

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
İLETİŞİM FAKÜLTESİ
RADYO-TELEVİZYON-SİNEMA ANABİLİM DALI

CANLANDIRMA SİNEMASININ BİÇİMSEL

VE

ANLATISAL ÖZELLİKLERİ

Yüksek Lisans Tezi

Egemen Özkan

Ankara-2001

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
İLETİŞİM FAKÜLTESİ
RADYO-TELEVİZYON-SİNEMA ANABİLİM DALI

CANLANDIRMA SİNEMASININ BİÇİMSEL
VE

ANLATISAL ÖZELLİKLERİ

Yüksek Lisans Tezi

Egemen Özkan

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Oğuz Onaran

Ankara-2001

T 100147

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
İLETİŞİM FAKÜLTESİ
RADYO-TELEVİZYON SİNEMA ANABİLİM DALI

**CANLANDIRMA SİNEMASININ BİÇİMSEL VE ANLATISAL
ÖZELLİKLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Oğuz Onaran

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

İmzası

Oğuz Onaran

Onaran

Seçil Bükker

Seçil

Bülent Çaplı

Bülent

Tez Sınavı Tarihi :19.9.2001.....

ÖZET

CANLANDIRMA SİNEMASININ BİÇİMSEL VE ANLATISAL ÖZELLİKLERİ

Egemen Özkan

Radyo-Televizyon-Sinema Bölümü Yüksek Lisans

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Oğuz Onaran

Haziran,2001

Bu çalışmada canlandırma sinemasına ait biçimsel ve anlatısal özellikler ve farklılıklar incelenmiştir. Canlandırma sinemasının tarihçesi, tüm gelişimi, öncü filmcileri, okul ve stüdyoları ile incelenmiştir. Kronolojik bir zaman dizini içerisinde, canlandırma sineması içerisinde ortaya çıkmış teknikler betimlenmiştir. Canlandırma filmlerinin görüldüğü film biçimleri incelenmiştir. Canlandırma sinemasındaki anlatısal farklılıkların, gerçekliğe öykünme ya da yeni bir gerçeklik yaratma tartışmalarının yanısıra, canlandırma filmlerinin teknik özellikleri ve farklılıkları yüzünden oluşabileceği düşüncesiyle, çeşitli iki boyutlu ve üç boyutlu canlandırma teknikleri tanıtılmıştır. Daha sonra, canlandırma sinemasına ait biçimsel ve anlatısal farklılıklar, canlandırma filmlerinin yapım süreçleri ve canlı (live-action) sinemaya ait anlatı kavramlarıyla karşılaştırmalı olarak ele alınan anlatısal özellikler bağlamında tartışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Canlandırma sineması, canlandırma teknikleri, filmsel anlatı

ABSTRACT

THE SPECIALITIES OF FORM AND NARRATIVE IN ANIMATION

Egemen Özkan

M.A. in Radio-Television-Cinema

Supervisor: Prof. Dr. Oğuz Onaran

June, 2001

In this study, the specialities of form and narrative in animation is examined. The progression, pioneers, schools and studios in animation history is analysed. In a chronological continuum, the animation techniques are described. The film styles of animated movies are analysed. With all the discussions about the mimesis or the creation of a new reality in animation, and by keeping in mind that the differences of narrative in animation may occur because of the technical specialities and differences of animated movies, the two dimensional and three dimensional animation techniques are introduced. After all, the differences of narrative and form in animation are discussed in the context of narrative concepts quoted from live action cinema, besides the production process of animated movies.

Keywords : Animation, animation techniques, film form and narrative

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ONAY SAYFASI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
1. GİRİŞ	1
2. CANLANDIRMA SİNEMASI	7
2.1 Canlandırma Sineması Tarihçesi	7
2.1.1 İlk Buluşlar ve Öncü Canlandırma Filmcileri	8
2.1.2 Stüdyo Sistemine Geçiş	15
2.1.3 Walt Disney	19
2.1.4 1930'lu Yıllarda Avrupa'da Canlandırma Sineması ve Yeni Tekniklerin Ortaya Çıkışı	24
2.1.5 İlk Uzun Canlandırma Filmi	28
2.1.6 1940'lı Yıllarda Canlandırma Sineması	29
2.1.6.1 Avrupa	30
2.1.6.2 ABD	35
2.1.7 1950'li Yıllarda Canlandırma Sineması	37
2.1.7.1 Batı Avrupa	37

2.1.7.2 Doğu Avrupa	39
2.1.7.3 Latin Amerika ve Uzakdoğu	42
2.1.8 1970'lerden Günümüze Kadar Olan Dönemde Canlandırma	
Sineması	43
2.1.8.1 ABD	43
2.1.8.1.1 Bağımsız Filmler	43
2.1.8.1.2 Uzun Filmler	44
2.1.8.1.3 Televizyon Filmleri ve Dizileri	48
2.1.8.2 Batı Avrupa	50
2.1.8.3 Doğu Avrupa	55
2.1.8.4 Japonya	58
2.1.9 Türkiye Canlandırma Sineması Tarihine Kısa Bir Bakış	61
2.2 Teknikler	62
2.2.1 İki Boyutlu Canlandırma Teknikleri	63
2.2.2 Üç Boyutlu Canlandırma Teknikleri	67
2.2.3 Bilgisayar Canlandırma	69
2.2.3.1 Bilgisayar Kökenli Canlandırmanın Kısa Tarihi	70
2.2.3.2 Bilgisayar Canlandırma Teknikleri	72

3. CANLANDIRMA SİNEMASINDAKİ BİÇİMSEL VE ANLATISAL

FARKLILIKLAR

77

3.1 Yapım Süreci

78

3.1.1	Senaryo ve Storyboard	79
3.1.2	Ses ve Görüntü	80
3.1.3	Stüdyo Aşaması	83
3.2	Anlatısal Özellikler	85
3.2.1	Filmsel Kodlar	86
3.2.2	Sahneleme (Mise-en-scène)	87
3.2.3	Sahne Tasarımı	89
3.2.4	Giysi Tasarımı	91
3.2.5	Oyunculuk ve Hareket	92
3.2.6	Işık	96
4.	SONUÇ	99
5.	TERİMLER SÖZLÜĞÜ	102
6.	KAYNAKÇA	105

1. GİRİŞ

Sinema tarihi boyunca, film yapan kişiler birçok biçim ve tekniği kullanarak tek bir amaç gütmüşlerdir: bir öykü anlatmak. Fransız sinema kuramcısı Christian Metz, “iyi ya da kötü, özgün ya da değil, ticari ya da kişisel, bütün filmlerin tek bir ortak noktası vardır, o da bir öykü anlatıyor olmalarıdır” der ve bu özelliği ‘türler ötesi’ olan tek bir tür olarak tanımlar. (Metz,1980:402) Bu ‘türler ötesi türün’ (sub-genre) ortaya çıkması/çıkarılması da, neredeyse sanat tarihi kadar yaşlı olan ‘gerçekliğin taklidi’ ya da ‘gerçek olana öykünmek’ (mimesis) motivasyonuna dayanır. Kayıt yapabilen ilk aletler de, günümüzde kullanılmakta olan gelişmiş alıcılar da, çekim anında alıcı önünde olup biten gerçek olayları ve gerçek kişileri, fotoğraflayarak bir film şeridine kaydetme ilkesiyle çalışmaktadırlar. ‘Canlandırma’ kavramı, filmi oluşturacak kişinin ya da kişilerin, gerçekte hareket etmeyen insanları, nesnelere ya da çizgileri, istedikleri şekilde tek kareler halinde fotoğraflayarak, o nesnelere ya da çizgilerin içinde, iki konuyu tartışacaktır: Birincisi, canlandırma sineması dendiğinde, konuyla yakından ilgilenmeyen pek çok kişinin kafasında da varolmuş tek tip bir canlandırma biçiminin, bir yanılgı olduğudur. Hiç te azımsanmayacak bir çoğunluk, canlandırma sinemasında, iki konuyu tartışacaktır: Birincisi, canlandırma sineması dendiğinde, konuyla yakından ilgilenmeyen pek çok kişinin kafasında da varolmuş tek tip bir canlandırma biçiminin, bir yanılgı olduğudur. Hiç te azımsanmayacak bir çoğunluk, canlandırma filmlerini (1) Amerikan yapımı (2) çizgi canlandırma tekniğiyle yapılmış (3) Disney Stüdyosu ürünleri olarak tanıyacak ve tanımlayacaktır. (Furniss,1998:12) Halbuki,

özellikle canlandırma sineması tarihine bakacak olursak, bu çok yaygın ekolün yanısıra, pek çok teknik ve biçimin olduğu görülmektedir. O yüzden, bu çalışmanın çabalarından bir tanesi, farklı teknik ve biçimlerin tanıtılması olacaktır. Aynı sebepten dolayı, öncelikle sinema tarihine kapsamlı bir bakış, ilk ve en geniş bölümü oluşturmaktadır. Bu tarihe bölümü, hem canlandırma sinemasının ortaya çıkışı, gelişmesi ve yaygınlaşmasını incelemesi, hem bu tarihsel düzen içerisinde canlandırma sinemasının gelişmesine katkıda bulunmuş sinemacıları, stüdyoları ve okulları sayması, hem de canlandırma sinemasında görülen biçimleri ve türleri betimlemesi ve irdelemesi bakımından önemlidir. Bununla birlikte, tariheyi takip eden canlandırma tekniklerinin tanıtıldığı bölüm, farklı öğelerle (kullanılan malzemeler, kayıt aşamaları, sahne tasarımı vs.) farklı canlandırma filmlerinin yapım aşamalarının anlatıldığı bölüm olacaktır. Böylece canlandırma filmlerinin, sadece Disney yapımı ya da çocukluk yıllarımızda televizyonda gördüğümüz 'çizgi film'lerden ibaret olmadığı vurgulanacaktır.

Tartışılacak ikinci kavram ise, canlandırma sinemasının tasarladığı yeni gerçeklik modeli sayesinde, hem hikaye anlatış biçiminin, hem de görsel özelliklerinin, 'canlı' (live-action) filminden farklı yönlerinin olduğudur. Canlandırma filmi, tek kare fotoğrafların yanyana getirilmesiyle cansız nesnelere hareket ettiği yanılsamasını yaratır. Bu nedenle, gerçek ötesi bir yapısı vardır. Canlandırma filmlerde, gerçek hayatta olmayacak şeyler olur; bu gerçeküstü durumlar, filmin kendisini ve anlatı biçimini de etkiler. Hem filmler, kendi doğalarına has bir özellik olarak ister istemez bir espri anlayışını (humour) doğalarında barındırırlar, hem de izleyenler 'canlandırma', yani gerçekte varolmayan birşeyleri seyrettikleri düşüncesiyle, olan biteni gülünç ya da şaşırtıcı bulma eğilimindedirler. Canlandırma sinemasının doğasında bulunduğu öne sürülen gerçek

ötesi özellik, hem yapım sürecinde film yapımcılarının etkisiyle, hem de izleyenlerin filmi algılama süreciyle ilintilidir. Bu sebeplerden dolayı, canlandırma filmler, canlı filmlerden farklı bir anlatı biçimine sahiptirler.

İlk kaydedici ve yansıtıcı aletler, icat edildikleri zaman daha önceden çizilmiş hareketsiz bazı fotoğrafların arka arkaya gösterilmesi sonucu 'canlandırılması' ilkesine dayanmaktaydı. Bu sebepten dolayı, aslında canlandırma tarihinin, canlı sinema tarihinden daha eski olduğu söylenebilir. Başka bir deyişle, sinemanın ortaya çıkması, canlandırma kavramının ortaya çıkmasının bir sonucudur. Bu ilk kaydediciler, birkaç saniyelik basit hareketlerin tekrarından oluşan canlandırma sahnelerini yansıtan, ama zamanında çok ta fazla heyecan yaratmış aletlerdi ve gerçek hayatta olup biten bazı olayları ve görüntüleri kaydeden ilk alıcı prototipleri bu aletlerden ilhamla tasarlanmıştı.

Günümüzde de kullanılmakta olan alıcının ortaya çıkması, filmlerin oluşumunu da beraberinde getirmiştir. Bir öykü anlatmak için filmler yapmaya başlayan sinemacılardan bazıları, canlandırma teknikleriyle filmler yapmayı tercih etmişlerdir. Canlandırma, özgün bir teknik olarak kendi bünyesi içerisinde gelişim göstermiş, çeşitli canlandırma teknikleri de ortaya çıkmaya başlamıştır. Asetat üzerine yapılmış ilk çizgi canlandırmalardan, günümüzde bilgisayar ortamında üç boyutlu modellemelerle hazırlanan gelişmiş canlandırma tekniklerine gelene kadar pek çok teknik kullanılmıştır. Hangi teknik ya da hangi aletler kullanılırsa kullanılsın, sinema kavramının temelinde yatan 'gerçekliğin kopyalanması', canlandırma sineması bağlamında farklı bir nitelik göstermektedir. (Manovich, internet makalesi, <http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/text/digital-cinema.html>) Bu farklılık iki sebepten dolayı oluşmaktadır: Birincisi, bir canlandırmacı, görünen gerçekliğin tekrarını , tek tek

alıcıya kaydettiği fotoğrafları yanyana getirerek sağlar. Bu kareler, kendi oluşturduğu çizimler ya da tasarladığı nesnelere oluşmaktadır. Filmin görsel dilinin oluşmasına katkıda bulunan en önemli öğeler, bu resimsel, iki boyutlu ya da üç boyutlu biçemdir. İkincisi, canlandırıcı, hareketleri sürekli çalışan bir alıcıyla görüntülenmemekte, tek tek resim çekerek yapay bir şekilde oluşturmaktadır. Filmi hazırlayan kişinin her kareye müdahale etme şansı vardır ve bu nedenle hareketlerin akışını ve ifade biçimlerini oluşturmada özgürdür. Bu sebeplerden dolayı, canlandırma filmlerinin yapım süreci de, canlı filmde farklı bir düzene sahiptir. Kurmaca, belgesel ya da deneysel filmler yapan bir sinemacı, eğer canlı film tekniklerini kullanıyorsa, kurgu esnasında en iyi sahneleri seçip kullanabilmek amacıyla, mümkün olan en fazla sayıda çekimi yapmaktadır. Canlandırma filmler yapan birisi, daha sonra kurgulayacağı binlerce çizimi yapmayacaktır. Bir film, başından sonuna kadar, senaryo aşamasında tasarlanmalıdır. Canlandırma amaçlı kayıt, canlandırma filmlerindeki en son aşamadır. Diğer biçemlere göre canlandırma, hazırlık aşamasına çok daha fazla önem vermektedir. Bununla birlikte, canlandırma teknikleri çok fazla emek ve zamana ihtiyaç duyduğundan, bir kaç saniyelik bir film için bile haftalar sürebilecek çalışmalar yapıldığından, genellikle canlandırma filmleri, öykülerini kısa bir süre içerisinde anlatmak zorundadırlar. Bütün bu zorunluluklar, ilk örneklerinden beri, canlandırma filmcilerinin kendilerine has bir anlatıyı oluşturmalarına neden olmuştur.

Anlatıyı oluşturan filmsel kodlar, sahne tasarımı, kostüm, oyunculuk, sahneleme, ışık, alıcı hareketleri, kurgu ve ses gibi öğelerin tamamının, canlandırma sineması bağlamında yeniden tanımlanması mümkündür. Canlandırma filmlerde anlatıyı oluşturacak bu öğeler, daha önce de saymış olduğumuz iki sebepten (gerçeğin ifade

ediliş ve algılanma süreçleri ve yapım aşamasındaki teknik farklılıklar ve zorluklar) dolayı, canlı filmde olduğundan farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Bu sebepten dolayı, üçüncü bölüm, canlı sinemaya ait anlatı kavramlarını, canlandırma sineması kavramı içerisinde, karşılaştırmalı olarak betimleyecek olan bölümdür. Canlandırma tekniklerinin kullanıldığı alanların, sadece televizyon dizileri ya da uzun sinema filmleriyle kısıtlı olmayıp, özellikle bilgisayar destekli yeni teknolojiyle iyice gelişkin örneklerin görüldüğü reklam filmleri, müzik videoları ve internet ortamını da kapsadığı düşünülürse, her gün gelişim gösteren bu sanat dalı, farklı dili ve biçimsel özellikleriyle özgün bir ifade alanı olarak dikkate alınmayı hak etmektedir.

Canlandırmanın ilk yıllarından başlayıp, günümüze kadar uzanan zaman dilimi içerisinde, pek çok canlandırma sanatçısı, kendine has ifade biçimleri ve özgün teknikleriyle, genelgeçer canlandırma biçimlerine seçenekler oluşturmuşlardır. Pek çoğunu göremediğimiz, küçük bir kısmını da film festivallerinde seyredemediğimiz bu filmlerden ilhamla oluşturulan bu çalışma, böyle bir sayıltının ardından gitmektedir. Bu filmleri, iyi ya da kötü gibi, taraflı yargılardan uzak olarak irdelemek, salt anlatısal farklılıkları vurgulayabilmek açısından ya da değişik biçim ve teknikleri betimleyebilmek için değil, canlandırma sinemasıyla yakından ilgilenen pek çok araştırmacıya bu biçimi sevdiren tüm eski 'çizgi film'leri de önemsemek bakından önemlidir.

Son olarak, hemen tamamı İngilizce olan kaynakça nedeniyle, canlandırmaya ait pek çok kavram, Türkçe karşılığı olmadığı sürece, özgün haliyle kullanılmıştır. Sinemaya ve canlandırmaya ait terimler, çalışmanın sonuna eklenecektir. Böylece, küçük te olsa bir canlandırma terimleri sözlüğü oluşturulmaya çalışılacaktır. Bu

konudaki Türkçe kaynak sıkıntısına küçük te olsa bir katkıda bulunmak hedeflenmiştir. Bununla beraber, eğer karşılığı yoksa, yabancı terimlerin özgün haliyle kullanılması tavsiye edilmektedir.



2. CANLANDIRMA SİNEMASI

Canlandırma sinemasına ait anlatısal özelliklerin tartışılmasından önce, canlandırma sinemasının tarihçesinin, öncü canlandırma filmcilerinin, büyük stüdyolar ve ekollerin, film biçemlerinin ve türlerinin, canlandırma tekniklerinin tanımlanması ve betimlenmesinde fayda vardır. Bu çaba, canlandırma sinemasına bir giriş niteliği taşıma ve uzun geçmişi içerisindeki gelişimleri ve çeşitlilikleri irdeleme bakımından önemsenmektedir.

2.1 CANLANDIRMA SİNEMASI TARİHÇESİ

Canlandırma sinemasının temelleri, 19. yüzyılın sonlarında, bir tür eğlence aracı olarak tasarlanan yansıtıcıların (projektörlerin) icadıyla atılmıştır. Daha sonra sinema araçları olarak geliştirilecek olan bu aletler, önceden hazırlanmış, çizilmiş bazı figürlerin, bir tür göz yanılsaması yaratarak canlandırılması prensibine dayanıyordu. Bu nedenle günümüzde kullanılan alıcıların ataları olarak kabul edebileceğimiz bu aletler, hareketsiz figürlerin canlandırılabilmesi fikriyle, hem canlandırma sinemasının, hem de canlı (live-action) sinemanın gelişebilmesi konusundaki ilk adımlar olarak kabul edilebilir.

Bir film, eninde sonunda, optik bir yanılsamadır. Yansıtıcıdan perdeye yansıtılanlar, yanyana gelmiş fotoğraf karelerinden başka birşey değildir. Saniyede 24 karenin perdeye yansıtılmasıyla ortaya çıkan, insan gözünün hareket ediyormuş gibi

algıladıđı hareketsiz resimlerdir. Gnmzde kullanılan geliřmiř alıcılar da, 19. yzyılda tasarlanmıř ilk yansıtıcı ve alıcılar gibi, bu ilkeyle alıřmaktadır.

Londra niversitesi'nden fizyolojist Peter Mark Roget'nin 1824'te yayınladıđı "Hareketli Nesnelere Bađımlı Grnt Devamlılıđı" adlı makalesinde de belirttiđi gibi, insan gznn retinası, ıřıđın yansıdıđı nesnenin grntsn belli bir sre sonra beyne iletmektedir ; bu sreden daha nce gzn baktıđı nesnenin yerine bir yenisi geerse, nesnenin hareket ettiđi yanılısaması gerekleřir. (Bendazzi,1994:3) Bu bilgi, bu konu zerinde daha sonraları alıřacak olan fizikilerin ilgisini ekmiř ve yeni geliřmelere nayak olmuřtur.

2.1.1 İlk Buluřlar ve nc Canlandırma Filmcileri

İlk olarak Eadweard Muybridge'in siyah bir panonun nnde insan ve hayvan hareketlerinin saniyede 24 karelik fotođraflarını ekerek, fiziksel hareketin saniyeler ierisindeki deđiřimini deneylediđi nl alıřmasına kadar, gz yanılısaması ilkesi zerine tasarlanmıř, sabit grntnn hareket ettirilmesi ile bu yanılısamayı sađlayan eřitli aletler geliřtirilmiřtir. En eski ve en basit alet, 1825 yılında İngiliz fiziki Dr.John Ayrton Paris'in tasarladıđı, "Thaumatrope"tur. (Bendazzi,1994:3; Lord&Sibley,1998:18) Bu alet, iki ucunda iplerin olduđu, bir yznde kuř, diđer yznde de kafes resmi olan karton bir plaka idi. İki ucundaki iplerden tutulup hızla ekildiđinde karton hızla dnyor, ve kuř kafesin iindeymiř gibi grnyordu. Bundan yedi yıl sonra, 1832'de Joseph Plateau adlı Belikalı fiziki tarafından tasarlanmıř

“Phenakistiscope”adlı alet ortaya çıkmıştır. (Bendazzi,1994:3; Lord&Sibley,1998:18)
Bu da, iç cephesinde resimlerin olduğu kalın bir disk idi ve bu disk döndürüldüğü zaman, resimler diskin ortasına yerleştirilmiş olan çok kenarlı aynaya hareket ediyormuş gibi yansımaktaydı. İngiliz George Horner’in tasarladığı “Zoetrope” adlı alet, birden fazla seyirci için hareketli imgeler oluşturması bakımından önemli olan, dış çeperinde resimlerin olduğu, hızla dönen bir silindirdi. Bu silindir önüne konan dikdörtgen bir plaka, ekran görevini görüyordu; ancak silindirin dış alanıyla sınırlı olan resim sayısı yüzünden, bir palyaçonun büyüüp küçülen burnu ya da bir çemberin içinden atlayan köpek gibi, çok kısa sahneleri seyirciye izletebiliyordu. (Bendazzi,1994:3 ; Lord&Sibley,1998:18)

Hem canlandırma sinemasının, hem de alıcıların ve yansıtıcıların ortaya çıkmasında bir köşetaşı sayılabilecek önemli bir tasarım, Fransız Emile Reynaud’nun icat ettiği “Praxinoscope” idi. (Bendazzi,1994:4; Lord&Sibley,1998:19) 1877’de ortaya çıkan bu alet, oldukça fazla ilgi çekmiş ve kamusal alanda seyircilere sunulmuş, bu sebepten dolayı da “Görüntü Tiyatrosu” (Théâtre Optique) adıyla anılmıştır. Bu alet, bir milin etrafına yerleştirilmiş silindirik bir kutu idi. Silindirin iç çeperinde, bir hareketin çeşitli aşamalarının resmedildiği çizimler bulunmaktaydı ve silindir döndürüldüğü zaman, milin üzerine yerleştirilmiş aynalı prizmaya resimler yansıyor. Böylece, resimlerin hareket ediyormuş gibi görünmesi sağlanıyordu. (Bendazzi,1994:4) Reynaud bu aletin patentini 1877’de aldıktan sonra, üzerinde uzun yıllar çalışarak, 1888 yılında, daha çok seyirciye hitap edebilecek şekilde aleti geliştirdi. Bu gelişmiş “Praxinoscope” ile ilk canlandırma filmini de ortaya çıkardı: “İyi Bir Bira” (Un Bon Bock). Aletin yeni halinde, sayısı arttırılan aynalar, bir nevi yansıtıcı (projektör) görevini üstleniyor ve ışık

aracılığıyla görüntü perdeye yansıtılıyordu. Resimler de silindirin iç çeperine yerleştirilmek yerine, uzun bir şeride çiziliyor , böylece daha uzun filmler yapılabilirdi. Dahası, bir başka yansıtıcı yardımıyla, filmde olayın geçtiği mekanlar, ikinci bir katman olarak yansıtılıyordu. Bu sayede, yaklaşık onbeş dakikalık, beşyüz resimlik/karelik filmler ortaya çıkarılabiliyordu. (Lord&Sibley,1998:19)

“Praxinoscope” bu özellikleriyle, hem günümüz yansıtıcılarının ve film makaralarının, hem de çizgi canlandırma tekniklerinin atası sayılabilir. Aletin tek aksayan yanı, elle çalıştırılan bir düzeneğe olduğu için, çalıştıracak bir kişiye ihtiyaç duyması idi; bu da perdeye yansıtılan görüntünün akıcılığında sorun çıkarabiliyordu. Bu sebepten dolayı, Reynaud bir filmi göstermek istediği zaman, “Praxinoscope”u kendisi yönetmek zorunda kalıyordu. 11 Ekim 1892’de, ilk deneme gösteriminden tam dört yıl sonra, Paris’teki Grévin Müzesi’yle ilk anlaşmasını imzaladı ve 28 Ekim 1892’de ilk kamusal gösterimini gerçekleştirdi. İlk gösteriminde üç film vardı: Soyтары ve Köpekleri (Le Clown et ses Chiens), Zavallı Pierrot (Pauvre Pierrot) ve İyi Bir Bira (Un Bon Bock). (Bendazzi,1994:5) Daha sonraları Reynaud, aletini geliştirmek için yeni eklemeler yaptı. Pierrot’nun filmde çıkardığı gürültüyü taklit edebilmek amacıyla bir manivela ekledi. Filmin akış hızını arttırmak için, elle çalıştırılan bölümde bazı teknik değişiklikler yaptı. Bununla beraber, artık iyice geliştirdiği makinası, gösterimlerini sürdürdüğü 1900 yılına kadar, yaklaşık 500 bin kişinin karşısına çıktı.

