

ÇİZGİ FİMLERDE GRAFİK İFADE VE KONU AÇISINDAN KÜLTÜREL ETKİLER: TÜRK ÇİZGİ FİLM ÖRNEKLERİ

Fethi Kaba*

ÖZET

Sinemanın atası sayılan optik oyuncaklar, çizgi film, sonrasında sinema ve yirminci yüzyılda da televizyonun etkinliği kültürel yansımaları da arttırmıştır. Bu kültürel yansıma, kültürden sanat eserine, sanat eserinden topluma etkileşmiş ve toplumlararası karşılıklı alış-veriş içinde ortaya çıkan kültür değişimini de hızlandırmıştır. Modernizm döneminde yeni bir sanat formu ve endüstri alanı ortaya çıkan çizgi filmlerde grafik ifadeler, öyküler, karakterler, diyaloglar yaratıcısının kültüründen ve dönemin sanat akımlarından etkilendiği gibi yaratıldığı toplumun kültürel değerlerini de farklı kültürlerle tanıtmak için etkin bir yol olmuştur. Bu makalede, tarihsel süreçte üretilmiş çizgi filmler üzerinde kültürel etkiler grafik ifade ve tema açısından araştırılarak, Türkiye’de üretilen çizgi filmler üzerinde kültürel etkiler örneklenerek incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Kültür, çizgi film, Türk çizgi filmi

CULTURAL EFFECTS IN CARTOONS IN TERMS OF GRAPHIC EXPRESSION AND THEME: EXAMPLES FROM TURKISH CARTOONS

ABSTRACT

Optical toys and cartoons known as the predecessors of cinema, then cinema itself and the effects of television in twenty-first century increased the cultural reflections. This cultural reflection interacted between culture to artworks, then artworks to society which in return sped up the process of cultural changes as exchanges among societies developed. Emerged as a new art form and industrial field during Modernism, cartoons played an important role to introduce their creators’ social culture to other cultures through graphic expressions, stories, characters and dialogues which were affected by their creators’ culture and the art movements at the time. Here in this article, cultural effects on cartoons produced in historical process were examined in terms of graphic expression and theme, and cultural effects on cartoons produced in Turkey were studied on samples.

Keywords: Culture, animation, Turkish animation film

GİRİŞ

İnsanoğlu, toplum içinde diğer bireylerle olan ilişkileri, tarihsel birikimi ve yaşadığı çevre ile etkileşimli olarak varlığını sürdürür. Toplumsal yapı içerisinde insanlararası benzerlikleri ve farklılıkları belirleyen en önemli kavram; ırk, doğal değişkenler ve insanlığın evrimi konularını inceleyen kültürdür.

* Doç., Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Sosyal-kültürel antropoloji alanında yapılan araştırma ve tartışmalardan sonra yaklaşık 164 tanımı ortaya çıkan kültür; biyoloji, sosyoloji, siyaset, tarih, güzel sanatlar gibi birçok alan üzerinden tanımlanabilir. Sosyal bilimciler farklı kültür tanımları üzerinde fikir ayrılıklarına düşse de kültürün en bilindik tanımını İngiliz antropolog Edward Burnett Taylor yapmıştır. Taylor'a göre: "Kültür (ya da uygarlık), bir toplumun üyesi olarak, insanoğlunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, sanat, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür." Taylor'un kültür kavramını yorumlayan Bozkurt Güvenç'e göre: "Kültür, toplum, insanoğlu, eğitim süreci ve kültürel muhteva gibi değişkenlerin bir fonksiyonudur." (Güvenç 1972: 103). Böylesine geniş bir tanımlamanın bütününde kültür kısaca, toplumların kendi kimliklerini yansıtan bütünlük olarak tanımlanabilir. Bu bütünlük içinde, binalar, giysiler, inançlar, gelenekler, sanat ve düşünce biçimleri gibi maddi ve manevi kültür öğeleri toplumların kimliğini oluşturmaktadır.

Kültürün bir göstergesi olan sanat da ilk çağlardan beri toplumlarda bir kültür öğesi olarak yerini alır. Kültür ve sanat arasında süregelen bir iletişim, etkileşme ve yansıma varlığı gözlemlenmektedir. İlk çağlarda mağara duvarına resimler betimleyenler, o dönemin avlanma kültürünü yansıtmak için resim sanatını kullanmışlardır. Bu resimleri incelediğimizde, o dönemin avlanma kültürü hakkında çeşitli bilgiler öğrenebiliyoruz. Sanatın gelişim sürecinde de sanat ve kültür iletişimi varlığını korumuş, sürekli etkileşimle gelişimini sürdürmüştür.

Resim, heykel gibi plastik sanatlar var oldukları toplumların kültürünü yansıtmak için bir araç olmuştur. Din, günlük yaşam tarzı, politika gibi birçok konu sanat ve sanatçının yorumu ile ele alınmıştır. Sanat, insanoğlunun kendi kültüründen öğrendiklerinin tümü olan kültürlemeyi (bir toplumdaki kültürü, o toplumun bireylerine kazandırma süreci) etkilediği gibi başka toplumlardan öğrenilen veya bir toplumun diğerinden edindiği öğeler ile gelişen kültürleşmeyi de etkileyen bir faktördür.

