

CANLANDIRMA SİNEMASI*

John HALAS

Çeviren :
Ass. Ahmet SİPAHİOĞLU

Devinen herşey canlandırılmıştır. Özellikle yaşam içerdikleri için devinen herşey... Böylece tüm filmlerin aslında canlandırma oldukları söylenebilir. Fakat bir sinemacı «Canlandırma» sözcüğünü kullandığında, bunun çok özel bir anlamda anlaşılmasını amaçlar.

Her film doğası gereği, devininin (hareketin) bir dizi durağan evreye ayrıştırılmasıdır. 1880'lerde Marey «fotoğraf tüfeği» ile bir kuşun uçuşunu «vurduğu» zaman, aslında kuşun devinimlerinin resimli bir analizini, birbirinden az farklı ve durağan bir resim dizisi içinde üretiyordu. (**) Bu nedenle normal bir hızda çekilen

(*) Bu bölümde, ASİFA (Uluslararası Canlandırma Film Birliği) başkanı ve «Halas and Batchelor Canlandırma Stüdyosu» yöneticisi John HALAS'ın Dr. Roger MANWELL'ile ortak bir çalışması olan «THE TECHNIQUE OF FILM ANIMATION» adlı kitap için yazdığı giriş bölümü; John HALAS'ın, 1976 Ottawa Canlandırma Festivali dolayısıyla yayınlanan «ANIMATION...WHAT NEXT?» adlı makalesi ve yine John HALAS'ın ASİFA adına yazdığı ve ilk kez 30 Mart 1978'de yayınlanan «ANIMATION MANIFESTO» (Canlandırma Bildirisi) yer almaktadır.

(**) Zamanın Fransız fizyoloji, psiko'oji bilgini ve devininin doğası üzerinde başlıca otoritesi Etienne Jules MAREY'in 1882'de devinimi parçalara bölerek fizyolojik açıdan incelemek amacı ile, cam tabakalar üzerine görüntü alan tüfek biçiminde bir aygıtla giriştiği, sinematik sayılabilecek denemeler. (Çevirenin Notu)

bir filmin, canlı olayın her saniyesini herhangi bir sayıda ve birbirini izleyen devinim evrelerine dayanarak çözümlediği söylenebilir. Film normal hızda gösterildiğinde, durağan fotoğraf dizisi perdede doğal ve sürekli bir devinim yanılmasına dönüşür.

Sinemanın ilk günlerinden beri film maddesinin, sanatçıya bir dizi durağan resmi, perde üzerinde sürekli devinimin üstün niteliğini taşıyan bir görüntüye dönüştürebileceği bir araç (medium) sunduğu belli idi. Fakat sinemanın bulunuşunun grafik sanatçısı için yarattığı sınırsız olanaklar bu güne değin hemen tümüyle-yüksek bir düzeyde geliştirilmek üzere - karikatürcülere bırakılmıştır. Bir sinemacı «Canlandırma Filmi» terimini kullandığında dar anlamı ile bundan, bir grafik sanatçısının perdede seri halde gösterildikleri zaman sürekli bir devinim yanılmasına yol açan ayrışık devinim evrelerini, kağıt ya da sellüloit saydam yapraklar üzerinde yeniden yaratması işlemi anlaşılmalıdır.

Bir ressam tuvalinde yaşam ve devinim yanılmasını yaratmak istediğinde bunu, modelinin devinirken sanki ansızın 'dondurulduğu' izlenimini veren bazı anlık görünimleri ayırarak vermedi dener. Yana doğru uzanan bir el, yukarı yönelmiş bakışlar, uçuşan saçlar... Durağan görüntü sanki devinmek üzeredir. **'Discobolus', (Disk Atan Atlet Yontusu)** ancak saniyenin çok küçük bir bölümü boyunca tutulabilecek bir denge içinde yorumlanarak yapılmıştır ve gövdenin yaptığı çevrinme deviniminin yalnızca bir anlık evresini simgeler. Sanatçı (yontucu veya ressam) bu devinimi ayırıp, onun öncesi ve sonrasını bununla güçlü bir biçimde anlatır. Yaşam havada asılı kalmış gibi duran organlarda, gülümsemek üzere bulunan dudaklarda dolaşıyor gibidir. Film canlandırıcısı için böyle bir an, perdede bir saniyelik bir devinim görüntüsünü yeniden yaratan bir dizi evreden yalnızca biri demektir. Canlandırıcı, devinimin tümünü sürekliliği açısından görmek zorundadır.

Canlandırma çalışmalarının belki de en az imgelem (düş gücü) gerektirenlerinden biri de, canlandırıcının çekilmiş bir film şeridi alarak, birbirini izleyen görüntü evrelerini kare kare bir kağıda kopya etmesi, sonra bu evreleri çizgi-film karakterinin çizim dizileri olarak kağıt üzerinde yeniden yaratmasıdır. Bu teknikle, örneğin bir canlı balerinin filme çekilmiş canlı devinimleri, bir çizgi-film perisinin çizilmiş devinimlerine dönüştürülebilir.