Reynaud’nun kısa filmleri, çok basitti; kısa komik sahnelerden oluşmaktaydı. Plajda üzerini değiştirmek üzere bir kabine giren genç bayanı gözetleyen bir adamın, diğer bir adam tarafından tekmelenmesi ve daha sonra genç kadının, kendini gözetlenmekten kurtaran genç adama kendisiyle birlikte denize girmesine izin vermesi

gibi, naif içeriklere sahipti. (Lord&Sibley, 1998:19). Basit hareket komedilerine dayanan bu filmler, yine de o dönemlerde seyirciler üzerinde büyük etki yaratıyor, şaşkınlık ve coşkuyla karşılanıyordu. Reynaud'nun filmleri, tüm basitliklerine rağmen, bütün karelerinin tek tek elle çizilmiş olması sebebiyle hem sanatsal bir değer taşıyordu, hem de çizgi canlandırma tekniklerinin ortaya çıkmasını sağlayan bir devrim niteliğindedi. Bütün bunlara rağmen, "Praxinoscope", taşınma ve çalıştırılma güçlükleri sebebiyle, Reynaud'nun istediği ve amaçladığı kadar satmadı ve yeterli parasal desteği bulamayıp bir eğlence aracı ve oyuncak olmaktan çok ta öteye gidemedi. Kendi kurduğu üç "Praxinoscope"u da girdiği bunalım sonucu, kriz anlarından **birinde** parçaladı ve yaptığı üç filmin yegane kopyalarını Seine nehrine attı. 1917'de de yalnızlık içinde öldü. (Bendazzi,1994:5) Halen, Reynaud'un yaptığı bu filmler, canlandırmanın sadece hareket eden resimler olmadığı düşüncesiyle, sinema endüstrisinin köşe taşlarından biri olarak kabul edilmektedir. Çünkü ünlü canlandırma sanatçısı Norman McLaren'in de söylediği gibi: "Canlandırma hareket eden çizimler değildir, çizilmiş hareketler sanatıdır." (Sifianos, Animation Journal, Bahar 1995:62-66, Nelmes, 1996:194)

Reynaud'un icat ettiği alet, ölümünden sonraki birkaç sene boyunca, özellikle Fransa'da Etienne-Jules Marey ve Amerika'da Thomas Edison tarafından bir miktar geliştirildi. Akrobatları, boks maçlarını, basit hareket komedilerini gösteren basit aletler ve düzenekler icat edildi. Fakat dünya kültürünü o andan itibaren tamamen değiştirecek olan, devrim niteliğindeki esas makine, Lumiere kardeşler tarafından 1895 yılında ortaya çıkarıldı. "Cinématographe" adını verdikleri bu alet, günümüz yansıtıcılarının ilk prototipidir. Bu aletin icadıyla beraber, yalnızca çizilmiş resimler değil, gerçek eşyalar

ve insanlar alıcı adı verilen alete kaydedilebilecek ve perdeye yansıtılabilecekti. Bu yeni gelişme, canlandırma sineması ve canlı sinema (live-action) ayrımının ortaya çıktığı andır. Bu ilk alıcı prototipi, saniyede onaltı - yirmi fotoğraf çekebilen ve bunu film makarasına kaydedebilen bir makine idi. (Bendazzi,1994:7) Çekim esnasında alıcının durdurulup tekrar çalıştırılması ilkesiyle nesnelere hareket ettirilebileceği fikri, bu yeni icat sonucu ortaya çıkmıştır. Bu yeni denemeyi ilk kez gerçekleştiren iki sinemacı James Stuart Blackton ve George Méliés idi. (Bendazzi,1994:7) Alıcıya kaydedilmiş ilk canlandırma sahne, Blackton'un 1900 yılında yaptığı "Büyüleyici Resim" (The Enchanted Drawing) adlı filmde yer almaktadır. Méliés ise çektiği ilk kısa reklam filmlerinde alfabenin harflerini hareket ettirmiştir. Bu teknik daha sonraları stop-motion adı verilecek olan canlandırma tekniğinin de ilk örnekleri olarak kayda değerdir. Méliés'in bir çekim esnasında kazara keşfettiği bu yeni teknik, daha sonraları defalarca kullanacağı canlandırma tekniğinin de başlangıcı sayılır. (Lord&Sibley,1998:21)

Sinema tarihinin ilk kurmaca filmi olarak çok önemsenen "Aya Seyahat" (Le Voyage Dans La Lune) filminde stop motion tekniği ile Ay yaratıklarının aniden kaybolduğu yanılsamasını yaratan Méliés'ten ziyade, bu fikirden yola çıkarak, Brion Arthur Melborne Cooper'in 1899 yılında yaptığı "Matches: An Appeal" adlı film, tamamı canlandırma olarak kamearaya kaydedilmiş ilk film olarak kayıtlarda yer alır. (Bendazzi,1994:7). James Stuart Blackton'un karatahtaya tebeşirle çizdiği kısa canlandırma sahnelerinin de, kare kare (frame by frame) kayıt tekniğinin önemli örnekleri olmasıyla beraber (1906 yapımı "Komik Yüzlerin Komik Görüntüleri/ Humuorous Phases of Funny Faces ve 1907 yapımı Perili Otel/ The Haunted Hotel) , daha önce uygulanmış tekniklerle yapılmasına rağmen, yeni üretim aşamalarına geçiş sürecine yol

açması bakımından, canlandırma sinemasının miladı, Emile Cohl'un filmleri sayılmaktadır. (Bendazzi,1994:7; Ceram,1965). Daha önce yapılan filmler, alıcının durdurulup yeniden çalıştırılmasıyla gerçekleştirilmiş ufak film hileleri ya da konusuz kısa canlandırma sahnelerden ibaret iken (örneğin Bendazzi, Méliés'in filmlerini, canlandırma tekniklerinin kullanılmadığı canlandırma filmler olarak tanımlar), Emile Cohl yaptığı kurmaca canlandırma filmlerle, günümüzdeki canlandırma tekniklerine kadar uzanacak bir sürecin ilk adımlarını atmıştır.

Uzun yıllar karikatüristlik ve fotoğrafçılıkla uğraşan Fransız Emile Cohl, 1907 yılında Blackton'un Perili Otel'ini seyrettikten sonra sinemayla uğraşmaya karar verir ve ilk Fransız canlandırma filmi olan "Phantasmagorie"yi yapar. Grafik olarak Blackton'un yaptıklarından çok daha başarılı sayılan bu dört dakikalık film, aynı zamanda tipler ve karakterler yaratması bakımından da çığır açıcı bulunmaktadır. (Bendazzi,1994:10) Belirli karakter özellikleri taşıyan bu tipler, Cohl'ün daha sonraları yapacağı onlarca filmde tekrar karşımıza çıkacaktır. Bu özelliğinden dolayı Cohl'den daha sonraları, 1. Dünya Savaşı'nın patlak vermesiyle, yeni bir film şirketine geçmesi ve propaganda filmleri yapması istenecektir . Emile Cohl canlandırma tekniklerine hayal gücünü de ekleyerek, bir şampanya şişesinin önce ananasa sonra da ağaca dönüştüğü filmler yapmıştır; kişiler yüksek binalardan atlamış ve şemsiyeleri sayesinde burunları bile kanamadan yere inmişlerdir; kısacası, canlandırma sinemasının doğasında bulunan çocuksu, komik ve saçma (absurd) yanı ilk kez bu filmlerde görmekteyiz. (Bendazzi,1994:10, Lord&Sibley,1998:22)

Cohl'den sonra bahsetmemiz gereken ve günümüz sinemacılarını hala etkilemekte olan bir diğer isim de Winsor McCay'dir. McCay New York Herald

gazetesinde bir süredir çizmekte olduğu “Küçük Nemo” (Little Nemo) tiplemesini filme geçirmiş ve ilk canlandırma filmi “Küçük Nemo Uyuşukşehir’de” (Little Nemo in Slumberland) ile uluslararası ün kazanmıştır. Çizgilerindeki dışavurumcu tarz ve grafik onu ünlü bir canlandırma sanatçısı yaptığı gibi, bir grafiker olarak ta saygınlık kazanmasını sağlamıştır. (Noake,1988:10) 1909 yılında, “Küçük Nemo”dan hemen sonra yaptığı “Dinozor Gertie” (Gertie The Dinosaur) adlı filmi, keskin hatlı çizgilerinin güzelliğiyle McCay’in başyapıtı olarak kabul edilmektedir. Aynı zamanda da, tekrarlar ve döngüler gibi yeni canlandırma tekniklerinin ilk olarak kullanıldığı film olarak ta önemi vurgulanmaktadır. (Noake,1988:10) Fakat bu filmdeki en önemli öğelerden biri, “antromorphism” adı verilen anlatımın (filmlerdeki hayvan ya da yaratıkların insan karakterine, yeteneklerine ve aklına sahip olması ve öyle davranması) ilk defa kullanılıyor olmasıydı. Bu biçim ilerde özellikle Walt Disney tarafından sıkça kullanılacaktı ve Walt Disney ekolü olarak belleklerde yerini alacaktı. Bu biçimin ilk görüldüğü film olarak “Dinozor Gertie” önemli bir köşetaşıdır. McCay filmlerinin akıcılığına çok özen gösteren ve yüzlerce kareyi tek tek resmeden özenli bir sinemacı olarak tanınsa da (çizimlerini “mutoscope” adını verdiği bir aparata dizerek hareketin akıcılığını kontrol ederdi) (Bendazzi;1994:17), getirdiği yeniliklerin en önemlisi, çizimlerini asetata yapmaya başlamasıydı. Daha önceki canlandırmacılar gibi önceleri çizimlerini kağıda yapan McCay, hem kağıt üzerindeki çizimlerin mürekkebinin dağıldığını görüp, hem de perdeye yansıtma esnasında kağıtların yandığını farkedince asetata geçti. (Noake,1988:10) (Selüloid/Celluloid de denir, bu sebepten dolayı çizgi canlandırmanın adı, uluslararası literatürde “cel-animation” olarak geçer) Bu yenilikten büyük bir kolaylık olarak da söz edilebilir, çünkü halen günümüzde de kullanılan bir

malzeme olarak asetat, ışıklı bir masa düzeneğinde altını gösteren bir niteliğe sahip olduğu için, hareketliliğin devamlılığını sağlamada çok yararlıdır. Ayrıca daha önceden çizilmiş bir sabit arka plan (background) üzerinde çizimlerin yapılabilmesi kolaylığına olanak sağladığı için de, işlevli bir malzemedir.

2.1.2 Stüdyo Sistemine Geçiş

Sayıdığımız bu öncü canlandırma sinemacıları ve getirdikleri yeniliklerden sonra, 1910'lu yılların başından itibaren, canlandırma sinemasının endüstrileştiğini gözlemliyoruz. Bu yıllardan itibaren, canlandırma sineması, kendine özgü özellikleriyle, canlı (live-action) sinemadan ayrılmaya başlamış, gerek içerik ve biçimsel özellikleri ve kaygıları, gerekse eleman istihdamı, zamanlama ve yapım süreci bakımından, kendi bünyesi içerisinde örgütlenmeye başlamıştır. Bunun sonucu olarak ta, canlandırma şirketleri ve stüdyoları birer birer açılmaya başlamıştır. Özellikle ABD'de, önce New York'ta, daha sonraları ise Hollywood'da açılan stüdyolar, canlandırma sineması endüstrisinin oluşumuna önyak olmuşlardır. (Bendazzi,1994:18-19; Noake,1988:11)

Stüdyo sistemine geçilmesiyle beraber, birkaç önemli isimden bahsedilebilir. Bunlardan Kanadalı (ama New York'ta William C. Nolan ile kurduğu stüdyoda çalışan) Raoul Barré, o zamana kadar çok fazla emek ve zaman isteyen arka plan çizimlerine getirdiği çözümle önemli bir isim olarak kabul edilir. Barré, hem çizim kağıtlarını (asetat), üzerlerine açtığı deliklerle sabitlemiş ve böylece çizgilerin gösterim esnasında titremesini önlemiştir. Ayrıca çok fazla emek ve zaman isteyen arka plan çizimleri için

de bir çözüm üretmiştir: arka planları önceden çizip çoğaltmış, daha sonra canlandıracağı çizimleri ayrı bir asetata çizip dikkatlice keserek, ikinci bir tabaka olarak kullanmıştır. (Bendazzi,1994:19; Lord&Sibley,1998:22-23) Barré, “The Animated Grouch Chasers” serisinde, The Grouch Chaser adlı karikatür albümünü bir oyuncu görüp okuyunca, kitabın içindeki çizimlerin “canlandığı” bir hikayede, canlı film ve canlandırma tekniklerini birarada kullanmıştır. (Bendazzi, 1994:19) Barré'nin arka plan tekniğini bir adım daha ilerleten sinemacı ise John Randolph Bray olmuştur. Bray, arka plan çizimlerini saydam bir asetata çizerek çoğaltmak suratiyle, bütün arka planları tek tek elle çizmekten kurtulmuş, bu saydam asetatları çizimlerin üzerine koyarak iki tabakalı canlandırma tekniğini kullanmıştır. (Bendazzi,1994:20) Çizer stüdyoyu terkettiğinde canlanan bir çizimin hikayesini anlattığı, “Sanatçının Rüyaları” (The Artist's Dreams) adlı 1913 yapımı filminde Bray bu tekniği kullanmıştır. Daha sonra geliştirdiği bir yeni teknikle çizimlere gri gölgeler ekleyerek, derinlik etkisini yaratmıştır. Bray Stüdyoları'nda filmler yapan bir başka canlandırma sanatçısı Earl Hurd'ün de katkılarıyla, artık asetat, hem arka planın, hem de canlandırmanın olduğu çizimlerin kullanıldığı tek malzeme haline dönüşmüştür. Bu gelişmelerin eşliğinde, 1920 yılında, Bray “The Debut of Thomas Cat” adlı filmini yapmış ve bu film, sinema tarihinin, renkli film şeridi kullanılan (yansıtma siyah beyaz olduğu için film siyah beyaz seyrediliyordu) ilk filmi olarak tarihe geçmiştir. Fakat bu filmde kullanılan malzeme hem çok pahalı, hem de yıpranmaya çok elverişli olduğu için uzun yıllar boyunca bir daha kullanılmamıştır. (Bendazzi,1994:21) Bray'in yarattığı “Albay Heeza Liar” (Colonel Heeza Liar) tiplemesi ise, uzun yıllar boyunca devam eden bir dizi haline gelmiştir ve canlandırma sineması adına toplu üretimin, ticari girişim ve endüstriyel

retimin ilk rneklerinden birisi olmuştur. (Nelmes,1996:197) Aynı stdyodan, Amerikalı Earl Hurd de, yarattığı “Bobby Bumps” tiplmesiyle tanınmış ve birçok film yapmıştır.

Bu yıllarda, stdyo sisteminin iyiden iyiye yerleşmesiyle birlikte, birçok ABD’li sinemacı filmler yapmış ve canlandırma sinemasında Amerikan ya da Hollywood okulu diyebileceğimiz bir tarz yavaş yavaş kendini göstermeye başlamıştır. Hem bu sinemacılar kendi tarzlarıyla ve yetenekleriyle isimlerini duyurmuş, hem de yarattıkları çizgi tiplmeler çok sevilmiş ve nl olmuştardır. Pat Sullivan ve Otto Mesmer’in yarattığı “Felix the Cat”, Dave Fleischer’in yarattığı “Mrekkep Hokkasının Dışında” (Out of the Inkwell) , Paul Terry’nin yarattığı “Ezop’un Masalları” (Aesop’s Fables), Walter Lantz’in yarattığı “Dinky Doodle” ve daha sonra dnya apında tanınacak olan “Ağaçkakan Woody” (Woody Woodpecker), Fleischer Kardeşlerin “Temel Reis” (Popeye) ve Betty Boop dizisi bunlardan başlıcalarıdır. (Lord&Sibley,1998:23)

1920’li yılların başına gelindiği zaman, hem iki boyutlu çizgi canlandırma tekniklerinin iyiden iyiye yerleştiğini, hem de ç boyutlu hamur ya da kukla canlandırma tekniklerinin de kullanıldığını gryoruz. Bunun yanısıra, gnmz canlandırma sinemasında da hala yaygın bir biçim olan canlı oyuncularla canlandırılmış çizgi ya da ç boyutlu nesnelere kullanılması da sz konusu. Stdyo sisteminin de artık bir endstri ve ticaret kolu olmaya başlamasıyla beraber de, daha fazla sayıda alışanıya, daha detaylı ve nitelikli filmler yapılmaya başlanmıştır. Kısaca tekrar bir gz atacak olursak, ilk kaydedici ve yansıtıcıların icadıyla filizlenen, cansız resimleri ya da nesnelere hareket ettirme fikri birçok sinemacıyı etkilemiş ve 20’li yıllara kadar, zellikle ABD’de canlandırma sineması iyiden iyiye yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu yıllarda, eşitli

teknikler geliştirilmiş ve denenmiş, böylece yavaş yavaş da, canlandırma sinemasına özgü, yeni bir anlatım dili ve biçimsel denemeler ortaya çıkmaya başlamıştır. 1913'te Bill Nolan ön plandaki çizimi sabit tutup, arka planı yavaş yavaş oynatarak, çizimin hareket ediyormuş gibi görünmesini sağlamış, bir filmde, Raoul Barré'in asistanı arka planı yerleştirmeyi unutunca, ön tabakadaki kişiler havada yürüyormuş gibi görünmüş, bu kaza sonucu da, yıllar boyunca kullanılacak olan, yüksek bir yerden düşecek olan bir kişinin, boşlukta olduğunu anlayana kadar havada kalması, anladığı anda aşağı düşmesi esprisi ortaya çıkmıştır. (Bendazzi,1994:23) Bir çok yeni alet, örneğin yine Barré'in bir icadı olan pim (peg-bar da denir, çizim yapılan plakaya tutturulmuş metal çıkıntılardır, asetat bunlara tutturulur ve kağıtların hizada durması sağlanır) kullanılmaya başlanmış, kağıt yerine asetat yaygın bir hal almıştır. Hemen bütün filmler hareket ve durum güldürüsüdür (slapstick) ve küçük esprilerle (gag) süslenmiştir. Esas amaç seyredeni güldürmek ve eğlendirmek olmuştur. Teknik olarak hızlı gelişmeler kaydedilse de, yine de filmlerin önemli bir kısmı, çok basit ve ilkel tekniklerle yapıldığı için, birçok hataya sahiptir. Grafik olarak ta, o dönemler çok naif, tek boyutlu çizgilerden oluşmaktadırlar. Bu dönem, önce film şeridinde ses kuşağının eklenmesi, daha doğru bir deyişle sesli filme geçilmesiyle beraber, yavaş yavaş geride kalma eğilimine girmiştir; fakat esas devrim, tüm zamanların en başarılı canlandırma stüdyosunun kurulmasıyla gerçekleşmiştir: Walt Disney Stüdyoları. (Bendazzi, 1994:24; Lord&Sibley,1998:23; Nelmes,1996:197; Noake,1988:12)

2.1.3 Walt Disney

Walt Disney, hem bir yapımcı, hem de tiplerin çizeri olarak gelmiş geçmiş en ünlü canlandırma ustası olarak kabul edilir ve hayal gücüne dayalı, masalsi bir dilin de öncüsü olmuştur. Canlandırmayla uğraşmaya 19 yaşında, Kansas City’de, yanına genç grafik sanatçısı Ub Iwerks’i de alarak başlayan Walt Disney, önceleri bir reklam şirketinde reklam filmleri için canlandırma yapmaya başladıktan yaklaşık iki yıl sonra, 1922’de Laugh-O-gram Films, Inc. adını verdiği ilk stüdyosunu kurmuştur. Aynı yıl içerisinde de, Hugh Harman, Rudolph Ising ve Ub Iwerks’le birlikte “Çizmeli Kedi” (Puss in Boots) , “Cinderella” ve “Kırmızı Başlıklı Kız” (Little Red Riding Hood) adlı üç filmi yapmıştır. (Bendazzi,1994:61; Furniss,1998:109-110) Fakat Disney’in ismini duyurduğu film, “Alice Harikalar Diyarında” (Alice in Wonderland) olmuştur. 1923 yılında Hollywood’a yerleşerek, Laugh-O-gram’da da onunla çalışan Harman, Ising ve daha sonraları bağımsız bir canlandırmacı olarak çok ünlenecek olan Friz Freleng’in de katılımıyla, Alice serilerine başlamıştır.(Bendazzi,1994:62) Dört yıl süren bu dizilerde (“Alice’in Denizdeki Günü”/Alice’s Day at the Sea, “Alice Afrika’da Avlanıyor”/Alice Hunting in Africa) çalıştığı yapımcı Margaret Winkler’in şirketinden ayrıldıktan sonra Disney Stüdyolarını kurmuştur. Bir kez daha yanına Ub Iwerks’ü alarak, karısının “Mickey” adını koyduğu bir farenin maceralarını filme çekmeye başlamış, bu tiplerin kişiliğini Disney, çizgilerini Iwerks belirlemiş ve bu yeni tip, “Mickey Mouse”, sinema tarihinin en tanınmış figürlerinden birisi olmuştur. (Bendazzi,1994:62, Furniss,1998:112) İlk kısa film, Lindbergh’in Atlantik Okyanusu’nu geçtiği uçak yolculuğundan etkilenen Mickey’nin nişanlısı Minnie’yi de yanına alarak maceralı bir

uak yolculuęu yaptıęı “Plane Crazy”dir. Hem grafik, hem de sinema dili olarak ok başarılı bulunan bu filmden sonra, 1928 yapımı “Steamboat Willie” piyasaya srlmş, ok tutulmuş, bu ilgi sonucunda da Disney, Mickey Mouse’un isim haklarını satın almıştır. (Bendazzi,1994:62-63) Bu film aynı zamanda, sessiz film dneminin bitmesi ile birlikte, canlandırma sinemasında ses ęesinin kullanılmaya bařlandığı ilk film olarak kayıtlara gemiştir. Mzik, bu film iin nemli bir ęedir; karakterler mzikle uyumlu olarak hareket ederler, hatta komik ęeler dahi mzikle vurgulanır, Mickey bir ineęin diřlerinde ‘xylophone’ alar. Bu film ve daha sonraki filmlerde Disney, mzisyen Carl Stalling’le alıřır ve bu ikili kimi zaman mzik yapısı kurallarıyla eliřecek řekilde olsa bile, eřzamanlama (synchronization) zerine yoęunlařarak mzikal ve grsel uyumu saęlamışlardır. (Bendazzi,1994:63) Bu filmlerin başarıları, Mickey Mouse’un bir film kahramanı olmasıyla beraber, ticari bir figr olmasını saęlamış, Mickey desenli bebeklerin, t-shirtlerin, saatlerin piyasaya srlmesini saęlamıştır. Walt Disney’in başarıları, sadece Mickey Mouse gibi bir klt tipi yaratmasıyla deęil, yeni bir sinemasal dil ortaya ıkarması, aynı zamanda yeni canlandırma teknikleri bulmasıyla da llebilir. Disney, kurřunkalem testi (pencil test) denilen bir teknięin de yaratıcısıdır. Bu teknik, izimlerin alıcıya kaydedilmeden nce kurřunkalemle izilip fotoęraflanarak, hareketlerin akıcılıęının kontrol edilmesi anlamına gelir. (Nelmes,1996:197) Ayrıca mzięin etkin olarak kullanılması ve ses eřlemesinin saęlanmasıyla birlikte komik ęelerin mzikle vurgulanması zellięi, yeni bir filmsel anlatı biiminin ortaya ıkmasını da beraberinde getirmiřtir. Bununla beraber, Disney kiřileri, zellikle hayvanlar, Disney Stdyolarında alıřan izerlerin stn grafik teknikleri ve yetenekleriyle, gereęe ok yakın bir řekilde resmedilmiştir. Sinema tarihisi ve

kuramcısı Jill Nelmes, Disney kişilerinin bu özelliğini, sinema kavramı içerisinde tartışılmış bir gerçeklik kavramı içerisinde, “gerçek dünya”daki görünümlerinin nerdeyse tıpkısı gibi canlandırılmaları bağlamında, gerçekliğin ve fantastik öğelerin (hem filmsel anlatı olarak hem de kişiler olarak) bir araya getirilmesi olarak yorumlar. (Nelmes,1996:197) Gerçekten de, Mickey Mouse karakteri, yaratıldığı günden itibaren, bir fare olarak değil, bir “kişi” olarak algılanmıştır. Canlandırmacı Fred Moore’a göre: “Mickey ideal bir çocuktur; temiz, mutlu, terbiyeli ve akıllı”. Disney’nin “çizilmiş oyuncular” olarak adlandırdığı bu fare-çocuk, ördek-genç ve köpek-adam (Mickey Mouse, Donald Duck ve Goofy) fantastik bir çevrede, gerçeküstü olaylarla karşılaşan, jestleri, mimikleri, vücut dilleri ve oyunculuk biçimleri, gerçek/canlı oyuncular örnek alınarak modellenmiş oyunculardır. Her kahramanın kendi kişiliği vardır; fiziksel görünüşüne uygun tavırları vardır. Canlandırma artık salt çizgilerden oluşan bir resimler grubu değil, “gerçek dünya”nın, mantık kurallarına uyan karikatürleşmiş bir halidir. (Bendazzi,1994:65) Disney bir söyleşisinde canlandırma sinemasını tanımlarken, ‘gerçekliğin bir kopyası’ gibi tanımlardan özellikle uzak durduğunu söyler ve canlandırmayı, ‘makul imkansızlık’ (plausible impossibility) olarak tanımlar. (Culhane,1986:117-127) Hem anlatsal hem de grafik özellikleriyle Disney’nin bu filmleri, daha sonra “Disney gerçekçiliği” olarak tanımlanan bir sinemasal dilin örnekleri olarak tanınmış, hatta Disney filmlerinin en zayıf noktalarının Pamuk Prenses (Snow White) ve Cinderella gibi, film kişileri olarak hayvan karakterler kadar geliştirilememiş insan karakterler olduğu söylenegelmiştir. (Bendazzi,1994:65) Gerçeklik tartışmalarının yanı sıra, sesli filme geçilmesiyle beraber, ‘söz’ün (spoken

word) önem kazandığı bir komedi biçimi ön plana çıkmış, Disney'nin bu anlatı biçimi onu benzerlerinden ayırmıştır.

Mickey Mouse dizisinin çok tutmasından sonra, Disney Stüdyoları “Silly Symphonies” (Komik Senfoniler) adlı yeni bir seri başlamıştır. Bu yeni dizi, Mickey Mouse dizisi gibi, olay örgüsü ve tipler üzerine yaratılmış bir güldürüye değil daha çok, senaryonun arka plana itildiği bir hareket güldürüsü anlayışına dayanıyordu. Bu dizinin önemli işlevlerinden biri, deneyselliğe, yeni malzemelere ve tekniklere bir ön çalışma olmasıydı. Ticari kaygıların öncelikli olmadığı bu filmler (1932 yapımı “Çiçekler ve Ağaçlar”/Flowers and Trees, 1934 yapımı “Bahar Tanrıçası”/The Goddess of Spring ve 1937 yapımı “Eski Değirmen”/The Old Mill) Disney için yeni deneyler idi. “Eski Değirmen” de “multiplane camera” (çizimlerin üç ayrı cam tabakaya ön, orta ve arka plan olarak çizilmesi ve üst üste konularak alıcıya kaydedilmesi sonucu gerçekçi bir perspektif ve alan derinliği etkisi yaratma tekniği) denenmiş, “Bahar Tanrıçası”nda ise, yeni insan çizimleri kullanılmıştır. Bütün bu deneyler sonucunda, 1937 yılında, Disney Stüdyolarının ilk uzun (feature) filmi olan “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” yapılmıştır. (Furniss,1998:114) Bu filmde Disney, birbirine benzeyen yedi karikatürleştirilmiş cüceyi, gerçekçi bir şekilde resmedebilmek ve insani hareketlerinde başarıyı sağlayabilmek için bir çok çizer ve canlandırmacıyla çalışmış, Pamuk Prenses'in danslarının gerçekçi olabilmesi için de, dansçı Marjorie Belcher'in danslarının canlı çekimlerinden faydalanmıştır. Bu filmde, Pamuk Prensesin dansları ve hareketlerinin modellenmesi başarılı bulunmuş, ama Prens'in hareketlerinin bozukluğu ve bir tarzdan uzak oluşu eleştirilerek, Disney okulunun, henüz erkek hareketleri bakımından yetersiz olduğu söylenmiştir. (Griffin,Animation Journal,Sonbahar

1994:64-73) Daha sonra yapılacak olan Alaaddin'e kadar sadece Pinokyo (1940) ve Peter Pan (1953) filmlerinde erkek hareketlerinin başarılı olabildiği, Disney filmlerine getirilen eleştirilerden birisidir. (Furniss,1998:113)

Disney okulu, yapım süreci olarak, yeni bir işbölümü modelinin de öncüsü olmuştur. Canlandırma, sahne tasarımı, özel etkiler, senaryo, mürekkepleme (inking), renklendirme ve filme çekme süreçleri birbirinden ayrılmış, her kısım için ayrı bir ekip görevlendirilmiştir. Storyboard ('resimli taslak' olarak bir Türkçe karşılık önerilmektedir) adı verilen, senaryonun çizilmiş hali diyebileceğimiz bir şeklinin oluşturulması, filmin oluşturulma aşamasında getirdiği kolaylıklardan dolayı benimsenmiştir. Bütün bu ekip çalışması ve getirdiği yeniliklerle Disney Stüdyoları, sesli filmin keşfinin sinema endüstrisine yaptığı yenilikçi etkiyi, Amerikan canlandırma sinemasına yapmıştır. 1941 yılında yapılan iki film, "Dumbo" ve "Fantasia"dan sonra ortaya çıkan grevle birlikte, bu yapım ekibi dağılmış ve Disney Stüdyolarının canlandırmacıları çeşitli film şirketleriyle anlaşmışlardır. Patlak veren bu grevin nedenleri için çok fazla söz söylenmiş; ama en yaygın söylenti, çalışanların büyük çoğunluğunun, Disney'nin buyurucu ve değiştirici tavrından rahatsız olmasının böyle bir sonucu doğurduğu olmuştur. (Noake,1988:13) Bu gelişmelerden sonra Disney Stüdyoları uzun filmlere ağırlık vermiş ve 1942 yılında "Bambi", 1949 yılında "The Adventures of Ichabod and Mr. Toad" (Ichabod ve Bay Toad'un Maceraları) adlı filmler yapılmıştır. İkinci Dünya Savaşı esnasında yapılan bir kısım anti-Nazi propaganda filmlerinin de içinde bulunduğu canlı filmlerle beraber (Der Fuehrer's Face/ Führer'in Yüzü, Education for Death and Reason and Emotion/ Ölüm,Sebeup ve Duygu İçin Eğitim) , canlandırma ve canlı bölümlerin olduğu filmler çekilmiş, bundan sonra da

Disney Stüdyoları, hem sinema hem de televizyon için filmler yapmaya devam etmiştir. Yaptığı tüm uzun ve kısa filmlerle Disney Stüdyolarının oluşturduğu tarz, etkilerini günümüze kadar sürdürmüştür. Disney filmleri ve Disney okulu olarak adlandırabileceğimiz filmler hala yapılmaktadır.

