar, parçacık efekti ve Pixar grubun yazdığı RGBA boyama programı ilk defa sinemada kullanıldı.”(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

Steven Lisberger'in Tron isimli filminde gerçek oyuncular bilgisayarda üretilmiş fonlarla birleştirilmiştir. Bu biçimde üretilmiş ilk uzun metrajlı film olan Tron "Bilgisayar oyunu çılgınlığından türeyen ilk filmlerden biridir. Bu film, 20 dakikalık bilgisayar animasyonu kullanan ilk canlı-aksiyon filmi olarak takdim edildi." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).



(Görüntü:122) Yönetmenliğini Michael Crichton'ın yaptığı Looker isimli film

1983:

Jim Clark tarafından Silicon Graphics Inc.'i (SGI) kurulmuş, Alias Researches Inc. şirketi 3 boyutlu modelleme programı Alias/1'i piyasaya çıkarmıştır. Sonraki yıllarda Alias firması film sektöründe en çok kullanılan Maya isimli programı geliştirmiştir.

Geleneksel animasyonlar, dijital ortamda çizilmiş teknikle boyanmış karakterlerle beraber 3 boyutlu arka fonların dijital ortamda birleştirilmesi ile oluşan Vahşi Şeyler / Where The Wild Things Are filmi gösterime girmiştir (bkz. Görüntü 123).



(Görüntü:123) Vahşi Şeyler isimli film

Lucas film şirketinin bilgisayar bölümü Games (oyunlar) ve Pixar olmak üzere ikiye bölündü. Pixar 1986'da el değiştirerek Steven Jobs'a satıldı. Richard Marquand'ın yönettiği Yıldız Savaşları; Jedi'nin Geri Dönüşü / Star Wars Epizode VI; Return of Jedi gösterime girmiştir. Filmde çok fazla bilgisayar efekti kullanılmıştır.

1984:

Nick Castle'in The Last Starfighter isimli filmi çekilmiştir (bkz. Görüntü 124). İlk defa uzun metrajlı bir filmde, uzay mekiği gerçek modeller kullanmak yerine bilgisayar ortamında görselleştirilmiştir.

Bilgisayarda yapılmış metalden bir karakterin kullanıldığı Terminator 1 gösterime girmiştir (bkz. Görüntü 124). Baş rolü Arnold Schwarzenegger'in oynadığı ve kitlelerin hayranlığını kazanan filmin, bilgisayar teknolojisini kullanmadaki başarısı oldukça dikkat çekicidir.

1985:

Disney firmasından çıkan ve 3 boyutlu elemanlar içeren ilk konulu çizgi film The Black Cauldron yapılmıştır (bkz. Görüntü 125).

Steven Spielberg'in Young Sherlock Holmes isimli filminde ilk kez bilgisayarda

üretilmiş üç boyutlu karakter (the stained-glass man) kullanılmıştır (bkz. Görüntü 125). Filmde kırık cam parçalarından yapılmış bir şövalye canlanıyor ve kılıç oyununa katılıyordu. Bu sahne toplam 30 saniyedir ve altı ayda yapılmıştır.



(Görüntü:124) Nick Castle'in The Last Starfighter isimli filmi ve Terminatör isimli film



(Görüntü:125) Disney'de üretilen The Black Cauldron isimli canlandırma ve Steven Spielberg'in Young Sherlock Holmes isimli filmi

1986:

“Steven Jobs Lucas Film'in bilgisayar grafiği bölümünü 10 milyon dolara satın alarak, John Lasseter, Ed Catmull ve Ralph Guggenheim'la beraber Pixar'ı ayrı bir şirket olarak kurdu.” (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

Pixarda Renderman programı geliştirilmiştir. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler, tamamı bilgisayarda oluşturulmuş canlandırma üretimine olanak sağlamaya başlamıştır. Pixar ilk kez tamamı bilgisayar destekli canlandırma kullanılarak oluşturulan, Luxo Jr. adında bir canlandırma yapmıştır. Yönetmenliğini Toy Story'nin de yönetmeni

Lasseter ve William Reeves'in yaptığı canlandırma masa lambaları, Luxo ve oğlu hakkındadır. Film akademi ödülleri Oskara aday gösterilen ilk bilgisayar canlandırması olmuştur (bkz. Görüntü 126).



(Görüntü:126) Yönetmenliğini Lasseter ve William Reeves'in yaptığı Luxo Jr. isimli canlandırma

1987:

Üç boyutlu karakterlerin dahil edildiği ilk tv dizisi olan ve Tony Christopher , Gary Goddard'un gerçekleştirdiği Kaptanın Gücü / Captain Power ve Geleceğin Askerleri / Soldiers of the Future isimli dizi yayınlanmıştır (bkz. Görüntü 127).

Disney tarafından yönetilen bir ortak yapım olan Who Framed Roger Rabbit isimli canlandırma yapıldı (bkz. Görüntü 127). Bu canlandırmada Disney, Warner Bros ve MGM stüdyolarının 1940'larda yarattıkları ünlü canlandırma kahramanları kullanılmıştır. Çizgi film kahramanları gerçek karakterlerle birlikte oldukça başarılı bir biçimde kullanılmıştır. "Ustalıklı tarama, ışık ve gölge teknikleriyle dikkate değer bilgisayar animasyonları, çizgi karakterleri 3 boyutlu ve canlıymış gibi gerçek objeler ve insanlarla etkileşime soktular." Film 1987 yılında Oskar kazanmıştır. (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

1988:

Ron Howard'ın Willow isimli filminde (bkz. Görüntü 128) bilgisayar kullanılarak ilk defa biçim değiştirme (morf) yöntemi uygulandı. Hayvan ve objeler biçim değiştirme yoluyla birbirlerine dönüşüyordu. Pixar daha sonra Toy Story'ye ilham olan 5 dakikalık Tin Toy (bkz. Görüntü 128) adında bir canlandırma yapmış ve Oskar almıştır.



(Görüntü:127) Yönetmenliğini Tony Christopher , Gary Goddard'un yaptığı Kaptan'ın Gücü ve Disney'de üretilen Who Framed Roger Rabbit isimli film



(Görüntü:128) Ron Howard'ın Willow isimli filmi ve Pixar'da üretilen Tin Toy isimli canlandırma

1990:

William Callaway bilgisayar ortamında üretilmiş ilk animasyon TV dizilerinden biri olan Hannah Barbara'nın Fantastik Dünyası / The Fantastic World of Hannah Barbara isimli bir aile komedisini yapmıştır.

1991:

Terminatör 2 filmi gösterime girmiştir. İlk defa bilgisayarda yapılmış bir karakter bir filmde bu kadar uzun kullanılmıştır. Bilgisayar aracılığıyla oluşturulan çok sayıda biçim değiştirme efekti (morph) ve insan hareketlerinin taklit edildiği bir karakterin kullanıldığı film yapımcılarına büyük paralar kazandırmış oldukça başarılı bir

yapımdır. “Sıvı metal görünümlü, öldürücü T-1000 cyborg terminator, herhangi bir insanın ya da objenin biçimini alan ilk bilgisayarla üretilmiş insan karakterdir.” (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).

Disney ve Pixar'ın ortak yapımı olan tamamı 3 boyutlu render edilmiş fon kullanılarak oluşturulan Güzel ve Çirkin / Beauty And The Beast canlandırmasında el çizimleri ile bilgisayar destekli animasyonlar bir araya getirilmişti. Canlandırılan kamera 3 boyutlu mekanda hareket etme özelliğine sahipti. Canlandırmadaki her kare, Pixar ile ortak olarak Disney'in bilgisayar animasyon yapım sistemi (CAPS) ile taranmış, oluşturulmuş ve birleştirilmiştir.

1992:

Disney' ait, bilgisayar ile üretilen ve 495 milyon dolar hasılat yaparak tüm zamanların en başarılı canlandırma filmi seçilen Aladdin canlandırması gerçekleştirilmiştir (bkz. Görüntü 52).

Yönetmenliğini Brett Leonard'ın yaptığı Angel Studios'dan çıkan, Bahçıvan / Lawnmower Man isimli film çekilmiştir. Özel efekt kullanımında oldukça başarılı olan film sanal gerçekliği filmlere taşımıştır. Filmin bir sahnesi bilgisayar kullanımındaki başarısı açısından oldukça dikkat çekicidir. Bu sahnede, iki sevgili sıvı metal haline gelerek birbiri içinde erir ve bilgisayar ortamında yaratılmış manzarada iki metalik sineğe dönüşerek uçarlar (bkz. Görüntü 129).



(Görüntü:129) Yönetmenliğini Brett Leonard'ın yaptığı Bahçıvan isimli film

1993:

Steven Spielberg'in yönetmenliğini yaptığı Jurrasic Park filmi (bkz. Görüntü 130) gerçek gibi davranan ve bakan bilgisayarda modellenerek oluşturulmuş dinazorlardan oluşan ilk konulu filmidir. Filmin yapımında Alias Power Animator, Softimage 3D, Matador and Lightwave gibi yazılımlar kullanılmıştır.

“Steven Spielberg'in bu filminde elektromekanik maketler, bilgisayar desteğiyle yaratılmış foto gerçekçi dinazorlar kullandı. Yeme içme ve nefes alma sahnelerinde özellikle de T.Rex lerin saldırı sahnelerinde stop motion çekimlerde mekanik robotlar ve minyatür modeller kullanıldı. ILM'den Dennis Murren, Jurrassic Park'ta Steven Spielberg'i elektro mekanik maketler yerine bilgisayarda üretilmiş grafik dinazorları kullanmaya ikna edince filmler tamamen değişti. ILM tarafından "Dinosaur Input Device" denilen bir araç yapılarak dinazorların hareketleri stop-motion gibi tek tek data olarak bilgisayara aktarıldı ve bilgisayarda üretilen dinazorların yürümeleri sağlandı.”

(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp)

Tim Burton'un Gece Yarısı Kabusu / The Nightmare Before Christmas canlandırması yapılmıştır ve bu canlandırmada (bkz. Görüntü 131) foto-canlandırma (stop motion) yöntemi uygulanmıştır. Yapımı çok zorlu geçen film yaklaşık 3 senede tamamlanmıştır. Ekip 60 sn.yi ancak bir haftada tamamlayabiliyordu.



(Görüntü:130) Steven Spielberg'in yönetmenliğini yaptığı Jurrasic Park filmi



(Görüntü:131) Tim Burton'ın Gece Yarısı Kabusu isimli canlandırması

1994:

Chuck Russell'ın yönetmenliğini yaptığı ILM stüdyosundan çıkan Maske / The Mask isimli filmde (bkz. Görüntü 132) bilgisayarda üretilmiş maske canlı aksiyonla birleştirilmiştir. Jim Carrey'nin gerçekten çizgi film karakterine dönüşmesi ve köpeğinin sıra dışı hareketleri oldukça başarılıdır.

Disney 'in Pixar ile ortak geliştirdiği bilgisayar animasyon ve yapım sistemini (CAPS) kullanarak oluşturduğu Aslan Kral / The Lion King yapıldı. Canlandırma için Disney'in bilgisayar departmanı 3 boyutlu antilop kalabalığı yaratır ve resmedilmiş fonla birleştirir. Bu canlandırmada ayrıca collision avoidance olarak bilinen bir programlama tekniği kullanılmıştır.

Horoz / The Crow filmi de bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı ilginç yapımlardan biridir. Filmin oyuncusu aktör Brandon Lee'nin ölmesi bilgisayarın kullanılmasını gerekli kılmıştır. Brandon Lee öldükten sonra Lee'nin oynaması gereken 7 sahne için Lee'ye benzer birisi oynatılmıştır. Yüzü ise bilgisayarda birebir benzetilerek modellenmiştir.



(Görüntü:132) Chuck Russell'ın yönetmenliğini yaptığı Maske isimli film

1995:

Pixar and Disney'in ortak yapımı olan Oyuncak Hikayesi / Toy Story ilk uzun metrajlı 3 boyutlu animasyon filmi olmuştur (bkz. Görüntü 56). Bir John Lasseter canlandırması olan Toy Story canlandırmasındaki, bebek Billy karakteri, gerçek insan niteliklerine sahip ilk bilgisayar karakteri olarak nitelenmiş ve Oskar kazanmıştır. Daha sonra bu filmin devamı olan Oyuncak Hikayesi 2 hazırlanmıştır.

Joe Johnston'ın ILM stüdyosundan çıkan Jumanji isimli filminde ilk CG (Computer Graphic) karakteri olan Casper (bkz. Görüntü 133), 3 boyutlu başrol karakteri oldu. Filmin yapım sürecinde ILM şirketi 200 efekt çeker, birçok sahne canlı aksiyon fonunda yarı şeffaf karakterlerle birleştirir. Jurassic Park filmindeki dinazorların gerçekçi görünimleri üzerine bilgisayarda yapılmış gerçekçi hayvanlar yaratması için ILM'ye başvurulur. “Stüdyo böylece maymun ve aslan kürkü yaratmak, hareket vermek ve görüntülemek için özel bir yazılım geliştirir. İlk defa bilgisayarda, gerçekçi tüy, saç efekti yapılır.” (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).



(Görüntü:133) Joe Johnston'ın ILM stüdyosundan çıkan Jumanji isimli film

1996:

1996 yılı günümüzde kullanılan kürk ve saç görüntülerinin bilgisayar teknolojisinde gelişmesini sağlayan çalışmaların yapıldığı bir yıldır. Kürk ve saç konusunda öncü olan James Kajiva ve Timothy Kay ile aynı konuda çalışan Jeffery Yost, Christian Rouet, David Benson Ve Florian Kainz'e bilim-teknik Oskar'ı verilmiştir.

Rob Cohen'ın yönetmenliğini yaptığı Ejder Yürek / Dragonheart isimli film için yaratılan Draco adındaki ejderhanın duygusal ifadeleri verme konusundaki başarısının yanı sıra konuşmadaki dudak hareketlerindeki yetkinlikle de övgüye değer ve oldukça başarılı bir yapıt olarak değerlendirilmiştir.

1997:

Luc Besson'ın Beşinci Element / Fifth Element isimli filmi (bkz. Görüntü 134) bilgisayarı başarıyla kullanan yapıtlardan biridir. Filmdeki şehir sahnelerinde arka fonda kullanılmak için binalardan oluşan maketler üretilmiştir. Uçan arabalar bilgisayarda modellendirilmiş ve hareketlendirilmiştir. Digital Domain stüdyosu film için Power Animator, Softimage 3D, Prisms, RenderMan gibi yazılımları kullanmıştır.

1998:

Pixar'a ait Geri'nin Oyunu / Geri's Game isimli 4 dakikalık üç boyutlu bir canlandırma yapılmış ve bu canlandırma Oskar ödülünü kazanmıştır (bkz. Görüntü 135). Yaşlı bir adamın kendi kendisiyle satranç oynamasını anlatan canlandırmanın başarısı çok ayrıntılı yüz ifadelerini ve giysi hareketini başarıyla gerçekleştiren ilk örnek olmasıdır. 80'den fazla kişinin çalıştığı filmde gerçekliği yakalamak ve ayrıntıda başarıyı elde edebilmek için şirket içinde özel yazılımlar geliştirilmiştir.



(Görüntü:134) Luc Besson'ın Beşinci Element isimli filmi

1998 yılının diğer önemli canlandırması Bir Böceğin Yaşamı / A Bug's Life, Disney şirketlerinin ortak yapımıdır (bkz. Görüntü 56). Başarılı bir üç boyutlu canlandırma örneği olan Bir Böceğin Yaşamı'nda böceklerle ve onların dünyalarına parlak ve yarı saydam bir görünüş vermek için, teknik ekip yeni ışık teknikleri ve boyama yöntemleri geliştirmiştir.

Eric Darnell ve Tim Johnson'ın yönetmenliğini yaptığı Karıncalar / Antz canlandırması

PDI stüdyosu tarafından üretilmiştir (bkz. Görüntü 136) Oyuncak Hikayesi'nden sonra tamamı üç boyutlu olan ikinci canlandırmadır. Toplumsal sınıf farkını karıncalar dünyası ile ilişkilendirerek anlatan başarılı bir yapımdır. Canlandırma işçi sınıfından bir karıncanın otoriteye karşı gelmesi ve sokakları yiyeceklerle dolu bir yer olan Insectopia'ya gitmek için verilen mücadeleyi anlatmaktadır. Yapım sürecinde PDI şirketi pek çok yazılım geliştirmiştir. Bu yazılımlardan ikisi oldukça önemlidir.

“Bunlardan ilki, çok detaylı karakterlerin tasarımlanabilmesini sağlayan ve kemik üzerinde hareket eden kas, yağ ve deri gibi tabakaları tanımlayabilmenize olanak sağlayan anatomi tabanlı bir sistem. Diğeri ise hazırlanan modellerin yüzey özelliklerinin belirlenebilmesini ve ışıklandırılabilmesini üç boyutlu ve etkileşimli olarak sağlayan bir yazılım.”

(Taylan, <http://www.teknoturk.org/docking/yazilar/tt000004-yazi.htm>)

Antz canlandırmasında yetişkinler hedeflenmiştir. Disney canlandırmalarından grafik ve senaryo açısından farklı bir şey yapılmak istenmiş ve bu doğrultuda çalışmalar yapılmıştır. Kendisi de Antz canlandırmasının yaratıcı ekip bölümünde çalışan animatör Taylan, bu konuda gözlemlerini ve deneyimlerini şu biçimde ifade etmektedir.

“Senaryonun çocuklara yönelik değil, daha çok yetişkinlere yönelik bir senaryo olması hedef alınıyor. Grafik anlayışın, geleneksel olarak kullanılan çok parlak renkler (bazılarının deyişine göre 'çocuklar için kodlanmış') yerine daha karanlık, karıncaların yaşadığı ortamı daha iyi yansıtan, steril bir ortam'dan uzak, daha tozlu, kirli bir ortamı içermesi üzerinde anlaşılıyor.”

(Taylan, <http://www.teknoturk.org/docking/yazilar/tt000004-yazi.htm>)



(Görüntü:135) Pixar'da üretilen Gery'nin Oyunu isimli canlandırma

1998 yılında yapılan diğer önemli film yönetmenliğini Chris Landreth'in yaptığı Bingo isimli gerçeküstü üç boyutlu bir canlandırmadır (bkz. Görüntü 136). Canlandırmada Alias -Wavefront'un yeni piyasaya çıkan Maya Character Animation programı kullanılmıştır. Chris Landreth filmdeki çalışmalarından dolayı Dahi Oskarı ödülünü almıştır.

1999:

George Lucas'ın yönetmenliğini yaptığı Yıldız Savaşları : Hayalet Tehtidi / Star Wars Epizode 1: Phantom Menace ILM stüdyosunda üretilmiştir. Filmin yapımında PowerAnimator, Maya, Softimage 3D, Commotion, FormZ, Electric Image, Photoshop, AfterEffects, Mojo, Matador gibi yazılımlar kullanılmıştır. "En fazla bilgisayar animasyon ve özel efekti bu filmde kullanılmıştı; nerdeyse 2000 bilgisayar efekti yaratıldı. Tamamında fotogerçekçi bilgisayar karakteri (Jar-Jar Binks) içeren ilk film." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).



(Görüntü:136) Yönetmenliğini Chris Landreth'in yaptığı
Bingo isimli canlandırma ve Pixar'da üretilen Karıncalar isimli canlandırma



(Görüntü:137) Andy Wachowski ve Larry Wachowski'nin yönetmenliğini yaptığı Matrix ve
Stephen Sommers'ın yönetmenliğini yaptığı Mumya isimli film

Stephen Sommers'ın yönetmenliğini yaptığı, Mumya / The Mummy ILM yapım şirketi tarafından yapılmıştır (bkz. Görüntü 137). Filmin yapımında bilgisayar başarılı bir biçimde kullanılmıştır ve çeşitli yazılımlar hazırlanmıştır. "Mumya'yı yaratmak ve geometrisini oluşturmak için üç boyutlu modeller, hareket ettirmek için Vicon 8 hareket yakalama sistemi kullanılmıştır. İç organlar ve çürüyen etler prosedürel programlama yöntemiyle yapıldı." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).

1999 yılında Andy Wachowski ve Larry Wachowski'nin yönetmenliğini yaptığı The Matrix filmi çekilmiştir. Bu film için inanılmaz efektler tasarlandı ve sonraki yıllarda bu efektlerin benzerleri onlarca filmde kullanılmıştır. Yaygın bir biçimde kullanılan ve unutulamayan efekt ise, duran kurşun efektidir. Bu çekimde zamanı durdurmak için onlarca kamera ve fondaki binalar için resim üzerinden modelleme yöntemini kullanıldı. Ayrıca donan zaman, boyutları değişen duvarlar gibi sanal gerçekliğe dayalı büyüleyici özel efektler tasarlanmıştır (bkz. Görüntü 137).

Brad Bird'ın yönetmenliğini yaptığı Warner Bros'dan çıkan The Iron Giant isimli canlandırmada üç boyutlu kahraman mayada modellenmiştir. Sonraki aşamasında karikatür stilinde görüntülenmesi gerekmiştir, bu işlem için bir çeşit render yazılımı olan RenderMan kullanılmıştır. RenderMan'dan çıkan görüntüler oldukça kaliteli sonuçlar vermiştir. Sonraki aşamada RenderMan'dan çıkan görüntüler Cambridge Animation Systems'in Animo programına aktarılarak işlenmiştir.



(Görüntü:138) Pixar'dan çıkan Oyuncak Hikayesi 2 isimli canlandırma ve yönetmenliğini Rob Minkoff'un yaptığı Küçük Kardeşim isimli film

Pixar'da üretilen John Lasseter ve Ash Brannon'ın yönetmenliğini yaptığı Oyuncak Hikayesi 2 / Toy Story 2 gerçekleştirilmiştir. Oyuncak Hikayesi 1'in devamı niteliğinde olan canlandırmanın ikincisi çok daha başarılıdır. Görsel efekt kullanımı ve insan

karakterleri konusunda dikkatleri çeken önemli bir canlandırmadır (bkz. Görüntü 138).

Imageworks'dan çıkan yönetmenliğini Rob Minkoff'un yaptığı Küçük Kardeşim / Stuart Little filminin baş rol oyuncusu beyaz tüylü fare Stuart Little'dır (bkz. Görüntü 138). Başarılı bir live action canlandırma birleşimi olan filmde Stuart Little Maya'da modellenerek oluşturulmuş ayrıca Maya'nın Cloth yazılımı ile de giysileri yapılmıştır.

2000:

Eric Leighton ve Ralph Zondag'ın yönetmenliğini yaptığı Disney'den çıkan Dinosaur da bilgisayar ile üretilen başarılı canlandırmalardan biridir. Bu canlandırma için varolan Maya ve Softimage 3D yazılımlara ek olarak 400'e yakın ayrı program veya program parçacığı yazılmıştır.

Des McAnuff ve Thomas Ackerman'ın yönetmenliğini yaptığı Bullwinkle ve Rocky'nin Maceraları / The Adventures of Rocky and Bullwinkle filmi de (bkz. Görüntü 139) live action canlandırma birleşiminin başarılı örneklerindendir. “Filmde gerçek çekimlerin üstüne geyik ve sincabı yerleştirmek için ILM 3 boyutlu karakterleri 3 boyutluluklarını koruyarak 2 boyutlu stilde görüntüledi acaip şekilli elle çizilmiş karakterleri hareketlendirmek için yeni yöntemler uyguladı.” (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).

Sony Pictures Imageworks'da üretilen Paul Verhoeven'in yönetmenliğini yaptığı Görünmeyen Tehlike / Hollow Man isimli film (bkz. Görüntü 140) görünmezlik temasını işleyen bir bilim kurgu filmidir. Oyuncu Kevin Bacon'un bilgisayarda bir kopyası yaratıldı böylelikle görünmez olmaya başladığı sahnelerde derisinin kaslarının iç organlarının ve iskeletinin kademeli olarak eriyerek kaybolmasını sağlanmıştır.



(Görüntü:139) Des McAnuff ve Thomas Ackerman'ın yönetmenliğini yaptığı Bullwinkle ve Rocky'nin Maceraları isimli film

Kevin Lima'nın yönetiminde Disney'e ait 102 Dalmaçyalı / 102 Dalmatians canlandırması yapılmıştır. İki boyutlu canlandırma örneği olan film için “Disney'in The Secret Lab ekibi Oddball isimli tek noktalı dalmaçyalıyı yarattı. Bilgisayarda köpek yavrularına nokta eklendi ve Oddball'ın noktaları silinidi.” (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).

Pixar'da, yönetmenliğini Ralph Eggleston'ın yaptığı For The Birds isimli kısa metrajlı üç boyutlu canlandırma gerçekleştirilmiştir (bkz. Görüntü 141). Bu çalışma, mizahı kullanma açısından oldukça başarılı bir canlandırmadır.



(Görüntü:140) Paul Verhoeven'in yönetmenliğini yaptığı Görünmeyen Tehlike isimli film



(Görüntü:141) Pixar'dan çıkan, yönetmenliğini Ralph Eggleston'ın yaptığı For The Birds isimli canlandırma

2001:

Peter Jackson'ın Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği / The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring isimli film bilgisayarın olanaklarını sınırsızca kullanan başarılı bir yapımdır. Görsel efekt kullanımındaki başarısı nedeniyle görsel efekt oskarını kazanmıştır. "Tamamen gerçekçi, bir oyuncu gibi davranan, bilgisayarda üretilmiş bir karakterin (Gollum) bütün film boyunca kullanıldığı ilk film"

(http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp) olma özelliğine sahiptir. Gollum karakteri (bkz. Görüntü 142) oyuncu Andy Serkis'in hareketleri referans alınarak hareket ettirildi. Filmde kullanılan ses de Andy Serkis' e aittir. Serkis'in hareketinin birebir bilgisayara aktarılması için bir hareket yakalama düzeneği kullanılmıştır. Hareketler kaydedildikten sonra bilgisayar karakterine aktarılmıştır. Daha sonra Serkis'in filmdeki görüntüleri bilgisayarda üretilen karakterle değiştirilmiştir.



(Görüntü:142) Gollum karakteri

Hironobu Sakaguchi'nin Final Fantasy isimli filmi gerçekleştirilmiştir (bkz. Görüntü 143). İnsan, giysi ve saç animasyonlarını gerçekçi biçimde başaran ilk uzun metrajlı denemedir. Dört yılda tamamlanan film Hironobu Sakaguchi'nin hikayesi üzerine kurulmuş foto-gerçekçi bir bilim kurgu yapımdır. Daha önce bir bilgisayar oyunu olan film tamamen bilgisayarda yaratılmış gerçekçi sahnelerden oluşmaktadır ve filmin yapımında hiçbir gerçek mekan veya nesne kullanılmamıştır. "Ticari olarak başarılı olamadıysa da ilk defa foto-gerçekçi dijital oyuncu kullanımıyla basın ve endüstrinin ilgisini çekmişti." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).

2000'li yıllarda bilgisayarda yapılmış 3 boyutlu canlandırmaların sayısı giderek artmıştır. Bu canlandırmalardan biri de Shrek'dir (bkz. Görüntü 144). Yönetmenliğini

Adamson ve Vicky Jenson'ın yaptığı Disney, DreamWorks ve Pacific Data Images stüdyolarının işbirliği ile üretilen canlandırma, en iyi canlandırma filmi Oskarını almıştır. Karakter tasarımı ve karakterlerin yumuşak hareketleri açısından oldukça başarılı bir canlandırma olarak değerlendirilmektedir.

Pixar'da üretilen Peter Docter ve David Silverman'ın yönetmenliğini yaptığı Sevimli Canavarlar / Monsters, Inc. üç boyutlu bir canlandırmadır (bkz. Görüntü 56). Senaryosu ve özgün tiplerleriyle diğer üç boyutlu canlandırmalardan oldukça farklıdır. Karakterlerin tüyleri oldukça başarılı bir biçimde bilgisayar kullanılarak oluşturulmuştur. Pixar filmde mavi saçlı canavarı filmin her karesine koymayı mümkün kılan yeni bir simülasyon yazılımı kullanmıştır.



(Görüntü:143) Hironobu Sakaguchi'nin Final Fantasy isimli canlandırması



(Görüntü:144) Pixar'dan çıkan Shrek isimli canlandırma

2002:

George Lucas'ın yönetmenliğini yaptığı ILM stüdyosunda üretilen Yıldız Savaşları Bölüm 2: Klonların Saldırısı / Star Wars: Episode II - Attack of the Clones filmi yapılmıştır (bkz. Görüntü x). Bilgisayar teknolojisini kullanımı açısından oldukça başarılı bir yapımıdır. Bilgisayarın desteğiyle görsellik en uç noktalara ulaştırılmıştır. "Tamamen dijital olarak çekilen ve gösterime giren ilk film, negative film kullanılmadı. Filmde bir çok sahnede maskeleyerek boyama (matte painting) yöntemi kullanıldı." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).

Yönetmenliğini Peter Jackson'ın yaptığı Yüzüklerin Efendisi: İkiz Kuleler / The Lord of the Ring: The Two Tower yapılmıştır. Görselliği kullanmadaki üstünlüğü en az ilki kadar başarılıdır.

Yönetmenliğini Chris Wedge ve Carlos Saldanha'nın yaptığı Blue Sky Stüdyolarından çıkan macera ve komedi canlandırması Buz Devri / Ice Age teknolojiyi kullanma konusundaki başarısı ile dikkatleri çekmektedir (bkz. Görüntü 56). En önemli teknolojik başarı hayvanların tüylerinde kendini hissettirmektedir.

2003:

2003 yılının en başarılı yapımı, yönetmenliğini Andrew Stanton ve Lee Unkrich yaptığı Pixar'dan çıkan Kayıp Balık Nemo / Finding Nemo isimli canlandırmadır (bkz. Görüntü 56). Teknik anlamda ve senaryo açısından hafızalardan silinmeyen Kayıp Balık Nemo, bir baba ve oğlunun deniz altındaki maceralarını anlatmaktadır. Deniz altında ki farklı yaşamı oldukça başarılı bir biçimde anlatan canlandırmayı diğerler canlandırmalardan ayıran nokta ise baş roldeki kahramanların oldukça sıradan olmalarıdır. Genelde olağan üstü güçlere sahip kahramanların müthiş dönüşümler yaşayarak büyük işler başardığı canlandırmaların aksine, zayıflıkları ve kusurları olan karakterlerin başrolde olması canlandırmayı farklı kılmaktadır. Canlandırmanın yapım sürecinde deniz altı dünyası ile ilgili yoğun incelemeler yapılmış, National Geographic arşivleri titizlikle incelenmiş, balık davranışları en ince ayrıntılarına kadar gözlemlenmiştir.

2003 yılında yapılan diğer başarılı yapım, Matrix 2'dir. Yönetmenliğini Wachowski Brodners'in yaptığı film, Matrix'in devam filmidir ve ilki gibi inanılmaz efektlerle doludur.

2003 yılında gerçekleştirilen ve bilgisayar teknolojisinin müthiş sonuçlarını görebilmenin olanaklı olduğu diğer önemli filmler, yönetmenliğini Jonathan Mostow 'ın yaptığı Terminator 3 ve yönetmenliğini Peter Jackson'ın yaptığı Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü / The Lord of the Ring: The Return of The King'dır. Özellikle filmde tamamen bilgisayarda üretilmiş bir sahne olan Beyaz Şehrin kuşatılması sahnesinde ki görsel üstünlük bilgisayarın nelere kadir olduğunu ve nelerin yapılabileceğini gözler önüne sermektedir.

2003 yılının diğer önemli canlandırmaları Belleville'de Randevu, Ayı Kardeş, Animatrix: Osiris'in Son Uçuşu, Looney Tunes: Maceraya Devam, Orman Çocuğu 2, Piglet, Rugrats Go Wild biçiminde sıralanabilir.

2004:

Yönetmenliğini Robert Zemeckis'in yaptığı The Polar Express isimli canlandırma (bkz. Görüntü 145) 2004 yılında yapılmıştır. Filmde oyuncu Tom Hanks'ın performans yakalama adı verilen teknikle jest ve mimikleri tamamen canlandırma karakterlerine aktarıldı. Böylece baştan sona performans yakalama tekniği ile oluşturulan filmde, Tom Hanks 6 karakteri canlandırmış diğer yandan öteki animasyonlar da birer insan tarafından canlandırılmıştır.



(Görüntü:145) Yönetmenliğini Robert Zemeckis'in yaptığı The Polar Express isimli canlandırma

2004 yılının diğer önemli canlandırması yönetmenliğini Brad Bird'in yaptığı Pixar'dan çıkan İnanılmaz Aile / The Incredibles'dır (bkz. Görüntü 146). Canlandırmada karakterlerin özgünlüğü ve esnek hareketleri oldukça dikkat çekicidir. Bilgisayar kullanımındaki yetkinlik o kadar gelişti ki, daha önce yapımı 3 yıl süren böyle bir

canlandırma artık 1 yıl gibi bir sürede yapılabilmiştir.

Shrek 2, Köpek Balığı Hikayesi / Shark Tale, Sünger Bob Kare Pantolon, Garfield, Final Fantasy 7, Scooby Doo 2: Canavarlar Kaçtı 2004 yılının diğer önemli canlandırmalarıdır.



(Görüntü:146) Yönetmenliğini Brad Bird'in yaptığı Pixar'dan çıkan Yırtılmaz Aile isimli canlandırma



(Görüntü:147) Tim Burton'un Ölü Gelin ve Yönetmenliğini Chris Wedge ve Carlos Saldanha'nın yaptığı Robotlar isimli canlandırmalar

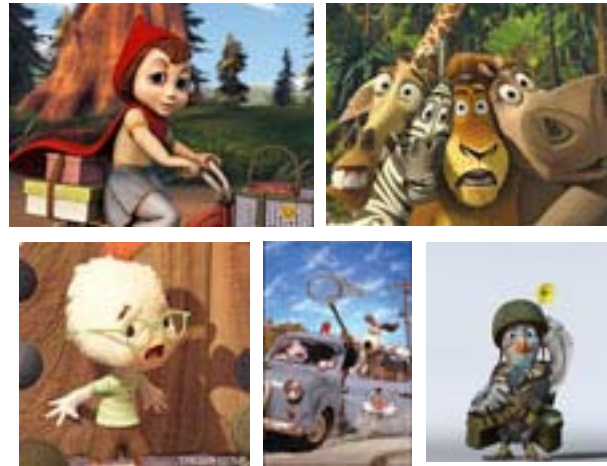
2005:

Tim Burton'un Ölü Gelin / Corpse Bride isimli canlandırması (bkz. Görüntü 147) kukla türünde yapılmış oldukça güzel bir yapımdır. Karakterlerdeki özgünlük Tim Burton'un diğer canlandırmalarında olduğu gibi kendine özgüdür. Hedef kitle yetişkin

izleyicilerdir. Oyuncu Johnny Depp'in baş rol oyuncusu Viktor'a hem fiziğini hem de sesini verdiği müzikal canlandırma bir Rus halk masalından yola çıkarak gerçekleştirilmiştir.

Komedi ve bilim kurgu canlandırması olan Robotlar / Robots diğer üç boyutlu canlandırmalardan biridir (bkz. Görüntü 147). Yönetmenliğini Chris Wedge ve Carlos Saldanha'nın yaptığı canlandırmada robotlar mucit olma hayalleri ile küçük kasabadan büyük şehre giden Rodney'in öyküsü çerçevesinde şekillenmiştir. Canlandırmada verilmek istenen gerçekten inanırsan her şeyi başarabilirsin mesajıdır.

Cesur Cıvcı / Chicken Little, Kırmızı Başlıklı Kız / Hoodwinked, Madagaskar / Madagascar, Wallace ve Gromit / Wallace ve Gromit Yaramaz Tavşana Karşı / Wallace & Gromit - The Curse of the Were-Rabbit, Valiant 2005 yılının önemli canlandırmalarındandır (bkz. Görüntü 148).



(Görüntü:148) Kırmızı Başlıklı Kız, Madagaskar, Cesur Cıvcı, Wallace ve Gromit Yaramaz Tavşana Karşı ve Valiant isimli canlandırmalar

2006:

John Lasseter'in yönetmenliğini yaptığı Arabalar / Cars canlandırması 2006 yılının en ses getiren yapımıdır (bkz. Görüntü 149). Bilgisayarda yapılmış üç boyutlu canlandırma örneği olan Cars hayatın anlamını arabalar üzerinden sorgulayan ve yetişkin kitleyi hedefleyen bir yapımdır.

2006 yılının diğer önemli yapımı Buz Devri 2 / Ice Age 2 'dir. En az birincisi kadar başarılı olan canlandırma hayvan karakterleri ve tüylerdeki ayrıntı açısından dikkatleri çekmektedir. Bilgisayarı başarıyla kullanan yapımlardan biri olarak değerlendirilebilir.

Bitirim Karınca / The Ant Bully, Fare Şehri / Flushed Away, Garfield 2, Küçük

Kahraman / Everyone's Hero, Çılgın Dostlar / Open Season, Vahşi Doğa / The Wild, Parti Hayvanları / Barnyard, Cesur Balık / Shark Bait, Canavar Ev / Monster House diğer önemli canlandırmalar arasındadır.

Sinemanın ve canlandırmanın ilk yıllarında ekonomik kaygı nedeniyle zorunluluktan kullanılan live action canlandırma birleşimi, bilgisayar teknolojisindeki donanım ve yazılımların gelişmesi ile birlikte estetik kaygı amacıyla kullanılmaya başlamıştır. 1970'lerden sonra live action canlandırma birleşimi görsel estetik kaygı ve hayal gücünün sınırlarını zorlaması açısından isteyerek kullanılmıştır. Aslında bilgisayarın sinema endüstrisinde kullanımı her iki alanın iç içe gelişimine olanak sağlamıştır. Gerçek oyuncuların oynadığı pek çok filmde bilgisayara yaratılan canlandırma karakterleri ve bilgisayar efektleri kullanılmakta, pek çok canlandırmada ise özellikle 2000'li yıllardan sonra yapılanlarda gerçek oyuncuların görüntülerinin ve hareketlerinin canlandırma karakterine uygulanması dikkati çekmektedir. Bu gelişme şu önemli soruları gündeme getirmektedir. Starlık tarihe mi karışıyor? Gelecek yıllarda tamamen bilgisayarda modellenmiş karakterler starların yerini alabilir mi? Gelecek yüzyılda starlardan ve hayatlarından bir nostalji olarak mı sözedilecek? Bu konuda pek çok yorum yapılabilir. "İnsan faktörü olmadan; sinema, büyüsünü koruyabilir mi, bilmek mümkün değil. Sinemanın büyüsünün sosyal bir eylem olmasında yattığını düşünürsek, oyunların ve etkileşimli sinemanın onun yerini alamayacağını da düşünebiliriz." (http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp).



(Görüntü:149) John Lasseter'in yönetmenliğini yaptığı Arabalar isimli canlandırma

1.3 CANLANDIRMA

1.3.1 Canlandırma Nedir?

Canlandırma en basit tanımı ile durağan nesnelerin bazı süreçlerden geçtikten sonra hareketlenmesi biçiminde tanımlanabilir. Canlandırma Ilgaz'ın deyimiyle "durağan olanı yaşamla doldurma sanatıdır." (Ilgaz, 1997, s.10). Seldes'e göre canlandırma "cansız şeylerin canlı gibi görünmesini sağlar. Gerçekliğin sunumunu yapan fotoğraflar dizgesi değildir, çizgilerin fotoğraflanması ile oluşmuş bir dizgedir." (Seldes, 1979, s.602). McLaren ise canlandırmanın tanımını hareket olgusundan yola çıkarak şu biçimde ifade etmektedir:

"Canlandırma hareket eden çizimler değil, çizilenlerin hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır." (aktaran Aydın, 1998, s.28).

Hünerli'nin canlandırma ile ilgili yorumu ise şöyledir:

"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 çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir." (Hünerli, 2005, s.69).



(Görüntü:27) Altamira Mağarası'nın duvarına çizilen koşan yaban domuzu

Canlandırmanın temelini oluşturan hareket olgusu yüzyıllardır insanların ilgisini

çekmiştir. Mağara duvarlarındaki resimlere bakıldığında insanlığın ilk dönemlerinden beri hareketi ifade etmenin vazgeçilmez bir cazibe gücüne sahip olduğu görülmektedir. İlk insanın hareketi yakalama isteğine verilecek en iyi örneklerden biri Altamira Mağarası'nın duvarlarına çizilenlerdir (bkz. Görüntü 27). "Altamira Mağarası'nın duvarlarında görülen resimlerde koşan bir yaban domuzunun görüntüsü için toplam sekiz ayak çizilmiş ve domuzun devinimleri verilmeye çalışılmıştır." (Madsen, 1969, s.3). Bir diğer örnek ise Fransa'da Lascaux Mağarası'nda görülmektedir. "Ren geyikleri ve atların devinimleri, birbirine karışmış gibi görülen ayak ve bacak çizimleriyle devinimli gösterilmeye çalışılmıştır." (Turani, 1992, s.26).



(Görüntü:28) Mısır Duvar Süslemesi

Sonraki dönemlerde farklı sanat dallarında da hareketi ifade etme isteği ile karşılaşmıştır. Heykel bu sanat dallarından biridir. "Yunan ve Romalı heykeltıraşlar tanrı ve sporcu heykellerinde devinimi yakalamaya çalışmışlardır. Achilles ve Hektor arasındaki kavganın öyküsü bir savaş kalkanının kenar süsü olarak çizgi romana benzer biçimde çizilmiştir." (Hünerli, 2005, s.6). Ortaçağ el yazmalarında da benzer örneklerle rastlamak mümkündür. "Ortaçağ el yazmalarındaki kitap resimlerinde önemli dinsel olayları içeren resimler yine olay akışını anlatacak biçimde birbirini izleyen karelerle görüntülenmiştir." (Hünerli, 2005, s.6). İ.Ö. 2000 yıllarına tarihlenen bir Mısır duvar süslemesinde de (bkz. Görüntü 28) "iki adamın güreşi yatay bir düzlemde birbirini izleyen devinimlerin gösterilmesi biçiminde tasarlanmıştır." (Hünerli, 2005, s.6). Bütün bu örnekler elbette canlandırma değildir, ama harekete bir adım daha fazla yaklaşma ve onu ifade etme çabaları olarak değerlendirilebilir.

Yaklaşık olarak 100 yıllık bir geçmişe sahip olan canlandırma "animatörlerin sanatı

değil, tüm sanatçıların katılımı ile oluşan gelecek yüzyılların sanatıdır." (Dedeal, 1999, s.26). Bu cümle canlandırmanın önemine ve diğer sanat dallarıyla olan ilişkisine vurgu yapmaktadır. Yakın bir geçmişe sahip olan canlandırmanın beslendiği kaynak irdelendiğinde, bu kaynakların sinema, karikatür, çizgi-roman, plastik sanatlar ile grafik mizah çerçevesinde ele alınan mim sanatına dayandığı görülür. Bu nedenle önceki bölümlerde bu sanat dallarının en etkili olanlarından karikatür ele alınarak canlandırmaya bir adım daha yaklaşılmaya sağlanmıştır. Ilgaz canlandırmanın diğer dallarla olan ilişkisine şu biçimde yaklaşmaktadır:

"Canlandırma Sinemasının teknik, plastik ve bunlara bağlı olarak dilinin oluşumuna; karikatür, çizgi roman, resim, sinema kaynaklık etmiş, canlandırma sineması dayandığı bu alt yapı ile kendi teknik ve plastiğini, gelişim süreci içinde de dilini oluşturmuştur." (Ilgaz, 1997, s.9).

Canlandırmanın plastik sanatlarla olan ilişkisi de üzerinde durulması gereken önemli bir konudur. Bu konuya Dedeal'ın yaklaşımı şu biçimdedir:

"Canlandırma sinemasının temelini plastik sanatların oluşturması nedeniyle, sanat adına yapılan çalışmalar, ifade gücünün plastik sanatların düşünme ve sunuş mantığı ile şekillenip yoğunlaştırılmasını olanaklı kılar." (Dedeal, 1999, s.26).

Bu yaklaşım canlandırmanın plastik sanatlarla olan bağlantısını açıklamaktadır. Resim sanatında oluşan akımların canlandırmayı etkilediği görülmektedir. Örneğin,

"Walt Disney'in katı, yuvarlak biçim anlayışı, insan, hayvan hareketlerini en ince ayrıntısına kadar tekrarlama anlayışı ile gelişen, ama oldukça pahalıya malolan naturalist anlayış yerini; Matisse ve Picasso'nun serbest, canlı ve basit çizgileriyle biçimlenmiş animasyonlara bıraktı." (Ilgaz, 1997, s.14-15).

Bazı ressamların ve grafik tasarımcıların canlandırmaya yöneldikleri de bilinmektedir.

"Moholy Nagy, Francis Picabia, Fernand Léger, Walter Ruttmann ve Viking Eggerling gibi sanatçılar, sinemanın soyut denemeler için elverişli bir sanat dalı olduğuna inanıyorlardı. Bu konuda bazı denemeler de yapmışlardı. Örneğin Oscar Fischinger, müzikle senkronize soyut hareketli desenlerin yapımına 1931 yılında başlamıştı. Bunu, 1933'te İngiltere'de Len Lye'nin (bkz. Görüntü 29) soyut deneme filmleri izlemişti." (Ilgaz, 1997, s.14).

Canlandırma aynı zamanda başlangıcından beri sinema ile yoğun bir ilişki içindedir. Belki biraz abartılı bir söylem olabilir ama canlandırmanın "sinema sanatına devamlı öncülük etme görevini üstlendiği" (Dedeal, 1999, s.15) söylenebilir. Hüneryerli'ye göre;

"sinemanın bulunuşunun ilk zamanlarına kadar olan gelişimi için yalnızca canlandırma sinemasının gelişimi de denilebilir. Bu zamana kadar olan gelişmelerin, elle çizilen resimlerin devinimli algılanacak biçimde gösterilmesi temeline dayanması, böyle bir yargının doğmasına neden olmuştur." (Hünerli, 2005, s.69).



(Görüntü:29) Len Lye'nin Soyut denemelerinden bir kare

20. yy'ın başında sinemanın tarihi gelişimi göz önüne alındığında iki ayrı yönde gelişim olduğu görülür. "Bunlardan ilki, oyuncusu, seti ve devinimli kamerasıyla canlı sinema; ikincisi, elle çizilmiş oyuncular ve nesneleri, dipyüzey çizimleri ve durağan kamerasıyla canlandırma sinemasıdır." (Hünerli, 2005, s.12). "Mizah İçerikli Canlandırmada Biçim ve Hareket" başlıklı bu çalışmada ikincisi, yani canlandırma, sinema ile olan etkileşimi de göz önünde tutularak ele alınacaktır.

Sinemanın gelişimi ile ilgili yapılan en önemli çalışmalardan biri Peter Mark Roget adlı bir bilim adamının "Görüntünün Sürekliliği İle Devinimli Nesnelere Bakış" (Prsistence of Vision With Regard To Moving Objects) başlıklı çalışmasıdır. 1824 yılında yapılan bu çalışmada hareketin oluşumuna yönelik çok önemli saptamalarda bulunulmuştur. Bu saptamalar şöyle sıralanabilir:

- Görüntünün izleyicinin yalnızca bir anda resim görmesine izin verecek biçimde gösterilmesi gereği;
- Bir çok görüntünün tek bir noktada ard arda ve hızla gösterildiğinde retinada izinin kalması ilkesi;
- Gözde yanılsamayı sağlamak için gösterim sırasında retinada izin kalmasını sağlayacak hız;

- Görüntünün sürekliliğini inandırıcı kılabilmek için büyük bir ışık kaynağı gereksinimi olarak belirlenmiştir." (Hünerli, 2005, s.10).

Canlandırmanın ilk dönemlerinde bir salon eğlencesi olarak ortaya çıkan ve flaş skeç (lightening sketch) adıyla bilinen bir yöntem dikkati çekmektedir (bkz. Görüntü 30). Bu yöntem,

"çizgilerin hareket etmesi illüzyonu ile bir hikaye anlatılabileceği fikrini getirmişti. Temel kontur çizgileri ile hızlıca bir çizim yapılması sırasında, çizgiler eklendikçe şekillerin anlamlarının değişmesi, imgelerin başka imgelere dönüşmesi ve böylece çizim tamamlandığında içinde dramatik bir yapı barındıran bir hikayeye ulaşılmasıdır." (Samancı, 2004, s.4-5) sözleriyle açıklanabilir.



(Görüntü:30) Flaş Skeç adıyla bilinen yöntem

1897 yılında Edwin G. Lutz'un bıraktığı bir kayıttan alınan bilgi flaş skeçin nasıl bir ortam olduğunu anlatır niteliktedir.

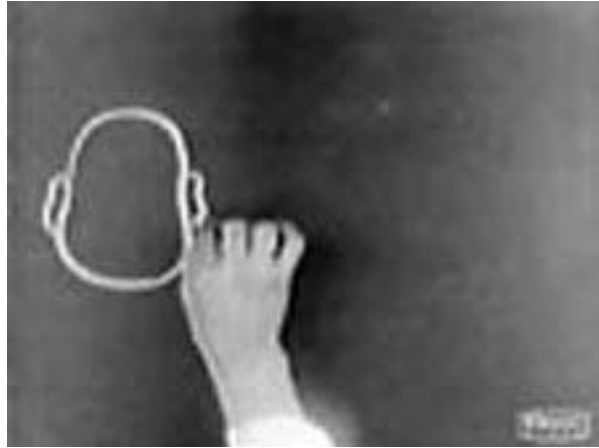
"Çizer, boş bir çizim tahtasının önünde durur ve illüstrasyonlarla bir monolog sunar (bkz. Görüntü 30). Burada, önce bir deniz manzarası çizer. Sonra eklediği detaylar çizimi bir kış gün batımına dönüştürür, daha sonra bisiklete dönüştürür ve son olarak da bisikletçi ortaya çıkar. Gösteri tadını, bir-iki çizginin getirdiği değişiklikten ve çizimin hızından alır." (Crafton, 1993, s.48).

İlk canlandırmanın kime ait olduğu konusunda farklı görüşler vardır. "Kimi tarihçilere göre ilk canlandırma filmi Emile Cohl'e aittir." (Hünerli, 2005, s.6). Bu, çizimlerin mürekkeple kağıt üzerine çizilip oradan fotoğraflandığı 1908 yılında yapılmış olan Fantasmagorie (bkz. Görüntü 31) isimli canlandırmadır. Blackton'un 1906'da çektiği

Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri / Humorous Phases of Funny Faces adlı canlandırmada (bkz. Görüntü 32) "flaş skeç geleneğine uygun olarak kara tahtaya çizdiği yüzlerin kesintisiz hareketleri bu filmin ilk animasyon filmi olarak bilinmesini sağlar." (Samancı, 2004, s.6). Farklı bir görüşe göre ilk canlandırmanın, "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, s.7).