Her ne kadar sanatçı böyle bir çalışma ile gerçek yaşamdaki devinimlerin nasıl oluştuğunu öğrenebilirse de, aslında tümüyle farklı iki dünyayı; gerçeğin ve çizim masasının dünyalarını birleştirmeye çabalamış olacaktır. Kuşkusuz günümüz sanatı ve özellikle ressamlığında iyi bir fotoğrafa karşın, tümüyle gerçekçi bir gösterim (illüstrasyon) için yine de yararlı bir alanın bulunduğu söylenebilir. Ancak bizce, tümüyle gerçekçi ya da simgesel bir canlandırma filmi görüntüsü için hiç bir geçerli sav ileri sürülemez. Canlandırma filmi tekniği açısından gerçeğin yapay bir yeniden yaratımı öylesine iğne ile kuyu kazmak gibidir ki; örneğin **'Sugar Plum Fairy' (Bonbon Şekeri Perisi)** nin normal bir sinema filmi, yaşamdan en ayrıntılı bir biçimde yeniden oluşturulmuş bir canlandırma kopyaya her zaman için yeğlenir.

Canlandırma sineması bu nedenle, hemen her dönemde bir ölçüde grafik biçimleşme (stilleşme) demek olmuştur. Aslında bu durum, işin güçlüğü'nün özü olduğu kadar, bir parça da zevkli yanındır. Uğraş olarak canlandırma sinemasına yönelen sanatçı çok geçmeden, ne denli zor bir 'ince işi' benimsemekte olduğunu anlayacaktır. O, hem sinema sanatı ve tekniğini, hem de doğadaki devimlerin özelliklerini anlamak ve değerlendirmek zorundadır. O, gerçekte bir devinim uzmanı olmak durumundadır. İnsanın, farenin, suyun, makinelerin ve canavarların devinimlerinde neyin özgül (karakteristik) olduğuna duyarlılık göstermelidir.

Canlandırıcı, sürekli olarak kendisini kuşatan yaşam içindeki devinim dolu geniş çevreyi araştırır. Bu onun **'taslağıdır'**. O, bir otomobilin devimleri ile olduğu kadar, bir kedinin devimleri ile de ilgilidir. Giderek belleğinde gerek duyduğu an kullanabileceği bir devinim sözlüğü oluşturur. Canlandırma sanatı sinemanın bir dalı olduğundan, canlandırıcı ve devinim içgüdü'sünü diğer bilgileri ve film tekniği ile birleştirmek ve eğer başarılı olacaksa, sinemanın gücünü ve olanaklarını benimseyip, bunları kullanmak zorundadır. Canlandırma sanatının temeli ve aslında en önemli büyü'sü, temelde durağan olanı kesin olarak yaşam ile doldurmaktır.

Çağımız **«Televizyon Reklamcılığını»** gereksemeleri ve ekonomisi (üretilen reklam filmlerinin %25'ini canlandırma filmleri oluşturmaktadır.) 1950'den beri, çizgi-film (cartoon film) yapımında şimdiye dek görülmedik bir gelişme ve yayılmaya yol açmış; canlandırma tekniğini aşağı-yukarı ilk başladığı noktaya geri ge-

tirmiş; canlandırıcıları bu sanat dalı üzerinde en basit, hatta en ilkel açılardan yeniden düşünmeğe zorlamıştır.

Canlandırma sinemasının gelişimi, büyük ölçüde, kendi sanatsal özelliklerini yeterli bir iş düzeni ile bağdaştırmasını başarabilen, az sayıda sanatçı-yapımcı bireyin girişimlerine bağlı kalmıştır.

Her ne kadar az sayıda üstün nitelikli film, tek başına çalışan bazı öncülerce gerçekleştirilmişse de, canlandırma sineması bu günkü yaygın ve özel amaçlı film yapım düzeylerine daha çok, uzun yıllar boyunca gelişmelerini sürdürmüş ve sanat geleneklerini halka benimsetebilmiş, sınırlı sayıda işliğin (stüdyonun) devamlı üretimi sonucu ulaşmıştır. Yalnızca son zamanlarda, özel televizyon ortaklıklarının kurulmasından beri, bu işliklere çok sayıda yeni canlandırma işliği eklenmiştir. Bunlar biraz da ıvecen bir tavırla ve reklamcıların isteklerini karşılamak amacı ile, düşünülebilecek her türde canlandırma tekniğini kullanmağa hazır görünmektedirler.

Canlandırma filmi kuşkusuz yalnızca **çizgi-film** (canlı-resim, karikatür film) ile sınırlanmamıştır. Canlandırmanın bir diğeri türü de **kukla-film**'dir. Kukla-film'le, çizgi-film arasında bir yerde de, ekli-parçalı figürler kullanılarak yapılan '**cut-out film**'(*) ve **gölge-film**(**) türleri yer alır.

Geniş anlamda, canlandırma sineması tarihinin dört belli, başlı evre geçirmiş olduğu söylenebilir:

(*) «Cut-out film» (Kesik-ekli film) de, gölge oyununda kullanılan figür hazırlama tekniğini andırır bir teknik kullanılır: kağıt ya da karton üzerine çizilmiş, kesilerek çıkarılmış ve gövdelerinin belirli bölümleri eklem yerlerinden devinecek şekilde eklenmiş figürler, (çekim sırasında istenilen etkiye göre bu bölümler yenileri ile değiştirilebilir.) Üstten ışıklandırılmış bir tek-kare çekim masası üzerinde canlandırıcı tarafından devimlendirilir ve her devim evresi kare-kare filme çekilir. Devimleri oldukça hızlı, etkileyici görüntüsü olan bir canlandırma türüdür. Günümüzde en başarılı uygulayıcısı Polonyalı sanatçı Jan Lenica'dır.