2.1.4 1930'lu Yıllarda Avrupa'da Canlandırma Sineması ve Yeni Tekniklerin

Ortaya Çıkışı

ABD'de sesli filmin kullanılmaya başlanmasıyla beraber yaşanan bu gelişmelere koşut olarak, Avrupa'da da canlandırma sineması gelişimini sürdürmüştür. ABD'de oluşan stüdyo sisteminden farklı bir biçimde Avrupa ekolü, canlandırma sanatçısının kendi tarzını (anlatı ve görsel özellikleri bünyesinde bulunduran biçimsel bir dil olarak) oluşturduğu bir eğilim göstermiştir. Canlandırma sinemasının kendine özgü bir sanat dalı, bir ifade biçimi olmaya başlamasıyla beraber, yeni ve özgün sinemacılar ortaya çıkmaya başlamıştır. Hem Emile Cohl'un açtığı yoldan ilerleyen, hem de dönemi etkisi altına alan Dadaizm ,Kübizm gibi akımları da benimseyen Avrupalı canlandırmacılar, ABD'de olduğunun tersine ("orthodox" ya da "mainstream" olarak adlandırılan, Hollywood'la özdeşleşmiş, kar ve eğlence amacı güden ve yapım sürecinde yer alan öğelerden ziyade, filmlerin biçimsel benzerliği içerisinde tanımlanabilen) , kişisel filmler ortaya çıkarmaya başlamıştır. Avrupa sinemasının başyapıtlarını ortaya çıkardığı bu yıllarda canlandırma sineması henüz kurumsallaşamadığı için, öncü sayılabilecek canlandırma ustalarının ortaya çıkabilmesi için 1930'lu yıllara kadar beklemek zorunda

kalınmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan canlandırma sinemacıları ise, güçlerini yoksulluk, yoksunluk ve sanatsal özgürlükten almış, böylece Hollywood sinemasına alternatif olabilecek yeni bir dilin oluşmasına öncülük etmişlerdir. (Bendazzi,1994:25) Çizgi canlandırma (cel-animation) kadar üç boyutlu canlandırma, yani kukla ve hamur canlandırmanın da gelişmeye başlaması bu dönemlere rastlar ve bu dinamikler sonucu (daha ucuz ve daha az ekip çalışmasına ihtiyaç duyulan teknikler olmalarından dolayı) ortaya çıkmıştır.

Avrupa'daki canlandırma sinemasının öncüsü olan iki ülke ve okul olarak Almanya ve Fransa'dan bahsedilebilir. Fransız sanatçılar, Dada ve Gerçeküstücülük hareketlerinden, Alman sanatçılar ise Bauhaus ve Dışavurumculuktan etkilenmişlerdir. (Bendazzi,1994:26-27)

Avrupalı önemli canlandırma sinemacılarından bahsedecek olursak: Bir görsel ritim oluşturmak amacıyla, bir görünüp bir kaybolan kareler ve üçgenlerden oluşturduğu filmleriyle, farklı bir anlatı biçiminin ilk örneklerinden birisini sunan Hans Richter'den başlamak uygun olur. Her ne kadar ilk işleri zayıf ve seyircinin ilgisini çekemeyecek kadar tekdüze bulunsa da, yanyana koyma (juxtaposition) ve üst üste bindirme (superimposition) teknikleriyle, canlı ve canlandırma çekimleri birarada kullanması bakımından öncü bir kimliğe sahiptir. Richter'den etkilenmiş Alman deneysel ve soyut canlandırma filmcileri arasında, Walther Ruttmann, Viking Eggeling ve Walt Disney'le eşzamanlı olarak ilk uzun (feature) canlandırma filmlerinden birisini yapmış olan ("Prens Ahmet'in Maceraları"/Die Geschichte des Prinzen Achmed, 1926) Lotte Reiniger'dan bahsedebiliriz. Reiniger'in bu ilk Avrupa yapımı uzun filmi aynı zamanda da "cut-out" adı verilen kesilmiş kağıt ya da karton parçalarının canlandırılmasıyla

gerçekleştirilmiş iki boyutlu canlandırma tekniğinin de ilk örneklerinden birisidir. (Bendazzi,1994:31-33) Fransa'da ise, canlandırma sinemasının ilk adımları atılmış olmakla beraber, Avrupa'nın ilk ögütlü canlandırma stüdyosu da kurulmuştur. 1919 yılında, esas adı Robert Collard olan, ama Lortac takma adıyla tanınan sinemacı tarafından kurulan bu stüdyoda, Amerikan hareket güldürüsüne (slapstick) benzemeyen, karakterin üzerinde yoğunlaşmış bir güldürü anlayışı olan filmler yapılmıştır. (Bendazzi,1994:34) Bununla birlikte, hem Fransız, hem de Avrupa canlandırma sinemasını çok etkilemiş olan, öncü nitelikli en önemli isim Ladislav Starevich'tir. (Bazı kaynaklarda Ladislav Starevich ya da Ladislav Starevich olarak geçiyor. Bu karışıklığın sebebi, sanatçının Polonya asıllı olması ve Fransa'ya yerleştiğinde ismini değiştirmiş olmasıdır) Emile Cohl'un 1908 yılı yapımı "Canlandırılmış Kibritler"den (Les allumettes animées) etkilenip esas işi olan fotoğrafçılığı bırakıp canlandırma sinemacılığına başlamış ve bu filmde aldığı ilhamla, stop-motion (görüntüyü kare kare fotoğrafı ve alıcıya kaydetme) tekniğiyle, çiftleşme mevsiminde kavga eden böcekleri gösterdiği ilk filmi "Lucanus Cervus"u 1910 yılında çekmiştir. Bu film aynı zamanda ilk üç boyutlu canlandırma filmi olma özelliğini de taşımaktadır. (3-D animation, yani iki boyutlu canlandırma gibi asetat, cam ya da doğrudan filmin üstüne çizilerek değil, kukla, hamur gibi objeleri kullanarak ve arka plan için kullanılacak olan seti de ayrıca kurarak filmin oluşturulduğu canlandırma tekniği) (Bendazzi,1994:35-36; Lord&Sibley,1998:27) Bu filmin ve yine böceklerin hayatını çektiği ve bir çekirgeyi bisiklet kullanırken, bir kelebeği de balerin olarak gösterdiği sonraki iki filminin (The Beautiful Leukanida,1910 , The Cameraman's Revenge,1911) şaşkınlıkla karşılanması, hatta kimilerinin böceklerin Rus bilimadamları tarafından eğitildiğini iddia etmesinden

sonra Starewich, bütün görsel başarısına rağmen, yüz ifadelerinin eksik kaldığını düşünerek, filminde kullanmak istediği hayvanların kuklalarını kendisi yapmaya başlamıştır. Bunun sonunda da ilk uzun filmi olan “Şehir Faresi, Köy Faresi” (Town Rat, Country Rat) adlı filmini, 1926 yılında yapmıştır. (Lord&Sibley,1998:26)

Genellikle ilhamını fabllardan alan Starewich, bu Avrupa geleneğine bağlı kalmış, filmlerindeki hayvanlar, insan kıyafetleri giymek dışında, kendi hayvan görünüşleriyle kullanılmıştır. Örneğin filmlerinde sıkça kullandığı fareler, gerçek farelere çok benzeyen, ama insan kıyafeti içinde ve insana has yüz ifadeleri ve vücut dilleri olan kuklalardır. (Bendazzi,1994:37) Starewich’in görsel ve anlatısal tarzı daha sonra Svankmajer, Quay Kardeşler gibi birçok canlandırma sinemacısına ilham verecektir ve Starewich kukla canlandırma tekniğinin öncü isimlerinden biri olarak anılacaktır.

Berthold Barthosch’da Fransız canlandırma sinemasına önemli katkılarda bulunmuş bir isimdir. Viyana doğumlu bu canlandırmacı, aylar süren çalışmalar sonunda, Belçikalı Frans Masereel’in resimli öykü kitabını filme çekmek istemiş, Masereel’in ahşap oymalarını tek tek kağıda resmettikten sonra, ABD’de Walt Disney’in kullandığı “multi-plane camera” tekniğini keşfederek, ön ve arka planları üstüste koyduğu cam plakalara geçirmiş, alan derinliğini de yine kendi keşfi olan bir ışıklı düzenekle sağlamıştır. “Cut-out” (kesilmiş karton ya da kağıt parçalarının kullanıldığı canlandırma tekniği) kullanarak da zenginleştirdiği “Düşünce” (L’Idée) adlı 1931 yapımı filmi ne gösterime girmiş, ne de Bartosch bu filmde para kazanabilmiş, fakat onun işleri de ilerki yıllarda Avrupalı canlandırma filmcileri için esin kaynağı olmuştur. (Bendazzi,1994:39-40)

Yine Avrupa masal geleneğinden yola çıkarak “canlanmış oyuncaklar” fikriyle filmler yapmış olan bir başka önemli sinemacı ise İtalyan Giovanni Pastrone’dır. 1913 yılında yaptığı filmi, “Savaş ve Momi’nin Düşü” (La guerra e il sogno di Momi) kuklaların savaşının arasında kalan küçük bir çocuğun, gördüklerinin aslında bir rüya, vücuduna saplandığını zannettiği kurşunun ise yalnızca bir gül dikenini olduğunu farketmesini anlatır. (Bendazzi,1994:42-43; Lord&Sibley,1998:24)

2.1.5 İlk Uzun Canlandırma Filmi

1930’lu yıllara gelindiğinde, Avrupa sineması kendi görsel ve anlatsal dilini artık iyiden iyiye oluşturmaya başlamışken ve sayılanların dışında İspanya, İsveç, Danimarka, Finlandiya ve Rusya’dan önemli canlandırma sanatçıları ve filmler çıkmışken, daha önce bahsetmiş olduğumuz üç önemli uzun filmde de (Disney’in Pamuk Prenses, Reiniger’in Prens Ahmet’in Maceraları ve Starewich’in Tilki Reynard adlı filmleri) önce 1917 yılında yapılmış olan, sinema tarihinin ilk uzun canlandırma filmi olan, Arjantinli Quirino Cristiani’nin “Havari” (El Apostol) adlı filminden de kısaca bahsetmek gerekir. Filmin bir kopyasının hiçbir yerde bulunmamasından ve bu film hakkındaki bilgilerin birkaç yazılı belge ve Cristiani’nin hatıralarında yazılı olanlarla sınırlı olmasından dolayı, “Havari”nin gerçekten bir uzun film olup olmadığı konusunda kuşkulardır. Bu film, rüyasında tanrılarla konuşup, kötü durumda olan Buenos Aires şehrini, tanrı Jupiter’in, şimşegiyle yakıp yeniden yaptığını görünce

aniden uyanıp, gördüklerinin rüya olduğunu farkedince hayal kırıklığına uğrayan Başkan Hipolito Yrigoyen'in hikayesini anlatır. (Bendazzi,1994:50-51)

2.1.6 1940'lı Yıllarda Canlandırma Sineması

1930'lu yıllar sona ererken, Avrupalı bireysel canlandırmacılar arasında İngiliz Len Lye, Anthony Gross, Fransız Anrdre Rigal, İtalyan Mameli Barbara ve Raoul Verdini, Gino Parenti yaptıkları filmlerle dikkat çekici isimler olmuşlardır. Almanya'da ise Hitler ve eğitim ve propaganda bakanı Goebbels'in etkileriyle, 'dejenere' sayılan soyut sanat yasaklanmış; Nazi propagandası yapmayı reddetmiş sanatçılar ise, işlerini sadece el altından yayabilmiş ve gösterebilmiştir. Bu dönemde kurulmuş olan Potsdam Stüdyolarında yapılmış filmler ve onlarla ilgili bilginin pek azı günümüze kadar gelebilmiştir. Yaptığı bağımsız filmlerle ismini duyurabilmiş pek az canlandırma filmcisinden bazıları, Hans Fischerkoesen, Ferdinand Diehl ve Kurt Stordel olabilmiştir. Bu sinemacılar da, Disney okuluna yakın bir güldürü anlayışıyla yaptıkları filmlerle tanınmıştır. (Bendazzi,1994:73-82)

Yine bu dönem, daha önce de bahsedildiği gibi, yeni stüdyoların açılması ile birlikte, ABD'li film yapımcılarının, New York'tan Hollywood'a taşındıkları bir dönem olmuştur. Disney Stüdyoları'nın öncülüğüyle, örgütlü ve işbölümünün olduğu kurumsallaşmış bir stüdyo sisteminin yerleşmesiyle, hem Ub Iwerks, Walter Lantz, Charles Mintz, Amadée J. Van Beuren, Fleischer Kardeşler, Tex Avery, Friz Freleng, Hanna&Barbera gibi canlandırma sanatçıları, hem Ağaçkakan Woody (Woody Woodpecker), Temel Reis (Popeye), Betty Boop, Buggs Bunny, Tom ve Jerry gibi film

kahramanları, hem de Warner Brothers, Metro-Goldwyn-Mayer gibi film şirketleri ortaya çıkmıştır. Hem sinema, hem de televizyon alanında oldukça hızlanan film üretimi sonunda ABD canlandırma sinemasının ağır toplarından biri haline gelmiştir. Bununla beraber, Hollywood dışında işler yapan bağımsız canlandırma sanatçıları da isimlerini duyurma fırsatı bulmuş, Maya Deren, Curtis Harrington gibi bağımsız 'avant-garde' sinemacıların da etkisiyle, kendilerine özgü filmsel anlatı biçimlerini oluşturmuşlardır. Bu isimlerin arasında Dwinell Grant, Douglas Crockwell, Mary Ellen Bute'u sayabiliriz. (Bendazzi;1994:83-100)

2.1.6.1 Avrupa

İkinci Dünya Savaşı döneminde ve sonrasında, değişen toplumsal ve sanatsal dinamiklerle beraber, canlandırma sineması da değişimden nasibini almış, özellikle Avrupa canlandırma sineması alanında hareketlilikler gözlenmiş, Avrupalı sanatçılar arasından büyük canlandırma ustaları çıkmaya başlamıştır. ABD'deki canlandırmacılardan farklı olarak, Avrupa canlandırmacıları, özellikle üç boyutlu canlandırma üzerine yoğunlaşmış, büyük ustaların çoğu bu tekniği kullananların arasından çıkmıştır. Bu ustaların bir kısmından bahsetmek gerekirse:

Macaristan doğumlu George Pal, Almanya'da başladığı kukla canlandırmacılığına, Nazi baskısından kurtulmak üzere kaçtığı Hollanda'da devam etmiş, orada Almanya'da da yaptığı gibi, birçok firmanın sponsorluğuyla reklam filmleri yapmıştır. Kendi filmlerini oluşturmak istemeye başlamasıyla, dönemin Avrupa'daki en

büyük kukla canlandırma stüdyosunu kurmuş, sonraki yıllarda ise Avrupalı yardımcılarıyla beraber ABD'ye taşınmış, filmlerine, özellikle anti-Nazi içerikli filmlerine ABD'de devam etmiştir. Paramount'la anlaştıktan sonra "Puppetoons" isimli dizisiyle ABD'de de büyük başarı sağlamıştır. Daha sonra yaptığı bilim kurgu filmlerindeki özel etkilerinin başarısıyla da tanınan George Pal, özellikle kukla canlandırmasında önemli isimlerden birisi olarak kabul edilir. (Bendazzi,1994:107; Lord&Sibley,1998:29-32)

Rusya doğumlu Alexandre Alexeieff te, canlandırma sinemasının öncü isimlerinden birisidir. Bolşeviklerin baskısından kurtulmak amacıyla Paris'e taşındıktan sonra, uzun yıllar ressamlık ve sahne tasarımcılığı yapmış, daha sonra, kendisi gibi Paris'te yaşayan Amerikalı müzisyen arkadaşı Claire Parker'ı da yanına alarak, 1932 yılında "Çorak Dağda Bir Gece" (Une nuit sur le mont chauve) adlı başyapıtını hazırlamaya başlamıştır. Aylarca süren bir çalışmanın sonunda, 1933 yılında film tamamlanmış, oldukça beğenilmesine rağmen, film yapım şirketleri tarafından hazırlanma süreci uzun bulunduğu için bir anlaşma sağlanamayınca, Alexeieff sanat filmleri yapmayı bırakıp reklam filmleri çekmeye yönelmiştir. İlk canlandırma filminde kullandığı "pinscreen" (beyaz bir yüzeye iğneler yerleştirilip, iki kenardan ışık verilmesiyle oluşan gölgeleri, iğnelerin yerlerini değiştirerek ya da tamamen kaldırarak, bir şekil oluşturacak biçimde kullanma ilkesine dayanan, bir nevi ışık/gölge oyunu) tekniğiyle ünlenmiştir. Bu teknik, görsel olarak çok etkileyici sonuçlar ortaya çıkarmasına rağmen, kare kare filme alınma aşamasında, her hangi bir anda yapılan hata, tüm filme baştan başlanılmasını gerektirdiği için, çok zahmetliydi ve uzun bir zamanda gerçekleştirilebiliyordu; bu bakımdan yapımcılar tarafından rağbet görmemiş ama sanat

çevrelerinde övgüye değer bulunmuştur. 1950'li yılların başında, deneysel canlandırma filmleri yapılmaya başlanınca, Alexeieff de canlandırma filmleri yapmak üzere sinemacılığa geri dönmüştür. “Buhar” (Fumées) adlı filmiyle 1952 Venedik Film Festivali'nde en iyi canlandırma filmi ödülünü almış, 1962'de de Orson Welles'in “Dava” (The Trial) filminin açılış sahnesini hazırlamıştır. 1963'te, yine Claire Parker'la beraber, Gogol'un “Burun” adlı eserinden uyarlanan bir film çekmiştir. (Bendazzi,1994:107-114)

Hamur (clay ya da plasticine) canlandırmanın öncü isimlerinden biri olan Willis O'Brien 1915-1925 yılları arasında, çizimler yapmak yerine, hamur modelleri canlandırmayı tercih etmiş, o dönem içerisinde de birçok film yapmış, aynı zamanda Buster Keaton'ın “The Three Ages” filmi için de, dinazorları dövdüştürdüğü, canlandırma bölümler hazırlamıştır. (Lord&Sibley,1998:42-45) O'Brien'in asistanı olan ve daha sonraları, yaptığı işlerle ondan çok daha ünlü olacak olan Ray Harryhausen da, hamur canlandırmanın en önemli isimlerinden birisidir. O'Brien'in sıkça kullandığı tarih öncesi zamanlar izleğini, Harryhausen da çok severek ve sıkça kullanmış, bununla beraber mitolojik yaratıklar, sirenler, ejderhalar, kikkloplar onun gözde modelleri olmuştur. (Lord&Sibley,1998:46-47) Harryhausen aynı zamanda “split-screen rear projection system” (bölünmüş ekranın arka planında yansıtma sistemi; plan çekilmeden önce sahne düzeni hazırlanır, önüne konulan büyük camın, sahnenin gerektirdiği biçimde, enine ya da boyuna siyaha boyanır, önce çekilen kısım bir sonraki çekimde, sahnenin önüne ya da arkasına kurulmuş perdeye ya da cama yansıtılır, böylece hazırlanmış modelin daha önceden çekilmiş sahnelere göre istenildiği gibi hareket ettirilmesi ve sahne düzenine göre istenilen yere yansıtılabilmesi mümkün olur) adı

verilen ve günümüzde de sıkça kullanılan bir tekniği de ilk olarak kullanan canlandırmacıdır. (Manovich, Internet sitesi makalesi, <http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/text/digital-cinema.html>) “Jason and the Argonauts” adlı 1963 yılı filminde canlı oyuncularla iskeletleri karşı karşıya getiren Harryhausen, en başta bu filmi olmak üzere, 1953-1981 yılları arasında yaptığı birçok filmiyle, canlandırma sinemasının öncü isimlerinden ve ustalarından birisi olarak kabul edilir. (Lord&Sibley,1998:46-47)

İskoç Norman McLaren, Glaskow Güzel Sanatlar Akademisi’nde okuduğu yıllarda, okula ait 35mm yansıtıcıyla yaptığı deneylerde keşfettiği film üzerine doğrudan yapılan çizim tekniğiyle tanınmış canlandırma sanatçısıdır. Önceleri, film pozitifleri üzerine yaptığı çember ve noktalardan oluşturduğu konuşmaz filmlerle deneysel çalışmalar yaparken, daha sonraları yerleştiği Londra’da, ünlü canlandırmacı Len Lye ile yaptığı çalışmalarda yaptığı 1938 yılı yapımı iki canlandırma filmi “Money a Pickle” ve “Love on the Wing”le birlikte, bu canlandırma tekniğini kullanan ilk canlandırmacı olarak ismini duyurmuştur. 1939 yılında New York’a yerleşmiş ve aynı teknikle hazırladığı birçok kısa filmle (hemen hepsi iki dakikalık filmlerdir) ABD’de de ismini duyurmuştur. Yaptığı filmlerde sadece geometrik şekilleri ve mekanik sesleri kullanan McLaren, 1940 yılında Kanada’ya taşınmış ve orada deneysel filmler yapan Mary Ellen Bute ile çalışmaya başlamış, o yıllarda Kanada’da ortaya çıkmaya başlamış olan bağımsız film hareketinin önemli isimlerinden birisi olmuştur. Daha sonraları Kanada Ulusal Film İdaresi’nin (National Film Board of Canada) canlandırma bölümünün başına geçmesi istenmiş, bu bölümde canlandırmacı René Jodoin ile hazırladığı üç yeni filminde, film üzerine doğrudan çizim tekniğine kesilmiş kağıt parçalarını da ekleyerek

yeni deneyler yapmıştır. 1952 yılı yapımı “Komşular” (Neighbors) adlı, kare kare görüntüleme tekniğiyle canlı oyuncular kullanarak hazırladığı, savaş ve şiddet karşıtı filmiyle, En İyi Canlandırma Filmi Oscarı’nı almıştır. Bu ödülü aldıktan sonra 1983 yılına kadar devam edeceği filmlerinde tekrar soyut çalışmalarına geri dönmüş, bu filmlerin hemen hepsinde yeni biçimsel deneyler yapmıştır. (Bendazzi,1994:114-120)

1921 yılında Alman ressam Oskar Fischinger, yaptığı soyut resimlerin anlaşılabilmesi sonucu, bu resimleri daha anlaşılabilir kılmak amacıyla, yeni bir teknik geliştirmiş ve bu teknik onun canlandırma sinemasına attığı ilk adım olmuştur. Fischinger’in tekniği, içine renkli boyalar yerleştirdiği kalın, silindirik bir balmumunun önüne bir alıcıyı yerleştirerek, bıçaklı bir mekanizmanın düzenli olarak balmumunu kesmesi sonucu, balmumunun kesitinde oluşan şekilleri filme kaydetme ilkesine dayanıyordu. Bu teknikle, McLaren’inkine benzeyen, soyut figürlerden oluşmuş canlandırma filmleri yapmaya başlayan Fischinger, ilk filmini (“Wachsexperimenten”/ Balmumu Deneyleri) dört yıllık bir çaba sonucunda oluşturmuştur. 1927 yılında, Fritz Lang’in “Aydaki Kadın” (Frau im Mond) filmi için özel etkiler hazırlamakla meşgulken bileğini kırıp, bir süre hastanede yatmak zorunda kaldığı dönemde, karakalem çalışmalarına ağırlık vermiş, bu sırada da müzikli soyut filmler yapmaya karar vermiştir. Bu kararından sonra, “Çalışmalar” (Studien) adını verdiği, sekiz adet beste yapmış ve bu bestelerden esinlenerek sekiz adet deneysel canlandırma filmi ortaya çıkmıştır. Almanya’da bu deneysel çalışmalar çok ilgi görmüş ve çok sayıda seyirci tarafından izlenebilmiştir. Bunu izleyen yıllarda, bir yandan “Çalışmalar” dizisine devam ederken, bir yandan da renkli film üzerinde çalışmalar yapmış ve 1933 yılında “Daireler” (Kreise) adlı ilk renkli filmini yapmıştır. Muratti sigaraları için yaptığı reklam filmiyle meşhur

olmuş, bu şöhretin getirdiği dağıtıcı firma bulabilme kolaylığıyla da, filmleri birçok sinema salonunda gösterilmiştir. Hitler ve Goebbels'in baskıcı rejimi ve soyut filmleri 'dejenere' bulup yasaklamalarından sonra, sanatçının Avrupa'daki ününden haberdar olan Paramount'un teklifini kabul ederek ABD'ye yerleşmiş, burada ticari filmler çekmeye başlamıştır. Paramount'la teknik konular üzerinde anlaşmazlığa düşen Fischinger'in Disney Stüdyoları ile işbirliği de bu yıllara rastlamaktadır. Walt Disney'in teklifiyle Fantasia için çizimler hazırlamış, Disney'in Fischinger'in soyut çizimlerini daha anlaşılabilir ve kabul edilebilir hale getirmek amacıyla değiştirmesinden dolayı oradan da ayrılmış, New York'a yerleşmiştir. Burada bağımsız film yönetmenleri Maya Deren, Kenneth Anger ve müzisyen John Cage'le işbirliği yapan Fischinger, filmlerinde ses ve müzik üzerine yoğunlaşmış, 1953 yılında da film yapmayı bırakmıştır. Moholy-Nagy, Kandinsky ve Bauhaus grubuyla ilişkilerini ve resim çalışmalarını devam ettirmiştir. Fischinger günümüzde de, soyut ve şekilsel estetik anlayışıyla, canlandırma sinemasının en önemli isimlerinden birisi, "Radio Dynamics" adlı, melodilerin filmin ses kuşağında oluşturduğu çizgilerinden yola çıkarak yaptığı sessiz filmi de, başyapıtı olarak kabul edilmektedir. (Bendazzi,1994:120-125)

2.1.6.2 ABD

İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesinden ve ABD'nin galip gelmesinden sonra, daha önce de belirtmiş olduğumuz stüdyo sistemi, canlandırma sineması bağlamında iyiden iyiye oturmuş ve kurumsallaşmıştı. Savaşın bitmesini takip eden yıllarla beraber, ekonomik gücü de oldukça etkin bir hale gelen ABD, hem ekonomi politik, hem de

kültürel alanda lider konumuna gelmişti. ABD dünyaya cömertlik, refah ve iyimserlik iletileri yaymaktaydı. Fakat, özellikle Sovyetler Birliği'yle ortaya çıkan soğuk savaş durumuyla beraber, ABD kendi bünyesi içerisinde de bir çatışma haline girmiş, özellikle McCarthyci bir anlayışın egemenliğinde, ülkenin kültürel ortamında da etkisini gösteren bir değişim hissedilmiştir. Çocuk suçluluğu artış göstermiş, Amerikan orta sınıfı kendi sosyo-kültürel parçalanışının farkına varmaya başlamış, Beat kültürü bir karşı-kültür olarak varlığını hissettirmeye başlamıştır. Televizyonun ve renkli yayının da evlere girmesiyle, sinema seyircisi bir anda sinemadan uzaklaşmıştır. 1948 yılında, uzun yıllar süren mahkemeler sonucu, yapım, dağıtım ve gösterim hakları birbirinden ayrılmış, bu durum büyük film şirketlerinin tekeli bozmuş, eğlence dünyasının karakteristik yaşam biçimi ve çalışma yöntemleri değişmeye başlamış, efsanevi Hollywood, 1950'li yılların sonunda, klasik dönemdeki etki ve gücünden uzaklaşmıştır. (Bendazzi,1994:129)

İlerki bölümlerde daha ayrıntılı olarak bahsedeceğimiz bu görüntü içerisinde, daha önce de isimlerini saydığımız stüdyolar ve yapımcıların yanısıra, ABD'deki sanat ve eğlence ortamında, farklı ifade biçimleriyle, yeni ve bağımsız isimler ortaya çıkmaya başlamıştır. Yeni bir tür güldürü anlayışının doğduğu yıllardır bunlar: entelektüel, politik espriler ve kaba sözlerden oluşan bu metne dayalı komedi anlayışı, savaş sonrası yıllarda, gece klüplerinden doğup yavaş yavaş Amerikan kültürel ortamına yayılmaya başlamıştır. Lenny Bruce, Mort Sahl, Dick Gregory gibi isimlerin öncülüğünü, Woody Allen gibi isimlerin takipçiliğini yaptığı bu komedi anlayışı, Jerry Lewis ve Bop Hope gibi hareket güldürüsünün son örneklerini sunan başarılı komedyenlerin varlığına rağmen iyice yayılmıştır. (Bendazzi,1994:130)

Canlandırma sinemasının bu görünüm içerisindeki durumu da ilgi çekicidir. Hollywood canlandırma stüdyolarının, seyirci sayısındaki azalma yüzünden yavaş yavaş kapanmaları sonucu, az sayıda stüdyo, yetenekli canlandırmacıları bünyelerinde toplayarak ağırlığı uzun filmlere ve televizyon filmlerine vermişlerdir. Buna paralel olarak, Mary Ellen Bute ve Oskar Fischinger'in başını çektiği bir bağımsız sinemacı topluluğu, Hollywood ve büyük stüdyo tarzına alternatif yeni bir dilin öncüsü olmuştur. Büyük Amerikan stüdyolarının ve canlandırma sanatçılarının ismini daha önce saymıştık. Deneysel canlandırma filmlerini yapan sanatçılar arasında da Jordan Belson, Harry Smith, Hy Hirsch, Saul Bass, Jane Conger, Denver Sutton gibi isimleri sayabiliriz. (Bendazzi,1994:146)