(Görüntü:31) Emile Cohl'un Fantasmagorie isimli canlandırması



(Görüntü:32) Blackton'un Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri isimli canlandırması

Canlandırma konusunda yapılan önemli buluşlardan biri Earl Hurlbut'un saydam tabakasını bulmasıdır. Bu gelişmenin canlandırmaya katkısını Hüneryli şu biçimde ifade etmektedir:

"İlk canlandırma filmlerinde her çizim geri planlarıyla birlikte her karede tekrar

edilerek çiziliyordu. Bundan sonra biçimler saydam tabakalara çizilerek, tek bir dipyüzeyin önünde oynatılabildiler. Saydam yapraklı canlandırma tekniği adıyla anılan tekniğin gelişmesi zamanın ve paranın az kullanılmasını sağlayan önemli bir oluşumdur." (Hünerli, 2005, s.13).

Earl Hurler'un bu buluşu cel animasyona ilk adım olarak düşünülebilir. Bu yöntemde kareler tek tek çizilir ve çizgi testinden geçirilirdi, daha sonra ara kareler çizilir ve bütün hepsi temize çekilirdi.

Grafik ve performans sanat öğelerini kullanan flaş skeçlerle üretilen ilk dönem canlandırmalarında, ortamın gösteri/sahne sanatlarına yakın oluşu dikkat çekicidir. İlk dönem ürünlerinde canlandırma sinemasının bir sihirbazlık gibi algılandığı görülmektedir (bkz. Görüntü 33). Crafton o dönemin animatörlerinin sihirbaz kimliğine büründüğünü öne sürerek konuya şu biçimde yaklaşmaktadır:

"Animasyon sinemasının ilk filmlerini üretenler, animasyon ortamı ile iç içe geçmiş gösteri/sahne sanatlarının donanımını kullanarak sihirbaz kimliğine bürünüyorlardı. Animasyon sinemasını var eden teknoloji, yaratmak istedikleri sihirbaz görünümüyle çelişeceği için bu teknolojiyi açığa vurmaktan kaçınıyorlardı. "Merry, Méliés ve Blackton tarafından seçilen gösteri kostümleri dönemin gece kıyafetleri, yani bir anlamda sihirbaz kostümüdür. Teatral bir estetiğe uygun olarak yapılan dekor ve kostüm seçimi, belli bir amaca yönelik işleyen kodlardır: Animatörün bir sihirbaz olduğu illüzyonunu yaratmak. Çizerin boş tahtasının ya da çizim sehpasının önündeki ilk görünüşü, sihirbazın gösterisine başlamadan önce şapkasının ve giysisinin kol ağzlarının boş olduğunu göstermesi ile eşdeğerdir." (Crafton, 1993, s. 57).



(Görüntü:33) Winsor McCay Dinazor Gertie canlandırmasının giriş sahnesinde sihirbaz kostümüyle

İlk canlandırmaların illüzyon gibi algılanmasının nedeni bu yeni ortamın kendine özgü

yapısıdır. "Olmayı oldurtan, yoktan var, vardan yok eden, nesneleri dönüştürebilen, değiştirebilen ve yaratıcısına sınırsız bir özgürlük tanıyan yapısı, teknolojinin sihirbazlıkmiş gibi sunulmasına yol açar." (Samancı, 2004, s.7). İlk dönemlerde ki bu yaklaşım bu yeni ortamın sonraki yıllarda sinema ile ilişkilendirilmesini gündeme getirse de, yaşanan süreçlerin sonunda canlandırmanın farklı bir yaratı alanı olduğu düşüncesine ulaşılmıştır. Yeni ortamın canlandırmacıya sunduğu sonsuz yaratma özgürlüğüne rağmen erken dönem filmlerde bu durumdan çok fazla yararlanılmadığı dikkati çekmektedir. Bunun nedeni yeni ortamın olanaklarını bilmemekten kaynaklanan bakış açısı ve teknik olanaklardaki yetersizliktir.

"Erken dönem animasyonunda hayvanların konuşma hakkı yoktur. Ara yazılar, insanların ya da insan türevli karakterlerin hizmetindedir. Hayvanların gerçek hayatta konuşmayan varlıklar olduğu fikrinden henüz kopulmamıştır. Gerçekçi anlatımdan uzaklaştıkça, ortamın özelliklerine dair yaklaşımlarda bulunulmaya başlanmıştır." (Samancı, 2004, s.30).

Sonraki yıllarda ortamın sunduğu olanakların farkına varılarak, yalnız hayvanların değil, diğer cansız nesnelerin de canlı birer karakter olabileceği düşünülmüş ve bu anlayışla canlandırmalar yapılmaya başlanmıştır. Erken dönem canlandırmalarda teknik olanakların yetersizliğinden de söz edilebilir. "McCay'ın Ev Hayvanı / The Pet (1921) filminde, köpeğin yürümek yerine zıplayarak ilerlemesi gibi gerçeğe uygun olmayan fiziksel hareketler, kasıtlı bir çaba olarak algılanmaktan çok, filmlerin ihmal edilmiş ya da teknik olarak becerilmemiş parçaları gibidir." (Samancı, 2004, s.18).

Erken dönem canlandırmalarda dikkati çeken bir nokta da canlandırma ile "live action" (gerçek görüntü) ortamın iç içe oluşudur. Bunun nedeni estetik kaygıdan çok ekonomik zorluklardı. Uzun metrajlı film yapmak çok pahalı olduğu için "live action" canlandırma birleşimi ile filmler üretilmekteydi. "Bir animasyon filminin sinemalarda gösterilebilir bir uzunluğa mümkün olan en kısa sürede ve en uygun bütçe ile sahip olması için bulunan çözüm, filmlere live action, prolog ve ara sekanslar ekleme yoluydu." (Samancı, 2004, s.23).

1.3.2 Canlandırmanın Öncüleri

İlk canlandırma örneklerinin yapıldığı yıllarda ortama katkıları ve değişik yaklaşımları açısından üç isim üzerinde durmakta yarar vardır. Bunlar Emile Cohl, Max Fleischer ve Winsor McCay biçiminde sıralanabilir. Bu üç isim üzerinden erken dönem canlandırmanın teknik ve estetik yapısını anlamak mümkün olabilir.

Emile Cohl:

Fransa'da doğan ancak hayatının bir bölümünü Amerika'da geçiren Emile Cohl, canlandırmanın ilk büyük yaratıcılarından ve aslen bir karikatür sanatçısıdır. Cohl'ün canlandırma adına gerçekleştirdiği ilk girişim "17 Ağustos 1908 gibi erken bir tarihte Paris'teki Gimnase Tiyatrosunda çöpe benzeyen adamlarını, kara perdede oynatıp zıplatmaya başlamasıdır." (İlgaz, 1997, s.10). Fantasmagorie, Cohl'ün ilk canlandırmasıdır; 36 metre uzunluğundadır ve toplam süresi 1 dakika 57 saniyedir. Fantasmagorie'yi, Maskaranın Kabusu isimli canlandırma takip eder. Bu ikinci canlandırma 80 metre uzunluğundadır. 1908'den 1918'e kadar yarısından fazlası Amerika'da olmak üzere 400 canlandırma yapmıştır. Diğer önemli canlandırmaları Tersine Dönen Yaşam (1907), Canlı Kibritler (1908), Şen Mikroplar (1909), Don Kışot (1910) ve Şafakta Öten Horoz (1911) biçiminde sıralanabilir. Cohl'ün canlandırmalarında flaş skeç yöntemini uyguladığı görülmektedir. Flaş skeç uygulamalarının yanı sıra elle yapılmış resim, kukla ve gerçek nesneler kullandığı da görülmektedir. Cohl canlandırmalarını yaparken öncelikle resimlerini saydam olmayan kartonlara çizmiş, daha sonra bu resimleri filme almıştır. Yalnız çalıştığı için, resimlerinde en aza indirgenmiş şematik bir çizgi görülür.



(Görüntü:34) Emile Cohl'ün çöpten adam karakterleri

Cohl'ün kendine özgü oldukça sade bir biçemi olduğu söylenebilir. "Cohl karakterlerini çöpten adam çizimlerine yakın biçimde sunar (bkz. Görüntü 34). Cohl'ün filmlerinin kurgularının rüyaya benzer yapıları vardır." (Samancı, 2004, s.20). Gerçeküstü yaklaşımla ürettiği canlandırmalarda "yalın çizgisi ile elde ettiği soyut dünyada, nesnelerin birbirine dönüşmesine izin verir ve mantıksal neden-sonuç ilişkisine dayanmayan bir yapı izler." (Samancı, 2004, s.20). Canlandırmalarında "doğa üstü bir

dünya kurmuş ve olanaksız gibi görünen olaylar yaratmıştır. Bu filmlerde insanlar uçar, filler dans eder, binalar ağlar." (Makal, 1996, s.27).

Cohl canlandırma alanına çok önemli katkıları olmuş bir sanatçıdır. Cohl'ün canlandırmanın gelişim sürecine olan belirgin etkisini, Crafton temel olarak iki madde ile özetler:

- “- Animasyon türünü hileli film türünden ayırması;
- Animasyonun grafiksel estetikle bağlantısını kurması." (Crafton, 1993, s.86).

Cohl, erken dönem canlandırma içinde çizdiği ayırsız çizgiyle, bu dönem için bir genellemeye gidilmesini güçleştiren önemli bir sanatçıdır.

Max Fleischer:

Canlandırmanın en önemli sanatçılarından biri de Max Fleischer'dir. "Max Fleischer 1921'de canlandırma sinemasına başlamadan önce bir çizgi roman çizeriydi." (Hünerli, 2005, s.17). Önemli canlandırmalarından bazıları Mürekkep Hokkasından Çıkma / Ko-Ko the Clown in Ko-Ko's Reward (1921), Temel Reis / Popeye (1932), Betty Boop (1932) biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 35). Popeye'nin çıkışı bir reklam filmine dayanmaktadır. Bir ıspanak fabrikası için üretilen canlandırma daha sonra çok fazla ilgi görmüş ve bir dizi canlandırmaya dönüşmüştür. Popeye (bkz. Görüntü 35) zamanla o kadar çok sevilmiş ki, toplumsal bir tutkunun temsilcisi, simgesi, karikatürü olmuştur.

“Popeye, yediği bir kutu ıspanak sayesinde güçlenir ve sorunların üstesinden gelir. Bunun altında yatan ileti -insan iradesini kullanırsa her istediğini elde edebilir- düşüncesidir. Yine aynı dizide yer alan Wimpy sürekli işsizdir, ancak, sürekli çeşitli oyunlar çevirerek iyi bir yaşam sürmektedir. Amerikan toplumunun bir başka yönü olan fırsatçı, sömürücü ve sahtekar yönünü simgelemektedir.” (Hünerli, 2005, s.18).

Betty Boop ise dişiliği ile dikkatleri üzerine toplamış Fleischer'in canlandırma kahramanlarından bir diğeridir. "Betty Boop Hollywood sinemasının yarattığı cinsellik saçan yıldızların bir eleştirisi durumundadır." (Hünerli, 2005, s.18). Uyku Zamanı / Bedtime (1923) canlandırması 'live action' (gerçek görüntü) ve canlandırma birleşimine iyi bir örnektir. Bu canlandırmada, kahraman Koko'nun (bkz. Görüntü 36) yaratıcısı Max Fleischer ile yaşadığı maceralar anlatılmaktadır.



(Görüntü:35) Max Fleischer'in yarattığı Temel Reis ve Betty Boop karakterleri



(Görüntü:36) Max Fleischer'in Uyku Zamanı isimli canlandırması

Fleischer'in canlandırmaya yaptığı en büyük katkı Rotoskop'u bulmasıdır (bkz. Görüntü 37). Fleischer gerçek hayattaki hareketleri birebir aktarabilecek bir makineye gereksinim duyuyordu ve bütün çabalarının sonunda Rotoskop'u keşfetmiştir. Rotoskop'un çalışma mantığı şöyledir:

"Bir kamera "live action" bir sekansın her bir çerçevesini ışıklı bir yüzey üzerine yapıştırdığı bir kağıda kopyalar. Sonra çizer diğer çerçeveye aynı işlemi uygular. Böylece bu sistem "live action" olarak kaydedilmiş hareketlerin animasyon kağıdına aktarımını mümkün kılmış ve tam anlamıyla gerçekçi bir görünümü

sağlamıştı. Artık animasyon karakterleri gerçek bir aktör gibi hareket edebilecekti." (Maltin, 1978, s.84).

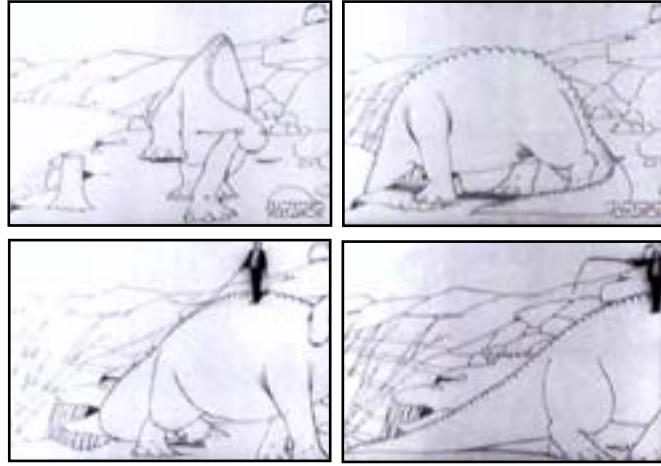


(Görüntü:37) Rotoskop

Winsor McCay:

Aynı zamanda çizgi roman ve karikatür sanatçısı olan McCay, "canlandırma sinemasının mucidi olduğu iddia edilmekteydi." (Samancı, 2004, s.16).

Canlandırmalarında gerçekçi estetiğe yakın bir çizgi kullandığı dikkati çekmektedir. Bir çok canlandırmasında foto grafik gerçekliğe özenen bir yaklaşım görülmektedir. Dinazor Gertie / Gertie The Dinosaur (1911) McCay'ın ilk canlandırmasıdır ve 10.000 resimden oluşmaktadır. Daha sonra 2500 resimlik Lusitania'nın Batışı / The Sinking of the Lusitania (1918) isimli canlandırmayı yapmıştır. McCay'ın 1914 yılında çektiği Dinazor Gertie canlandırması 'live action' canlandırma birleşiminin iyi örneklerinden biridir. Bu canlandırmada McCay, canlandırmanın içine doğru yürüyüp kaybolmakta sonra dinazora binen bir canlandırma karakteri olarak ortaya çıkmaktadır (bkz. Görüntü 38). McCay'ın diğer önemli canlandırmaları Küçük Nemo / Little Nemo: The Dream Master (1910), Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır / How a Mosquito Operates (1912) ve Ev Hayvanı / The Pet (1921) biçiminde sıralanabilir.



(Görüntü:38) Winsor McCay'ın Dinazor Gertie canlandırması

1.3.3 Walt Disney Dönemi

Tarihsel süreci içinde oldukça önemli bir konuma sahip olan Walt Disney canlandırmaları, bir dönemin canlandırma estetiğini anlamak için ayrıntılı bir bakış açısıyla irdelenmelidir. Ülkesinden aldığı destekle döneminin tek hakimi olan Disney'in yarattığı canlandırma karakterleri, üzerinden yıllar geçmesine rağmen kitlelerin sevgisinden hiçbir şey kaybetmeden büyük bir ilgi ile izlenmeye devam etmektedir. Klasikleşmiş tekniği ve tarzıyla kuşaklar boyu sevilip, izlenen Disney'in,

“dünya savaşları döneminde siyasi propaganda aracı olmakla ve konularındaki abartılı tutuculuğu ile çağdaş yaşamın dışında kalmakla eleştirilse de uluslar arası politikayı bir an için unutup yalnızca çizgi olarak baktığımızda, gerek çizgi tekniklerindeki üstünlükleri, gerekse standartlaşmaya olan büyük katkıları ile çizgi sinemayı günümüze başarı ile taşımış olduğunu görürüz.” (Dedeal, 1999, s.14).



(Görüntü:39) Saçma Senfoni ve Ağaclar ve Çiçekler



(Görüntü:40) Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler ve Alis Karikatürler Diyarında

Walt Disney canlandırmaya getirdiği yeniliklerle bir dönemin ilklerini yaratmıştır. İlk sesli canlandırmanın 1928 yılında çekilen İstimbot Willie / Steamboat Willie ve ilk renkli canlandırmanın 1932 yılında çekilen Saçma Senfoni / Silly Symphony, Ağaçlar ve Çiçekler / Flowers&Tree (bkz. Görüntü 39) olması şaşırtıcı değildir. Bu iki canlandırma da birer Disney yapıtıdır. İlk uzun metrajlı canlandırma olan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler / Snow White And The Seven Dwarfs (1937) da Disney Stüdyolarından çıkmıştır (bkz. Görüntü 40). Walt Disney ilk canlandırmasını bir reklam evine ressam olarak girdiğinde gerçekleştirmiştir. Walt Disney ilk stüdyosunu 1923'te Kansas City'den Hollywood'a geldiği yıllarda kurmuştur. İlk canlandırması Alis Karikatürler Diyarında / Alice in Cartoonland (1923) isimli bir dizidir (bkz. Görüntü 40). Bu dizide gerçek bir karakter canlandırma dünyasının içinde yer almaktadır.

Walt Disney canlandırmalarını pek çok açıdan ele almakla, canlandırma içindeki konumunu ve bu alana yaptığı katkıları algılamak mümkün olabilir. Disney canlandırmalarını, kullandığı ve keşfettiği teknik, işlediği konular, ideolojik yapısı ve yarattığı karakterler bağlamında irdelemekte yarar vardır.

Disney canlandırmalarının genelinde gerçekçi bir yaklaşımın uygulanmaya çalışıldığı dikkati çekmektedir. Üç boyutluluğu vermek ve "live action" ortama biraz daha yaklaşma arzusu özellikle erken dönem Disney canlandırmalarında çok sık rastlanan bir durumdur. Renk kullanımından, karakterlerin hareketlerine kadar her aşamada gerçek dünyayı ve üç boyutluluğu vermek için büyük bir çaba harcandığı görülmektedir. Disney neden gerçeklik algısına ulaşmak konusunda büyük bir çaba içine girmiştir? “Amaç seyircinin dünyaya çakılı gözünde fantezinin canlanması, gerçekdışı eylemlerin gerçek

insan deneyimleri ile ilişkilendirilmesi, dolayısıyla perdedeki çizimlerin, koltuklarında oturan insan kitlesi için bir anlam ifade etmesiydi.” (Adamson, 1979, s.613).

"Disney, canlıymış ve gerçekmiş gibi görünen karakterlerin oluşturulması yolunda kendisinden sonra gelen animatörlerin de takip edeceği bir dönüm noktası yarattı." (Adamson, 1979, s.613-614). Bu dönüm noktasına ulaşmak ve gerçeklik algısını yakalayabilmek adına uyguladıkları yöntemler şöyle sıralanabilir:

- Objelerin gerçek şekillerinin en düşük düzeyde abartılarak çizgisel sunumlarının elde edilmesi;
- Derinlik yanılsamasının mümkün olan son noktaya kadar zorlanması;
- Çizilen karakterlerin belirgin ağırlık merkezlerinin olması;
- Çizgilerin hareket ettikleri yanılsamasının gerçeklik algısında olduğu üzere, fizik yasalarına uygun olarak yaratılması." (Samancı, 2004, s.37).

‘Live action’ canlandırma birleşimlerinin de gerçeklik algısını yakalamakta önemli bir rolü olmuştur. Başlangıçta ekonomik kaygılar nedeniyle kullanılan bu yaklaşım, gerçekliği yakalama konusunda önemli bir basamak olarak kabul edilebilir.

"Live-action" animasyon birleşimleri ile ayakta durmaya çalıştıkları süreç, animasyon filmi hazırlama konusunda yetkinleşmeleri ile tamamlanır. Böylece oluşturmaya çalıştıkları görünmez anlatı ile kurmaya çalıştıkları gerçekçi estetiği sekteye uğratan bu kullanım, baştan sona animasyondan oluşmuş filmler yapmak üzere bırakılır." (Samancı, 2004, s.36).



(Görüntü:41) Bambi karakteri

Disney stüdyosunda gerçeklik algısını yakalamak adına her tür yöntem ve tekniğin kullanıldığı görülmektedir. Örneğin, Disney canlandırmaları içinde şekillerin aslına en uygun biçimde çizildiği Bambi (bkz. Görüntü 41) canlandırmasının yapımında stüdyoda geyik, tavşan ve at beslenmesi oldukça ilginç bir durumdur (bkz. Görüntü 42).

"Bambi'nin yapım sürecinde natüralizm üzerine büyük vurgu yapıldı. Var olan eğitim programının bir uzantısı olarak, Rico LeBrun tarafından animatörlere hayvanların ince ayrıntıları ile ustaca çizilebilmesi için dersler verildi. Film stüdyosunda model olarak kullanmak üzere geyik beslendi. Hayvan fotoğraflarıyla dolu kitaplar oluşturuldu, sayısız model hazırlandı ve binlerce metre uzunluğunda "live action" materyal referans olarak kullanıldı." (Finch, 1995, s.209).



(Görüntü:42) Disney Stüdyosunda at ve hayvanlarıresmeden canlandıymacılar

İnsan figürleri için de gerçek oyuncular kullanılmış, bu oyuncuların kullanım yöntemini Finch şu biçimde açıklamaktadır:

"Hyperion Avenue'dan getirilen oyuncular, animatörlerin istekleri doğrultusunda kamera karşısında oynadılar. Bu çekimler, animatörlere referans olmak üzere fotoğraf dizisine dönüştürüldü. Aslında animatöre kalan, fotoğrafların üzerinden geçip, onları direkt olarak kopyalamak gibi görünse de bu, animasyonun kalan kısmı ile tutarlı bir çizgide olabilmek için çok nadiren yapıldı. Bunun yerine "live action" çekimlere dayanılarak, karakterlerin çok az abartılmış karikatür versiyonları geliştirildi. Animatörlerin işine çok yarayan bu sistem, sonraki filmlerde de kullanıldı." (Finch, 1995, s.147).

Disney Stüdyosunda, gerçekliğe ulaşmak için renk konusunda da bir çok araştırma yapılmıştır. Canlandırmaları renklendirmek için önce sulu boya kullanılmış ancak sulu boyanın gerçekliği tam olarak vermediği düşüncesiyle daha sonra yağlı boya tercih edilmiştir. Bu iki boyanın karşılaştırmasını Seldes şu biçimde yapmaktadır:

"Öncelikle şunu söyleyelim: Disney renk bileşenini animasyona dahil etme konusunda bazı hatalar yaptı. (...) Ancak bu hatalar, renklerin zevksiz kullanımı ile ilgili temel hatalar değildi. (...) işe karakterlerini ağırlıksız gösterecek suluboya ile başladı; sonradan yağlıboya çalışan bir ressamın paletini kullanmaya yöneldi ve yağlıboyanın yoğunluğu her filmde artarak ilerledi. Benim kişisel seçimim suluboyadır çünkü tonları düş gücünün tonlarıdır. Oysa yağlı boya gerçekliğin boyasıdır." (Seldes, 1979, s.597).

Gerçekliğe ulaşmanın bir diğer yolu hareketi fizik kurallarına uygun, gerçek hayatta olduğu gibi vermekten geçer. Derinlik ve hareketin yumuşaklığı oldukça önemli iki öğedir. Bu iki nitelik adeta " 'live action' filmlerle rekabet içindeymiş gibi bir gerçeklik hareket etkisi yaratmaktaydı." (Seldes, 1979, s.599).

Hareketi doğru yakalamak için Max Fleischer'in keşfettiği Rotoskop makinesi kullanılmıştır. Hareketi aslına uygun vermek, yer çekimini ve fizik kurallarını iyi bilmekten geçmiştir. Bu zor durumun üstesinden gelmek hiçte kolay olmamıştır. Yapılan çalışmalara bakıldığında Goffy'nin yapım sürecini anlamak konuyu anlamaya ıstık tutmaya yeter (bkz. Görüntü 43). "Goofy'nin gerçek bir ağırlığı olabilmesi için, animatör Art Babbit'in yerçekiminin; karakterin yürürken, koşarken ya da sürünürken ilerleyen tek bir adımını nasıl etkilediğini anlaması gerekiyordu." (Finch, 1995, s.72).

Disney canlandırmalarına ve yaratılan karakterlere tarihsel bir sırayla bakıldığında, 1928'de yapılan ses ve görüntü eşlemesi konusunda çok uzun uğraşlar gerektiren ve ilk sesli canlandırma olarak bilinen, Kaptan Miki / Captain Miki (1928) gösterime girmiştir (bkz. Görüntü 43). Disney'in iyi bir canlandırma ustası olan Ub Iwerks ile yarattıkları Miki Fare'nin ilk ismi Mortimer'dir. Daha sonra "kendine özgü bir kişilik, bir sevimlilik kazanınca, dürüst ve orta halli Amerikan yurttaşının simgesi olmuş ve bütün dünyanın tanıdığı Mickey Mouse'a dönüşmüştür. Miki Fare, Yeni Düzen'in (New Deal) fırsatçılığını simgelemektedir." (Hünerli, 2005, s.18).



(Görüntü:43) Kaptan Miki ve Goofy karakteri

Disney Miki farenin yanına atlar, eşekler, filler gibi hayvanlar da ekleyerek, "sokaktaki adamın duygularını, gizli tutkularını, bütün dünyayı etkileyebilecek bir biçimde yansıtmak istemiştir." (Hünerli, 2005, s.20). Disney'in yarattığı karakterlere bakıldığında Minnie, köpek Goofy, kedi Big Pete, at Horace ve sevgilisi inek Clarabelle, kurnaz köpek Pluto, ördek Donald Duck kitlelerin beğenisini kazanmış karakterlerden bazılarıdır (bkz. Görüntü 44). "Donald Duck iyimserliği, hoşgörüsü ve duygusal patlamalarıyla sıradan Amerikan insanını simgelemektedir. Disney, içinde yaşadığı toplumu temel alarak bir hayvanlar dünyası yaratmıştır." (Hünerli, 2005, s.18).



(Görüntü:44) Ördek Donald Duck, at Horace, inek Clarabelle, Minnie ve köpek Pluto karakterleri

1929 yılında, mezardan çıkarak dans eden birkaç iskeletin dansını anlatan, Çılgın Senfoniler / Sily Symphonies dizisinin bir parçası olan İskelet Dansı / The Skeleton Dance isimli canlandırma yapılmıştır (bkz. Görüntü 45). "The Skeleton Dance aynı zamanda, müzik ve görüntü bağlantısıyla ilgili yeni bir türün de başlangıcı olmuştur."(Hünerli, 2005, s.18).

Disney, 1940 yılında Collodi'den uyarladığı Pinocchio canlandırmasını yapmıştır. "Bu

masalın Disney tarafından Amerikanlaştırılması çabası sonucunda öykü özgünlüğünü yitirmiş ve başarısız olmuştur." (Hünerli, 2005, s.23). Bunların yanında aşırı duygusallık yüklü Dumbo (1941) ile Bambi (1942) filmlerini gerçekleştirmişlerdir (bkz. Görüntü 46). Disney'in en önemli denemelerinden biri sese üçüncü boyut özelliği veren çok yollu seslendirme gibi yeni buluşların da kullanıldığı bir filmidir. Bu film 1940 yapımı Fantasia'dır (bkz. Görüntü 47). "Disney bu filmle canlandırma teknikleriyle müziğe biçim vermeyi denemiştir." (Hünerli, 2005, s.18).



(Görüntü:45) Ykelet Dansýisimli canlandıırma

Amerika Birleşik Devletleri II. Dünya Savaşına girdiğinde, Disney stüdyoları propaganda amacıyla ordu için canlandırmalar yapmaya başlar. Bu dönemde yapılan canlandırmalara bakıldığında daha çok askeri içerikli oldukları görülmektedir. Dönemin önemli canlandırmaları Hava Kuvvetleriyle Zafer / Victory Trough Air Power (1943), Yeni Ruh / The New Spirit (1942), Ölüm Eğitimi / Education For Death (1942) ve İstilaya Karşı Savunma / Defense Against Invasion (1943) biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 48).



(Görüntü:46) Dumbo karakteri



(Görüntü:47) Fantasia isimli canlandırma



(Görüntü:48) Yeni Ruh ve Ölüm Eđitimi isimli canlandırmalar

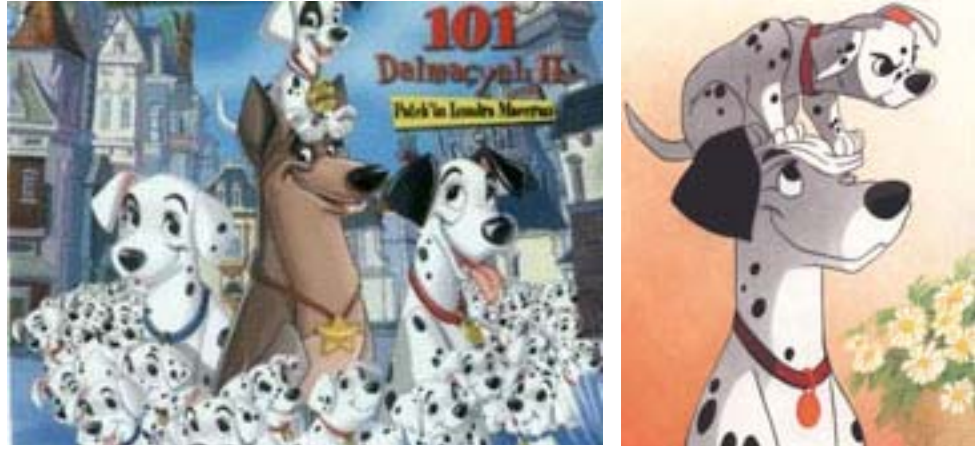
1950'lere gelindiğinde Kül Kedisi / Cinderella (1950) ve Uyuyan Güzeli / Sleeping Beauty (1959) canlandırmasını gerçekleştirmiştir (bkz. Görüntü 49).

1955 yılında ilk sinemaskop canlandırması olan Leydi'nin Aşkı / Lady and the Tramp isimli canlandırma yapılmış, bu canlandırmanın ardından, 1961 yılında One Hundred and One Dalmatians / One Dalmatians canlandırması gerçekleştirilmiştir (bkz. Görüntü 50).

1963 yılında T.H. White'in çocuk romanından esinlenerek çektiği Taşa Saplanan Kılıç / The Sword In The Stone adlı canlandırma yapılmıştır (bkz. Görüntü 51).



(Görüntü:49) Kül Kedisi ve Uyuyan Güzel isimli canlandırmalar



(Görüntü:50) 101 Dalmacıyalı isimli canlandırma



(Görüntü:51) Taşa Saplanan Kılıç isimli canlandırma

1980'lere gelindiğinde Disney stüdyosunda bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı canlandırmalar yapılmaya başlanmıştır. 1988 yılında üretilen Deniz Kızı / The Little Mermaid ve 1989 yılında Güzel ve Çirkin / Beauty and The Beast isimli canlandırmalar bilgisayar teknolojisi kullanılarak üretilmiştir. Güzel ve Çirkin 1991 yılında Oscar ödülünü kazanmıştır.



(Görüntü:52) Aladdin isimli canlandırma

Disney'nin başarıları gişe hasılatına da yansımıştır. 495 milyon dolar hasılat yaparak tüm zamanların en başarılı canlandırma filmi seçilen, 1992 yılında yapımı gerçekleştirilen Aladdin, oldukça önemli canlandırmalardan biri olarak kabul edilir (bkz. Görüntü 52). Gişe rekoru kıran canlandırma ise 495 milyon dolar hasılatı ile, 1994 yılında gösterime giren Aslan Kral / The Lion King olmuştur (bkz. Görüntü 53). 1995 yılında Pocahontas, 1996 yılında Notre Dame'ın Kamburu / The Hunchback of Notre Dame, 1997 yılında yapılan ve öyküsünü mitolojiden alan Herkül / Hercules filmi Disney'in önemli canlandırmaları arasındadır (bkz. Görüntü 54). 1998 yılında konusunu eski bir Çin destanından alan Mulan filmi gösterime girmiştir (bkz. Görüntü 55). "Bu canlandırmada Mulan isimli bayan karakter, "erkek kılığında orduya girip bir Çin efsanesine el atıyor ve Doğu-Batı kültürlerini kendi usulünce birleştiriyor. Amaç hem Çin pazarına göz kırpma hem Amerikan kültürünü Asya kıtasına tanıtmaktır." (Hünerli, 2005, s.18).

1990'lara gelindiğinde bilgisayar teknolojisinden yararlanılarak üretilen üç boyutlu canlandırmalar dikkati çekmektedir. Disney ve Pixar yapımevleri ortaklığıyla Oyuncak Hikayesi 1 ve 2 / Toy Story I and II (1995-1999), Bir Böceğin Yaşamı / A bugs Life (1998), Sevimli Canavarlar / Monsters Inc. (2001) ve Kayıp Balık Nemo / Finding

Nemo (2003), Köpek Balığı Hikayesi / Shark Tale (2004), Shrek ve 2 (2001-2004) filmleri 3 boyutlu bilgisayar yöntemiyle yapılmış ve çok beğenilmişlerdir (bkz. Görüntü 56). Oyuncak Hikayesi ve Kayıp Balık Nemo filmleri En İyi Canlandırma Filmi dalında Oskar kazanmışlardır.



(Görüntü:53) Aslan Kral isimli canlandırma



(Görüntü:54) Notre Dame'nin Kamburu ve Herkül isimli canlandırmalar

'Live-action' canlandırma birleşimleriyle oluşan ilk dönemin ardından, gerçekçiliği esas olarak klasikleşmiş bir tarz elde eden ve tümü canlandırmadan oluşan filmler üreten Disney, bir döneme damgasını vurmayı başarmış, önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir. Disney canlandırmalarında biçimi, hareketi, rengi gerçekçi bir bakış açısıyla verme çabası, dünyanın gerçekliği ile uyumlanmaktadır. Her şey gerçektir ancak Disney canlandırmalarında gerçek hayatta varolan ilişkiler bütünü yoktur. Genelde iyilik ve

dürüstlük temeline oturtulan canlandırmalar da tıpkı Yeşilçam filmlerinde olduğu gibi toz pembe bir dünya yaratılmıştır. Canlandırmalarda dünya iyisi bir baş kahraman ve baş kahramanın mutluluğuna sevinen yan karakterler vardır. Disney sonraki yıllarda konu olarak masalları ele almıştır. "Masalları canlandırma sinemasına uyarlaması, ona yirminci yüzyılın Esop'u denilmesine yol açmıştır." (Hünerli, 2005, s.18).



(Görüntü:55) Mulan isimli canlandırmalar



(Görüntü:56) Bir Böceğin Yaşamı, Sevimli Canavarlar, Oyuncak Hikayesi, Kayıp Balık Nemo, Köpek Balığı Hikayesi isimli canlandırmalar

1.3.4 Walt Disney'e Karşı Çıkış ve Yeni Yapılanma

Disney'in canlandırma piyasasının tek hakimi olması diğer yapım evlerinin Disney'in egemenliğini yıkmak amacıyla bazı girişimler içine girmesine neden olmuştur. Disney'e tepki olarak bilinen bu dönemde, canlandırmanın oldukça farklı bir yönde gelişim gösterdiği görülmektedir. Disney'in gerçeği yakalama isteği ve iyi kalpli karakterlerle oluşturduğu, mutlu sonla biten canlandırmaların yerini gerçeklikten uzaklaşma, çizgide yalınlık ve kötü kalpli karakterlerin kullanıldığı canlandırmalar almıştır. Tepkisel süreçte, "Disney Stüdyosu'nun oluşturduğu estetik, gerçeküstü ve fizik yasalarına uymayan yaklaşımla tersyüz edilmiştir." (Samancı, 2004, s.82). Uzun yıllar canlandırma sektörünün tek hakimi olan Disney Stüdyolarından "bir sendika direnişi nedeniyle ayrılmak zorunda kalan Stephan Basustow ve arkadaşlarının kurduğu bir yapımevi olan United Productions America (UPA)" (Hünerli, 2005, s.28) tepkisel süreçte canlandırmalar üreten önemli yapım evlerinden biridir. Tepkisel sürecin diğer önemli yapım evleri, Terry-toons, Walter Lantz ve Warner Brothers (WB) biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 57). Disney'in yaptığının aynısını yapmamak temelinde gelişen dönem, canlandırma sinemasını pek çok açıdan, özellikle konuların seçimi, karakterler, görselliğin kullanımı ve hareket bağlamında etkilemiştir. Bu yeni dönem, canlandırmalarda farklı bir mizah anlayışının oluşmasını da sağlamıştır.



(Görüntü:57) Terry-toons, Walter Lantz, WarnerBrothers, United Productions America isimli yapımcıların logoları

Tepkisel süreç, ilk olarak konu ve karakter bağlamında ele alınacaktır. Daha sonra görsellik bakımından görülen değişiklikler incelenecektir. Konu açısından ele alındığında, erotizm, şiddet ve argo dil tepkisel süreç canlandırmalarında kullanılan en

belirgin öğelerdir. Disney, çoğunlukla masalları ele almıştır.

“Masumiyete dair bir anlatının hakim olduğu Disney’in animasyon sinemasında, bu masumiyeti besleyecek temel malzemelerden biri de masallardır. Disney’in bu saf ve temiz masallarını kirleterek tepkisini ortaya koyan Warner Bros. Stüdyosu, tam olarak derdinin ne olduğunu da bu kirletmeyle ortaya koymuş olur.” (Samancı, 2004, s.91).

Disney’in masal kahramanlarıyla dalga geçilmesi yeni bir mizah yaklaşımını da inşa etmiştir. Disney’in masallarıyla dalga geçerek gerçekleştirilen canlandırmaların en iyi örneklerinden biri, Warner Bros. animatörlerinin gerçekleştirdiği, Kara Kömür ve Yedi Cüceler / Coal Black and De Sebben Dwarfs (1943) isimli canlandırmadır. Hikayede yer alan zenci karakterler Disney’in Pamuk Prenses ve Yedi cüceler canlandırmasına göndermeler yaparak izleyiciyi güldürmeyi hedeflemiştir.

“Yıllardır animasyon sinemasını etkisi altına almış Disney estetiğinin sunduğu Pamuk Prenses ve yakışıklı Prensın saadeti için anlamsız bir şekilde kayıtsız şartsız tüm varlıklarını ortaya koyan bu cüceler, yapmacık iyi kalpliliklerinden sıyrılıp gerçek anlamda kendi çıkarlarının peşinden koşmaya başlarlar. Saf ve masum anlatıyı etnik, erotik bakış açısıyla tersyüz eden filmin tepkiselliği, politik açıdan doğru olamamak için harcadığı çabadan okunabilir.” (Samancı, 2004, s.91-92).



(Görüntü:58) Swing Shift Cinderella ve Kırmızı Başlıklı Kız isimli canlandırmalar

Disney canlandırmalarıyla dalga geçerek mizahın gerçekleştirildiği diğer canlandırmalar, Vahşi ve Hayvani / Wild and Woolfy (1945), Swing Shift Cinderella (1945), Tom Amca'nın Kulübesi / Uncle Tom's Cabanna (1947), Kırmızı Başlıklı Kız / Little Rural

Riding Hood (1949) biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 58). Kırmızı Başlıklı Kız canlandırmasında "Kurt, şov kızının seksi performansından o kadar etkilenir ki, kendisine hakim olamaz. Gece kulübünün masasında ellerini kemirir, balyozla kafasına vurur, sigarası yerine burnunu yakar, masanın bir kısmını yer vs..." (Maltin, 1987, s.292-293). Kırmızı Başlıklı Kız canlandırmasında, kurtun yaptığı bütün bu sakarlıklar, izleyiciyi güldürmekte, canlandırmalarda mizahın kullanılmasını gündeme getirmektedir. Mizahı oluşturan tek yaklaşım masallarla dalga geçmek değildir. Şiddet öğesinin kullanılmasıyla da izleyici güldürülmektedir. Örneğin, Tom ve Jerry (bkz. Görüntü 59) canlandırmasında, canlandırma kahramanları sürekli şiddet bombardımanına maruz bırakılmıştır. Başından sonuna sakarlık ve şiddet temelinde gerçekleştirilen canlandırmada, gerçek hayatta mümkün olmayan ve fizik kurallarına aykırı bir yaklaşım dikkati çekmektedir. Üstelik sürekli şiddete maruz kalan canlandırma karakterleri Tom ve Jerry sapa sağlam bir biçimde hayatlarına devam etmektedirler. Ancak seyirci bütün bu olup biten şiddet içerikli sakarlıklara gülmeden kendini alamaz.



(Görüntü:59) Tom ve Jerry isimli canlandırma

“Disney’in temel yaklaşımlarından, şiddet içermeme ve fiziksel gerçekliğe uygun hareket etme eğilimi, tepkisel süreçte bir taşla iki kuş vurularak kırılır. Karakterler, fizik kurallarını ihlal ederek ağır şiddet davranışları sergilerler. Bu şiddet dolu tavırlarla da aslında Disney estetiğinin bir özelliği daha alaşağı edilir. Disney animasyonlarının her anlamda iyi ahlaklı olan temel karakterleri, artık gözünü kırpmadan acımasızca şiddet uygulayabilen ve bu uğurda fizik yasalarını bile yıkıp geçebilen bir dönüşüme uğramıştır. Bu dönüşüm, karakteri iyi ahlaklılıktan kötü ahlaklılığa doğru taşır. Bu kötü ahlaklı karakterler de küstah tavırla argo konuşabilirler.” (Samancı, 2004, s.65).



(Görüntü:60) Screwy Squirrel isimli karakter

Kötü ahlaklı karakterler şiddeti kullanarak ve argo konuşarak izleyiciyi güldürmektedir. Mizahın kullanımına verilecek bir diğer örnek ise Avery'nin Screwy Squirrel karakteridir (bkz. Görüntü 60).

"Avery'nin Screevy karakteri, bir köpekle kaçma kovalamaca sahnesinin uzantısında kapkaranlık bir mağaraya girer. Seyirci için de ekran bir müddet karanlıktır. Sonra bir kibrit çakılır ve Screevy şöyle der: "Çok eğlenceli bir numaraydı, ama maalesef, siz görmediniz!" (Maltin, 1987, s.295).

Samancı'nın bu canlandırma karesi için yorumu şu biçimdedir:

"Bu filmin ortamının bileşenlerinden ışığa gönderme yapmasının dışında, bu göndermeyi yaparken izlediği yol, sinir bozucu ve rahatsız edici bir mizah duygusu üzerinden işler. Güzel bir şeyi kaçırmış olmamızdan dolayı keyif duyan bu karakterin küstah tavrı, Disney'in iyi kalpli ve her anlamda doğru, birincil karakterlerinin tersine gidildiğine işarettir." (Samancı, 2004, s.89).

Disney'in yaptığı'nın tersini yapma eğilimi karakterlere de yansımıştır. Disney stüdyosunun yarattığı karakterler, iyi niyetli, iyi ahlaklı ve sevgi doludur. İyi ve kötüler kesin sınır çizgileriyle birbirinden ayrılmışlardır. Örneğin, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler canlandırmasında Prensesi öldürmeye çalışan kötü karakterler daima yenilgi içindedir. Disney canlandırmaları iyiliğin ve güzelliğin kazanması temelinde gelişir ve sonlanır. Bu yaklaşım ülkemizin bir dönem en çok izlenen filmlerini üreten Yeşilçam'ı hatırlatmaktadır. Ancak gerçek hayatta işler böyle değildir. İyilerin yanında ahlaksızlar, küstahlar, kötü niyetliler, hırsızlar, sapıklar ve daha pek çok karakter vardır

ve bazen hayat sınavında başarıyı kötü karakterler kazanmaktadır. Hatta gerçek hayatta pek çok insan hem iyi hem de kötü özelliklere sahip olabilir. Sonraki yıllarda baş rolde kötü karakterlerin bulunduğu ve geniş bir izleyici kitlesi tarafından sevilen ve izlenen canlandırmalar da yapılmıştır. Günümüzde, Simpsonlar / The Simpsons (1989) ve South Park (1997) (bkz. Görüntü 61) kötülüğün ve şiddetin yoğun olarak kullanıldığı ve kitlelerin sevgisini kazanmış canlandırmalar arasındadır.



(Görüntü:61) Simpsonlar ve South Park isimli canlandırmalar

“Disney karakterleri iyi ahlaklıdır ve var olmalarının bir amacı vardır. Sabreder, azimle çalışıp başarıya ulaşırlar. Tepkisel sürecin ortaya attığı genel karakter biçimi ise amaçsız, beş parasız serserilerden oluşur. "Disney'in filmleri Robert Sklar'ın deyimiyle "toplumsal hedeflerin ruhunu ve eski değerleri güçlendirmek üzere çalışırlar. Bu idealize edilmiş dünyaya, Tex Avery ve Chuck Jones'un anarşist dünyası meydan okur." (Wells, 1996, s.203).

Tepkisel süreçte gerçekleştirilen canlandırma karakterleri kuralları reddeden anarşistlerdir. Tepkisel dönem, Disney'in kuruluşundan beri devlet desteği alarak düzenin koruyuculuğunu üstlenmesine bir tepki olarak da değerlendirilebilir. Bir başkaldırı söz konusudur. "Disney animasyonlarında 'cennet', uğrunda mücadele verilerek ulaşılabilecek bir yerdir. (...) Warner animasyonlarında ise saygı duyulacak herhangi bir kural ya da kişinin kendi kaderinden bir beklentisi yoktur. Karakterler otoriteyi reddederek yaşarlar." (Rafaelli, 1997, s.112).

Disney karakterlerine Samancı'nın yaklaşımı ise şu biçimdedir:

“Disney animasyonlarında, başrollerdeki karakterlerin mutlu sona kavuşması için film boyunca tüm komik, iyi kalpli karakterler ve hayvanlar alemi varlarını yoklarını ortaya koyarak çalışırlar. Mutluluğa koşan baş karakter, bu yolda büyük emeği olan tayfaya Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler / Snow White And The Seven Dwarfs filmindeki prenses ve cüceler takımı örnek olarak verilebilir. Filmin finalinde, canını dişine takan bu takımın eline, esas karakterlerin mutluluğuna sevinmekten ve onların etrafında dönüp dans etmekten öte de bir şey geçmez. (Samancı, 2004, s.63).

Rafaelli ise tüm iyi karakterlerin utangaç ve mahcup olduğunu ileri sürerek konuya şu biçimde yaklaşmaktadır.

"Disney'in basitlik kuralları uyarınca tüm iyi karakterler, utangaç ve mahcuptur. Özellikle aşağı yukarı tüm erkek karakterlerin kadın arzusu karşısında bu tavrı takınması tesadüf değildir. İlk adımı atan hep kadınlardır, böyle bir durum olduğunda erkekler genellikle mahcup mahcup yere bakar. Durumu hakimiyeti altına alan kadın, her şeyi bilip uygularken erkeğin bacakları titrer." (Rafaelli, 1987, s.117-118).

Samancı'nın deyimiyle "Disney Stüdyosu, mutluluk ve iyilik ile dolu masalsı bir atmosferin yaratımını kendisine görev edinmişken, Fleischer kabuslar dünyasında ilerler." (Samancı, 2004, s.81). Kabuslar dünyasının kötü kahramanlarından en akılda kalanlardan biri de, ilginç kahkahasını atarak kurbanlarıyla alay eden bir ağaçkakanın öyküsünü anlatan Ağaç Kakan / Woody Woodpecker'dır (bkz. Görüntü 62).

Tepkisel süreç görsellik bağlamında incelendiğinde, canlandırmalarda sadeleşme, soyutlama, abartı, transformasyon (dönüşüm) ve atlamalı hareketler dikkati çekmektedir. Disney canlandırmasında gerçeğe yaklaşma arzusunun tam tersi bir süreç yaşandığı görülmektedir. "Gilbert Seldes'in Disney'in gerçeklik tutkusuna yaklaşımı şöyledir:

“Disney fotografik gerçekliğe adım adım yaklaştıkça, animasyonun doğasından (ki bu iki boyutlu düzleme çizimdir) fark ettirmeden uzaklaştı; animasyona derinlik kazandırdı, zanaat ile teknolojinin müthiş bir kombinasyonu ile animasyonun yerine gerçekliğe fazlasıyla benzeyen bir hareketi geçirdi. UPA animasyonları iki boyutludur. Eğer bir şekilde derinlik hissi varsa, o da perspektifin kullanımından gelir. (...) Disney animasyonlarında olduğu kadar sık kareleme yapılmadığı için de,

figürler Disney animasyonlarında olduğu gibi yumuşak hareket etmezler." (Maltin, 1987, s.330).



(Görüntü:62) Ađaç Kakan isimli karakter

Samancı'nın da belirttiđi gibi tepkisel süreçte gerçeklik algısının dayattığı kurallardan gittikçe uzaklaşıldığı görölmektedir.

“Saçma olayları körükleyen abartı ve absürdlük duygusuna ek olarak, biçim ve içerikteki stilize kullanımlarla, Disney döneminde peşinde olunan gerçeklik algısından tamamen uzaklaşılır. Bu uzaklaşma da, yine ortamın dayatılan sınırlarının kırılması ve ortamın keşfinin yapılması anlamına gelir.” (Samancı, 2004, s.85).

UPA canlandırmacıları grafiksel anlamda izlenimci bir biçem kullanmaktaydılar. “Çıkan yapıtlardan, kimileri çağdaş karikatür, kimileri izlenimci resim anlayışına benzemiştir. Disney'in inandırıcı dünyasına karşıt olarak, UPA'nın sanatçıları basit dekorlar üzerinde sıradan kahramanları canlandırmışlardır.” (Hünerli, 2005, s.28). UPA'nın karikatüre benzer nitelikte oluşturduğu yapıtlarında dönemin ünlü karikatüristlerinin etkileri görölmektedir.

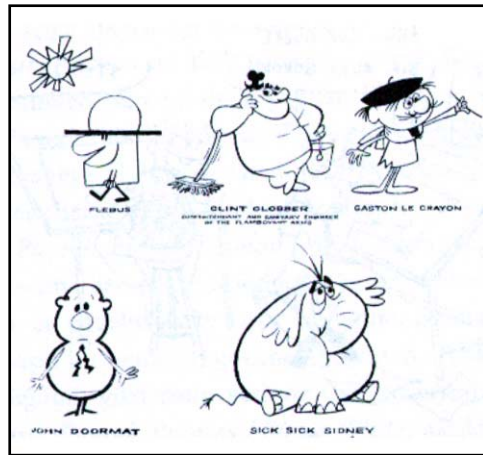
"Karikatür alanında çizgi ve konu anlamında dönemin devrimci çizerleri Soul Steinberg ve James Thurber'in anlayışını benimseyen UPA, Disney'e sanki bir tepki oluşturarak onun masalımsı dünyasına uymamakla beraber, çizerlerini de özgür bırakarak onların yeni buluşlarını ve biçemlerini uygulamasına olanak sağlamıştır.” (Arkın Sinema Ansiklopedisi, 1975, s.325-326).