(**) **Gölge film** (Shadow film) Bir tür sinema gölge oyunudur. Kullanılan teknik Karagöz Gölge Oyunundakine çok benzer. «Cut-out» filmde olduğu gibi hazırlanan, ama ön yüzleri çizimsiz bırakılan figürler, tek-kare çekim masasında yer alan ve alt bölümde bir ışık kaynağı olan, buzlu bir cam levha üzerine konur. Figürler, evre-evre devimlendirilip, kare-kare filme çekilir. Çekim sırasında ışık figürlerin arkasından geldiğinden, film perdede gösterildiğinde figürlerin ön yüzü siyah görünür ve böylelikle gölge oyunu benzeri yüksek nitelikli bir görüntü oluşur.

Gölge film, Alman canlandırıcı Lotte Reiniger tarafından 1920'lerde geliştirilmiştir. Reiniger bu canlandırma tekniğini, gölge oyunu, özellikle Karagöz Gölge Oyunundan esinlenerek oluşturduğunu sık sık vurgulamıştır Ç.N.

- 1- Başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılığı dönemi,
- 2- 1920'lerde, çizgi-filmin sinema endüstrisinin tecimsel eğlence araçlarından biri durumuna gelmesi,
- 3- 1930 ve 40'larda, canlandırma filminin uzun gösterimli (metrajlı) eğlence filmi biçimine dönüşmesine yol açan, teknik gelişim dönemi,
- 4- İçinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, televizyon reklamından özel deneme ve eğitim filmlerine değin, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi.

İlk sinema seyircileri için perde üzerinde devinen resimler, sinema büyüsünün yeni bir bölümünü oluşturuyordu. Fransa'da Emile Cohl, 1908 gibi oldukça erken bir tarihte, siyah arka fon üzerinde, küçük, beyaz ve kibrit çöpünden yapılmışa benzeyen figürlerini oynatıp, zıplatmağa başlıyor; bir yıl sonra da Amerikalı Winsor Mc Cay '**Gertie the Trained Dinosaur**' adlı çizgi-filmi yaparak, (Bu film için tek başına 10.000'den çok resim çizdiği söylenir) seyircileri normal sinema salonu gösterisi kapsamında ilk kez kısa çizgi-filmle tanıştıyordu.

1903-1917 yılları arasında, John R. Bray'in '**Colonel Heezaliar**', Ben Harrison ve Manny Gould'un '**Karzy Kat**', Pat Sullivan'ın '**Felix the Cat**' ve Max Fleischer'in '**Coco the Clown**' gibi, çeşitli Amerikan çizgi-film dizileri yapılmaya başlandı. 1908-1917 arasında geçen on yıllık dönem içinde canlandırma, seyircilerin teknik bir ustalık olarak ilgilendikleri bir yenilik olmaktan çıkarak, güldürücü eğlence şeklinde benimseyip alkışladıkları bir film türü durumuna geldi. Sanatçı eliyle hızla eskisi yapılarak ortaya çıkarılan çizgi-film kahramanı, daha sonra kaleminden ayrılarak, sanki kendine özgü ve bağımsız bir yaşam kazanıyordu. Bu durum, sinema perdesindeki bu yeni büyü'nün bir özelliği idi. Karakterlerin çizimleri günümüz resimli roman tiplerinin kaba biçimleri kadar sert ve basitti. Yarım yamalak diyaloglar karakterlerin dudaklarına iliştilmiş konuşma balonları içinde uçuşuyordu. Fakat çizgi-filmler bir eğlence aracı olarak o kadar başarılıydı ki; onların hayvan tipleri, sonunda zamanın yaşayan film yıldızları kadar ün kazandı ve bunları konu edinen resimli roman dizileri dönemin tutulan gazete ve dergilerinde yayınlanmaya başladı. Örneğin bunlardan '**Felix the Cat**' adlı karakterin özel bir tanıtma ezgisi ve tema müziği bile vardı.

Canlandırma filmleri ancak sinemada ses şeridi kullanılmağa başladıktan sonra önem kazandılar. Walt Disney 1923'te işliğini kurmuş ve **'Little Red Riding Hood'** (Kırmızı Şapkalı Kız) adlı filmi yapmış olmasına rağmen, uzak görüşlülükle, filmlerinde eşli (senkronize) ses tekniğinden yararlanmak amacı ile 1928'de ilk **'Micky Mouse'** (Miki Fare) filmlerinin piyasaya sürülmesini bir süre erteledi.

Çizgi-filmin, bir sinema eğlence aracı olarak olağanüstü gelişimi 1928-1938 arasındaki on yıl içinde oldu. Bu dönem, Walt Disney yapımı **'Micky Mouse'**, **'Donald Duck'** ve **'Silly Symphonies'** gibi film dizileri için çok başarılı geçti ve ilk uzun dönemli canlandırma çizgi-film olan, **'Snow White and the Seven Dwarfs'** (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filminin yapımı ve piyasaya sürülmesi ile sona erdi. Bu filmde renk, müzik ve ses efektleri bir araya getiriliyor, çizgi-film bir sinema eğlenti türü olarak yeni bir olgunluk düzeyine yükseltiliyordu.

Çizgi-film sanatında, o dönemde görülen teknik gelişme ve denemeler, bazı daha basit canlandırma biçimlerinde de görüldü. Böylece, ileride savaş sonrası canlandırıcılarının ve özellikle **'United Productions of America'** (Birleşik Amerika Yapımları. U.P.A. Kuruluşu: 1943) adlı ortaklığın yararlanacağı bir biçimleme örneği oluştu.