2.1.7 1950'li Yıllarda Canlandırma Sineması

2.1.7.1 Batı Avrupa

1950'li yıllara gelindiğinde, Avrupa'daki durum biraz daha farklıydı. Demir Perde'yle Avrupa'nın ikiye bölünmesi, Doğu ve Batı Avrupa arasındaki farklılık bağlamında, canlandırma sinemasını, canlı sinemada ya da diğer sanat dallarında olduğundan çok daha fazla etkilemiştir. Batı Avrupa ülkelerinde o dönemde yaşanan ekonomik sıkıntı, canlandırma sinemasının, canlı sinemaya oranla daha geri planda kalmasına neden olmuştur; hem canlı sinemaya ağırlık verilmesi nedeniyle canlandırma sinemacıları sınırlı bir sayıda kalmış, hem de canlandırma filmleri yapım, dağıtım ve gösterim aşamalarında maddi destekten uzak kalmıştır. Sınırlı sayıdaki canlandırma

filmcileri, ABD’de çok başarılı olan Disney formülünün takipçisi olmuş, ancak yapılan filmler kötü kopyalar olmaktan ileri gidememişlerdir. Kısa film ise, o dönemde aynı ABD’de olduğu gibi fazla destek bulamamış, sınırlı sayıdaki canlandırma sanatçısı çok başarılı bulunmayan filmlere imza atmıştır. Bu sinemacılara sunulan tek fırsat, televizyonun Avrupa’da da yaygınlaşmasıyla beraber, reklamcılık alanında olmuş, büyük şirketlerin destekleriyle reklam filmciliği, canlandırma sanatını ayakta tutabilen tek alan olabilmıştır. (Bendazzi,1994:151)

Bölünme, Avrupa’yı ekonomik, politik ve kültürel anlamda ikiye ayırdığı gibi, canlandırma ve canlı sinema arasındaki mesafeyi de arttırırken, İtalya ve Fransa gibi, sinema gelenekleri güçlü olan ülkelerde az sayıda canlandırma filmi yapılmış, Belçika ve Hollanda gibi ülkelerde ise canlandırma filmlerine daha fazla önem verilmiştir. Batı Avrupalı canlandırmacılar, dönemi etkisine alan Fransız Yeni Dalga ya da İtalyan Yeni Gerçekçiliği gibi akımlardan çok, diğer sanat dallarından, örneğin edebiyat ya da müzikten etkilenmişlerdir. Önemli canlandırmacılar arasında, İngiliz Halas&Batchelor ve Larkins Stüdyoları’ndan John Halas, Joy Batchelor, Peter Sachs ve Denis Gilpin, Fransız Henri Lacam, Jean Jabely, Paul Grimault, İspanyol Baguna Kardeşler, Arturo Moreno, İtalyan Nino Pagot (Türkiye’de televizyonlarda sıkça gösterilen Cıvcıv Kalimero tiplmesiyle ünlüdür), Angelo Bioletto, Anton Gino Domeneghini, Luigi Veronesi, Alman Herbert Seggelke, Diehl Kardeşler gibi isimleri sayabiliriz. (Bendazzi,1994:151-162)

2.1.7.2 Doğu Avrupa

Doğu Avrupa ise, Batı'da olduğunun tersine, ülkelerin ulusal sinemalarını oluşturmak istemelerinin de yarattığı etkiyle, canlandırma sinemasını, canlı sinema kadar önemsemişlerdir. Bunun sonucu olarak da, daha önce canlandırma alanında ismi duyulmamış olan Çekoslovakya, Yugoslavya ve Polonya gibi ülkeler, açtıkları canlandırma okullarının da etkisiyle, bu alanda söz sahibi olmuşlardır. Bunun yanında, devlet, tek yapımcı ve dağıtıcı olarak, ancak belli türde canlandırma filmlerinin gösterimine izin vermiştir; bunun sebebi de sinemayı eğitim amaçlı bir araç olarak kullanmak istemeleridir. Bunun sonucu olarak ta, İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden yaklaşık onbeş senelik bir dönem içerisinde, Doğu Avrupa canlandırma sineması, 30'lu yılların Sovyet canlandırma okuluna yakın bir tarza sahip olmuştur: çocuklar için üretilmiş, ahlaki değerleri ve vatandaşlık bilincini öğretmek amacı güdülmüş, üslup denemelerinden uzak durulmuştur. (Bendazzi,1994:151) fakat zamanla, devletin ideolojik araçlarının ve baskısının biraz azalmasıyla beraber, ülkeden ülkeye değişiklik göstermek kaydıyla, canlandırma filmlerinin üretimi, 'işlevsel' ve 'saygın' filmler olarak ikiye ayrılmış, Jiri Trnka örneğinde olduğu gibi, bazı canlandırmacıların kendi tarzını yaratmasına izin verilmiştir. Buna rağmen bazı filmler, sakıncalı bulunmuş ve yasaklanarak gösterime girmemiştir. Stalinizm'in etkilerinin sanatsal etkinlikler üzerindeki etkilerinin azalmaya başlamasıyla beraber, folklorik özellikler taşıyan, tekörnek, eğitici canlandırma filmleri yerini özgün filmlere bırakmış, Çekoslovakya ve

Yugoslavya gibi sosyalist cumhuriyetlerden çıkan canlandırma sanatçıları, özgün bir canlandırma dilinin ortaya çıkmasının öncüleri olmuşlardır. (Bendazzi,1994:163)

Çekoslovakya’da canlandırma sinemasını hareketlendiren ilk adım, ünlü canlandırma okulu AFIT’in (Atelier Filmovych Triku) kurulmasıyla atılmıştır. Önceleri eğitici çocuk filmlerinin yapıldığı bu okul, Jiri Trnka’nın başa geçmesiyle yeni deneylere atılmış, farklı canlandırma teknikleri, başta kukla canlandırma olmak üzere denenmeye başlamıştır. Ünlü Çek canlandırma sanatçıları arasında Stanislav Latal, 1957 yılında ilk Çek uzun canlandırma filmi olan “Dünyanın Yaratılışı” (Jak je svet zarizen) adlı filmi yapan Eduard Hofman, Hermina Tyrlova, Karel Zeman gibi isimleri sayabiliriz. (Bendazzi,1994:164-166) Fakat bu isimlerin ötesinde, hem Çek, hem de Dünya canlandırma sinemasının en önemli isimlerinden birisi olan Jiri Trnka’dan özellikle bahsetmek gerekir. Sanat hayatına Grimm Kardeşler ve Andersen’in masal kitaplarını resimleyerek başlayan Trnka, bu geçmişinin de etkisiyle, canlandırma hayatına çizgi canlandırmalar yaparak başlamıştır. 1946’da ayaklarına iki yay bağlayarak Nazi subaylarını alteden bir adamın maceralarını anlattığı “Zıplayan Adam ve SS Subayları” (Pěrak a SS) adlı filmiyle ismini duyurduktan ve bunu takip eden birkaç çizgi canlandırma denemesinden sonra, çizgi canlandırmanın (cel-animation) yapım sürecinde çok fazla ara elemanın (araçiziciler, mürekkeplendiriciler vs.) bulunması ve bunun yaratım sürecini zorlaştırdığı ve geciktirdiği düşüncesiyle, esas başyapıtlarını ortaya çıkaracağı kukla canlandırmaya ağırlık vermiştir. (Lord&Sibley,1998:33; Bendazzi,1994:168) Çek geleneklerini anlattığı uzun filmi “Çek Yılı”ndan (Spalicek) sonra Andersen’in masalından uyarladığı ikinci uzun filmi “İmparatorun Bülbülü”nü (Cisaruv Slavik) 1948 yılında, üçüncü uzun filmi “Prens

Bayaya”yı (Bajaja) 1950 yılında tamamlamıştır. 1957 yılında, kuklalar ve çeşitli nesnelere hazırladığı ve eski Çek ve Slav kahramanlarını anlattığı “Eski Çek Efsaneleri” (Staré povesti ceské) adlı filmi, birçokları tarafından Trnka’nın başyapıtı olarak kabul edilir. (Bendazzi,1994:169) Hasek’in romanı “Aslan Asker Şvayk”ı (Dobry Vojak Sveik) 1955 yılında, Shakespeare uyarlaması “Bir Yazdönümü Gecesi Rüyası” (Sen noci svatojanske) adlı son uzun filmi 1959 yılında tamamlamıştır. Trnka son ve en tanınmış filmi “El”i (Ruka) 1965 yılında yapmış, bu filmde, kendi yaptığı ‘el’in buyruğu altına girmekten kurtulamayıp, onunla bir süre savaştıktan sonra, ‘el’ tarafından öldürülen heykeltraşın hikayesini anlatmıştır. Diktatörlüğe karşı bir eleştiri niteliği taşıyan bu filminden sonra film yapmayı bırakan Trnka, yaptığı filmlerle Çek Bretislav Pojar, Japon Kihachiro Kawamoto, Polonyalı Yoram Gross, Rus canlandırma grubu ve BBC ortaklığı Christmas Films (Stanislav Sokolov, Galina Beda ve diğerleri) gibi kukla canlandırmasının önemli isimlerine esin kaynağı olmuştur. (Bendazzi,1994:170; Lord&Sibley,1998:32-35)

Döneme damgasını vuran önemli okullardan birisi de Zagreb okuludur. Varşova Paktı’nı imzalayan diğer Doğu Bloğu ülkelerinden farklı olarak, Yugoslavya’daki canlandırma filmciliği, devlet tarafından değil, bir grup tutkulu canlandırmacının kurduğu Zagreb Okulu tarafından yönlendiriliyordu. 1970’li yıllara kadar etkinliğini sürdürmüş olan bu okul, minimalist ve yenilikçi grafik anlayışıyla beraber, güldürü ögesini hala bünyesinde barındıran ama öfke, iletişimsizlik ve kötülük gibi konuları işleyen varoluşçu filmleriyle de dikkati çeken bir tarz oluşturmuştur. Bu okuldan çıkan ünlü canlandırmacılar arasında Fadıl Hadziç, Dusan Vukotiç, Vatroslav Mimica, Vlado Kristl, Nikola Kostelac gibi isimleri sayabiliriz. (Bendazzi,1994:170-172)

Bu saydığımız isimler dışında, Slav canlandırma filmlerini ve tarzını belirleyen önemli isimler arasında Polonyalı Stanislaw Dobrzynski, Karol Marczak, Jan Lenica ve Walerian Borowczyk, Macar Janos Halasz (daha sonraları İngiliz vatandaşlığına geçip John Halas ismiyle daha da çok tanınacaktır), Romen Ion Popescu-Gopo gibi isimleri sayabiliriz. Rus canlandırması ise, uzun yıllar çocuklar için hazırlanmış bir eğlence aracı olmaktan öteye gidememiş ve Disney tarzında, hareket güldürüsüne dayanan filmlerden ibaret olmuştur. üslup ve içerik bakımından ilk yeni denemeleri, 1960'lı yıllarda İvan İvanov-Vano yapmıştır. Onun dışında dönemin ünlü Rus canlandırmacıları arasında Lev Atamanov, Mikail Çekanovski, Mstislav Paşenko gibi isimler sayılmaktadır. (Bendazzi,1994:177-179)

2.1.7.3 Latin Amerika ve Uzakdoğu

İkinci Dünya Savaşı sonrası yıllar, Uzakdoğu canlandırma sineması, Çin'de, ülkenin entellektüel ve kültürel hareketliliğin ideolojik baskılar altında kısıtlanması, Japonya'daki yeniden yapılanmanın getirdiği ekonomik güçlükler nedeniyle inişli çıkışlı bir grafik sergilemiş; Japon canlandırması esas devrimini 70'li yılların ortalarından itibaren, Manga ya da Anime adı verilen Japon canlandırma okulunun ortaya çıkmasıyla gerçekleştirmiştir. Latin Amerika canlandırma sineması ise, özellikle Disney'in ve ABD'li yapım şirketlerinin de desteğiyle, Disney ekolüne yakın filmler üretebilen sınırlı sayıda canlandırmacıyla kısıtlı kalmıştır. En önemli canlandırma filmleri, Arjantinli ve Brezilyalı sinemacılar tarafından yapılmıştır. Özellikle Brezilya'da, Avrupa'dan gelip

buraya yerleşmiş olan sınırlı sayıda filmcinin katkılarıyla, bağımsız sinemacıların yaptığı deneysel filmler de kayıtlara geçmiştir. (Bendazzi, 1994:181-192)

2.1 8 1970'lerden Günümüze Kadar Olan Dönemde Canlandırma Sineması

2.1.8.1 ABD

1970'ten günümüze kadar olan dönemde ise; ABD'deki canlandırma sineması ortamında artık iyiden iyiye kendisini hissettiren iki seçimden bahsedebiliriz: Birincisi, televizyon için yapılmış kısa filmler, ikincisi ise, günümüzün bilgisayar teknolojisinin getirdiği yeniliklerle yeniden şekillenmeye başlayacak olan uzun sinema filmleri. Bu iki ana yola ek olarak ta, bağımsız Amerikan sinemacılarının yaptıkları kısa filmleri, ayrı bir sinema dili olarak sayabiliriz. Pop Art hareketinden başlayarak, tüm etkin akımları takip eden bu filmler, dönem içerisinde, hem biçim, hem de içerik olarak çeşitlilikler göstermiş, fakat bu bağımsız hareket, geleneksel canlandırma sinemasına bir alternatif olma özelliğini korumuştur.

2.1.8.1.1 Bağımsız Filmler

Bağımsız canlandırma filmlerinin anavatanı, aynen 1930'larda olduğu gibi, günümüzde de New York'tur. 70'lerden bugüne kadar birçok kültürel ve sanatsal akımın ortaya çıktığı ve güncelleştiği bir kültür merkezi olarak, canlandırma sanatçıları da işlerini oluşturma, gösterme ve yayma aşamasında New York'u tercih etmektedirler.

Geleneksel canlandırma teknikleri olarak çizgi, hamur, kukla canlandırma gibi, bilgisayar canlandırmalarının da yeni bir canlandırma tekniği olarak ortaya çıktığı ve denenmeye başladığı bir kültür merkezi olarak New York, bir çok bağımsız canlandırma sanatçısına ev sahipliği yapmıştır. Bu bağımsız sinemacıların arasında, John ve Faith Hubley, Jules Engel, Robert Breer, John ve James Whitney, Jane Aaron, Will Vinton gibi isimler sayılabilir.(Bendazzi,1994:238-260) Bu sinemacıların bağımsız olarak adlandırılması, hem canlı sinemada olduğu gibi, özgün üretim-dağıtım sisteminin dışında kalmayı ve kısıtlı sayıda seyirciye ulaşmayı göze almaları, hem de geleneksel bir sinema dili ve anlatısının dışında kalarak, yeni teknikler ve biçimsel arayışlar peşinde olmalarıdır. Bu sebepten dolayı, filmler biçim ve içerik olarak farklılıklar gösterse de, tavır olarak benzer özellikler gösterdikleri için belli bir tür ya da akım olarak kabul edilebilir.

2.1.8.1.2 Uzun Filmler

Fakat ABD'deki canlandırma sineması ortamındaki esas ayırım sinema ve televizyon için yapılmış filmlerde ortaya çıkmaktadır. Disney Stüdyolarının yaptıklarından sonra, uzun yıllar boyunca, büyük kitleler tarafından izlenmiş ve ismi duyulmuş uzun filmlere rastlamamaktayız. Bu anlamda uzun yıllar sonra yapılmış ilk film, Blake Edwards'ın yönettiği "Pembe Panter" in (The Pink Panther) canlandırma versiyonudur. Usta canlandırmacı Friz Freleng tarafından yönetilen bu filmin 1964 yılında Oscar almasından sonra, canlandırma filmlerine olan ilgi tekrar artmaya

başlamış, filmlerin ve yeni stüdyoların sayısında da artma gözlenmiştir. (Bendazzi,1994:232)

Bu yıllarda, uzun canlandırma filmlerindeki hareketliliği sağlayan önemli isimlerden birisi de Ralph Bakshi'dir. Bakshi yaptığı üç uzun filmi, "Kedi Fritz" (Fritz the Cat,1972), "Sıkışık Trafik" (HeavyTraffic, 1973) ve "Zenci Derisi" (Coonskin,1975) ile büyük başarı kazanmış, filmler büyük hasılat yapmıştır. (Bendazzi,1994:233)

Önemli isimlerden bir diğeri Don Bluth'tır. Disney Stüdyolarında çalışan Bluth, Steven Spielberg'le ortak olarak yaptığı "An American Tail" adlı filmiyle, 1986 yılında çok konuşulmuş, Disney tarzına bağlı kalması dolayısıyla tutucu bulunarak eleştirilmiş, ancak seyirciler tarafından çok sevilip seyredilince, Disney Stüdyolarının yıllar sonra tekrar uzun filmler yapmaya başlamasını sağlamıştır. (Bendazzi,1994:233)

1988 yılı yapımı "Tavşan Roger'ıKim Kaçırdı" (Who Framed Roger Rabbit) adlı film, yine Spielberg'in katkılarıyla, Robert Zemeckis tarafından yönetilmiş, canlı film ve canlandırma tekniklerini bir araya getirmiştir. Aynı zamanda, tanıdık çizgi film kahramanlarını ve Amerikan canlandırma geleneğinden gelen komik özellikleri ve durumları, Hollywood okuluna ait polisiye/macera tarzıyla biraraya getirmeyi başarmış olması bakımından da başarılı bulunmuştur. Canlı oyuncularla canlandırmanın ilk kez böylesine başarılı bir şekilde birarada kullanılması, iki tür arasındaki mesafeyi ortadan kaldırma yolunda büyük bir adım olmuş, hem bilgisayar canlandırılmasıyla yapılabilecekler konusunda sinemacılara önemli fikirler vermiş, hem de daha sonra bilim-kurgu filmlerinde de sıkça kullanılacak olan özel etkiler için, bilgisayar canlandırmasının önemini vurgulamıştır. (Bendazzi,1994:233-234)

Disney Stüdyoları, 80'lerin sonuna doğru uzun filmlerle sinemaya geri dönmüş, John Musker ve Ron Clements'in yönettiği "Küçük Denizkızı" (The Little Mermaid, 1989), Gary Trousdale ve Kirk Wise'in yönettiği "Güzel ve Çirkin" (Beauty and the Beast, 1991) ve yine Musker ve Clements'in yönettiği 1992 yapımı "Alaaddin" ile masal uyarlamalarıyla büyük izleyici kitlelerine ulaşmışlardır. Bu müzikal komediler, aynı zamanda genç ve yetenekli yeni canlandırma filmcilerine isimlerini duyurma fırsatı tanımıştır. (Bendazzi,1994:234)

Disney Stüdyolarında çalışan canlandırmacıların, Disney şirketinin bir alt kolu olarak kurdukları Pixar Stüdyoları bilgisayar canlandırma tekniğiyle, Steven Spielberg'in kurmuş olduğu Dreamworks ve Disney Stüdyoları, hem çizgi canlandırma hem de hamur canlandırma tekniğiyle yaptıkları uzun kurmaca filmlerle günümüzde de filmler yapmaya devam etmektedirler. Disney filmleri: "Aslan Kral" (The Lion King,1994) Rob Minkoff ve Roger Allers, "Pocahontas, 1995" Eric Goldberg ve Mike Gabriel, "Notre Dame'ın Kamburu" (The Hunchback of Notre-Dame,1996) Kirk Wise ve Gary Trousdale, "Hercule, 1997" John Musker, "Mulan, 1998" Barry Cook ve Tony Bancroft, "Tarzan, 1999" Chris Buck ve Kevin Lime, "Dinosaur 2000" Eric Leighton ve Ralph Zondag tarafından yönetilmiş çizgi canlandırma filmleridir. Pixar Stüdyoları'nda ise bilgisayar canlandırmaları yapılmaktadır: "Bir Böceğin Hayatı" (A Bug's Life, 1998) , "Oyuncak Hikayesi" (Toy Story, 1995) ve "Oyuncak Hikayesi 2, 1999" John Lasseter tarafından yönetilmiş, tamamı bilgisayar canlandırması olan uzun kurmaca filmlerdir. Dreamworks ise, üçü de 1998 yılı yapımı olan Tim Johnson ve Eric Darnell'in yönettiği "Ant-Z", Steve Hickner'in yönettiği "Mısır Prensi" (Prince of Egypt) ve Joe Dante'nin yönettiği "Küçük Askerler" (Small Soldiers) adlı filmleriyle ismini

duyurmuş, 2000 yılı içerisinde de “Rüyalar Kralı Joseph” (Joseph, King of Dreams) adlı filmini tamamlamıştır. (Internet, Disney Stüdyoları resmi sitesi, http://www.disney.com/DisneyPictures/Hunchback_of_Notre_Dame/downloads/HN605140.mov, http://www.disney.com/DisneyPictures/Hunchback_of_Notre_Dame/downloads/HN605140.mov, www.disney.com/DisneyChannel/magazine/september1/Index.html, www.pionet.net/~mcginnr/concept_art.html, www.disney.com/ToyStory/index.html)

Disney Stüdyoları aynı zamanda ilk kez “Noel’den Önce Kabus” (The Nightmare Before Christmas,1993” ve “James ve Dev Şeftali” (James and the Giant Peach, 1996) adlı iki adet üç boyutlu stop-motion canlandırma filmle çizgi canlandırma dışındaki tekniklere yönelmiştir. Ünlü korku filmi yıldızı Vincent Price’dan ilhamla Disney Stüdyoları’nda çektiği canlandırma korku filmi “Vincent”la ismini duyuran Tim Burton, hem siyah beyaz çekimlerle oluşturduğu korku filmi atmosferiyle, hem de baş kahramanın tekin olmayan bir tiplene olmasıyla, Disney Stüdyoları için yepyeni ve farklı bir dili oluşturan isim olmuştur. 1993 yılı yapımı “The Nightmare Before Christmas” Tim Burton’ın tasarladığı ve Henry Selick tarafından yönetilen , 227 kuklanın ‘canlandırıldığı’, vampirlerin, hayaletlerin, kurtadamların, mumyaların vs. olduğu, çocuklar için olduğu kadar yetişkinlere de hitap eden bir korku-müzikaldir. Aynı zamanda bu film, tüm dünyaya dağıtılmış olan ilk stop-motion film olma özelliğini de gösterir. (Lord & Sibley,1998:41)

Bu filmin büyük başarısından sonra, yine Henry Selick’in yönettiği “James and the Giant Peach” yine stop-motion tekniğiyle çekilmiş, başarılı anlatısı ve orjinal

karakterleriyle övgü almış, ama yine de Tim Burton'ın filminin yakaladığı havayı yakalayamamıştır. (Lord&Sibley,1998:42)

2.1.8.1.3 Televizyon Filmleri ve Dizileri

ABD'deki canlandırma ortamının esas büyük başarısı televizyon alanında olmuştur. Çocuklar için hazırlanmasına rağmen yetişkinler tarafından da ilgiyle izlendikleri için en çok izlenen programlar arasında olan çizgi diziler, sadece ABD'de değil, içinde Türkiye'nin de olduğu bir çok ülke televizyonu tarafından gösterilmiş, kahramanları çok sevilmiş ve tanınmıştır.

Tom ve Jerry, Ağaçkakan Woody (Woody Woodpecker), Temel Reis (Popeye), Sevimli Hayalet Casper (Casper the Friendly Ghost) gibi Türkiye'de de çok sevilen karakterlerin yanısıra, Koko the Clown, Felix the Cat, Mr. Magoo gibi ülkemizde çok tanınmamış olan eski çizgi film kahramanlarının geri dönmesiyle beraber, bir çok yeni canlandırma yapım şirketi televizyon için diziler hazırlamaya başlamışlardır. Bunların en eski ve önemlilerinden birisi Bill Hanna ve Joseph Barbera tarafından kurulan Hanna&Barbera'dır. "Huckleberry Hound" adlı diziyle ilk çıkışlarını 1958 yılında gerçekleştiren yapım şirketi, esas büyük başarısını 60'lı yılların en sevilen çizgi tiplerinden birisi olan "Ayı Yogi" (Yogi Bear) ile yapmıştır. Ayı Yogi, kravat ve şapka takan, Jellystone Milli Parkı'nda yaşayan ve Orman Bekçisi John Smith'e zor anlar yaşatan bir karakterdi ve 1964 yılında bir uzun filmi yapılacak kadar sevilen bir dizinin başrol oyuncusuydu. 1960 yılında gösterime giren "Taş Devri" (The Flintstones) yine Hanna&Barbera'nın en başarılı dizilerinden birisidir. Zamanöncesi çağlarda

geçmesine rağmen, modern aletlerin kullanılması ve modern çağ insanına ait alışkanlıkların varlığıyla oluşturulan bir durum güldürüsü olan Taş Devri, uzun yıllar boyunca televizyonlarda gösterilmiştir. Bu esprinin bir benzerinin olduğu “Jetgiller” de (The Jetsons) en az Taş Devri kadar ilgi çeken bir dizi olmuştur. 1970’lerde Hanna&Barbera’nın en başarılı bulunan çalışması “Şirinler” (The Smurfs) Belçikalı karikatürist Peyo’nun çizimlerinden uyarlanmış ve hem Avrupa’da hem de ABD’de çok sevilmiştir. (Bendazzi,1994:234-235) Bir başka büyük yapımcı firma Fimation tarafından hazırlanan “He-Man” (He-Man and the Masters of the Universe) hem bir çok ülkenin televizyonunda sıkça gösterilmesi, hem de oyuncak bebekler, çıkartma kitapları gibi yan ürünlerle büyük bir pazar oluşturması bakımından da büyük başarı sağlamıştır. He-Man’ın devamı olan “She-Ra” (She-Ra the Princess of Power) He-Man kadar büyük bir başarı sağlamamıştır. (Bendazzi,1994:235)

1982 yılında kurulmuş DIC’nin önemli dizileri, “Dedektif Gadget” (Inspector Gadget), ve “Heathcliff” olmuştur.

Charles M. Schultz’un “Peanuts” adlı bant karikatür tiplemesinden uyarlanan ve Türkiye’de Snoopy karakterinin ismiyle tanınan “Charlie Brown” serisi, Lee Mendelson ve Bill Melendez’in de katkılarıyla bir televizyon dizisi olmaktan çok, özel bölümler olarak tasarlanmış kısa televizyon filmleri olarak kabul edilmektedir. (Bendazzi,1994:237)

90’lı yıllarla beraber, eski sevimli kahramanlar ve süper-kahramanların yerini, kaba davranışları, küfürlü konuşmaları ve sosyopatik davranışlarıyla anti-kahramanlar almıştır. Matt Groening’in “The Simpsons”, Mike Judge’ın MTV’de yayınlandığı yıllarda çok meşhur olan “Beavis and Butt-head”, Trey Parker’ın “Southpark” adlı çizgi

dizileri, çocukların ahlaki değerlerini ve eğitimlerini zedelediği düşüncesiyle bir çok kişi tarafından eleştirilmiş, zaten bu diziler de çocukların izleyemeyeceği saatlerde yayınlanmıştır.

2.1.8.2 Batı Avrupa

Batı Avrupa ülkelerinde canlandırma sineması, Disney'in açtığı yoldan ve grafik ve canlandırma tekniklerini ve biçimlerini kullanarak etkinliğini sürdürmüştür. Birkaç önemli canlandırma sanatçısı dışında, kendi tarzlarını oluşturmuş canlandırmacıdan ve ülke okulundan bahsetmek pek mümkün değildir. Son yıllarda, televizyon kanallarının ve sponsor firmaların destekleriyle filmler yapmaya devam etmiş canlandırma sinemacıları, çoğunlukla televizyon ya da sinema için hazırladıkları kısa filmlerle tanınmışlardır.