İlgaz ise tepkisel süreç canlandırmasında biçimsel anlamda sadeleşme konusunu dönemin önemli ressamlarıyla ilişkilendirir ve Picasso ile Matisse'in çizgilerine benzer bir yaklaşımın hakim olduğunu ileri sürerek şu açıklamayı yapar:

“Walt Disney'in katı, yuvarlak biçim anlayışı, insan, hayvan hareketlerini en ince ayrıntısına kadar tekrarlama anlayışı ile gelişen, ama oldukça pahalıya malolan naturalist anlayış yerini; Matisse ve Picasso'nun serbest, canlı ve basit çizgileriyle biçimlenmiş animasyonlara bıraktı. Yaklaşık otuz yıla yakın bir zaman boyunca, canlandırma sinemasına egemen olmuş bir gelenekten sonra, U.P.A ve diğer animasyon stüdyolarının ticari alandaki bu başarıları, birçok animatörü cesaretlendirecek özgün anlatım tarzlarını bulmağa ve geliştirmeye yöneltti.” (İlgaz, 1997, s.14).

Bu sadeleşme canlandırmayı başlangıca yani Emile Cohl dönemine götürmektedir. Tepkisel süreç canlandırmacıları "Emile Cohl'ün çöp adam ve biçim anlayışına, tek çizgi ile çizilen, çok basit, özgün, fakat hayat dolu biçimlere yöneldi." (İlgaz, 1997, s.15).

Tepkisel süreçte minimum çizgiyle oluşturulan, geometrik formlara ağırlık verildiği ve karakterlerin sadeleştiği görülmektedir. Bu karakterler (bkz. Görüntü 63) geometrik biçimlerden oluşmaktadır. Flebus, kare ve yarım daire olarak iki daireden oluşmuştur. Sick Sick Sidney ise tek bir daire olarak tanımlanabilir. “Böylece geometrik formlardan oluşan tepkisel sürecin animasyon karakterleri de, biçimsel olarak gerçeklikten uzaklaşır.” (Samancı, 2004, s.79).



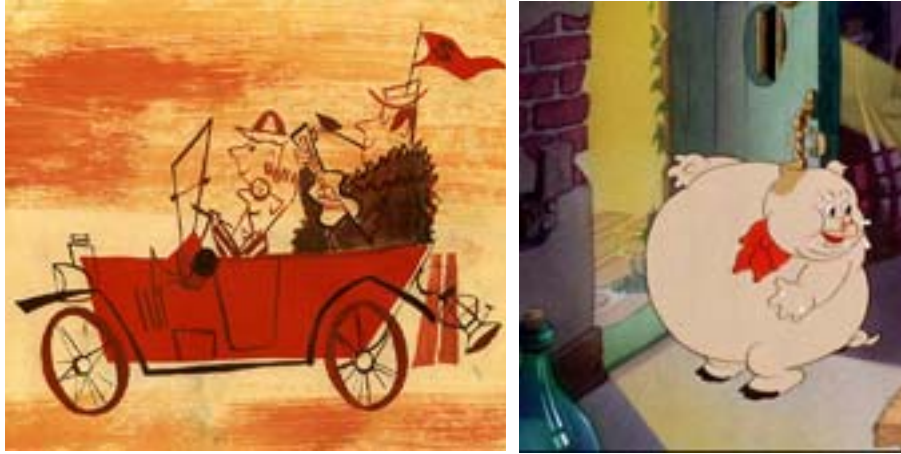
(Görüntü:63) Tepkisel süreçte geometrik biçimlerden oluşan sadeleşmiş karakterler

Tepkisel süreç canlandırmalarında sadeleştirme arka plana da yansımaktadır. Arka plan çizimlerinin oldukça sade olduğu görülmektedir. Bu yaklaşım karakterlerin daha iyi algılanmasını sağlamaktadır. MGM yapımı Bowling Sokağı Kedisi / Bowling Alley Cat (1942) filmiyle (bkz. Görüntü 64) "stilize edilmiş, hafifçe silikleştirilmiş arka planlar sayesinde dikkatin karakterlerde yoğunlaşması sağlanıyordu." (Maltin, 1987, s.290).



(Görüntü:64) Bowling Sokağı isimli canlandırmanın silikleştirilmiş arka planları

Tepkisel süreçte erotizm, şiddet, argo dil kullanımı hedef kitleyi de değiştirmiştir. Disney canlandırmaları çocuklara hitap etmektedir ve bir aile izlencesi olarak değerlendirilmektedir. Oysa tepkisel süreç yetişkinleri de hedef kitleye katarak pastadaki payını büyütülmüştür. Bütün bu gelişmelere kayıtsız kalamayan Disney yenilenme dönemine girmiştir. Yüz Bir Dalmaçyalı / One Hundred and One Dalmatians (1961) ve Aladdin (1992) yenilenme döneminin canlandırmalarıdır. Sonraki yıllarda Disney UPA estetiğini yansıtan canlandırmalar da yapmıştır. Bu canlandırmalar Toot, Whistle, Plunk and Boom (1953) ve Domuz Domuzdur / Pigs is Pigs (1954) biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 65). "Karakterlerin çiziminde keskin geometrik formlara ağırlık verilmesi, vücut oranlarının gerçekliğe bağlı kalmadan elde edilmesi, kısacası stilize bir anlatıma yönelinmesi bu filmlerin görsel estetiğini Disney estetiğinden farklılaştırır." (Furniss, 1988, s.142).



(Görüntü:65) Toot, Whistle, Plunk and Boom ve Domuz Domuzdur isimli canlandırmalar

Artık piyasanın tek hakimi Disney Stüdyosu değildir ve Disney Stüdyosu'nun rakipleri vardır. Rakipler, tepkisel süreçte Disney'in yapmaktan kaçındıklarını uygulayarak canlandırma piyasasında önemli bir yer edinmişlerdir.

1.3.5 Dünyada Canlandırma

1.3.5.1 Amerika Birleşik Devletleri

Walt Disney Dönemi ve Walt Disney'e Karşı Çıkış başlıkları altında uzun uzun değinilen, Amerikan canlandırmalarının yukarıda bahsedilenlerin dışında da önemli örnekleri ve bu alanda ürün vermiş sanatçılar bulunmaktadır, bunlara değinmekte yarar vardır.

Amerikan canlandırmasında özellikle ikinci dünya savaşından sonra "çılgın bir hareket tutkusu, mantıksız uçlara varan durum anlayışı, gerçeküstücü öğeler, belirli bir sadizim" (Arkın Sinema Ansiklopedisi, 1975, s.327) dikkati çeken öğelerdir.

Amerikan canlandırmasında yetişkin kitleye hitap eden ve hala büyük bir ilgiyle izlenen yapıtlar vardır. Bunlar "şiddet öğesinin ön planda olduğu Tom ve Jerry / Tom&Jerry (1940), çağımız yaşantısını taş devrinde eleştiren Taş Devri / The Flintstones (1960), önceleme yöntemiyle yine çağımız yaşantısını gelecekteki bir zamanda irdelenen Jetgiller / The Jetsons (1990)" (Stephenson, 1973, s.61) biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 66).



(Görüntü:66) Tom ve Jerry, Taş Devri ve Jetgiller isimli canlandırmalar

Frederick Bean'in Amerikan canlandırmasında oldukça önemli bir yeri vardır. Frederick Bean animatörlüğünün yanı sıra aynı zamanda karikatürist ve yönetmendir.

Hollywood'un altın çağında yaşamış ve Warner Bros., Metro-Goldwyn-Mayer gibi o dönemin ünlü stüdyoları için oldukça başarılı çalışmalar yapmıştır. Daffy Duck, Bugs Bunny, Droopy yarattığı önemli karakterlerdendir (bkz. Görüntü 67). Tepkisel süreçte adı geçen sanatçının yarattığı karakterler, aşırı abartma ve deformasyonlardan oluşmuş birer karikatür niteliğindedir. Çılgın ve hızlı bir hareket anlayışı dikkati çeken bir diğer öğedir.

Amerikan canlandırmasının önemli animatörlerinden biri de Sylvester and Tweety ve Speedy Gonzales'in yaratıcısı McKimson'dur. Çocukların yanı sıra, yetişkin kitlenin büyük bir zevkle izlediği, Fritz Freeleng tarafından yaratılan Pembe Panter ince bir mizah anlayışını içinde barındıran ve hala hafızalardan silinmeyen başarılı bir polisiye dizi canlandırmadır (bkz. Görüntü 68).

Robert Crumb'ın Underground (Yer altı) çizgi romanından uyarlanan Kedi Fritz / Fritz The Cat (1972) unutulamayanlar arasındadır (bkz. Görüntü 69). Filmde esrar çeken her gördüğü dişiye saldıran Fritz, "...en kara kötümserliğin doğurduğu bir yaratıktır: Şaşkın, huzursuz, toplumdan kopmuş" (Arkın Sinema Ansiklopedisi, 1975, s.327) bir kedi olan kedi Fritz yetişkin kitleyi hedefleyen bir canlandırmadır.

Bir televizyon dizisi olarak dikkatleri çeken ve yetişkin kitleye yönelik bir çalışma olan 1987 yılı yapımı Simpsonlar / The Simpsons canlandırması (bkz. Görüntü 61) karakterler ve işlediği konular açısından uzun yıllar konuşulmuş ve hatta bilimsel araştırmalara da konu olmuştur. Simpsonlar'da klasik Amerikan ailesi konu edilmiştir. Zaman zaman Amerikan aile düzenini eleştiren bazen de öven bir yaklaşımı vardır. Karakterler karikatür niteliğindedir ve aşırı derecede abartma söz konusudur.



(Görüntü:67) Daffy Duck, Bugs Bunny, Droopy isimli karakterler



(Görüntü:68) Sylvester ve Tweety, Speedy Gonzales, Pembe Panter isimli karakterler



(Görüntü:69) Robert Crumb'ın Underground (Yer altı) çizgi romanından uyarlanan Kedi Fritzisimli canlandırma

1.3.5.2 İngiltere

İngiltere'de canlandırma alanında pek çok çalışma yapılmıştır. Önemli animatörleri, Anson Dye, John Halas, Joy Batchelor, Joan ve Peter Foldes ve George Dunning olarak sıralanabilir. John Halas ve Joy Batchelor 1940 yılında Halas ve Batchelor Çizgi Film Şirketi kurmuşlardır. Bu yapım evinde yetişkinler için eğitici ve öğretici canlandırmalar üretmişlerdir. Savaş yıllarında devlet desteğiyle ordu adına filmler yapmışlardır. Bu yapım evinde hazırlanan filmler, 1955 yılında George Orwell'in aynı adlı romanından uyarladıkları Animal Farm / Hayvanlar Çiftliği, 1956 yılında Sinema Tarihi / History of The Cinema ve Shakespeare'in bir tiyatro oyunundan yola çıkarak hazırladıkları Bir Yaz Gecesi Kabusu / Midsummer Nightmare (1957) isimli canlandırmaları gerçekleştirmişlerdir (bkz. Görüntü 70). Hayvanlar Çiftliği canlandırması siyasi bir yapıya sahiptir ve "Bolşevizme karşı bir eleştiri getirmektedir." (Hünerli, 2005, s.38).

İngiliz canlandırmasının diğer önemli animatörleri ve canlandırmaları şöyle sıralanabilir: Joan ve Peter Foldes'in 1952 yapımı Canlandırılmış Başlangıç / Animated Genesis ile 1956 yapımı Kısa Görüş / Short Vision, Richard Williams'ın 1958 yapımı Küçük Ada / The Little Island ve 1971 yapımı Noel Şarkısı / A Christmas Carol.

The Beatles topluluğunu konu edinen Sarı Denizaltı / Yellow Submarine (1968) (bkz. Görüntü 71) adlı canlandırmanın animatörü George Dunning'dir. "Film pek çok açıdan başarılı olmuştur. Bir buçuk saatlik film, grafik ve gülmece buluşlarıyla dikkat çekicidir.

The Beatles grubunun müzikleriyle zenginleşen film pek çok ülkede canlandırma sinemasını ateşleyen bir öncü film olma özelliğini taşır." (Hünerli, 2005, s.39).



(Görüntü:70) Halas ve Batchelor Çizgi Film Stüdyosundan çıkan Hayvanlar Çiftliği ve Sinema Tarihi isimli canlandırmalar



(Görüntü:71) The Beatles topluluğunu konu edinen SarıDenizaltı isimli canlandırma

1.3.5.3 Fransa

Fransa'da canlandırma sinemasının atası Emile Cohl olarak kabul edilir. Aslında Emile Cohl sadece Fransa için değil, tüm Dünya canlandırmasında oldukça önemli bir yere sahiptir. Emile Cohl'un ardından Hoppin ile Gross ikilisi canlandırma alanında önemli çalışmalar yapmıştır. İkili, 1934 yılında Yaşama Sevinci / La Joie de Vivre isimli filmi gerçekleştirmişlerdir.

Fransız canlandırmasının önemli isimlerinden biri de Rus asıllı Alexander Alexaieff'tir. İğneli perde tekniğini bulan sanatçı, Doktor Jivago (1959) romanını, Le Proces / Duruşma (1962) filminin girişi, Bir Serginin Tabloları / Tableaux D'exposition (1959) canlandırmasını gerçekleştirmiştir. Bir Serginin Tabloları canlandırması "tekniğini en iyi kullandığı filmi olarak anılır." (Stephenson, 1973, s.99).

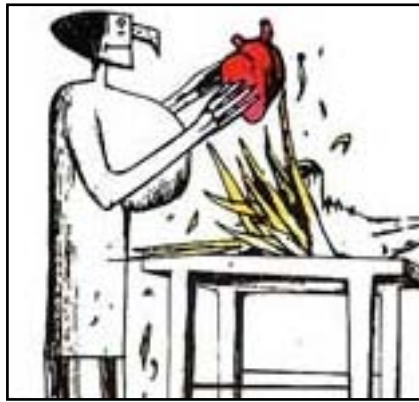
Jean Image olarak bilinen Emeric Hadju Fransız canlandırma tarihinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Korkusuz Jeannot / Jeannot l'Intrépide (1949) ve Günaydın Paris / Bonjour Paris (1952) adlı iki uzun canlandırma hazırlamıştır.

Paul Grimault da Fransız canlandırma tarihinde oldukça önemli bir isimdir. 1937 yılında Elektrik Olayları / Phénomènes Electriques isimli canlandırmayı gerçekleştirmiştir. Bu canlandırma daha sonra "Avrupa'daki diğer uğraşdaşlarını da etkileyecek olan farklı grafik anlayışını ortaya koyduğu bir filmidir. Grimault'nun biçiminde, Disney etkisini ortaya koyacak, ne biçimsel ne de öz hiçbir benzeyiş görülmemektedir." (Stephenson, 1973, s.100-101).

Sine de Fransız canlandırması içinde önemli bir konuma sahiptir. "Canlandırma

sinemasına grafik ve biçimsel gelişmesine katkıda bulunan Sine, sert karikatür çizgileriyle atasözleri dizisini gerçekleştirmiş ve bir konserve fabrikası için yaptığı reklam filmleriyle dikkati çekmiştir.” (Hünerli, 2005, s.40).

Fransa'da yaşayan Polonyalı Walerian Borowczyk de Fransız canlandırmasına katkı sağlamış bir isimdir. "Filmlerine gerçek görüntüler ekleyen sanatçı, metafizik ve gerçeküstü simgeler kullanarak, aydın bir izleyici kitlesine yönelmiştir. 1966 yılında çektiği Kabal Bay ve Bayan Kabal'ın Tiyatrosu / Le Théâtre de M. Et Mme isimli filmi (bkz. Görüntü 72) bunun en iyi örneğidir." (Hünerli, 2005, s.41).



(Görüntü:72) Walerian Borowczyk'ın Kabal Bay ve Bayan Kabal'ın Tiyatrosu isimli canlandırma

1.3.5.4 Belçika

Belçika, canlandırma alanında dünyaca tanınan oldukça başarılı çalışmaların altına imza atmış bir ülkedir. Bu canlandırmalardan en çok bilineni Şirinler'dir (bkz. Görüntü 73). Asıl ismi Smurfs olan Şirinler canlandırmasını, 1957 yılında öykü yazarı Pierre Culliford hazırlamıştır. Diğer önemli yapıtlar, Ray Goossens'in, Hergé'in ünlü çizgi romanı Ten Ten / Tin Tin'in uyarlamaları olan Hedef Ay / Objective Lune ve Güneş Tapınağı / Le Temple du Soleil canlandırmalarıdır (bkz. Görüntü 73).

Belçika canlandırmasında çizgi roman uyarlamaları dikkati çekmektedir. 1968 ve 1969 yıllarında Belvision yapımevinde, René Goscinny ve Albert Uderzo'nun çizgi romanı olan Asteriks ve Kleopatra / Astérix Et Cléopatre canlandırmaları gerçekleştirilmiştir (bkz. Görüntü 74). 1972 yılında ise Morris ve Gocinny'nin çizgi roman kahramanı Red Kit / Lucky Luke (bkz. Görüntü 74) canlandırmaya uyarlanmıştır. Diğer önemli yapıtlar, deneysel çalışmalarıyla ünlü Yvan Lemaire L'homme'nın Bu ikilik / Cette Dualité (1958), La Danse Des Arbes / Ağaçların Dansı ve Striptiz / Striptease isimli canlandırmalarıdır.



(Görüntü:73) Pierre Culliford'ın yönettiği Birinler ve Ray Goossens'in yönettiği Ten Ten isimli canlandırmalar



(Görüntü:74) Belvision yapıminde, René Goscinny ve Albert Uderzo'nun çizgi romanından uyarlanan Asteriks ve Kleopatra ve Morris ve Gocinny'nin çizgi romanından uyarlanan Red Kit isimli canlandırmalar

1.3.5.5 İtalya

Canlandırma sinemasının İtalya'daki öncülerinden biri Amadro'dur. Gölge tekniğini kullanarak pek çok çalışma yapmıştır. Yaptığı çalışmalardan Pinokyo uyarlaması başarılı bir çalışmadır.

1948 yılında gösterime giren Dinamit Kardeşler / I Fratelli Dinamite canlandırmasında Nino ve Toni Pagot "bir çok teknik özellik denemişler, çok devinimli ve gerçeküstü öğelerin yer aldığı bir film gerçekleştirmişlerdir." (Hünerli, 2005, s.44).

Cossi Kardeşler'in Soytarı Ormanda, Soytarı ve Haydutlar, Kahraman Anselmo ve Çalınan Kova adlı yapıtları İtalyan sineması için oldukça önemlidir.

İtalyan canlandırmasının tüm Dünya'da tanınmasını sağlayan canlandırma sanatçısı Bruno Bozetto'dur. "Bozetto yapıtlarıyla canlandırma sinemasının yalnız çocuklara seslenmediğini, yetişkinlere de yönelik bir dal olduğunu kanıtlamıştır. Bozetto Allegro Non Troppo filmiyle Disney'e kafa tutmuş, dahası resmen dalga geçmiştir." (Hünerli, 2005, s.44). Bruno Bozetto'nun yalın hareketlerle kurguladığı ana renklerden oluşan yuvarlak, daire, kare gibi geometrik biçimlerinin izleyici üzerinde oldukça güçlü bir etkisi olduğu söylenebilir (bkz. Görüntü 75). Oldukça yalın bir anlatıya sahip olmasına rağmen kitlelerin beğenisini kazanmasının nedeni, altında yatan büyük felsefe, başkaldırı ve dünyayı mizah yolu ile eleştiren bakış açısıdır.



(Görüntü:75) Bruno Bozetto'nun Allegro Non Troppo isimli canlandırması



(Görüntü:76) Osvaldo Cavandoli'nin yarattığı Line a isimli karakter

İtalyan canlandırmasına en az Bruno kadar katkı sağlayan ve tüm dünyada tanınan bir diğer isim ise Osvaldo Cavandoli ve onun meşhur tiplmesi Line a'dır (bkz. Görüntü

76). Cavandoli, huysuz karakter Line a ve kullandığı malzeme ile mizahı çok farklı bir anlayışla kitlelere ulaştırmış biridir. Malzeme olarak çizgiyi kullanan sanatçı, beklenmedik olay akışı ile daima sürprizlerle dolu bir ortam yaratmış, bazen Line a'yı, bazen izleyiciyi bazen de olayların kontrolsüz gelişimi ile kendisini şaşırtmayı başarmıştır.

1.3.5.6 Almanya

Alman canlandırmalarını Alman Demokratik Cumhuriyeti ve Federal Almanya olarak ikiye ayırarak incelemekte yarar vardır. Alman Demokratik Cumhuriyeti canlandırmalarında Sovyetler Birliği'nin felsefi, teknik ve sanatsal bakış açısını görmek mümkündür. Özellikle Çekoslovak canlandırmasından çok etkilendikleri görülmektedir. "Eski masalların biçimi ve ahlak anlayışına öykünerek anlattıkları öykülerinde dünyayı iyi ve kötü olarak kesin çizgilerle ayırmışlardır. Klaus Giorgi, Lothar Barke, Otto Sacher, Christl Wiemer bu tür filmleri yapan en önemli sanatçılardır." (Arkın Sinema Ansiklopedisi, 1975, s.351).

Alman Demokratik Cumhuriyeti'nin diğer önemli canlandırmacısı, Çin gölge oyunu tekniklerini yorumlayarak filmler yapan Bruno J. Böttge'dir. Yapıtları, Kral Drosselbart, Yedi Küçük Keçi, Saygısızlık Başarı Kazanmaz biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 77).



(Görüntü:77) Bruno J. Böttge'nin Kral Drosselbart, Yedi Küçük Keçi isimli canlandırması

Federal Almanya canlandırması incelendiğinde ise Julius Pinschewer'in bu alanın önemli isimlerden biri olarak kabul edildiği görülür. "Dönemin orta halli Alman yurttaşını ele alan filmi Arkadaş Pal / Kollege Pal" (Hünerli, 2005, s.46) Julius

Pinschewer'in önemli yapıtları arasındadır.

Federal Almanya canlandırmasının diğer önemli isimleri Bertold Bartosch, Oskar Fischinger ve Lotte Reineger biçiminde sıralanabilir. Bertold Bartosch, Oskar Fischinger gibi sanatçılar 1920-1935 yılları arasında "gerçeküstücü ve öncü bir sanat anlayışını" (Hünerli, 2005, s.46) canlandırmalarına uygulamışlardır. Bartosch'un, Lotte Reineger ile birlikte yaptıkları Prenses Ahmet'in Serüvenleri / Die Abenteuer Des Prinzes Achmed filmleri dikkat çekicidir (bkz. Görüntü 78). Ayrıca 1939 yılında Hitler'i yerdiği bir film daha yapan sanatçı, bu filmde müziği soyut biçim ve resimlerle yorumlamıştır." (Hünerli, 2005, s.46).

Lotte Reinger'in, "asıl adı Emmanuel Poiré olan 1855-1909 yılları arasında yaşamış eski bir tiyatrocı olan Caran d'Ache'in gölge oyunları tekniklerinden yararlanarak hazırladığı Andersen'in masallarını canlandırması" (Hünerli, 2005, s.47) Federal Almanya canlandırma tarihi içinde oldukça önemli bir yere sahiptir.



(Görüntü:78) Bartosch'un, Lotte Reineger'in yaptığı Prenses Ahmet'in Serüvenleri isimli canlandırma

1.3.5.7 Çekoslovakya

Çekoslovakya'nın canlandırma tarihinde oldukça önemli bir yeri vardır. "Çekoslovak canlandırma sineması kaynaklarını ulusal masallar ve karikatür çizerlerinden oluşturmuştur. Öyküleri öğretici ve eğitici olup topluma dönüktür." (Hünerli, 2005, s.49). Çekoslovak canlandırmalarında eski Sovyetler Birliği'nin düşünsel etkisi hissedilmektedir. Çekoslovak canlandırmasının en önemli isimlerinden biri kukla canlandırmacı Jiri Trinka'dır (bkz. Görüntü 79). Jiri Trinka, üne Çekoslovak sınırlarını aşan, tüm Dünya'nın tanıdığı, canlandırma alanına oldukça önemli katkıları olan bir

isimdir. "Dünya canlandırma sinemasının bu önemli isminin ilk filmi Büyükbaba Bir Pancar Dikti / Zasadil Dedek Repu'dur (1945). Canlandırmanın bütün tekniklerini kullanan Trinko, en önemli yapıtlarını kukla canlandırma tekniğiyle vermiştir." (Hünerli, 2005, s.49).

Çekoslovak canlandırmasının diğer önemli ismi, Eduard Hoffman'dır. 1958 yılında hazırladığı Babam / My Father isimli canlandırmasında annesi 12 kez evlenen bir genç kızın öyküsünü ele almıştır. "12 bölümden oluşan bu filmin her bölümü ayrı bir özgünlükte 12 ayrı canlandırmacı tarafından çizilmiş, Hoffman'ın yönetimi altında bütünlüğünden bir özellik kaybetmeden birleştirilmiştir." (Arkın Sinema Ansiklopedisi, 1975, s.344).



(Görüntü:79) Jiri Trinko'nun El isimli kukla canlandırması

Diğer önemli Çekoslovak canlandırmacıları, Bretislav Pojar, Karel Zeman ve Jan Svankmajer olarak sıralanabilir. Yönetmen, animatör, grafik tasarımcı, heykeltıra ve şair olan çok yönlü sanatçı, Jan Svankmajer 21. yy'ın en kayda değer sanatçısı olmasına rağmen değeri çok az bilinen sanatçılardan biridir. Yaklaşık kırk yıllık bir kariyeri olmasına ve ilk filmini 1964 de gerçekleştirmesine karşın ancak 1980'lerin ortalarında tanınmaya başlamıştır.

"Tim Burton, Terry Gilliam ve Angela Carter gibi dünyaca ünlü animatörlerin hayranlığını kazanmasına ve kendisine hayran animatörler tarafından gerçekleştirilen Nightmare Before Christmas, Toy Story and Alien Resurrection gibi pek çok canlandırmada etkisi olmasına karşın, çalışmaları özellikle Amerika'da oldukça karışık ve anlaşılması güç olarak değerlendirilmektedir." (www.illuminationsmedia.co.uk/svank/biblio.html#hmat).

Gerçek üstü bir yaklaşımla hazırladığı canlandırmaları, zengin bir felsefi alt yapının

ürünüdür. Canlandırmaları kara mizah'ın iyi örnekleri arasında değerlendirilebilir. Svankmajer'in canlandırma yaklaşımı konusunda Kökçeoğlu'nun görüşü şöyledir:

"Kukla sanatı, kolaj, heykel gibi farklı ifade biçimi ve canlandırma tekniklerinin şiddet, yamyamlık gibi öğelerle süslenen gerçeküstü hikayelere dönüştüğü sıra dışı bir sinema Jan Svankmajer'inki. Konvansiyonel sinemanın alıştırdığı izleme ve anlama pratiklerinin dışında, hem görsel olarak bir kolajı andıran karmaşıklığı, hem de parçaları bir öyküye çevirmeye çalışan izleyiciyi yoran ve yarı yolda bırakan gerçeküstü yapısı filmleri tam anlamıyla yeni birer deneyime dönüştürüyor." (Serdar Kökçeoğlu, Jan Svankmajer'in Gerçek Üstü Dünyası <http://www.beyazperde.com/sinekritik/411>, 2007).

Önemli çalışmaları Diyalog Olanakları / Dimensions of Dialogue, Karanlık, Işık, Karanlık /Tma, Svetlo, Tma ve Byt biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 80).



(Görüntü:80) Jan Svankmajer'in Diyalog Olanakları isimli canlandırması

1.3.5.8 Çin Halk Cumhuriyeti

Çin'de öncelikle propagandaya yönelik canlandırmalar yapılmıştır. Propaganda amacıyla yapılan canlandırmalara Vazoya Hapsedilmiş Kaplumbağa ile Bir İmparatorun Düşü isimli çalışmalar örnek olarak verilebilir.

Çin'in canlandırma tarihine bakıldığında "Wan Ku-Cian'ın yönetiminde Çin Gölge Oyunları, Ginseng'in Ruhü, Altın Çömlek" (Arkın Sinema Ansiklopedisi, 1975, s.352) gibi birçok canlandırma dikkati çekmektedir. Wan Lai Ming'in Kızıl Çiçek, Tsien Kia-Kium'un Karga Neden Kargadır? Ve The-Wei'nin Neredesin Anne canlandırmaları oldukça önemli yapıtlardır (bkz. Görüntü 81).



(Görüntü:81) Wan Lai Ming'in Kızıl Çiçek ve Monkey King isimli canlandırmaları

1.3.5.9 Japonya

Japon canlandırması deyince ilk akla gelen tür animelerdir (bkz. Görüntü 82). "Anime manga (çizgi roman) geleneğiyle gelişen öykü ve çizimlerin canlandırma yöntemleriyle canlandırılması olarak tanımlanabilir." (Hünerli, 2005, s.56). Osamu Tezuka Japonya'da modern animenin öncüsü olarak kabul edilir. "8mm'lik kamerasıyla küçük animasyonlar çekmeye başlamış ve bu animasyonlarında Walt Disney ve Max Fleischer'ın eserlerinden esinlenmiştir. Onun izinden yürüyen sanatçıların eserleriyle anime adı verilen yeni bir stil ortaya çıkmıştır."

(http://www.showtvnet.com/sinema/ozel/index_anime.shtml).



(Görüntü:82) Anime örnekleri

Japonya 2. Dünya Savaşı sırasında Amerikaya yenildiğinde ciddi bir kimlik krizi yaşamıştır. Bu kimlik krizi Japonya'da aşırı derecede milliyetçilik duygusunun gelişmesine neden olmuştur. Mizah anlayışlarında bu çerçevede gelişmiş, mizah yoluna esnek bir kimlik ve kültür aktarımı tercih edilmiştir.

Animelerde farklı ve kendine özgü karakter tasarımları dikkati çekmektedir. Pek çok anime karakterlerinin kocaman gözleri ve minicik burunları vardır. Saçları, canlı, görkemli, parlak ve güçlüdür ve plastiğe benzer bir biçimdedir. Çoğu kadın kahramanlar ya da temel kadın karakterler son derece ince bir bele sahiptir. Eğer daha yakından bakacak olursanız belinin, kafasından daha küçük olduğunu göreceksiniz. Yine aynı temel kadın karakterlerin bacakları tüm bedenin 2/3'ü yada 3/4'ü kadardır. Özellikle kadın karakterlerde uygulanan ince bel ve uzun bacak, karakterin daha sexi görünmesi amacını güdmektedir. Anime karakterlerinde deforme edilmiş karakterler de dikkati çekmektedir. Bu tür karakterler tombul, kısa bacaklı ve çocuksudur. Bu tür karakterler genellikle mizah için kullanılır. Mizah içerikli animelerde karakterlerin normal oranları kaybolur, kafa uzayıp genişlerken kollar ve bacaklar da küçülür. Bu da ister istemez komik bir form oluşturur. animelerde gözler yüzün yarısını kaplayacak kadar büyüktür. Bunun nedeni sanıldığı gibi aksine Batı insan tipine özenmek değildir. Büyük gözlü karakterler iç dünyanın daha zengin bir biçimde ifade edilmesine olanak sağlamaktadır.

Animelerde gerçek fizik kuralları geçerli değildir. Animelerin genelinde abartılı bir hız dikkati çekmektedir. Hareketin yoğun olduğu heyecanlı anlarda ekran bu sahnedeki karakterleri ayrı ayrı gösterecek şekilde parçalara bölünmektedir. Aradaki ayrım çizgileri siyah üzerine parlak renkler kullanılarak betimlenir. Hemen hemen bütün objeler enerji yüklü ışık yaymaktadır.

Anime'nin en ünlü canlandırmacı ve yazarları Hayao Miyazaki, Mamoru Oshii, Katsuhiro Otomo biçiminde sıralanabilir. "Bu sanatçıların ünleri Amerikanın bir çok yönetmenine ilham kaynağı olmuştur."

(http://www.showtvnet.com/sinema/ozel/index_anime.shtml)

Tüm dünyanın tanıdığı Hayao Miyazaki'nin en çok bilinen, Kayıp Ruhlar / Spirited Away (2001) isimli canlandırması 2003 yılında en iyi canlandırma filmi ödülünü kazanmıştır (bkz. Görüntü 83).

Japon canlandırmasının en önemli ve en çok tanınan ismi Yoji Kuri'dir. "Çizgisinde

Saul Steinberg biçimini benimseyen Kuri ilk uzun filmi olan Orada ve Burada adlı filmini çekmiştir. Bir diğer filmi de İnsan Hayvan'dır. Atom bombasını yerdiği Düğme adlı filmi ve Samurai filmi önemlidir." (Stephenson, 1973, s.163-164).

Bir diğer önemli canlandırmacı, Taku Furukawa'dır. Furukawa 1967 yılında Oxed Adam ve Cath Cath Yama / Oxed Man and Catch Catch Yama isimli canlandırmasını yapmıştır. "Filmlerinde uçuk öğeler ve şiddet kullanan bir yönetmendir." (Hünerli, 2005, s.55). Osamu Tezuka, canlandırmalarında karikatür etkileri görülen ve animenin babası olarak kabul edilen, oldukça önemli bir sanatçıdır. Dizi canlandırmalar yapmıştır. "Bunlardan Deniz Çocuğu / Marin Boy (1963) BBC'de de gösterime girmiş, Astro Çocuk / Astro Boy (1963) filmi (bkz. Görüntü 84) oldukça dikkat çekmiştir." (Hünerli, 2005, s.55). Diğer önemli Japon canlandırmacıları Taiji Yabushita, Eiichi Yamamoto, Kimio Yabuki olarak sıralanabilir.



(Görüntü:83) Hayao Miyazaki'nin Kayıp Ruhlar isimli canlandırması



(Görüntü:84) Osamu Tezuka'nın Astro Çocuk isimli canlandırması

1.3.5.10 Türkiye

Türkiye'de canlandırmanın tarihi 16. yy.'a kadar gitmektedir. "16. yy.'da Mısır'dan gelen gölge oyunu, Türk sanatçıların etkisiyle gelişmiş ve Türk kültürüne uyarlandıktan sonra bu sefer de Mısırlı sanatçıları etkilemiş ve Mısır'da da benzer oyunlar, benzer biçimlerle gösterilmeye başlamıştır." (And, 1977, s.239-251). Türk gölge oyununu simgeleyen temel karakterler Karagöz ve Hacivat'tır (bkz. Görüntü 85). Karagöz ve Hacivat Anadolu insanını en iyi yansıtan örneklerdendir. Bir dönemin eğlencesi olan bu gölge oyununda, Karagöz'ün sakarlığı ve patavatsızlığı üzerinden kurgulanan bir mizah anlayışı vardır. Hacivat ve Karagöz mizah içerikli canlandırmanın önemli örnekleri arasındadır.



(Görüntü:85) Karagöz ve Hacivat

Cumhuriyet dönemi Türkiye'sinde canlandırma adına yapılan ilk çalışmalar incelendiğinde, İlhan Arakon'un Fertek Rakıları ile ilgili bir canlandırmasına değinmekte yarar vardır. Bu canlandırmanın kayıtlı örneği ne yazık ki arşivlerde bulunmamaktadır. "İlhan Arakon, çocukluğunda İstanbul Sinemalarında Fertek Rakıları ile ilgili bir tanıtım filminin yayınlandığını hatırladığını belirtmektedir. Ancak bu filmle ilgili İlhan Arakon'un tanıklığından öte herhangi bir belge ya da bilgi bulunmamıştır." (Çeviker, 1995, s.104).

Türk canlandırması ile ilgili eski çalışmalardan bir diğeri ise Eflatun Nuri Erkoç'a aittir. "Eflatun Nuri Erkoç, 1942 yılında doğrudan film karelerinin üzerine çini mürekkebi ile çizerek Dolmuş ve Şöförü adlı 37 kareden oluşan bir film yapmıştır." (Çeviker, 1995, s.104). Vedat Ar ve öğrencilerine ait Zeybek Oyunu isimli canlandırma oldukça eski yapıtlardan biridir. "Vedat Ar, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde öğrencilerine bir

canlandırma sineması kursu vermiş ve 15 öğrencisiyle 1947 yılında Zeybek Oyunu adlı 3 dakikalık filmi çekmişlerdir." (Onaran, 1994, s.196).

Türkiye'nin ilk uzun metraj canlandırma denemesi Yüksel Ünsal'ın girişimiyle, And Film'in sahibi Turgut Demirağ'ın yapımcılığını üstlendiği "Nasrettin Hoca, Gülderen Sultan ve Keloğlan" (Onaran, 1994, s.196) uyarlaması olan Evvel Zaman İçinde (1951) isimli canlandırmadır (bkz. Görüntü 86). Ancak, bu canlandırma ne yazık ki sonuçlanamamıştır .

"1951-1957 yılları arasında büyük bir emek ve parasal kaynakla bitirilen bu çalışma, banyo işlemleri için gönderildiği Amerika Birleşik Devletleri'nde kaybolmuştur. Bu haber Türk canlandırma sineması için çok olumsuz etkiler doğurmuş ve diğer çalışmaların da gelişimini engellemiştir. Bu konuyla ilgili olarak Amerika Birleşik Devletleri'nde açılan tazminat davasının kazanılmış olması bile bu olumsuz havayı gidermemiştir. Günümüzde bu filminden 5 dakikalık deneme olarak siyah beyaz çekilmiş dans eden bir kadının görüntülerinin yer aldığı bölüm kalmıştır." (Hünerli, 2005, s.59).



(Görüntü:86) Türkiye'nin ilk uzun metrajlı canlandırması Evvel Zaman İçinde

Türkiye'de canlandırmanın gelişimi reklam piyasası ile ilişkilidir. 1960'lı yıllarda kurulan reklam ajanslarında çok sayıda canlandırma örneği yapılmıştır. Bu reklam ajanslarından biri Vedat Ar'ın kurduğu Filmar şirkettir. Vedat Ar Filmar'da "kültür ve reklam filmleri ağırlıklı olmak üzere çalışmalar başlatmıştır. Önceleri çizgi canlandırma, sonraları ise kukla canlandırma ağırlıklı filmler yapmışlardır. Yüksel Ünsal, Ayla Seyhan, Muhtar Erata, Filmar için ürünler vermiş sanatçılardan en önemlileridir." (Çeviker, 1995, s.107).

İstanbul Reklam Türkiye'de canlandırma alanında başarılı çalışmalar üreten bir başka kurumdur. 1959 yılında kurulan İstanbul Reklam, Altan Erbulak, Oğuz Aral, Yalçın Çetin gibi önemli karikatürcülerden oluşan kadrosu ile oldukça iyi işler üretmişlerdir. Sonraki yıllarda, Tunç İzberk, Orhan Büyükdoğan, Mustafa Eremektar (Mıstık), Derviş Pasin, Ruhi Görüney, Emre Senan gibi sanatçılar da İstanbul Reklam'da çalışmışlardır. İstanbul Reklam'da yapılan canlandırmalar incelendiğinde, Pirelli Lastikleri (1972) ve Pe-Re-Ja Kolonyaları (1972) için yapılan çalışmalar dikkat çekicidir. "1972 yılında Erim Gözen'in Pe-Re-Ja Kolonyaları için çektiği film Cannes Film Festivali'nde gösterime kabul edilmiştir. 1964 yılında Nihat Bali yönetiminde renkli filmler yapılmaya başlanmıştır." (Hünerli, 2005, s.60).

1960'lı yıllarda Almanya'da kalarak canlandırma alanında eğitim gören Yalçın Çetin, canlandırmaya pek çok katkısı olmuş önemli bir isimdir. "Canlandırma filmlerinde değişik teknikler kullanan ve çalıştığı diğer sanatçıları eğiten Çetin sayesinde Türk canlandırma sineması büyük gelişmeler göstermiştir." (Hünerli, 2005, s.61).

Karikatür Ajans (1962), Canlı Karikatür Stüdyosu (1964), Stüdyo Çizgi (1965) ve Sinevizyon (1970) gibi ajanslar bu alanda ürün vermiş diğer kurumlardır. Canlı Karikatür Stüdyosunun Koca Yusuf (1966), Bu Şehr-istanbulki (1968), Direkler Arası (1966), Ağustos Böceği ile Karınca (1971) en önemli yapıtlarıdır (bkz. Görüntü 87).



(Görüntü:87) Canlı Karikatür Stüdyosu'nda yapılan Direkler Arası isimli canlandırma

Tonguç Yaşar'ın 1970 yılında hazırladığı Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü isimli canlandırma (bkz. Görüntü 88) Türk canlandırmaları içinde en önemli baş yapıtlardan biridir ve Antalya Film Festivalinde ödül kazanmıştır.

“Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü filminin konusu sanat tarihçisi Sezer Tansuğ tarafından verilmiştir ve Türk hat sanatından yola çıkarak hazırlanmış bir başyapıttır. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü sinemanın 100. yılıyla ilgili yapılan bir değerlendirme sonucunda Türkiye'nin çekilmiş en iyi canlandırma filmi seçilmiştir.” (Hünerli, 2005, s.63).

Sezer Tansuğ'un verdiği konuyla ilgili canlandırmanın ikincisini ise 1972 yılında Meral Simer gerçekleştirmiştir. Bu çalışma Bahar Nasıl Tamam Oldu isimli canlandırmadır (bkz. Görüntü 89).



(Görüntü:88) Tonguç Yağar'ın Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü isimli canlandırması



(Görüntü:89) Meral Simer'in Bahar Nasıl Tamam Oldu isimli canlandırması

Gerçekte, karikatür çizeri olan Tan Oral'ın kolaj tekniği ile yaptığı Sansür (1970) isimli canlandırma da oldukça başarılıdır. "Tan Oral, Sansür isimli canlandırma ile TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışmasında birincilik ödülünü ve 1975

yılında Akşehir Nasreddin Hoca Canlandırma Film Yarışması büyük ödülünü kazanmıştır." (Hünerli, 2005, s.64). Daha sonra bu canlandırmanın kitabı da yayınlanmıştır.

Diğer başarılı canlandırma örnekleri şöyle sıralanabilir: Cemal Erez'in 65 kv (1970) isimli canlandırması, Ateş Benice'nin Koridor (1972), Stereo (1975), Sentez (1983) ve Midas'ın Kulakları (1994) canlandırmaları, Emre Senan'ın Gergeadam (1975), Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam ve Tabanca (1976), Kısasa Kısas (1979), Ev (1995) Meral ve Cemal Erez Kedi / II Gatto (1978) ve İpler / Cordes (1978) Türk canlandırmasının önemli yapıtları arasında değerlendirilebilir.

Türk canlandırmasının, TRT işbirliği ile yaptığı çalışmalar da vardır. Tomurcuk, Süper Cıvcıv, Evliya Çelebi, Karınca Ailesi, Ece ile Yüce gibi canlandırmalar TRT ortaklığı ile yapılan çalışmalardır (bkz. Görüntü 90). Bu canlandırmaları Derviş Pasin ve Ateş Benice gerçekleştirmiştir. Boğaç Han ve Midas'ın Kulakları canlandırmaları da yine bu dönemde hazırlanan uzun metrajlı canlandırma örnekleridir. Ancak "TRT'de 1990 yılında gerçekleşen bir yolsuzluk gerekçe gösterilerek bu tür programlara verilen destek ortadan kalkmış ve Türk canlandırma sineması bu olaydan sonra büyük bir darbe görmüştür." (Hünerli, 2005 s.65). Bu olumsuz durum karşısında yapımcıları, "TRT'nin bu alandan çekilmesi üzerine kendilerine ikame edecek ekonomik gücü yitirmiştir ve kapanmıştır." (Dinçer, 1996, s.303).



(Görüntü:90) TRT'de yapılan Evliya Çelebi isimli canlandırma

Türk canlandırmasının dünyada nasıl algılandığı konusunda en üzücü olay ise Türk canlandırmasının önemli isimlerinden Ateş Benice'nin 1980 yılında Zagreb'teki film festivaline katılmak istemesiyle yaşanmıştır. Yarışmaya gönderdiği canlandırma ile

ilgili "çizgi film geleneği olmayan ülkelerin filmlerini yarışmaya almıyoruz" (Gönülleroğlu, 1991, s.14) biçiminde yapılan açıklama üzücüdür, ama aynı zamanda Türk canlandırmasının gerçeğidir.

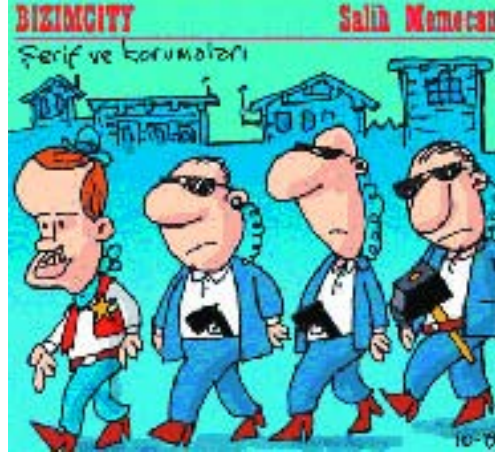
Türk canlandırmasında bir dönem islami sermayenin yatırımlarıyla hazırlanmış örnekler dikkati çekmektedir. "Hasip Mengi'nin kurduğu Tele-Çizgi, Fatih Özel'in kurduğu Göreme Animasyon, Bahattin Alkoç'un Kurduğu Denge Animasyon," (Alper, 1991, s.4) İslami sermayenin yatırım yaptığı kuruluşlardır. Bu kuruluşlara "Elif Video, Ella Prodüksiyon da" (Hünerli, 2005, s.66) eklenebilir.

“İslami sermaye canlandırma alanına yatırım yaparken bu alanda en önemli isteği, televizyonlarda egemen olan Amerikan ve Japon kaynaklı canlandırma filmlerine karşı bir alternatif olmaktır. Bu anlamda Kültür Bakanlığı'nın da desteklediği ve "Türk-İslam Sentez" konulu filmler çekilmiş, ancak deneyimsizlik ve bilgisizlikten kaynaklanan sorunlarla dolu, pek çoğu yayınlanmaya bile değer görülmeyen filmler ortaya çıkmıştır.” (Hünerli, 2005, s.66).

Bu alanda yapılan çalışmalara bakıldığında, "Haşim Vatandaş'ın yönettiği ve Şafak Tavkul'un baş canlandırmacılığını yaptığı, İbn-i Tufeyl adlı Arap yazarın Hay Bin Yakzan adlı romanından uyarlanan, 85 dakikalık Hay, İstanbul'un nasıl alındığını konu alan Fatih Sultan Mehmet ve İstanbul'un Fethi" (Hünerli, 2005, s.66) dikkat çeken canlandırmalardır.

Dizi canlandırma olarak hazırlanan ve özel kanallarda gösterilen örnekler de vardır. Bunlar, Cihat Hazerdağlı'nın Plastip Showu, Salih Memecan'ın Bizim City ve Sizinkiler'i, Piyale Madra'nın İnsanlar'ı biçiminde sıralanabilir. Özellikle Salih Memecan'ın 1993 yılından beri 30 saniyelik bölümler halinde ATV'de yayınlanan Bizim City isimli dizisi içerik olarak siyasal karikatür özelliği taşıyan başarılı bir çalışmadır (bkz. Görüntü 91).

Bilgisayar teknolojisinin ucuzlaması ve gelişmiş yazılımlar, bu alanda bireysel çabaların ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Son yıllarda kurulan web siteleri sayesinde sektörde yaşanan yenilikler, karşılaşılan teknik sorunlar, yazılımların son sürümlerinde yapılan yenilikler, yarışmalar ve festivaller gibi konular hakkında bilgi edinmek kolaylaşmıştır. Bireysel anlamda çaba harcıyan animatörlerden biri de Uğur Erbaş'tır. Erbaş, özgün çalışmaları ile yurt içi ve yurt dışında çok sayıda ödül alarak ülkemizi bu alanda başarıyla temsil etmiş bir canlandırmacıdır. Dünyanın Kapıları (2000), Güneş Yolu (2002) isimli canlandırmalarla Altın Portakal ve Colombia Picture tarafından ödüle layık bulunmuştur (bkz. Görüntü 92).



(Görüntü:91) Salih Memecan'ın Bizim City isimli canlandırması



(Görüntü:92) Uğur Erbağ'ın Dünyanın Kapılar ve Güneş Yolu isimli canlandırmaları

Canlandırma alanında Türkiye'de de çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Ancak bu çalışmalarda 'görsel nitelik', üzerinde durulması gereken bir konudur. Türk canlandırmalarının kurumsallaşamamasının temel nedeni Devlet desteği ve özel

sektörden maddi destek alamamasıdır. Maddi olanaksızlar bu alandaki geri kalmışlığı tek başına açıklamakta yeterli değildir. Karikatür, sinema ve çizgi roman gibi canlandırma sineması ile ilişkili diğer alanlarda, kendine özgü bir dil yaratan Türkiye neden bu alanda bir geleneğe ve kurumsal yapıya sahip olamamıştır? Hünlerli'nin bu konuya yaklaşımı şu biçimdedir:

“Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de canlandırma, sanatçıların ilgisini çekmiş ve özellikle, karikatürcülerle, çizgi romancılar bu alanda çalışmalar yapmışlardır. Ancak, Türk canlandırma sinemasında beklenen kurumsallaşma gerçekleşmemiş, birkaç bireysel çalışmanın dışında iyi filmler çıkmamıştır. TRT ve Kültür Bakanlığı'nın katkılarıyla gerçekleşen filmler, niteliksiz yapımlar olduklarından sonuçta ödenekleri kesilmiştir.” (Hünlerli, 2005, s.70).

1992 yılında kurulan "Çizgi Filmciler Derneği"nin de bu alanda etkin işler yapmadığı görülmektedir. Canlandırmanın kurumsallaşmasında sektöre uygulanan bir ambargodan söz edilebilir mi? Oldukça karlı bir alana iş dünyasının yatırım yapmaması düşündürücüdür. Canlandırma alanında varolan gelişmemişliğin altında yatan neden Amerika'nın sektörün tek hakimi olma isteği ile ilişkilendirilebilir mi? Bu sorular birer olasılıktır ancak gerçeklik payı olabilir. Sorgulanması gereken dış güçlerin sektöre uyguladığı ambargo değil, devletin bu alanda herhangi bir politikasının olmaması ve bu alana yatırım yapmamasıdır. Maddi destek olmadan canlandırmanın kurumsallaşması ve bir gelenek oluşturması mümkün değildir.

1.4 MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMA

Canlandırma, mizahı en yoğun kullanan yaratı alanlarından biridir. Canlandırma mizahı kullanırken oldukça farklı yöntem, teknik ve yaklaşımları deneyerek, zaman içerisinde yepyeni bir dilin doğmasına neden olmuştur. “Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket” başlıklı çalışmanın bu bölümünde, mizahın canlandırma içerisindeki kullanımı, bazı önemli canlandırmalar üzerinden ele alınacaktır.