1934 gibi erken bir tarihte, Fransa'da Antony Gross ve Hector Hoppin tarafından gerçekleştirilen ünlü çizgi-film **'Joi de Vivre'**de, Walt Disney'inkilerinden daha serbest ve basit çizgiler kullanılmıştı. Walt Disney'in canlandırıcıları, çoğu kez yaratıcı karikatür anlayışını, Doğalcı (Natüralist) bir biçim (stil) kullanmak ve insanınkini andırır devinimler uğruna harcamaktan çekinmiyorlardı. Tüm bunlardan önce ise, Moholy Nagy, Francis Picabia, Fernard Leger, Walter Ruttmann ve Viking Eggerling gibi, sinemanın soyut denemeler için elverişli bir güzelsanat dalı olduğuna inanan bazı sanatçılar, bu alanda sanat filmi yapmayı denemişlerdi. Örneğin Oscar Fischinger, müziğe uyumlu soyut devinim desenlerinin yapımına 1931 yılında girişmişti. Bunu 1933'te İngiltere'de Len Lye'nin başlattığı renkli, soyut deneme filmleri izledi. Bu filmler, Norman Mc Laren'in ileride **'National Film Board of Canada'** (Kanada Ulusal Film Kurulu) için yapacağı benzer filmlere de bir model oluşturuyordu.

1930-1934 arası dönemde Berthold Bartosch 'LL dée' filmi üzerinde çalıştı. (Bu film için tahta baskı tekniğinden uyarlanmış kesik-ekli (Cut-Out) figürler kullanıldı ve filmin özgün müziği Honegger'ce bestelendi. Alex Alexieff ve Calire Parker ise, iğne başı tekniğiyle(*) harika güzellikteki gölge filmleri 'Night on the Bare Mountain' (Çıplak Dağdaki Geceyi) Moussorsky'nin aynı adlı müziğine eşleyerek gerçekleştirdiler. Bu öncü filmler, çeşitli yollarla, canlandırma filminin bazı daha ileri biçimli grafik tarzlar ile neler başarabileceği konusundaki görüşlerin büyük ölçüde gelişmesine yardımcı oldu.

Bu arada, diğer öncüler de kukla filmi geliştiriyorlardı. 1934'te Ptushko 'The New Gulliver' (Yeni Gülliveri), Starevitch ise Fransa'da 'The Mascot' (Maskotu) yaptı. Macar George Pal'da aynı yıl içinde, Hollanda'da, ünlü kukla reklam filmlerine başladı. II. Savaşın sonrasına ise bugüne değin kukla sinemasının en verimli sanatçısı sayılan Çekoslovak Jiri Trnka, Prag'da devlet desteği ile kendi işliğini kuracaktı.

O dönem içinde canlandırma sanatı ile yüreklilikle deneme yapanlardan yalnızca çok az bir bölümü bir ya da iki filmden ileri gidebilmiştir. Buna karşılık, yapıtlarının çeyrek yüzyıldır değerlerinden bir şey yitirmemiş olmaları bir yana, ayrıca aynı dönemin en iyi sinema yapıtları kadar önem kazandıkları ve klasikleştikleri de söylenebilir. Bu sanatçıların anlatım tarzları birbirlerinden çok değişiktir. Çoğu, güçlerini çağdaş sanat içinde yer alan çeşitli biçimlerden (stillerden) almışlardır. Normal çizgi-film sinemasının kaynağını yaygın grafik çizimler ve resimler roman-karikatür geleneklerinin oluşturmasına karşın; bu filmlerin kökenleri doğrudan doğruya sanat dünyasında yer alıyordu.

Savaş sonrası dönemde, canlandırma filmi kullanımının giderek yaygınlaşmasına koşut olarak, alışılmış biçimlerde (stillerde) de bir devrim oluştu. Bu biçim savaşında filmler kadar, bazı diğer etkenler de rol oynadı. Örneğin, İngiltere, Amerika ve Fransa'da

(*) Alexeieff ve Parker'in buldukları ve geliştirdikleri bu teknik, kamera karşısındaki 125x100 cm.lik bir tahta tabakaya açılan 0.5 mm çapında bir milyon kadar deliğe geçirilmiş aynı sayıdaki iğnenin içeri-dışarı hareketiyle bloğun ön yüzünde gravürdekine benzeyen gölgesi, derinlikli resimlerin tek kare filme alınmasından oluşur. (Çevirenin Notu)

ortaya çıkan ve daha ileri tasarım biçimleri kullanılan afişler; daha çok reklamcılıkta ilintili, daha nitelikli bir tür tecimsel (ticari) sanat; haftalık gazete ve dergilerde, oldukça bireysel biçimleri olan karikatürcülerin incelikli çizgileri gibi. Tüm bunlar, eğlenti türü çizgi-film geleneğinde daha az şekilsel (figüratif) bir grafik biçimin ortaya çıkmasına katkıda bulundular. Canlandırma sinemasında Walt Disney'in katı, yuvarlak bir şekil (figür) tasarımı ve insan, hayvan devinimlerini en ince ayrıntısına kadar tekrarlama eğilimi ile oluşan, gelişen, ama oldukça da pahalıya mal olan bir Doğalcılık (Natüralizm) anlayışı yerini; anlatımlarını Matisse ve Picasso'nun son derece serbest, basit ve canlı çizgilerinden alan bir canlandırma biçimine bıraktı. Bu yeni tür film, yeterli imgelem ve anlayış (zeka) ile yapıldığında, örneğin Steinberg ve Arno gibi ünlü basın karikatürcülerinin «durağan» karikatürlerinde görülen türlü çağdaş biçimler rahatlıkla kullanılabilirdi.