1960'lı yıllardan itibaren İngiltere, Avrupa'da canlandırma sinemasının en hareketli ve üretken olduğu ülkedir. Özellikle niteliğin yüksekliği ve örgütlü çalışma disiplini (televizyon kanallarının ve sponsor firmaların sınırsız desteği ve yetenekli canlandırmacılar çıkartan canlandırma okullarının varlığı, bu iki kaynağın uyumlu birliktelikleri ve çocuk atölyeleri, amatör kurslar gibi sivil girişimler), İngiltere'nin özellikle reklam filmciliği konusunda çok başarılı olmasını ve sanatsal yaratıcılığı sağlamıştır; ancak kişisel filmlerin yapılması nedeniyle, ulusal bir sinema dilinden bahsetmek mümkün olmamaktadır. John Halas'ın "Hayvan Çiftliği" (Animal Farm) ve George Dunning'in "Sarı Denizaltı" (Yellow Submarine) adlı iki klasik uzun canlandırma filminin başarısından sonra, Dünya ya da Avrupa çapında meşhur olmuş bir

uzun filme rastlanmamaktadır. Bununla beraber, özellikle BBC ve Channel 4'un desteğiyle, çok sayıda yetenekli canlandırmacının yaptığı kısa filmler, İngiltere'den son yirmi yılda çok sayıda başarılı canlandırmacı çıktığını göstermektedir. Bunların arasında, Cosgrove Hall, Richard Taylor, Alison De Vere, Geoff Dunbar, Joanna Quinn, Richard Williams, Bob Godfrey gibi isimler sayılabilir. Ancak , İngiltere canlandırma sinemasının en önemli iki ismi olan Quay Kardeşler ve Nick Park'tan özellikle bahsetmek gerekir. (Bendazzi,1994:273-283)

ABD doğumlu ikiz kardeşler Stephen ve Timothy Quay, İngiltere'de Royal College of Art'ın çizim kurslarına devam ettikten sonra, üç yıl boyunca amatör olarak çalışmış, 1979 yılında da ilk filmleri "Nocturna artificialia"yı yapmışlardır. İngiliz Film Enstitüsü'nün de (British Film Institute) desteğiyle ikinci filmleri "Ein Brundermord"u da yaptıktan sonra, uzunlukları üç ila otuz dakika olan kısa filmler yapmışlardır. The cabinet of jan svankmajer (14 dak.) (1984), The epic of gilgamesh [aka this unnameable little broom] (11 dak.) (1985), The street of crocodiles (20 dak.) (1986), Rehearsals for extinct anatomies, The comb (from the museums of sleep) (18 dak.) (1990), De artificiali perspectiva or anamorphosis, Are we still married? (stille nacht ii) (3 dak.) (1991), Long way down (look what the cat drug in) (3 dak.) (1992), Tales from the vienna woods (stille nacht iii) (3 dak.) (1992), Can't go wrong without you (stille nacht iv) (3 dak.) (1993) adlı filmler yönetmenlerin önemli filmlerindendir. 1994 yılında yaptıkları "Institute Benjamenta" (Benjamenta Enstitüsü) ilk uzun filmleridir. Son olarak 2000 yılı yapımı "In Absentia", Quay Kardeşler'in en son filmidir. Bunun dışında, yönetmen Richard Jones için yaptıkları tiyatro ve opera sahne tasarımlarıyla da isimlerini duyurmuşlardır. Prokofiev'in "Love For Three Oranges", Feydeau'nun "A

Flea in Her Ear”, Çaykovski'nin “Mazzeppa”, Moliere'in “Le Bourgeois Gentilhomme” oyunları için sahne tasarımları yapmışlar, Ionesco'nun “Sandalyeler” (The Chairs) adlı oyunununa yaptıkları sahne tasarımı için de birçok ödül almışlardır. Aynı zamanda Coca-Cola, MTV, Nikon ve Slurpee için reklam filmleri ve müzik videoları yapmışlardır. Daha çok kukla ve stop-motion canlandırmalar yapan Quay'ler, karanlık ve klostrofobik mekanlarda, dışavurumcu bir görsellik anlayışıyla oluşturdukları Kafkavari atmosfer ve küçük eşyalar ve ve küçük ayrıntılar üzerine yaptıkları ışık-gölge ve odak oyunları, kendilerine has bir dil yaratmayı başarmışlardır. Quay'ler hem İngiliz canlandırması için önemli bir isim olarak kabul edilmiş, hem de isimleri Svankmajer ya da Alexeieff gibi canlandırma ustalarıyla anılmıştır. (Bendazzi,1994:276-277; Lord&Sibley,1998:28; Quay Kardeşler resmi Internet sitesi, www.zeitgeistfilm.com/current/quays/quays/html)

İngiliz canlandırma sinemasının en önemli kuruluşlarından birisi de Aardman Canlandırma Stüdyolarıdır. Aardman Stüdyoları canlandırmacıları, hamur canlandırma tekniğine ağırlık vermiş ve yaptıkları filmlerle bu alanda gerçek bir devrim yaratmışlardır. İngiltere'de daha önce hiç kullanılmamış olan bu teknikle British TV için yaptıkları “Vision On” serisiyle isimlerini duyuran Peter Lord ve Dave Sproxtton, 1976 yılında yarattıkları “Morph” karakteriyle bir anda hamur canlandırma tekniğini her yaşta insana sevdirmiştir. Bu dizide “Morph”, alt benliği “Chas” ile birlikte, hayvanlara ve nesnelere dönüşebilen yuvarlak hatlı, küçük bir hamur-insandı.

1978 yılında, daha sonraları Aardman adıyla özdeşleşecek olan yeni bir buluşla birlikte, yeni bir diziye başlamışlardır. Daha önceden kaydedilmiş konuşmalar, diyaloglar ve röportajlar üzerine yapılan canlandırma filmlerinden oluşan

“Canlandırılmış Konuşmalar” (Animated Conversations) adlı dizi ve daha sonra Channel 4 için hazırlanan “Konuşma Parçaları” (Conversation Pieces, 1982-83) adlı dizi, hem biçim hem de içerik ve ifade bakımından çok başarılı bulunmuştur. (Bendazzi,1994:278) Bu dizinin yapımcısı Peter Lord’un da söylediği gibi ‘hem belgesel hem de kurmaca’ olan bu filmler, bir yandan “ağız uyumu” (lip-sync) denen bir teknikle, gerçeğe çok yakın mimikler ve ağız hareketlerini önemsiyor, hem de daha önceden kaydedilmiş gerçek röportajlarla, iletişim davranışları ve insan psikolojisi üzerine olan konularıyla dikkati çekiyordu. “Sales Pitch” ve “Palmy Days” adlı iki diziyle benzer teknikler kullanarak diziler çekmeye devam eden Lord ve Sproxtton, dünya çapındaki ilk büyük başarılarını, 1983 yılında Nick Park’ın Aardman’a katılmasıyla gerçekleştirmişlerdir. 1991 yılında yaptıkları “Creature Comforts”, röportajlarda kaydedilmiş insan seslerinin üzerine hayvanat bahçesindeki hayvanların canlandırıldığı, anavatanlarından kopartılıp, İngiltere’deki bir hayvanat bahçesine kapatılmış hayvanların şikayetlerini anlatan bu filmle, bir de Oscar kazanmışlardır. 1989 yılı filmleri “A Grand Day Out” ile hem Oscar adayı olmuş, hem de dünyaya yeni tiplerini peynirsever mucit Wallace ve onun akıllı köpeği Gromit’i tanıtmışlardır. Bu filmin başarısından sonra BBC desteğiyle çekilen “The Wrong Trousers” (1993) ve “A Close Shave” (1995) de çok başarılı bulunmuş ve yaptıkları yıllarda En İyi Canlandırma Filmi Oscarı’nı almışlardır. Bu filmler, başarılı tiplerinin yanısıra, vücut dili, yüz ifadesi, hareketler ve ağız uyumu bakımından çok başarılı hamur canlandırma örnekleri olmakla beraber, canlandırma filmlerine has komik özelliklerin yanında korku ve macera filmlerinde gördüğümüz klişeler ve kodları, kara film (film noir) türüne göndermeler yapan ışık-gölge oyunları ve alıcı açılarıyla, canlandırma sineması için önemli örneklerdir.(Lord&Sibley,1998:52-55) Nick Park’ın

Dreamworks işbirliğiyle yaptığı son filmi “Tavuklar Firarda” (Chicken Run, 2000) Aardman Stüdyoları'nın ilk uzun filmidir ve büyük gişe başarısı sağlamıştır.

Aardman Stüdyolarında filmler yapan diğer canlandırmacılar, “Next”, “Screenplay”, “Rigoletto” ve “Achilles” adlı filmleriyle tanınan kukla canlandırmacısı Barry Purves, “Rex the Runt” serisiyle Richard Gorezowski, “Stage Fright” filmiyle Steve Box, “Wat's Pig” ve “Adam” adlı filmleriyle Peter Lord'dur. Aardman Stüdyoları'nda, bir çok reklam filmi ve müzik videosu da çekilmiştir. (Lord&Sibley,1998:58-60)

Batı Avrupa canlandırma sinemasında diğer ülkelere gelince; 80'li yıllara gelindiğinde, Fransa'da ASIFA'nın (Association Internationale du Film d'Animation, Uluslararası Canlandırma Filmleri Ortaklığı) da etkileriyle, bir çok yeni canlandırma sanatçısı çıkmış, bu sanatçılar da, diğer Batı Avrupalı meslektaşları gibi kişisel sanat filmleri yapmışlardır. Önemli isimler arasında, Jean-Francois Laguionie, Piotr Kamler, Polonya doğumlu olup daha sonra Fransa'ya göç eden Walerian Borowczyk gibi isimler sayılabilir. Ünlü Fransız yönetmenler Jean-Pierre Jeunet ve Marc Caro'da sinema yaşantılarına, 1977 yılında yaptıkları “Uçuş” (L'evasions), 1979 yılında yaptıkları “Binicilik” (Le manège) ve 1981 yılı yapımı “Son Silah Patlaması Sığınağı” (Le bunker de la dernière rafale) adlı kısa kukla canlandırma filmleriyle başlamışlardır. Fransız canlandırma sinemasındaki örgütlü değişim ve hareketlilik, 1983 yılında Lyon'da kurulan “Assises du film d'animation” ve IO (Image Computer) adlı iki kuruluşla ortaya çıkmış, bilgisayar canlandırması konusundaki ilk adımlar atılmıştır. (Bendazzi,1994:283-293) Fransa 2001 yılında da, özellikle reklam ve müzik videoları alanında, önde gelen bilgisayar canlandırma ülkelerinden birisidir.

İtalya'daki canlandırma filmcilerini harekete geçiren olay, 1957 yılında devlet televizyonunun reklam filmlerine izin vermesidir. Ünlü İtalyan canlandırmacılar arasında Bruno Bozzetto, Giulio Gianini ve Emanuele Luzzati, 80'li yıllarda TRT'de sıkça gösterilen ve çok sevilen "Bay Meraklı" (orjinal adı Çizgi/La Linea'dır) tiplmesiyle tanıdığımız Osvaldo Cavandoli, Guido Manuli, Manfredo Manfredi, Cioni Carpi sayılabilir. (Bendazzi,1994:293-302)

Televizyon filmciliği bakımından ismi çok sık duyulan ülkelerden birisi Belçika'dır. Sinema ve televizyon için filmler üreten Belvision'un kurulmasıyla, diğer ülkelerin televizyon kanallarına da satılan bir çok film ve dizi hazırlanmıştır. Amerikan canlandırma tekniklerini kullanmayı tercih eden kuruluşun dizi ve filmleri arasında "Tenten" (Aventures de Tintin) , "Astérix" , "Red Kit" (Lucky Luke) sayılabilir. Kısa filmler yapan sinemacılar arasında da Raoul Servais, Ray Goossens gibi isimleri sayabiliriz. (Bendazzi,1994:302-306)

Batı Avrupa canlandırma sinemasındaki diğer önemli isimlerden bazıları: Hollandalı Paul Driessen, Alman Helmut Herbst, İspanyol Cruz Delgado, İsviçreli Ernest Ansorge'dir.

2.1.8.3 Doğu Avrupa

80'li yıllar, Doğu Bloğu ülkelerinde faaliyet gösteren canlandırma sanatçılarının, yumuşayan rejim ve baskıların yavaş yavaş azalması sonucu, kişisel filmler yapmaya ve kendi tarzlarını oluşturmaya başladıkları yıllar olmuştur.

Yugoslavya henüz bölünmemişken, Zagreb Okulu, bir çok yetenekli canlandırma sanatçısı çıkarmıştır. Özellikle çizgi canlandırma tekniğinde, kendine özgü diliyle Yugoslav okulu, bir çok Doğu Bloğu sinemacısını da etkilemiştir. Nedeljko Dragić, Zlatko Grgić, Borivoj Dvorniković, Boris Kolar, Ante Zaninović, Marks ve Jutrisa, Pavao Stalter, Zdenko Gasparović, Jasko Marusić gibi canlandırmacılar Zagreb Okulu'nun önde gelen isimleridir.(Bendazzi,1994:333-341)

Polonya, Doğu Bloğu ülkeleri arasında, canlandırma sinemacılarına en çok serbestlik tanımış ülkedir. Bunun sonucu olarak, özellikle deneysel canlandırma dalında bir çok sanatçı çıkmış, yılda 120'ye yakın film yapılmış, dünyada da en gelişmiş ve yaratıcı isimlere evsahipliği yapmıştır. Aynı zamanda, koyu ton seçimleri (siyah ve gri sıkça kullanılmış), kasvetli ve karamsar biçim ve içeriğin görüldüğü filmler, varoluşçu sorgulamalarıyla Polonya canlandırma sineması ekolünün simgeleri olmuştur. Önemli isimler arasında Miroslaw Kijowicz, Daniel Szczechura, Stefan Schabenbeck, Ryszard Czekala, Jerzy Kucia, "Tango" adlı filmiyle 1980 yılında Oscar kazanmış olan Zbigniew Rybczynski gibi isimleri sayabiliriz. (Bendazzi,1994:341-347)

Macaristan, Stalinist rejimi ve sinemacılar üzerindeki kısıtlamalarını yumuşatan ve ortadan ilk kaldıran ülkedir. Film yapım şirketi Pannonia'nın kurulmasından sonra hem ticari, hem de deneysel filmler yapılmaya başlanmış, kimi filmler başka ülkelere dağıtılma imkanı bulmuş, bazı sanatçılar ise isimlerini tüm dünyaya duyurabilmiş ve ödüller kazanmıştır. En önemli Macar canlandırmacılar arasında Marcell Jankovics, Sandor Reisenbücher, György Kovasznai, 1981 yılında "Sinek" adlı filmiyle Oscar kazanmış Ferenc Rofusz, 1980 Cannes Film Festivali'nde "Sürekli Hareket" (Moto

perpetuo) adlı filmiyle En İyi Canlandırma dalında Altın Palmiye almış olan Bela Vajda, Jozsef Gemes gibi isimleri sayabiliriz. (Bendazzi,1994:348-353)

Rumen Animafilm canlandırma şirketinin sanatçıları olan Mihai Badica, Zoltan Szilagyi Romanya'nın, Anri Kulev ve Nikolai Todorov Bulgaristan'ın, Fedor Khitruk Yuri Norstein eski Sovyetler Birliği'nin, Jiri Brdecka ve Bretislav Pojar da Çek Cumhuriyeti'nin son dönemde çıkardığı en önemli canlandırma sanatçılarıdır. Fakat bu isimlerin arasında en ünlüsü ve en özgünü, kendine has sinema dili, kukla canlandırma tekniği ve gerçeküstü öykülerden oluşturduğu ilginç filmleriyle Çek Jan Svankmajer'dir. Svankmajer, kukla canlandırma tekniğiyle canlı filmi birarada kullanarak yaptığı filmleriyle, Çek canlandırma sinemasının, Trnka ile beraber en önemli isimlerinden birisidir. Oyuncularını ölü hayvanlardan, yaratıklardan seçen, mekan olarak karanlık bodrum katlarını ya da boş evleri kullanmayı tercih eden ve makas, bıçak ve kırık cam gibi nesnelere sıkça kullanan Svankmajer, ilk filmi 1964 yılında yapmıştır. (Son Hile/ The Last Trick) Gerçeğin ve hayalin birbirine karıştığı filmlerinde kendisini en çok etkileyen iki isim olarak Edgar Allen Poe ve Lewis Carroll'dan bahseden Svankmajer'in önemli filmleri arasında 1971 yılı yapımı "Jabberwocky", 1982 yılı yapımı "Dimensions of Dialogue", 1988 yılı yapımı ve Carroll'un romanı 'Alice Harikalar Diyarında'nın kişisel bir uyarlaması olan "Alice" ve 1994 yılı yapımı "Faust" sayılabilir. Görsel estetiği ile, başta Quay Kardeşler olmak üzere birçok genç canlandırma sanatçısına esin kaynağı olmuştur.(Internet sitesi, <http://www.illumina.co.uk/svank/>, Bendazzi,1994:363-364, Lord&Sibley,1998:27-28)

2.1.8.4 Japonya

Japonya’da canlandırma sinemasının ortaya çıkışı 1920’li yıllarda olmuştur. Bu dönemde yapılan canlandırma filmleri, kurmaca olmayan kısa filmlerdi. Canlandırma filmlerinde kullanılacak malzemenin pahalı olması, o dönemde yapılan film sayısının sınırlı bir sayıda kalmasına neden olmuştu. Japon canlandırma sanatındaki ilk hareketlilik, 1937’de Çin’le yapılan savaş döneminde, ikinci hareketlilik ise 2. Dünya Savaşı sırasında yapılan askeri propaganda filmleriyle yaşanmıştır. İlk uzun canlandırma filmi, Mituyoseo’nun “Momotaro’s God-Blessed Sea Warriors” (Momotaro’nun Kutsanmış Deniz Savaşçıları) adlı filmidir. İmparatorluk ordusunu, şeytan kılığındaki ittifak kuvvetlerine karşı savaşırken gösteren bu filmden sonra, savaştan ağır hasarlarla çıkan Japonya’da canlandırma hızla ivme kaybetmiş, eski kişisel filmlere geri dönmüştür. 1950’lerde ABD’deki stüdyo sisteminin benimsenmesi, üretkenliği doğurmuş ve “Anime” adı verilen Japon canlandırma biçimi ortaya çıkmıştır. Japonca’da “canlandırma filmi” anlamına gelen bu kelime, 1956’da kurulmuş olan Toei Stüdyolarının yaptığı filmlerden sonra kullanılmaya başlanmıştır. Disney okuluna yakın filmler yapan bu stüdyodan ilk film, Tezuka’nın “Büyük Alkazan” adlı filmidir. Tezuka, bu filminden sonra, televizyon için diziler çekmeye başlamıştır ve 1962 yılında başladığı “Tetsuwan Astro Boy” dizisi çok ilgi çekmiştir. Bu dizinin daha sonraki bölümleri ABD’ye de satılmış, şiddet içeren sahnelerin sakıncalı bulunması nedeniyle sansürlenerek gösterilmiştir. Japonya’da Anime filmlerinin atası sayılan ve ‘Anime Tanrısı’ olarak isim yapan Osamu Tezuka sayesinde, renkli filmlerin de kullanılmaya başlanmasıyla, Anime filmleri televizyonda da çok popüler olmuştur. Bu filmler,

Japonlar için çok şey ifade etmekteydi; çalışkanlığın ödüllendirildiği, yapıcı mesajlar içeren filmlerdi. 1966 yılında yapılan “Cyborg 009” adlı filmde, sekizi erkek biri kız dokuz android, insana dönüşmek için uğraş veriyor, sonuçta bu işten vazgeçiyordu. Çağdaş dünyada Japonya’nın varolma çabaları içerisinde, eskiye duyulan özlem dile getiriliyordu. (Hendrich, Internet sitesi makalesi, http://home.earthlink.net/~jhendrich/anime_history.htm)

60’lı yıllarda çok yağın olan korku ve spor Anime’lerden sonra, 70’li yıllar, bilim-kurgu Anime’lerin yaygınlaştığı yıllar olarak kayda geçmiştir. Anime’nin altın yılları olarak kabul edilen 1980’li yıllarda, artık büyük şirketler de bu sanat dalına yatırımlar yapmaya başlamış, başyapıt niteliğindeki filmler de bu yıllarda üretilmiştir. “Macross” gibi filmler, sponsör ve dağıtıcı şirketler bulmakta zorluk çekmemiştir. “Macross”, Takutoku ve Bandai gibi şirketlerin oyuncak ve kitaplar gibi yan ürünler üretmesi ve pazara sunmasıyla bir fenomen olmakla kalmamış, “ağız uyumu” (lip-snycing) gibi yeni tekniklerin kullanıldığı gelişkin bir film olarak dikkati çekmiştir. Bu yıllarda, televizyon için çekilmiş filmlerin sıkça görülmesinin yanısıra, Hayao Miyazaki ve Tsao Takahata gibi yönetmenlerin uzun filmleri de oldukça başarılı olmuştur. 1988 yılında, Otomo’nun yönettiği “Akira”, her karesinin ayrı ayrı çizilmesi, başarılı canlandırma tekniği ve etkileyici öyküsüyle birçokları tarafından Anime tarihinin en başarılı filmlerinden biri olarak kabul edilmiş, aynı zamanda Anime’nin ABD’de de tanınmasını sağlamıştır. (Hendrich, Internet sitesi makalesi, http://home.earthlink.net/~jhendrich/anime_history.html)

Video filmlerinin çok yaygın olduğu bu yıllarda, OAV adı verilen, çok kolay kopyalanan ve çoğaltılabilen bir kaset formatının ortaya çıkmasıyla, şiddet ve pornografi

içeren Anime'ler ortaya çıkmış ve bu türün kolayca yayılmasıyla, Anime kötü bir ün kazanmıştır.

Anime, bir film türü olarak, 2. Dünya Savaşı sonrası, maddi ve manevi, çok yara almış olan Japonya için çok şey ifade etmiştir. Çok sayıda insana kolayca ulaşabilecek ve kolayca anlaşılabilir bir medya ve Doğu kültürünün ruhunu da içinde barındıran bir sanat dalı olması bakımından çok önemsenmiştir. Filmlerde, Japonya'nın yeniden yapılanması esnasında yaşanan ve yaşanabilecek kültürel ve toplumsal sorunlar işlenmektedir. Anime'lerin kökeninde, 'çizgi roman' anlamına gelen, ve tarihi çok eskilere dayanan "Manga"lar yatmaktadır. Manga'lar, Japon kültürü için, sadece küçükler için tasarlanmış çizgi romanlar değil, büyüklerin de keyif alabileceği edebi eserlerdir. Film anlatısına yakın anlatım biçimleriyle (alıcı hareketleri, olay ve hikaye örgüsü, karakter gelişimi gibi filmsel anlatı özelliklerini, ses efektleri gibi teknik özellikleri bünyesinde barındırır) Manga'lar, Anime filmleri için ilham kaynağı olmuştur. Yine Japon hikaye anlatım geleneğine uygun olarak, hikaye anlatımında, "emonogatri" adı verilen bir şiirsellik içerirler. Çok değişik Anime ve Manga çeşitleri vardır, çoğu üslup olarak farklılık arzeder. ABD çizgi roman geleneğinden farklı olarak, Anime ve Manga kahramanları, doğaüstü güçleri olan süper-kahramanlar değil, esrarengiz yönleri olan sıradan insanlardır. Yine ABD geleneğinden farklı olarak, Manga ve Anime'ler yaralanmaları ve ölümleri içerir. Ticari bir kaygı gütmeksizin, kahramanların ölmesi için, hikayenin bitmesi beklenir. Filmin, dizinin ya da çizgi romanın devam etmesiyle, kahramanlar gelişir, büyür ve ölürlür. (Hendrich, Internet sitesi makalesi, http://home.earthlink.net/~jhendrich/anime_history.htm)

Anime filmleri, şiddet içerdikleri düşüncesiyle eleştirilirler. Fakat şiirsel anlatımları, ilginç filmsel anlatıları ve sanatsal tasarımlarıyla, farklı ve övgüye layık bir canlandırma ekolü olarak kabul edenler çoğunluktadır. (Internet, http://www.animenewsnetwork.com/archives/editorial/is_it_manga.php)

2.1.9 Türkiye Canlandırma Sineması Tarihine Kısa Bir Bakış

Türkiye’de canlandırma sinemasının temelleri 1960’lara uzanır. Canlandırma reklam filmleri o dönemlerde sinemalarda gösterilmiş, İstanbul Reklam, Radar Reklam, Rare Reklam ve sonraları Stüdyo Çizgi adını alacak olan Karikatür Reklam tarafından destek görmüştür. Stüdyo Çizgi sonraki yıllarda ilk Türk canlandırma filmi olan “Evliya Çelebi”yi, çizgi canlandırma tekniğiyle yapmıştır. Ferruh Doğan ve Oğuz Aral gibi ünlü karikatüristlerin de katılımıyla kurulan Canlı Karikatür Stüdyosu, “Koca Yusuf” ve “Direklerarası” adlı iki film yapmıştır. Fakat canlandırma filmlerinin yoğun ekip çalışması ihtiyacı ve teknik olanaksızlıklar, bu karikatüristlerin canlandırmayı bırakıp, tekrar çizim hayatlarına geri dönmelerine neden olmuştur. İkinci hareketlilik, 1972 yılında TRT yayın hayatına başlayınca gerçekleşmiştir. Televizyon reklamcılığının yaygınlaşmasıyla Derviş Pasin, Erim Gözen, Tunç İzberk, Emre Senan, Ruhi Görüney gibi isimler canlandırma reklam filmleri yapmaya başlamışlardır. Parasızlık yüzünden bu stüdyoların da yavaş yavaş kapanmasından dolayı, bu sinemacıların pek çoğu yollarına yalnız devam etmişlerdir. 1972 yılında Tonguç Başar’ın “İnanç Gemisi Nasıl İlerlerdi” adlı Annecy Film Festivali’nde gösterilmiş ve eski Türkçe harflerden oluşturduğu filmi hem çok beğenilmiş, hem de Türk canlandırma filmcilerin bundan

sonra yapacağı kişisel filmler için bir esin kaynağı olmuştur. Tan Oral 1969 yılında yaptığı “Sansür” adlı deneysel filminde, doğrudan film şeridinin üzerine yaptığı çizimlerle canlandırma yapmıştır. “Çizgi” adlı filminde eski dergi fotoğraflarından yaptığı kolaj canlandırması, Berhold Brecht’in ‘Aslan Asker Şvayk’ını oynayan Dostlar Tiyatrosu tarafından da kullanılmıştır. Pek çok güçlüğe rağmen 1974 yılında Cemal Erez’in 65-K, 1975 yılında Emre Senan’ın “Gergedan Adam”, 1978 yılında Meral Birden’in “Kedi” adlı filmleri gösterime sunulabilmiştir. Kültür Bakanlığı’nın açtığı Nasrettin Hoca konulu yarışma sonucu Tonguç Yaşar ve Tunç İzberk “Hoca ve Hırsızlar” adlı filmleriyle birincilik ödülünü paylaşmışlardır. Nasrettin Hoca filmlerine 1980 yılında Ateş Benice, 1982 yılında da Ümit Solak katkıda bulunmuşlardır. Ali Murat Erkorkmaz “Ezop” (1980), “Rotto Botto Robotto” (1987), “Yok Yok” (1989) ve “Babum Şov” (1994) adlı filmleriyle dikkati çekmiştir. Yeni nesilden, “Yabancı” adlı ilk bilgisayar canlandırmasıyla Fethi Kaba, “Hata” adlı filmiyle Mahmut Tibet, “Gölge Oyunu” adlı filmiyle Bahadır Tosun isimlerini sayabiliriz.

2.2 TEKNİKLER

Canlandırma sinemasında temel olarak iki teknikten söz edilebilir: İki ve üç boyutlu canlandırma. Görsel ve biçimsel farklılıklarının yanısıra, yapım aşamasındaki farklılıkları bakımından da ayrı kategoriler olarak ele alabileceğimiz bu iki teknik, kendi bünyeleri içerisinde de pek çok değişik tekniği barındırır.

2.2.1 İki Boyutlu Canlandırma Teknikleri

İki boyutlu canlandırma filmlerinde en sık rastlanan teknik çizgi canlandırmadır. Genellikle asetat (celluloid) üzerine çizim yapıldığı için evrensel ismi ‘cel-animation’dır. (Culhane,1988:13; Furniss,1998:33; Noake,1988:148; www.cs.sfu.ca/people/GradStudents/bishko/personal/anim) Temel ilke, birbirinden farklı olan çizimlerin, kağıt ya da asetat üzerinde üretilmesidir. Bir sinema filminde, yansıtma esnasında perdeye saniyede yirmidört karenin yansıması düşüncesinden yola çıkarak ortaya çıkan, çizimleri canlandırma fikriyle, birbirinin devamı olan çizimleri arka arkaya alıcıya kaydetmek suretiyle ‘canlandırmak’ mümkündür. Bu sebepten dolayı, her bir saniyelik hareket için yirmidört kare çizim yapılması gerekmektedir. Çizgi canlandırmacıların hemen hepsi, her çizimden iki kare kaydettikleri için, çizgi canlandırmada, bir saniyelik görüntüde oniki kare çizim olur. Çizgi canlandırma, iki çeşit asetat üzerinde yapılabilir. Altını gösteren saydam asetat üzerine yapılan çizimlerde, figürün hareketleri önce kağıt üzerinde tasarlanır, daha sonra üzerlerine asetat konarak çizimin dış hatları kopyalanır. Boyama işlemi, Çin mürekkebi, sulu boya ya da özel asetat kalemleriyle yapılır. (Culhane,1988:11-12) Gelişen teknoloji sayesinde, artık çizimler, özellikle layout adı verilen arka plan çizimleri, bilgisayarla çoğaltılmaktadır (scanning/tarama) ve boyanmaktadır. Bunun dışında, mat asetat ta sıkça kullanılan malzemelerden birisidir. Bu tip asetatta, canlandırmacı renkli kalemlerle ya da pastel boyayla (crayon) çizim yapar. özel spreylere sayesinde mat asetatın saydama, saydam asetatın mata dönüştürülebilmesi mümkündür. (Noake,1988:144) Kağıt, çizimleri asetata geçirmeden önce, ilk taslakların yapıldığı bir malzeme olmakla

beraber, kimi canlandırmacılar tarafından, esas malzeme olarak ta kullanılabilir. Burada delikli kağıt, ışıklı masadaki (light box) çizgi film şeridi (peg bar/ pim) üzerine yerleştirilir. Daha önce yapılan çizim bu kağıdın altında bulunmaktadır ve asetat kadar olmasa da, ışıklı düzenek sayesinde geçirgen olan kağıdın arasından görünür. Hareketin türü ve hızına göre şeklin durumu, küçük bir değişiklikle yeniden çizilir. Arka plan da her yeni çizime göre, kopya kağıdıyla tekrar çizilmelidir. Bu eski teknik, yeni teknoloji ve kaliteli malzemeler yüzünden, artık fazla rağbet görmemektedir. Çizgi canlandırma tekniklerine en iyi örnekler, Disney canlandırma filmleridir.