Canlandırma sinemasının mizahı kullanma konusundaki kapasitesini "Monty Pitonu'nun Uçan Sirki" dizi filminin animatörü ve film yönetmeni olan Terry Gilliam şu sözlerle ifade etmiştir. "Dünyanın gelenekselliğine ve gösterişliliğine meydan okumak, tadının ve anlatımının sınırlarını araştırmak ve olayların farklı olabileceğini önermek." (aktaran Wells, 2000, s.127).

Daha önceki bölümlerde de değinildiği gibi insanoğlu mizah kavramına, varoluşunun ilk yıllarından beri kafa yormuş ve bu konuda bazı teoriler geliştirmiştir. Herkes tarafından farklı algılanan ve göreceli bir kavram olan mizah konusunda teoriler üretmek kolay değildir. Mizahı, canlandırma içinde değerlendirmek söz konusu olduğunda bu iki kavram ayrı ayrı incelenmeli daha sonra ise birlikteliğinden çıkan sonuçlar değerlendirilmelidir. Canlandırma alanında önemli araştırmalar yapan, Understanding Animation isimli kitabın yazarı Wells'in mizah ve canlandırma arasındaki ilişkiye yaklaşımı şöyledir. "Komedi, hangi şekil veya formda olursa olsun, aptalca veya insanın güvenini yıkan, kasten veya düşünülmeden, gözlemsel veya gözleme dayanmayan ama animasyon her zaman kendine özgü bir enerji ve hayata sahiptir." (Wells, 2000, s.127). Burada vurgulanmak istenen düşünce, mizahın oluşumuna neden olan şeyin canlandırma ortamının kendine özgü yapısı ve enerjisinde saklı olmasıdır.

Canlandırma ortamı live-action filminden ve gerçek hayattan oldukça farklı bir yapıya sahiptir. Live-action filmlerde gösterilmesi olanaksız biçim ve hareket görüntüleri, canlandırmanın sağladığı sınırsız olanaklar sayesinde kolaylıkla gerçekleştirilebilir. Hatta canlandırmanın live-action sinemasından, daha üstün bir konumda olduğu da iddia edilebilir. Gilliam'ın yaklaşımı bu üstünlüğü destekler niteliktedir.

"Animasyonlandırılmış (canlandırılmış) formlar (şekiller) live action filmlerin içindeki mizahı geliştirmektedir" (aktaran Wells, 2000, s.127) sözü mizahın kullanımı açısından live-action ve canlandırma ortamının farklı yapısına gönderme yaparken, canlandırmanın üstünlüğünü de vurgulamaktadır. Bazı mizah içerikli live-action filmler incelendiğinde, canlandırmanın biçim ve hareket diline öykünme çabası dikkati

çekmektedir. Örneğin, Amerikan yapımı yönetmenliğini Bob Hoge'nin yaptığı Vaftiz Oğul isimli film incelendiğinde, çizgi filmde uygulanan biçim, hareket ve kurgu yaklaşımının gerçek görüntüye uygulanma çabası açık bir biçimde görülmektedir. Bu yaklaşımın benimsendiği gerçek görüntüyle oluşturulmuş çok sayıda komedi filmi vardır. Bunlardan biri de Ve Şimdi Tamamen Bambaşka Bir Şey / And Now for Something Completely Different isimli filmidir. Filmde, "kafasına on altı tonluk ağırlık düşen "live action" karakter görüntüsünün kullanılması ve animasyon sinemasının klasikleşmiş komedi numaraları yer yer "live action" karakterler üzerinde de uygulanır." (Samancı, 2004, s.138) (bkz. Görüntü 93). Canlandırma ortamının sunduğu sınırsız olanaklar pek çok film yönetmenini, gerçek görüntüde mizahı yakalama açısından canlandırmanın biçim ve hareket diline yakınlaştırmıştır.

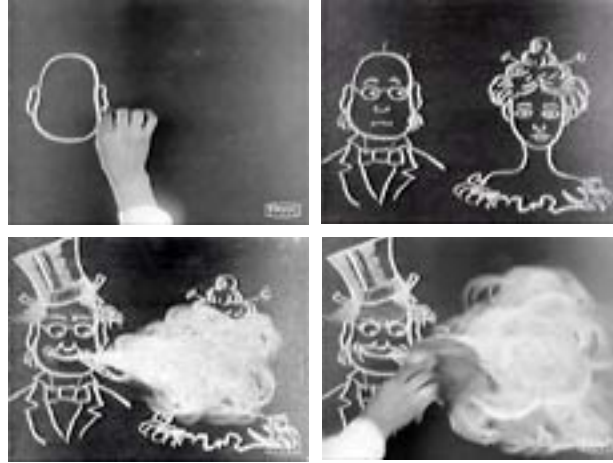


(Görüntü:93) Ve Şimdi Tamamen Bambaşka Bir Şey isimli filmde kafasına 16 tonluk ağırlık düşen live-action karakter

Live-action ile canlandırma arasındaki farklılık canlandırma ortamının yerçekimine meydan okuyan, fizik kurallarını ihlal eden, olanaksız olanaklı kılan, izleyiciyi şoke eden yapısından kaynaklanmaktadır.

"Canlandırma, insana ve çevresine olağanüstü özellikler kazandırarak, güvensizlik ve merakla kendisine gülen izleyicilerini sürekli şaşkınlığa uğrattı. Bu çeşit imgeler daha sonra görsel gelenekleri oluşturdu. Filmler, görüntüyü bu şekilde manipüle ederek, fizik kurallarının ihlalini kullandı ve izleyiciler tarafından yaşanan deneyim ve davranış modellerinin de altüst olmasına neden oldu. İnsan vücudu, birdenbire gerçek dünyada gidilebilmesi ve live-action sinemada da gösterilmesi imkânsız olan yerlere gidebilir oldu. Bu hayret verici durum, fiziksel çevrede yerleşmiş olan sosyal düzende tam anlamıyla bir bozulmayı gösterdiği için esasen komikti. Sürprizin gösterimi, hep, komedinin bu tiplerine özgü olmuştur çünkü gerçek dünyanın temsilinden uzaklaşma süreci, izleyicinin gerçeği

farklı bir biçimde algılamasını gerektirir. Bir anlamda, filmlerdeki insanlar kişiliklerini kaybederler, izleyicinin mizah ile olan ilişkisini yükseltirler ve bu şekilde komiğe ulaşılabilir." (Wells, 2000, s.128).



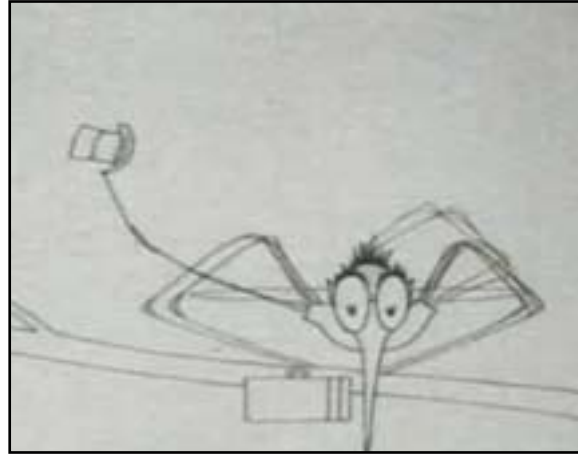
(Görüntü:94) Blackton'un Komik Yüzlerin Gülünç Safhaları isimli canlandırması

Canlandırmanın ilk örneklerinden biri olan Blackton ve Smith'in Komik Yüzlerin Gülünç Safhaları / The Humours Phases of Funny Faces (1906) filminde şaşırtma, görüntünün olduğundan farklı bir forma dönüştürülmesi, fizik kurallarının ihlali ve beklenmeyen sürprizler yaratılarak mizahi bir yapı oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu ilk canlandırmalarda daha çok sirk geleneği ve vodvil köklere yönelik dikkati çekmektedir. Tiyatroda komedinin alt türlerinden biri olan vodvil'in (vaudeville) kelime olarak "voix de ville" ya da "voice of the city"den gelmektedir. Bu sözcükler ise "şehrin sesi" anlamına gelmektedir. Vodviller, kentlerin ortaya çıkmasıyla ve ticari gelişimle, dolayısıyla da burjuva sınıfıyla yakından ilişkilidir. 18. yy'ın Avrupa tiyatrosuna getirdiği en büyük yenilik yükselmeye başlayan orta sınıf için üretilen burjuva oyunlarıdır. Bu oyunlarda görülen benzer yaklaşımları canlandırmalarda da görmek mümkündür. Flaş Skeç yöntemiyle yapılan Komik Yüzlerin Gülünç Safhaları isimli canlandırmanın ilk sahnesinde Blackton tarafından kara tahtaya tebeşirle çizilen bir erkek ve bir kadın tiplmesi bulunmaktadır (bkz. Görüntü 94). Bir müddet sonra erkek tipin içtiği sigara dumanı etrafa yayılmış ve yanında bulunan kız arkadaşı sigara dumanının içinde kaybolmuştur. Oldukça basit bir konuyu işleyen canlandırmada mizahın gerçekleştiği an adamın kız arkadaşının sigara dumanının içinde kaybolmasıdır. Sigara dumanının altında yok olma sahnesi fizik kurallarına ve doğa kanunlarına aykırı bir yaklaşımı göstermektedir. Wells'in bu sahne ile ilgili yorumu şöyledir.

"Çoğu durumda, ufak hareketlere olan bu odaklanma, fiziksel komedideki

vücudun merkezden komik bir şekilde uzaklaşmasıyla benzeşir, çünkü vücudun normal denge ve simetrisine meydan okunmuştur ve bu da sonradan gelen hareketin icrasını olağandışı hale getirir ki bu da potansiyel olarak komiktir." (Wells, 2000, s.128).

Karakterin yüz ifadesinde de mizahi bir yaklaşım vardır. "Film, ironik olarak, yüzün beklenen simetrilerini ve ifadelerin normal hareketlerini bozarak, hem insan ifadelerinin sınırlamalarına hem de küçük jestlerin manalı ifadesine dikkat çekmiştir. Komiğe ulaşmak için bu gereklidir." (Wells, 2000, s.128). Bu ilk canlandırma örneğinde de anlaşılırlığı gibi, yeni ortam farklıdır ve sağladığı olanaklarla mizaha ulaşmak oldukça kolaydır.



(Görüntü:95) Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi isimli canlandırmasından sinek karakteri

İlk canlandırmalar incelendiğinde, "üzerine odaklanılmamış ve izleyici tarafından daha önceden bilinmeyen fiziksel gülünçlüğü rastgele hareketliliği dikkati çekmektedir." (Wells, 2000, s.128). Sonraki yıllarda Disney, WarnerBros, UPA ve MGM gibi yapım evleri, rastgele serpiştirilen mizahi öğeleri daha bilinçli ve yerinde kullanmaya çalışmışlardır. Mizaha ulaşmada etkin olan bir diğer önemli faktör ise karakter tasarımıdır. "Karakter animasyonun evrimi, canlandırılmış formun evrimine kendi doğrularıyla yol göstermiş ve animatörler grafik boşlukların kullanımıyla ve o boşluğu bile bile kullanan esprinin kökeni ile ilgili olmuşlardır." (Wells, 2000, s.131). İlk dönem canlandırmalarında oluşturulan karakterler izleyicinin tanıdığı canlı veya cansız varlıklarla ilişkilendirilmemiştir. Bu yaklaşım, Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi / The Story of a Mosquito (1912) canlandırması ile değişmiştir (bkz. Görüntü 95). Sonraki yıllarda Winsor McCay'in bu yaklaşımı Disney Stüdyoları'nda doğan; Mickey, Donald, Pluto ve diğer pek çok tipteninin oluşturulmasına ve geliştirilmesine

yardımcı olmuştur. Bu canlandırmada kullanılan sivrisinek, izleyicilerin tanıdığı bir canlıdır. Üstelik insan karakteriyle ilişkilendirilerek daha tanıdık bir forma sokulmuştur.

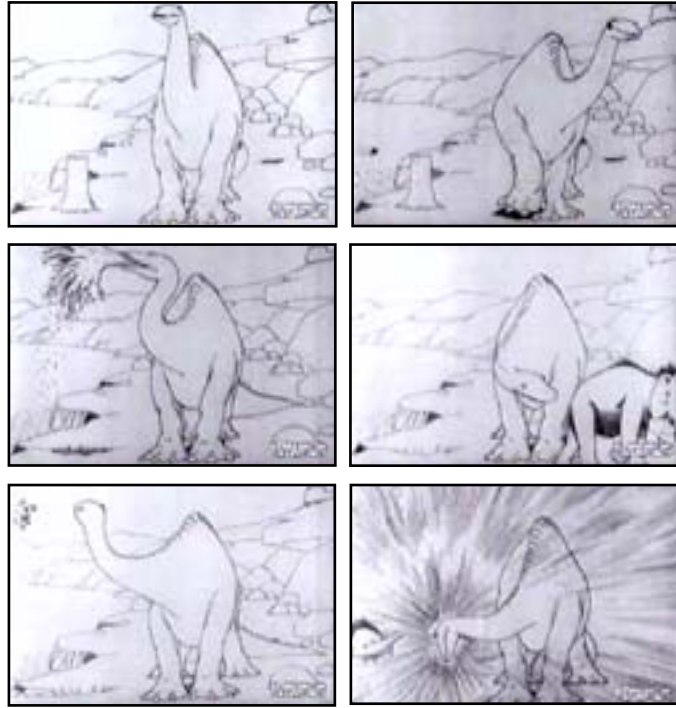
"Bu filmin yıldızı, insan ve böcek elementlerinin rahatsız edici birleşimi ile tasarlanan bir sivrisinektir. 6 adet leylek gibi uzun bacaklarıyla, iki adet ince ve narin kanatlarıyla ve büyük gözleriyle, o, anatomik olarak normal bir böcektir. Ancak bu sivrisineğin sivri uçlu kulakları, kaşları ve geriye yatmış saçları vardır. Kısa bir pantolon giyip şapka takan bu sivrisinek ayrıca bir de valiz taşımaktadır." (Canemaker, 1988, s.33).

Bir İnsan-hayvan birleşimi olan sinek tiplmesi izleyicinin daha önce görmediği bir biçimdir. Sinek ve insan öğelerinin birlikteliği izleyici için komik bir formdur çünkü mizahın temel öğelerinden şaşırtıcılık, görüntünün manipüle edilmesi ve gerçek görüntünün farklı bir biçimde algılanması gibi yaklaşımlarla oluşturulmuştur.

"Sivri sinek antropomorfik özellikler göstermeye başlar ve sonuç olarak izleyicinin "böceği" "insan"a ait terimlerle anlamasını sağlar. Bu tasarım aslında bir böceğin "yaratık"lığı ve bir insanoğlunun "samimiyeti'nin karması olup, karakterin görüntü bakımından insanmışçasına davranmaya başlamasını sağlar." (Wells, 2000, s.129). İşte tam bu noktada mizah ortaya çıkar.

Canemaker "Bir Sivrisineğin Hikâyesi"ndeki sivrisineğin kişiliğini inceler ve bu tiplemenin neden komik olduğunu anlamlandırmaya çalışır. Sivrisineği, "tedbirli ve hesaplı, cesur ama kendini gereksiz yere tehlikeye atan, maskaralıkları yüzünden oluşan ilgi nedeniyle dikkati dağılmış, tedbir almayan, bu nedenle hayatını riske atan ve sonunda kaybeden egoist" (Solomon, 1987, s.35) olarak tanımlar. Canemaker'a göre sivrisinek, "hayal ürünü değil yaşayan bir varlık, bir bireydir." (Canemaker, 1988, s.33).

McCay'ın mizahı yakalama konusunda önemli örneklerinden bir diğeri de Dinazor Gertie / Gertie The Dinosaur (1914) canlandırmasındaki, dinazor karakteridir (bkz. Görüntü 96). Gertie tiplmesi, tıpkı sivri sinek örneğinde olduğu gibi yaşayan bir canlıdır, bir bireydir. Gertie, güler, ağlar, dans eder, yer, içer, zıplar, yere uzanır, dinlenir ve küçük mamutla (canlandırmadaki diğer tipleme) oyun oynar. Sevimli ve neşeli bir karakterdir. "Motivasyonu her zaman yerindedir ki bu da neşeliliğinin ve hem içinde yaşadığı çevreyle hem de ötesindeki izleyiciyle olan ilişkisinin temelidir. Ritmi, ağırlığı ve büyüklüğüyle belirlenir." (Wells, 2000, s.130). Uzun ve elastik bir boyuna ve kuyruğa sahiptir. Pek çok hareketi bedeninde var olan bu uzantılarla gerçekleştirir. Uzun boynu ve kuyruğu ile gerçekleştirdiği hareketler mizahın oluşmasına yardımcı olur. "Espri onun davranışlarında ve performansında gizlidir, şekillendirilmiş şakaların uygulanmasında değil. Gertie, bu tip animasyonu ve animasyonun komik olasılıklarını genişletmiştir." (Wells, 2000, s.130).



(Görüntü:96) Winsor McCay'in Dinazor Gertie canlandırması

Canlandırmaların karakter tasarımını temel alan uygulamalarında mizahı başarılı bir biçimde kullanmak adına bazı önermelerde bulunulabilir. Bu önermeler:

- “- Gösteriyi yapan karakterle izleyici arasında göz teması yanılsamasının gerekliliği.
 - Özgün düşünce sürecini, duyguları ve karakterin yaşadığı reaksiyonları daha açık ifade eden yüz mimikleri.
 - Karakterle çoğu zaman tutarlı olan, izleyici tarafından tanınan ve tanımlanan fiziksel özellikler ve davranışsal ifade tarzları.
 - Karakterdeki motivasyonun doğrudan ifadesi ve amacın ifade edilmesini başaran hikâye tarzı anlatımın ani uygulaması (Bu anilik, çizgi film esprilerinin hızı ve icrası için can alıcı önem arz eder).
 - Özel bir hareketi veya amacı ifade eden özel bir fiziksel ritmin yaratılması.
 - Karakterin, sanki gerçek bir aktör rol yapıyormuşçasına kapsamlı ele alınışı.”
- (Jenkins, 1992, s.59-72) olarak sıralanabilir.

İlk dönem canlandırmalarında mizahın kullanımı incelendikten sonra, canlandırma tarihinde önemli bir yeri olan Disney'in bu konudaki yaklaşımını değerlendirmek yararlı olacaktır. Disney'in canlandırmalarda mizahı kullanma biçimi bir önceki bölümde vurgulanan gerçekçilik yaklaşımı ile ilişkilendirilerek açıklanabilir. Disney gerçekçi bir görsellik ile hazırladığı canlandırmalarında iyi niyetli, dürüst ve ahlaklı karakterler kullanmıştır. Disney canlandırmalarında, her zaman iyi olanın kazanması hedeflenmiş ve canlandırmalar daima mutlu sonla bitirilmiştir. Bu tür bir yaklaşım

mizahın kullanımını da olumsuz bir biçimde etkilemiştir. Disney'in, "espriyi özel tipteki davranışlardan uzak bir şekilde akla yatkın senaryolarla türetme zorunluluğu, gerçeğe benzetme çabalarını destekler." (Wells, 2000, s.130). Bu sözden hareketle Disney'in ilk canlandırmalarının karakterin davranışlarından değil, senaryoda yazılan espriler aracılığıyla gerçekleştiği söylenebilir. Bu durumda ilk dönem Disney canlandırmalarında, söze dayalı bir mizah yaklaşımı olduğunu iddia etmek hiçte yanlış olmaz. Yani, canlandırma ortamının sağladığı bazı üstünlükler, örneğin fizik kurallarının ihlali, görüntünün manipüle edilmesi gibi yaklaşımlar Disney'in ilk örneklerinde kullanılmamıştır. Sonraki yıllarda bu tutum değişmiş, abartı ve karakterlerde bazı kusurların kullanılması ile mizaha ulaşılmaya çalışılmıştır.

"Disney'in basmakalıp mizahi yaklaşıma yönelik teslimiyeti, hayvanlar tarafından canlandırılmış insan düşüncelerinin ve duygularının, karikatür ve abartmanın kullanılmaya başlamasıyla gerçekleşmiştir. Disney kanunlarında abartmalar insan zayıflıklarını (ki bunlar karakterin kendisinin neden olduğu komiklikleri ve karakterin kendi özündeki zayıflıkları betimlerler) vurgulamak için kullanılırken, karikatürler, insan noksanlıklarını göstermek için kullanılırlar. Karakter zayıflıkları davranışlardan kaynaklanan esprileri temsil ederken, karakter kusurları, fiziksel olaylardan kaynaklanan esprileri yaratır." (Wells, 2000, s.131).

Disney'in mizah konusundaki yaklaşımını anlamak, şirketin kurucusu Walt'ın mizah içerikli canlandırmalar konusundaki yorumunun değerlendirilmesiyle mümkün olabilir. Thomas ve Johnson'a göre,

"Walt'un eğlence fikri, esprinin ötesine geçmişti; yeniyi, öyküyü, beklenmeyeni, güzeli ve içten renkli durumu arıyordu. Walt'a göre mizah içerikli çizgi filmi eğlendirici bir meta olarak düşünmek yerine, "cezbedici" olarak düşünmek daha iyi olabilirdi. Mizah içerikli çizgi filmlerin başarılı olması için izleyiciler etkilenmeli, içeri çekilmeli, kapsanmalı, kendi içlerinden dışarı çıkarılmalı ve kendi dünyalarını unutup, bizimkinde kaybolmaları başarılmalıdır. Walt'ın, henüz herkesin bildiği komik olaylar, çok da yaratıcı olmayan makul espriler, herkesin yaşayabileceği durumlar ve ilginç kişiliklere sahip karakterler bulması gerekiyordu." (Thomas ve Johnson, 1981, s.34-35).

Walt Disney'e karşı çıkış döneminde konuların seçimi, biçim ve harekette görülen yeni bir dil yaratma çabası, mizahın kullanımında da kendini hissettirmiştir. Bu nedenle, Disney'e karşı çıkış ve yeniden yapılanma dönemi mizahın kullanımı açısından tekrar ele alınacaktır. Uzun yıllar canlandırma piyasasının tek hakimi olan Disney'in bir süre sonra rakiplerinin ortaya çıkması canlandırmanın tarihi gelişimi açısından önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir. Terry-toons, Walter Lantz ve Warner Brothers, UPA gibi yapım evleri ürettikleri farklı anlayıştaki canlandırmalar ile Disney'in

canlandırma sinemasının tek hakimi olmasını engellemeye çalışmışlardır. Yeniden yapılanma dönemi, görsellikte sadeleştirme, gerçeklikten uzaklaşma, tiplerde özgünlük, konuların seçimi, argo dil kullanımı, abartılı hareket, şiddet ve cinsellik ile kendini gösterirken farklı bir mizah anlayışının doğması da dikkati çekmektedir. Aslında bu süreç iç içe geçmiş ve karşılıklı olarak birbirini etkileyen bir gelişme göstermiştir. Örneğin biçimde ya da konuların seçiminde yakalanan farklılık ister istemez mizahın oluşumuna olanak sağlamıştır. Disney'in gerçekçi stilde oluşturduğu iyi kalpli, dürüst karakterleriyle yarattığı mutluluk ortamını yıkıp onun yapamadığını gerçekleştirme temelinde gelişen karşı çıkış dönemi yeni bir mizah anlayışının doğmasına da olanak sağlamıştır. Gerçekçi stilde hazırlanan karakter tasarımları yerini, sadeleştirilmiş, özgün, daha serbest çizgilerle oluşturulmuş komik tiplere bırakmıştır. Bu karakterlerden biri de Otto Mesmer'in 1920'lerin ilk yıllarında Pat Sullivan Stüdyoları'nda yarattığı kedi Felix tiplemesidir (bkz. Görüntü 97). Mesmer Felix tiplemesinde görselliği oldukça farklı bir anlayışla kullanarak mizahı yakalamaya çalışmıştır. "Canlandırmada, formun yapısını vurgulamak ve görselliği kullanarak mizahı yakalamak adına gerçeklik mecazi olarak kullanılabilir" (Leyda, 1986, s.57-85) sözü Mesmer'in yaklaşımını oldukça iyi bir biçimde ifade etmektedir. Raymond Dognay'ın Felix ile ilgili yorumu şöyledir:

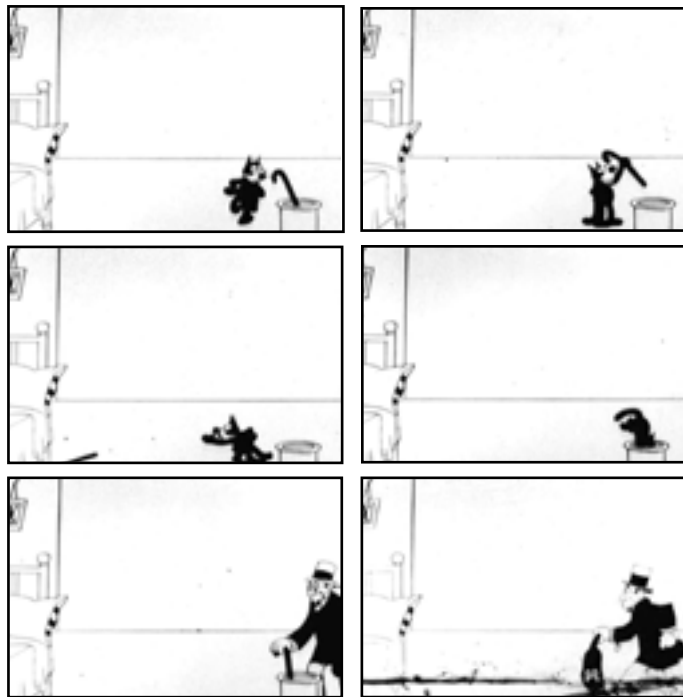
"Felix'in kafası, bütün küstah noktaları, zirveleri, kıvrıkcık kolları, sırtımları ve bütün cıvıldamış özgürlüğüyle, rasgele ve öylesine çizilmiş çizgilere, Disney'in gelişmiş pürüzsüzlüğünün yansımaları olan çizgi filmlerdeki oval ve dolambaçlı formlardan daha fazla mizaha yakındır." (Durnat, 1969, s.99).

Mesmer, Disney'in büyük bir çabayla gerçekliğe ulaşma yaklaşımını reddederek, yeni bir üslup geliştirmiştir.

"Diğer animatörler, gerçekçi animasyonu ararken, o, animasyonlarında görsel perspektife uymayarak bunun sonucunda gelişen mizaha vurgu yapmıştır. Bu, Disney'in gerçekçi hikâyelerinde uygulanan akla yatkınlığa doğrudan meydan okumuştur ama "mizansen"de geliştirilmiş bütün grafik olasılıkları kullanarak öyküyü geliştirmiştir." (Wells, 2000, s.132).



(Görüntü:97) Otto Mesmer'in Kedi Felix karakteri



(Görüntü:98) Otto Mesmer'in Felix in Hollywood isimli canlandırması

Felix Harikalar Diyarında / Felix In Fairyland (1923) isimli canlandırma, Mesmer'in biçimsel yaklaşımının mizaha olan etkisini göstermektedir. Bu canlandırmada, Felix, sahnede bulunan bulutların altına kalenin kulelerini yerleştirir, bulut dondurmanın, kule ise külahın yerine geçer. Bu örnekte, görsellik aracılığıyla gerçekleştirilen anlam kayması mizahın oluşmasına neden olmaktadır. "Mesmer grafik mizansenleri kullanırken, objelerin gerçekte ifade ettiği imajlardan, onları akla getiren, ima eden şeylere kaydırır ve bu da görsel boşluğun dengesini bozar ve komik olayların sürekli yer almasına imkân verir." (Klein, 1993, s.5).



(Görüntü:98) Otto Mesmer'in Felix in Hollywood isimli canlandırmasından sahneler

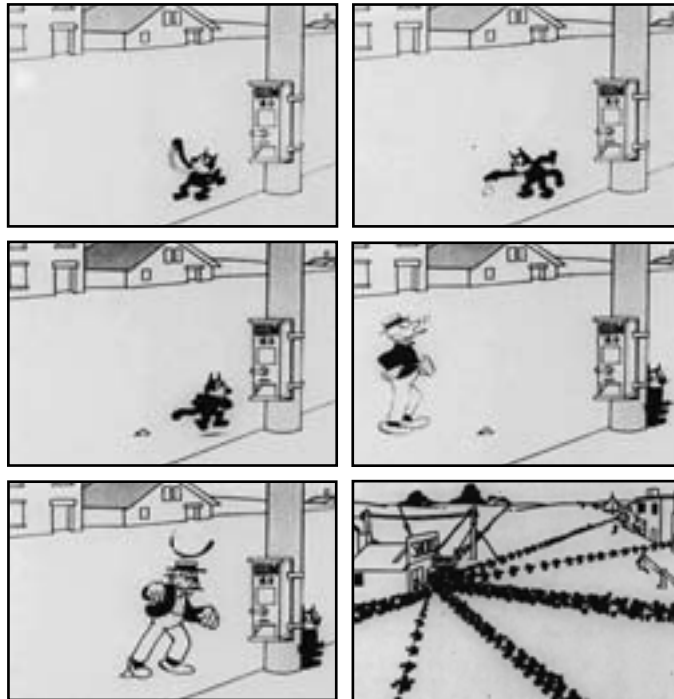
Mesmer'in bu yaklaşımı mizahı elde etme konusunda önemli bir gelişmedir. Noel Carroll'a göre,

"Bu tür durumlarda, espriler, mimlenen jestleri diğer şekillerde de görmemizi sağladığı gibi nesnelerin gerçekte görülen imajlarını da öne çıkarır: Dişlileri böcek olarak görmemiz veya çivileri hindi kemiği gibi görmemiz gibi. Buradaki durum gerçekten de mecazidir: Mizahı ön plana almak için farklı nesneler tanımlanır, bu durumda ise görsel mizah kullanılmıştır. Bu ise farklı yorumlara yol açar. Aynı nesne gerçek olarak veya mecazi olarak görülebilir." (Carroll, 1991, s. 31-32).



(Görüntü:99) Otto Mesmer'in Felix in Hollywood isimli canlandırmasından bir sahne

Çalışmanın bu bölümüne mizahı elde etme açısından karakter ve biçimde uygulanan farklılık Felix tiplemesi üzerinden irdelenmeye çalışılmıştır. Felix tiplemesi, hem Disney'den uzaklaşmayı ifade etmekte, hem de karakter tasarımının mizaha ulaşmadaki önemine vurgu yapmaktadır. Mesmer'in yarattığı Felix tiplemesi başlı başına bir mizah ögesi olarak değerlendirilebilir. Felix, Felix in Hollywood canlandırmasında, bedeninin farklı objelere dönüşmesi ile başlı başına bir mizah ögesi olmuştur. Örneğin, bedeni kıvrılıp bükülüp bir el çantasına, kuyruğu da bir bastona dönüşebilmektedir (bkz. Görüntü 98). Bu görsel dönüşümler oldukça komik bir görüntü oluşturmaktadır. Mesmer'in Felix ile ilgili yorumunu Maltin şu biçimde aktarmaktadır. "Mesmer'in fark ettiği gibi, komiği ifade eden Felix'in neşeli karakteriydi. Şöyle not etmiş: "Küçük bir mimikle-kuyruğun çabuk açılıp kapanması veya dönmesi hareketi, esprilerle elde edebileceğimden daha büyük bir kahkaha elde edebilmeme olanak sağladı." (Maltin, 1987, s.24). Crafton ise Felix'in mizah yönünü Charlie Chaplin ile ilişkilendirmiştir. Hatta Felix in Hollywood isimli canlandırmada çizgi ile oluşturulan Chaplin ve Felix aynı sahnededir ve Felix bu sahnede Chaplin'den oyunculluk adına bazı ipuçları almaktadır (bkz. Görüntü 99). "Mesmer'in yarattığı Felix karakteri, Charlie Chaplin'den etkilenmiştir." (Crafton, 1993).



(Görüntü:100) Otto Mesmer'in Felix in Hollywood isimli canlandırmasından sahneler

Felix in Hollywood isimli canlandırmada Felix'in, iflas etmiş bir ayakkabıcıyı iflastan kurtarmak için yerlere sakız yapıştırması ve yanlışlıkla sakıza basan vatandaşın, yeni bir ayakkabı almak için ayakkabıcıya koşması çocuksu ama aynı zamanda muzur bir mizah anlayışının uzantısıdır. Ayakkabıcıyı iflastan kurtaran Felix, bu karlı işten payına düşeni almayı ihmal etmeyerek, Disney'in saf ve iyi niyetli kahramanlarından farklı bir çizgide olduğunu vurgulamaktadır (bkz. Görüntü 100).

Mizahın kullanılması açısından Mesmer'in canlandırma tarihi içindeki önemini Wells şu sözlerle vurgulamıştır. "Karakterleştirme, gelişen çizgi filmler için önemli bir unsur olsa da, Mesmer'in çalışmaları, görsel esprinin kuruluşu esnasında gelenekselleşmeye doğru gidilmeden önceki dönemde uzun bir yol kat etmiştir." (Wells, 2000, s.133).

1920'lerin ilk yıllarından 1950'lerin ilk yıllarına kadar olan dönemde üretilen canlandırmalar incelendiğinde, Disney'e karşı çıkışın yanı sıra vodvil köklere yöneliş ve söze dayalı esprinin kullanıldığı bir mizah anlayışı dikkati çekmektedir. Bahsedilen zaman aralığında gerçekleşen vodvil köklere yöneliş, sadece canlandırma alanında değil bunun dışında pek çok alanda da oldukça etkin olmuştur. Norman Klein'in belirttiği gibi,

"Çizgi film endüstrisinin zirvesinde, 20'lerden 30'lara, neredeyse bütün yapımcılar ve dağıtıcılar, rezervasyon acentesi, sanat yönetmenliği, reklâmcılıkta veya sadece çizim veya gösteri kartı satışı gibi değişik mevkilerde, vodvil çalışmışlardır. (Klein, 1993, s.21). "Bu süreci bildiren Vodvil yönler, görülmeye değer oyunculuk yeteneği, parçalanmış yapı, maddelerin heterojen düzeni ve duygusal güçlü cevapları üreten incelikten yoksun şoktur." (Jenkins, 1992, s.63).

Bu anlayışla gerçekleştirilen en önemli canlandırmalar, Fleicher, Warner Bros ve MGM Stüdyo'larında üretilmiştir. Bugs Bunny ve Daffy Duck bu anlayışla üretilen canlandırmaların hafızalardan silinmeyen en önemli örneklerini temsil eder (bkz. Görüntü 67). Bu dönem canlandırmalarında mizahı kullanma biçimi söze dayalı esprilerin kullanımı ile açıklanabilir. Norman Klein,

"çizgi filmin anarşisi olarak adlandırdığı lügatı geliştirmeye çabaladı. Bu anarşi kendi modernist kimliğini gösteren belgeleri yükselten ve dikkati 18. yüzyılda Amerika'nın eriyen tenceresindeki beyaz, Anglosakson ve Protestan olmayan göçebe kültürlerin "Yeni Esprilerine" götürüyordu." (Klein 1993).

Drugant bu dönemin espri anlayışını "keskin, hızlı, sinik, çoğu zaman acımasız, hızlı, kavrayışı yüksek dünya" (Durgant, 1969, s.102) olarak tanımlar. Wells ise 1920'lerden

1950'lere kadar geçen dönemde canlandırmalarda kullanılan esprileri atasözleri ile ilişkilendirir.

"Eski özdeyiş-atasözü" olarak bilinen şey, açıkça, esprinin mizahıydı. Bu eski özdeyiş, çoğu vodvil oyuncunun sermayesindeki sözlü şakalar ve temel dayanak noktasıydı, özellikle Warner Bros'un sesli dönemdeki Bugs Bunny ve Daffy Duck gibi karakterlerinin gelişmeleri bu eski özdeyişlerle ilişkilendirilebilir." (Wells, 2000, s.133).

Bu dönem canlandırmalarında mizahı yakalamak adına yararlı olabileceği düşünülerek bazı yöntemler önerilmiştir. Bu yöntemler aşağıdaki gibidir:

- Karakterlerin belli rollerinin olması veya karakterlerin çabuk değişime hatta yeniden tanımlamaya sebep olabilen özelliklere sahip olmaları,
- Spesifik bir durumu sorun haline getirerek birkaç komik olayı tekrarlamak (Örneğin hatalar, tesadüfler, yanlış anlaşılmalara sorun haline getirilen Spesifik durumlardan bazılarıdır),
- Hikâyenin konusu açısından, genellikle "birliğe" karşı çıkan, hikâyedeki zaman mantığını ve boşlukları değiştiren eliptik gelenekleri kullanarak olayları sıkıştırmak,
- Ortamın durumunu ve koşullarını açığa çıkararak (pelteleşmek, pelte gibi düşmek ve esneme hareketi, karakterlerin ve çevrenin başkalaşması) hikâyeyi sabitlikten uzaklaştıran güvensiz bir boşluk yaratmak,
- Daha önce görülen ama yeni bir yaklaşımla kullanılan espriler (Örneğin havadaki bir karakter, havada olduğunu fark eder ve sonra düşer, bir karakter bir çeşit şiddetli harekete maruz kalır v.b.),
- Karakterlerin düşüncelerini, öykü içinde çatışmaları kullanarak kurgulamak ve bu biçimiyle oynanmasına olanak sağlamak." (Wells, 2000, s.134).

1920'den 1950'ye kadar geçen süreçte geliştirilen tipler incelendiğinde, "abartılmış kostümler, yüz karakteristikleri, deyimler ve şiveler, belirli bir sınıfın, dinin, etnik grubun veya cinsiyetin genel kişilik özelliklerinin yansıtılması" (Jenkins, 1992, s.70) gibi yaklaşımlar dikkat çekmektedir. Bu anlayışın en önemli temsilcilerinden Warner Bros espriyi kullanırken "karakterden espriyi ayırmak yerine, karakter ve espri arasındaki gerilimi uygulamayı sürdürdü." (Drugnanat, 1969, s.102).

Wells 1920'den 1950'ye kadar geçen zaman diliminde, yaygın bir biçimde kullanılan vodvil öğelerin mizah içerikli canlandırmaya katkısını şu sözlerle açıklamıştır:

"Vodvil değerlerinin, çizgi film endüstrisindeki etkisi ve çıktısı, yeni sanayileşmiş ülkedeki kitle kültürünün gelişmesiyle alakalı gerginlikleri ifade etmektedir. Eski ve yeni dünyalar arasındaki çelişkili gerilimi uzlaştıran parça parça stilin modernliği, zengin ve yoksul, köy ve kent, kanun ve düzen, bizler ve onlar, şimdi

ve sonra arasındaki farkı arttırmıştır. Bu kutuplaşmalar ABD'deki esprinin gelişmesini, "tek çizgici" ve "karakterde yerleşmiş olan durumsal komedi arasındaki sürekli garanti" olarak yansıttı. Bu, masum yansıtma için bir mekanizma olan komediyle, gelişme ve kritiğin temsilcisi olan komedinin gerilimini yansıtmıştır." (Wells, 2000, s.140).

Canlandırmada mizahın kullanımına katkı sağlayan ve yeni bir dil oluşturan en önemli isimlerden biri Tex Avery'dir. Tex Avery'nin "ele avuca sığmaz icadı, çizgi filmin canlanmasına büyük katkıda bulunmuş ve olanaklarını genişletmiştir." (Wells, 2000, s.140). Avery de diğer Disney karşıtı animatörlerin gittiği yolu izlemiş, iyi kalpli meleksi Disney karakterlerinin aksine anarşist karakterler yaratmıştır. "Disney çizgi filmlerine özgü "mutluluk kültürü" olarak ifade edilen terimi reddetmiş, yerine insan tarafından daha az sevilen ve evrenin gerçek üstü çılgınlığıyla daha bağlantılı bir şey tercih etmiştir." (Wells, 2000, s.140). Avery aynı zamanda yetişkin kitleye yönelmiş, mizahı kullanırken yetişkin kitlenin beklentilerini göz önüne almıştır. "Çocuklar için fiziksel şakaları içeren canlandırmalar yapılırken, büyükler için daha çok bilmeyi gerektiren, olgun konuları içeren bilinçli bir yaklaşım uygulanmıştır." (Wells, 2000, s.140). Avery'nin canlandırma tarzı göz önüne alındığında, mizahı yakalamak adına yetişkin kitle için önerilerde bulunulabilir. Bu öneriler:

- Statü, güç ve özellikle güçsüz durum rolü,
- Özellikle paranoya, saplantı ve daha önce bastırılmış duyguların ortaya çıkması ile tanımlanan rasyonel olmayan korkular,
- Ne pahasına olursa olsun yaşama içgüdü,
- Cinsel hisler ve cinsel kimlikle direk bağlantı,
- Uyuma direnç gösterme ve sonuç olarak izleyici ile kurulan empati." (Wells, 2000, s.140) biçiminde sıralanabilir.

Avery, yetişkin kitleye yönelirken yukarıda sıralanan maddeleri uygulamakla kalmamış "Vodvil modu ele alarak ve görsel cinasın saçma prensipleriyle onu eşleştirerek, izleyicisine doğrudan hitap etmiş ve yetişkin üyelerini Disney'ci şirinlikten tamamen uzaklaştırarak, farklı bir şeylerle bağlantılı olmalarını sağlamıştır." (Wells, 2000, s.140).

Avery esprinin rol ve işlevini yeniden ele alarak ilkel dürtülerle ilişkilendirmiş ve bunu da beş yöntemi kullanarak başarmıştır. Bu beş yöntem,

- Görsel esprinin dayanak noktasını genişletmek,
- Yabancılaştırıcı araçların yayılmasını sağlamak,
- Yalın espriyi geliştirmek için görsellik ve sözsellik arasındaki gerilimi kullanmak,
- Beklenmeyen kara mizahı öykülere entegre etmek,

- Psikolojik, duygusal ve fiziksel tabuları abartarak kullanmak."(Wells, 2000, s.141) biçiminde sıralanabilir.

Avery, görsel esprilerin dayanak noktasını şu biçimde genişletmektedir:

- "- Baskın komik olayın (genel olarak herkesin bildiği olay) içerisine sonradan gelecek olan komik olayı sıkıştırmak,
- Baskın (ve çoklukla bilinen) komik olayın zamanlamasını ve beklenen sonucunu değiştirmek." (Wells, 2000, s.142).

Avery'nin mizahı bu biçimde kullanmasına verilecek en çarpıcı örnek, Heckling Hore isimli canlandırmasında uyguladığı düşme sahnesidir (bkz. Görüntü 101). Bu canlandırmada Willoughby isimli av köpeği, Bugs Bunny'yi kovalamaktadır. Willoughby, Bugs'un kendisi için hazırladığı ilk tuzağı atlatır. Ancak bir müddet sonra başka bir tuzakla karşı karşıya kalır. Bu tuzak sonucunda tepeden düşmeye başlar. Buggs da kibiri ve küstah tavrı yüzünden cezalandırılır ve o an içinde bulunduğu delikten bir kaza eseri düşer. İkisinin kaderi ortaktır. Canlandırmanın bu sahnesinde Bugs ve Willoughby yaklaşık 30 saniye boyunca çığlıklar atarak, abartılı surat ifadeleriyle havada yuvarlanır. İzleyicinin beklentisi bu iki karakterin feci bir sonla karşılaşmalarıdır. Ancak, canlandırma izleyicinin beklentisinin tersi bir biçimde gelişir. İki karakter de yere güvenle iner ve izleyiciye dönerek şu sözü söylerler, "Seni kandırdık, değil mi? Bu sahne karşısında, izleyici şaşkınlık içindedir ve olay ister istemez komik bir yapı oluşturur.

Wells'in bu sahne ile ilgili yorumu şöyledir: "Avery'nin izleyici hakkındaki varsayımı, izleyicinin düşme esprisiyle ilgili beklentilerini komik geciktirmeler yaratarak değiştirmek, ertelemek veya insanların güvenini sarsarak esprinin herkesin olmasını beklediği sonucunu yıkmasıdır." (Wells, 2000, s.142). Avery, canlandırmalarında beklentilerin tersini uyguluyarak mizahi bir yapı oluşturmak istemiştir.



(Görüntü:101) Tex Avery'nin Heckling Hore isimli canlandırması

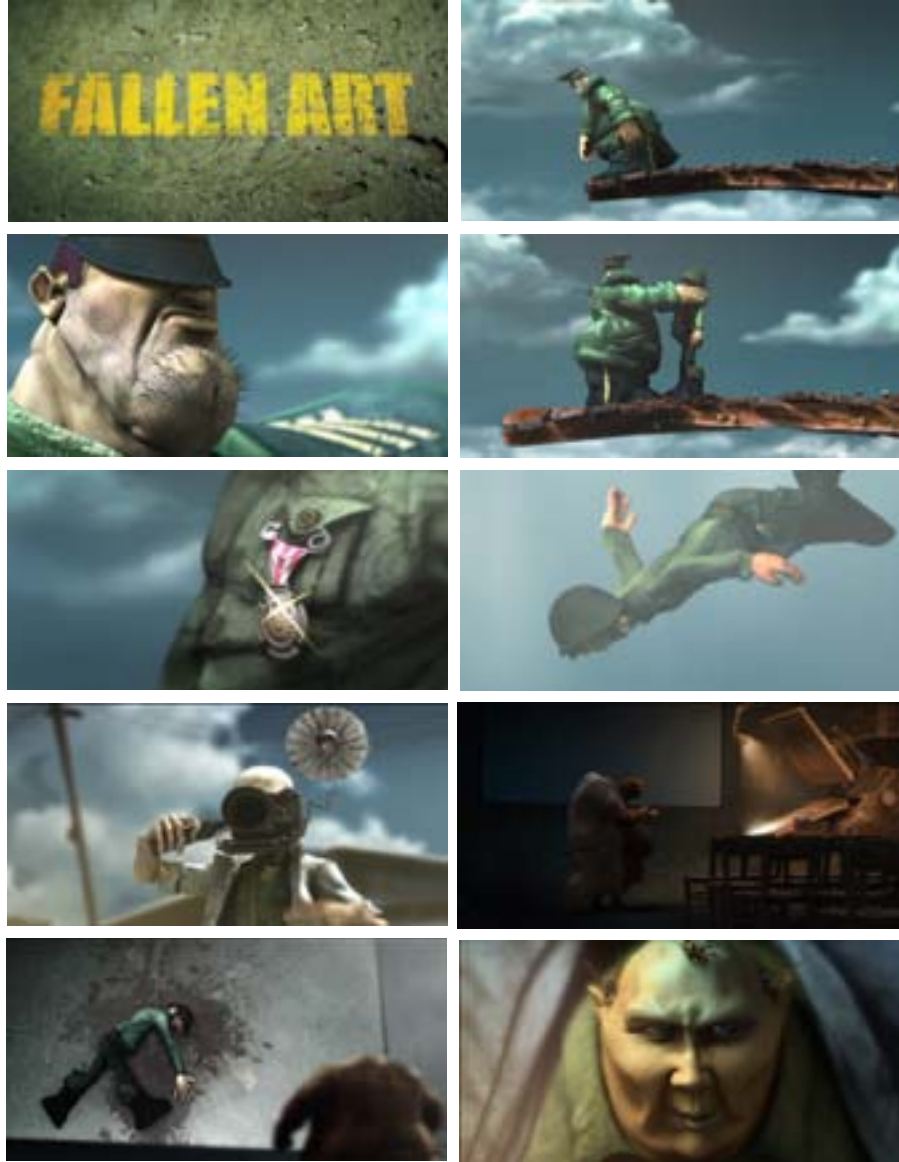
Kara Mizah, canlandırmalarda sıklıkla kullanılan bir başka yaklaşımdır. Bu yaklaşımı en başarılı biçimde kullananlar ise Çekoslovakya, Romanya, Hırvatistan gibi Doğu Bloğu ülkeleridir. Bu tür canlandırmalarda özgün bir felsefi düşünce ve görsellik bakımından gerçek üstü bir dil dikkati çekmektedir. Bir araya gelmesi olanaksız objeler karşısında izleyici şoke olmakta, derin felsefi konusu ile farklı bir hayal boyutuna taşınmakta aynı zamanda hayatı ve evreni sorgulamaktadır. Bu türün en başarılı temsilcilerinden biri Çek sanatçı Jan Svankmajer'dir. Svankmajer'in Dimensions of Dialogue / Diyalog ve Karanlık, Işık, Karanlık isimli canlandırmaları kara mizahın en başarılı örnekleri arasında yerini almaktadır. Dimensions of Dialogue isimli canlandırmada insanın iletişimsizliği çok farklı bir yaklaşımla ifade edilmektedir (bkz. Görüntü 102). Bu canlandırmada malzeme olarak kil kullanılmıştır. Kilden iki kafa ağızlarından bazı objeler çıkarırlar, mesela biri diş fırçası çıkarırken diğeri diş macunu çıkarır. Diş macunu diş fırçasının üzerine sürülür. Bunu takiben başka iki obje çıkar ağızlarından. Mesela biri bir dilim ekmek çıkarırken karşısındaki tereyağ çıkarır. Tereyağ ekmeğe sürülür. Bunu arka arkaya başka objeler takip eder. Fakat bir müddet sonra kilden iki kafa yer değiştirir. Bunun sonucunda objeler karışır. Mesela karakterlerden biri ekmek çıkarır karşısındaki tereyağ yerine ayakkabı boyası çıkarır. Ekmeğin üzerine tereyağ yerine ayakkabı boyası sürülür. İşte bu noktada gerilim başlar ve bu gerilim mizahı yaratır. Verilmek istenen mesaj insanoğlunun iletişimsizliğidir. İnsanın ağzından dil yerine yabacı bir objenin çıkması gerçeküstü bir yaklaşımdır ve izleyicide şok etkisi yaratmaktadır.



(Görüntü:102) Jan Svankmajer'in Diyalog Olanakları isimli canlandırmasından kareler

Kara mizahın bir başka önemli temsilci Tomek Beginski'dir. Beginskinin kara mizahı kullandığı canlandırması Fallen Art pek çok ödül almış oldukça başarılı bir yapımdır (bkz. Görüntü 103).

Fallen Art, bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırma tekniğini kullanarak oluşturulmuştur. Askerlik ve savaş kavramı eleştirel bir bakış açısı ile ele alınarak, bu kavramlar zayıflatılmak istenmiştir. Canlandırma, üst düzey bir askerin erlere madalya takıp uçurumdan atması ile başlar. Yerde kanlar içinde yatan ölü askerin, fotoğrafı çekilir. Bu fotoğraf, daha sonra bir askeri gazino işlettiği anlaşılan bir başka karaktere verilir. Fotoğrafı alan karakter, fotoğrafı kocaman bir makinenin içine yerleştirir. Kara mizah tam bu noktada başlar. Ölü askerin kanlı fotoğrafından bir animasyon yapılır. Bu animasyonda, ölü asker coşkulu bir müzik eşliğinde etrafa kanlar saçarak dans etmektedir. Canlandırma, askerlik mesleğinin ve savaşın mantıksızlığını yine mantıksız bir kurgu ile gerçekleştirmiştir. İzleyicinin, ölü askerin dans ettiği sahneyi ürpermeden izlemesi mümkün değildir.