1. ÇİZGİ FİMLERDE KÜLTÜREL ETKİLER

Çizgilerle anlatılan öykülerin ilk örneklerine, 19.yüzyıl Victoria Dönemi eğlence etkinliklerinde soylular ve zenginler için Büyülü Fener veya Lightning Sketch tekniği ile yapılan özel gösterimlerde rastlanır. Bu gösterimlerdeki, eklektik Viktoryanizmin duygusallığı ve katı realizm geleneğinden beslenen çizimler, öyküyü olabildiğince gerçekçi betimlemelerle anlatma eğilimindedir. Konularını romantizmin etkisinde insan, mitoloji, din gibi alanlardan seçen gösterimler, kısıtlı teknoloji ile ardısal çizimlerin öyküyü anlatması biçimindedir. 19.yüzyıl ortalarında endüstrileşmenin etkileri ile beraber, orta sınıfın zenginleşmesi ve eğlencenin soylulardan genele yayılması sonucu, özel gösterimler büyük tiyatro salonlarında halk kitlelerine de ulaşır. Eğlence popüler kültürün parçası olurken birçok hareketli resim gösterimi gerçekleştirilir. Çizgi filmin özüne yaklaşan

Charles-Émile Reynaud, çizgi film ve sinemanın atası kabul edilen "optik tiyatro" adını verdiği düzenek ile Pantomimes Lumineuses olarak bilinen "Pauvre Pierrot", "Un Bon Bock", ve "Le Clown et Ses Chiens" isimlerinde üç filmle, ilk gösterisini 1892'de, Paris Grévin Müzesi'nde yapar. Optik tiyatro düzeneginde arka plan ve hareketli çizimlerin aynı anda başarıyla yansıtıldığı gösterilerde, Reynaud'un gerçeğe yakın çizip boyadığı ve canlı müzik eşliğinde gösterilen ardisal resimlerin kahramanları çoğunlukla cambazlar, hokkabazlar, soytarılar gibi dönemin sirk kültüründe yeri olan kahramanlardır ve oda, sokak, bahçe, sahil gibi ortamlarda hareket ederler. Çizimlerde realizmin katı tavrının yanında modernizm ile beraber ortaya çıkan yeni sanat formu, illüstrasyon, karikatür ve çizgi romanların etkisi görülür.

Reynaud'un optik tiyatrosundan sonra sinemanın keşfi ile üreilmeye başlanan ilk çizgi film örneklerinde, dönemin kültürel öğelerinden resim, tiyatro, sirk gösterileri ve grafik ifadelerin yeni formları ve yorumlamaları vardır. Amerika'da basımın makineleşmesi, nüfusun artması ve yeni grafik ifadelerin kabul edilebilirliği çizgi roman ve karikatürün yaygınlaşmasını sağlamıştır. Gazetelerin pazar ekinde yayımlanan bant çizgi romanlar halk tarafından benimsenmiş ve birçok sanatçı bu yeni ifade biçimiyle çalışmalar yapmıştır. Bu dönemde, sinema ile birlikte çizgi film yeni bir sanat formu olarak ortaya çıkar ve sanatçılar farklı deneyimler yaşayabileceklerini düşündükleri bu alana ilgi duyarlar. Bu nedenle, ilk çizgi film örneklerini gerçekleştirenler, genelde lightning sketch, çizgi roman ve karikatür alanından gelen sanatçılar olmuştur. Bu sanatçılar, çizgi roman kodlarını ve geleneklerini sürdürerek, vodvil performanslarını, perspektif çizimleri ve gözleme dayalı realist yansımaları tercih etmişlerdir.

Paul Wells, animasyon filmlerin Modernizm döneminin sonunda ortaya çıktığını savunur. Wells'e göre: "Bir yandan ilk çizgi roman animasyonları sadece taşlamalı güldürü ve çizgi romanın popülist kaynağı olmuş ve Donald Crafton'ın da belirttiği gibi geçici ve doğaçlama haliyle "lightning sketch" in baskın estetik formunu almıştır." (Wells 2002: 19). Popüler bir salon eğlencesi olarak kabul edilen lightning sketch gösterisinde çizer, boş bir çizim tahtası üzerinde sırasıyla çizdiği illüstrasyonlarla seyircilere teatral bir gösteri sunarken, fotoğraf tekniği kullanılarak yapılan lightning sketch çizimler ise sihirli bir gösteriye dönüşür. Gösterimlerdeki konular ise dönemin popüler komedi dalı vodvillere dayanır. Çapraşık ve gülünç olayların anlatıldığı vodviller, çizgilerle etkin bir anlatım dili oluşturarak izleyicilere eğlenceli, sıra dışı bir gösterim sunar. Bu gösteri tekniği ile gerçekleştirilen fakat tam anlamıyla bir çizgi film sayılmayan, karikatürist J. Stuart Blackton'un "The Enchanted Drawing" filminde, çizer sahne sanatlarının teatral estetiğini ve donanımını kullanarak sihirbaz kimliğine bürünür. Filmde sanatçı, çizim tahtası üzerine bir yüz çizer, çizime bir şişe şarap ve kadeh ekleyince yüz güler. Blackton bu objelere dokunduğu zaman, şişe ve kadeh elinde tutabildiği

gerçek nesnelere dönüşür. Çizimlerin karikatürün görsel dilinden etkilendiği filmde gülmece (vodvil) ön plandadır.

Çizgi filmin çıkış döneminde sahne sanatlarına öykünen yakın duruşu, fotoğrafın gerçekliğine dayanan sinemanın tersine, gerçek dünyada var olmayan hareketli çizimlerin illüzyonu üzerine kurulu olmasından kaynaklanır. Farklı grafik ifadelerle yaratılan hikayeler fotoğraf ve sinema teknolojisi ile birleşerek, animatörün illüzyonu gerçekleştiren bir sihirbaz olduğu izlenimini verir. Blackton gibi karikatürist olan Winsor McCay "Little Nemo" (1911) filmine gerçek görüntülerle başlar, daha sonra çizdiği karakteri elinde tutarken çizgi filme geçiş olur. Filmde, Nemo adlı karakter beyaz bir kağıda yayılmış nokta ve çizgilerden oluşarak, bir sihirbaz gibi Impy ve Flip'in vücutlarını uzaktan yaptığı hareketlerle uzatıp kısaltır, sıkıştırıp, genişletir. Nemo karakterinin realizmden etkilenen çizgileri, Impy ve Flip'in modernist çizgileriyle birleşerek gerçekleştirilen film, çizgi filmin modern dönem etkilerini göstermesi açısından örneklenebilir.