İki boyutlu canlandırma tekniklerinden sıkça kullanılan bir diğeri de ‘kolaj canlandırma’ olarak adlandırabileceğimiz ‘cut-out canlandırma’dır. Bu teknik, yassı figürlerin doğrudan alıcının altında canlandırılması ilkesine dayanır. Kartondan kesilmiş parçaların biraraya getirilmesiyle oluşturulmuş şekillerin, alıcının tam dik olarak yukarıdan çekim yaptığı cam plakanın üzerine yerleştirilerek, kare kare fotoğraflanmasıyla gerçekleştirilen canlandırma tekniğidir. Şeklin parçaları birbirine iğne ya da raptiyeyle tutturulur. Fotoğraf ya da video baskılardan kesitler de kullanılabilir. Cut-out canlandırmalara en iyi örnekler, Lotte Reiniger’in filmi “Prens Ahmet’in Maceraları/ Die Abenteuer des Prinzen Achmed”, Rus canlandırmacı Yuri Norstein’in “Masalların Masalı/ Tale of Tales” sayılabilir. Televizyonlarda halen gösterilmekte olan “Southpark” dizisi de cut-out canlandırma tekniğine iyi bir örnektir. Cut-out canlandırmada renkli parçalar kullanıldığı gibi, bir başka teknik olarak ta siluet (silhouettes) canlandırmada siyah beyaz karton kullanılabilir. Burada siyah karton kesilerek, üzerinde oluşturulan figürler, çizim masasında, alttan ışık verilerek kare kare kaydedilir ve canlandırılır. (Furniss,1998:43-50)

Bunların dışında, iki boyutlu canlandırmada kullanılan bazı özel teknikler de vardır. Doğrudan cam üzerine sulu boya ya da yağlı boyayla yapılan canlandırmalara 'cam canlandırma' (glass animation) adı verilir. Bu teknikte, cam üzerine yapılan resim, alttan gelen ışık sayesinde parlak ve ışığı geçiren bir yapıya sahip olur. Bir sonraki hareket, bir önceki resim üzerinde iğneyle çizilir ve tekrar boyanır. Arka plan ise her yeni kare için yeni baştan çizilir.

'Kum canlandırma' (sand animation ya da under-lit sand animation) en zor ve emek isteyen canlandırma tekniğidir. Canlandırmanın herhangi bir aşamasında yapılacak olan hata, tüm sürece baştan başlanmasını gerektirir, bu yüzden çok sık kullanılan bir teknik değildir. Bu teknikte, normal ya da renkli kum, ince bir tabaka halinde cam plakanın üzerine konulur. Hareket yanılması sağlayacak çizimler, canlandırmacı tarafından elle, kumun üzerinde yapılır. Bu teknikle yapılmış canlandırma filmlerine verilebilecek en iyi örneklerden biri, 8. Ankara Uluslararası Film Festivali'nin Uluslararası Canlandırma Yarışması bölümünde En İyi Canlandırma Filmi seçilen, Vera Neubauer'in 1995 yılı filmi "The Lady of the Lake/ Göl Kadını"dır. (Furniss,1998:30-32)

Ünlü Rus canlandırmacı Alexandre Alexeieff ismiyle özdeşleşmiş olan 'iğne canlandırma' (pinscreen ya da pinboard), etkileyici görselliğine rağmen, kum canlandırma kadar zahmetli olduğu için, sık rastlanmayan bir tekniktir. Bu teknikte, binlerce iğne delikli bir tahtaya sokulur ve figürler iğnelerin deliklerden içeri itilmesiyle üretilir. Tahta plakanın iki yanından verilen ışıkla, iğneler farklı boyutlarda gölgeler üretir ve bu ışık/gölge oyununun her kare için yeniden hazırlanmasıyla canlandırma gerçekleştirilir. Alexeieff'in, "Burun/Le nez" adlı filmi ve Orson Welles'in "Dava/ The

Trial” filmi için yaptığı giriş ve sonuç bölümleri, iğne canlandırmanın en bilinen örnekleridir. (Bendazzi,1994:110; Furniss,1998:34-36)

‘Üstüste boyama canlandırma’ olarak adlandırılan “overpainting” tekniğinde, hareket kare kare çizimlerle değil, aynı resim taşıyıcısı üzerinde, resmin üzeri boyanarak sağlanır. Bir önceki resimde, yeni bir fırça ya da kalem darbesiyle ufak değişiklikler yapılır ve her ekleme alıcıya kaydedilir. Bu teknikte kademeli bir değişim, şekillerin tek tek ortaya çıkmasıyla sağlanır. (Furniss,1998:75)

‘Alıcısız Canlandırma’ (cameraless animation) olarak ta adlandırılan doğrudan film üzerine kazıma ya da resmetme tekniğinde, çizimler film malzemesinin yüzeyinde, iğne ya da maket bıçağıyla yapılır. Kazınan yerler asetat kalemleri ya da boyayla renklendirilebilir. Bu teknikte de, birkaç saniyelik görüntü için yüzlerce karenin tek tek resmedilmesi gerekir, çizimlerin bir film karesinin yüzeyi gibi küçük bir alanda yapılması gerekir, bu yüzden de sık kullanılan bir teknik değildir. Ayrıca, aynı zorluklardan dolayı, canlandırmacının yalnız başına çalışmak zorunluluğu, filmin oluşturulma sürecini uzatır. Norman McLaren’in filmleri ve Barbel Neubauer’in “Algoritmeler/Algorithmen,1994”, “Kökler/ Roots,1996” ve “Ayışığı/ Mondlicht,1997” filmleri, bu tekniğin örneklerindedir. (Furniss,1998:40-45)

“Rotoskopi” (The Rotoscope) , Max Fleischer’in 1917’de patentini aldığı bir tekniktir. Bu teknikte, canlı film görüntüleri yönlendirme aynası yardımıyla, tek tek kareler halinde mat bir cama yansıtılır ve canlandırmacı tarafından ince bir kağıt ya da asetata tek tek kopyalanır. Tekrardan filme alındığında, canlandırmada yüksek derecede bir gerçekçilik elde edilir. Fleischer’in 1939 yılı yapımı “Gulliver’in Seyahatleri/

Gulliver's Travels" filminde gördüğümüz bu teknik, günümüz canlandırmacıları tarafından da kullanılmaktadır. (Culhane,1988:33; Furniss,1998: 77)

Bu tekniklerin yanısıra, bir canlandırma tekniği olarak kaynaklarda yer almayan ama göz yanılsamaları sonucu hareketsiz nesnelerin hareketlendirilmesi ilkesine dayandığı için canlandırma tekniği olarak sayabileceğimiz alıcı oyunları da vardır. Sabit bir alıcının, kayıt hızının artırılması ve uzun bir süre bir nesneyi kaydetmesi sonucunda, örneğin yürüyen insan kalabalığı, hava durumu ya da gün akışı, çok hızlı bir şekilde gösterilebilmektedir.

2.2.2 Üç Boyutlu Canlandırma Teknikleri

Üç boyutlu canlandırma, canlandırmacı ve ekibi tarafından kurulmuş bir sahne düzeni içerisinde, kukla ya da hamur modellerin tek tek fotoğraflanarak canlandırıldığı, ya da insanların küçük hareket değişikliklerinin alıcıya tek kareler halinde kaydedilmesiyle gerçekleştirilen tekniklerden oluşur. Kurulan sahne düzenlerinde, gerçek dünyanın küçültülmüş ölçekteki bir benzeri yaratılır. Hareketler, canlandırmacı tarafından tek tek değiştirilir ve canlandırma alıcıya kayıt esnasında gerçekleştirilir. Bu üç boyutlu canlandırma tekniğine 'stop-motion' adı verilir. (Furniss,1998:161; Lord&Sibley:68)

Bu tip üç boyutlu canlandırma filmlerinde iki tip model kullanılır: Kukla ya da hamur. İlk kukla canlandırma filmlerinde gördüğümüz klasik kuklalar metal ya da tahta olurlar ve sabittirler. Daha sonra geliştirilmiş olan kuklaların ise içlerinde, ayakta durmalarını ve hareket etmelerini sağlayan iskeletler vardır. Bu iskeletler alüminyum

telden yapılırlar ve esnekler. Eklemler kuklaların ise eklem yerlerinde bilyeler vardır. Bu iskeletlerin etrafı ya pamuk, köpük karton (strafor) ya da balmumuyla kaplanıp, üzerlerine elbise giydirilir ve saç eklenir, ya da önceden hazırlanmış bir alçı kalıbın içine yerleştirilen iskeletin üzerine lateks sıvısı akıtılır ve fırınlanıp kabarması sağlanır. Kuklaların kafaları, kişilerin duygusal yapısını temsil eden sabit bir yüz ifadesine sahip olur; bakış yönleri bir iğne yardımıyla göz bebeklerinin hareket ettirilmesi sonucu değiştirilebilir. Kukla canlandırmaların saygın örnekleri, Svankmajer'in ve Barry Purves'ün filmleri ve Tim Burton'un "The Nightmare Before Christmas" filmidir. (Furniss,1998:161-165)

'Hamur canlandırma' (clay animation, ama uluslararası literatürde 'claymation' olarak adlandırılmaktadır) "plasticine" adı verilen oyun hamuruyla hazırlanan kuklalarla yapılır. Bu hamur kuklaların özelliği, yumuşak dokuları sayesinde, istenildiği an şekillerinin değiştirilebilmesidir. Bu kuklaların da içerisinde metal iskeletler yer alır. Klasik kuklalardan farkları, yüz ifadeleri ve vücut hareketlerinin, filmin konusuna ya da sahnenin dramatik özelliğine göre değiştirilebilmesidir. Bununla beraber, kukla-oyuncunun ağız ve dudak hareketleri, okuduğu metne göre değiştirilebilir. Kimi hamur canlandırmacılar, önceden hazırladıkları ağız ve dudak kalıplarını, kahramanın söylediği sözcükler ve harflere uygun olarak takıp çıkartmayı tercih eder. Hamur canlandırma filmlerine verilebilecek en tipik örnekler, Nick Park'ın "Wallace ve Gromit" serisi ve Henry Selick'in "James and the Giant Peach" filmleridir. (Furniss,1998:161-169; Lord&Sibley,1998:89-107)

İnsanların kullanıldığı canlandırma filmlerine "pixillation" adı verilir. Pixillation'un stop-motion'dan farkı, vücut ve yüz hareketlerinin gerçeğe uygun bir

şekilde canlandırılmamasıdır. Bu teknikte, oyuncular çok ufak hareketlerle yer değiştirirler ve bu değişiklik kare kare alıcıya kaydedilir. Bu karelerin oynatılması sonucu, örneğin ayakta duran bir oyuncu yürüyormuş gibi görünür, ama ayakları ve elleri hareket etmez. Bu teknik, yabancılaştırıcı etkisinin yanısıra, özellikle oyuncuları çok zorlayan ve çok zaman alan çekimlere ihtiyaç duyduğu için, kısa bölümler olarak canlandırma filmlerde kullanılır, tümünde pixillation'un kullanıldığı bir filme sıkça rastlanmaz. Bu tekniğin kullanıldığı en bilindik örnek Norman McLaren'in "Komşular/ Neighbors" adlı filmidir. (Culhane,1988:293; Furniss,1998:159)

2.2.3 Bilgisayar Canlandırma

Son yıllarda canlandırma tekniklerinde, teknolojik yeniliklerle beraber, bilgisayarların da yardımıyla, zaman ve emek isteyen birçok aşamanın ortadan kalkması sonucu, yeni gelişmeler ortaya çıkmıştır. Bilgisayar canlandırması, başlıbaşına yeni bir canlandırma tekniği olarak kullanılmıştır. Bilgisayar temelli görüntüler (computer-generated imagery / PGI) yeni bir canlandırma tekniği olduğu kadar, canlı filmlerde görsel etkilerin kullanıldığı yeni bir araç olarak ta benimsenmiştir (Ocak 1997 itibariyle, uzun canlı filmlerin %75'inin herhangi bir aşamasında, dijital efektlerin ya da bilgisayar canlandırma tekniklerinin kullanıldığı belirlenmiştir / Internet sitesi makalesi, <http://www.herring.com/mag/issue38/smoke.html>) . Zaman ve emek isteyen aşamaları kolayca yapabilmesi bakımından bilgisayarlar, son dönemde kullanılagelmiştir; teknolojinin sürekli ve artan bir hızla gelişmesi nedeniyle de, hem sinemacılar tarafından

filmlerde, hem de amatör kullanıcılar tarafından kişisel bilgisayarlarda kullanılması da mümkündür. Tek tek karelerin resimlenmesi, boyanması ve canlandırılması aşamalarını, kısa sürede ve hatasız olarak gerçekleştirmesi nedeniyle bilgisayarlar, canlandırmacıların işini kolaylaştıran bir araçtır. Giderek ucuzlayan ve performansları artan yazılımlar sayesinde, canlandırma filmlerinde çizilmesi ya da canlandırılması çok zor olan sahnelerin ya da figürlerin ortaya çıkarılması bilgisayar tarafından gerçekleştirilmektedir. Bilgisayar destekli canlandırma teknikleri için geleneksel canlandırma filmlerinin dışında, günümüzde televizyon, video üretimleri ve internet ortamında da çok geniş uygulama alanları bulunmaktadır. Bütün bu teknik kolaylıklarla beraber, figürlerin çizimi, sahnelerin tasarlanması ve nesnelerin modellenmesi aşamasında, canlandırmacının sanatsal yaratıcılığı ve tasarım gücü de önemini korumaktadır. Bilgisayar canlandırma teknikleri bu sebeplerden dolayı, yeni bir anlatım dilini de içerdiğinden, özgün bir canlandırma biçimi olarak değerlendirilmektedir.

2.2.3.1 Bilgisayar Kökenli Canlandırmanın Kısa Tarihi

Bilgisayar temelli canlandırma teknikleri, kullanılmaya başlandığı 60'lı yılların ortalarından beri, en heyecan verici ve devrim niteliğindeki gelişmelerden biri olarak kabul edilmiştir. Bilgisayar yardımıyla yapılmış ilk çizimler, kağıt üzerine aktarılmış tek renkli çizgilerdi. 1970'li yıllara gelindiğinde bilgisayar grafikleri, uzay öykünümleri (simulation), pilot eğitimi için etkileşimli uçuş görüntüleri ve iletişimi için kullanılmaktaydı. (Bendazzi,1994:439) Teknolojinin gelişmesiyle beraber bilgisayar canlandırması, ciddi bir görsel iletişim aracı ve sanatsal yaratıcılığa açık bir ortam olarak

kabul edilmeye başlamıştır. 1981 yılında İngiliz John Halas, tamamı bilgisayarla canlandırılmış ilk film olan “Dilemma”yı yapmıştır. Bunu Disney’in bir deneme filmi olarak tasarladığı, John Lasseter’in yönettiği “The Wild Things” izlemiştir. Bu dönemde yapılabilen bilgisayar canlandırmaları, iki boyutlu geometrik şekillerden oluşmaktaydı. Bu teknik üzerine çalışan bilgisayar programcıları, kurmaca bir öykü anlatabilmek amacıyla, insan şekilleri, modellemeler ve renkler üzerine çalışmalar yapmış, bu çalışmaların sonucu olarak ta, Susan VanBaerle’nin “Snoot and Muttly” ve Lucasfilm’in “The Adventures of Andre and Wally B./ Andre ve Wally B.’nin Maceraları” adlı filmleri ortaya çıkmıştır. Birçok canlandırma festivalinde ödüller kazanmış bu filmler, karakterlerin ve öykülerin olduğu ilk bilgisayar canlandırma filmleri olarak önemlidirler. (Bendazzi,1994:441)

80’li yılların ortalarından başlayarak, bilgisayar canlandırması tekniğini benimseyen sinemacıların sayısının da artmasıyla beraber, bu teknikle yapılan filmlerin de sayısı ve popülaritesi artmış, 1989 yılında John Lasseter’ın Pixar Stüdyoları’nda yaptığı “Tin Toy” adlı filmi Oscar kazanmıştır.

Bilgisayar canlandırma tekniğine, 90’lı yıllara gelindiğinde, kısa sinema filmlerinde olduğu kadar, hatta daha fazla, televizyon için çekilmiş reklam filmlerinde ve müzik videolarında rastlanmaktadır. Özellikle bilgisayar teknolojisinin gelişmesi, bilgisayarların ucuzlaması ve kişisel bilgisayarların evlere kadar girmesi, bu canlandırma yazılımlarının amatörler tarafından kullanılabilmesini sağlamış, bu gelişme de bu tekniğe olan ilgiyi arttırmıştır. (Bendazzi,1994:442)

Bununla birlikte, bilgisayar canlandırma tekniklerinin kullanıldığı özel etkiler, bir çok Hollywood yapımı filmde kullanılmış ve büyük ilgi görmüştür. “The Abyss”,

“Total Recall” ve “Terminator 2” filmlerinde kullanılan başarılı görsel etkiler ve bu yeni tekniğin çok ilgi çekici ve heyecan verici bulunması, bir çok film yapım şirketini bu alana yöneltmiştir. Artık günümüzde pek çok filmde, özellikle Hollywood yapımı büyük bütçeli filmlerde, bilgisayar temelli canlandırmalara ve etkilere rastlanmaktadır. Ayrıca, tamamı bilgisayar canlandırma olan uzun filmler de yapılmaktadır. Pixar Stüdyoları’nın “Toy Story” serisi ya da “A Bug’s Life” ve “Ant-Z” gibi filmler bu teknikle yapılmış filmlere örnek olarak gösterilebilirler.

2.2.3.2 Bilgisayar Canlandırma Teknikleri

Bilgisayarda yapılacak canlandırmanın, diğer canlandırma tekniklerinden, hatta tüm sinema tekniklerinden ayrılan yönü, bir alıcının olmaması ve oyuncuların ve sahne düzeninin tamamen sanal ortamda hazırlanmasıdır. Bilgisayarla yapılan canlandırmalar, iki boyutlu (2D) ya da üç boyutlu (3D) olarak ikiye ayrılırlar. İki boyutlu bilgisayar canlandırmaları, genellikle internet üzerinde rastladığımız, ya da görel olarak daha basit yazılımlarla kişisel bilgisayarlarda oluşturulabilecek canlandırmalardır. Üç boyutlu bilgisayar canlandırmaları ise, “Toy Story” gibi filmlerde gördüğümüz grafikler ya da “Jurassic Park” gibi filmlerde gördüğümüz özel etkilerdir. (Furniss,1998:178) Her iki teknik de, daha önce de belirtildiği gibi, gelişen teknoloji sonucu basitleşen ama etkinliği artan program yazılımları sayesinde, pek çok kişi tarafından kolayca kullanılabilir duruma gelmiştir. Bilgisayarlar, artık büyük bir stüdyonun ya da usta bir canlandırmacının uzun sürelerde ve çok emek harcayarak yapacağı işleri kolayca yapabilen bir makine olarak, kalem, ışıklı masa, boya, arka plan kağıdı gibi canlandırma

malzemelerinin tümünün birden yerine geçebilmektedir. Bilgisayar canlandırma yazılımları, örneğin, “in-betweener” adı verilen ara çizicilerin işini ortadan kaldırmıştır. Herhangi bir çizgi canlandırma filminde, canlandırmacı, bir hareketin ana hatlarını oluşturacak iki ya da üç çizimi yapar; bu ana hatları bir saniyelik görüntüyü sağlayacak on-oniki çizime (keyframes) tamamlama görevi bu araççicilere aittir. Bu zor ve uzun zaman gerektiren işi artık bilgisayar yapabilmektedir. Bilgisayar canlandırmacısı yine bir hareketi ana hatlarıyla tanımlar, o hareketin tamamını oluşturma bilgisayar tarafından kendiliğinden ve hızlı bir biçimde halledilir. Bu ve bunun gibi teknik işlemlerin tamamı bilgisayar tarafından yapılır. Elbette bilgisayarın bu yetenekleri, kullanıcı tarafından yönetilir ve bilgisayar canlandırma filmleri, en az diğer tekniklerde olduğu kadar, canlandırmacının sanatsal yaratısına ve tasarım yeteneğine bağlıdır. (<http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/9472/animate.html>)

Bilgisayar canlandırmasının temelini, her noktanın konumunun üç boyutlu bir koordinat sisteminde yükseklik, genişlik ve derinlik olarak saptandığı sayısal bir mekan oluşturmaktadır. Bu noktaların oluşturduğu gruplar alanları tanımlamaktadır. Nesnelere genellikle bu tarz alanların birkaç tanesinden meydana gelmekte ve kendilerini tanımlayan koordinatlara uygulanan sayısal işlemlerle hareket ettirilmektedirler. Yani, bilgisayar canlandırmasında, nesnelere hareket ettiren, alıcının tek kareler çekecek biçimde kapatılıp açılması sonucu yaratılacak göz yanılsaması değil, sanal ortamda tanımlanmış olan şekillere verilen sayısal emirlerdir, daha basit bir deyişle, kullanılan canlandırma programına ait komutlardır. Sayısal ortamda, bu yaratılmış şekiller üzerinde oynamalar yapmak mümkündür. Farklı tek parçaların bir araya getirilmesiyle yeni bir resim ya da şekil ortaya getirmek (compositing), çeşitli elektronik süzgeçler sayesinde

resim yüzeyinin görüntüsünün tamamen değiştirilebilmesi (morphing), bir eksenin tanımlanması sonucunda, çizilmiş şekillerin hareket ettirilebilmesi ya da etrafında döndürülmesi (rotating), bir yüzeyin hatlarını ve iç alanını betimlemek ve değiştirebilmek (skinning), dış alanları önceden tanımlanmış figürlerin bir araya getirilerek tek bir şekil haline getirilmesi (metaballs) bu işlemlerden bazılarıdır. (http://www.bergen.org/AAST/ComputerAnimation/CompAn_Graphix.html, <http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/9472/sfx.htm#bluescreen>, <http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/9472/composit.html>)

Bilgisayar canlandırma tekniklerinin ilk aşamalarından birisi olan modelleme kısmında, bir çok yöntem kullanılabilir. Yukarıda sayılan, sayısal ortamda şekillerin tanımlanmasının yanısıra, gerçekte var olan ya da daha önce çizilmiş ya da hazırlanmış olan şekillerin bilgisayara aktarılması da mümkündür. Bunun en iyi yöntemleri, tarayıcı/scanner ile resimleri tarayarak bilgisayar ortamına aktarmak ya da giderek sayıları ve nitelikleri artan nesne kütüphanelerini (clipart) kullanmaktır. Ayrıca, “motion sampling” ya da “motion capture” denilen bir teknik te, özellikle insan hareketlerinin gerçekçi bir şekilde canlandırılmasını sağlamaktadır. Bu teknikte, model oyuncunun vücut hareketleri, vücudunun çeşitli yerlerine yerleştirilmiş olan duyargalar (sensör) sayesinde kaydedilip bilgisayara aktarılır. Böylece o oyuncunun hareketleri, bilgisayar temelli bir figüre uygulanabilir. Bununla birlikte, fizik yasalarının öykünümü ve bunun nesnelere üzerine uygulanması sayesinde, hareketli su yüzeyleri, yerçekimi, rüzgar, esneklik, çarpışma ya da patlama canlandırmaları yapılabilmektedir.

(<http://live.looksmart.com/cgi-bin/framer?http%3A%2F%2Fwww.cis.ohio-state.edu%2F%7Eparent%2Fbook%2FIntr.html>)

Günümüzde kimi filmlerde, bilgisayar temelli canlandırmaların kullanıldığı özel etkiler, mavi ekran (bluescreen) tekniğiyle gerçekleştirilmektedir. Bu teknikte, maviye duyarsız olan bir alıcı, mavi bir arka planın önündeki oyuncu ya da cisim kaydeder. Bu görüntü bilgisayara aktarıldıktan sonra, zaman ve mekan sınırlaması olmaksızın, istenen şekilde oynatılabilir ve değiştirilebilir. Bu teknik özellikle son yıllarda müzik videolarında ve uzun filmlerdeki özel etkiler sıkça kullanılmaktadır. (Manovich, Internet sitesi makalesi, <http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/text/digital-cinema.html>) Bu teknikte, kaydedilmiş görüntüler, gerçek resimler gibi görünebilir, ayrıca bilgisayar grafiğinde, çizilmiş ya da biraraya getirilmiş etkisi yaratabilir. Bu resimler, 3 boyutlu modelleme programları sayesinde, gerçek resimlerle ya da daha önce kaydedilmiş canlı çekimlerle biraraya getirilebilirler. Bilgisayara aktarıldıktan sonra, birçok açıdan kaydedilmiş bu nesnelere ya da oyuncular, sanal ortamda, alıcı hareketleriyle elde edilmesi güç olan hareketleri yapabilirler.

Bilgisayar ortamında elde edilen şekil ve görüntülerin, alıcıya kaydedilenlerden farklı olan bir başka yönü de, “pixel” adı verilen küçük noktalardan oluşmasıdır. Bu sistem sayesinde, şekilleri ve renklerini değiştirebilmek mümkün olmaktadır. En yaygın sistem, bilgisayar ortamında kullanılan üç temel renk olan kırmızı, yeşil ve mavinin, sekiz basamaklı ve iki ögeli sayılarla (birler ve sıfırlar) ifade edilmesidir. Bu durumda her pixel, 24 adet sıfır ve birden oluşur; yani 24 bitlik (byte) bir renk derinliği vardır. Böylece her renk için 256 kademe olmak üzere, toplam 16 milyondan fazla renk kademesi oluşturulabilir. Bu da gerçek ortamda bulunan hemen her rengin bilgisayar

ortamında temsil edilebilmesi anlamına gelmektedir. Böyle bir sistemde, bir tek kare sayısal resim, 1,2 MB ile 60 MB boyutlarında olabilir; bu boyutlardaki bir verinin işlenebilmesi için, çok geniş bellekli ve hızlı işlemcili bilgisayarlara ihtiyaç vardır. Ayrıca, yapım sonrası işlemler (post-produksiyon) esnasında, birçok katmandan (layer) oluşan bir resim, hiçbir katmanın görüntü niteliğinde kayıp olmaksızın üstüste bindirilebilir.

Görüldüğü üzere, bilgisayar teknolojisi, son yıllarda gerçekleşen hızlı değişim ve gelişmeleri sadece canlı film ortamında uygulamamakta, (bilgisayarların, canlandırma teknikleri dışında en önemli yararlarından birisi kablosuz kurgu/ non-linear editing alanındadır; burada, alıcıdan bilgisayar ortamına aktarılmış ses ve görüntü kuşakları, kurgucunun isteğine göre, kronolojik bir sıra gözetmeksizin, istenildiği biçimde kesip çıkarılabilir ya da yerleri değiştirilebilir) yeni ve özgün bir canlandırma tekniği olarak ta kullanılmaktadır. Artık gerçeklik, bazı özel alıcılarla filme alınıp kaydedilmenin yanısıra, sanal ortamlarda, üç boyutlu canlandırma teknikleriyle yeni baştan yaratılmaktadır. Görüntünün sayısal ortamda tasarlanması ve yaratılması süreci, hem canlı sinemadaki hem de geleneksel canlandırma sinemasındaki kayıt öncesi gerçekliğin, yani gerçek dünyada varolan kaydedilmiş görüntülerin yeni bir bağlamda tartışılmasına yol açmıştır. Bundan sonraki bölümlerde irdelenecek olduğumuz canlandırma sinemasına özgü anlatısal özellikler, tam da bilgisayar canlandırma tekniklerinin bu özelliğinin içerisinde anlam kazanmaktadır. Canlandırma sineması, her şeyden önce, kurmuş oldukları yeni sahne ve oluşturdukları yeni oyuncularıyla kendine özgü bir dünya modelini yaratmakta, daha sonra da kendine has gerçeküstü yapısıyla özgün bir anlatı dilini oluşturmaktadır.

3- CANLANDIRMA SİNEMASINDAKİ BİÇİMSEL VE ANLATISAL FARKLILIKLAR

Canlandırma sinemasının tarihçesinin anlatıldığı ve tekniklerin betimlendiği ilk bölümde de görüldüğü üzere, aynı canlı (live-action) sinemada olduğu gibi, canlandırma sinemasında da pek çok teknik kullanılmaktadır. Fakat hangi teknik kullanılırsa kullanılsın, uzun ya da kısa, televizyon için ya da sinema için, ticari ya da sanatsal, yapılan tüm filmlerin bir tek ortak amacı ve özelliği vardır; o da izleyenlere bir öykü anlatmaktır. Bir canlandırma film yapımcısı, hangi ortamda (medium) olursa olsun, birçok farklı biçim ve tekniği kullanarak öykülerini anlatmak isteyebilir. Bu öykü anlatış biçimi, anlatıcının ifadesel tercihleriyle beraber, özellikle canlandırma sinemasında filmin oluşturulma süreciyle ve canlandırma kavramının gerçekliği kaydetme yerine yaratma özelliğiyle doğrudan ilintilidir.