U.P.A. Ortaklığı '**Gerald Mc Boing-Boing**' filmi yapıp, bunun tecimsel dağıtımında sağlanan başarı sonucu işlik olanaklarını geliştirdiği zaman, halkın artık çeşitli çağdaş sanat geleneklerinden kaynaklanan grafik biçimlerinin kullanıldığı canlandırma filmlerini benimsemeğe ve bunlardan hoşlanmağa hazır olduğunu kanıtlamış oldu. Aynı sıralarda, İngiltere'de '**Halas and Batchelor**' ve '**The Larkin Units**', Fransa'da '**Andre Sarrut**' gibi firmalarda ileri düzeyde renk ve çizgi biçimlerini benimsemeğe başlamışlardı. Bu arada Norman Mc Laren'in soyut filmleri, Hollywood'dan bir Oscar Ödülü de kapsamak üzere, hemen her sinema ödülünü kazanıyordu.

Canlandırma sinemasına otuz yıla yakın bir süre boyunca egemen olmuş bir geleneğin sonrasında, U.P.A. ve diğer canlandırma işliklerinin tecimsel alandaki bu başarıları pek çok canlandırıcıyı yüreklendirerek, kendi canlandırma anlatım tarzlarını ortaya çıkarmağa ve geliştirmeğe yöneltti. Bu durumda, sanatçıların çoğu canlandırma sanatının başlangıcına; Emile Cohl'u kibrit adam şekillerine; kısacası son derece basit, tek çizgi ile çizilen, örneklenmemiş, fakat yaşam dolu bir gülmece birikiminin indirgenebileceği en yalın biçimler olan düz çizgi ve bükeye döndüler. Böylece '**Yakışıklı Prens**'in, '**Pamuk Prens** ve '**Yedi Cüceler**' filmindeki tıpatıp insanı andırır devinimlerinin yerini, '**Rooty-TootToot**'un geo-

metrik karakterleri ve küçük dişli çarklar gibi dönüp duran biçimlenmiş ayaklar alıyordu. (*)

Bu denli yalınlaştırılmış canlandırma yaratıcılıkla imgelendiğinde, canlandırıcılar için, özel televizyon kurumlarında reklamcılardan sağlanabilen sınırlı bütçeler ile de yapım olanağının oluşması gibi, rastlantılı bir üstünlüğü de sağlıyordu.

Günümüzde canlandırma, başlıca film üreticisi ülkelerin çoğunda hızla gelişmektedir.

Sovyetler Birliği, Çekoslovakya ve Çin'de herşey gibi bu tür film üretimi de, doğal olarak devletçe işletilen, bu konuda uzmanlaşmış, birim ve işliklerde yapılmaktadır. Filmlerin çoğundaki grafik biçim, geleneksel ve figüratif yapıdadır. Seçilen konular ise, genellikle eski öykü ve masallardır. İleri düzeyde, figüratif olmayan çizim biçimleri bilinmemekte, ya da geliştirilmemektedir. Bunların doğal grafik sanatında da yeğlenmediği görülmektedir.

Batı'da canlandırma ile uğraşanların karşılaştıkları güçlükler daha büyük ölçüde olmakla birlikte, çalışma alanlarının çeşitliliği daha çok ve kalite daha yüksektir. Örneğin yalnızca eğlence sineması alanında, canlandırma filminin yapım giderlerini salon gösterileri ya da televizyon yolu ile çıkarmak gerekmektedir. Ismarlama film yapımı alanında reklamcı, hem televizyon, hem de sinema için sürekli canlandırma filmi hazırlanmasını ister. Endüstride, canlandırma filmine halkla ilişkiler ve eğitim alanlarında gereksinme vardır. Ulusal ve uluslararası örgütler ile hükümet daireleri ise canlandırma filminden tanıtma ve bilgi verme amacı ile yararlanmak isterler. Ayrıca çeşitli kültür kurumlarından arada sırada elde edilen para ile yapılan deneme ve sanat filmleri de küçük bir yapım alanı oluşturur.

Günümüzde canlandırma sanatındaki verim artışının başlıca dürtüleyicisi televizyondur. Yapıldan istatistiklerdeki insan çalıştırma verilerinin gösterdiğine göre 1956'da on yıl öncesine oranla canlandırma işliklerinde çalışan sanatçı ve teknisyenlerin sayısı, İngiltere'de dört kat, Amerika'da ise üç kat artmıştır. Yine aynı

(*) II. Savaş sonrası dönemde, renk tekniği açısından canlandırma sinemasında ortaya çıkan gelişmelere en iyi örneklerden biri sayılan ve John Hubley'in 1952'de Amerikan U.P.A. Ortaklığı adına yaptığı çizgi-film. (Çevirenin Notu)

dönemde, Uzak Doğu Ülkelerinden Çin ve Japonya'da tümüyle yeni canlandırma merkezleri kurulmuştur.