Winsor McCay ile aynı dönemde, aslında bir karikatürist olan Emile Cohl Fransa'da, Gaumont Stüdyosu'na bağlı olarak çizgi film üretmektedir. McCay'in gerçekliğe yakın çizimlerine karşın Cohl'un filmlerinin grafik ifadesi, stilize edilmiş çöpten adam tarzındadır. Cohl 1880'lerin avand-garde sanatçılarından etkisinde kalmış, Incoherents (Tutarsızlar) sanatçı grubunun üyesi olarak, Sembolistlerin kötü olanı vurgulamasının aksine kahkaha ve komediyi savunmuştur. Daha sonra sürrealist ve dadaistlerin takip edeceği bu avant-garde grup kabare ve karikatürü bir sanat formu olarak benimsemişlerdir (Leslie 2004: 2). Cohl'un filmlerinde çizgilerdeki yeni grafik ifadenin yanında, ilk çizgi filmlerde görünen gerçek görüntü ve çizgi kullanma geleneği kısıtlı olsa devam eder. "Fantasmagorie" (1908) filminde, sadece elleri görünen animatör bir palyaço çizer, palyaçonun açtığı çerçeveden bir karakter tiyatro salonuna düşer ve dönemin modasına uygun giyimli bir bayan, karakterin önündeki koltuğa oturur. Sinema tarihi uzmanı Donald Crafton, Fantasmagorie filminin alışlagelen hikaye anlatım biçimine uymadığını, transformasyonların da yardımı ile görüntülerin bilinçsizce akışına dayalı yapısında, bir filin bir eve, bir şapka ve bir şemsiyenin sinema girişine dönüştüğünü ve şapkanın içinde herşeyin kaybolduğunu anlatır. Her şeyin şapkanın içinde kaybolması, sihirbazların şapkasını anımsatarak dönemin sihirbazlık eğilimine yakın durduğunu belirtir (Samancı 2004: 20-21). Kabare ve sirk gösterimini anımsatan olaylar ile birlikte, farklı grafik ifade kullanması açısından Cohl'un filmleri çizgi filme farklı bir anlayış biçimi getirerek öncü olmuştur.

Çizgi filmin ilk döneminde sahne sanatlarına öykünmesi, sinemanın yaygınlaşmasından sonra çizgi filmin farklı bir tür olarak gelişmesiyle ve kendine özgü bir anlatım dili oluşturmasıyla azalır. Anlatım dilinin oluşması dönemin sanat akımlarından etkilenerek biçimlenir. Amid Amidi, Cartoon Modern'deki yazısında, "animasyon sanatçıları Kübizm, Sürrealizm ve Ekspresyonizmi animasyonun

gerçekliğine uygulayarak modern sanat etkisinde vurgulu bir görsel tarz kullandılar" ifadesine yer verir (Amidi 2006: 7). Cecile Starr'a göre: "Yüzyılın başında ortaya çıkan çizgi film yeni bir sanat formu olarak adlandırılır. Fütüristler, Dadistler ve diğer Modernist sanatçılar resimlerine ve grafik tasarımlarına hareket katabilecekleri yeni bir araç olarak hareketli resme yönelirler (Starr 1987: 67). Birçok sanatçı bu alanda bağımsız kısa çizgi film denemeleri yapmıştır. Özellikle 1950'li yılların filmlerinde bu yeni anlatım dili ve görsel tarzın modern etkileri gözlemlenebilir. Bunun yanında, Paul Wells çizgi filmin modernizm ile olan ilişkisini şöyle ifade eder: "Çizgi filmi avant-gardın felsefi boyutlarına ve bazı sanatların Modernist uygulamalarına dahil ederek bağlamaştırma, çizgi filmin Modernist sanatın tarih dışı duruşunu reddeden ilerlemeci bir dil olarak görülmesini ve aynı zamanda pictorialism ve motion picture tasarımının ötesinde grafik ifadenin yapılanışını tekrar belirlemesini de beraberinde getirir. Bu açıdan bakıldığında, çizgi filmin live-action filmlerde kullanılan dilden farklı kelime haznesiyle, ilk sinema örneklerinin birden ortaya çıkan jenerik eğilimlerinden - belki de Modernist çağın şekillenmesinden- ayrılır" (Wells 2002: 19). Görsel anlatım dili yanında sunum biçimi de değişen çizgi filmlerde, animatör artık bir sihirbaz değildir ve yarattığı karakterlerle seyirci ile arasında bir ilişki kurmaya yönelmiştir. Endüstrileşmenin, yeni teknolojilerin ve şehirleşmenin yaşandığı modern çağda, insanın karşı karşıya kaldığı durumu anlatmak için etkin bir yol olarak benimsenen soyut insanbiçimcilik yöntemiyle Felix the Cat ve Mickey Mouse gibi ünlü karakterler yaratılır. Bu karakterler farklı roller ve farklı işlerde yer alarak sıradan insanları temsil ederler.

2. AMERİKA

Çizgi film endüstrisinin en başarılı ismi Walt Disney, modern sanat alanına filmlerinde kullandığı yeni formlar ve tekniklerle başarılı bir giriş yapar. Sergei Eisenstein, Disney'in modernist estetik anlayışına değerlendirme yaparak, 1940'ların başında kaleme aldığı yazısında Disney'in eserlerinin "Amerikan halkının sanata yaptığı en büyük katkı" olduğunu belirtmiştir. Bu övgü esasında, çizgi film üstadının modernist kültür algısına yapılmıştır (Watts 1995: 90). David Low 1942 yılında New Republic'de yayınlanan yazısında Disney'i Leonardo da Vinci'den bu yana grafik sanatının en önemli figürü olarak nitelendirmiş ve onun piyasaya girişini "geleceğin Yeni Sanatı'nın başlangıç noktası" olarak tanımlamıştır (Watts 1995: 86). Estetik yanı realizmin ve 19. yüzyıl Viktoryanizmin duygusal etkisinde kalarak modernizmin çekiciliği ile çatışan Disney, Watts'ın da belirttiği gibi "Duygusal Modernist" olarak benimsenmiştir. Çizgi filmlerin karakteri olması, öykülerin klasik anlatımı ve estetik değerlerin geleneklere bağlı kalması bu dönem içindedir. Disney, gerçekleştirdiği filmlerinde, folklore, biçimsizliğe, çocuksuluğa ve nedensellikten uzak durmaya olan ilgisi ile modernizmi birleştirerek sofistike olmayan zevklere geçerlilik kazandırmış ve yenilikçi ama

naturalist görsellerle desteklediği filmleriyle kendi ayırt edici kimliğini oluşturmayı başarmıştır.