(Görüntü:103) Tomek Beginski'nin Fallen Art isimli canlandırmasından kareler

Amerikan canlandırmacıları arasında da kara mizahı kullananlar olmuştur. Bunlardan bir de Tex Avery'dir.

"Kara mizah, belki de Avery'nin bütün çalışmalarında varolan gerilimi kullanarak, çağdaş dünyadaki trajik ve komik arasındaki ince çizginin trajik yönlerini yükselten öyküsel bir yaklaşımdan doğmaktadır. Bu, genellikle Avery'nin çizgi filmlerinde olan ama genellikle beklenmeyen şiddetin bir uzantısı olarak meydana gelir." (Wells, 2000, s.145).

Avery'nin Kara Mizah başlığı altında değerlendirilebilecek pek çok canlandırması vardır. Bunlardan biri Yıldırım Köpek / Blitzwolf (1942) isimli canlandırma (bkz. Görüntü 104). Bu canlandırmada köpek tiplmesi Adolf Hitler gibi komik olmayan bir

karakterle ilişkilendirilmiştir. Köpek bedeninin içinde Hitler karakteri oldukça komik bir forma dönüşmüştür. Böylece askeriye ve faşist otorite zayıflatılmış, mizah da tam bu noktada doğmuştur. Avery'nin kara mizah yaklaşımına Wells'in yorumu şu biçimdedir:

"Avery'nin kara mizahı, eğer bir şey kendisine oluyorsa korkutucu olabilir ama aynı şey başkasına oluyorsa gülünç olabilir gösterimini oynayarak korku ve espri arasındaki dolaylı ilişkiyi kabul eder. Eğlence, terör veya sinirliliğin azalmasından ve başka yere yansımından kaynaklanır. Avery, izleyicisini, gülünecek şey için farklı bir duygusal kaynağa davet ederek dikkatli bir şekilde gerilimin ortasına yerleştirir." (Wells, 2000, s.145).



(Görüntü:104) Tex Avery'nin Yıldırım Köpek isimli canlandırmasından bir sahne

Tepkisel süreçte, konuların seçimi de mizahın oluşmasını tetikleyen bir yaklaşımdır. Disney konuları seçerken bir dönem masalları ele almıştır. Tepkisel süreç animatörleri Disney'in egemenliğini yıkmak için masallarla dalga geçerek, mizahı yakalamaya çalışmışlardır. Kara Kömür ve Yedi Cüceler / Coal Black and De Sebben Dwarfs (1943), Kırmızı Başlıklı Kız Hikâyesi / Red Hot Riding Hood (1943), Küçük Köylü Başlıklı Kız / Little Rural Riding Hood (1949), Taşra'lı Kuzen / The Country Cousin (1936) masallarla dalga geçilerek oluşturulan canlandırmalardan bazılarıdır. Örneğin, Tex Avery'nin Kırmızı Başlıklı Kız Hikâyesi canlandırmasında kırmızı başlıklı kız, büyük anne ve kurt bu masalı klasik biçimiyle oynamaktan sıkıldıklarına karar verirler. Avery, kahramanların herkesin bildiği kişilik yapısını değiştirerek masalı farklı bir yaklaşımla işler. Bu canlandırmada kırmızı başlıklı kızı cinselliğinin farkında bir gece klübü striptizcisi, büyük anneyi cinsel açıdan doyumsuz bir kadın, kurdu da kırmızı başlıklı kıza tutkuyla aşık biri olarak tekrar biçimlendirir (bkz. Görüntü 105).



(Görüntü:105) Tex Avery'nin KırmızıBaşlıklıKız Hikâyesi'nin kahramanları
büyükanne, kurt ve kırmızıbaşlıklıkız

Avery'nin masallarla dalga geçerek gerçekleştirdiği diğer yapıtları ise Küçük Köylü Başlıklı Kız ve Taşra'lı Kuzen isimli canlandırmalardır. Avery bu canlandırmalarda masallarla dalga geçmenin yanı sıra iç güdülere yönelerek mizaha bir adım daha yaklaşmak istemiştir. Örneğin, Taşralı Kuzen canlandırmasında, taşralı kuzen karakteri ilkel, içgüdüleriyle hareket eden ve aynı zamanda köylülüğünden kaynaklanan doğal bir davranış moduna sahiptir. Taşralı kuzen özgürce içindeki dürtüleri dile getirirken şehirli kuzen uygarlığın dayattığı davranış kalıpları ile hareket etmektedir. Wells'in bu iki karakter ile ilgili yorumu şöyledir:

"Şehirli kuzen, kontrol ve incelikli düşünce ve davranışların bir örneğidir, taşralı kuzendeki kontrol eksikliğinin daha çok öne çıkmasına neden olan bir karakterdir. Taşralı kuzen, kırmızı başlıklı kıza olan ihtirasıyla çok tutkuludur, hatta onu sandalye altında bile arar, bir lambanın içinden geçebilecek kadar vücudunu deforme eder veya bitişik apartmanlarda onu bulabilmek için havada yürüyerek binadan binaya geçer. Taşralı kuzen, esasında bir kuvvet ötesi karakterdir; yani saf duyguların ifadesinde, fiziksel limitlerinin oldukça üstünde hareket eden bedeninin içindeki ruhtur. Avery, çizgi filmin ritmini ve amacını, sözcüklerin ötesindeki duyguya ilişkin durumları daha fazla vurgulayarak ve uç noktalardaki hareketi abartarak değiştirir." (Wells, 2000, s.147).

Avery, şehirli ve taşralı karakter arasındaki uçurumu taşralının içgüdülerini öne çıkararak ve uygarlığı yererek mizahi bir bakış açısıyla ele alır. Avery'nin iddiasına göre,

"medeniyet daha sonra yatıştırmak istemeyeceği arzuları tetikler. Şehirli kuzenin her hareketi, tabu olarak kabul edilen duyguların açıkça ifade edilmesinin umutsuz bir biçimde bastırılmasıdır. Avery, halka ait ve mahrem olanın sınırlarını koruma altına almak ile hiç ilgilenmez ve bu ihlal onun esprisinin özünü oluşturur." (Wells, 2000, s.148).

Avery'nin masallarla dalga geçtiği canlandırmalarda içgüdüsel isteklere yönelmesi abartılı hareketlerle kendini gösterir, bu da ister istemez mizahın oluşumuna olanak sağlar.

“İçgüdüsel istek ve arzularının peşinde koşmakta serbest olduklarından, Avery'nin karakterleri sosyal etikete, kültürel normlara veya etkinin hâkim hiyerarşilerine pek dikkat etmezler. Bu onları tamamıyla anı yaşama ve kendi içindeki espriye göre davranmaları konusunda serbest bırakır. Genelde yanlış anlaşılan veya "toplum" içinde baskı altına alınan psikolojik, duygusal ve fiziksel mecburiyetleri öne çıkarır. Avery karakterlerine, iştah ve irrasyonel güdülerle ilgili serbestlik tanır, bu da saplantıların en derinini, içgüdülerin en ilkelini ve insanlığın en gelişmemişini gösterir.” (Wells, 2000, s.146).

Taşralı ile şehirli arasındaki uçurumu mizahi bir yaklaşımla ele alan ve bunu gerçeküstü bir üslupla anlatan örneklerden biri de Jan Svankmajer'in Food isimli canlandırmasıdır. Bu canlandırmada, bir restoranda karşı karşıya oturan biri oldukça zarif bir şehirli karakter, diğeri ise kaba ve boş bakışlı köylü bir karakterdir. Canlandırmanın mizah yönü sadece taşralı şehirli ekseninde gelişmemektedir. Svankmajer'in üstün hayal gücü ile şekillenen canlandırmada, garsonun ilgilenmediği bu iki karakter, yemek yemeye önce masada bulunan çiçeklerle başlarlar. Daha sonra kullandıkları mendili, giydikleri ayakkabıyı, hatta iç çamaşırını bile yerler. Bununla da yetinmeyip, masa örtüsünü, tabaklarını ve hatta sandalyelerini bile yerler. Taşralı bulduğu her objeyi oldukça kaba bir biçimde ağzına atarken şehirli gayet zarif bir biçimde çatal ve bıçağı kullanır. Yemek yeme sırasında gerçekleşen sınıf farkı şehirli karakterin hor bakışlarında hissedilir. Filmin sonunda yiyecek hiç bir şey kalmayınca şehirli karakter çatal ve bıçağını ağzına atar, köylü karakter de şehirlinin yaptığıнын aynısını yaparak hiç kullanmadığı çatal ve bıçağını yer. Taşralı çatal-bıçağını yiyerek kendisini hazin bir sona hazırladığını bilmemektedir. Taşralı son yemeğini de yedikten sonra, şehirli ağzında sakladığı çatal-bıçağını çıkararak son hamlesini yapar. Taşralıyı yemek üzere saldırıya geçer. Canlandırma, taşralı-şehirli arasındaki uçurumu mizahi bir dille ele alırken asıl anlatılmak istenen insanın ilkel güdülerine gönderme yaparak doğadaki diğer canlılardan çok da farkı olmadığıdır. Aristoteles'in de dediği gibi “insan gülen hayvandır.” Aynı zamanda insan düşünen hayvandır. Aç kaldığı zaman ise düşünme yetisini kaybetmesi muhtemeldir. Canlandırma kaçma-kovalamaca yaklaşımıyla üretilen Tom ve Jerry gibi örneklerden farksızdır. Varolan bir savaş vardır ve o savaşın galibi olmak zorundadır. Bu savaş doğada, insan ilişkisinde, karı koca ilişkisinde, toplumsal hiyerarşide var olan alt-üst sınıf ilişkisinin uzantısıdır. Mizahın oluşma nedeni de alt-üst sınıf ilişkisinden kaynaklanmaktadır (bkz. Görüntü 106).



(Görüntü:106) Jan Svankmajer'in Food isimli canlandırmasından kareler

Mizah içerikli canlandırmaya büyük katkılar sağlayan Bugs, Porky, Daffy, Droopy ve Screwy Squirrel gibi karakterleri yaratan Tex Avery, bu alanın en büyük ustalarından biridir. Avery'nin canlandırmada mizahın kullanımı ile ilgili düşüncelerini şu sözler oldukça iyi bir biçimde ifade etmektedir.

"Avery'nin asıl ilgisi karakter komedi değildi, asıl ilgisi hızla çoğalan espriler yaratmak ve spontane olaylar üretmektir. Avery izleyiciden bildiği ve az anladığı her şeye gülmesini ister. Onun gerçeküstücülüğü sadece toplumdaki düzenin ve kontrolün yanılsamasının tanımlanmasıdır. Onun komedisi, insanoğlunun gelişmemiş güçlerini açıklamasının bir hoşgörüsüdür." (Wells, 2000, s.150).

Mizahı Avery'nin stilinden farklı bir yaklaşımla işleyen, en az onun kadar başarılı bir diğer canlandırmacıda Chuck Jones'dur. Coyote and Road Runner ve Hızlı ve Öfkeli / Fast and Furry-ous (1947) önemli yapıtları arasındadır (bkz. Görüntü 107). Canlandırmalarında geliştirdiği özgün dil ile canlandırma ortamına önemli katkıları olan Jones "Avery'nin tersine, normal bir durumun komik olanaklarını genişletmek yerine sınırlandırılmasıyla ilgilenmiştir." (Wells, 2000, s.150). Jones'in yarattığı

karakterler, Avery'nin tiplerinden daha farklı bir yapıdadır. "Jones karakterlerdeki sıcak kanlılıkla esprilerin doğru zamanda gerçekleşmesini birleştirerek, Disney'in neşeli cana yakınlığı ile Avery'nin anarşisi arasındaki boşluğu doldurur." (Wells, 2000, s.151). Avery'nin izleyicinin beklentilerini tersine çevirerek uyguladığı şaşırtmalı mizah yaklaşımına Jones'ın canlandırmalarında pek rastlanmaz. Bu yaklaşımın aksine izleyici, filmin sonunda ne olacağını bilir ama mizahı yaratan öge bir şeyin nasıl olduğundan çok ne zaman olacağıdır. "İzleyici her zaman Tilkinin yakalama ve Road Runner'ı yeme amacıyla başarısız olacağını bilirdi ama kalıplaşmış davranışın tekrarlanmasından zevk alırdı, çünkü asıl önemli şeyin canlandırmadaki yenilikler yerine esrinin ince ayrıntıları olduğunu düşünürdü." (Wells, 2000, s.151).



(Görüntü:107) Tex Avery'nin Hızlı ve Öfkeli isimli canlandırmasından kareler

Bu yaklaşımı destekleyen örnek bir sahnede Tilki, yolun ortasına bir düğmeye dokunarak çalışan ACME kapı tuzağı yerleştirir. Tilki Road Runner'ın düğmeye basıp tuzağa düşeceğinden umutludur. Ancak kapı açılmaz ve Road Runner yoluna devam eder. Tilki mekanizmayı kontrol eder her şey yolunda gibi görünmektedir fakat kapı yinede açılmamaktadır. İzleyici kapının açılıp tilkiye zarar vereceğini tahmin eder. Ama bu beklenti gerçekleşmez. Canlandırma diğer komik sahneler geçer. İzleyici tam tuzaklı kapıyı unuttuğu anda alakasız bir kovalamaca sahnesinde kapı açılır ve tilkiyi yaralar. Bu mizahın gerçekleştiği andır. "Bunu komik yapan, izleyicinin karşılıklı sürpriz ve güven ihtiyacı arasındaki gerilim ögesini içeren senaryonun gecikmeli sonucudur." (Wells, 2000, s.151).

Jones'ın canlandırmalarında Road Runner ve Tilki'nin sürekli birbirini kovaladıkları dikkati çekmektedir. Mizahı yaratan bir diğer unsur da kaçma-kovalamaca sahneleridir. "Hızlı ve Öfkeli ilk Road Runner Tilki kovalamaca çizgi filmidir ve kovalamaca çizgi

filminin geleneksel hicvi olarak başlamıştır." (Jones, 1989, s.226). Daha sonra başka canlandırmalarda uygulanan kaçma kovalamaca sahneleri heyecan verici bir mizah yaklaşımının yaygınlaşmasına neden olmuştur. Bu tür canlandırmalarda karakterler her zaman aşağıdaki modellere göre birbirlerini takip ederler. "Beceriksiz avcı / muhteşem av (Elmer ve Bugs; Coyote ve Road Runner), Sinir bozucu takipçi / Gözden kaybolan takip edilen (Daffy ve Porky; Sylvester ve Tweety), Eşit oranda benzer rakipler (Tom ve Jerry)." (Wells, 2000, s.146).

Kaçma-kovalamaca yaklaşımı kullanılarak gerçekleştirilen yüzlerce canlandırma vardır. Bu tür canlandırmalar karşısında izleyici büyük bir heyecanla bu kovalamacada kazananın kim olacağını merak etmektedir. Aslında kazananın kim olduğunun önemi yoktur. Bir yarış ve bu yarış etrafında şekillenen bazı komik olaylarla kurgulanan güçlerin savaşı vardır. Kaçma-kovalamaca mizahın temel öğelerinden alt-üst sınıf yaklaşımının bir uzantısı olarak da değerlendirilebilir. Gerçek hayatta olduğu gibi biri daima galip gelmelidir. Kaçma-kovalamaca sahnelerinde mizah hız, ritim ve gerilimden doğmaktadır. Birbiriyle iyi geçinen uyumlu karakterler gerilimi oluşturmayaacağı için en kestirme yol tercih edilerek zıt kutuplar bir araya getirilmiştir. Bu zıt kutupların en bilineni ise Tom ve Jerry karakteridir.

Wells'in, Jones'un canlandırmada mizahı uygulama biçimi konusundaki yorumu şöyledir:

"Jones'un kuralları izleyiciye güven verir, ne telaşlandırır ne de Avery'nin ilkel güdülerini yansıtır. Karakterlerdeki, yerdeki, hareketteki ve esprilerin tipolojisindeki tutarlılık, Tilki'nin temsil ettiği fanatizmden başka bir şey değildir. Tilkinin Road Runner'ı yakalamadaki devamlı zorunluluğu, paranoyanın ötesinde gururla ilgilidir. Onun, Road Runner'ı neden yakalayamadığı veya alt edemediği ile ilgili saplantısı sadece onun kendi şaşkınlığı ile ilgilidir." (Wells, 2000, s.152).

Canlandırmada mizahı oluşturan bir diğer etken ise mantıksız bir kurgunun içinde mantıklı olanı arama yaklaşımıdır. Bu biçimde oluşturulan canlandırmalarda, izleyici canlandırmanın akıcılığına kapılarak olayın saçmalığını hissetmez. Ama bu anlayışla hazırlanmış bir senaryo esasen saçmadır ve espri bu saçma yapıdan kaynaklanmaktadır. Bu yapının en başarılı örneklerinden biri, John Weldon ve Eunice Macauley tarafından 1978 yılında Kanada Uluslararası Film Kurulu himayesinde ve Postane sponsorluğunda yapılan Özel Teslimat / Special Delivery (1978) isimli canlandırmadır (bkz. Görüntü 108). Canlandırma, birbirini takip eden bir dizi mantıksız olaydan oluşmaktadır. Canlandırmanın ilk sahnesinde, Alice isimli karakter, judo dersine gitmek için evinden çıkmadan kocası Ralph'i evin öndeki karları temizlemesi konusunda uyarır. Ancak

Ralph karısının verdiği görevi ihmal eder, o sırada eve gelen postacı karda kayar, boynu kırılır ve ölür. Bundan kendini sorumlu tutan Ralph postacıyı evine taşır postacının kıyafetlerini çıkarır ve kendisi giyer. Postacının yarım kalmış görevini yerine getirmek üzere postacı kılığında yola düşer.

"Ralph esasında kendini suç işleyen biri olarak düşünür ve yakalanma sonucu olabileceklerden korkar ve kanıtları gizlemeye çalışır. Şakanın temelini basit gündelik bir işi yapmamak oluşturur. Ralph kendine ciddi bir suçlu rolü çizer ve kendini suçlu diye telaffuz eder. Ayrıca espri, filmin sponsorlarının Postacılar Birliği'nin var sayılan otoritesini ve varlığını parodileştiren öyküleri kapsayan Kanada Posta Servisi olması gerçeğiyle genişletilmiştir." (Wells, 2000, s.157).



(Görüntü:108) John Weldon ve Eunice Macauley'in yönettiği Özel Teslimat isimli canlandırma

Ralph'ın karıları temizlemediği için kendini bir katil olarak görmesi oldukça mantıksız bir durumdur. Canlandırmanın geriye kalan kısmında saçma olaylar birbirini takip eder. Ralph'ın karısı eve gelir ve evinde çıplak postacıyı görür. Birkaç ay önce postacıyla yaşadığı aşk kaçamağı aklına gelir. Kafasında bir senaryo çizer ve postacının aşk yapmak üzere eve geldiğini ve kocasının da onu öldürdüğünü düşünür. Postacıyı evine bıraktıktan sonra, kocasının kendisinin peşinde olduğunu düşünerek, yeni bir eyalete gider ve Patricia adı altında yeni bir hayata başlar. "Film, küçük bir yerel kazadan, başkahramanların sürekli olarak kendilerini ahlaksız ve tehlikeli olarak hayal ettikleri

nevrotik bir kara filme yükselmiştir. Açıkça, durumun sıradanlığında güçlü bir espri ve karakterlerin olmayı hayal ettiği melodramatik bir zorluk vardır." (Wells, 2000, s.158). Canlandırmanın tamamında, arka fonda aynı ses tonuyla öykünün anlatılması saçmalığın boyutunu daha çok artırmaktadır.

"Film hikâyenin gösteriminde bir akıcılık sağlamak için ortamı kullanır. Böylece temel mantığı ve ters mantığı asla açıkça belirtilmez. Görüntüler buharlaşır, iç yerler dış yerlere dönüşür, karakterler kendi çevrelerinde maddeleşir, çizgiler ve şekiller öykücü tarafından anlatıldığı gibi senaryolar arasındaki köprüler gibi birleşir ve düşünceler karakterler tarafından denenir. Canlandırılmış form, izleyiciyi özellikle komik olmayı amaç edinen canlandırmalardaki özel konumuyla belirsizliğe sürükleyerek görüntüleri birleştirip, rüya benzeri bir yapının oluşturulması ve sürdürülmesini sağlar." (Wells, 2000, s.159).

Mizahı elde etmenin bir başka yolu ise uyumsuzluk, mantıksal süreçte kopukluk ve çatışmadır.

"Kesiklik (kopukluk) espriyi yaratan pek çok yaklaşımın özüdür. Dünyanın rasyonel düzeni ve sebep ile nedenin tüm doğası beklenmeyen tarafından bozulur. Doğallıkla ilişkili iki fikrin karşı karşıya gelmesi ve temelde çatışması, komik bir durumu yaratabilir. Mizah, mantıksal sürekliliğe bir karşı koyuştan ortaya çıkar. Bu yaklaşım, pek çok mizah içerikli senaryoyu açıklar." (Wells, 2000, s.160).

Terry Gilliam ve Oldrich Haberle canlandırmalarında bu yaklaşımı benimseyen başarılı canlandırmacılarıdır. Terry Gilliam'ın canlandırmaları incelendiğinde uyumsuzluk dikkati çekmektedir. Onun canlandırmaları, "yüksek ve alçak kültür arasında saçma ilişkiler yaratan ve öyküsel gelenekleri eğlenceli kılan nokta esprilerden" (Wells, 2000, s.160) oluşmaktadır. Canlandırmalarında önemli sanat eserleriyle dalga geçmesi yüksek ve alçak kültür arasında kurduğu ilişkinin bir yansımasıdır. Örneğin bir canlandırmasında, Sandro Botticelli'nin Venüs'ün Doğuşu (1485) tablosuyla dalga geçmiş, Venüsün göğüs uçlarını bir düğme biçiminde tasarlamıştır. Yanında duran deniz kabuğundan çıkan bir el düğmeyi çevirdiğinde Venüs abartılı hareketlerle dans etmektedir.

Gerçek ötesi anlayışı benzer biçimde kullanan Oldrich Haberle'nin Bartakioda (1985) isimli canlandırmasında, bir canlandırma karakteri yumurta kızartmaktadır, o sırada telefon çalar, telefona cevap verir. Geri döndüğünde yumurta üzerinde iki tavuk tarafından bırakılan bir çelenk bulur. Bir başka sahnesinde ise canlandırma karakteri kahvaltıda sandviç yerine kitap yer, kitap yerine sandviç okur. Objelerin değişen rolleri uygunsuz bir yapı oluşturur ve bu yapı izleyici üzerinde bir şok etkisi yaratır. Bütün bu

karmaşık ve beklenmeyen yapı mizahı doğurur. Wells'e göre,

"Haberle'nin şakaları esasen insanoğlunun dünyaya mantıksal bir düzen getirme çabalarının saçmalıklarının tanımı iken, Gilliam'ın animasyonunun hızı ve delidolu çılgınlığı, komik anarşi ve ihlalin ruhunu sahiplenir. Doğu Avrupa esprisi de bu şekilde kara ironi olarak görülebilir-sürrealite, espri için bir araçken aynı zamanda felsefik ve politik bir ifadedir. Uyuşmazlık, farklı komik amaçlar için kullanılır."(Wells, 2000, s.160-161).

Canlandırmada mizahı yakalamanın bir diğer yöntemi ise kazalardır. Pek çok canlandırma hayatın bir parçası olan kazaları abartılı bir biçimde kullanarak, izleyiciyi güldürmeyi amaçlamaktadır. Bu yaklaşımla oluşturulmuş canlandırmalardan biri Tom ve Jerry'dir (bkz. Görüntü 109). Tom ve Jerry sürekli birbirini kovalar ve bu kovalama esnasında çeşitli kazalarla karşı karşıya kalırlar. Kovalamaca sırasında iç mekanda toplu yıkımlar meydana gelir. Ancak bu yıkımdan ne ev ne de içinde bulunanlar ciddi bir hasar görür. Ev anında tamir edilir ve izleyici bu yıkımın etkisini görmez. Kovalamaca sırasında oluşan, "abartılı hareketler, düşüp kalkmalar v.b.'yle oynanan komedi, zarar getirmeyen saf bir komikliktir. Ancak esprilerin zenginleştiği sahnelerde düzensizlik ve karmaşa oluşturur." (Wells, 2000, s.161).



(Görüntü:109) Tom ve Jerry'nin kovalamaca sahnesinden kareler

Araştırmanın bu bölümüne kadar canlandırmalarda kullanılan mizah yapısının daha çok görüntüye dayalı bir gelişme gösterdiğinden söz edildi. Çünkü görüntünün sağladığı üstünlükle gerçekleştirilen canlandırmalarda mizah kolaylıkla elde edilebilmektedir. Söze dayalı mizah yaklaşımı canlandırmalarda çok sık kullanılmamaktadır. Ancak, bu hiç kullanılmadığı anlamına gelmez. Karakter komedi de görselliğin sağladığı üstünlükten yararlanılırken, durum komedisi Tiyatral yani söze dayalı espri yaklaşımını

benimsemektedir. "Durum komedisine daha çok benzeyen diğer animasyon türlerinde, sözlü anlatım daha baskındır." (Wells, 2000, s.168). Çakmaktaşlar, Simpsonlar ve benzeri sit com'larda oluşan mizahi yapı incelendiğinde söze dayalı yaklaşım dikkati çeker. Ancak sözün yetmediği durumlarda canlandırma ortamının sağladığı fiziksel üstünlük kullanılır.

"Tiyatral espri, konuşmacının (hatibin) duygu ve düşüncelerini doğru düzgün ifade edebildiği lisandan (dilden) meydana gelir. Sonuç olarak, açık olan şey, ancak, lisanın (dilin) göreceli ve belirsiz doğası konuşmacıya ihanet ettiği zaman anlaşılmazlık meydana gelir, fiziksel yıkım ve maskaralık histerisi anlaşılmazlığın sonucunda gelişir." (Wells, 2000, s.168).

Canlandırmada mizaha ulaşmanın bir başka yöntemi ise tekrarlama. Pek çok canlandırmada kullanılan tekrarlı yapı ile mizah kolaylıkla elde edilebilir.

"Basmakalıp modeller komik olayları izleme zevkinin bir parçasını oluşturur. Çünkü tekrarlama, beklenen sonucun önceden tahmin edilmesini ve beklenmeyenle karşı karşıya gelmekten dolayı türetilen sonraki zevkleri meşrulaştırır. Tekrarlama önemli bir yapısal araç oluşturur, çünkü kısıtlı ekonomiyle komik bir olay için koşullar yaratır. İzleyiciler, bazı olayların yer alacağını bilirler ve izleyicilerin esas bekleme nedenleri, ana temadaki varyasyonlardır." (Wells, 2000, s.169).

Tekrarın en çok kullanıldığı sahneler kaçma kovalamaca sahneleridir. "Bazı animasyonlar bu tekrar konseptini komikliğin ana fonksiyonu olarak kullanırlar." (Wells, 2000, s.169). Tekrar yöntemini kullanarak mizahı yakalamayı hedefleyen, yönetmenliğini Barker'ın yaptığı Kedi Geri Geldi / The Cat Came Back (1988) isimli canlandırma bu türün en iyi örnekleri arasındadır (bkz. Görüntü 110). Canlandırmada Johnson isimli karakter evinde yalnız başına oturmaktadır. Kapı çalınır, kapının önünde bebek arabasına yerleştirilmiş bir kedi vardır. Kedi Johnson'ın önce hoşuna gider ancak yaşanan kötü deneyimlerin sonunda Johnson kediden nefret eder ve onu evinden uzaklaştırmaya çalışır. Tekrarlı yapı da kedinin evden uzaklaştırılması ve her uzaklaştırmanın sonunda kedinin bir şekilde eve geri dönmesi ile oluşur. Canlandırmanın bir sahnesinde, Johnson kediyi karanlık bir ormana bırakmak üzere yola düşer, kediyi ormana bırakır ancak arabasına döndüğünde kedinin sürücü koltuğuna oturduğunu görür. Johnson kediyi suda boğmak ister ancak kedi bir şekilde kurtulur ve kendisi boğulma tehlikesi atlatır. Son sahnesinde kedinin aile fotoğraflarını yırttığını gören Johnson, çok sinirlenir evi yakmaya karar verir ve patlayan dinamit Johnson'ın ölmesine neden olur. Johnson öldüğü için neşelidir. Ancak bu mutluluk uzun sürmez. Johnson'ın ölü bedeni kedinin üstüne düşer ve istemeden kediyi öldürür. Tam

dokuz tane hayalet ortaya çıkar ve bunlar da Johnson'a yaşam sonrasında eziyet edecek kedinin dokuz canını temsil eder. Canlandırma, tekrarlı yapının içine kazaları da yerleştirerek, mizahın dozunu biraz daha artırmıştır. Kedinin her defasında eve geri dönmesi üzerine kurulan bu canlandırma komik olduğu kadar aynı zamanda sinir bozucu bir yapıya da sahiptir. Wells'in tekrar yöntemini kullanarak oluşturulan bu canlandırma ile ilgili yorumu şöyledir:

"Her çizgi filmde olduğu gibi, olayların özeti, onların sonraki sahnelerde abartılmasını sağlar, ama "Kedi Geri Geldi"de, Barker, daha önce tartışılan eliptik açıdan zamanı sıkıştırırken, bu olayların Road Runner/Tilki'deki gibi sadece tekrarlanma değil de hatırlanmayla tekrarlanma olduğu konusunda emin olur. Unutmayla tekrarlamaya yer veren Road Runner ve Tilki serisi, yenileme yaratabilir, fakat "Kedi Geri Geldi", prensip olarak Bay Johnson'un kediyi uzaklaştırma ve kedinin evi yıkma çabasını gösteren olayların sırasının mantıksal sonuçlarını takip eder." (Wells, 2000, s.170).



(Görüntü:110) Yönetmenliğini Barker'ın yaptığı "Kedi Geri Geldi" isimli canlandırmasından kareler

Canlandırmada mizahın oluşumunu sağlayan bir diğer yöntem ise şiddetin kullanımıdır. Şiddet ögesi canlandırmanın ilk yıllarından beri yoğun bir biçimde kullanılmıştır. İlk yıllarda canlandırmalarda uygulanan şiddet, masum ve sevimli bir yapıdadır. Şiddete maruz kalan karakter, anında eski haline geri dönmekte bir sonraki şiddet sahnesi için hazır hale gelmektedir. İlk dönem canlandırmalarda şiddete maruz kalan karakterlerin kendi kendine iyileşebildikleri bir anlayış dikkati çekmekteydi. Ancak bu anlayış zamanla değişmiştir ve şiddetin dozu artırılmıştır. SouthPark ve Ölüm Maçı / Celebrety Death Match (bkz. Görüntü 111) şiddet ögesinin abartılı bir biçimde kullanıldığı canlandırmalardandır. Bu canlandırmalarda, aşırı dozda şiddete maruz kalan karakterler, miğde bulandırıcı bir görüntü oluştursalar da geniş bir hayran kitlesi tarafından izlenilmektedir. Bu noktada sorgulanması gereken, sınırın ne olduğudur. Ya da görselliğin kullanımı açısından bu kadar büyük bir üstünlüğe sahip bir ortamda sınırlardan bahsedilebilir mi? Sonuç ne olursa olsun, şiddet insana cazip gelen bir olgudur ve şiddetin kullanımı ile mizah çok uç noktalara ulaştırılabilir.



(Görüntü:111) Ölüm Maçısı isimli canlandırmanın şiddet içerikli sahneleri

Canlandırmalarda kullanılan malzeme de mizaha ulaşmak için iyi bir araç olabilir. Bu yöntemle oluşturulmuş örneklerden biri yönetmenliğini Daniel Greaves'ın yaptığı Düz Dünya / Flatworld (1997) isimli canlandırma (bkz. Görüntü 112). Bu canlandırmada mizahı oluşturan öğe, kullanılan malzeme, yani kağıttır. Kağıttan yapılan canlandırmada, bütün espriler kağıt ve kağıdın iki boyutluluğu üzerine kurgulanmıştır.

"Matt Phlatt'ın sabah traş olmak için yüzündeki sakalları silgi ile silmesi, pantolonunu kendisi de içindeyken ütülenmesi, kabloları tamir etmek için asfaltı makasla kesmesi, flatworld'un resmi silahının zımba olması, tepesi atan kötü kalplilerin karşısındaki insanı ya da hayvanı buruşturup atabilmeye yüreklerinin el vermesi, duvara çarpan arabaların gerçekten kağıt gibi buruşmaları veya bir dört yol ağzında birbirlerine giren arabaların, kazanın sonunda iskambil kağıdından

yapılmış bir kuleye dönüşmesi, Flatworld'de ateşin kesinlikle yasak olması ve bir kibrit çakıldığında alarmların çalması, sakatlanmanın yırtılmadan ibaret olması ve tedvisinin seloteyle yapılabilmesi, ameliyat için karnı açılan bir hastanın görüntüsünün yeni açılmış bir koliden farksız hali, yeni doğmuş bebeklerin, kağıdın katlanıp kesilmesiyle yapılan bebekler serisine eşdeğerliliği de Flatworld'un kağıt malzemesi üzerine sayıp döktüğü esprileri olarak düşünülebilir." (Samancı, 2004, s.199).



(Görüntü:112) Flatworld isimli canlandırmasından kareler

Son yıllarda kullanılan en yeni tekniklerden biri bilgisayarda gerçekleştirilen üç boyutlu canlandırmalardır. "Üç boyutlu modellemeye dayalı bilgisayar animasyonun kısa tarihinde, günümüze dek yapılmaya çalışılan, "live action" sinemanın sunduğu fotografik gerçekliğe ulaşma çabasıdır." (Samancı, 2004, s.223). Üç boyutlu canlandırmalar bilgisayarda modellenen karakterlerin kameraya çekilmesi ile oluşturulur. Bu işleyiş biçimi ile üç boyutlu animasyon, bir anlamda "live action" ortama yakın durur yani gerçekçi sunum ön plandadır. Mizah açısından diğer canlandırma türüne göre daha sınırlı olanaklara sahiptir. Bu sınırlılık teknolojinin yetersizliğinden kaynaklanmaktadır. Yazılımlardaki yenilikler, bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırma ortamını geliştirmeye yönelik olsa da, henüz istenilen noktaya ulaşamamıştır. Bu yeni ortam henüz teknik gelişimini tamamlamamıştır. Ancak her geçen gün bir üst seviyeye ulaşma çabası içindedir. Bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırma örnekleri incelendiğinde, mizahın senaryoya ve söze dayalı bir anlayışla oluşturulduğu görülmektedir. Pixar'da yapılan Buz Devri, Shrek, Kayıp Balık Nemo ve Karıncalar gibi canlandırmalar önce düşmanlıkla başlayan fakat daha sonra dostluğa dönüşen iki arkadaşın yol hikayesini anlatmaktadır. Edebiyatta da görülen yol hikayeleri, kişinin hayalinde ulaşmak istediği yeri ifade etmektedir ve mutluluk o yolun sonundadır. Ancak yolun sonuna ulaşıldığında başlangıç noktasından hiç bir farkı

olmadığı anlaşılır ve yol boyunca yaşanan deneyimler kişiyi zenginleştirir. Paulo Coelho'nun Simyacı ve Herman Hess'in Sidarta isimli kitapları bu türün en başarılı örnekleri arasındadır. Pixar edebiyatta uygulanan yol hikayelerini canlandırmalarda kullanırken, mizahı elde etmeye çalışmıştır. Mizah iki arkadaşın birbiriyle olan iletişimde ve yol boyunca yaşadıkları macerada gizlidir. Örneğin Shrek canlandırmasında, Shrek ve eşşek karakteri (bkz. Görüntü 113) arasındaki iletişim mizahın alt-üst sınıf ilişkisine gönderme yapmaktadır. Bu yakın arkadaşlık içinde eşşek figürü, Roma imparatorluğunda varlıklı insanların eğlenmek amacıyla yanlarına aldığı morinos, stulti ve fatui adıyla bilinen bedensel özürlü kölelerden ya da kralın soytarısından farksız değildir. Eşşek figürü, imparatoru ya da kralı toplum basamaklarında bir üst seviyeye getiren bedensel özürlü kişilere ya da soytarlara benzemektedir. Eşşek figürü, Shrek yerine soytarılıklar yaparak kendini toplum basamaklarında alt, Shrek'i de üst konuma yerleştirmektedir. Buz Devri canlandırmasında Manny isimli mamut ve Sid, Kayıp Balık Nemo canlandırmasında baba Merlin ve sürekli hafıza kaybı yaşayan arkadaşı Dory benzer biçimde kurgulanmış diğer canlandırma karakterleridir.



(Görüntü:113) Shrek isimli canlandırmadan eşşek figürü ve Shrek karakteri

Bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırmaların teknik yetersizliği özellikle hareketin kullanılmasında kendini hissettirmektedir. Bilgisayar ile modellenen karakterler, WarnerBros ya da UPA'nın iki boyutlu karakterleri kadar sınırsız bir biçimde hareket edebilme özelliğine sahip değildir. Bilgisayarda oluşturulan üç boyutlu karakterler bu yeni ortamdan kaynaklanan sınırlılık nedeniyle, Tex Avery'nin ya da Chuck Jones'un harekette mizahı yakalamak adına sıklıkla kullandığı, görüntünün başka bir forma dönüştürülmesi ya da fizik kurallarının ihlali gibi yaklaşımları kullanamamaktadır. Fakat son yıllarda bu sınırlılıkları yazılımlardaki gelişmeler yardımı ile yıkmaya

alıřan canlandırmalar da yapılmıřtır. Bu canlandırmalardan biri de İnanılmaz Aile'dir (bkz. Görüntü 114). Bu canlandırma bilgisayardan kaynaklanan sınırlılıkları ařma abası içindedir. Özellikle hareket dili aısından uç noktalara ulaşma isteėi göz ardı edilemez. Örneėin, canlandırmadaki karakterlerin kol ve bacaklarının esnek bir yapıda tasarlanması ve ulaşamayacağı kadar uzak noktalara ulaşabilmesi bu yaklaşımın yansımalarıdır.

Bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırmalarda mizaha ulaşma konusunda karşılaşılan tek sorun teknik olanaksızlıklar deėildir. Bu yeni ortamın üç boyutlu oluşu izleyici ve yapımcılar için oldukça cezbedicidir. Cezbedici olmasının nedeni, bilgisayarın sağladığı olanaklar ile doğada var olan görüntünün birerbir aynısının gerçekleştirilebilmesidir. Bu nedenle üç boyutlu canlandırmanın kısa tarihinde gereėe ulaşma abası dikkati çekmektedir. Bu yöneliř tıpkı Disney'in ilk zamanlarında görülen gerekliėi yakalama arzusuna benzemektedir. Bilgisayarın gerekliėi yakalamak adına sunduėu olanaklar, canlandırmacıların, yapımcıların ve yazılım mühendislerinin her geen gün daha gereki görüntüler yakalama abası içine girmelerine neden olmuřtur. Ü boyutlu canlandırmalarda mizah incelendiėinde Avery ya da Jones'in iki boyutlu canlandırmalarında görülen uç noktalarda biim ve hareket dili görülmemekle beraber, biim ve hareket aısından abartılı karakter tasarımları ve mimik hareketleri dikkati çekmektedir. Gery'nin Oyunu ve For The Birds (bkz. Görüntü 202) isimli canlandırmalar, deforme edilmiř karakterler ve abartılı mimik hareketleri ile mizaha ulaşmayı amaçlayan örnekler arasındadır. Ancak pek ok üç boyutlu canlandırmada teknik sınırlılıklar ve gereki üslupa ulaşma isteėi yüzünden söze ve senaryoya dayalı bir mizah anlayışının benimsendiėi görülmektedir. Bu anlayışla oluşturulmuř canlandırmalar Shrek, Kayıp Balık Nemo, Buz Devri biiminde sıralanabilir. Bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırma henüz keřfini tamamlamamıřtır. Zaman içinde yazılımlarda yapılan yenilikler ile canlandırmacıların ve yapıım evlerinin ortamı keřfetmesi farklı yöneliřleri de beraberinde getirecektir.



(Görüntü:114) İnanılmaz Aile isimli canlandırmada kol ve bacak esnekliėini gösteren bir kare

3. BÖLÜM

MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA

BİÇİM VE HAREKET

3.1 İNSAN ANATOMSİ ve HAREKETİN TEMEL ANATOMİK ÖĞELERİ

Uygulama çalışmasında insan figürü kullanıldığı için, bu bölümde sadece insan anatomisi üzerinde durulacaktır. Canlanırmalarda karakter tasarımını anlamak, insan anatomisini ve onun hareket üzerindeki etkisini bilmekle mümkündür. İnsan bedeninin hareket yapısını anlamak için insanın doğal hareketlerini incelemek gerekir. İnsanın anatomik yapısını anladıktan sonra hareketin nasıl gerçekleştiği konusunda fikir sahibi olmak mümkün olabilir. Başlangıç aşamasında şu soruları sormak aydınlatıcı olabilir. "Yerçekiminin merkezi nerededir? Kişi dengeyi nasıl sağlar? İnsanlar gücü ne zaman tüketirler ve enerjiyi nerede kazanırlar?" (Lijima, 2005). Çalışmanın bu bölümünde bu sorulara cevaplar aranacak ve karakter animasyon için oldukça önemli olan biçim ve hareket konusu aydınlatılacaktır.

İnsan bedeninin hareketi incelendiğinde harekette bir devamlılık görülmektedir. Bu devamlılık yumuşak bir ilişkiyi içermektedir. Bir kişi ayağa kalktığında başından başlayıp yere kadar inen yerçekimini hissetmek mümkündür. İki çeşit hareket vardır. "Bunlardan biri kasıtlıdır diğeri fizik kanunlarıyla uyumludur." (Lijima, 2005). Örneğin kişi, kapıyı açmak için kolunu kapıya doğru uzattığı sırada oluşan hareket kasıtlı bir harekettir. Kişi kapıyı açtıktan sonra kolun kendiliğinden aşağı doğru düşmesi ise fizik kanunlarıyla uyumlu bir harekettir. İnsanın hareket yapısını anlamak ardı sıra akan hareketi anlamak ile olanaklı olabilir.

İnsanoğlunun sahip olduğu mizacı ve mizaç özellikleri hareketi oluşturur. Herkes farklı bir mizaca sahiptir.

"Mizaç özellikleri kişinin yaşı, cinsiyeti, mesleği, çevresi, karakteri ve ırkını kapsayan eylemlerle ilişkilidir. Kişinin yüzüne bakmasanız bile, jestlerinden onu tanıyabilirsiniz. Kendine özgü bir yaratılış, çok güçlü bir bireysel etki yaratabilir. Yaşlı bir kişinin yüzü, yaşadığı zamanın deneyimlerini gösterir." (Lijima, 2005).

Tomek Baginski'inin yönetmenliğini yaptığı Fallen Art isimli canlandırmada askerleri uçurumdan aşağı atan komutanın yüzünde sert ve katı çizgiler kullanılmıştır. Bu katı çizgiler komutanın canlandırmada ki rolü için gereklidir. Çünkü komutan, askerleri uçurumdan atarak oldukça acımasız bir eylemi gerçekleştirmektedir. (bkz. Görüntü 150).



(Görüntü:150) Fallen Art isimli canlandırmada komutan karakterinin sert yüz ifadesi



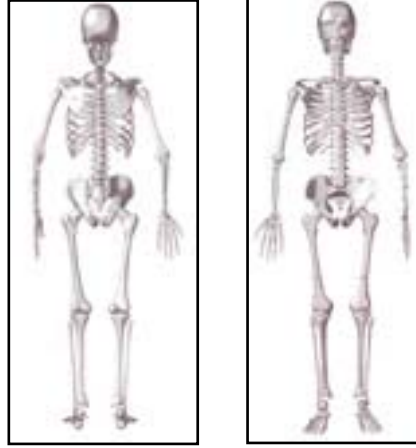
(Görüntü:150) Fallen Art isimli canlandırmada komutan karakterinin sert yüz ifadesi

Zevk, estetik, mevki, bilgi, his ve sağlık durumu gibi pek çok şey ile ilişkili olan küçücük bir jest hareketi oluşturur.

3.1.1 Kemik Yapısı

İnsan bedeninin yaklaşık olarak "200 kemikten oluştuğu" (Lijima, 2005, s.15) bilinmektedir. Kemikler iki grupta değerlendirilebilir. Bunlar: "Sert kemikler ve yumuşak kıkırdaklardır. Kıkırdaklar ön kaburga kemiğinin ya da burunun alt kısmındaki eklemler arasındaki alanda bulunur." (Lijima, 2005, s.15). Kemiklerin hareket üzerinde önemli bir etkisi vardır. Kemikler "bedeni desteklemek için güçlü bir sütun biçimindedir ve hareket etmek için bir zırh görevi görür." (Lijima, 2005, s.15) (bkz. Görüntü 151). Hareket esnasında kemiklerin bedenin altından görünmesi

olanaklıdır. Bu, kişinin şişman ya da zayıf olması ile ilişkilidir. Zayıf birinin kemiklerinin dışardan görünürlüğü şişman birine göre daha nettir. Fallen Art isimli canlandırmada zayıf ve şişman karakterler karşılaştırıldığında zayıf karakterin kemiklerinin şişman karaktere göre daha fazla görüldüğü dikkati çekmektedir.(bkz. Görüntü 152).



(Görüntü:151) İskelet Sistemi



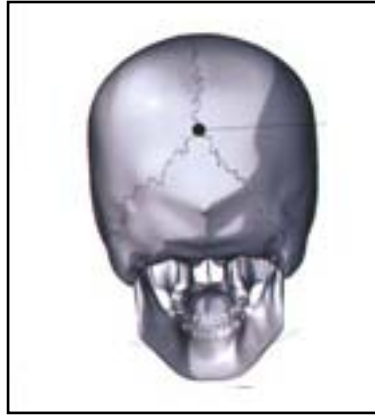
(Görüntü:152) Fallen Art isimli canlandırmada şişman ve zayıf karakterlerin kemik yapısının dışarıdan algılanışı

Kafa Tası: Oldukça küçük kemik parçalarının kaynaşmasından oluşan kafa tası form olarak bir puzzle'a (yap boz) benzer. Çene kemiği hareketin en yoğun olduğu yerdir. "Çene kemiği diagonal bir biçimde aşağı doğru kayarak açılır. Kulaklarla çenenin dibinde küçük bir şişkinlik oluşturduğu için bu hareketi saptamak kolaydır. Alt ve üst çenede 16'şar tane diş vardır." (Lijima, 2005, s.16) (bkz. Görüntü 153).

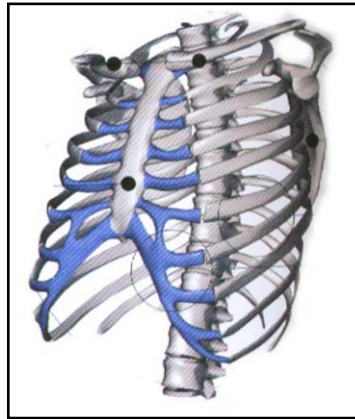
Omurga: Kafa tasının altından kalçaya doğru inen kemik omurga kemiği olarak bilinir. Omurga kemiği incelendiğinde saçak gibi birbirine bağlantılı 24 küçük kemik dikkati çeker.

" İlk 7 omurga kemiği boyun kemiği olarak adlandırılır ve öne doğru kıvrılır. Yanındaki 12 kemik göğüsle ilgili kemikler olarak bilinir. Kaburganın altından arkaya doğru kıvrılırlar. Kalan 5 kemik bel kemiği olarak bilinir ve bu kemiklerde öne doğru kıvrılır." (Lijima, 2005, s.16).

Omurga kemiği özellikle kişi arkaya döndüğü zaman sahip olduğu fonksiyonu açığa çıkarır. Böyle bir hareket esnasında başı ve alt bedeni desteklemek için tasarlandığı anlaşılır (bkz. Görüntü 154).



(Görüntü:153) Kafa Tası



(Görüntü:154) Omurganın kemik sistemi

Kolar ve Eller: "Kol kemiği kolun üst tarafındadır, dirsek kemiği ve ön kol kemiği dirsek ve bilek arasındaki yerdedir." (Lijima, 2005, s.17). Elin alt tarafında bulunan kemik bilek kemiği olarak bilinir ve sekiz kemikten oluşmaktadır. Avuç içinde el tarak kemiği olarak bilinen beş adet kemik vardır. Her bir parmakta üçer kemik bulunur ancak başparmakta iki kemik vardır. Tırnaklar da kemik grubunda değerlendirilir.

"Sertleştirilmiş deriden başka kemiğe benzer bir işlevi görürler." (Lijima, 2005, s.17). Tırnakların iki işlevinden bahsedilebilir. Birincisi parmakları korumak ikincisi parmak ucunun yapamadığı işleri yapabilmek. Tırnak yardımıyla küçük objeleri toplamak mümkün olabilir (bkz. Görüntü 155).



(Görüntü:155) Elin kemik sistemi

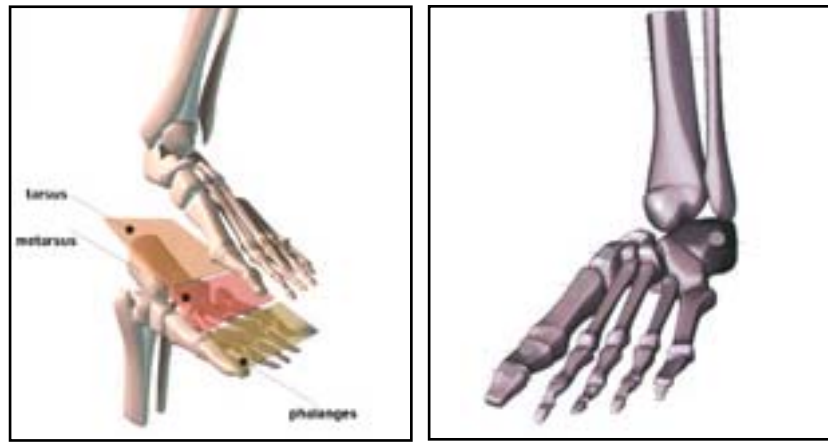
Bacaklar ve Ayaklar: Ayaklar hareket açısından önemli bir role sahiptir. Bedenin tüm yükünü taşıyan ayaklar, koşmak ve yürümek işlevine sahiptir ve bu tür işlevleri gerçekleştirmek büyük bir güç gerektirir. Ayakların kollardan ve ellerden daha güçlü olduğu bilinmektedir. "Bacaklar kollardan 3 kat daha fazla güce sahiptir." (Lijima, 2005, s.31) (bkz. Görüntü 156). Bedenin tüm yükünü taşıyan ayakta yedi adet ayak bileği kemiği bulunur. Ayak bileği kemiğine bağlı beş adet kemik vardır. Parmaklar ise üçer kemikten oluşur. Yalnız, baş parmakta iki kemik vardır. Şiş gibi görünen baş parmak diğer parmaklara oranla daha az ekleme sahiptir. Baş parmak diğer parmaklardan daha güçlüdür ve daha bağımsız bir biçimde hareket edebilir. "Ayak kemiklerini üç bölüme ayırmak mümkündür. Tarsus ki orada topuk vardır. Metarsus ayağın ön kısmının olduğu bölmedir. Parmakların bulunduğu kısım ise phalanges'tir." (Lijima, 2005, s.31). Ayak kemiği elde bulunan kemiklere göre daha büyük ve güçlüdür. Bunun nedeni bedenin bütün yükünü taşımasıdır. "İnsan anatomisi gösterir ki aşağı doğru gittikçe daha güçlü kemikler ve daha gelişmiş bir kas yapısı gereklidir." (Lijima, 2005, s.31). Bacağın alt kısmında yani bilekte bulunan kemikler ise daha incedir. Bacak ve ayak hareketi incelendiğinde,

"bedenin dengesini sağlama sorumluluğuna sahip olan kalçadan, aşağı doğru akan enerji dikkati çekmektedir. Enerji kalçanın dışından dizin içinden geçer ve oradan da aşağı doğru hareket eder. Akan enerjinin bu sarmal hareketi ayağın yapısını

anlamak için önemlidir." (Lijima, 2005, s.17) (bkz. Görüntü 156).