Televizyon, canlandırıcılara bu denli çok ve yeni iş olanağı sağlarken, sinemalar için yapılan eğlenti türünde canlandırma filmlerinin sayısında büyük düşüşler olmuştur. Örneğin Disney işlikleri daha çok normal film üretimine geçmiş olup, kısa çizgi-film-ler şimdi yalnızca televizyon için tasarlanmakta ve sinemalar için arada, sırada uzun gösterimli (metrajlı) film yapılmaktadır. Daha önceleri canlandırma birimleri bulunan büyük işlikler üretimlerini tümüyle durdurmuşlardır. Örneğin U.P.A. İşlikleri üretimlerinin yalnızca küçük bir bölümünü sinemalar için planlamaktadırlar. Giderek, canlandırma filminin daha verimli üretim merkezlerinden biri durumuna gelmekte olan İngiltere'de ise, sinemalara dağıtım için çok az sayıda film üretilmektedir.

Televizyon reklamının zorunlu olarak çok sınırlı bir film yapım biçimi olduğu kabul edilmelidir. Ama, imgelem ve özgür bir grafik biçim, bu kısa film türüne beğeni ve sanat katabilir. Reklam filmi, genelde canlandırıcının ekmek parasını oluşturmakla beraber, ona reklamcılar için sürdürdüğü çalışmalarının yanısıra yürütebileceği bir bağımsız film üretimi olanağının, parasal kaynağını da sağlayabilir.

Canlandırma filminin televizyondaki üstün başarısı, genelde, televizyon programları için yapılan kısa canlandırma filmi, ya da **katık filmin (insert) (*)** öneminin artmasına yol açmıştır. Burada sanatçı için eylem alanı, süresinin saniyeler ile ölçüldüğü reklam filmindekinden çok daha geniş olacaktır. Fakat iyi kalite reklam filminde oluşturduğu serbest canlandırma biçimi, canlandırıcıyı, kendi özgün çalışmasını genel televizyon programı için geliştirmeğe başladığı zaman çok iyi bir duruma getirecektir.

Televizyon dışında, ismarlama film (sponsored film) alanı da canlandırıcının çalışmalarının çok önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Yalnızca İngiltere'de pek çok ismarlama canlandırma filmi coğrafya, dil öğretimi, elektronik matematik, tarım ve en-

(*) Bir televizyon izlencesinde (programında), ya kendi içinde bağımsız, ya da belirli bir konuyu açıklamak için kullanılan, genellikle çok kısa canlandırma filmi. (Çevirenin Notu)

düstri gibi konularda yapılmıştır. Bu tür, sinema dışı canlandırma filmi yapımcılığı da hızla gelişmektedir.

Sinema gösterimi için yapılan kısa eğlence filmlerinde en düşük yapım bütçesini bile karşılamak için, uluslararası dağıtımına geçilmesi gerekmektedir. 1930'larda Disney, canlandırma filminin pahalı teknik işlemlerini karşılayabilecek bir geliri sağlamak amacı ile uzun gösterimli film yapımına girişmiştir. Ancak en geniş uluslararası dağıtım ile canlandırma filmlerinin giderleri karşılanabilir.

1970'lerin başında, Disney İşlikleri dışında uzun gösterimli çizgi-film yapımı birdenbire hızlanmış ve bu alanda yeni bir çığır açılmıştır. Bunlar arasında Underzo ve Coscinny'nin, Fransız-Belçika ortak yapımı 'Asterix'i, Japonya'da Tezuka'nın 'Thousand and One Arabian Nights' (Binbir Gece Masalları), Amerika'da Steve Krantz ve Ralph Bukshy'nin 'Fritz the Cat' ve İngiliz - İtalyan ortak yapımı 'Glorious Musketeers' (Şanlı Silahşörler) filmleri sayılabilir.

Batı dünyasında, günümüzün başlıca canlandırma filmi yapım alanları aşağıdaki biçimde özetlenebilir:

- 1- Sinemalar için tasarlanarak yapılan uzun gösterimli filmler,
- 2- Yine sinemalarda gösterilmek amacı ile sınırlı ölçüde üretilen kısa eğlence filmleri,
- 3- Sinemalarda gösterilmek üzere yapılan reklam filmleri,
- 4- Halkla ilişkileri geliştirmek ve endüstri, bilim, teknoloji ya da satış arttırımı sağlamak gibi alanlarda kullanılmak için yaptırılan çok sayıda film,
- 5- Ulusal ve uluslararası kuruluşlarca yaptırılan belirli sayıda film,
- 6- Özellikle televizyon için üretilen ve çocuklar için tasarlanan eğlence çizgi-filmleri ve kukla filmler,
- 7- Üniversite ve liselerde, çeşitli bilim dallarında öğretim amacı ile, giderek daha çok sayıda üretilen filmler ve özellikle bilgisayar canlandırma filmleri,

- 8- Öğretim kurumlarında, öğrenciler ve sanatçılarca bireysel anlatım ve devinim çalışması biçiminde yapılan deneme filmleri.

NE YAPILMALI?