Disney'in filmlerindeki naturalist grafik ifade tarz vurgusu 1930 ortalarında daha da artar ve Disney 1928'de Mickey Mouse gibi yarattığı karakterler, çizgi filme getirdiği yeni teknikler, sinemasal anlatım ve kısa filmler ile gelen başarısından sonra, uzun metraj filmlerin yapılmasının önünü açarak çizgi filmin bir endüstri alanı olmasını sağlar. Ken Anderson, Disney hakkında şunları dile getirmiştir: "Walt her zaman çizgi filmin kısıtlamalarına karşı sabırsız bir tavır içine girmiştir. Daha fazla realizm ve daha çok natüralizmin peşine düşmüştür." (Watts 1995: 91). Kimi filmlerinde gözlemlemek üzere, stüdyoya canlı hayvanlar, aktörler getirerek çizimlerinin yapılmasını sağlamıştır. Böylece filmlerindeki hareketlerin olabildiğince realistik olmasını hedeflemiştir.

Disney'in fantazi ve gerçek arasında uyguladığı naturalist yaklaşımının gözlemlendiği, ilk uzun metraj filmi "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" in konusu Avrupa kaynaklıdır. Avrupa'nın folklorik öyküsünün çizgi film yapılması fikri, modernizm anlayışı içinde, Batı dışındaki kültürleri ödünç alarak Amerika ve Avrupa kültürlerini harmanlayıp yüksek ve alçak kültür arasındaki engelleri kaldırma çabası olarak yorumlanabilir. Modernist Disney'in, insanın içini ısıtan fantezilerden korkutucu tehlikelere kadar pek çok öğeyi içeren duygusal izgelerinin yansıdığı film gösterime girdiği dönemde çok beğeni kazanır. Film eleştirmeni Cyrus LeRoy Baldridge'e göre; Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 'Fotoğraf' gibi doğal; 'halk gelenekleriyle yayılmış bir peri masalı' gibi inandırıcıdır. Realizm ve soyutluk arasında başarılı bir bütünlük yakalayan Walt Disney, bize canlı film çekimlerinin sunmadığı pek çok şeyi sunmayı başarmıştır (Watts 1995 :95). Alman Jacoband Wilhelm Grimm kardeşlerin 1812 yılında yazdıkları masallarından biri olan Pamuk Prenses'in Almanca ismi Schneewittchen'dır ve İngilizceye Snow White and the Seven Dwarfs olarak çevrilmiştir. Disney orijinal hikaye üzerinde küçük değişiklikler yaparak filmi gerçekleştirir. Paul Wells'e göre: "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler sadece sağlamlaşmış bir sanat eseri olarak kabul edilmekle kalmayıp içinde popülist mitlerden örneklerin de bulunduğu materyalist dünyanın kanıtlanışı gibidir. Bu yapıt aynı zamanda Amerikan hayatında ilişkilere ait sembolik temel-anahtar öğeler ve organizasyonlar içermektedir" (Wells 2002: 47). Bu filmle birlikte çizgi filmin Amerikan popüler kültürünün bir parçası olma yolunda ilk adımı atılır. Aslında Disney, Kedi'de ve daha önceki animasyon masallarda seyirciyi cezbetmeye çalışmamış veya animasyon masal filmlerindeki klasik modern modeli ortaya koymamıştır. Bunlar sadece başlangıç olmuştur. Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937) ile edebi masalları kendine mal ederek, yirminci yüzyılın en kabul edilebilir masalları etiketine kendi imzasını atmıştır (Zipes 1995: 34). Daha sonraki yıllarda Pinocchio, Cinderella, Mulan, Aladdin, The Hunch back of Notre Dame, Gake No Ue No Ponyo, The Princess and The Frog, The Secret of Kells, Rise of the Guardians gibi filmlerde

de görüleceği üzere, farklı ülkelerde farklı kültürlerin folklorik ürün hikayeleri çizgi filmler için konu ve tema kaynağı olmuştur.

Modernizm döneminde ortaya çıkan çizgi film sadece bir eğlence aracı olarak var olmamış, özellikle ABD'de ulusal geçmişin yansımaları üzerinde, ulusal kimliği yaratma, kültürel otoriteyi koruma ve yayma görevini de üstlenmiştir. Örneğin; "Disney'in 1933 yılında gösterime giren Three Little Pigs filmi Büyük Buhran'ın yükseliş döneminde halk tarafından önemli ölçüde beğenilmiştir. Alegorik olarak filmde genel konu, evinizi yok ederek sizi yiyecek olan kurdun ekonomik krizi temsil ettiği yönündedir. Kozlenko'nun iddiasına göre, seyircinin bu mesajı almasının sebebi Three Little Pigs filminin bir çizgi film oluşudur. Diğer reel filmlerde aynı mesajı taşımakla beraber bunu seyirciye iletememişlerdir. Neden? Görünen şu ki, gerçekliğin basit düzleminde seyirciler büyük kötü kurttan korkmadıkları sonucuna ulaşmayı reddetmiştir" (Jenkins 2009: 229). Cyrus LeRoy Baldrige: "Disney'in popüler izleyiciyi çeken sanatsal yaklaşımının "gerçek ama gerçek olmayan" karakterleri yaratma kabiliyetinden doğduğunu" belirtir. Çizgi filmin bu anlatı üstünlüğü nedeniyle eğlenceden, propagandaya ve eğitime kadar birçok alanda eserler üretilmiştir.