3.1.2 Kas Yapısı

Kaslar beyinden sinyalleri alarak bedenin hareket etmesini sağlarlar. Kasların temel görevi, kişi ayağa kalktığı zaman bedenin ağırlığını taşımasıdır. Hiç hareket olmasa bile kaslar bedenin yükünü taşır ve bedenin genel duruşu hakkında fikir verir. "İnsan bedeninde yaklaşık olarak 600 adet kas olduğu bilinir." (Lijima, 2005, s.19). Birincil kasları deri altından görmek mümkündür (bkz. Görüntü 157).



(Görüntü:156) Ayağın kemik sistemi



(Görüntü:157) Kas yapısı

Baş ve Boyun: Baştta bulunan kaslar zayıf ve güçlü olmak üzere iki grupta değerlendirilebilir.

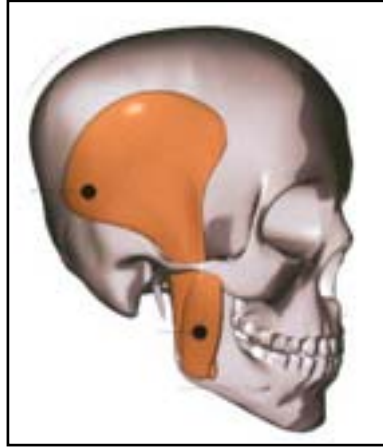
"Zayıf kaslar, yüze ait ifadeleri değiştirir güçlü kaslar ise gücünü çeneye verir. Çene kemiğini hareket ettiren kasın adı temporalis'dir, yanak ve çene kemiğiyle

bağlantılı olan kasın adı ise masseterdir. Bu iki kas birlikte çalışarak güç elde ederler ve nefis bir hareket yaratırlar." (Lijima, 2005, s.20).

Göz, ağız ve alında bulunan kaslar yüz ifadesini değiştirir. Alberto Giacomettiye atfedilen Eternal Gaze isimli canlandırmada, karakterin göz ve ağız hareketleri incelendiğinde, alın, yanaklar ve çenede bulunan kasların hareketin gerçekleşmesine yardımcı olduğu dikkati çekmektedir (bkz. Görüntü 158). Göz kasları güçlü ve kalındır. Gözün anında tepki vermesine yardımcı olur. "Sternocleidomastoid kası kulakların arkasından köprücük kemiğine kadar yayılır. Boyunun arkasındaki büyük kas boyun ve omuzu destekler. Bu kas, katı (inatçı) omuz kası olarak bilinir ve zayıf bir kan dolaşımına neden olur." (Lijima, 2005, s.20) (bkz. Görüntü 159).



(Görüntü:158) Eternal Gaze isimli canlandırmada yüz kaslarının ifadeye etkisi



(Görüntü:159) Kafanın kas yapısı

Kollar ve Eller: "Dirsekten bileğe kadar pek çok kas vardır ve bu kaslar parmakları hareket ettirir. Kollar ve bacaklar benzer bir niteliğe sahiptir. Avuç içinde çok fazla kas vardır. Baş parmak hareket ettiğinde bu kasları görmek mümkündür." (Lijima, 2005, s.20). Kolun üst kısmında bulunan ve pazı olarak bilinen kas en güçlü kaslardan biridir. Kişi kolunu kastığı zaman pazının ne kadar gelişmiş olduğu görülebilir. Pazı kişinin kolunu kendine doğru yaklaştırıp uzaklaştırmasına yardımcı olur.

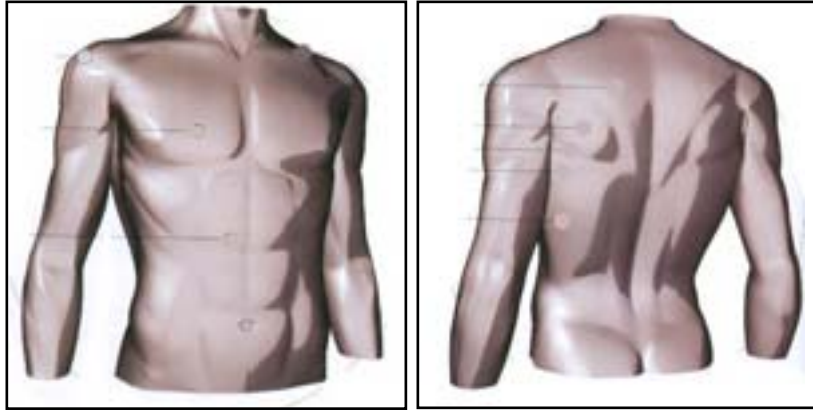
Kalça, Bacak ve Ayak: Omuz ve kol kaslarında olduğu gibi kalça ve kol kasları da birlikte çalışır. Kalçada bulunan kaslar karmaşık bir yapıya sahiptir. Ayakta bulunan kaslar genellikle ayağın üst kısmındadır. "Pamaklar dengeyi sağlamada hayati rol oynarlar. Örneğin, baldırda bulunan kaslar insanların parmaklarının düz durmasını sağlar ve böylece düşmelerini önler." (Lijima, 2005, s.21). Bedenin yüzeyi incelendiğinde kasların hareketi ile oluşan değişiklik dikkati çeker. "Bu kaslardan biri de kalçanın dışından dize kadar yayılan sartorius (but adelesi) kasıdır. Baldırda bulunan kas (gastrocnemius) iki tümsek şeklindedir. Bu kasın altında soleus kası bulunur. Soleus kası Achilles kirişine bağlıdır." (Lijima, 2005, s.21) (bkz. Görüntü 160).

Omuz, Göğüs, Karın, Sırt: Omuz, Göğüs, Karın ve Sırtta bulunan kaslar hareketi oluşturmada önemli işlevlere sahiptir. Lijima'ya göre,

"İnsanoğlunun göğüs kası kaburga kemiğinin merkezinden yayılır. Bu kasların çoğu kolu hareket ettirmeye yarar. Diyafram, köprücük kemiği boyunca uzanan iç kaburga kemiklerinin arasında olan kaslar ve karında bulunan transversus kasları görünmez. Sırtta bulunan kaslar şişlik yaratır. Sırtın esnek bir hareket oluşturabilmesi için bu kasların uyum içinde çalışması gerekmektedir. Belkemiğinin üst kısmı boyuna ulaşır ve önemli bir kemiktir. Bu kemik sıçrama hareketinde kafa taşı ve beyini korur. Sonuç olarak, düz karın kası şişlik yaratarak iç organları korur." (Lijima, 2005, s.20) (bkz. Görüntü 161).



(Görüntü:160) Kalça ve bacağın kas yapısı



(Görüntü:161) Omuz, göğüs, karın ve sırtın kas yapısı

3.1.3 Organlar

Göz: Göz görme işlevine sahiptir. Görme, retina üzerinden yansıyan ışığın toplanmasıyla elde edilir ve imajlar beyne aktarılır. Kişinin duygularını ve iç dünyasını yansıtan göz, çok esrarengiz bir organdır ve ruhun penceresi olarak bilinir. Japon canlandırmacılar anime adını verdikleri canlandırmalarda büyük gözlü karakterler tasarlayarak, duyguların daha etkili ifade edilmesini amaçlamışlardır. (bkz. Görüntü 162).



(Görüntü:162) Gözün duyguların ifadesinde güçlü bir etkiye sahip oluğunu gösteren anime karakteri

Göz Kasları: "Göz 6 kasa sahiptir. Bu kaslar arkadan göz küresini çekerek, çabuk ve kusursuz hareketlerin oluşmasını sağlayarak göz hareketlerini kontrol ederler." (Lijima, 2005, s.25) (bkz. Görüntü 163).



(Görüntü:163) Gözün kas yapısı

Gözün Boyutu ve Yüzey Yapısı: Göz küresinin boyutunu belirleyen yaş faktörüdür. Göz küresinin içinde temiz sulu bir jel vardır ve bu jel gözün sürekli nemli ve yumuşak olmasını sağlar.

Göz Bebeğinin Şekli: Gözün yüzeyi düz ve kavisli bir yapıya sahiptir, irisin yüzeyi ise zarif çizgilere sahiptir. Bu çizgiler merkeze doğru yaklaştıkça dalgalı bir biçimde yükseklik oluşturur. Gözün beyazı ve renkli kısmı arasında bir çizgi vardır ve bu çizgi blurludur. "Genelde göz bebeği siyah renk görünür ama ışık göz bebeğine girdiğinde, retina kırmızı görünecektir çünkü o sık sık bir kamera flashı gibi çalışır." (Lijima, 2005, s.25).

Gözün Beyaz Kısmı: Göz bebeği kadar yumuşak olamayan beyaz kısım biraz bombeli bir yapıdadır. Gözün beyaz kısmı bazen kızarır bunun nedeni uykusuzluk ve yorgunluktur. Kişi yorgun olduğu zaman kan kılcal damarlarda birikir ve gözde kızarma yani kanlanma meydana gelir. Göz beyazı kar beyaz değildir. Mavi ile beyazın karışımıdır. Bu renk kişinin sağlıklı olup olmaması ile de ilgilidir. Örneğin hasta birinin göz beyazı bazen sarımsı bir tonda olabilir. "Daimi göz yaşı salgısı gözü nemli tutmak için göz kapağı ve göz arasında küçük bir havuz yaratır." (Lijima, 2005, s.26) (bkz. Görüntü 164).

İris Hareketi: İris hareketini belirleyen etmen göze giren ışık ve kişinin dikkatli

bakması ile ilişkilidir. Üç çeşit ışıktan bahsedilebilir. Birincisi doğrudan ışık, ikincisi dolaylı ışık, üçüncüsü close-range yansıması biçiminde sırlanabilir.

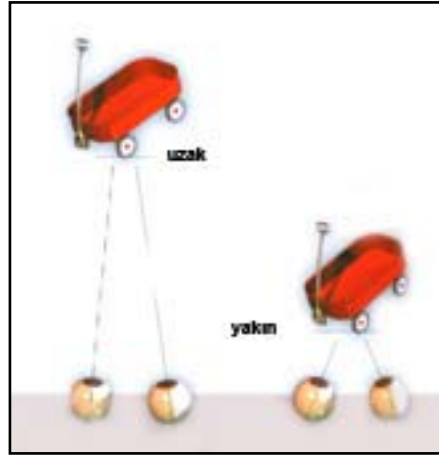
Doğrudan ışık ile oluşan hareket, hızlı bir tepkinin oluşmasına neden olur. Bu harekette parlak ışık göze girdiğinde, göz bebeği ikinci saniyede küçülür, daha sonra uyum sağlamak için biraz rahatlar. Dolaylı ışık ile oluşan hareket, ışık bir göze girdiğinde ve diğer gözün bebeği küçüldüğünde oluşan tepkidir. Close-range ile oluşan harekette ise kişi bir şeye yakın mesafeden baktığında göz bebeğinin yoğunlaşmak için küçülmesi durumudur.



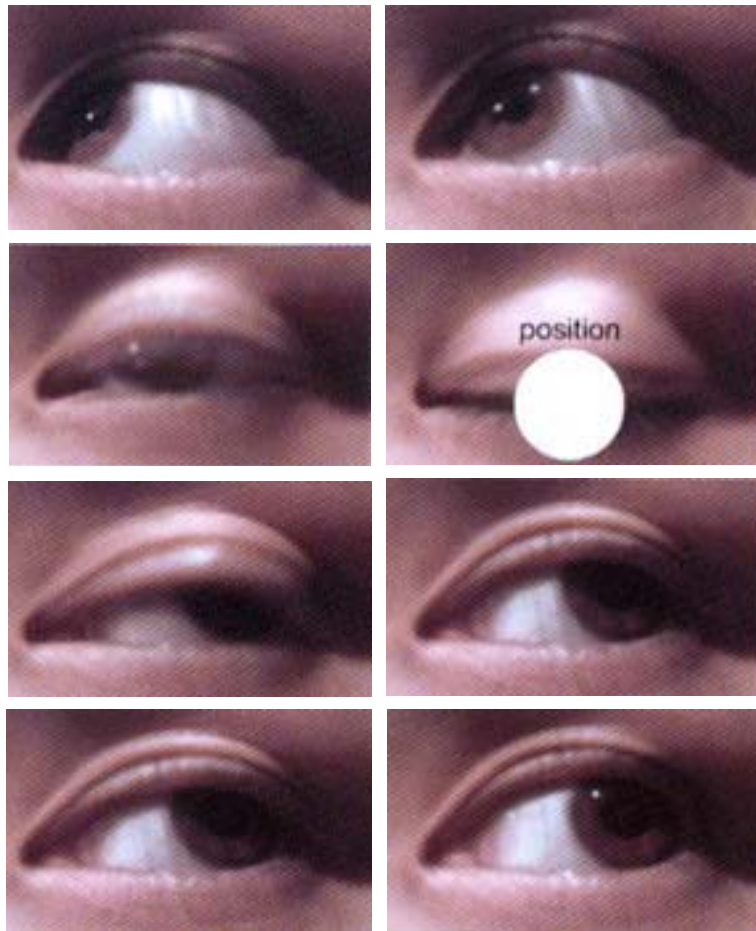
(Görüntü:164) Gözün beyazı

Göz Kapağı Hareketleri ve Göz Küresi Hareketi: Göz kapağı hareketi ve göz kırpması birbiriyle ilişkilidir. Görüntü 166 göz kırpması hakkında yeterli bilgiyi vermektedir. Sayfa 165'deki bu resim tam karşıya bakıldığında oluşan göz kırpması hareketini göstermektedir. Sayfa 164'deki resim ise (bkz. Görüntü 166) sol yöne bakan gözün sağ yöne doğru değişirken oluşan göz kırpması hareketini gösterir. Sağ ve sol gözler bir görüntüye birlikte yoğunlaşırlar. Yani bir resme yoğunlaştıklarında sol ve sağ gözün bakışı bir noktada kesişir (bkz. Görüntü 165). Sağ ve sol göz simetrik olarak hareket etmezler. Onlar yalnızca gördükleri şeyi takip ederler. Gözün hareketleri hızlıdır. Gözler soldan sağa doğru hareket ettiği sırada gerçekleşen göz kırpması görüntünün beyne bulanık iletilmesine neden olur.

"Eğer yukarı bakarsanız, üst göz kapağı yukarı doğru hareket edecektir, eğer aşağı doğru bakarsanız hem alt hem de üst kapak aşağı doğru hareket edecektir. Gerçekte aşağı bakarken üst göz kapağının hareket etmesi olanaksızdır hareket eden kaşlardır ama sanki göz kapağı hareket ediyormuş gibi hissedersiniz." (Lijima, 2005, s.29) (bkz. Görüntü 166).



(Görüntü:165) Gözün bir objeye bakma eylemi sırasındaki hareketleri



(Görüntü:166) Göz kapağı hareketleri



(Görüntü:166) Göz kapağı hareketleri

Ayaklar: Karmaşık bir kas yapısına sahip olan ayakların rahat hareket etmesi bu kas yapısındaki karmaşıklıkla ilintilidir. Özellikle bilekte bulunan kasların karışık yapısı serbest bir harekete olanak sağlar. Bilekte bulunan kemikler ise aşağı doğru bir eğime sahiptir önemli hareketlerin gerçekleşmesini sağlar. "Bilek kemiği ayağı aşağı yukarı döndürme işlevine sahiptir." (Lijima, 2005, s.31).

Parmakalar: Parmaklar ayağı destekleyen bir yapıdadır. Özellikle ayak yükü taşıyamadığı zaman parmaklar ayağı destekler. Parmak uçları yükü taşıyamadığı zaman ise diğer ayak bir adım öne doğru hareket eder.

"Bir kişi ayakta durduğunda, boylam kemiğinin 3 parçası yerle bağlantılı bir biçimde ayağı yapılandırır ve denge esnek bir biçimde elde edilir. Ayağın gücü, tepeden aşağı doğru inen basınç dağıtma işlevini gören kemerin yapısında gizlidir. Ayak 2 kemere sahip olduğu için, ağır basınca karşı koyup direnebilir." (Lijima, 2005, s.33) (bkz. Görüntü 167).



(Görüntü:167) Parmaklar

Denge ve Yürüme Hareketi: Kişinin dengede kalmasına "parmaklar, ayağın alt kısmı (taban) ve topuk" (Lijima, 2005, s.33) yardımcı olur. Örneğin kişi öne doğru gereğinden fazla büyük bir adım attığında ağırlık merkezi değişir. Düşmemek ve dengeyi kaybetmemek için çapraz bir biçimde uzanmak yeterli olabilir. Böyle bir durumda dengede kalmak için parmaklarda ayağı desteklemeye çalışır. İnsanlar yana döndüğünde bacakların daha fazla gerildiği dikkati çeker. Öne doğru adım attığınızda düşmemek için "kalçanız öne doğru çıkar, başınızı yukarıda tutmak için güç kullanırsınız ve içe doğru çevirirsiniz ve bir ayağınızı geriye hava boşluğuna doğru itersiniz." (Lijima, 2005, s.33) Geriye doğru düştüğünüzde ise,

"bir ayađınızla çabucak arkaya doğru bir adım atarsınız. Sadece ayakta durduğunuzda bile topuk çok büyük bir ağırlık taşır ve doğal olarak arkaya doğru bir adım atarak düşmekten kurtulursunuz. Fakat sadece ayađınız geriye doğru adım atmaz. Düşmemek için çenenizi de sıkarsınız, kalçanızı öne doğru atarsınız. Kollarınızı yanlara doğru açarsınız ve diğer ayađınızı havaya doğru itersiniz." (Lijima, 2005, s.33).

Yürümek de bir denge gerektirir. Yürüme hareketi incelendiğinde, bacakların bedeni ileri doğru taşıdığı bir eylemden daha fazlası olduğu dikkati çeker. Kişi yürüme esnasında, düşmemek için kendini ustaca ve devamlı bir biçimde dengelemek zorundadır. Yürüme sırasında ayakların rolü incelendiğinde,

"Ayak sıklıkla bedeni öne doğru iten tank gibi bir taşıtmış gibi düşünülür. Fakat gerçekte ayak ağırlık merkezi değiştiğinde bedeni dengede tutar. Ağırlık öne doğru değiştiğinde diğer ayak geriye doğru gider. Ayaklar ağırlık merkezini hareket ettirerek doğal bir biçimde bedeni taşırlar." (Lijima, 2005, s.33).

Yürüme hareketinde dengeyi sağlamak yaş ile de ilintilidir. Örneğin çocukların yürüyüşü incelendiğinde bir denge problemi görülür. Çocuklar dengeyi sağlayamazlar ve dolambaçlı bir devinimleri vardır. Bir ayađını diğerinin önüne atsalar bile, ağırlıklarını çekemedikleri için ayaklarını sola ve sağa doğru atarak güçlük ve acemice ilerlerler. Pixar'ın Tin Toy isimli canlandırmasında bebek karakterin yürüyüşündeki denge problemi dikkati çemektedir (bkz. Görüntü 168). Yetişkinlerin yürüyüşü ise denge açısından ele alındığında mükemmel bir yapıdadır (bkz. Görüntü 169).



(Görüntü:168) Tin Toy isimli canlandırmada ki bebek karakterin yürüme hareketi

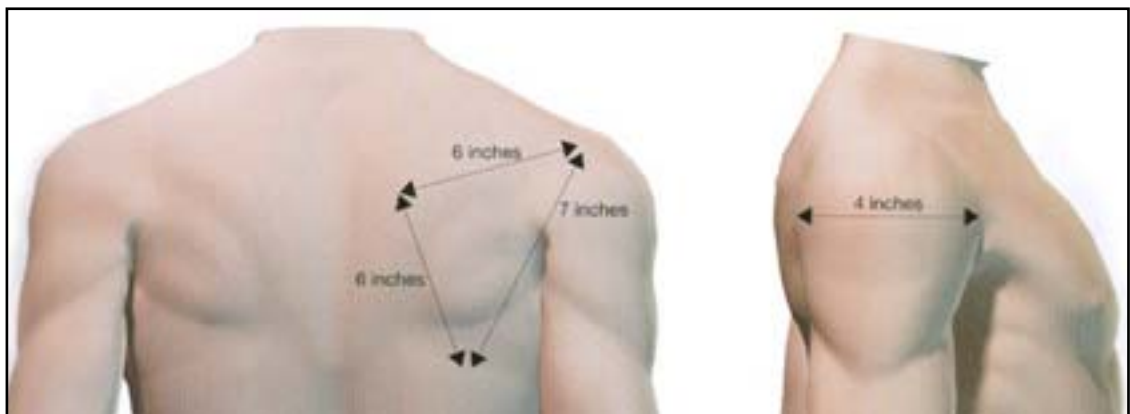


(Görüntü:169) Yetişkinlerde ve bebeklerde dengeyi sağlama hareketi

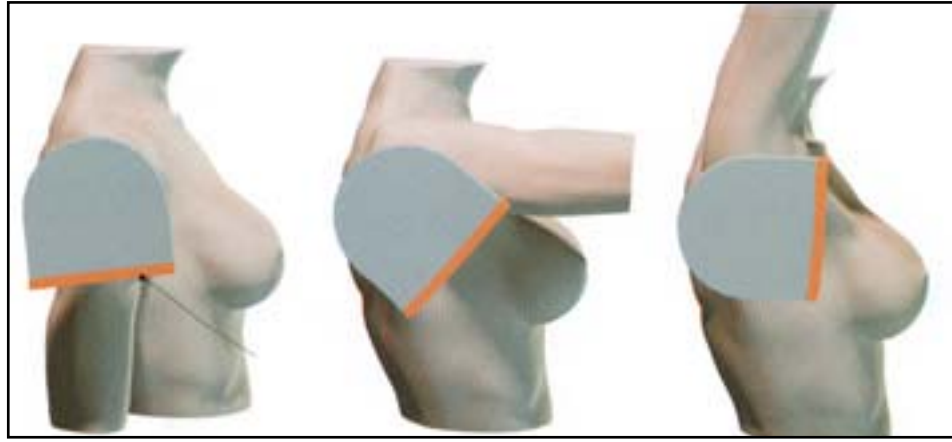
Omuzlar: Bedenin en geniş parçası olan omuzların bazı hareketlerin oluşumuna önemli katkıları vardır. Omuzlar kolların hareketini etkilerler.

"Her yönde hareket edebilme yeteneği kolların ve ellerin daha geniş bir alanda hareket etmesine olanak sağlar. Aslında bir işlevi yerine getirme yeteneğine sahip bir menteşe gibi olan omuzlar, çok fazla kasa, karışık bir kemik yapısına sahiptir ve her yönde güç sarf edebilirler." (Lijima, 2005, s.36).

Hareket esnasında bedenin pozisyonunu değiştirerek, kişinin sahip olduğu ruh halini yansıtabilirler. Bu, karakter animasyon için oldukça önemlidir. Kişinin yaşadığı yorgunluk, neşelilik, hastalık, korkaklık gibi ifadeler omuz ile yansıtılabilir. Dik ve heybetli çizilen bir omuz karakterin daha güçlü bir ifadeye sahip olmasını sağlar. Üçgen bir yapıya sahip olan omuz küreği kol kemiğiyle bağlantılıdır. Kol kemiğinin alt kısmı eğimli bir biçimde öne çıkmış yarım top gibidir. Omuz kasları şu hareketlerin yapılmasına olanak sağlar: "yatay bir pozisyonda kolları aşağı ya da yukarı kaldırır, omuz küreğini aşağı ve yukarı kaldırır, omuz küreğini çekerek bir araya getirir." (Lijima, 2005, s.37) (bkz. Görüntü 170).



(Görüntü:170) Omuz kasları ve kol ile ilişkisi



(Görüntü:171) Omuz hareketi ve koltukaltı

Omuz Hareketi Ve Koltuk Altı: Omuz hareketi kol hareketi ile ilişkilendirilerek anlaşılabilir. Bu hareket esnasında omuzda oluşan değişiklikler şu biçimdedir:

"Kolunuzu 90 derece açıda kaldırdığınızda, omuz küreği ve köprücük kemiğinin hareketinin belirgin olmadığını fark edersiniz. Daha önce bahsedilen üçgen yapı düz kalır. Kolunuzu 90 dereceden daha fazla dümdüz kaldırın, omuz küreği yukarı doğru eğilirken köprücük kemiği geriye doğru hareket eder. Omuz küreğini bedenine doğru yavaş yavaş yaklaştırırken, kol geriye doğru hareket eder, köprücük kemiği biraz öne doğru çıkar. Kolu tekrar öne doğru kaldırın, omuz küreği desteklemek için ileriye doğru kayar. Köprücük kemiği ve omuz küreği arasındaki bağlantı hareketin döngüsel doğasını gösterir, bu omuzu anlamak için anahtardır." (Lijima, 2005, s.39).

Koltuk altı hareketi kol hareketi ile ilişkilidir. Kişi kolunu yukarı doğru kaldırdığında, koltuk altı öne doğru gider. Kişi kolunu dümdüz öne doğru kaldırdığında koltuk altı diyagonal bir biçimde aşağıyı işaret eder. Omuz döndüğü zaman koltuk altıda omuzla beraber döner (bkz. Görüntü 171).



(Görüntü:172) Omuzun duruşu



(Görüntü:172) Omuzun duruşu

Omuzun Duruşu: Omuzların duruşu kişilerin ruhsal durumunu yansıtabilme yeteneğine sahiptir. Kişinin ruhsal durumuna, yaşam stiline, cinsiyetine ve hareketine bağlı olarak farklı biçimler alır. Örneğin rahatlama esnasında, omuzlar genellikle yavaş yavaş aşağı doğru düşer, içeri ve aşağı doğru hareket eder. Kişi rahatlama esnasında göğsünü şişirir ve omurga birazcık yana ve geriye doğru yatar. Hayal kırıklığı yaşayan biri, önce omuzlarını yukarı doğru kaldırır ve sonra yavaş yavaş düşürür. Hayal kırıklığını yansıtırken ilk harekette omuzların yukarı doğru kalkması, aşağı düşme hareketinin daha etkili bir biçimde gerçekleşmesini sağlar. Korku hisseden biri savunma iç güdüsüyle büzülür. Başını, midesini ve korunmaya muhtaç bölgelerini korunma altına alan beden, yuvarlak bir biçim alır. Omuzlar kişinin yürüme hareketini de etkiler. Örneğin, omuzlar düşerse ve geriye doğru dönerse, kişi yorgun ve hasta gibi görünür ya da omuzlar kalkarsa ve göğüs dışarıda durursa, kişi güvenli ve enerjik görünür. Yürüme sırasında kollar ve omuzlar birlikte ritimli bir biçimde hareket ederler. Koşarken ise ilk başta omuzlar dışarı çıkar ve bu sayede bedenin çevrilmesine yardımcı olurlar (bkz. Görüntü 172).



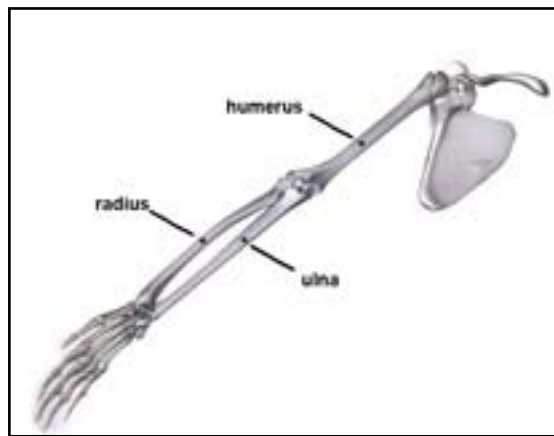
(Görüntü:173) Baş hareketi

Boyun ve Boyun Hareketi: Boyunun hareketleri başın hareketlerini oluşturur. Baş ile ilgili hareketler boyuna ait omurga kemiklerinin yumuşak bir biçimde eğilmesi ve bunun sonucu olarak baş ile boyunu döndürmesinden oluşmaktadır.

Baş Hareketi: Görüntü 173'de (erkeğin duruşu) olduğu gibi kişi bir kolunu yüzüne doğru götürüp, işaret parmağını gözlerine dayadığında ve diğer kolunu da bu kolun üstüne koyduğunda oluşan biçim endişeli bir ruh halini yansıtır. Görüntü 168'de bayanın duruşu ise kişinin dinlenme modunda olduğu hissettirmektedir. Bu resimde çene önde, kafa da biraz yana yatmış bir biçimdedir. Kol ise çeneye yaslanmıştır. "Genellikle erkekler başlarını ellerinin gerisine alarak yani içbükey bir biçimde dinlenirler, kadınlarsa dinlenirken avuçlarını kullanarak dışbükey bir form alırlar." (Lijima, 2005, s.46). Kişi dirseği ile yana doğru eğildiğinde ve eliyle de ağzını kapadığında düşünüyormuş gibi görünür.

Kişi arkasında birdenbire gürültülü bir ses duyduğunda, bakmak için aniden geriye doğru döner. Eğer gürültülü bir ses ise savunma iç güdüsü ile omuzlar büzülecek, sese doğru dönerken çene içe doğru çekilecektir.

Baş hareketi kişinin bir şeye odaklanması ve dikkatli bir biçimde bakması ile de ilişkilidir. Bir objeyi dikkatlice incelemek kişinin duygularını ustalıkla ifade eden kısa süreli bir eylemdir ve karakter animasyonun önemli bir parçasıdır. Kişi bir vinç gibi boynunun öne doğru iterse, baktığı şeye tam olarak odaklandığı ve ilgisinin üst düzeyde olduğu anlaşılır. Kişinin bedenini ve başını geriye doğru çekmesi baktığı objeden hoşlanmadığının bir göstergesidir. Kişi bir objeye baktığı zaman başını ve boynunu sabitlemelidir. Hareket sırasında net bir bakış sağlanamaz.



(Görüntü:174) Kolun hareketi sağlayan kemik sistemi

Bacaklar: Bacakların görevi yürüme eyleminden başka bedeni taşımak ve desteklemektir. İnsanlar diğer omurgalıların aksine iki bacak üstünde yürür. Bacaklar sürekli kullanıldığı için bacak kasları bedenin diğer parçalarına göre daha fazla gelişmiştir. Kalça kemiği bedendeki en büyük kemiktir bacağın hareketlerini desteklemektedir. Kalça kemiği ayrıca büyük bir basınca karşı direnebilmek zorundadır ve bu nedenle kaslarla desteklenir.

Bacakta bulunan kemikler incelendiğinde, "kalça kemiği (femur), dizkapağı kemiği (patella), kemiş kemiği (fibula), kaval kemiğinden (tibia) oluştuğu görülür. Bu kemikler, bacaklar dizi sola ve sağa döndürebilsin diye birlikte uyum içinde çalışırlar." (Lijima, 2005, s.55) (bkz. Görüntü 174).

Bacakların Bedeni Desteklemesi: Kişi ayakta durduğu zamanlarda bacaklar bedeni bel yardımıyla destekler. Bacaklardaki ve beldeki kaslar bu kadar büyük bir yükü taşımak zorunda oldukları için oldukça gelişmiş bir yapıdadırlar. Kişi bacaklarını geniş bir açı ile açtığında kalçadaki kasların gerginleştiğini fark eder. Bedenin en rahat pozisyonu bacakları azıcık açmak ve düz bir biçimde ayakta durmaktır. Genelde üst bedenin yükünü her iki bacak da taşır. Bedenin üst kısmını bir bacakla taşıdığımız zamanlarda olur. Bu durumda bir bacak yorulduğunda diğer bacak taşıma görevini devralır. (bkz. Görüntü 175).



(Görüntü:175) Bacakların bedeni desteklemesi

Bacakların Oturma Ve Dinlenme Pozisyonları: Zemin üzerinde bağdaş kurmak (cross-legged), sandalyede oturmak ve bacaklarınızı yerde kavuşturmak gibi oturma pek çok yönteminden bahsedilebilir. Kişi sandalyede oturduğunda bacaklarının bir parça ayrıldığını hissedecektir. Sandalyede oturan kişinin kasları rahattır ve yağlar kalçayı bir

parça genişletir. Otururken ağırlık taşıyan birinin dizleri biraz daha ayrılır ve kalça bir parça daha genişler. Sandalyede oturma pozisyonu cinsiyete göre değişiklik gösterir. Kadınlar bacaklarını biraz daha kapatarak otururken erkeler tam tersine bacaklarını açarak oturma eğilimindedirler. Erkekler, giydikleri ayakkabıdan kaynaklanan bir sınırlama olmadıkça ayaklarını dışarı doğru germe eğilimindedirler. Bacak bacak üstüne atmak da farklı bir oturma pozisyonudur. Bu pozisyonda bacakların belli zaman aralıkları ile değiştirilmesi gereklidir.

Eller: "Zengin ifade gücü ve karışık duyguları açığa çıkarması açısından, eller ikinci yüz olarak adlandırılırlar." (Lijima, 2005, s.64). Ellerin pek çok görevi vardır ve en temel görevi bir şeyleri tutmaktır. Tutma eylemi iç güdüsel bir eylemdir yeni doğmuş bir bebek bile yakınındaki objeleri tutma çabası içindedir. Tutma becerisinin kazanılması uzun sürer. "Tutma konusunda kişi yerleştirmeyi ayarlamak, hız ve objenin kütlesi gibi faktörlerde zorluklar yaşayabilir. El ve beyin arasında bir bağlantı olduğunu söylemek hiçte yanlış olmaz." (Lijima, 2005, s.64). Elin diğer görevleri, dokunmak, yakalamak, döndürmek, sıkmak, bir şeyi göstermek için işaret etmek ve vurmak biçiminde sıralanabilir. Eller insanların iletişim kurmalarına yardımcı olduğu gibi bir makine gibi çalışarak bazı işlerin gerçekleşmesine de olanak sağlarlar. Örneğin, bir müzik aleti çalmaları gerektiğinde, ya da örgü örmeleri gerektiğinde çok daha geniş fonksiyonlara sahip olabilirler. Ayrıca eller bedeni saldırılardan da koruyabilirler. Beş parmağa sahip olan elin "bilekten ayrıldığı yerde yedi adet bilek kemiği vardır." (Lijima, 2005, s.64). Düz bir tahta gibi algılanan avuç aslında esnek bir yapıya sahiptir. Avuç parmaklarla birlikte hareket etmektedir. Bu esnekliği parmağa ait kemikler ve kaslar sağlar. "Hareketleri ve yapısı düşünüldüğünde, avuç da bir parmak gibi düşünülebilir." (Lijima, 2005, s.61). En uzun parmağın orta parmak olduğu düşünülür. Ancak farklı bir bakış açısı bu yaklaşımı çürütür. "Metacarpus (el tarağı) kemiği elin başlangıç noktasındaki üçüncü eklem olarak düşünülürse, baş parmak en uzun parmak olabilir. Bu biçimde düşünüldüğünde uzunluk açısından baş parmaktan sonra orta parmak ve yüzük parmağı gelir." (Lijima, 2005, s.61) (bkz. Görüntü 156).

Ellerin Hareketi: Parmak hareketlerinin çoğu, bilekle bağlantılıdır. Ancak, "Parmakların hareket etmesini sağlayan esas kaslar elde değildir. Parmaklar hareket ettiği zaman boyuna ait omurganın kasları büzülür (çekilir). Yani parmakların hareket etmesini sağlayan kasların boyuna ait omurga kasları olduğu söylenebilir." (Lijima, 2005, s.63). Parmaklar incelendiğinde, diğer parmakların aksine serçe parmağın ve baş parmağın hareket etmelerine yardımcı olan ve avuçta bulunan extra kaslara sahip olduğu görülür.

Eli Açma Ve Kapama Hareketi: Eli açma hareketinde parmaklar dışa ve serçe parmağa doğru yayılır (genişler). Her bir parmağın aralığı (yani açıları) genişler ve damarlar net

bir biçimde görülür. Eli yumruk biçiminde kapama hareketinde ise, parmaklar içeriye ve başparmağa doğru bükülür. Baş parmak diğer parmakları kaplar. Elin arka üst yüzeyindeki kırışma gerginleşir ve damarlar net bir biçimde açığa çıkar. Elin açılma hareketini daha ayrıntılı bir biçimde ele almak gerekirse,

"Eliniz açtığınız zaman, parmaklarınız bilinçsiz bir biçimde yerçekimi hareketi ile serçe parmağa doğru yönelir. Metacarpalas ve her bir parmak arasındaki boşluk açılır. Parmağın üzerindeki ilk eklemler azıcık geriye doğru bükülür. İkinci eklem üzerinde kırışıklık oluşur. Elin arka üst yüzeyindeki deri gevşer, damarlar daha çok öne çıkar. Başparmaktaki iki kırış, gerginleşir ve başparmak ve işaret parmağı arasında üçgen bir boşluk oluşur. Hatta bu iki parmak arasındaki gevşek deri inceler. Elinizi açabildiğiniz kadar açın, baş parmak ve serçe parmağın diğer parmaklardan daha geriye ve ileriye doğru yöneldiğini göreceksiniz. Güç bu iki parmakla açığa çıkar." (Lijima, 2005, s.63).

Elin kapama hareketini daha ayrıntılı bir biçimde ele almak gerekirse,

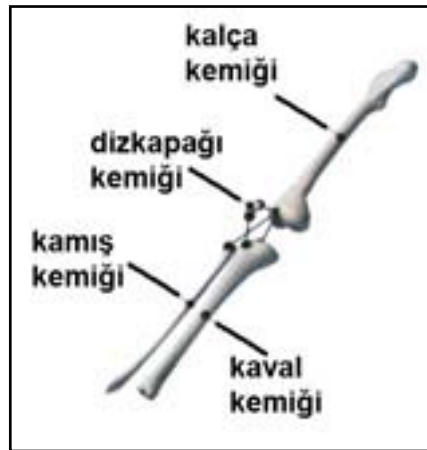
"Yumruk yaptığınızda, parmaklarınız içeri ve başparmağa doğru hareket eder. Metacarpus bir kırış yaratır. Parmaklar arasındaki boşluk görünmez olur ve eklemlerdeki kırışıklık gerilir. Baş parmak diğer parmakları kaplar, başparmak ve işaret parmağı arasındaki deri kırışık bir açı ile içeri doğru bükülür. Serçe parmağı boyunca fazladan bir deri vardır, bu deri içe ve ön tarafa doğru kırışıklık oluşturur. Yumruğunu sıktığınızda, bileği içeri doğru döndürdüğünde ortadaki kas grubunu görebilirsiniz. Serçe parmak ortaya doğru kaydığı için, her bir parmak arasında biçimi bozulmuş kırışıklıklar ortaya çıkar. Elin arkasından serçe parmağının sonuna kadar güç açığa çıkar." (Lijima, 2005, s.63) (bkz. Görüntü 176).



(Görüntü:176) Elin açma-kapama hareketi

Kollar: Kollar bacaklar kadar güçlü değildir ancak enerjinin aniden açığa çıkması bakımından bacaklardan daha üstündür. Kollar, karışık hareketlerin gerçekleşmesine olanak sağlayan ağ örgüsü biçiminde bir kas yapısına sahiptir. Kollar pek çok aktiviteyi gerçekleştirme yeteneğine sahiptirler. Ağır bir yük taşımaktan pandomime, dansa kadar pek çok işlevi yerine getirme yeteneğine sahiptirler. Kol üç kemiğe sahiptir Bunlar: Humerus Ulna ve Radius biçiminde sıralanabilir. Koldaki en büyük kemik olan

"Humerus kemiği omuzla olan bağlantıyı sağlar, Ulna ve radius kemikleri ise bilekle olan bağlantıyı sağlar. Humerus üst koldadır ve omuzla olan bağlantıyı gerçekleştirir. Humerus kemiği yarım yuvarlak şeklinde bir çıkıntıya sahiptir. Bu çıkıntı omuz küreğiyle bağlantılıdır. Bu büyük yarım daire omuzun daha büyük hareketler yapmasına yardımcı olur." (Lijima, 2005, s.67) (bkz. Görüntü 177).

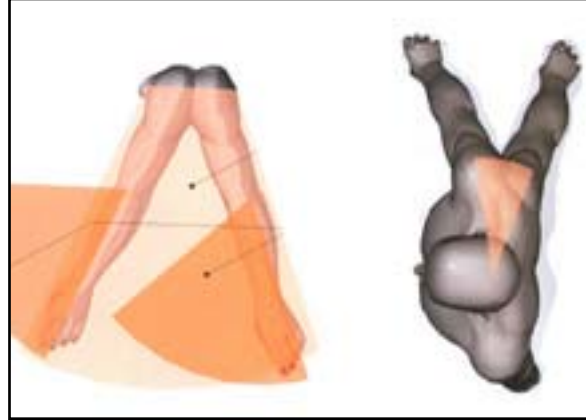


(Görüntü:177) Bacakta hareketi sağlayan kemikler

Kol Hareketi: Kolun hareket yapısı incelendiğinde geniş bir döndürme yeteneğine sahip olduğu dikkati çeker. Kol hareketi omuza bağlıdır. Lijima'ya göre kolun hareket yapısı bir Fan gibidir.

"Kol merkeze omuzu olarak bir fan gibi hareket eder. Omuzun top gibi hareket ettiği düşünülebilir, fakat yer çekimi ve ortalama hareket aralığı göz önüne alınırsa tıpkı bir fan gibi çalıştığı görülür. Fanın başlangıç noktası omuz küreği ve köprücük kemiğinin hareket aralığından dolayı bulanık görünür." (Lijima, 2005, s.69) (bkz. Görüntü 178).

Kişi yürüdüğünde kollar sallanarak, ileri ve geri yönde hareket eder. Kolun ileri geri hareketi adımlarla bağlantılıdır, bacak ve kollar arasında çapraz bir ilişki vardır. Sol bacak öne doğru bir adım attığında, sol kol geriye, sağ kol ileriye doğru gider. Sağ bacak öne doğru adım attığında ise sağ kol geriye sol kol ileriye doğru gider.



(Görüntü:178) Kol hareketi

Kolların en önemli işlevlerinden biri yüzü tehlikelerden korumasıdır. Kişi parlak bir ışıqla karşılaştığında, güçlü bir rüzgar esintisine maruz kaldığında yüzünü korumak için her iki kolunu çapraz bir biçimde yüzüne doğru yaklaştırır. Daha büyük bir tehlike karşısında kişi yere çömelir ve ellerini boynunun gerisinde kenetler (bkz. Görüntü 179).



(Görüntü:179) Kolların yüzü koruma hareketi

3.2 MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA BİÇİM

Canlandırmada mizahın oluşumunu sağlayan pek çok etken vardır. Araştırmanın bu bölümüne kadar, canlandırma ortamında mizahı elde etmek adına uygulanan yöntem, teknik ve yaklaşımlara değinildi. Bu bölümde canlandırmalarda mizaha ulaşabilmenin başka bir boyutu irdelenecektir. Bu boyut, canlandırmanın önemli öğelerinden biri olan biçim dilidir.



(Görüntü:180) Giuseppe Arcimboldo'nun resmi ve Jan Svankmajer'in Food isimli canlandırmasında kullandığı karakter

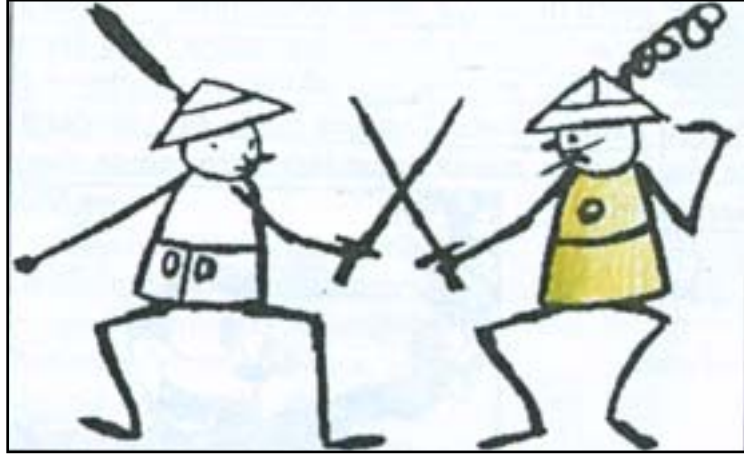
Canlandırma ortamı biçim açısından incelendiğinde, karikatür ile olan yakın ilişkisi dikkati çekmektedir. Güzele değil çirkin ve garip olana ulaşmayı hedefleyen karikatür, vücut oranlarında ya da yüzde isteyerek kabaca çarpıtma, abartma ve deformasyonu kullanarak komiğe ulaşmayı hedeflemektedir. Karikatüre özgü biçim dilinin canlandırma karakterlerinde de bulunduğu bilinmektedir. 1527-1593 yılları arasında yaşamış ünlü ressam Giuseppe Arcimboldo'nun çalışmalarında görülen biçim dilinin yaklaşık dört yüz yıl sonra Çekoslovakyalı canlandırmacı Jan Svankmajer tarafından kullanılması, bu iki yaratı alanının biçim dili açısından benzerliğinin kanıtıdır. Svankmajer sanki Arcimboldo'nun karikatür formundaki çalışmalarını hareketlendirmiş gibidir (bkz. Görüntü 180). Pek çok canlandırma karakteri, patlak gözleri kocaman burunları ve oransız beden yapıları ile tıpkı bir karikatüre benzemektedir (bkz. Görüntü 181). Canlandırmacılar da, abartı ve deformasyonun cazibesine kapılarak oluşturdukları karakterlerle mizaha ulaşmaya çalışmışlardır. Çünkü garip biçimli bir karakter kişide gülme hissi uyandırmaktadır. "Canlandırılmış komedideki gelişmeler, animatörler için mevcut hale gelen grafik olanaklarının tanınması ve kullanılmasıyla genişlemiştir." (Wells, 2000, s.132). Norman Klein'in ileri sürdüğü gibi, "bu çeşit işler hikâyeyi kinayeli yaparken, yaptıkları ilk iş ritim ve çizgiyi ortaya çıkarmak olmuştur." (Klein, 1993, s.5).

Canlandırmanın ilk yıllarında uygulanan biçim dili incelendiğinde, gerçekçi yaklaşımlarla oluşturulan örneklerin yanı sıra deformasyon ve abartının kullanıldığı kararsız bir yapı görülmektedir. Canlandırmanın tarihi gelişiminin anlatıldığı bölümde de vurgulandığı gibi, ilk dönem canlandırmalarında ekonomik zorluklar nedeniyle "live action" görüntüler kullanılmıştır. Fleischer'in keşfettiği rotoskop adı verilen makine, biçimde ve harekette gerçeği yakalama arzusunun bir sonucu olarak değerlendirilebilir. İlk dönem canlandırmacıları henüz bu yeni ortamın mizahı oluşturma konusunda sahip olduğu üstünlüğün bilincinde değildir. Canlandırma ortamının bu olmayanı oldurtan, yoktan var eden, var olanı yok eden, nesneleri dönüştürebilen, değiştirebilen, görüntünün manipule edilmesine olanak sağlayan, fizik kurallarını ihlal eden ve yaratıcısına sınırsız bir özgürlük tanıyan yapısı henüz bilinmemektedir. Zaman içinde ortamın sağladığı olanaklar keşfedildikçe gerçekçi anlatımdan uzaklaşmış, karikatür diline yakın karakterlerin varlığı dikkati çekmeye başlamıştır. İlk dönem canlandırmacıları ortamın üstün ve farklı yapısının bilincinde olan tek sanatçı Emile Cohl'dür. Samancı'nın ilk dönem canlandırmacıları ile ilgili değerlendirmesi oldukça aydınlatıcıdır. "Ortama yaklaşımı ile dönemin ilerisinde olduğu varsayılabilir Cohl hariç, çizgisel estetik, gerçekçi bir sunuma yöneliktir." (Samancı, 2004, s.30). Samancı'nın bu sözü, Cohl'ün ortamın olanaklarının bilincinde olduğunu açıklamaktadır. Cohl, karakterlerini çöpten adam çizimlerine yakın sadelikle sunmaktadır (bkz. Görüntü 182).

"Erken dönem animasyon sineması içinde çizdiği ayrık çizgiyle, bu dönem için bir genellemeye gidilmesini güçleştiren Cohl'ün çizgisinin yaslandığı temel grafik estetik, animasyon sinemasının "live action" sinemadan farklı bir yerde durduğunun farkında olduğuna işaret eder." (Samancı, 2004, s.20).



(Görüntü:181) Erdil Yaşaroğlu'nun bir karikatürü ve Kedi Geri Geldi isimli canlandırma



(Görüntü:182) Emile Cohl'ün çöpten adam karakterleri

İlk dönem sanatçılarından Fleischer de zamanla ortamın olanaklarını keşfederek, canlandırmalarında abartı ve deformasyona yer vermiştir. "Cohl'ün kullandığı transformasyonlar, Fleischer tarafından da kabul görür ve rotoskopun mucidi olarak Fleischer, gerçekçi çizginin yanı sıra transformasyonları da kullanarak, ne yardan ne de serden geçer." (Samancı, 2004, s.30). Max Fleischer'ın Uyku Zamanı / Bedtime (1923) isimli canlandırmada, biçim açısından farklılık görülmektedir. Bu örnekte, Max Fleischer kendisini de canlandırmanın içine dahil ederek bir oyuncu gibi rol yapmıştır. Canlandırmada, Max'in yarattığı Koko tiplemesi yaratıcısından intikam alma peşindedir (bkz. Görüntü 183). Canlandırmanın bir sahnesinde Koko, Max'in başına dikilip yavaş yavaş büyümeye başlar ve tüm odayı kaplayacak kadar büyür. Yarattığı karakterden korkan Fleischer, Koko'yu çalışma masasının üstündeki mürekkep şişesinin içine tıkarak ondan kurtulmaya çalışır. Kokonun büyüme ve mürekkep şişesine tıklma sahnesi ortamın farklılığını ifade etmektedir ve bu yapı izleyici için komik bir görüntü oluşturmaktadır.