Canlı filmler çeken bir yönetmen, alıcı önünde olup biten olayları, kurmaca bir öykü anlatmak ya da kimi gerçekleri belgelemek amacıyla, daha sonra kurgu aşamasında istediği gibi biraraya getirmek üzere, uygun olan sayıda ve uzunlukta yapacağı çekimlerle alıcıya kaydeder. Bu durumda, kimi zaman, herhangi bir sahnenin bir çok defalar yeni baştan çekilmesi mümkündür. Yönetmen, daha sonra istediği parçaları biraraya getirir, kullanmayı düşünmediği kısımları filminin dışında tutar. Canlandırma filminde, cansız ve hareketsiz nesnelere tek kareler halinde fotoğraflanarak 'canlandırıldığı' için, hareket yanılsaması yapay bir şekilde oluşturulmaktadır. Bu yüzden de canlandırmacı, kurgu esnasında kullanmak üzere fazladan çekimler yapmaz.

Bunun nedeni de, bir saniyelik görüntü için on-oniki kare hazırlanmak zorunda olunmasıdır. Bu uzun ve zahmetli işleri, o işin uzmanı olan farklı kişiler halleder. Bu durum da, canlandırma filminde gösterilecek olan görüntülerin süresini, dolayısıyla filmin kendisinin süresini kısıtlar. Bu da canlandırmacının hikaye anlatış biçimini doğrudan etkileyen faktörlerden birincisidir. (Manovich, Internet sitesi makalesi, <http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/text/digital-cinema.html>)

Canlandırma filmlerinin yapım sürecinde pek çok aşama vardır. Filmler bu aşamalardan geçileceği düşüncesiyle, başından sonuna kadar önceden tasarlanır. Canlı filmlerin yapım süreçlerinde de görülebilecek bu özellikler, canlandırma filmlerinde, kimi teknik özellikler nedeniyle farklılıklar göstermektedir.

3.1 YAPIM SÜRECİ

Canlandırma filmlerindeki teknik özelliklerden kaynaklanan anlatısal farklılıklar, yapım süreçlerinin kimi aşamalarda canlı filmlerden farklı olmasından dolayıdır. (Noake,1988:63) Canlandırma filmleri, senaryo ve storyboardların (resimli taslakların) hazırlanması, ses ve görüntülerin kaydedilmesi, sahneleme ve stüdyo işlemleri aşamasında farklılıklar gösterir. Bu farklılıklardan kısaca bahsetmek gerekmektedir.

3.1.1 Senaryo ve Storyboard

Storyboard, canlandırmacının gereksiz çizimler ya da çekimler yapmasını önleyen, filmin ve senaryonun tamamının çizimlerle özetlendiği aşamadır. Kimi canlı film yapımcılarının da arasına tercih ettiği bu sistem, bir canlandırma filminin en önemli aşamalarından birisidir. Hareketlerin tamamını, karşılıklı konuşmaları, ses etkilerini ve müziği de içerir. Filmin görsel ve anlatısal dilinin ne olacağı, filmin çekilmeye başlanmasından önce storyboard aşamasında tespit edilmiş olur. Hangi sahnede ne kadar plan olacağı, bölümlerin sırasının ne olacağı önceden belirlenir ve kimi zaman onlarca kareden oluşabilecek çizimler, kayıt aşamasında stüdyoda hazır bulunur. Bu çizimler, canlandırmacının olduğu kadar, diğer aşamalarda çalışacak kişilerin de yararlanacağı kaynaklardır. (Noake,1988:20) Canlandırma filminde, örneğin o planda sahneye gülünç bir şekilde girecek bir kişinin nasıl gülünç olabileceği, yazılı bir metinle betimlenemeyebilir. Ya da, yazılı bir metinle uzun uzun betimlenmiş bir gerçeküstü sahne, çizildiği ya da düzenlendiği zaman, metindeki etkiyi ya da canlandırmacının kafasında oluşturmuş olduğu biçimi sağlayamayabilir. Bunun için en uygun yol, bu tür sahneleri de içeren tüm filmin, taslaklar halinde kağıtlara çizilmesi, yani bir storyboard hazırlanmasıdır. Bu çizimler istenirse arkaplan (dip) çizimlerini de içeren ayrıntılı çizimler de olabilir. (Culhane,1988:47)

Canlandırma filmleri, sonuçta canlandırmacının istediği herşeyi çizebileceği ya da oluşturabileceği, gerçeküstü olayların olabileceği filmlerdir. Bu sebepten dolayı, konu seçimi ve senaryonun şekillendirilebilmesi aşamasında, canlandırmacıyı kısıtlayacak tek

şey bütçedir. (Noake,1988:21) Gelişmiş teknolojiye ve bunu kullanabilecek kişilere zaman ve para ayırıldığı sürece, bir canlandırma filminde ‘canlandırılmayacak’ birşey yoktur. Bir canlandırma filmde görebileceğimiz herşey, o filmi yapan kişinin hayal gücü ve sanatsal tasarım yeteneğine bağlıdır. Son yıllarda, canlı filmlerde, fiziksel gerçeklikte ortaya çıkması imkansız olan birçok olayın görülüyor olması, özellikle bilgisayar canlandırma tekniklerine ve teknolojisine çok fazla yatırım yapılıyor olunmasındandır. En gelişkin aletlerle ya da sadece kağıt üzerine çizilerek yaratılıyor da olsa, canlandırma, doğası gereği gerçek ötesi bir eylem olduğundan, konu seçimlerinde canlandırmacının daha özgür olduğu söylenebilir.

Canlandırma taslaklarının, canlandırmanın gerçekleşeceği çizimlere geçilmeden önce, filme alınması, hem konu akıcılığının kontrol edilmesi hem de gereken yerlere müdahale edilebilmesi bakımından önemli bir aşamadır. (Noake,1988:33-36)

3.1.2 Ses ve Görüntü

Canlandırma filmlerinde ses ve görüntünün işbirliği, birçok bakımdan canlı sinemayla farklılıklar gösterir. İlk canlandırma filmlerinden beri, ses etkileri ve müzik, canlandırma filmlerinin anlatısının ve esprilerinin oluşturulması bakımından önem taşımıştır. Özellikle ilk Disney filmlerinde görülen bir özellik olan, ses kuşağının görüntülerden önce hazırlanması, günümüz canlandırma filmleri için de geçerli olan bir seçimdir. Canlandırma filmlerinde sıkça rastlanan gülünç olayların, ses ve özellikle müzikle uyumlu olması için, filmde duyacağımız ses ve müzikler çoğu zaman önceden hazırlanır. Canlandırma filmlerindeki beklenmedik olaylar, gülünç hareketler, düşmeler,

koşmalar, kavga sahneleri vs. çoğu zaman müzikle ya da gülünç ses etkileriyle vurgulanır. Kimi zaman canlı kurmaca filmlerde de rastlanabilecek bu özellik, canlandırma filmleri, özellikle televizyon için hazırlanmış kısa filmler ya da dizilerde karşımıza çıkan önemli öğelerden birisidir. Bu sayılanlar, canlandırmacının, ses ve görüntü birlikteliği ve uyumu sayesinde, canlandırma filminin seyirciyle etkileşimi üzerindeki kontrolü bakımından çok önemsenmektedir. (Noake,1988:42) Canlı filmlerde, atmosfer yaratması için ya da filmsel bir kod olarak kullanılan müzik ve ses, canlandırma filmlerinde bu amaçlardan ziyade, hareketlerle ve olaylarla uyumlu olarak devam etmesi tasarlanan bir unsurdur.

Bununla birlikte, deneyselliğe çok açık olan bir biçim olarak canlandırma teknikleri, müzikle içiçe olan, uyumlu bir ifade biçimi olarak ta kullanılagelmiştir. Ünlü deneysel canlandırma filmcileri, 1930'lu yıllardan beri, çeşitli melodiler üzerine canlandırma filmler yaparak, resim ve müziği biraraya getirmeye çalışmışlardır. Viking Eggeling, Walter Ruttmann, Hans Richter ve özellikle Oskar Fischinger gibi canlandırmacılar, kimi zaman kendi besteledikleri melodileri, yaptıkları canlandırmalarla süslemişlerdir. Norman McLaren'in önceden hazırladığı ses ve müziklerin, film makarası üzerinde ses kuşaklarının oluşturduğu çizgileri kullanarak hazırladığı canlandırma filmleri de tanınmış deneylerdendir. (Noake,1988:43, Furniss:90-92)

Ses ve görüntünün hareketler ve konuşmalar bağlamında uyumlu olması (synchronization) için kullanılan teknikler, canlı filmde kullanılan tekniklerden farklı değildir. Benzer bir şekilde, görüntü ve ses kuşakları ayrı olarak bilgisayar ortamına aktarılır ve burada biraraya getirilir. Tek ve en önemli fark, uzun yıllardan beri canlı

filmlerin sesli olarak çekilmesi ve büyük çoğunlukla seslendirme yapılmamasına karşı olarak, canlandırma filmlerinin muhakkak birileri tarafından seslendirilmesi zorunluluğudur. Burada iki özellik göze çarpmaktadır; birincisi, eğer özellikle öyle tasarlanmışsa, 'lip-syncing' adı verilen, ağız ve dudak hareketlerinin sesle uyum içinde olmasına önem verilir. İkincisi, canlandırma çizilmiş ya da hazırlanmış cansız nesnelerin 'canlandırılması' olduğu için, ses çıkaramayacak bu nesnelerin seslerinin yaratılması sürecidir. 'Foley artists' adı verilen bu sanatçılar, yürüme, cam kırılması, öpücük, yumruk sesi gibi sesleri, ya da sadece canlandırma filmlerinde görülebilecek ilginç olaylara uygun olabilecek değişik sesleri, çeşitli aletlerle ya da bilgisayar ortamında hazırlarlar. (Culhane,1988:94-96, Furniss,1998:85-97, Noake,1988:49, <http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/9472/animate.html>)

Bunların yanısıra, canlandırma sinemasının önemli kollarından birisi olan müzik videoları, ses ve müziğin görüntüyle en çok harmanlandığı alan olarak, özellikle son birkaç yılda çok önem kazanmıştır. Özellikle, 1987 yılında, Peter Lord, Dave Sproxton, Richard Colesowski ve Quay Kardeşler tarafından canlandırması yapılmış ve Steve Johnston tarafından yönetilmiş olan, Peter Gabriel'in "Sledgehammer" şarkısına çekilen videodan ve bu filmin gördüğü büyük ilgi ve kazandığı birçok ödülünden sonra, müzik videolarında canlandırma tekniklerinin kullanılmasında büyük bir artış görülmüştür. (Noake,1988:58-61) Özellikle müzik kanalı MTV'nin de bu alana büyük ilgi göstermesi sonucu, birçok ünlü canlandırma sanatçısı popüler müzik bestelerine video klipler çekmiş, birçok ünlü isim de bu sayede ünlenmiştir.

3.1.3 Stüdyo Aşaması

Stüdyo sürecinin ilk aşaması bütçe belirlenmesidir. Bir sinema ürünü ortaya çıkarmak için, o filmde kullanılacak tüm malzemenin, teknisyenlere verilecek ücretin ve diğer harcamaların fiyatı belirlenmelidir. Burada, canlı sinemadan farklı öğeler, teknikler, malzemeler ve fazladan harcamalar olduğundan, farklı bütçelerin ortaya çıkacağı, ilk düşünüşte ortaya çıkabilecek basit bir akıl yürütmedir. Bu bütçeleri belirleyebilecek olan etmen, hazırlanan canlandırma filminin hangi kitleyi hedef aldığıdır. ‘Tam’ (full) canlandırma olarak tanımlanan ve çoğunlukla ticari başarı amaçlanarak tasarlanan, bir kısmı da uzun olan bu filmlerin, özellikle bilgisayar kökenli canlandırma tekniklerinin kullanılması halinde, neredeyse uzun canlı filmlerde ortaya çıkabilecek bütçelere rastlanabilmektedir. Ancak, ‘sınırlı’ (limited) canlandırma olarak adlandırılan ve çoğunlukla televizyon için hazırlanan kısa filmler, özellikle çocuklara yönelik olanları, az önce sayılanlardan daha ucuza malolmaktadır. (Noake,1988:103)

Hazırlanmış bir senaryo ve ses/müzik aşamasından sonra, canlandırma filminin çekimlerinin yapılmasına sıra gelir. Bu çekimler tek kare fotoğraflar çekebilen bir alıcıyla (Rostrum Alıcı) yapılır. Bu alıcıya kaydetmek için, kullanılacak tekniğe göre çizimler kukla ya da hamurdan yapılmış modeller ya da özel nesnelere hazırlanır ve hareket ettirilir. “Pixillation” tekniğinde kimi zaman dış mekanlarda çekimler yapılmasının dışında, büyük çoğunlukla üç boyutlu canlandırma filmlerinde, gerçek dünyanın küçük boyuttaki bir modeli olan setler hazırlanır. Çizgi canlandırmada ise, canlandırmacı hareketlerin ana hatlarını oluşturan çizimleri (key drawings) yapar. Hareketi tamamlamak için, “in-betweeners” adı verilen ara çizimler devreye girer.

Bundan sonra, “kurşunkalem testi” adı verilen, geçici olarak taslak çizimlerin alıcıya kaydedilmesiyle yapılan, görüntü akışı kontrolü yapılır. Bu aşamadan sonra, çizimler, eklenecek birşey yoksa, ya mürekkeplenerek, ya da bu iş için tasarlanmış Xerox makineleriyle kağıttan asetata aktarılır. Bu çizimler özel mürekkepleyiciler tarafından renklendirilir. Bu esnada, ister aynı asetata, ister farklı bir tabakaya, arkaplanlar (layout) çizilir ve boyanır. Bu işlemleri de, görevli kişiler yapar. Çizimlerin alıcıya kaydedilmesinden sonra, önceden hazırlanmış olan ses ve müzik kayıtları, konuşmalar ve etkiler, tek bir kaynakta toplanır. Sonuç olarak, ses kayıtları ve film negatifleri, son kopyanın hazırlanması için laboratuvara gönderilir. (Culhane,1988:11-14; Noake,1988:102-112) Üç boyutlu canlandırmada, modeller ve kuklalar kullanıldığı için, canlı sinemada kullanıldığını gördüğümüz öğeler kullanılır. Bu sahne düzeninde, ışık, alıcı hareketleri, odak oyunları gibi teknikler kullanılabilir. (Lord&Sibley,1998:107-127; Noake,1988:112-119)

Yapım sürecinin, canlandırma sineması bağlamındaki farklılıkları, değişik teknik ve yöntemlerin kullanılması sonucu, canlı sinemadan farklı bir düzen göstermektedir. Bu sebepten dolayı, bu farklılığın bilincinde olan film yapımcısı, hem senaryosunu, hem ses etkilerini, hem hareketlerini, hem de gülünç unsurları bu bilinçle düzenleyecek, bu da canlı sinemadan farklı bir anlatsal yapının ortaya çıkmasına neden olacaktır. Hareketler ve olaylar hızlanacak, gülünç unsurlar, gülünç ses etkileri ya da müziklerle vurgulanacak, anlatılmak istenenler daha hızlı ve çabuk anlatılacaktır.

Teknik özellikler ve zorunlulukların yanısıra, öykülerin anlatılma biçimleri, farklı bir gerçeklik anlayışını bünyesinde barındırmaktadır. Daha önce de söylendiği

gibi, canlandırma sinemasının canlandırmacıya sağladığı olanaklardan dolayı, gerçeküstü olayların filmlerde görülmesi mümkündür. Bu hem seyircinin, böylesine bir filmi seyretmenin bilinciyle, kimi olayları gülünç, kimilerini de etkileyici ya da şaşırtıcı bulmasını sağlar. Bu durum, biçimsel olduğu kadar, filmsel öğelerin de farklı şekillerde kullanılmasından kaynaklanmaktadır.

3.2 ANLATISAL ÖZELLİKLER

Canlandırma filmcileri, diğer tüm film biçimlerinde olduğu gibi, iletilerini ya da öykülerini izleyiciye aktarmak amaçındadır. Bunun için, çoğunlukla filmsel anlatı biçimlerini kullanmayı tercih ederler. Pek çok canlandırma filminde, canlı filmlerde görmüş olduğumuz, filmsel kodlar, sahneleme (mise-en-scène), sahne tasarımı, sahne donatımı (props), giysi tasarımı, oyunculuk, ışık, alıcı hareketleri, kurgulama gibi anlatısal özellikleri görebilmekteyiz. Bu özellikler, canlı filmlerle ortak noktaları olduğu gibi, kimi örneklerde de, canlandırma filmlerinin teknik özelliklerinden ve yapısından kaynaklanan farklılıklar da göstermektedir. (Noake,1988:63)

Özellikle geleneksel anlatı biçimlerinde, canlı ya da canlandırma filmlerin ortak özelliklerinden birisi ve belki de en önde geleni, seyirciyi öykünün içine çekmektir. Bu sebepten dolayı, olaylar serim-düğüm-çözüm ilişkisine göre, çoğunlukla da kronolojik olarak anlatılır. Her olay çözüldükçe, biz de kişiler ve olay örgüsü hakkında yeni şeyler öğreniriz. Kimi zaman da, sahte çözümlerle şaşırtılırız ve öykü daha da eğlenceli ya da

meraklı bir hal alır. Filmin vermek istediği iletiyi ise film sona erdiğinde algılarız. (Noake,1988:24)

Bu klasik anlatısal yapının kullanılmasının tercih edilmediği birçok canlı film olduğu gibi, deneyselliğe çok açık olan canlandırma sinemasında da pek çok farklı anlatı biçimleri vardır. Klasik anlatı biçimlerinde olduğu gibi, kendimizi esas kişiyle özdeşleştirmeyeceğimiz, kronolojik bir dizini olmayan, yahut öykülerini daha farklı sanatsal kaygılarla, değişik bir görsellikle anlatmayı tercih eden pek çok film vardır. Canlandırma filmleri de, genel yargının aksine, sadece eğlence amaçlı gülünç filmler olmadığı için bu farklı anlatı biçimlerini tercih edebilirler. (Noake,1988:28) Fakat burada, irdelenmek istenen nokta, canlandırma filmlerinin, kendi iç dinamikleri sonucu, filmsel anlatı özellikleri bakımından ne gibi farklılıklar ya da benzerlikler gösterdiğidir.

3.2.1 Filmsel Kodlar

Kimi zamanlar göreceli olmakla beraber, bir filmde anlamı ve olay örgüsünü destekleyen çeşitli kodlar vardır. Bu kodlar, görsel olarak ya da sesler ve müzik eşliğinde kullanılır; bir görüntünün diğerinden sonra kullanılacağı şekilde, kurgu ile vurgulanacak bir filmsel kod sistemi de söz konusu olabilir. (Nelmes,1996:93) Bir filmi ‘okumada’ bize yardımcı olabilecek bu filmsel kodlama sistemi, canlandırma filmlerinde de sıklıkla kullanılır. Örneğin, Nick Park’ın “Wallace ve Gromit” serisinde, özellikle kara film (film-noir) türüne ait alıcı hareketleri, ışık ya da müzik kullanımına rastlamaktayız.

3.2.2 Sahneleme (Mise-en-scène)

Sahnelemede, bir filmde, tek bir çekimde kullanılan görsel öğeleri tanımlar. Alıcının kayıt yaptığı alanda kullanılan tüm öğeler (nesnelere, hareketler, giysiler, ışık gölge, renk vs.), alıcı hareketleri ve odak değişiklikleri, sahnelemede kullanılır. Kurmaca filmlerde, öykünün ve anlatının önemli görsel öğelerinden birisi olan sahneleme aşaması, genellikle yönetmenin doğrudan müdahalesi ve kontrolü altındadır. (Bordwell&Thompson,1997:169; Nelmes,1996:93-94)

Canlandırma sinemasındaki görsel öğelerden bazılarının canlı sinemadan farklı olması nedeniyle, sahneleme aşamasını tanımlayacak öğeler çizimler, renkler, modeller ve modellerin hareketlerinden oluşmaktadır. Canlandırma sinemasında bilgisayarların kullanılmaya başlamasından önce, alıcı hareketleri, canlı filmlerden farklı olarak sadece dikey olarak gerçekleştirilebiliyordu. Bunun nedeni, alıcının sabit tutulabilmesi amacıyla, sadece belirlenmiş bir alanı görüntüleyebilecek bir şekilde, durağan bir bölüme monte edilmiş olmasıydı. Canlı filmlerde alıcı bir taşıyıcı (dolly) sayesinde dört doğrultuda birden hareket ettirilebiliyor, yakın çekimler yapabiliyordu. Canlandırmada yakın çekimler ya yavaş yavaş alıcının resme yaklaştırılması, ya da yaklaşma (zoom) etkisini yaratacak çizimlerin yapılmasıyla sağlanabiliyordu. Yatay hareketler (panning) ise, ya alıcı devinimiyle ya da resmin alıcının altında hareket ettirilmesiyle sağlanıyordu. (Noake,1988:70) Fakat, son yıllarda oldukça gelişmiş bir hal alan üç boyutlu bilgisayar canlandırma yazılımları sayesinde, çizimlerin tamamı (modeller ve arkaplan) bilgisayar ortamında tanımlanmakta ve sanal bir alıcı istenen hareketleri gerçekleştirebilmektedir. Öyle ki, artık canlı filmlerde gerçekleştirilmesi imkansız çekimler dahi, bu bilgisayar

canlandırma teknikleriyle desteklenmektedir. Böylece, bilgisayar teknolojisindeki son gelişmeler, canlandırma sineması anlatısı üzerinde oldukça özgürleştirici bir etki yaratmıştır. (Furniss,1998:63-64)

Canlandırma filmlerinde şekilsel tasarım, iki ayrı katman için gerçekleştirilir. Öncelikli olan ve seyircinin de ilgisinin odak noktası olan ilk öge kişi çizimleridir. Olayların olduğu alanın tasarlandığı arka plan çizimleri ise, görelî olarak durağan ve devinimsiz olduğu için, daha az dikkati çekerler. Fakat, izleyicinin algısını etkileyebilecek bir öge olduğu için, canlandırma filmcileri tarafından önemsenirler. Ön planda hareketleri ve olayları gerçekleştiren figürler, soyut biçemlerde genellikle geometrik şekillerden oluşurlar. Bu şekiller, bir kişileri temsil etmedikleri gibi, izleyiciler tarafından farklı şekillerde anlamlandırılacakları düşüncesiyle, bir öykü anlatıp anlatmadıkları bağlamında da tartışılabilirler. Bu sebepten dolayı, ticari filmlerde, özellikle eğlence amacıyla hazırlanmış olanlarında, bu tür soyut figürlerden daha çok, gerçekçi ya da en azından ikonik şekiller, somut bir anlam ifade edecekleri düşüncesiyle kullanılırlar. Bu tür bir görsellik, özellikle tipler yaratma bakımından, kurmaca canlandırma filmleri için önemlidir, karakterler çoğunlukla tanınabilecek, gerçek dünyaya ait canlılardır (kediler, köpekler, insanlar), ya da insan davranışları ve aklına sahip “anthromorphic” (bkz. bölüm 2.1.1 İlk Buluşlar ve Öncü Canlandırma Filmcileri) yaratıklardır. Bu kahramanlar, özellikle televizyon dizilerinde, kişiler olarak gitgide otururlar ve ‘tiplere’ dönüşürler. (Furniss,1998:66-68)

Renk seçimleri ve kullanımı da, canlandırma sineması anlatısını oluşturan önemli unsurlardan birisidir. Canlandırma sanatının birçok sanat dalının bulunduğu (resim, heykel, müzik, fotoğraf, oyunculuk, dans ve sinema) bir erime potası olduğu

düşünülürse (Furniss,1998:61), renk te hikaye anlatmanın ve bir olay örgüsü kurmanın önemli unsurlarından birisi olarak kabul edilmelidir.

3.2.3 Sahne Tasarımı

Canlı sinema filmlerinde, fiziksel bir gerçeklikte olup bitenler, alıcının çalıştırılıp bir süre kayıt yaptıktan sonra durdurulmasıyla filme kaydedilir. Bu eylem için, ya bir stüdyo içinde özel olarak hazırlanmış sahneler (setler) kullanılır, ya da dış alanda alıcı için uygun olan ışık ve ses koşulları düzenlenerek çekim yapılır. Bu düzen içinde, alıcının kayıt yapacağı alan içerisindeki her unsur özel olarak tasarlanır ve yerleştirilir. Kurmaca filmlerin sahne tasarımlarında, o sahnede bulunan her bileşen, olay örgüsü ve hikaye ile doğrudan ilintilidir. Tüm eşyalar, nesnelere ya da canlılar, oyuncularla beraber, bize olayların nerede ve ne zaman geçtiğini betimler. Bununla beraber, izleyicinin filmi algılama sürecinde, olay örgüsünün gelişimi hakkında da ipuçları verir. (Nelmes,1996:94-96)

Canlandırma filmlerinde sahne tasarımı, filmin iki boyutlu ya da üç boyutlu olarak hazırlanışına göre değişir. İki boyutlu canlandırma filmleri, alıcının dik olarak yerleştirildiği bir alan üzerinde, tek kareler halinde fotoğraflanarak kaydedildiği için, gerçek anlamda sahne olarak tanımlanabilecek bir alana sahip değildir. Bu biçimdeki filmlerde sahne, asetat ya da kağıdın kendisidir. Bununla birlikte, anlatısal bağlamda, olayların olduğu ve hikayenin anlatılıp oyunculuğun gerçekleştirildiği mekanlar, “layout” adı verilen arkaplan çizimleri sayesinde betimlenir. Arkaplan çizimleri, aynı canlı filmlerde olduğu gibi, izleyicinin dikkatini bir noktada toplayabileceği ya da

çerçevenin (kadraj/frame) tamamında yoğunlaşabileceği şekilde tasarlanabilir. (Culhane,1988:132) İki boyutlu canlandırma filmlerinde gerçek bir alan derinliği olmadığı için, yapılacak çizimler sayesinde bu etki yaratılabilir. Biraz önce, sahneleme kısmında da bahsedildiği gibi, özellikle yeni bilgisayar teknolojisi, canlandırma filmleri için bir avantaj olarak adlandırılabilir. Bu yeni gelişmeler, fiziksel gerçeklikte yapılması imkansız olan alıcı hareketlerinin gerçekleştirilebilmesine imkan tanıdığı gibi, olayların olduğu ve hikayenin anlatıldığı iç ya da dış mekanların tasarlanmasında da canlandırmacı üzerinde özgürleştirici bir etki sağlayabilir. Özellikle çizgi canlandırma tekniğini kullanan filmcilerin, üç boyutlu bir bezem (dekor) alanı hazırlamak gibi bir zorunlulukları yoktur. Bilgisayar canlandırma tekniklerinde ise, üç boyutlu canlandırma yazılımları sayesinde, sahne alanının tamamı tanımlanmaktadır ve bu bir nevi iç mimari tasarımı anımsatacak biçimde, canlandırmacının kendisi tarafından şekillendirilebilir.

Üç boyutlu canlandırma filmlerinde, canlı filmlerinkine benzer bir bezem alanı yaratılmaktadır. Buradaki farklılık, tek kareler halinde çekimler yapıldığı için, tüm alanın, sabit bir taban üzerine yeri değiştirilebilir ve oynatılabilir bezem unsurlarıyla hazırlanmış olmasıdır. Bununla birlikte, büyük çoğunlukla bir iç mekan ya da stüdyo ortamında çekimler yapıldığı ve küçük modeller kullanıldığı için, olayların olduğu sahneler, gerçek alanların küçük ölçekteki bir kopyasıdır. (Lord&Sibley,1998:108-109) Burada, canlı film çekimlerine benzer bir şekilde, alıcının fotoğraflarını çekeceği alanda, uygun ışık şartları, özel aletlerle sağlanır.