Büyük Buhran dönemi, 2. Dünya Savaşı ve sonrası Modern Amerika'nın yeniden yapılanma sürecinde kültürelleme, ekonomik refah ve ülkenin yaşanabilir en güzel yer ideolojisinin oluşma sürecinde, Disney'in ideolojik filmlerindeki macera ve masumiyeti ön planda tutarak belirli bir bilgiyi, değeri ve arzuyu verme çabasında olduğu gözlenmektedir. Çok çalışarak zengin olmak, aklını kullanmak, bireycilik, şans bilinci popülerleştirilerek, meşru mülkiyet ilişkileri kırılır, iyi kahraman kazanır, kötü yabancı kaybeder ve her şey eski normale döner. Gerçek tarih değiştirilir, yeniden düzenlenir ve kurgu gerçeğin temsili olur (Erdoğan ve Alemdar 2011: 106-108). Bu varolan düzeni koruma çabasında Disney karakterleri Amerikan kültürünün baskın ideolojisinin belirli öğelerini yansıtır ve destekler. Griox'un (1994) ifadesine göre: "Disney filmleri çocuklara kim olduklarını, toplumun ne işe yaradığını ve yetişkinlerin dünyasında bir oyun ve fantezi dünyasının ne demek olduğunu gösteren hikayelerini büyüleyici bir ideoloji ve masumiyet havasını bir araya getirerek anlatırlar. Bu filmlerdeki yönlendirici haklılık ve kültürel otorite eşsiz sunumlarından kaynaklanır. Bu kültürel otoriteyi gizlemek için de baş döndürücü bir teknoloji, ses efektleri, eğlence şeklinde paketlenmiş görseller, süratli reklam ürünleri ve sıcacık hikayeler ile süslenmiş medya aracını kullanır".

Amerika'da Disney dışında, Pat Sullivan, UbIwerks, Otto Mesmer, Max Fleischer, Terrytoons, Walter Lanz, WB, UPA gibi sanatçı ve stüdyolar farklı grafik ifade tarzlarıyla filmler ürettiler. Sanatçılarda çizgi film endüstrisinin tekeline karşı çağdaş grafik ifadelerin modern etkileri görülür. Arka plan ressamı Bob McIntosh üç büyük ilham kaynağı belirtir – Picasso, Matisse ve Miro; tasarımcı

animatör Fred Crippen ise magazin illüstratörleri Saul Steinberg ve Virgil “Vip” Partch hayranıdır; tasarımcı yönetmen Gene Deitch plak kapağı illüstratörü Jim Flora’nın izindedir; tasarımcı yönetmen John Hubley ve tasarımcı Tom Oreb ise diğer bir ünlü plak kapağı illüstratörü David Stone Martin’e hayranlık duyarlar (Amidi 2006: 7). Bu görsel etkilenmeler ile birlikte filmlerde Disney’den farklı olarak grafik ifadeler sadeleşir ve konu olabildiğince yalın anlatımlarla aktarılır. Disney estetiğinden farklılaşma yolunda geliştirilen grafik ve stilize anlatı ile paralel olarak, çizgi film ortamı sadece eğlendirici öyküler sunan bir araç olmaktan çıkar (Samancı 2004: 66). Erotizm, şiddet, ciddiyet, argo dil kullanımı ile çocuklar kadar yetişkinler de hedef kitle içinde yer almaya başlar. Böylece popüler kültür etkileşimi hızlanır. Bu etkileşim içinde kendi kültürünü koruma ve farklı kültürlerle tanıtma çabası küreselleşen dünya üzerinde önemli bir amaç olmuştur.

3. JAPONYA

Çizgi film, Amerika dışında Japonya’da da endüstri alanı olmayı başarır. Japonya’da batı üretimi çizgi filmlerin 1900’lerin başlarında gösterime girmesiyle kısa çizgi filmler üretilmeye başlanmıştır. Richmond’un “The Rough Guide to Anime” kitabında belirttiği üzere; bilinen ilk Japon animeleri (Japon çizgi film biçimi) 1917 yılında izleyici ile buluşur. Oten Shimokawa’nın beş dakikalık animasyon filmi “Mukuzo Imokawathe Doorman” 1917 yılı Ocak ayında gösterime girmiş, Shimokawa kısa metrajlı ve deneysel filmlerle çalışmalarını sürdürmüştür. Bu yılda animeye önderlik eden tek isim Shimokawa değildir. Junichi Kōchi ve Seitarō Kitayama da geleneksel Japon halk hikâyelerine dayanan “The Monkey and the Crab” ve “Momotarō” adlı kısa animasyonları üretmişlerdir (Taş Alice- nap 2012: 20). 2. Dünya savaşında büyük çöküntü yaşayan Japonya’da savaş sonrası film üretimi azalır ve 1950’li yıllarda tekrar hız kazanır. 1956 yılında kurulan Toei Animation’ın ilk filmi “Alakazam The Great” 1960 yılında gösterime girer. Disney’in ilk uzun metrajlı filmi Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler gibi, Alakazam The Great’de farklı bir kültürden, Çin edebiyatında yeri olan Batıya Yolculuk romanından öykünerek üretilmiştir. Filmin görselliği ve tarzı da Disney’in filmlerinden etkilenmiştir. Batıya Yolculuk, Çin edebiyatının dört büyük klasik romanından biri olarak kabul edilir. Roman Tang Hanedanlığı zamanında Budist rahibi Xuánzàng’in Hindistan’a doğru sutra olarak anılan Budist dinî metinlerini edinebilmek için giriştiği hac yolculuğunun etrafında gelişen efsanelerin kurgusal bir anlatısıdır. 2. Dünya savaşı sonrası 1963 yılında Osamu Tezuka’nın “Tetsuwan Astro Boy” televizyon dizisi ise Japonya’nın anime ile dünya çizgi film endüstrisinde tanınmasını sağlamıştır. Animenin en ünlü sanatçısı kabul edilen Tezuka Japonya’nın Walt Disney’i olarak tanımlanmıştır.