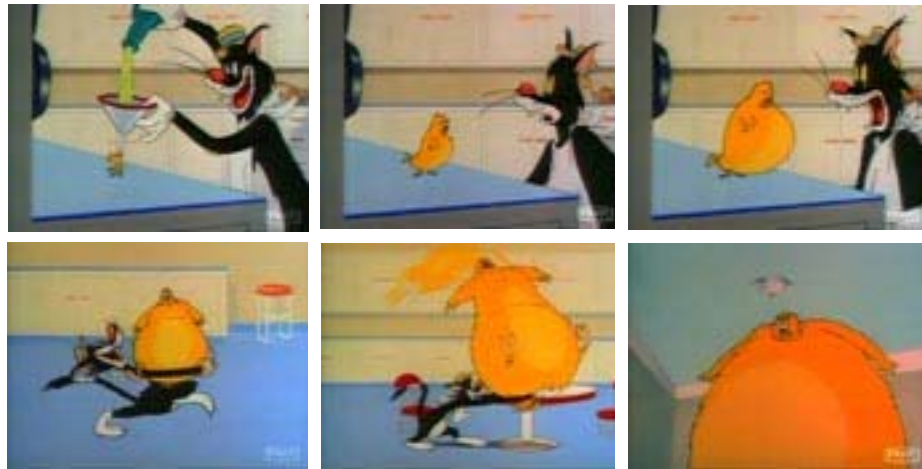
"Fleischer'in animasyonlarında, iki ortamın karakterlerinin ayrı dünyaların varlıkları olduğunun altı çizilir. Kuralları belli, gerçek dünyanın insanı olan Fleischer bir odayı doldurabilecek kadar büyüeyebilen, kocaman binaların çatılarını kaldırıp elini içine sokabilecek kadar kuralsız davranabilen animasyon dünyasının karakteri Koko'dan korkmakta haklıdır." (Samancı, 2004, s. 28).

Bu canlandırmada, Fleischer'in "hikayelerini kurgulama biçimi ve yarattığı komedi numaraları (gag) yeni bir gerçekliğin inşasına doğru gidildiğini gösterir." (Samancı, 2004, s.27).



(Görüntü:183) Max Fleischer'in Uyku Zamanı isimli canlandırması

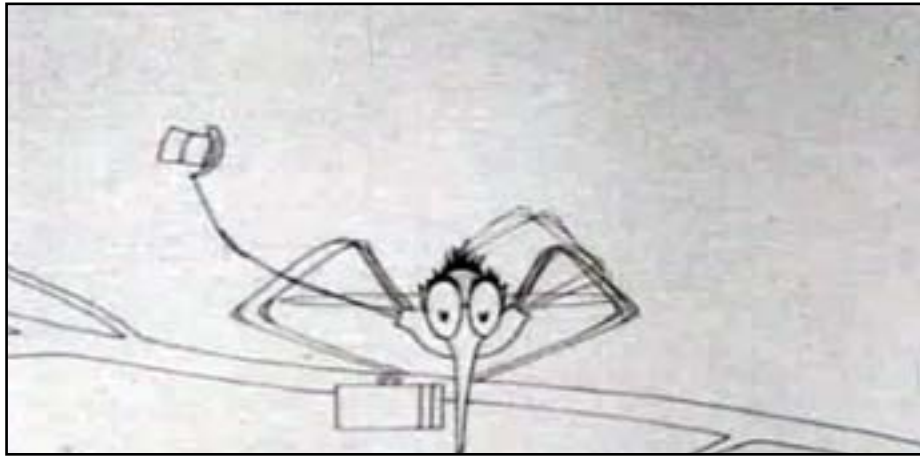
Fleischer'in yarattığı Koko karakterinin bir odayı kaplayacak kadar büyümesi sonraki yıllarda sıklıkla kullanılan bir mizah yaklaşımı olmuştur. Avery'nin King Size Canary (1947) canlandırmasında, ilaç içen kuşun bir anda büyüyüp odayı kaplaması bu yaklaşımın örneklerinden biridir (bkz. Görüntü 184).



(Görüntü:184) Avery'nin King Size Canary isimli canlandırmasında kanarya karakterinin ilaç içtikten sonra büyümesi

Biçim dilinin kullanım konusunda kararsız olan ama bir yandan da ortamı keşfetme çabası içinde olan ilk ustalardan biri de McCay'dır. McCay'ın "Bir Sivrisineğin Hikâyesi / The Story of a Mosquito (1912) isimli canlandırmasında yarattığı sivri sinek tiplmesi bu yaklaşımın tipik örnekleri arasındadır (bkz. Görüntü 185). İnsan-sinek karışımı olan bu yaratık, 6 adet leylek gibi uzun bacaklarıyla, iki adet ince ve narin kanatlarıyla, kocaman gözleriyle, sivri uçlu kulakları, kaşları ve geriye yatmış saçları

ile oldukça komik görünmektedir. Kısa bir pantolon giyip şapka takmakta ve bir de valiz taşımaktadır. İnsana özgü kıyafetler onun daha komik görünmesini sağlamaktadır. McCay'ın diğer canlandırması Dinazor Gertie / Gertie The Dinosaur (1914) benzer yaklaşımlara sahip bir başka örnektir. Bu canlandırmada, Dinazor tiplemesi (bkz. Görüntü 186) uzun boynu ve kuyruğu ile sevimli ve komik bir görünüme sahiptir. "McCay, boynunun elastik niteliğini, ek yan hareketler ve özellikle Gertie, mamutu uzağa fırlattığında oluşan komik ifade için akıllıca kullanmıştır" (Wells, 2000, s.128) sözü canlandırmacının boyun ve kuyrukta uyguladığı yaklaşımın mizah için yapıldığını kanıtlamaktadır.



(Görüntü:185) McCay'dır. McCay'ın "Bir Sivrisineğin Hikâyesi isimli canlandırmasında yarattığı sivri sinek tiplemesi



(Görüntü:186) Winsor McCay'ın Dinazor Gertie karakteri

İlk dönem canlandırmalarında yaşanan kararsız yapı, Disney ile son bulmuştur.

"Disney'in 1928-33 yılları arasında yapılan prodüksiyonlarından belirli birkaç örnek tarihsel sırayla gözden geçirildiğinde ortaya şu çıkar: Disney animasyonları, erken dönem animasyon sinemasında görülen, gerçekliğin beceriksiz sunumundan uzaklaşır ve böylece Disney tarzının belirgin çizgisi yakalanır." (Samancı, 2004, s.37).

Disney, yakaladığı biçim dilinde gerçekçi bir yaklaşımı benimsemiştir. Daha önceki bölümlerde de üstüne basa basa vurgulandığı gibi, Disney, canlandırmalarında senaryodan, kurguya, biçimden harekete kadar bütün yönleriyle gerçeğe ulaşma çabası içindedir. Disney stüdyosunda, canlandırmacılar karakterlerini kameraya çekilen gerçek oyuncuların elde edilen referanslar üzerinden çizerek oluşturmaktadır. Bu gerçekçilik canlandırmaların biçim dilini dolayısıyla mizahı da etkilemektedir. Gerçekçi yaklaşımla oluşturulan karakterlerde abartma ve deformasyon olamayacağı için biçim dili açısından mizahtan uzaklaşıldığı görülmektedir. Biçimsel anlamda nesneleri birebir çizmeye, hareketleri birebir taklit etmeye soyunan bu animasyon estetiği mizaha çok uzaktır. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler / Snow White And The Seven Dwarfs (1937) gerçekçi biçimde oluşturulmuş Disney canlandırmalarından biridir (bkz. Görüntü 187).



(Görüntü:187) Disney'in Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler isimli canlandırması

Disney'in bu gerçekçi anlayışı zamanla esneklik kazanmış, insansı özellikler taşıyan hayvan tiplerini yaratılarak az da olsa komik bir biçim dili yakalanmıştır. "Disney'in basmakalıp mizahi yaklaşıma yönelik teslimiyeti, hayvanlar tarafından canlandırılmış insan düşüncelerinin ve duygularının, karikatür ve abartmanın kullanılmaya başlamasıyla gerçekleşmiştir." (Wells, 2000, s.131). Bu yaklaşımla gerçekleştirilen

tipler, Minnie, köpek Goofy, kedi Big Pete, at Horace, inek Clarabelle, kurnaz köpek Pluto ve ördek Donald Duck biçiminde sıralanabilir (bkz. Görüntü 188).



(Görüntü:188) Ördek Donald Duck, at Horace, inek Clarabelle, Minnie ve köpek Pluto karakterleri

Biçimde biçimbozma, abartı ve karikatüre yakın olma durumu tepkisel süreç olarak bilinen dönemde gerçekleşmiştir. Tepkisel süreçte çizgide sadeleştirme, minimum çizgi ve geometrik formlarla sade bir biçim dili geliştirilmiştir. "Geometrik formlardan oluşan tepkisel sürecin animasyon karakterleri de, biçimsel olarak gerçeklikten uzaklaşır." (Samancı, 2004, s.79). Terry-toons, Walter Lantz, Warner Brothers (WB), Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), United Productions America (UPA) gibi stüdyolar, Disney'in yapamadığını yapmak düşüncesinden hareketle gerçekçi biçim yaklaşımından uzaklaşarak komik ve özgün karakterler yaratmışlardır. Bu yaklaşımla oluşturulan karakterlerden ilki Kedi Felix'dir. Otto Mesmer'in yarattığı Felix tiplmesi, dik ve sivri kulakları ve yüzünün yarısını kaplayan kocaman gözleri ile Disney karakterlerinden daha komiktir. Mesmer, görsellik ile mizahı yakalamaya çalışmış ve bunu gerçekliği mecazi olarak kullanarak başarmıştır. Felix'in kuyruğunun, bazen bir pervaneye, bazen bir şemsiyeye, bazen de sapı olan telli bir müzik aletine dönüşmesi, gerçekliğin mecazi kullanımına verilebilecek örnek yaklaşımlardır. Sonraki yıllarda deformasyon, abartı ve karikatür dilini kullanarak oluşturulan çok sayıda karakter yaratılmıştır. Bugs Bunny, Daffy Ducks, Emler Fudo, Simpsonlar (bkz. Görüntü 61-67) bu karakterlerden bazılarıdır.

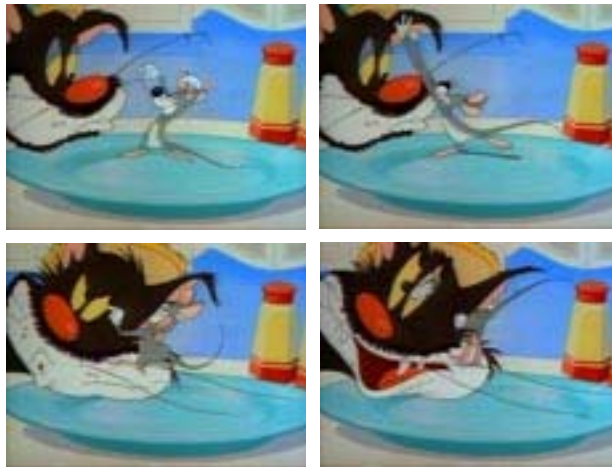
Canlandırmada biçim dili açısından mizahı elde etmenin bir diğer yöntemi ise zıtlıkların kullanımıdır. Zıtlıklar bugüne kadar pek çok canlandırmada kullanılan ve kişide gülme hissi uyandıran en eski yöntemlerden biridir. Şişman-zayıf, uzun-kısa gibi biçimsel zıtlıklar yan yana kullanılarak mizaha ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu yöntemi uygulayan canlandırmalardan biri de Tom ve Jerry'dir (bkz. Görüntü 189). Bu iki karakter boyutları itibariyle birbirine tamamen zıt iki tiptedir. Kaçma kovalamaca sahnelerinin bu vazgeçilmez kahramanlarından Tom, Jerry'nin iki üç katı kadar büyük bir boyuta sahip olmasına rağmen her zaman kaybeden konumundadır. Biçimde var

olan bu zıtlık yaklaşımı senaryoya da uygulanarak, minicik bir farenin zekasıyla kocaman bir kedinin gücünü zayıflatması işlenmiş ve komik bir yapı elde edilmiştir.



(Görüntü:189) Zıtlıklar ile mizahı yakalayan Tom ve Jerry canlandırması

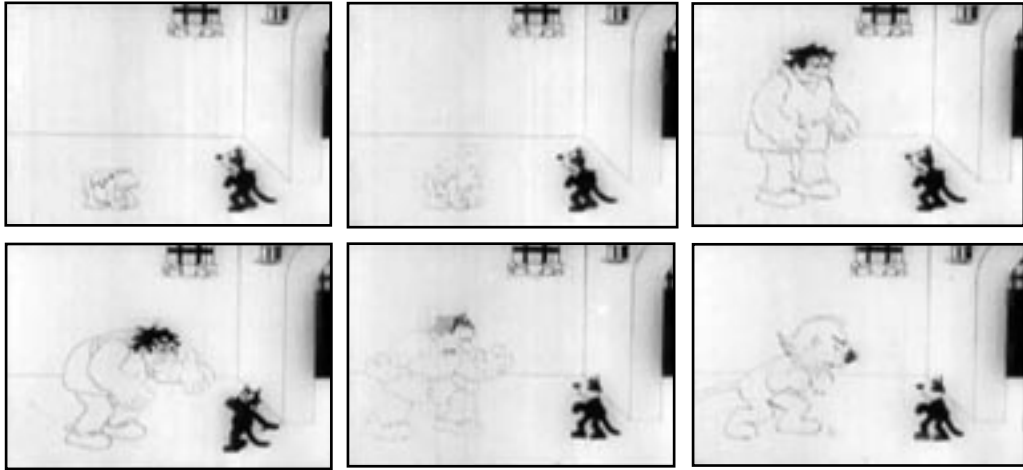
Mizahı yakalamak adına gerçek hayatta mümkün olmayan her şey canlandırma ortamında uygulanmıştır. Örneğin, King Size Canary canlandırmasının bir sahnesinde, kedinin kulağına eğilip fısıldayan farenin kafasının kulaktan içeri girmesi ve hatta kedinin gözlerine kadar uzanması oldukça komiktir. Kulağa fısıldama ve göze kadar ulaşma yaklaşımı daha sonra pek çok canlandırmada uygulanmış klasikleşmiş bir görüntüdür (bkz. Görüntü 190).



(Görüntü:190) King Size Canary canlandırmasının bir sahnesinde, kedinin kulağına eğilip fısıldayan farenin kafasının kulaktan içeri girmesini gösteren sahneden görüntüler

Biçimin bir başka biçime dönüşmesi de çok sık kullanılan mizah yaklaşımlarından biridir. Örneğin, Felix in Fairyland canlandırmasında, kurbağanın dev bir adama daha

sonra da yırtıcı bir aslana dönüşmesi izleyici için şoke edicidir ve şoke ederek şaşırtmak mizahın en temel yaklaşımlarından biridir (bkz. Görüntü 191). Bu yaklaşımla oluşturulmuş canlandırmalardan biri de, Will Vinton'un The Great Cognito isimli canlandırmasıdır. Malzeme olarak kilin kullanıldığı bu canlandırmada, pek çok farklı kafanın birbirine dönüşmesi oldukça komiktir (bkz. Görüntü 192).



(Görüntü:191) Felix in Fairyland canlandırmasında kurbağanın adama adamın da aslana dönüşmesini gösteren kareler



(Görüntü:192) Will Vinton'un The Great Cognito isimli canlandırması

Objelerin yer deęiřtirmesi ve sahip oldukları iřlevin dıřında bařka bir forma dnüşmeleri de mizahı oluřturmaktadır. Örneęin, Beleive It or Else canlandırmasında yılanın kaval çalması ve kutunun içinden yılan yerine adamın kıvrılarak çıkması oldukça komiktir (bkz. Görüntü 193).



(Görüntü:193) Beleive It or Else canlandırmasında yılanın kaval çalması ve kutunun içinden yılan yerine adamın kıvrılarak çıkması

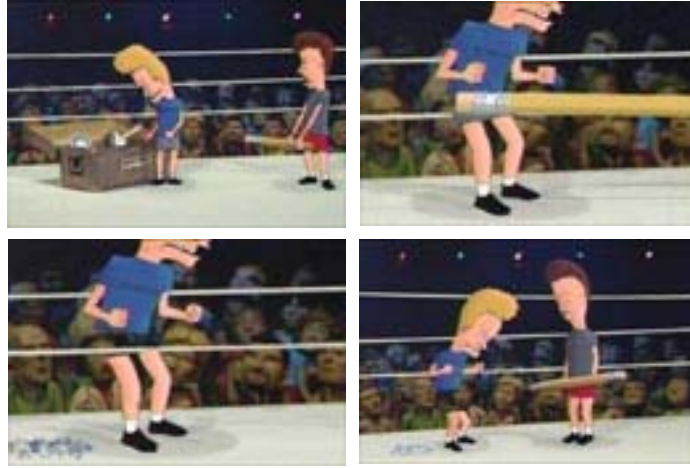
Bazen de kullanılan malzeme mizahı yaratmaktadır. Örneęin Flathworld isimli canlandırma da bütün espriler, kullanılan malzeme yani kağıt ile ilişkilendirilmiştir. Mizah dnüşüp dolaşıp boyut meselesine dayandırılmıştır. Örneęin sayfa 153’de Samancı’dan yapılan alıntıda da belirtildięi gibi, canlandırma kahramanının pantolonunun buruşukluęunu gidermek için bacaęını ütü masasına koyup kendi kendisini ütülemesi ya da trař olmak yerine sakallarını silgiyle silmesi, yaralandıęı zaman selobantla yarayı yapıştırmaları boyut meselesinin uzantılarıdır (bkz. Görüntü 194). Benzer bir yaklaşım Ölüm Maçı isimli canlandırmada uygulanmıştır. Bu canlandırmada kullanılan malzeme plastirindir. Dizi haline yayınlanan canlandırmanın bir bölümünde iki boyutlu karakterler kullanılmıştır. Espriler bu karkterlerin iki boyutluluęu üzerine türetilmiştir. Bir sahnesinde, iki boyutlu karakterlerden birinin dięerinin bedeninin bir kısmını silgi ile silmesi (bkz. Görüntü 196) bu yaklaşıma örnek olarak verilebilir. Bařka bir sahnesinde ise iki boyutlu olmalarından dolayı rahatsız olan karakterlerin hava gazı ile kendi kendilerini şiřirmeleri ve daha sonra karakterlerden birinin poposundan gaz çıkararak patlaması çok komiktir (bkz. Görüntü 195).



(Görüntü:194) Flatworld isimli canlandırmada kağıt karakterin kendini ütlediği ve yüzünü silgi ile traş ettiği sahne



(Görüntü:195) Ölüm Maçı isimli canlandırmada gaz ile şişerek iki boyutluluktan üç boyutluluğa geçme ve patlama sahnesi



(Görüntü:196) Ölüm Maçı isimli canlandırmada iki boyutlu karakterlerden birinin diğerini silgi ile silmesini gösteren sahne

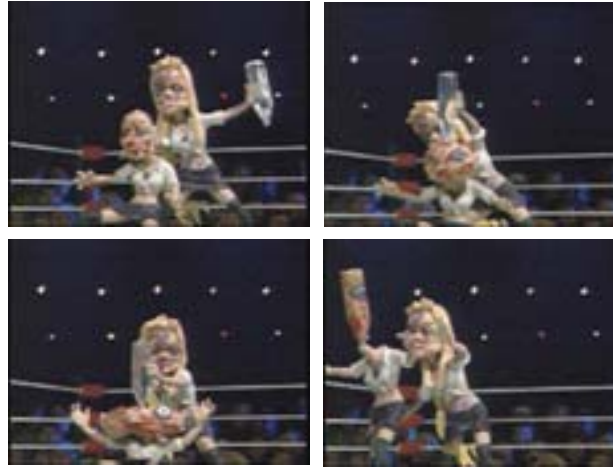
Aykırı malzemelerin kullanılması daha çok kara mizah canlandırmalarında görülmektedir ve bu aykırılık gerilim, şaşırtma ve zıtlık gibi mizahın temel yaklaşımlarının açığa çıkmasına olanak sağlamaktadır. Bu yaklaşımla canlandırma yapan en önemli isim Jan Svankmajer'dir. Svankmajer kil ile oluşturduğu canlandırmalarında gerçek insan dili, insan beyni ve insan gözü kullanmaktadır (bkz. Görüntü 197).



(Görüntü:197) Jan Svankmajer'in malzeme farklılığı ile kurguladığı 'Karanlık, Işık, Karanlık' isimli canlandırması

Mizaha ulaşmanın bir diğer yolu ise şiddettir. Canlandırmanın ilk yıllarından beri yoğun olarak kullanılan şiddet ile kitlelerin ilgisini çekmek mümkündür. İlk yıllarda canlandırmalarda uygulanan şiddet bugünkünden oldukça farklıdır. Şiddete maruz

kalan ilk dönem karakteri biçimsel bir deformasyon yaşamakta ancak anında eski haline dönebilmektedir. Günümüzde şiddetin kullanımı da değişmiştir. Şiddette abartılı bir kullanım dikkati çekmektedir. Şiddeti en yoğun kullanan canlandırmalardan Ölüm Maçı isimli çalışmada, her hafta ünlü iki karakter dövüştürülmektedir. Şiddete maruz kalan karakterlerin iç organları dışarı çıkmakta, kafaları gözleri morarmakta, etrafa kan saçılmaktadır. Bu canlandırmanın bir bölümünde Britney Spiers ve Christina Aguilera dövüş sahnesindedir. Christina, Britney'in kafasına şişe ile vurmakta daha sonra ise kocaman kafayı küçük şişe deliğinden içeri sokmaktadır. Şişe formunu alan Britney'in kafası komik bir form oluşturmaktadır. Şiddetin yoz bir anlayışla kullanıldığı bu canlandırmanın izleyiciyi güldürmesi kaçınılmazdır (bkz. Görüntü 198).



(Görüntü:198) Ölüm Maçı isimli canlandırmada Christina'nın, Britney'in kafasını şişenin içine sokmasını gösteren sahne

Mizahı elde etmenin bir başka yöntemi ise biçimde esnemedir. Biçimin bir jöle gibi esneyebilmesi izleyici için oldukça komik bir görüntü oluşturmaktadır. 1956 yapımı How to Have an Accident in The Home isimli canlandırmada Donald Duck'ın bedeninin bir jöle gibi esnemesi mizahı yakalamak adına yapılan bir uygulamadır (bkz. Görüntü 199).

Esnemenin gerçekleşmesi biraz da kullanılan malzeme ile ilişkilidir. Kil, çizgi, plastirin, kağıt gibi malzemeler biçimde mizahı elde etmek bakımından çok fazla olanağa sahiptir. Ancak, bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırmada biçim açısından bazı sınırlılıklar görülmektedir. Esneklik, deformasyon, objenin parçalanıp anında eski haline dönmesi ne yazık ki pek mümkün değildir. Çok kısa bir geçmişe sahip olmasına rağmen hızla gelişen bu yeni ortamın yazılım açısından daha çok yol kat etmesi gerekmektedir. Billgisayar ile oluşturulan üç boyutlu canlandırmalarda biçimde mizahı

yakalamak daha çok sevimli, deforme edilmiş karakterler ve mimiklerle elde edilmektedir (bkz. Görüntü 200).



(Görüntü:199) How to Have an Accident in The Home isimli canlandırmada Donald Duck'ın bedeninin bir jöle gibi esnemesini gösteren sahne



(Görüntü:200) Pixar'da üretilen Gery'nin Oyunu isimli canlandırmada Gery'nin mimik hareketleri



(Görüntü:200) Chubb Chubbs isimli canlandırmanın sevimli karakterleri



(Görüntü:200) For The Birds isimli canlandırmada karakterlerin mimik hareketleri

3.3 MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA HAREKET

Canlandırmada mizahın oluşumunu sağlayan en önemli etkenlerden biri de harekettir. Canlandırma tarihinin ilk yıllarından günümüze gelene kadar animatörler hareket konusunda farklı yaklaşım ve yöntemler geliştirmişlerdir. Canlandırmanın tarihsel süreci içinde konu seçimi, renk, malzeme ve biçimde görülen farklı yaklaşımlar harekette de kendini hissettirmiştir.

Canlandırma ortamı canlandırmacılara en büyük olanağı hareket konusunda sağlamıştır. Bu sihirli ortam, olmazı oldurtan, yoktan var eden, yerçekimi ve fizik kurallarını ihlal edebilen bir yapıya sahiptir. İşte bu sihirli ortam, mizahı yakalama konusunda yaratıcısına sınırsız bir özgürlük tanımaktadır.

‘Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim’ bölümünde de değinildiği gibi ilk dönem canlandırmaları incelendiğinde, kararsız bir yapının varlığı dikkati çekmektedir. Bu kararsızlık biçimi olduğu kadar hareketi de etkilemiştir. İlk dönem canlandırmalarında, gerçekçi bir yaklaşım benimsenmeye çalışılmıştır. Zaman içinde ortamı keşfeden animatörler, farklı yaklaşımları da denemişlerdir. Ama ilk dönem canlandırmaları incelendiğinde, hareket açısından bir acemilik dikkati çekmektedir. Bunun nedeni bu yeni ortamın teknik olarak henüz çözümlenememesidir. Harekette görülen atlamalar mizaha ulaşma amacıyla değil tamamen acemilik ile ilişkilendirilebilir. Örneğin, "Ev Hayvanı / The Pet (1921) filminde, köpeğin yürümek yerine zıplayarak ilerlemesi gibi gerçeğe uygun olmayan fiziksel hareketler, kasıtlı bir çaba olarak algılanmaktan çok, filmlerin ihmal edilmiş ya da teknik olarak becerilmemiş parçaları gibidir." (Samancı, 2004, s.18).

Disney döneminde gerçekliğe ulaşma saplantısı en uç noktalara kadar ulaşmıştır. İnsan hareketleri için gerçek oyuncuların hareketleri kare kare fotoğraflanmış ve bu gerçeklik yansıtılmaya çalışılmıştır. Disney'in karakterleri ayakları yere basan bir yapıdadır. Ağırlıkları ve kütlelerin mekandaki konumu doğada var olan gerçeklik ile adeta aynıdır. Disney canlandırmalarında hareket, yerçekimi ve fizik kurallarına uygun bir biçimde işlenmektedir.

Sonraki yıllarda Disney'in canlandırma piyasasındaki hakimiyetini kırmayı amaçlayan bazı canlandırmacılar ve yapımcılar, Disney'in gerçekçi stilinden uzaklaşarak oldukça farklı bir hareket anlayışı geliştirmişlerdir. Bu dönem canlandırmaları incelendiğinde, özellikle hız dikkati çekmektedir. Hızlı ve bir biriyle ilişkilendirilerek aradı sıra akan olaylar zinciri ile gerçekleştirilen canlandırmalar, yeni ortamın

olanaklarının keşfi anlamına gelmektedir. Bu akıl almaz hız izleyici üzerinde oldukça komik bir etki bırakmaktadır. Tepkisel süreç canlandırmalarında fizik yasalarının ihlali ile bir karakterin aynı anda yan yana rol alması izleyicinin daha önce karşılaşmadığı bir farklılıktır. Bu farklılık mizahın en temel öğelerinden biri olan şaşırtma yöntemini kullanarak izleyiciyi güldürmeyi amaçlamaktadır..

Hareketi bütün sınırsızlığı ile kullanan canlandırmacılarından biri Avery'dir. "Avery, çizgi filmin ritmini ve amacını, sözcüklerin ötesindeki duyguya ilişkin durumları daha fazla vurgulayarak ve uç noktalardaki hareketi abartarak değiştirir." (Wells, 2000, s.148).

Ronnie Scheib Avery'nin hareket yaklaşımını şöyle değerlendirir (bkz. Görüntü 201):

“Avery'nin uç noktalarının etkisi, belki de en çok şaşırtıcı durumlarda ortaya çıkan ünlem işaretlerinde görülmektedir, bu işaretlerde vücutlar, ünlem işaretinin çılgın aykırı sesleri gibi ayrılır veya birbirine bağlı uzuvlar gibi sökülür. Çeneler yere şok içinde dökülür, boyunlar çoklu sürpriz hidra-kafalar gibi filizlenir, diller çentikli bir şekilde korkuyla titreşir veya sonsuz bir şekilde umutsuzlukla gelişir. Gözler baş belası bir büyüklükte büyür veya yuvalarından dışarı çıkar veya kayıp şiddete uygun olarak fırlayarak sıra oluşturacak şekilde çoğalır.” (Scheib, 1980, s.115).



(Görüntü:201) Tex Avery'nin canlandırmasında mizahın harekete etkisini gösteren kareler

Mizah söz konusu olduğunda hareketi tek başına ele almak mümkün değildir. Hareket biçim ile ilişkilendirildiği zaman daha anlaşılır olur. Tepkisel süreç ve sonraki dönemde, canlandırmalarda hareket biçimi deforme etmek üzere kullanılmıştır.

Hareketin biçimde gerçekleştirdiği deformasyon ise garip şekiller oluşturmaktadır ve bu da esasen komiktir. Canlandırmada karakterlerin hareketi incelendiğinde, bedenin parçalara ayrıldığı, gözlerin bütün bedeni kaplayacak kadar büyük bir boyuta ulaştığı dikkati çekmektedir ve bu yapı oldukça komiktir. Bedenin hava boşluğunda yürüyebilmesi, geçmesi olanaksız dar alanlardan geçebilmesi ve bir anda yok olup sonra tekrar ortaya çıkabilmesi fizik kurallarına ve yerçekimine aykırıdır ve bu yapı oldukça komiktir.

Bu tür yaklaşım Avery'nin Taşralı Kuzen isimli canlandırmasında da uygulanmıştır.

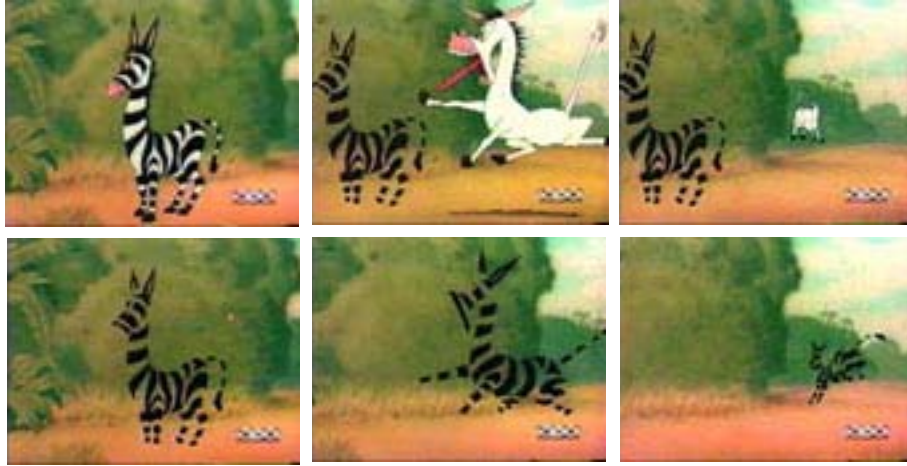
"Taşralı kuzen, Kırmızı başlıklı kıza olan ihtirasıyla çok tutkuludur, hatta onu sandalye altında bile arar, bir lambanın içinden geçebilecek kadar vücudunu deforme eder veya bitişik apartmanlarda onu bulabilmek için havada yürüyerek binadan binaya geçer. Taşralı kuzen, esasında bir kuvvet ötesi karakterdir; yani saf duyguların ifadesinde, fiziksel limitlerinin oldukça üstünde hareket eden bedenin içindeki ruhtur." (Wells, 2000, s.148).

Harekette mizahı en iyi kullanan örneklerden biri Avery'nin Slap Happy Lion (1947) isimli canlandırmasıdır. Kaçma-kovalamaca yaklaşımı ile hazırlanan canlandırmada aslan ve farenin savaşı konu edilmiştir. Harekette uç noktalara varan anlatım oldukça komik bir yapı oluşturmaktadır. Ormanlar kralı aslan gücünü göstermek için sürekli kükremektedir. Bütün komik hareketler de bu kükreme sahnelerinde ortaya çıkmaktadır. Bir tanesinde (bkz. Görüntü 202) aslan öyle içten kükrer ki, önce karnını kocaman şişirir, sonra kükremek içi ağzını imkansız boyutlara varacak kadar açar, bu sırada gövdesi küçücük ve zayıf kalır. Hareketten kaynaklanan biçimdeki bu dönüşümler, mizahı oluşturur.



(Görüntü:202) Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında aslanın kükremsi sahnesinden kareler

Kükreme karşısında ormanlar alemindeki bütün canlılar korkularını hareket ve biçimde deformasyonlarla ifade ederler. Aslandan korkan hayvanlardan biri de zebraıdır. Animatör zebraının korkusunu ifade etmek için oldukça komik bir yöntem uygulayarak, hayvanın bedenini çizgilerinden ayırmıştır (bkz. Görüntü 203). Daha sonra da havada kalan çizgiler korku tepkisi göstererek, beyaz bedeniyle koşan zebraıyı takip eder.



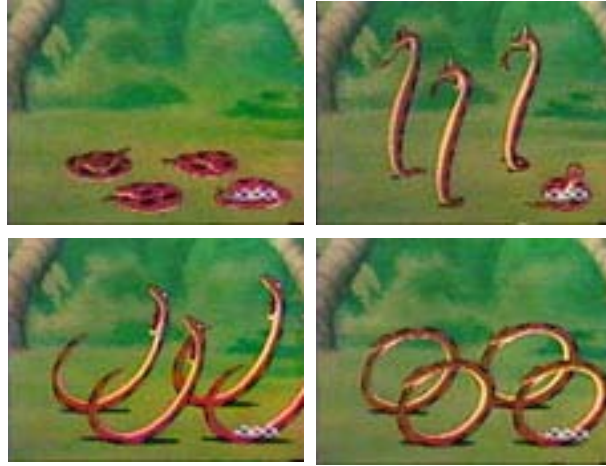
(Görüntü:203) Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında zebraının aslanın kükremesinden korkmasını gösteren kare

Aslanın ikinci kükremesinde bedeni ağzından dışarı fırlar. Bu sahne gerçek hayatta olması mümkün olmayan bir görüntüdür ve komik bir yapı oluşturmaktadır (bkz. Görüntü 204). Bir sonraki aşamada ağızdan çıkan bedeni yutar ve beden kafanın içinde yusuvarlak bir top gibi kalır. Hareketin biçime olan etkisinin en uç sunumlarından biridir.



(Görüntü:204) Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında aslanın kükremsi sahnesinden kareler

Aslanın kükremesi karşısında korkan bir başka hayvan yılanıdır. Yılanlar korkudan yattıkları yerden kalkar ve dimdik olurlar (bkz. Görüntü 205). Daha sonra ise kafa ve kuyruk bir halka gibi birleşir ve tekerlek formunu alarak hızla uzaklaşır.



(Görüntü:205) Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında yılanların korkularından tekerleğe dönüşmesi sahnesinden kareler



(Görüntü:206) Bill Plympton'un Your Face isimli canlandırmasında kafanın aldığı şekiller

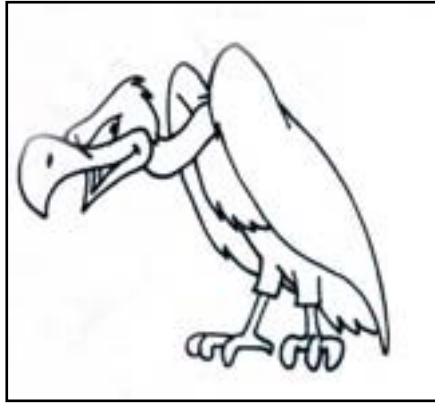
Hareketin biçimi deforme etmesine verilecek en önemli örneklerden biri de Bill Plympton'un *Your Face* (1987) isimli canlandırmasıdır. Bu canlandırmanın bir sahnesinde ağız yerinden ayrılarak yüzün genelinde bir gezintiye çıkar, bir başka sahnede ise ağız göz ve burun kendi etrafında döner, bir diğer sahnesinde kafa kendi etrafında burgu biçimine gelerek döner, hemen ardından kafa boyundan kopar ve yere yuvarlanır, kafa şişer ve patlar, daha sonra kafa sıvılaşır ve yukarıdan dökülen sıvı kafayı oluşturur, kafa küp şekline dönüşür sonra tekrar parçalanır, bir başka kafa kulağın içinden geçer, bu sırada deformasyonlar oluşur ve bu yaklaşım canlandırmanın sonuna kadar böyle devam eder (bkz. Görüntü 206).

3.4 MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA KARAKTER TASARIMI

Canlandırmalarda karakter tasarımının mizahı elde etme konusunda oldukça önemli bir yeri vardır. Canlandırmalarda karşılaşılan tipler doğada yokmuş gibi düşünülse de, aslında bütün canlandırma kahramanları doğada var olan canlılardan türetilmiştir. Ayrıntılı bir biçimde incelendiğinde bu tiplerin, insan ve hayvanın bir çeşit birleşimi olduğu anlaşılabılır. Bazen de bir birleşim söz konusu olmaz. Sadece insan ya da sadece hayvan doğada sahip olduğu biçiminin azıcık deformasyona uğratarak karikatürleştirilmesi ile canlandırma ortamındaki yerlerini alır. Karakter tasarımı yapılırken, ele alınan canlının fiziksel özellikleri ayrıntılı bir biçimde incelenmelidir. Bu tür bir inceleme hem biçim hem de hareket için oldukça gereklidir. Karakter oluşturulurken, ele alınan canlının bir iskelet ve iskeleti saran bir kas yapısına sahip olduğu göz ardı edilmemelidir. Hareket söz konusu olduğunda ise, analizi yapılan canlının bir ağırlık merkezinin olduğu bilinmeli ve hareket yer çekimi düşünülerek tasarlanmalıdır. Bu konuda Deddeal'ın önerisi şu biçimdedir: "Yapılacak en kestirme iş eylemin hangi kas grubunda hangi kasılmaya sebep olacağını ve bu kasılmanın mimiklerde yol açacağı deformasyonu araştırmaktır." (Deddeal, 1999, s.157).

Karakter tasarımı yapılırken dikkat edilmesi gereken bir diğer öge ise canlının sahip olduğu uzantılardır. Doğada her bir canlının farklı uzantısı vardır. Örneğin insanın uzantıları kol ve bacakları iken bir dinozorun uzantısı boynu, fareninki ise kuyruğudur. Bu uzantılar karakter tasarımında etkili bir ifadenin sağlanmasına yardımcı olur. Üstelik mizaha ulaşmada önemli bir araç olarak ta düşünülebilir. Uzantıların karakter tasarımına sağladığı olanaklar şu biçimde sıralanabilir:

- "- Ek parçalarla bağlantıları sağlarlar,
- Diğer objelerle temasları sağlarlar,
- Ana kütlein mekandaki hareketlerini sağlarlar,
- Ana kütlede denge unsuru olarak kullanılır.
- Duyguların ifade edilmesinde mimiklerin en büyük yardımcısı olarak anlatımı güçlendirirler.
- Abartı için oldukça iyi malzemelerdir.
- Devamlılık için gerçek bir kurtarıcı görevi yaparlar.
- Algılamının yönlendirilmesini sağlarlar." (Deddeal, 1999, s.151).



(Görüntü:207) Mizahın oluşumunda uzantıları ifade eden kartal figürü

“Uzantıların kullanımı açısından akbaba örneği incelenebilir.” (Dedeal, 1999, s.119) (bkz. Görüntü 207). Akbaba karakterinin, ağırlık merkezi ve ana kütlesi gövdesidir, ayaklar ana kütlenin parçası, boyun ve baş ise uzantılarıdır.

"Uzantı içinde ifade gücü gözler ve gagada yoğunlaşır ve boyun ifade gücünün zenginleşmesini sağlayan taşıyıcıdır. Boyun iletişimde ve harekette taşıyıcılık görevini sağlarken, esneyebilme yeteneğini kullanarak abartıya olanak tanır. Ana kütle bu esnemeye, denge sağlamak için küçük ölçeklerle katılmak zorundadır. Gaga ise aynı abartıya konuşma sırasında yapacağı form değişikliği ile katılır."(Dedeal, 1999, s.119).

Karakter tasarımı mizaha ulaşmanın en önemli yöntemlerinden biri ise yüzde abartılı mimik kullanımıdır. İç dünyanın ifadesi, mimiklerin doğru bir biçimde incelenmesi ve canlandırma ortamında doğru bir biçimde yansıtılması ile mümkün olabilir. Yüzde hangi organın abartıya uygun bir yapıda olduğu bilinmelidir. "Burun abartıya en az katılan organdır." (Dedeal, 1999, s.152).

Burunda abartı ancak ağzın yanlara doğru genişlemesi ile mümkün olabilir. Bunun dışında burunda çok fazla deformasyon yapılamaz. "Çene kemiğinin kafatası ile bağlantısı abartıda en iyi malzeme olarak karşımıza çıkar. Çeneyle yapılan abartıların iyi algılanabilmesi, dudakların doğru kullanılmasıyla mümkün olur." (Dedeal, 1999, s.152). Pek çok mizah içerikli canlandırma, mimiklerin yerinde ve doğru kullanımı ile mizahın daha etkili olmasını sağlamaktadır.

Karakter tasarımı tiplerin rol ve işlevlerini belirlemede üç teoriden bahsedilebilir. Bunlar:

- "- Çizgi filmdeki karakter tipolojisi
- Karakter komedideki karakter tipolojisi teorisi
- Psikanalizdeki insan karakterinin ana prensiplerini betimleme teorisidir." (Wells, 2000, s.152) biçiminde sıralanabilir.

Çizgi Filmdeki Karakter Tipolojisi: Norman Klein bu teori için üç ana rolden bahseder. Bunlar: "Kontrol edici, aşırı tepkici ve baş belası" (Klein, 1993, s.38) olarak sıralanabilir. Bu rolleri açmak gerekirse, kontrol edici role sahip karakterler, "genellikle tahrip edilemez ve oldukça dayanıklı bir yapıdadır: acı hissedebilir ama hemen hemen hiç darbe almaz." (Klein, 1993, s.38). Aşırı tepkici role sahip karakterler, "abartılı komedideki düşen-adam gibi ahmaklara yönelir." (Klein, 1993, s.38). Baş belası rolüne sahip karakterler ise, "aşırı tepkiciyi rahatsız ederek çizgi filme başlar ve özellikle doğa üstü güçle düşünen bir karakter olduğundan, yararlıdır ve esprilerin devamlılığını sağlar." (Klein, 1993, s.38). Bu teoriyi canlandırma karakterleri üzerinden değerlendirmek gerekirse, "Bugs hareketleri kontrol ederken, Elmer kontrolü ele geçirmeye çalışır ve bu süreçte başına kötü şeyler gelir ve zarar görür, Daffy ise sürekli olarak Bugs ve Elmer arasındaki gerilime karşı ele avuca sığmaz bir biçimde dikkatleri üstüne çekmeye çalışır." (Wells, 2000, s.153). Ve bütün bu karakterlerin bir araya gelmesinden komik bir yapı elde edilir (bkz. Görüntü 67).

Karakter Komedideki Karakter Tipolojisi Teorisi: Jenkins'in , karakter komedideki karakter tipolojisi teorisinde üç sosyal tipten bahsedilebilir. Bunlar: "aldatılan, uyuz ve sahte" (Jenkins, 1992, s.232-4) olarak sıralanabilir. Jenkins Aldatılan'ı geleneksel düşünce modeli ile ilişkilendirir, Uyuz'u sosyal dengenin anında gelişebilen ve kişisel ifade yeteneğinin bireysel temsilcisi olarak, Sahte'yi kazanılmamış bir saygınlık isteyen tip olarak tanımlamıştır." (Jenkins, 1992, s.232-234).

Psikanalizdeki İnsan Karakterinin Ana Prensiplerini Betimleme Teorisi: Bu teori, canlandırma karakterlerini Freud'un super ego, ego ve id kavramları ile ilişkilendirmiştir. "Ego ve id" kavramı şu biçimde özetlenebilir:

"Güdülerle tatmine olan kör arayış, doğumla birlikte gelir ve id'in doğasını belirler, fakat görevi, durumları, gereksinimleri, dış dünyadaki tehlikeleri ve onların dikkate alınmasını kaydetmek olan egonun doğasıyla uyumlu değildir... Ego, id'den ayrılmış yeniden modellenmiş bir parçadan başka bir şey değildir ve dış dünyaya uygulanır; aynen süper ego da çocuğun ailesine olan sürekli bağımlılığının ve isteklerini kısıtlama ve sosyalleşmesine olan taleplerini ifade eder." (Freud, 1986, s.436).

Id, iç güdüsel dürtüler ve zevk kavramını ifade eder. "Kişilikteki içgüdüsel dürtüleri meydana getiren ilk güçlerin toplu adıdır." (Wells, 2000, s.154). Tex Avery'nin karakterlerini Id ile ilişkilendirmek mümkündür.

"Tex Avery'nin filmleri, esasen id'in gösterimidir ve bunlar da kişilikte diğer mekanizmalar tarafından kontrol edilmezler. Id kendi potansiyelini kullanmak ister ve bu potansiyel de zevk ilkesi olarak bilinir. Zevk ilkesi, fiziksel, duygusal ve psikolojik iştahı doyuran tam olarak nesnel bir güdüdür. Temel zorunluluktur ve onu bastırma girişimine direnir." (Wells, 2000, s.155).

Bu teoriye uyan kahramanlardan biri Bugs'dur (bkz. Görüntü 67). Bug's iç güdüsel dürtülere ve zevke olan düşkünlüğü ile bilinir. Bugs belli arzuların elde edilmesini başaran güdülere sahiptir. Bu arzular, kızgınlık, hayatta kalma içgüdüsi ve cinsel özgürlük olarak sıralanabilir. "Bugs her zaman geçici olarak memnundur, havucunu çiğneyerek açlığını giderir, stressiz ve sinirsiz dinlendirici bir hayatın tadını çıkarır. Bu durum bozulduğunda, onun hayat stilini temsil eden zevkin yarattığı memnuniyetle uyuşmayan "uygarlığa" direnir." (Wells, 2000, s.155).

Canlandırma karakterleri ile ilişkilendirilebilecek bir diğer kavram ise Ego'dur. "Ego, fiziksel enerjiyi engelleyen bir gerçekçilik prensibi olarak tanımlanabilir." (Wells, 2000, s.155). Ego "id ve süper ego arasındaki muhalif gerilimi dengeleyen fiziksel bir güdüdür." (Wells, 2000, s.155). Ego kavramı ile birlikte değerlendirilebilecek kahramanlardan bir Daffy dir. Daffy'nin Ego ile olan ilişkisini Wells şu sözlerle desteklemektedir.

"Daffy, güç, statü ve bütün yukarıdaki şeyleri başarma isteğiyle birlikte, zayıflık, engellemeler ve çılgınlıklar sonucu beliren gerilime sahiptir. Daffy'nin egosu gerçekten de kırılındır ve sürekli doğru şeyi yapmaya çabalar ama onu başarma olasılığından uzaktır. Daffy gerçekçi olmak için düşünmeye çalışır ama başına gelen talihsizlikler ve belirsizlikler karşısında verdiği akıl dışı cevapları yüzünden bir düzen tutturamaz." (Wells, 2000, s.155).

Süper ego kavramı da karakterler üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Süper Ego, "Mutlak denetimi, karmaşa ile uyumu ödüllendiren, suçu cezalandıran, vicdanın bir türü gibi işlev gören" (Wells, 2000, s.155) bir kavramdır. Süper ego, id ve ego arasındaki belirsizliğe arabuluculuk eden bir düzenleyici işlevine sahiptir. Elmer Fudd, süper ego kavramının özelliklerini taşıyan bir karakterdir. Süper ego özellikleri taşıyan karakterlerde suç işledikten sonra bir vicdani hesaplaşma dikkati çeker. "Genellikle süper ego kuralları ihlal etme esnasında suça teşvik eder, Disney filmleri, (bkz. Görüntü 208) yaptıklarından dolayı kendilerini kötü hisseden çizgi film karakterlerinin

vicdani hesaplaşmalarıyla doludur." (Wells, 2000, s.155). Örneğin Pinokyo'daki Kriket Jimmy, Bambi'deki Thumper gibi .



(Görüntü:208) Bambi'deki Thumper karakteri

4. BÖLÜM

UYGULAMA ÇALIŞMASININ ANALİZİ

4.1 SENARYO

Sahne: 1



GÖRÜNTÜ

Canlandırmanın tamamının geçtiği mekan, eski eşyalarla döşenmiş küçük bir odadır. Eski eşyalarla döşenmesinin nedeni nostaljik bir atmosfer yaratmak isteğidir. Çünkü canlandırma, yaşları 70-80 arası oldukça yaşlı karakterlerin başından geçen bir hikayeyi işlemektedir. Bu karakterler orta halli bir yaşam standardına sahiptir. Kamera komidinin üzerindeki çerçeveli kadın ve erkek fotoğrafına doğru yaklaşır. Bu fotoğrafın canlandırma için özel bir önemi vardır. Çünkü baş karakterin ve karısının gençlik fotoğrafıdır. Kamera fotoğrafta bir müddet durduktan sonra gramofona doğru ilerler.

SES (MÜZİK)

Fonda canlandırmanın konusunu yansıtan "Dök Zülfünü Meydane Gel" isimli parça vardır.

Sahne: 2



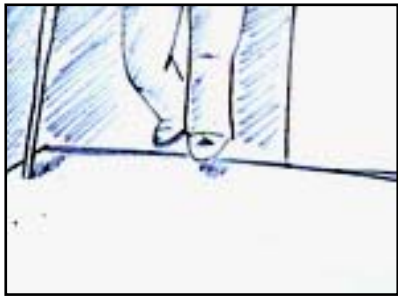
GÖRÜNTÜ

Kamera, odanın kapısını yan açıdan çekerken; kapı bir bastonla yarım aralanır.

SES (MÜZİK)

Fonda canlandırmanın konusunu yansıtan "Dök Zülfünü Meydane Gel" isimli parça vardır. Kapı gıcırtısı efekti eklenir.

Sahne: 3



GÖRÜNTÜ

Kapı tamamen açılır. Canlandırmanın baş karakteri içeri doğru yürür. Kamera karakterin bacaklarını çekmektedir.

SES (MÜZİK)

Fonda canlandırmanın konusunu yansıtan "Dök Zülfünü Meydane Gel" isimli parça vardır. Yürüme ses efekti eklenir.

Sahne: 4



GÖRÜNTÜ

Kamera iç mekanın tamamını çekerken baş karakter, eski giysileri, deforme yüz ve bedeni ile gülümseyerek, kumar oynanacak odanın ikinci bölmesine doğru yürümektedir.