Son kuşak içinde canlandırma sanatının çehresi çarpıcı bir biçimde değişmiştir. Bu tür filmin kullanımı eğitim, bilim ve kitle bildirişiminin bazı alanlarını ve bu arada çok çeşitli deneme türlerini kapsayacak şekilde yaygınlaşmış ve dünyada giderek artan sayıda ülke canlandırma filmi üretimine başlamıştır. Enstitüler, okullar ve üniversiteler gibi kuruluşlar da küçük yaşlardan başlayarak, daha ileri düzeylere değin canlandırma öğretimine girişmişlerdir. 'Cell Animation' (Saydam, sellüloid yapraklara resimleme yolu ile yapılan canlandırma. Canlı-resim) gibi alışılmış tekniklerden, bilgisayar ve video canlandırma gibi yeni ve ileri tekniklere doğru sağlanan gelişme sonucu, canlandırma sanatının görsel dil dağarcığı da genişlemiş, artık meslekten olmayan kişilerin de bu oldukça karmaşık sanatla uğraşmaları olanağı doğmuştur. Grafikler ve ressamalar şimdi, eskiden olduğu gibi bu sanat dalından korkuyla uzak durmamakta, çeşitli denemelere girişerek, kişiden kişiye değişen başarılar kazanmaktadırlar. Dünya çapında, bir kuşak boyunca ortaya çıkan bu denli bir yaygınlaşmanın sonucu, canlandırma endüstrisinde çalışan sanatçı ve teknisyenlerin sayısı üç kat artmış; giderek, televizyonun egemen iletişim aracı (medium) olduğu Japonya ve İngiltere gibi bazı ülkelerde, bu alanda çalışanların sayısında yirmi yıl öncesine oranla on kat artış görülmüştür. Sinemanın aynı dönemde bir çıkmazdan ötekine sürüklenmiş olduğu düşünülecek olursa, kuramsal olarak, canlandırma sinemasının diğer sinema endüstrisinden çok daha sağlıklı bir gelişme göstermiş olduğu söylenilebilir.

Ulaşılan bu ileri düzeye karşın, şimdiki durum gerçekte doyurucu değildir. Televizyon yolu ile çocukları eğlendirme ve tüketim maddeleri satma gibi işlevleri dışında, canlandırma sanatı, asıl kendisi olarak henüz tanınmamış, kullanılmağa hazır bir sanat biçimi olarak daha yeni ele alınmış; bilgi aktaran bir araç olarak eğitim, bilim ve toplumsal iletişim alanlarında gerektiğince kullanılmamış ve yeterince önemsenmemiştir.

Bu durumda ne yapılabilir?

İlk adım, daha çok emek gücüne dayalı bir sanat olan canlandırma sinemasının bu temel ve türsel niteliğinde bir değişikliğe gidilmesidir.

Gelecekteki erek, **BİLEK GÜCÜNDEN BEYİN GÜCÜNE** doğru bir değişimi sağlamak olmalıdır. Canlandırma sinemasında uzun süredir egemen olan fabrikasyon türü bir yapım kavramına karşı küçük, fakat yaratıcı canlandırma birimi kavramı bir süredir benimsenmektedir. Tüm dünyada, bu alana yeni ve bireysel sanatçı biçiminde eğitilmiş olarak gelen binlerce genç canlandırma öğrencisinin, karşı konulmaz gücü ile bu yaklaşımı yerleştirmek güç olmayacaktır. Canlandırma filmi yapım teknolojisi, yavaş yavaş yarı otomatik bir süreç durumuna gelmektedir. Çok geçmeden, canlandırma filmi üretiminin bazı yönleri, daktiloda yazılan bir senaryo gibi, şimdiki zaman içinde makine tarafından işlenebilecektir. Canlandırma film tekniği için kullanılan alışılmış tek kare çekim işlemi tanımı artık geçerli olmayabilir. Fakat canlandırma sanatı için en önemli gelişme, onun çağımızın hızla değişmekte olan toplumu içinde kendisine bir yer bulması ve toplumun dönüşüm ve evrimine iletişim kavramı yolu ile gereken katkıyı yapmasıdır.

Eğitim-öğretim uluslararası düzeyde giderek daha karmaşık ve çekişmeli bir duruma gelmekte olduğundan, canlandırma sanatı herkesin anlayabileceği bir biçimde bilgi aktarımı için son derece gerekli bir araç olmaktadır. Dünya söze dayalı bir iletişim evresinden, görüntüye dayalı bir iletişim evresine doğru hızla değişirken, canlandırma sanatının bu alanda daha olumlu bir rol oynayacağı kesindir.

Bir iletişim aracı (medium) olarak canlandırma son derece esnek yapıdadır. Dönüşümler, değişimler, geçişimler ve bağıntıları kapsamlı bir biçim içinde göstermeğe elverişlidir. Toplumların hizmetinde çok yararlı bir araç olabilir. Gelecekteki gelişiminde, bu amaca ulaşabilmesi için, canlandırmanın bir çift el kadar, **BEYİN GÜCÜNE DE** gereksinimi vardır. Bir us gücü olarak son derece etkili birikimi henüz ortaya çıkarılmamıştır.

Mimarlıkta, Amerikalı mimar-düşünür Buckminster Fuller, geleneksel bina yapım modeli anlayışını daire şeklinde, içerden desteksiz, daha ucuz ve az araç-gereç kullanılarak yapılan, daha

güzel ve göze hoş gelen yapı biçimlerine elveren bir yapı modeli benimsemeğe dayalı, oldukça basit bir düşünce ile değiştirmiştir. Bu örnekte olduğu gibi, canlandırma sanatında da, canlandırıcıların bulucu yetilerinin, yaratıcı becerileri kadar geçerli olmamasına bir neden gösterilebilir mi?