Anlatı dili ve grafik ifadenin, Japon çizgi romanı anlamına gelen mangaların etkisinde üretilen anime, 20. yüzyılda tüm dünyada çizgi film endüstrisinin ve popüler kültürün bir parçası olur. Birçok eleştirmen animeyi yeni bir sanat formu

olarak tanımlar. Animenin temeli mangaların modernizm öncesi Ukiyo-e olarak adlandırılan Japon ahşap baskı sanatının bir uzantısı olduğu söylenebilir. Edo dönemi Ukiyo-e eserlerinin genelde esprili, grotesk ve hayali kişiler ile erotik içeriğe sahip betimlemelerinin etkileri hem manga hem de anime ile doğrudan ilişkilidir. Ukiyo-e eserleri, ilk örneklerin yapıldığı Edo Dönemi ve modernizmi de içine alan Meji Dönemi olmak üzere iki ana kategoride değerlendirilebilir. Edo Dönemi, Japonya'nın politik ve kültürel değişimlerini yaşarken, konularını kent-sel yaşam ve kültürden alan Ukiyo-e resimler bu dönemin kültürel simgesi olmuştur. Emprosyonist ve Post-Emprosyonist ressamlar Degas, Monet, Van Gogh ve Cezanne'nin Ukiyo-e resimlerinden etkilendiği eleştirmenler tarafından kabul edilir. Meji Döneminde ise modernleşmeye başlayan Japonya'nın değişimini anlatan tasvirler, mimari, kültürel ve günlük yaşam farklılığı resimlere yansır. Perspektif, çok renk kullanımı bu dönem Ukiyo-e resimlerinde gözlemlenebilir. Ukiyo-e etkisinde üretilen manganın ise, 19. yüzyılda Aikawa Minwa'nın Manga Hyakujo ve ünlü Ukiyo-e sanatçısı Hokusai'nin eskizlerini ve vinyetlerini kapsayan Hokusai Manga ile birlikte kullanımı iyice pekişmiştir. Ancak "Manga" kelimesinin modern anlamıyla ilk kullanımı Rakuten Kitazawa'ya aittir (Öztekın 2011: 58). Kitazawa'nın ilk çizgi bantı 1902 yılında JijiShinpo gazetesinin pazar ekinde yayınlanır. Resimsel öyküleme kültürüne dayanan mangalar Batı grafik mizahının geliştirdiği ardışık panel kullanımı, konuşma balonu ve dramatik resimleme yaklaşımından etkilenir.

Manga ve animelerin grafik ifade, resimsel benzerlikler ve konuları arasındaki temel bağının yanında, animelerdeki öykülerin önce manga halinde yapılmış olması ilginçtir. Her iki medyada Batı'ya oranla görselliğe çok daha fazla önem veren Japon kültürel mirasının yansımalarına sahiptir. Bunun ötesinde, animelerin öyküyü devam ettirmek için kullandığı sahne geçişleri, görsel manga anlatı tarzından gelmektedir. Bunun en büyük nedeni Tezuka gibi anime sanatçı-larının aynı zamanda manga çizerleri olmasından kaynaklanır. Dolayısıyla, Batı tarzı çizgi filmlere göre animeler farklı sinematik anlatıma sahiptirler. Anime eleştirmenleri Trish Ledoux ve Dougraney'in de işaret ettiği üzere, 1970'lerin Japon animasyon dizileri "uzak" mesafeden bakış sağlayan kamera konumlandırması, gösterişli çehreleri, alışılmışın dışındaki kamera açıları ve yüze aşırı derecede odaklanmasıyla; kavga-dövüşü orta karar bir uzaklıktan çekmeye meraklı Amerikan yapımı animasyonlarla zıtlık gösterir (Neiper 2008: 18). Tezuka mangalara farklı bakış açıları, ses ve görsel efektler çizerek sinematik teknikleri kullanan ilk sanatçıdır. Tezuka ile beraber modern dönem mangalar politik kavgalar, eğitimsiz işçilerle ilişkilendirilen ve gerçekçi dramatik bir resimleme olan gegika'ya karşılık, büyük gözler, küçük ağızlar, renkli saçlar, değiştirilmiş vücutlu karakterler ve yalın çizgileri ile farklı bir grafik ifadeyi benimser. Bu ifade biçimi anime eserlerinde de devam eder.

Animeyi Disney tarzı filmlerinden ayıran diğer bir teknik özellik ise, kısıtlı hareketlendirme yöntemi ile çizilmeleridir. Bu teknik, animenin farklı estetik görsel dil kazanmasına neden olmuştur. Thomas Lemarre'e göre: "... beş ya da altı kareden oluşan çizimlerle çalışma zorunluluğu, animatörleri sayfalarca çizim yapmak yerine farklı düzenleme ve hareketlendirme teknikleri bulmaya yöneltmiştir. Bu süreç sonunda limited animasyon ve kendine özgü estetik özellikleri ortaya çıkarmıştır." (Taş Alicenap 2012: 23-24). Uzun süre kameraya bakan sabit gözlerin bir kaç kare titreyen çizgilerle duyguyu vermesi, zıplayan karakterin arka planında renklerin hızla akması, konuşan bir karakterin sadece ağzının hareket etmesi gibi sahneler animenin görsel ifadesinin, kendine özgü estetiğinin örnekleridir. Batı tarzı filmlerin daha çok hareketle ifadesine karşın, animenin kısıtlı hareketlerle öyküyü anlatma çabası, onun mangalar olarak bilinen çizgi romanların anlatı diline sadık kalma isteği olarak yorumlanabilir.

Animenin sadece Japonya'da değil Amerika ve Avrupa'da da başarılı olmasının nedeni, onun anlatı dilinin, karakter tasarımının ve grafik ifadesinin eski ve yeni kültürel etkilerin yeniden yorumlanmasından gelen farklılığı olduğu eleştirmenler tarafından kabul edilmektedir. Naiper'e göre: "Japon toplumunun binlerce yıllık görsel ve yazınsal kültürünün Japon canlandırma sinemasının ve bu sinemanın en önemli bölümü olan animenin gelişiminde etkin bir rolü olduğu kesindir. Anime Japon yönetmenler tarafından Japon kültürünün aktarılma aracı olarak kullanılmış ve oldukça geniş bir yelpazede farklı anime türleri ortaya çıkmıştır" (Naiper 2008: 7). Anime Japon kültürünün aktarılma aracı olması yanında, Hajime Kamegaki'nin 3 Mart 2010 tarihinde Türkiye'deki bir çalıştayda belirttiği üzere Heidi (1974) gibi filmlerle Batı kültürünü Japon halkına anlatma aracı da olmuştur. Bunun yanında, Batı kültürel ürünlerine kıyasla, animenin kendine özgü tematik ve felsefi yapısının estetik sunumu çok daha derin ve kapsamlı öykü yapıları sunabilmektedir. Örneğin; Hayao Miyazaki tarihsel destanı "Prenses Mononoke" filminde, fantasti ve gerçeği ayrıntılı biçimde karıştırarak tarihsel kimliğin doğası sorununu irdelemiştir. Günümüzün sorunu olan sürekli değişim halindeki bir toplumda kimliğin değişen doğasını irdelemek ve bu konularda filmler yaratmak da animenin izleyiciler tarafından kabul görmesini hızlandırmıştır.