SES (MÜZİK)

Fonda canlandırmanın konusunu yansıtan "Dök Zülfünü Meydane Gel" isimli parça vardır. Yürüme ses efekti eklenir.

Sahne: 5



GÖRÜNTÜ

Kamera daha önce başladıkları oyuna devam eden diğer canlandırma karakterlerini çekerken, baş karakter ilgi ile oyun oynayanları izlemektedir.

SES (MÜZİK)

Fonda canlandırmanın konusunu yansıtan "Dök Zülfünü Meydane Gel" isimli parça vardır.

Sahne: 6



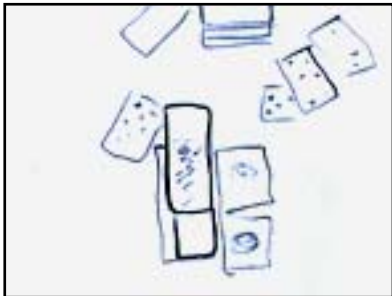
GÖRÜNTÜ

Ortaya para atılır. Bütün karakterler paraları sağa sola çekiştirir. En büyük istekleri paranın kendi yanlarında durmasıdır. Bu sahnenin amacı oyunun para ile oynandığını vurgulamak ve gerilimi artırmaktır.

SES (MÜZİK)

Fonda hareketli bir müzik ve yaşlı karakterlerin inlemeleri vardır

Sahne: 7



GÖRÜNTÜ

Para çekiştirme sırasında yırtılır, karakterler şaşkınlık içinde, parayı masanın ortasına bırakırlar.

SES (MÜZİK)

Çekiştirme sırasında kullanılan hareketli müzik birden kesilir, paraların masaya düştüğünü belirten bir düşme ses efekti kullanılır.

Sahne: 8



GÖRÜNTÜ

Oyun kartları dağıtılmaktadır.

SES (MÜZİK)

Kartların masaya düşüşünü ifade eden ses efekti kullanılır.

Sahne: 9



GÖRÜNTÜ

Oyun başlamıştır. Bütün oyuncular ciddi bir biçimde oyuna yoğunlaşmıştır.

SES (MÜZİK)

Sessizlik hakimdir. Müzik ve ses efekti kullanılmamaktadır.

Sahne: 10



GÖRÜNTÜ

Baş kahraman, dikkatli bir biçimde elindeki kağıtları incelemektedir.

SES (MÜZİK)

Sessizlik hakimdir. Müzik ve ses efekti kullanılmamaktadır.

Sahne: 11



GÖRÜNTÜ

Baş kahramanın yüzünde şaşkınlıkla karışık bir gülümseme hakimdir.

SES (MÜZİK)

Şaşkınlığı ifade eden bir ses efekti kullanılmaktadır.

Sahne: 12



GÖRÜNTÜ

Kamera oyun kartlarını çekmektedir. Oyun kartlarında 'live-action' kız görüntüsü vardır.

SES (MÜZİK)

Baş kahramanın dikkatini çekmek için kızın çıkardığı ses efektleri vardır.

Sahne: 13



GÖRÜNTÜ

Baş kahraman gördüğü güzellik karşısında ne yapacağını bilemez ve yutkunur.

SES (MÜZİK)

Yutkunma ses efekti kullanılır.

Sahne: 14



GÖRÜNTÜ

Kamera kağıttaki kıza yaklaşır.
Kız dans etmektedir.

SES (MÜZİK)

Fonda oryantal müzik kullanılmaktadır.

Sahne: 15



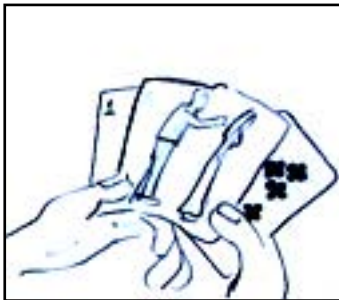
GÖRÜNTÜ

Kamera baş kahramanı tam karşıdan çekmektedir. Baş kahraman kartları göğsüne yaslayarak, gördüğü güzellik karşısında sevincini göstermektedir.

SES (MÜZİK)

Baş kahramanın sevincini ifade eden ses efekti kullanılmaktadır.

Sahne: 16



GÖRÜNTÜ

Kamera kartlara yaklaşır. Kartlarda bulunan papaz canlanmışır ve kıza kur yapmaktadır.

SES (MÜZİK)

Papaz ve kız arasındaki aşkı yansıtan gülüşmeler kullanılır.

Sahne: 17



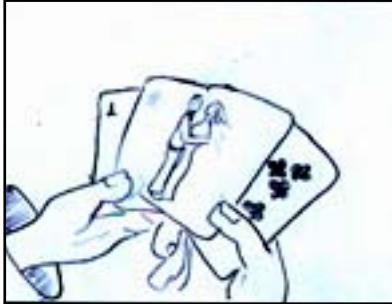
GÖRÜNTÜ

Kamera baş kahramanı tam karşıdan çekmektedir. Papazın canlanıp, kıza kur yapması, baş kahramanın sinirlenmesine neden olmuştur.

SES (MÜZİK)

Homurdanma ses efekti kullanılmıştır.

Sahne: 18



GÖRÜNTÜ

Kamera kartları çekmektedir. Papaz ve kız arasındaki aşk alevlenmiştir.

SES (MÜZİK)

Papaz ve kız arasındaki aşkı yansıtan gülüşmeler kullanılır.

Sahne: 19



GÖRÜNTÜ

Kamera baş kahramanı hafif alttan ve karşıdan çekmektedir. Baş kahraman kızı papaza kaptırdığı için üzgündür.

SES (MÜZİK)

Ağlama ses efekti kullanılır.

Sahne: 20



GÖRÜNTÜ

Kamera baş kahramanı hafif yandan çekmektedir. Kahraman, gördükleri karşısında sinirlenerek, kartları masaya fırlatmaktadır.

SES (MÜZİK)

Kartların masaya düşüşünü yansıtan ses efekti kullanılır.

4.2 MİZAH

‘Aşk ve Kumar’ isimli canlandırmada insanın komik vaziyetleri konu edinilmiştir. "Karikatürün ham maddesi insandır. İnsanın çelişkileri, yanılgıları, yapıtları, yaptıkları, davranışları, gözlemleri, özlemleridir. Evrensel çelişkinin diyalektiğinde insan çelişkisi mizahın temel konusudur." (Turhan Selçuk, 1985). Tıpkı karikatürde olduğu gibi canlandırmada da insan ilişkileri, insanın hal ve vaziyetleri mizaha ulaşmak için daima bir araç olarak kullanılmıştır.

Mizaha ulaşmanın yöntemlerinden biri zıtlıklardır. Bu canlandırmada zıtlık, gençlik ve yaşlılık kavramlarının kullanılması ile kurgulanmıştır. Gençliğin daima cezbeden bir yanı olmuştur. İnsanlar ne kadar yaşlansalar da genç görünmek ve gençlik enerjisine sahip olmak isterler. Gençler, gençliklerinin değerini bilmeden yaşarken, yaşlılar da biraz daha genç görünmek için bütün gayretleriyle çaba harcarlar. "Zira, genellikle anadan daha çok üvey ana olan doğa, bütün insanlara, ve özellikle biraz bilgelik sahibi olanlara, ellerinde olana karşı isteksizlik göstermeyi, olmayana hayran olmayı emreden talihsiz bir eğilim vermiştir." (Erasmus, 1998, s.51). Yaşlılık bir daha asla genç olamamak demektir ve ona ulaşmak da imkansızdır. Yaşlılar ancak gençliğe ve gençlere, yani elinde olmayan o gösterişli yıllara hayranlıkla bakmakla yetinebilirler. Bazen de yaşlılar kendilerini kaybedip genç gibi yaşamak isterler.

“.....yılların yükü altında ezilmiş birçok ihtiyarın, hayata pek kuvvetle bağlı oldukları görülmektedir. Bunlar kekelerler, saçmalarlar, ağızlarında artık diş kalmamıştır; kel başlarında tek tük birkaç beyaz tel görünür, buna rağmen, hayatı o kadar severler ki, delikanlı yerine geçmek için ellerinden geleni yaparlar. Kimi ak saçlarını boyatır, kimi kılı kalmamış kafasını, yabancı bir saç altında saklar. Biri boşalmış çene kemiklerine, kendine benzeyen bir hayvanın dişlerini yerleştirir; öteki bir genç kıza aşkından ölür, onun uğrunda en deneyimsiz ve en çılgın delikanlılardan daha fazla delilik yapar. Şu iki büklüm olan yaşlıların, bir ayakları çukurda olduğu halde başkalarına karı olacak bir genç kıızı drahomasız almalarına gelince, bu övünç konusu olacak kadar yayılmıştır.” (Erasmus, 1998, s.71).

‘Aşk ve Kumar’ isimli canlandırmada kendini bir delikanlı gibi aşkın akıntısına bırakmış yaşlı bir adamın genç ve güzel bir kızla kendi hayalinde yaşadığı aşk macerası konu edinilmiş, yaşlılık, cinsellik ve kazanma-kaybetme temaları üzerinde durulmuştur.

Mizahı elde etmenin bir diğer yolu ise ilkel dürtülere yönelmektir. Pek çok canlandırmacı ilkel dürtülere yöneliş sırasında gerçekleşen komikliğin farkındadır ve ilkel dürtüleri kullanarak mizahı elde etmek isterler. ‘Aşk ve Kumar’ isimli bu

canlandırmada da bu ilkel dürtülerin en önemlisi olan aşk ve cinsellik teması kullanılmıştır.

“Aşk ve cinsellik bir çok insan tarafından önemsenmese de aslında önemli bir dürtüdür. Rica ederim söyleyiniz, bana tanrıları ve insanları yaratan, baş, yüz, göğüs, eller ve kulaklar mıdır? Bu namuslu organların biri midir? Asla. İnsan türünün yayılmasını yarayan kısım o kadar acayip, o kadar gülünçtür ki, onu gülmeden anamayız.” (Erasmus, 1998, s.27).

İnsanoğlu türünün devamlılığını aşka borçludur. Bu nedenle de bir filmde konu edinilecek kadar önemli ve değerlidir. Aşk ve Kumar'da ele alınan aşk gerçek hayatta karşılaşılandan biraz farklı bir yapıdadır. Farklılık yaşlı bir adamın genç bir kıza olan aşkından kaynaklanmaktadır. Üstelik bu aşk gerçek üstü bir yaklaşımla kurgulanarak gerçekte olamayan bir kadına karşı hissedilen bir aşka dönüştürülmüştür. Kadın oyun kağıtlarında bulunan kız figürünün canlanması ile ortaya çıkar. Kağıttaki kızın canlanması gerçek üstü bir yaklaşımdır. Yani gerçek hayatta mümkün olamayan bir olaydır ve biraz rüya tadındadır. Zaten yaşlı adam da bir anlık bir rüya görmektedir. Bu aşkın gerçek olduğuna inanması , sonunda kumarı ve parasını kaybetmesi ise bu canlandırmada kara mizah yaklaşımının benimsendiğinin göstergesidir.

Yaşlı adamın kumar kağıdındaki kız resmine olan aşkı aslında acıklı bir durumdur. İnsan hayatı çocukluk, gençlik ve yaşlılık diye bölümlere ayrıldığında, yaşlılık ve çocukluk insan aklının en zayıf olduğu dönemler olarak kabul edilir. Hatta yaşlılık ve çocukluk her zaman aynı kategoride değerlendirilir.

“İnsanın ilk çağı olan çocukluğun, bütün çağların en şeni, en hoşu olduğu doğru değil midir? Çocukları severler, öperler, kucaklarlar, okşarlar, onlara bakarlar, bir düşman bile onlara yardım etmekten kendini alıkoyamaz. Fakat diyeceksiniz ki, ihtiyarlar saçmalarlar, sabuklarlar. Şüphesiz, işte çocukluğa dönmek de buna derler. Saçmalamak, sabuklamak, çocuk olmak demek değil midir? Ve bu çağ akıldan yoksun olduğundan değil midir ki, bize haz verir, bizi eğlendirir?”(Erasmus, 1998, s.28).

Çocuklar ve yaşlılar dışardan onları izleyen insanlar üzerinde zaman zaman komik etkiler bırakabilmektedirler. Bu izlenimler, yıllar boyu fıkralarda, edebiyatta, tiyatrodan, sinemada ve daha pek çok alanda mizaha ulaşmak adına en baş köşeye yerleştirilmiştir. İnsan yaşlanınca kendi kendinin karikatürü olmaktadır. Yaşlılığın en doğal halleri bile başlı başına bir mizah nedenidir.

"İhtiyarlar çocukların meclisini çocuklar da ihtiyarların meclisini pek severler. Zira tanrılar benzerleri birleştirmekten hoşlanır. Gerçekten, ihtiyarlığa has olan yüz

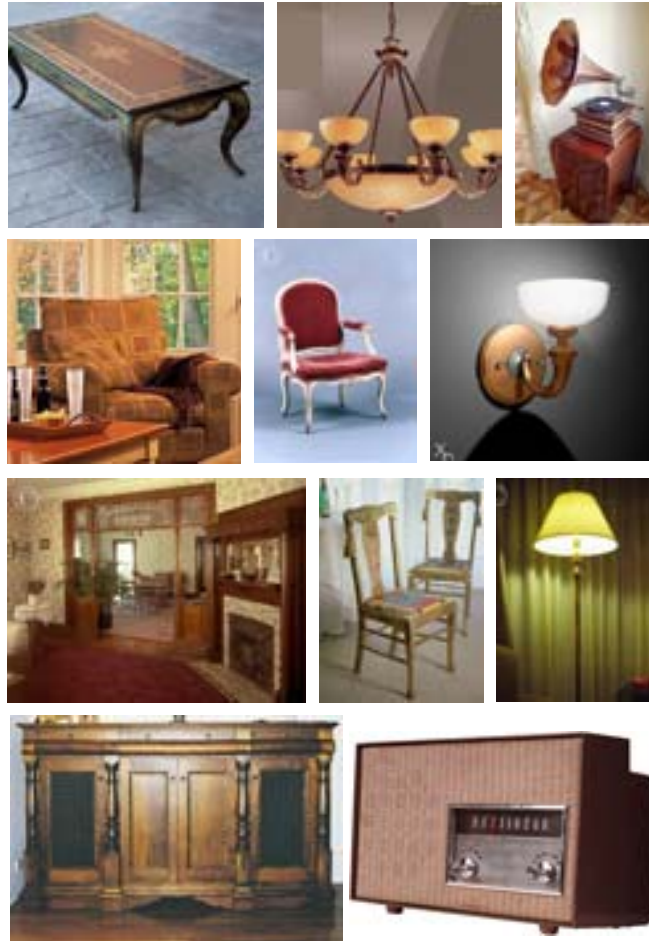
buruşuklukları ve yılların sayısı göz önünde bulundurulmazsa, bir ihtiyaçla bir çocuk kadar birbirine benzeyen iki şey var mıdır? Her ikisinin beyaz saçları, dişsiz bir ağzı, cılız bir bedeni var; her ikisi sütü sever, kekeler, gevezelik eder; budalalık, unutkanlık, boş boğazlık, sözün kısası her şey bu iki çağ arasında tam bir benzerlik oluşturmaya yardım eder. İnsanlar ne kadar ihtiyaçlarsa o kadar da çocuğa benzerler. Sonunda da birer çocuk gibi hayattan iğrenmeden ve ölümü görmeden bu dünyadan çıkarlar." (Erasmus, 1998, s.32).

Canlandırmada yaşlılığı nedeniyle pek akıllı davranmayan yaşlı bir adamın yaşadığı aşk sırasında sergilediği beden dili ve mimiklerle mizaha yaklaşmak istenmiştir. Kızı görünce yaşadığı şaşkınlık, güzelliği karşısında yutkunması, kıza bakarken karşısındaki lezzetli bir yemekmiş gibi zevkten dili ile ağzını yalaması, kıza öpücük göndermesi, dilini dışarı çıkararak nefes alıp vermesi ve kalkıp sevinçten göbek atması ilkel dürtüler ile ilişkili komik bir tablodur (bkz. Görüntü 214).

Canlandırmanın senaryosu, halk arasında çok sık kullanılan 'Kumarda Kaybeden Aşkta Kazanır' sözünden hareketle oluşturulmuştur. Mesajın saklı olduğu bu söz dönüşüme uğratılarak, "Aşkta Kaybeden Kumarda da Kaybeder" yaklaşımı ile gerçek hayatta yaşanan bir gerçeklik dile getirilmek istenmiştir. Kazanma-kaybetme temasının işlendiği canlandırmada, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi tutkularının, hırslarının, açgözlülüğünün ve ihtiraslarının kurbanı olan ve sonunda hayat yarışında kaybeden insanlara gönderme yapılmak istenmiştir. Bu yaklaşım, 'Dimyat'a Pirince Giderken Evdeki Bulgurdan Oldular' atasözüne benzemektedir. Gerçek hayatta çok sık karşılaşılan, mesleki hırslarının peşinde koşan ihtiraslı insanların sonunda büyük bir hayal kırıklığı ve yalnızlık yaşamaları ve kazanmış gibi görünseler de kaybetmeleri canlandırmada verilmek istenen mesajı yansıtmaktadır. O gösterşili kariyer koltuğuna ulaşmak uğruna verilen mücadelede, ihtirasının kurbanı olan ve her tür entrikayı çeviren insanlar eninde sonunda yalnız ve mutsuz olacaklardır. Üstelik koltuğa oturamama ihtimalleri de vardır. 'Aşk ve Kumar'da yaşlı başlı bir adamın imkansız bir aşk uğruna kumarda parasını ve onurunu kaybetmesi 'Dimyat'a Pirince Giderken Evdeki Bulgurdan Oldular' atasözünü çağırıştır niteliktedir.

4.3 BİÇİM VE HAREKET

‘Aşk ve Kumar’ isimli bu canlandırmada mizah, biçimde abartılı karakterler, harekette ise abartılı mimikler ile elde edilmeye çalışılmıştır. Yazılımların henüz evrimsel gelişimini tamamlayamaması, özellikle hareket konusunda, bazı sınırlılıkları da beraberinde getirmektedir. Tex Avery’nin iki boyutlu canlandırmaları ya da Jan Svankmajer’in kil canlandırmalarında görülen fizik kurallarının ve yer çekiminin ihlali, görüntünün başka bir forma dönüştürülmesi, görsel dönüşümler ve biçimde esnemeler ne yazık ki bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırma ortamında kolaylıkla gerçekleşmemektedir. Bütün bu sınırlılıklara rağmen, biçimde abartılı karakter tasarımı harekette ise abartılı mimikler ile mizahi bir yapı elde edilmeye çalışılmıştır.



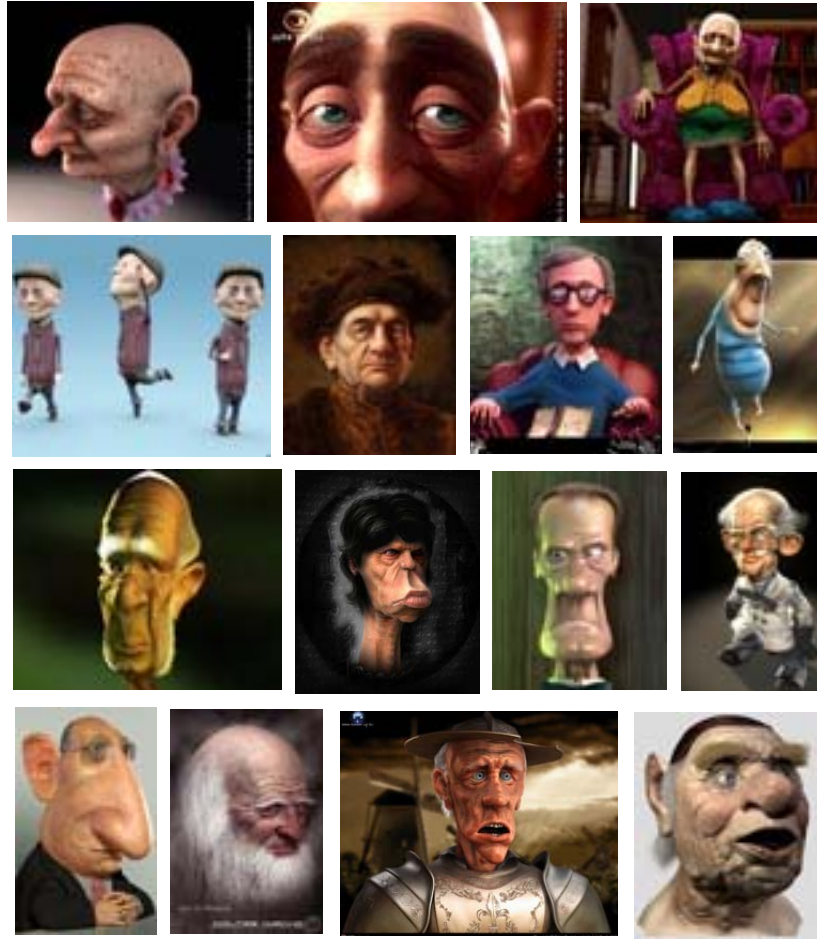
(Görüntü:209) İntereten ve kataloglardan bulunan eski eşya fotoğrafları

Canlandırmanın yapım sürecinde, senaryo yazıldıktan ve story boardlar oluşturulduktan sonraki aşama karakter ve mekan tasarımı olmuştur. Senaryoda yaşlıların başından geçen bir konu ele alındığı için mekan tasarımı yapılırken bu ayrıntı göz önünde bulundurularak, eski tip mobilyaların kullanılmasına karar verilmiştir. İnternette ve bazı mobilya firmalarının kataloglarından eski eşyalar incelenmiştir (bkz. Görüntü 209). Bu mobilyalar ufak değişikliklerle Maya isimli üç boyutlu tasarım programında modellenmiştir. Dokular da yine aynı yöntemle, internette ve kataloglardan seçilen ahşap dokuları PhotoShop programında biraz değişikliğe uğratılarak kaplama malzemesi olarak kullanılmıştır. Işık da aynı anlayışla tasarlanmıştır. Yaşlılarla ilgili olması nostaljik, kara mizah yaklaşımı ile oluşturulması ise dramatik bir ışığın tercih edilmesine neden olmuştur (bkz. Görüntü 210).



(Görüntü:210) Maya Programında modellenmiş eşyalar

Karakter tasarımı yapılırken iki yönlü araştırma yapılmıştır. Birincisi internette üç boyutlu tasarım programı kullanılarak modellenmiş özgün karakterlerin araştırılmasıdır. Bu araştırma sırasında 900'e yakın örnek bulunmuştur (bkz. Görüntü 211) ve bu karakterler kendine özgü bir tip yaratabilmek için ipucu olmuştur .



(Görüntü:211) Üç boyutlu tasarım programında modellenmiş karakterler

İkinci araştırma ise gerçek hayattaki yaşlıların incelenmesidir. Bu inceleme için, huzur evi ve kiraathanelerde yaşlılarla röportajlar yapılmış, onların beden dili kamerasa alınmıştır. Bu video görüntüleri yaşlıların hareketlerini, anatomik yapılarını ve kılık kıyafetlerini anlayabilmek için referans olarak kullanılmış ve defalarca izlenmiştir (bkz. Görüntü 212). Bu ön araştırmadan sonra Maya'da karakterlerin modellemesini yapabilmek için karakteristik yüz hatlarına sahip bazı yaşlıların önden ve yandan fotoğrafları çekilmiştir. Bu fotoğraflar modelleme için referans olarak kullanılmıştır (bkz. Görüntü 213).

Aşk ve Kumar isimli canlandırmada harekette mizaha ulaşmak mimikler ile sağlanmıştır. Kağıttaki kızın canlanması ile yaşlı adamın kadına karşı hissettiği ilkel dürtü, onun komik yüz ifadeleri sergilemesine neden olmaktadır (bkz. Görüntü 214). Mimik hareketlerini elde etmek için daha önce kamerasa çekilen yaşlıların yüz ifadesi referans olarak kullanılmıştır.



(Görüntü:212) Kahvelerde ve huzur evlerinde yapılan gözlemler sonucunda çekilen fotoğraflar



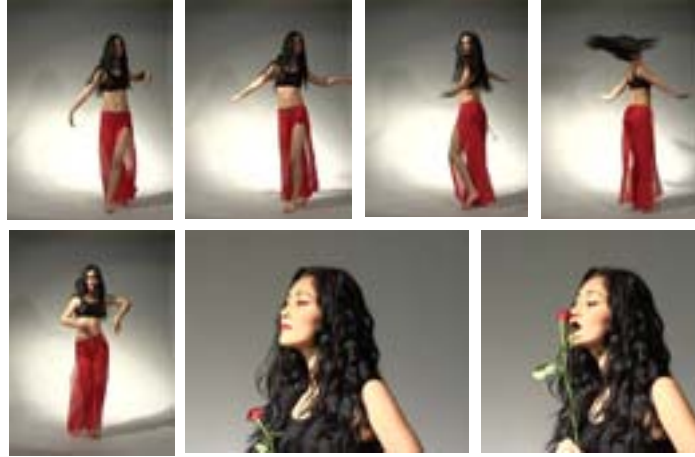
(Görüntü:213) Maya Programında karakteri modellemeden önce hazırlanan referanslar



(Görüntü:214) Mayada modellenmiş baş karakterin mimik hareketleri

Oyun kağıdında canlanan kız figüründe live-action görüntü kullanılmıştır. Live-action görüntünün tercih edilmesinin nedeni, hayal içinde gerçek kurgusu ile hikayenin inandırıcılığını artırmaktır. Bu yaklaşım canlandırmanın ilk ve son karesinde kullanılan baş karakterin ve eşinin gençlik fotoğrafları ile pekiştirilmiştir. Bu yaklaşımla hayali bir ortam olan canlandırma gerçekçi bir boyuta taşınmış, yine hayali bir aşk masalının izleyici açısından daha inandırıcı olması sağlanmıştır. Modern Dans Topluluğu kareografinin yönlendirmesiyle hazırlanan dans sahnesi videoya çekilmiş, bu sahne daha sonra Maya programında kaplama olarak kağıtlara yapıştırılmıştır. Kızın dans ederken çekici hareketler sergilemesine özen gösterilmiş, kareograf bu konuda özel bir hassasiyet göstermiştir. Kız seçilirken, esmer olmasının daha uygun olacağına karar

verilmiştir. Çünkü öykü karakterleri bu toprakların yani anadolunun insanlarıdır ve oryantal müzik doğuya özgüdür. Bu nedenle sarışın bir kız figürünün öyküye ve karakterlere yabancı kalacağı düşünülerek esmer bir Türk tipi karakter tercih edilmiştir. (bkz. Görüntü 215).

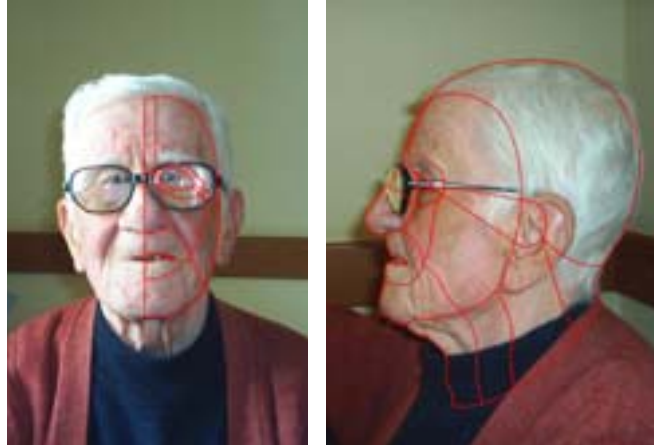


(Görüntü:215) Oyun kartından canlanarak dans eden kız figürü

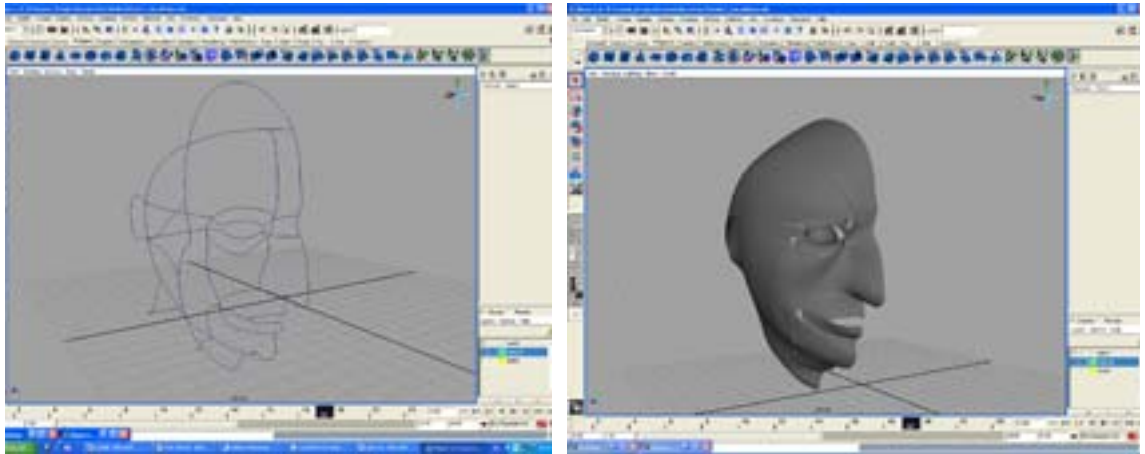
4.4 KULLANILAN TEKNİKLER

‘Aşk ve Kumar’ isimli canlandırmanın yapımında Maya, Zbrush, AdobePremier ve Photoshop gibi programlar kullanılmıştır. Maya’da modelleme, kaplama, animasyon ve render aşamaları gerçekleştirilmiştir. Modelleme için iki farklı yöntem kullanılmıştır. Katı modellemeler için programda var olan üç boyutlu geometrik şekillerin yüzeyleri extrude yöntemi ile genişletilmiş ve istenilen biçim elde edilmiştir. Katı modelleme daha çok mekan ve eşyaların yani köşeli objelerin oluşturulmasında kullanılmaktadır. İnsan ve hayvan gibi yumuşak geçişleri olan objeler organik modelleme ile oluşturulmaktadır. Organik modellemede kullanılan teknik ise, çizgiden yüzey oluşturma yöntemidir (bkz. Görüntü 216). Yandan ve önden fotoğrafları çekilen karakterler programın side ve front penceresine sabitlendikten sonra, daha önce kırmızı ile çizilen referans noktalarının (bkz. Görüntü 213) üzerinden tekrar çizilmiştir. Nurbs, polygon ve subdivision yöntemi bütün üç boyutlu modellemelerde kullanılan teknik yaklaşımlardır. Bu canlandırmada nurbs ve polygon tekniği kullanılmıştır. Parça parça nurbs yüzeyi daha sonra polygona çevrilmiş ve vertexleri (noktacıklar) birleştirilerek bütün bir parça elde edilmiştir (bkz. Görüntü 217). Vertex’lerin birleştirilmesi işlemi dikiş dikmeye benzemektedir. Örneğin bir gömleğin kollarının ve gövdesinin ayrı ayrı kesilip dikilmesi gibidir. Maya’da oluşturulan bu taslak halindeki karakterin bir sonraki

aşamasında Uv'lerinin, yani kaplama için yüzeylerinin, düzgün bir biçimde açılması gerekmektedir (bkz. Görüntü 218). Uvleri açılan karakter ince ayrıntıların verilebilmesi için Zbrush programına gönderilir (bkz. Görüntü 219).



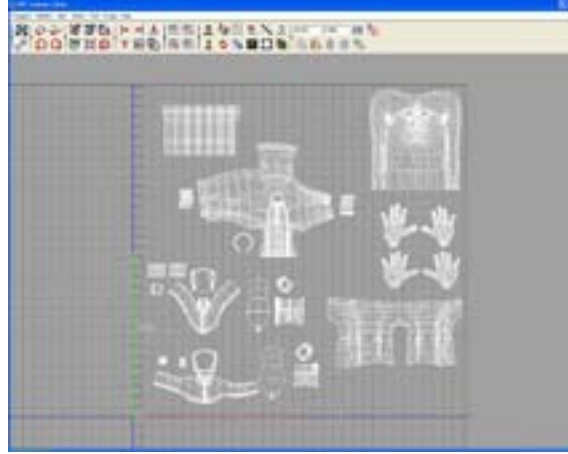
(Görüntü:213) Maya Programında karakteri modellemeden önce hazırlanan referanslar



(Görüntü:216) Çizgiden yüzey oluşturma yöntemi



(Görüntü:217) Parçalardan oluşan nurbs yüzeylerin polygona çevrildikten ve birleştirildikten sonraki hali



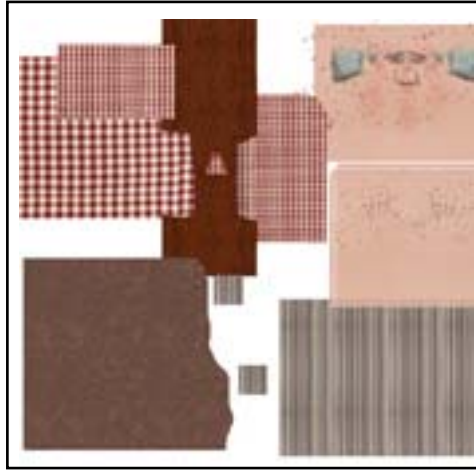
(Görüntü:218) Uv'lerin açılmış hali



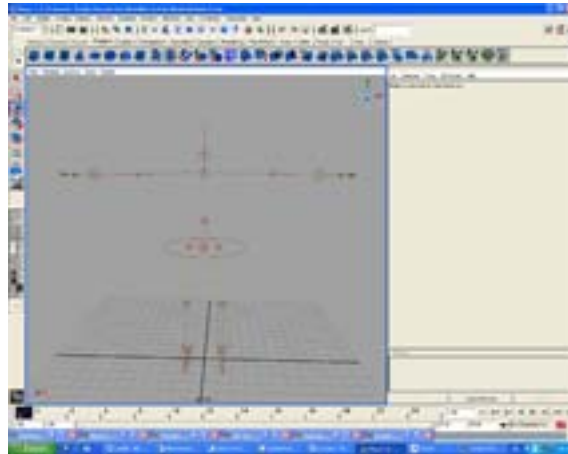
(Görüntü:219) Zbrush programında karakterin detaylandırılması

Zbrush'da karakterin göz kapağı, burnu, dudakları, dokusu ve daha pek çok ince detay yapılabilmektedir. Zbrush'da gerekli detaylandırmalar bittikten sonra karakter tekrar mayaya gönderilir. Kaplamalar için uvler PhotoShop'a gönderilir (bkz. Görüntü 220). Photoshop'da renklendirilen targa formatındaki Uv dosyası, Maya'da malzeme olarak karaktere atanır. Bir sonraki aşama iskelet sisteminin oluşturulmasıdır. İskelet sistemi karakterin beden ölçülerine göre parça parça oluşturulur (bkz. Görüntü 221). Önce bacaklar, daha sonra gövde, en son kollar ve eller oluşturulur. İskelet sistemi oluşturulurken, Bölüm 2'de Biçim ve Hareket konusunda ele alınan iskeletler referans olarak alınmıştır. İskelet oluşturduktan sonra bedenin hareket edebilmesi için önemli bağlantı noktalarına İkhandle (eklem yerinin iskeletle bağlantısını kuran sistem) eklenmiştir. Bu bağlantı noktaları kalça, ayak bileği, boyun, el bileği, dirsek, diz, ve parmak uçlarıdır. İskelet ve İkhandle daha sonra bind smoth (iskelet ve eklemelerin modellenen karakterle kaynaşmasını sağlayan yöntem) ile karaktere bağlanmış ve

karakterin hareket etmesi sağlanmıştır. Mimiklerin oluşturulmasında ise blendshape (karakterin bütün mimiklerinin kopyalanarak bir biri ile bağlantısının kurulmasına olanak sağlayan komut) yöntemi kullanılmıştır. Örneğin gülme hareketi için gülme eylemi, kopyalanan model üzerinde uygulanarak, asıl karakter ve gülen karakter blendshape yapılmıştır. Daha sonra Time line’da bu işlem kare kare hareketlendirilerek gülme eylemi elde edilmiştir. Animasyon tamamlandıktan sonra mekan ışıklandırılmış ve MentalRay formatında render yapılmıştır. Render’i yapılan tga görüntüler AdobePremier’de birleştirilmiş ve canlandırma tamamlanmıştır.



(Görüntü:220) PhotoShop’a aktarılan Uv’nin renklendirilmiş hali



(Görüntü:221) İskelet sistemi

SONUÇ

İnsanlar neden güldüklerini bilmemekle birlikte pek çok duruma gülerek tepkilerini göstermişlerdir. Aristoteles'in de dediği gibi "tipik bir insani etkinlik" (aktaran Sanders, 2001, s.24) olan gülme olgusu, "Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket" başlıklı bu çalışmada tarihi gelişim süreci içinde, felsefi ve psikolojik bakımdan irdelenerek, bir çok boyutuyla ele alınmıştır. Gülme toplumsal, siyasal ve dinsel açılardan son derece altüst edici bir etkiye sahiptir. Gülme asidir, boyun eğmezdir, kuralları yıkma ve dünyayı altüst etme gücüne sahiptir. Gülmenin oluşumuna neden olan mizah ise çok göreceli bir kavramdır. Kişiden kişiye ve hatta ülkelere, toplumsal yapıya, gelenek ve göreneklere göre farklı biçimlerde olduğu görülmektedir. Pek çok kişi bir espri anlayışı olduğunu iddia etmektedir ancak herkesin espri anlayışı çok farklıdır. Bu kadar göreceli bir kavramın değerlendirilmesi de oldukça zor bir durumdur. Mizah aynı zamanda öldürücü bir silahtır. Kişi mizahın bu öldürücü yönünü kullanarak rakibini yok edebilir, hatta düşmanını da yenebilir. Siyasetçilerin, faşist liderlerin ve kötü vasıflara sahip kişilerin karikatürize edilmesinin altında yatan neden mizah yolu ile güçlerinin zayıflatılması isteğidir.

Bu denli güçlü bir aracın pek çok alanda yaygın bir biçimde kullanılması kaçınılmazdır. Yaygın kullanım alanlarından biri olan canlandırmalarda da mizahın farklı yaklaşımlarla uygulandığı görülmektedir. Canlandırma ortamında mizahın kullanımı incelendiğinde, ortamın sahip olduğu teknik olanakların mizaha yön verdiği görülmüştür. Yüz yıllık geçmişe sahip olmasına rağmen çok sayıda ürün verilen bu ortam aynı zamanda tekniğin kullanımı açısından hızlı bir gelişme göstermiştir. İlk yıllarda kullanılan zeotrap, rotoskop gibi araçların yerini günümüzde bilgisayar almıştır. Bu teknolojik araçların sunduğu olanaklar canlandırma ortamının biçim, hareket ve dolayısıyla mizah dilini etkilemiştir. İlk yıllarda sinema ve 'live-action' görüntülerle ilişkilendirilen bu yeni ortamın sahip olduğu olanaklar keşfedildikçe, mizahın daha fazla öne çıktığı görülmüştür. Özellikle Disney'in sinemanın gerçeklik yaklaşımına öykünmesi mizahın geri planda kalmasına neden olmuştur. Zamanla, bu yeni ortamın sinemadan daha üstün olanaklara sahip olduğu fark edilmiş ve bu üstünlük mizahın oluşumunu etkilemiştir. Canlandırma ortamının sahip olduğu üstünlükler, fizik kurallarının ve yerçekiminin ihlali, görüntünün başka bir forma dönüştürülmesi, yoktan var etme, var olanı yok etme özelliği, harekette ve biçimde uç noktalara varan deformasyon yeteneği olarak sıralanabilir. Bütün bu üstünlükler, mizahın oluşumu konusunda canlandırmacılara sınırsız bir özgürlük olanağı vermektedir. Örneğin, kişinin tanıdığı bildiği bir objenin esnemesi, parçalanması, daha sonra bu parçaların bir araya gelerek objenin formunu anında eski haline

dönüştürebilmesi, objenin başka bir objeye dönüşebilmesi, bir anda yok olması gerçek hayatta ve 'live-action' sinemada gerçekleştirilmesi olanaksızdır ve bu olanaksızlık ve formların bilindik görüntüsünden uzaklaşma kişide gülme hissi uyandırmaktadır. Çünkü kişinin bildiği, tanıdığı obje garip bir biçime dönüşmüştür ve önceki bölümlerde de belirtildiği gibi garip biçimler insanda gülme hissi uyandırmaktadır.

Tarihsel süreç içinde canlandırmalar incelendiğinde teknolojik araçların mizahın kullanılışını etkilediği bilinmektedir. Bu teknolojik araçlardan en yenisi de bilgisayardır. Bilgisayar ortamında geliştirilen üç boyutlu yazılımlar canlandırma ortamı için devrim niteliği taşıyan çok önemli bir yeniliktir. Üç boyutluluk doğada var olanın bütün gerçekliği ile aktarılmasını gündeme getirmiştir. Son dönemde bilgisayarda yapılan üç boyutlu canlandırmalar incelendiğinde, gerçekçi tarza doğru yöneliş dikkati çekmektedir. Bu yeni ortam bundan 70-80 yıl önce Disney'in büyük bir hevesle ulaşmayı istediği gerçekliğin tekrar ve daha başarılı bir biçimde benimsenmesini gündeme getirmiştir. Pixar, son yıllarda yeni bilgisayar yazılımlarının sunduğu olanakları kullanarak, gerçekçi tarzda canlandırmalar yapmıştır. Üç boyutlu tasarımın başarılı örneklerini veren Pixar, Disney gibi gerçekliğin cazibesine mi kapıldı? Bu sorunun cevabı bu yeni teknolojinin olanakları ile ilişkilendirilebilir. Yazılımlar üstün bir gerçeklik özelliğine sahip olmakla birlikte, bazı sınırlılıklara da sahiptir. Fizik kurallarının ve yerçekiminin ihlali, görüntünün manipüle edilmesi, harekette ve biçimde uç noktalara varan deformasyon yeteneği üç boyutlu yazılımlarda henüz geliştirilememiş özelliklerdir. Bilgisayar ile oluşturulmuş biçimler diğer malzemelerle ve tekniklerle yapılan canlandırmalara göre daha küteseldir ve hareket ise esneklikten yoksundur. Üç boyutlu bilgisayar destekli canlandırmalarda mizah abartılı ve deforme edilmiş karakterler ve bu karakterlerin abartılı mimik hareketleri ile sağlanmaktadır. Bunun yanı sıra senaryoya dayalı bir mizah anlayışı da dikkati çekmektedir. Üç boyutlu bilgisayar destekli canlandırmalar henüz evrimsel gelişimini tamamlayamamıştır. Bu yeni ortamın keşfi ise ilk yıllarda olduğu gibi sadece canlandırmacılara bağlı değildir. Canlandırmacılar yazılım mühendislerinin geliştirdiği programlardaki yenilikler ile farklı bir üslup ve yeni bir mizah anlayışı geliştirebileceklerdir.

KAYNAKÇA

- Adamson, J. (1979). *Suspended Animation Film Theory and Criticism*. Oxford: Oxford University Press.
- Allen, K. (1999). *Mizahın İyileştirici Gücü*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- And, M. (1977). *Gölge Oyunu Dünyada ve Bizde*. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları
- Arkın Sinema Ansiklopedisi. (1975) *Canlandırma Sineması*. İstanbul: Arkın Kitabevi
- Aydın, H. (1998). "Kamerasız Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren." *Ve Sinema*, İstanbul: Hil Yayınları
- Barry, S. (2001). *Kahkahanın Zaferi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudelaire, C. (1997). *Gülmenin Özü*. Çev. İrfan Yalçın. İstanbul: İris Yayıncılık.
- Bergson, H. (1969). *Le Rire, Essai Sur La Signification du Comique*. Paris: Presse Universitaires de
- Büyük Larousse. (1986). *Sözlük ve Ansiklopedisi*. İstanbul: Milliyet, Interpress Basın ve Yayıncılık.
- Canemaker, J. (1988) *Storytelling in Animation: The Art of the Animated Image Vol. 2*, Los Angeles: AFI
- Carroll, N. (1991). 'Notes on The Sight Gag' In Horton, A (ed.) *Comedy/Cinema Theory*, Berkley, Los Angeles&Oxford: University of California Press, pp.25-43
- Cavanna, F. (1971). *Le Monde Gazetesi*. Paris.
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey the Animated Film 1898-1928*, Chicago: University of Chicago Press
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, Chicago: University of Chicago Press.

Çeviker T. (1995). Ana Çizgileriyle Türk Canlandırma Sineması, Güldiken,: Sinemanın 100. Yılı Anısına Komedi Sineması. İstanbul: İris Yayıncılık. s.104, sayı:8.

Çeviker, T. (1995). Türk Canlandırma Sineması:Belgesel Video Film. İstanbul: İris Yayıncılık.

Dedeal, M., N. (1999). Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma. İstanbul: Pusula Yayıncılık

Dedeal, M., N. (2000). "İletişim Tasarımı ve Çoklu Ortam" İstanbul: Pusula yayıncılık

Durgnat, R. (1969). The Crazy Mirror: Hollywood Comedy and the American Image. London: Faber&Faber

Finch, C. (1995) The Art of Disney. Hollywood: The Walt Disney Company Press.

Freud, S. (1986). The Essentials of Psychoanalysis, London: Pelican Books.

Furniss, M. (1998). Art in Motion: Animation Aesthetics. Sydney: John Libbey

Gower, J. (1901). Confessioamantis. yay. haz. G.C. Macaulay. Oxford: Clarendon Press.

Gönülleroğlu, A. (1991). Kültür Bakanlığı ve TRT'den Darbe Üstüne Darbe. Milliyet Sanat Dergisi. İstanbul: Milliyet Yayınları. s.14

Hitchcock, A.(1971). Le Monde Gazetesi. Paris

Hobbes, T. (1993). Leviathan; Bir Din ve Dünya Devletinin İçeriği, Biçimi ve Kudreti. çev.

<http://www.teknoturk.org/docking/yazilar/tt000004-yazi.htm>

<http://www.cinefex.com/> o

<http://www.pbs.org/wgbh/nova/specialfx/effects/history.html> o

<http://filmforce.ign.com/matrix/articles/457/457828p1.html> o

<http://www.artof3d.com/timelines.htm> o

http://cgw.pennnet.com/Articles/Article_Display.cfm?Section=Archives&Subsection=Display&ARTICLE_ID=148548 o

http://hem.passagen.se/des/hocg_1970.htm o <http://www.filmsite.org/visualeffects.html>

<http://www.siggraph.org/movie/> o http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page o www.google.com

http://www.forumist.com/other/cgi_tr.asp

Hünerli, S. (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. İstanbul: Es Yayınları.

İlgaz, S. (1997). Çizgi Film Temel İlkeleri, Yapım Tekniği. İstanbul: Leyla Yayıncılık. Interland Publishing.

Jacques, S. (1959). Caricature en huit leçons. Paris: Arts Press.

Jenkins, H. (1992). What made Pistachio? Early Sound Film and the Vaudeville

Aesthetic, New York: Columbia University Press.

Jones, C. (1989). Chuck Amuck: The Life and Times of an American

Cartoonist, London: Simon and schuster.

Klein, N. (1993). 7 Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon, New York: Verso.

Laybourne, K. (1979). The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons, Crown Trade Paperbacks. New York.

Leyda, J. (1988). Eisenstein on Disney, London: Methuen

Lijima, T. (2005). "Action Anatomy For Gamers, Animators and Digital Artists. New York: Harper Design

Madsen, R. (1969). Animated Film: Concepts, Methods, Uses. New York, Toronto,

London:

Maltin, L. (1987). *Of Mice and Magic*. Plume

Onaran, A. Ş. (1994). *Türk Sineması I*. Ankara: Kitle Yayıncılık.

Osman, A. (1991). *Yerli Kahramanlar Geliyor: Yabancı Kahramanlara Esir Edilen Çocuklarımıza Müjde*. Cemre Dergisi. İstanbul.

Rafaelli, L. (1997). *Disney Warner Bros. and Japanese Animation, A Reader in Animation Studies*. derleyen: Pilling, Jayne; John Libbey & Company Ltd.

Ralph, S. (1973) *The Animated Film*. London, New York: The Tantivy Pres/A.S.

Rockham, H. (1952). *Natural History*. Cambridge: Harvard University Press.

Roy, M. (1969). *Animated Film: Concepts, Methods, Uses*. New York, Toronto, London: Interland Publishing.

Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Ölenemez Yükselişi*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları

Scheib, R. (1980). 'Tex Arcana : The cartoons of Tex Avery'. In Peary, D. and Peary, G. (eds) *The American Animated Cartoon: A Critical Anthology*, New York: E.P.Dutton.

Seldes, G. (1979). *The Lovly Art: Magic; Film Theory and Criticism*. Oxford: Oxford University Press

Semih Lim. (1994). *Leviathan, Bir Din ve Dünya Devletinin İçeriği Biçimi ve Kudreti*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Solomon, C. (1987). *The Art of The Animated Image: An Anthology*, Los Angeles: AFI.

Süleyme, M. D. (1996). *Türk Sinemasında Kısa Film: Kurmaca Belgesel ve Canlandırma Sineması Üzerine Bir Soruşturma*. Ankara: Dünya Kitle İletişimi Araştırma Vakfı.

Theodore, H. (1972) Griechisch-ägyptischer Offenbarungszauber. Studien zur Palaeographie und Papyruskunde,

Thomas, F. ve Johnson, O. (1981). Disney Animation: The Illusion of Life, New York: Abbeville Press

Topuz, H. (1986). İletişimde Karikatür ve Toplum. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Basım Evi.

Topuz, H. (1997). Başlangıcından Bugüne Dünya Karikatürü. İstanbul: İnkılap Kitabevi

Turani, A. (1992). Dünya Sanat Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Turhan, S. (1985). Adam Dergisi. Aralık

Wells, P. (1996). Animation: From and Meanings, An Introduction to Film Studies, derleyen: Nemes, Jill; Routledge

Wells, P. (2000). Understanding Animation, New York: Routledge Press

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı :Armağan Gökçearsan

Doğum Yeri ve Tarihi :Ankara 20.08.1977

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi :Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Grafik Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi :Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Grafik Bölümü

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Sanatsal Faaliyetleri :Hakemli dergide iki makalesi ve uluslar arası bir bildirisinin yanı sıra, pek çok karma ve kişisel sergiye katılmıştır.

İş Deneyimi

Staj : Poyraz Reklam Ajansı (1997)

Projeler :Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat
Yazıları Dergisi

Hacettepe Üniversitesi Sanat Müzesi CD Tasarımı

Çalıştığı Kurumlar : B-grup Reklam Ajansı (2001)

Cumhuriyet Üniversitesi Güzel sanatlar Fakültesi
Grafik Bölümü (2002)

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Grafik Bölümü (2002-2007)

İletişim

E-posta Adresi :armagangokce@hotmail.com

Tarih :29.09.2007