Canlandırma filmi, Norman Mc Laren'in metafizik kavramları biçim, şekil ve devinim öğeleri içinde birleştirmeyi başardığı çalışmaları (bu öğeler arası etkileşim, canlandırma sanatına özgü bir özelliği vurgulamaktadır) ve aralarında Miroslav Kijowics de olan bazı Orta Avrupa sanatçılarının çalışmaları (örneğin, Kijowics'in 'The Cage' **KAFES** filmi, ussal bir derinliği içerir ve duygusal olmayan bir felsefi düşüncenin de duygusal bir çekiciliği olabileceğini göstermektedir.) ile hatırı sayılır ölçüde kendini kanıtlamıştır.

Bu alanda beceri sahibi sanatçı oranı yüksek olduğundan, canlandırma sanatının toplumlar için en gerekli ve ileri bir görsel iletişim aracı durumuna gelmemesi için hiçbir neden bulunmamaktadır. Canlandırma sanatı, kendini eskimiş göreneklerden kurtarmalı ve bu alandaki sosyo-ekonomik örgütlenmeye geçişte daha ileri bir benimseyici tutum oluşturmalıdır. Bu sağlandığında, **ASIFA (Uluslararası Canlandırma Film Birliği)**'nin ödevi sanatsal, teknik ve toplumsal düzeylerdeki bu tür başarıların tüm ulusların çıkarına kullanılmasını gözetmek olacaktır.

A S I F A **CANLANDIRMA BİLDİRİSİ** **30 Mart 1978**

Güncel Durum :

Son yıllarda, canlandırma filmi televizyon ve sinema çocuk programlarına (izlence) katkıda bulunmağa ve reklam endüstrisine etkili bir şekilde hizmet etmeğe devam etmiştir. Fakat canlandırmanın bir sanat aracı ve etkili bir eğitim gereci olma birikimi gözönüne alındığında, bu konularda pek fazla iz bırakmamış olduğu söylenebilir.

Canlandırma, kolay kolay plastik sanatlara, bale, müzik, yazın veya normal filme eşdeğer olarak bile kabul edilmemekte ve bu konulardaki gizilgücüne hakkı olan değer biçilmemekte, yanlış anlaşılmakta ya da görmezlikten gelinmektedir.

Bu örgütün amacı, söz konusu durumu düzeltmekte etkili olmaktadır.

Daha Geniş Kullanım Alanları :

Canlandırmanın kendine özgü bir sanat aracı, eğlence ve reklamcılık alanlarında yararlı bir gereç olması yanında, temel insan-cıl ve toplumsal sorunların anlaşılmasına da etkili bir katkıda bulunabileceğinin kanıtlanması zorunludur.

Canlandırma, çocukların ve gençlerin yetiştirilmesine yardımcı olabilir ve erişkin eğitiminde de çok etkili bir rol oynayabilir. Canlandırma, ekonomik koşulları ortaya çıkarıp, yayabilir ve bunların çözümü konusunda yollar gösterebilir. Bilimsel, teknik bilgi aktarımına açıklık getirebilir ve toplumların işleyişlerinin açık bir şekilde anlaşılmasını sağlayabilir.

Aslında olanak tanındığında, canlandırma; insanlığa hizmette sanıldığından çok daha fazla katkıda bulunabilir.

Yapılması Gereken :

Canlandırma sanatı ile ilgili kişiler, yapımcılar, yönetmenler, sanatçılar, yazarlar, yöneticiler ve eleştirmenler v.b., etkinliklerini, henüz değer arttırımı (Promotion) gereksinimi olan bu araca, gereken önemin verilmesi için kullanmalıdırlar.

Standart, koşullar ve gereksinmeler temelde ülkeden ülkeye değiştiği için bu tür bir değer arttırımı, öncelikle yöresel düzeyde ele alınmalıdır.

Aşağıdaki alanlar ivedi ilgi beklemektedir:

- 1- Bu araçtan (mediumdan) bir sanat biçimi olarak daha iyi yararlanması,
- 2- Okullarda ve bilimsel öğretimde, bilgi aktarımı ve eğitim amacı ile, canlandırmanın daha yaygın kullanımı,
- 3- Sinema ve televizyonda, canlandırma filmi dağıtımının daha geliştirilmesi,
- 4- Dernekler, üniversiteler ve okullarda, canlandırmadan daha iyi yararlanması,

5- Genelde, basın ve televizyonda canlandırma sanatına karşı daha iyi bir duyarlılığın oluşturulması,

Bu amaçların gerçekleşmesi için :

- a- Canlandırma sanatının, hükümet kurumları ve diğer kurumlarda daha iyi yer alması,
- b- Değişik kaynaklardan, daha çok parasal destek sağlanması,
- c- Canlandırmanın, film ve televizyon endüstrilerinde daha iyi yer alması,
- d- Diğer sanat dalları ile olan bağlantıların daha da güçlendirilmesi, gerekmektedir.

Sonuç :

Ulusal düzeyde yukarıda sıralanan adımları atmakla birlikte, dünya çapında düşünce ve film değişimi için sürekli çaba gösterilmesi de zorunludur.

Canlandırma sanatını uluslararası düzeyde ilerletmek için, şimdiden **ASIFA** yolu ile bir işleyiş oluşturulmuştur.

Artık gerekli olan, tüm ilgililerin birleşik çabaları ile canlandırmanın; teknolojiye dönük toplumların önemli bir iletişim aracı ve yeni bir sanat dalı olarak, en iyi şekilde benimsenmesini sağlamaktır.