Tezuka'nın Astro Boy dizisi ile başlayan animenin dünyadaki izleyici kitlesi "Dragon Ball" ve "Akira" gibi filmlerin üretilmesiyle 1980'li yıllardan başlayarak artmıştır. Miyazaki gibi sanatçıların filmlerinde kullandığı Japon kültürünün temeli üzerine batı kültürü öğelerini yerleştirmek, animeyi hem yerel hem de evrensel bir kültür aracı yapmıştır. Birçok ülkede anime karakterlerine benzemek için saç şekli, kıyafetlerini değiştiren genç kesimden insanlar animeyi popüler kültürün bir parçası olarak yaşar. Anime, Japon kültürünün grafik ifade ve temaları yanında Batı kültürünü tamamen yok saymadan 21. Yüzyılda yeni bir sanat formu olarak var olmayı başarır.

4. AVRUPA ve RUSYA

20. yüzyılın başlarında çizgi film, Avrupa'da Fransız Emile Cohl gibi avantgard sanatçılar yanında İngiltere, İspanya ve Rusya'da bireysel çalışmalar gerçekleştiren sanatçılar için de yeni bir ifade biçimi olarak görülür. Hollanda, Polonya ve Çek Cumhuriyeti gibi Avrupa ülkelerinde ise bireysel çalışmalar yapan sanatçılar tarafından az sayıda filmler üretilir. Bendazzi Avrupa'da çizgi filmlerdeki sanat akımları etkisini şöyle açıklar: "Avrupa'da Almanya ve Fransa sanatta özgürlüğün öncüleridir. Fransız emsallerinin aksine, Alman avangard film topluluğu kendini animasyon çizimlerle ifade etmeyi tercih etmiştir. Bu tercih büyük oranda bir orijin meselesidir; Fransız avangardı Dada ve Sürrealizm etkisinde nesneyi gerçek hayattan alarak ters yüz etti. Diğer yandan, Almanlar Suprematism, De Stijl, Bauhaus ve Ekspresyonizmin öğrettiği formal ve geometrik titizliğe önem verdiler. Eggeling'in geometri ve saflık kuramını benimseyen Alman Dadaist Hans Richter'in post-Méliés eğilimli filmlere dönüşü bir tesadüf eseri değildi. Ekspresyonizmin Kokoschka, Dix, Toller ve Trakl tarafından temsil edilen resimsel ve yazınsal özleri, tek sanat filmini 1930'ların başında Paris'te yapmış olan Berthold Bartosch dışında, animasyon alanında direkt olarak yeterli takipçiye sahip olmadı. Benzer şekilde, Lang, Murnau, Dupont ve Pabst'ın sözde ekspresyonist sinema denemeleri de o günün animatörlerini oldukça az etkiledi" (Bendazzi 2006: 26-27).

Almanya çizgi film üretimi açısından Avrupa'da öncü olmuştur. 1910-1930 yılları arasında çizgi film üretimi yapan sanatçı sayısında bir artış gözlemlenmektedir. Julius Pinschewer, Oskar Fischinger, Hans Richter ve Walter Ruttmann gibi avantgarde sanatçılar çizgi filmin geleneksel, cut-out, gölge, deneysel vb. tekniklerini kullanarak çığır açan çalışmalar yapmıştır. Dramatik kurgusu olan ilk örnekler reklam filmleri olmasına karşın, sanatçılar kendi sanatsal yaklaşımlarını da yansıtmayı başarabildikleri filmler gerçekleştirdiler. Cesur avantgarde sinema akımı süresince üretilen reklam, bilimsel, sanatsal ve teknik anlatım içeren, resim ve grafik ifadenin durağanlığından çıkıp hareketlendirilerek gerçekleştirilen bu filmler geniş izleyici kitlesi tarafından benimsenmiştir.

Almanya'da öncü çizgi film sanatçısı Julius Pinschewer 1910 yılında gerçekleştirdiği Korsett-Anprobe filminden sonra, dönemin yetenekli sanatçıları ile çalışarak obje animasyonu ile gerçek görüntüleri birleştirdiği In Die Suppe (The Soup) isimli filmi yapar. 1934 yılında Nazi Almanyası'ndan kaçarak İsviçre'de reklam ve eğitici filmleri ile çalışmalarını sürdürür. Walther Ruttmann'da avantgarde sanatçı olarak çizgi filmi yeni bir anlatım biçimi olarak vurgulayan soyut film çalışmaları yapmıştır. Ruttmann çizgi film dışında gerçek çekim deneysel filmler de yönetir. Hans Richter ise, 1911 ve 1912 yılları arasında İtalyan Fütüristler Bruno Corra ve Amaldo Ginna ile çalışmalarına başlar. 1912 yılında Modernizm ile tanıştıktan sonra 1914 yılında Kübizm'den etkilenir. 1916 yılında ise savaş karşıtı

Dadaizm hareketinin kurulmasına katkı sağlar. Geometrik şekillerin ritmik hareketlerinden oluşan Rhythmus 21, Rhythmus 23 ve Rhythmus 25 isimli filmleri Dadaizmin en tipik özelliklerini taşır. Dadaizm hareketine katılmasa da Viking Eggeling, sanatın amacının insan ruhunun özgürlüğünü yansıttığını savunan soyut denemeler yapmıştır. Diagonal Symphonie (1925) Eggeling'in sade grafik ifadelerin titiz bir ahenkle hareket ettiği soyut filmidir.