Sahne donatımı (props) için, gerçek hayatta kullanılan eşyaların yine küçük ölçekteki benzerleri tek tek hazırlanır. Aynı canlı filmlerde olduğu gibi, anlatısal anlamı güçlendirecek bu donatımları tasarlayan ve hazırlayan kişiler vardır. Bu donatım

nesneleri, hikayenin anlatılması için önemli öğeler olduğu gibi, aynı zamanda film türünü de (genre) temsil edebilirler. Yine Nick Park'ın "Wallace ve Gromit" serisinden örnek verecek olursak, mucit Wallace'ın kullandığı tüm otomatik aletler, ya da günlük hayatta kullandığı nesnelere, ayrıca Wallace ve Gromit'in kimliklerini tanımlayabilecek bazı özel alet ya da makineler (örneğin taşıyıcı motosikletleri) özel sahne donatımcıları tarafından tasarlanmıştır. Bununla birlikte, kötü ya da korkunç bir film kişisi olması beklenen robot-köpek Preston, korku filmi türüne ait görsel biçem içerisinde tasarlanmıştır. (Lord&Sibley,1998:116)

3.2.4 Giysi Tasarımı

Sinemada giysi tasarımı, sahne donatısının (props) bir parçası olarak kabul edildiği gibi, anlatsal bağlamda da , hem hikayeye, hem de karakter tasarımına katkıda bulunan unsurlardan birisidir. Olay örgüsü içinde, karakterlerin kimliği hakkında ipuçları sunan bu kodlar, giysi tasarımcıları tarafından özel olarak hazırlanır. Filmde rolü olan bir oyuncunun günlük yaşamı hakkındaki ipuçları (üniformalar ya da giyim tarzları gibi) oldukları kadar, filmsel kodların kullanıldığı anlamlı öğeler (siyah ya da beyaz giysiler gibi) ya da zaman hakkında ipuçları sunan veriler olabilirler. (Nelmes,1996:99)

Canlandırma filmcileri, filmlerinde kullanacakları oyuncuları, tüm dış görünüşleriyle beraber bir bütün olarak tasarlar. Aynı canlı sinemada olduğu gibi, filmlerinde kullanacakları oyuncuların dış görünüşleri ve giysilerini, o filmdeki rollerine göre hazırlarlar. Bu bakımdan, ister iki boyutlu olsun, ister üç boyutlu, tüm canlandırma filmlerindeki çizimler ya da kuklalar, o oyuncunun dış görünüşü ve giysileri,

canlandırmacının kendisi tarafından, karakterler daha taslak halindeyken hazırlanır. Üç boyutlu filmlerde, hazırlanacak plastik, ahşap ya da hamur kuklaların giysileri, kuklanın iskeleti ve vücudu inşa edildikten sonra hazırlanabilir. Ayrıca, benzer kuklalar, giysileri içinde hazır olarak imal edilebilirler. Burada hedeflenen, aynı canlı sinemada olduğu gibi, cansız oyuncunun içinde bulunduğu giysilerle, olay örgüsü ya da hikaye içinde bir anlam ifade etmesidir. Bunlarla birlikte, canlandırma filmlerinin büyük çoğunluğu kısa filmlerden oluştuğu için, oyuncuların giysileri ya da dış görünüşleri, filmlerin pek çoğunda değişmez. Ayrıca, özellikle televizyon için hazırlanmış kısa filmlerde sıkça rastlanan bir özellik olarak, kahramanlar dış görünüşleri içerisinde kalıplaştıkları için, hem karakter özellikleri hem de oyunculuk biçimleri dış görünüşleri ve giysileri içerisinde temsil edilir; bu da o kahramanların aynı giysiler içerisinde karşımıza çıkmasını sağlar.

3.2.5 Oyunculuk ve Hareket

Oyunculuk ve hareket, canlandırma filmler ve canlı sinema arasındaki en temel farklılıkların ortaya çıktığı anlatsal unsurdur. İlk olarak söylenmesi gereken, sıkça tekrar edildiği üzere, canlandırma kavramının, cansız nesnelere ya da hareketsiz çizimleri hareket ediyorlarmış yanılsamasıyla ‘canlandırmak’ anlamına geldiğidir. İlk temel farklılık, belgesel filmlerde ya da kimi uzun kurmaca filmlerde karşımıza çıkan ‘hayvan-oyuncular’ dışında, canlı filmlerin büyük çoğunluğunda oyuncuların insanlar olmasıdır. Bu fiziksel gerçeklik içerisinde, oyuncular filmin senaryosu ya da hikayesi bağlamında, kendi oyunculuk biçimleriyle rollerini gerçekleştirirler. Yönetmenin

tercihleri ya da katkıları dışında, bir filmdeki oyuncunun oyunculuk biçimi, o kişinin yetenekleri ya da tercihleriyle oluşmaktadır.

Filmi oluşturan anlatısal unsurlar içerisinde oyunculuk ve hareketler, belki de en çok çeşitlilik arzeden öğedir. Oyuncular, ister hayvan ister insan olsun, hemen bütün filmlerde alıcının 'bakışına' maruz kalan unsurdur. Aynı giysi tasarımlarında olduğu gibi, oyuncular tarafından gerçekleştirilen yüz ifadeleri ya da vücut hareketleri, oyunculuk kavramı içerisinde, olay örgüsünü destekleyen ve çeşitli kodları içeren anlatısal öğelerdir. Vücut dilleri ve yüz ifadeleri, çeşitli kültürler içerisinde değişiklikler gösterebilecek iletişim araçları olmakla beraber, sıklıkla görmüş olduğumuz Hollywood yapımı filmlerden dolayı, bu araçlardan pek çoğu günlük hayatımız içerisinde bize tanıdık gelen evrensel kodlar haline dönüşmüştür. Yüz ifadeleri ve vücut dilleri kullanılarak oyunculuğun gerçekleştirilmesi, filmlerde karakterlerin tanıtılması ve olay örgüsünün geliştirilmesi bakımından, hemen tüm filmlerde kullanılan bir methodur. Sinema tarihinin ilk filmlerinde abartılı vücut hareketleri ile gerçekleştirilen oyunculuk, gelişmiş ses, görüntü ve kayıt teknolojisi ve değişen görsel ifade ve anlatı biçimleriyle beraber çok farklı görünüşler arzemiştir. Yakın plan çekimler, hassas mikrofonlarla kaydedilen alçak sesler gibi unsurlar sayesinde, oyunculuk, filmsel anlatı bağlamında oldukça önemli bir konuma gelmiştir. (Nelmes,1996:99-100) Bununla birlikte, oyunculuk, 'yıldız oyuncu' kavramıyla beraber, kurumsal bir kimlik te kazanmıştır. Canlı filmler yapan film yapımcıları, tasarladıkları filmler için, oyunculuk biçimleri, dış görünüşleri ve yetenekleri doğrultusunda, istedikleri oyuncuları kullanmakta ve bu yöntem sayesinde filmin 'anlamına' ya da mesajına katkıda bulunmayı hedeflemektedirler. (Nelmes,1996:101) Sonuç olarak, bir canlı filmde oynayan oyuncu,

hem sinema teknikleri, hem oyunculuk yetenekleri, hem de filmsel kodlarla, anlatının en önemli unsurlarından birisidir.

Canlandırma filmlerindeki oyuncu ve oyunculuk kavramını, bu çalışmanın da temel argümanını oluşturan gerçeklik/gerçeküstülük ve bunun bir uzantısı olarak ‘komiklik’ bağlamında irdelemek gerekmektedir. Birincisi, canlandırma filmlerinin büyük çoğunluğunda oyuncuların, cansız nesnelere ya da hareketsiz çizimler olmasından dolayı, vücut hareketlerinin ya da yüz ifadelerinin olmasının beklenemeyeceğidir. İkincisi, sonuç itibarıyla fiziksel gerçeklik ortamında kaydedilmemiş, tek kareler halinde fotoğraflanmış çizim ya da sahnelerden oluştuğu için, canlandırma filmlerinin gerçek ötesi bir yapılarının olmasıdır ve bu yapının filmin algılanma ve hazırlanma sürecini doğrudan ya da dolaylı olarak etkileyeceğidir. Canlandırma filmleri, bu gerçek ötesi yapıları dolayısıyla, komik ya da şaşırtıcı olarak algılanırlar; daha doğru bir deyişle, yabancılaştırıcı etkilerinden dolayı, izleyiciler çoğu zaman bir canlandırma filmi seyrettiklerinin bilincindedirler. Üçüncüsü, çizilmiş, makedi yapılmış ya da bilgisayarlarla tasarlanmış oldukları için, fiziksel gerçeklikte gerçekleşmesi imkansız olan şeyler gerçekleştirilebilir, bu da canlandırma filmlerinde birçok anlatsal unsuru etkileyebileceği gibi, oyunculuğu da etkiler. Bu önermelerin ışığında canlandırma filminde oyunculuk kavramını tartışacak olursak:

Her film biçiminde olduğu gibi, canlandırma filmlerinde de amaçlananın bir hikaye anlatmak olduğu düşüncesiyle, bir filmin hikayesini anlatmak tüm sahne tasarımı içerisindeki performanslarıyla oyunculara düşer. İki boyutlu canlandırma filmlerinde oyuncu, canlandırmacının çizdiği ya da hazırladığı oyunculardır. Kolaj, kum, cam, iğne canlandırma gibi geometrik şekillerden ya da ışık/gölge oyunlarından faydalanarak

oluşturulan ve farklı anlatı biçimleri olan filmlerin dışında, özellikle çizgi canlandırma tekniklerinde oyuncular, canlandırmacı tarafından hazırlanan çizimlerdir. Bu çizimler sayısız şekilde ve görünüşte olabilir. Bu oyuncular, ister insan figürleri, ister hayvan ya da doğaüstü yaratıklar olsun, çeşitli hareketler, konuşmalar, sesler, yüz ifadeleri ile tanımlanırlar ve tanınırlar. Bu bakımdan, canlı oyuncularla görülen yüz ifadeleri ya da dış görünüşler gibi anlatıya ya da olay örgüsüne katkıda bulunabilecek özelliklerin tamamı, canlandırmacının kendisi tarafından tasarlanır ya da çizilir. Bir başka deyişle, oyuncu, belki de canlandırmacının ta kendisidir. Tamamen canlandırmacının özgün tasarımına kalacak bir biçimde, hareketsiz çizimler, vücut dilleri ya da yüz ifadeleriyle filmin olay örgüsüne ya da hikayesine katkıda bulunacak anlatsal özellikler olarak kullanılabilirler. Aynı şekilde, üç boyutlu canlandırmalar için hazırlanan modeller ya da kuklalar, kimi zaman insan hareketlerine benzer hareketleri gerçekleştirebilir ya da benzer yüz ifadelerine, vücut dillerine konuşma biçimlerine sahip olabilirler. Kimi kukla canlandırmalarda, hazırlanan kuklalar, film içindeki karakter özelliklerine göre tasarlanmış olan sabit yüz ifadeleriyle dahi, oyunculuk özellikleri gösterebilen filmsel öğeler olarak kullanılabilirler.

Bununla beraber, kullanılan malzemelerin/nesnelerin ya da filmde gerçekleşebilecek gerçeküstü olayların da etkisiyle, oyunculuk kavramı, filmin algılanma ya da hazırlanma sürecinde farklı özelliklere sahip olan bir unsura dönüşebilir. Canlandırma filmlerinin büyük çoğunluğunda karşımıza çıkan insan olmayan oyuncular, kimi zaman insan davranışları (anthromorphism) sergilemelerine rağmen, yabancılaştırıcı bir etki yaratabilirler. Bu da bir canlandırma filminde olanların, komik ya da şaşırtıcı olarak tasarlanmasına ya da algılanmasına neden olabilir. Bu özellik,

canlandırma sinemasının ortaya çıktığı ilk zamanlardan beri, canlandırma sinemasını ve buna bağımlı olarak ta canlandırma filmlerindeki oyunculuk kavramını, canlı filmlerde tecrübe ettiğimizden daha farklı bir boyuta taşımaktadır. Örneğin bir televizyon dizisi boyunca bir kuşu kovalayan çakalı, canı yandığı için ağlayan bir dinozoru, ıspanak yediği zaman kasları büyüyen bir denizciyi, gölgesinden daha hızlı silah çeken bir kovboyu, ya da motorsiklet kullanabilen bir köpeği, gösterdikleri tüm insani davranış biçimleri ve özelliklerine rağmen, eğlenceli, komik ya da şaşırtıcı bulabiliriz. Canlandırma filmleri de, ya bu amaçla, ya da altık bir bilinç olarak, bu özellikleri taşıyacak biçimde tasarlanmaktadır. Bu da, canlandırma filmlerinin gerçekötesi doğasından kaynaklanan bir komedi anlayışını (humour) beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda, canlandırma filmlerinde oyunculuk, canlı filmlerde olduğu gibi öykü ve olay örgüsüne katkıda bulunan anlatısal bir unsur olmakla beraber, gerçekliğe ‘canlandırma’ bağlamı içerisinde bir öykünme olarak kabul edilebilir.

3.2.6 Işık

Bir filmin ışıklandırılması, o filmin ‘görünmeyen’ kodlarından birisidir. Canlı filmlerde, alıcının kayıt etmeye başlaması gerekli ışık şartlarının sağlanmasından sonradır. Bu eylem, kayıt anından bağımsız olmamakla beraber, teknik bakımdan ‘kayıt öncesi’ bir özellik taşır. Bununla birlikte, sinema aletlerindeki gelişimle birlikte, alan derinliğini sağlayacak çeşitli ışık oyunlarının ortaya çıkarılması ve alıcının kayıt edeceği oyuncuların ya da dekoru oluşturan nesnelere tüm ayrıntılarıyla gösterilebiliyor olması mümkündür; dahası, beklenen birşeydir. (Nelmes,1996:102) Fransız film kuramcısı

André Bazin'in de öne sürdüğü gibi, bu özellik, sahneyi oluşturan tüm unsurların böyle bir gösterme biçimiyle sağlanan alan derinliği sayesinde izleyici tarafından algılanabildiği için 'gerçekçi' bir etki yarattığı kadar, yine bir sahnede gösterilenler içerisinde izleyicinin ilgisini bir noktaya çekebilme bakımından da 'kurmaca' bir anlam taşır. (Bazin,1958; Nelmes,1996:102) Bu bakımdan, ışıklandırma bir film için, teknik bir zorunluluk olduğu kadar, filmsel kodları da içerebilecek anlatsal bir özellik taşır. (Kimi belgesel filmler ya da 'Dogma' gibi dış alanda ve doğal ışıkla çekim yapılan film akımları ya da türlerinin dışında, hemen tüm kurmaca ya da deneysel canlı filmlerde, filmin tamamında ya da önemli kısmında yapay ışık kaynakları kullanılır.) Korku ya da polisiye filmlerinin birçoğuyla, Alman Dışavurumcu filmlerle ya da 'kara film' türüyle özdeşleşmiş olan ışık/gölge kullanımı, filmsel anlatı bağlamında önemli filmsel kodlardan birisidir. (Nelmes,1996:103)

Canlandırma filmlerinin bir kısmı, en başta teknik özellikleri bakımından ışık kullanımında canlı filmlerden farklı karaktere sahiptir. Başta, iki boyutlu canlandırma filmlerinde, canlı filmlerde kullanıldığı gibi, gerçek bir ışık kaynağı yoktur. Bu filmlerdeki tek ışık kaynağı, canlandırmanın gerçekleştirileceği özel masa düzeneğinin altında bulunan lambayla sağlanan ışıktır. Bu ışık ta, hazırlanan çizimlerin ya da şekillerin alıcıya kayıt edilebilmesi bakımında hayati bir özellik taşıyan teknik bir öğedir. Bu ışık, renklerin alıcı tarafından algılanabilmesi ya da kimi siluet canlandırma tekniklerinde de rastlanıldığı gibi, siyah-beyaz zıtlığını oluşturması için kullanılmaktadır. Bu filmlerde filmsel bir kod olarak anlatıya katkıda bulunabilecek bir ışık kullanımı, canlandırmacının özellikle çizimlerinde ya da şekillerinde tasarlaması sayesinde olur. Bir çizgi canlandırma filminin kayıt aşamasında ışık kullanılmaz; filmsel

bir kod olarak ya da bir anlatı ögesi olarak ışık veya gölge kullanılacaksa, bu çizimlerin hazırlanma aşamasında halledilmesi gereken bir aşamadır. Canlandırma filmlerinin bir kısmının iki boyutlu olması dolayısıyla, üç boyutlu olarak çekilen canlı filmlerde olduğu gibi bir ışık kullanımına rastlanılmaz. Bununla birlikte, çok seyrek olarak kullanılan kimi farklı canlandırma tekniklerinde, örneğin iğne canlandırmada, ışık görsel bir öge olarak kullanılabilir; ancak bunun anlatısal bir öge olduğu tartışmaya açıktır.

Üç boyutlu canlandırma filmleri, sonuç olarak alıcı önüne kurulmuş bir sahne düzeneğine yerleştirilmiş nesnelerin kaydedilmesiyle hazırlandığı için, öncelikle teknik olarak, yapay bir ışık kaynağına ihtiyaç duymaktadır. Bu teknikle hazırlanmış canlandırma filmlerinde ışık, aynı canlı filmlerde olduğu gibi, filmsel bir kod ya da anlatı unsuru olarak kullanılabilir.

Bilgisayar canlandırmalarında, tüm modeller ve sahnelerin oluşturulacağı iç ve dış alanlar yazılımlar tarafından tanımlanabildiği gibi, ışık açıları, şiddetleri ve renkleri de yazılımlar tarafından oluşturulabilmektedir. Bilgisayar ortamında filmler hazırlayan bir canlandırmacı, ışık ayarlarıyla istediği gibi oynayabilir. Bilgisayar teknolojisi, bir çok alanda olduğu gibi, ışık konusunda da kolaylıklar sağlamaktadır.

4. SONUÇ

Sonuç olarak, bu tez çalışmasının tartışmış olduğu iki öge vardır. Birincisi, canlandırma sinemasının sadece çizgi canlandırma tekniğiyle yapılmış ve Disney ekolüne yakın filmlerden oluşmadığı ve çeşitli tekniklerin ve biçemlerin olduğudur. Örneklerine sıkça rastladığımız, çoğunlukla televizyon için hazırlanmış olan ya da uzun kurnaca filmlerden oluşan, amacı da eğlendirmek ve ticari başarı olan bu filmlerin dışında, farklı kaygılarla yapılmış filmlerin de varlığından bahsedilmiştir. Canlandırma sinemasının tarihçesinin sunulduğu ilk bölümde, çeşitli öncü canlandırmacılar, canlandırma okulları, kronolojik bir dizin içerisinde anlatılmıştır. Canlandırma filmlerinin görüldüğü film biçemleri, bu dizin içerisinde betimlenmiştir. Uzun ve kısa filmler, bağımsız filmler, televizyon için hazırlanmış diziler, reklam filmler ve müzik videoları anlatılmıştır. Japon canlandırma okulu 'Anime', farklı öykü anlatımı ve iletileriyle önemsenmiş ve ayrıntılı olarak tanıtılmıştır. Türkiye'deki canlandırma sineması da, kısa tarihi içerisinde, yaşanan gelişmelerle beraber özetlenmiştir.

Canlandırma sineması konusunda, bu tez çalışmasının tartıştığı ikinci kavram, canlandırma filmlerinin, önce teknik özellikleri ve farklılıkları yüzünden, daha sonra da yapım ve algılanma süreçleri içerisinde tartışılacak gerçeklik/gerçeküstülük bağlamında ortaya çıkabilecek anlatsal farklılıklarıdır. Bu sebepten dolayı, anlatsal farklılıkların tartışıldığı üçüncü bölümden önce, canlandırma teknikleri tanımlanmıştır. İki boyutlu ve üç boyutlu canlandırma tekniklerinin yanısıra, teknolojik yenilikler sayesinde sürekli gelişim halinde olan bilgisayar canlandırma teknikleri de tanıtılmıştır.

Bilgisayar canlandırıcıları, diğer canlandırma tekniklerinin yanısıra, tüm sinema tekniklerinden ve biçemlerinden farklı olarak, alıcı kullanmaksızın filmler yapılan bir canlandırma tekniği olarak anlatılmıştır. Bilgisayar canlandırma tekniklerinin, canlandırma sineması içerisinde tartışılmış olan gerçeklik/gerçeküstülük kavramlarının, bilgisayar canlandırma biçemindeki görünüşleri irdelenmiştir.

Canlandırma sinemasında görülen farklı teknikler ve biçemlerin anlatılmasından sonra, tezin tartıştığı ikinci nokta olan biçimsel ve anlatısal farklılıklar, üçüncü bölümün konusunu oluşturmaktadır. Bu bölüm, canlandırma sinemasının anlatısal farklılıklarının, yapım sürecinde ortaya çıkan teknik özellikler ve farklılıklardan oluştuğunun tartışıldığı bölümdür. Canlandırma filmleri, tek kare fotoğraflar çeken alıcılara, hareketsiz nesnelere ve çizimleri 'canlandıran' bir film tekniğidir ve bu eylem sayesinde, fiziksel gerçeklikte olmayan şeyleri, devinim yanılması yaratarak, gerçekten hareket ediyorlarmış gibi gösterirler. Bu eylemin hazırlanma sürecinde, canlı filmlerde kullanılmayan ya da farklı kullanımları olan bazı aşamalardan geçilmektedir. Bu teknik gereklilikler, filmin süresini kısıtlamaktadır ya da etkilemektedir. Yapım sürecinden başlayan bu farklılıkların, canlandırma filmlerinin filmsel anlatılarını etkilediği öne sürülmüştür.

Canlandırma filmlerinin anlatısını etkileyen öğelerden bir tanesi de, filmin hazırlanma ve algılanma sürecidir. Sonunda, tüm filmler gibi, canlandırma filmlerinin de önde gelen amacı, izleyenlere bir öykü anlatmaktır. Bu bağlamda, filmsel anlatıyı oluşturan öğeler, canlı sinema ve canlandırma sineması arasında karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır. Canlı sinema anlatısı öğeleri üzerinden kurulan bu karşılaştırmalı tartışma sonunda, canlandırma sinemasının kendi yapısından kaynaklanan farklılıklar

irdelenmiştir. Filmsel kodlar, sahneleme, sahne tasarımı, giysi tasarımı, oyunculuk ve hareket ve ışık gibi canlı sinema anlatısı öğeleri, canlandırma sineması kavramı içerisinde tartışılmıştır. Bu tartışmanın sonucu olarak ta, canlandırma sinemasının teknik özellikleri sonucu ortaya çıkan gereksinimlerden kaynaklanan bazı farklılıkların, canlandırma filmlerinin doğasında oluşacak bir gerçeküstü yapının ve güldürüsel özelliğin kaynağı olduğu, bundan dolayı da canlandırma filmlerinin kendilerine has bir anlatısı olduğu öne sürülmüştür.



5. TERİMLER SÖZLÜĞÜ

Ağız uyumu (Lipsync ya da synchronization) : Kişinin ağız hareketlerinin, daha önce hazırlanmış olan ses kayıtlarına uydurulması. Kimi canlandırma filmleri, bu işlemi daha sonra yapmak üzere tasarlanırlar ve çizimlerin ya da modellerin ağızları, çıkaracakları seslere ve söyleyecekleri kelimelere uygun olacak şekilde, gerektiğinde değiştirilmek üzere portatif olarak hazırlanırlar

Anaçizimler (Key drawings) : Canlandırmacının hazırladığı, bir hareketin ana hatlarının çizildiği ve daha sonra araççizimler tarafından tamamlanacak olan çizimler.

Araççizimler/Araççiziciler (In-betweens/ Inbetweeners) : Canlandırmacının hazırlamış olduğu ana çizimleri, saniyede oniki kareden oluşacak bir hareketi tamamlayacak şekilde birleştirme işlemi ve bir canlandırma filminin yapım aşamasında bu işten sorumlu kişiler.

Asetat (Cel) : Çizgi canlandırma tekniklerinde, canlandırmacının son çizimlerini yaptığı saydam malzemedir.

Canlandırma (Animation) : Cansız nesnelerin ya da hareketsiz çizimlerin, tek kare kayıt yapabilen alıcılarla fotoğraflanması sonucu, hareket ediyorlarmış yanılsamasını yaratacak şekilde filme alınması.

Çok tabakalı alıcı (Multiplane camera) : Lotte Reiniger tarafından 1920'lerde tasarlanan, daha sonra Disney Stüdyoları'nda 1937'de geliştirilen özel bir canlandırma tekniği. Çizimlerin yerleştirildiği ve alıcının dik olarak yukarıdan çekim yaptığı canlandırma alanının ön, orta ve arka planı oluşturacak bölümde üç ayrı saydam tabakaya ayrılması suretiyle gerçekçi bir alan derinliği yaratan tekniktir.

Delikli kağıt / Pim (Peg bar) : Çizgi canlandırma tekniklerinde, çizimlerin yapılacağı kağıtların, çizimlerin hareketin devamını sağlayacak şekilde düzenli olarak yapılabilmesi için, düzgün durmalarını sağlayacak plastik ya da metal çubukların olduğu çizim tahtası.

Görüntü akışı kontrolü (Animatics) : Storyboard'un filme alınmış halidir. Canlandırma aşamasına geçilmeden önce, çizimlerin akıcılığı bu aşamada kontrol edilir ve gerekiyorsa çizimlerde değişiklik yapılır.

Hamur canlandırma (Claymation) : 'Plasticine' adı verilen oyun hamurlarından oluşturulan modellerle yapılan canlandırma tekniğidir.

Kolaj canlandırma (Cut-out) : Kağıt, plastik ya da kartondan hazırlanan şekillerin birbirine yapıştırılması ya da iğnelenmesiyle elde edilen şekillerin, tek kareler halinde alıcıya kaydedilmesiyle gerçekleştirilen canlandırma tekniğidir.

Pixillation : Cansız nesnelere beraber canlı oyuncuların da sıklıkla kullanıldığı üç boyutlu canlandırma tekniğidir. 'Stop-motion'dan farkı, vücut hareketleri ve yüz

ifadelerinin, gerçeğe tıpatıp uyacak şekilde canlandırılmamasıdır. Yerinde sabit duran bir oyuncunun, küçük hareketlerle ilerleyerek tek kareler halinde fotoğraflanması sonucu hareket ediyormuş yanılsaması sağlanır.

Rostrum Alıcı : Tek kare kaydetme ve geri alma özellikleri olan ve canlandırma filmlerini kaydetmede kullanılan özel bir alıcıdır. Çeşitli açılardan kayıt yapabilmesi amacıyla, çok işlevli bir yerleştirilebilme özelliğine sahiptir. Çekim yapılacak alanın karşısına ya da üzerine, yatay ya da dikey pozisyonlarda yerleştirilebilir.

Rotoskopi (The Rotoscope) : Max Fleischer tarafından 1917 yılında telif hakları satın alınmış bir canlandırma tekniğidir. Bir canlı filmde alınmış görüntüler, tek kareler halinde bir cam tabakaya yansıtılır ve çizimler bu görüntülerin yansıdığı cam tabakanın üzerine yerleştirilen çizim kağıtları ya da asetata yapılır.

Stop-motion : 'Pixillation' dışındaki üç boyutlu canlandırma tekniklerine verilen isimdir. Kukla ya da hamurlarla, gerçek dünyanın küçük ölçekteki bir benzeri olarak tasarlanmış bir sahnenin içerisinde hazırlanan, kimi zaman ağız ve yüz hareketlerinin ya da vücut devinimlerinin de canlandırıldığı tekniklerin tümüne verilen isimdir.

Storyboard (Resimli taslak) : Bir filmin anlatısı içerisinde önemli sayılabilecek tüm ana hareketleri, konuşmaları, ses efektlerini ve müziği içeren, taslak çizimlerden oluşan, senaryonun geniş bir resimli özeti olarak kabul edilebilecek çizimlerdir.

6. KAYNAKÇA

Kaynak Kitaplar

Bazin, A., (1958) **What is Cinema Vol.1: Ontology and Language**, Paris, Editions du Cerf

Bendazzi, G., (1994) **CARTOONS: One hundred years of cinema animation**, London, John Libbey & Company Ltd.

Bordwell, D. & Thompson, K. , (1997) **Film Art: An Introduction**, New York, McGraw-Hill

Ceram, C. W. , (1965) **Archeology of the Cinema**, London, Thames and Hudson

Culhane, S. , (1988) **ANIMATION: From Script to Screen**, London, Columbus Books Ltd.

Furniss, M. , (1998) **Art in Motion: animation aesthetics**, Sydney, John Libbey & Company Ltd.

Griffin, S. , (1994) **The Illusion of “Identity”**: Gender and Racial Representation in **Aladdin**, Animation Journal 3,1: 64-73, 65

Lord, P. & Sibley, B. , (1998) **Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation**, London, Thames & Hudson

Metz, C. , (1980) **“The Fiction Film and its Spectator: A Metaphychological Study”** in **Apparatus**, New York, Tanam Press

Nelmes, J. , (1996) **An Introduction to Film Studies**, London, Routledge

Noake, R. , (1988) **Animation: a guide to animated film techniques**, London, Macdonald Orbis

Sifianos, G. , (1995) **The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren**, Animation Journal 3,2: 62-66

İnternet Siteleri

http://home.earthlink.net/~jhendrich/anime_history.html

<http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/text/digital-cinema.html>

<http://live.looksmart.com/cgi-bin/framer?http%3A%2F%2Fwww.cis.ohio-state.edu%2F%7Eparent%2Fbook%2FIntr.html>

http://www.animenewsnetwork.com/archives/editorial/is_it_manga.php

http://www.bergen.org/AAST/ComputerAnimation/CompAn_Graphix.html

www.cs.sfu.ca/people/GradStudents/bishko/personal/anim

www.disney.com/DisneyChannel/magazine/september1/Index.html

http://www.disney.com/DisneyPictures/Hunchback_of_Notre_Dame/downloads/HN605140.mov

[http://www.disney.com/ToyStory/index.html \)](http://www.disney.com/ToyStory/index.html)

<http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/6351/disfai.html>

<http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/6351/sources.html>

<http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/6351/unicorn.html>

<http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/9472/animate.htm>

<http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/9472/composit.htm>

<http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/9472/sfx.htm#bluescreen>

<http://www.herring.com/mag/issue38/smoke.html>

<http://www.illumin.co.uk/svank/>

http://www.pionet.net/~mcginnr/concept_art.html

<http://www.zeitgeistfilm.com/current/quays/quays/html>