Almanya'da Lotte Reiniger'in Çin Gölge Tiyatrosu kültüründen etkilenecek, kendine özgü, gölge-stop motion animasyon tekniği ile gerçekleştirdiği Die Abenteuer des Prinzen Achmed (The Adventures of Prince Achmed) ilk uzun metrajlı animasyon filmi olarak kabul edilir. Sanatçıların yenilikçi ve yaratıcı çalışmalar ortaya koyduğu dönemde, Reiniger 1920'lerin sanat formlarını modernize ederek yeni bir anlatım dili yaratır. Christiane Schönfeld'in belirttiği gibi: "Bu film sadece Reiniger'in 1920'lerde stop-motion filmlerin gelişimine yaptığı önemli katkıyı örneklemekle kalmaz, aynı zamanda modern sanat ve çağdaşlığın ruhu için hareketli resmin önemini betimler" (Schönfeld 2006: 171). Grafik ifade, perspektif ve boyut açısından yenilikçi olan film, Antoine Galland'ın 14. veya 15. yy. dönemi Suriye kökenli el yazmalarından çevirisini yaptığı ve 1704-1717 yılları arasında yayınladığı 3 bölümlük Arap Geceleri isimli kitapların içindeki öykülerden esinlenmiştir. Aynı Walt Disney'in ilk uzun metraj filmi "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" gibi, Reiniger'in "The Adventures of Prince Achmed" filmi de farklı kültürlerin folklorik değerlerinden öykünmüştür. Reiniger'in öykündüğü hikayeler sadece doğumistik masalları değildir. Sleeping Beauty, Cinderella, Carmen, The Frog Prince, The Star of Bethlehem gibi Avrupa kökenli folklorik hikayelerden esinlendiği filmler de üretmiştir.

Almanya dışında Fransa, İspanya, İtalya, İsveç, Büyük Britanya, Danimarka, Finlandiya, Çek Cumhuriyeti, Yugoslavya, Polonya, Macaristan ve Romanya gibi ülkelerde de çizgi film, sanatçılar için yeni bir görsel anlatım dili olarak benimsenir. Fransa'da Emile Cohl'un avantgarde tarzı Lortac (Robert Collard) ve O'Galop (Marius Rossillon) gibi diğer animatörleri de etkilemiştir. Neupert'in (2011) belirttiği gibi; Lortac ve O'Galop, Emile Cohl'un öncülüğünde çizgi film dünyasına girerek, grafik sanatlar ve popüler kültür üzerinde kendi geçmişlerini geliştirmişlerdir. Cohl'un aksine Lortac çizgi filmi aynı zamanda ticari bir alan olarak görür ve Avrupa'nın ilk çizgi film stüdyosunu kurar. Böylece, gerçekleştirdiği reklam ve tanıtım filmleri ile modern yaşam kültürünün yayılmasına katkı sağlar.

Çek Cumhuriyeti'nde Avrupa'nın Walt Disney'i olarak tanımlanan Jiri Trnka kukla animasyon tekniği ile birçok film üretmiştir. Trnka'nın kültürel etkilenmelerin en güzel örneklerini sunduğu filmlerinde, Çek Cumhuriyeti geleneksel kukla tiyatrosunun yansımaları gözlemlenebilir. Trnka'nın başarısının geleneksel kültüre bağlılığından geldiğini Bendazzi şöyle belirtir: "Günlük uğraşları dola-

yısıyla her zaman topraklarına bağlı kalan insanların köylü geleneklerinden ilham alan Trnka sinemaya derin bir doğa aşkının yanı sıra insanların geleneklerine ve ölümsüz ruhlarına lirik bir inanç getirdi" (Bendazzi 2006: 170). Konularını Hans Christian Andersen'in ve Shakespeare'in hikayelerinden uyarladığı filmler onun en bilinen eserleridir.

Rusya'da kukla animasyon, pinscreen ve cam üzerine boya gibi birçok çizgi film teknikleri keşfedilmiştir. İlk çizgi film örnekleri St Petersburg İmparatorluk Balesi'nde baş dansçı olan Alexander Shiryayev'in kukla animasyon tekniği ile gerçekleştirdiği filmlerdir. Dans ve bale gösterisi tarzındaki filmleri aynı zamanda ilk kukla animasyon filmin keşfi olarak tanımlanır. Shiryayev dışında, Ladislaw Starewicz, Viladimir Mayakosky ve Dziga Vetrov, Rus çizgi filminin gelişiminde öncü sanatçılar olmuştur. Starewicz'in gerçek ölü böceklerle yaptığı kuklalarla gerçekleştirdiği, ayakta duran bilge hayvan karakterlerden oluşan filmleri ilginçtir. Konularını daha çok folklorik hikayelerden seçen Starewicz'in ilk filmlerinden "The Ant and the Grasshopper"ın konusu Ezop Masalları'ndan uyarlanmıştır. Mayakosky ve Vetrov ise siyasi manifestoları konu olarak ele almıştır. Bendazzi'ye göre: "Sovyet animasyonunun kökeni doğrudan siyasi manifestolar ve hicivli kısa hikayelerdir" (Bendazzi 2006: 46). İlk örneklerde sanatçıların farklı estetik anlatım biçimi yaratma çabasındaki avantgarde denemeleri Rus çizgi filminin başlangıcı olmuştur. 1932 yılında "biçimsel olarak gerçekçi ve içerik olarak sosyalist" olarak tanımlanan sosyalist gerçekçilik ile beraber çizgi film üretiminde fütürist ve avantgarde etkilerin azaldığı gözlenmektedir. Sonraki yıllarda, Andrei Khrzhanovsky'nin sürrealist filmi Cam Harmonica, Aleksandr Petrov'un fotogerçekçi ve barok karışımı dönemin sanat yaklaşımlarının etkilerinin görüldüğü filmleri Rus çizgi filminin önemli örnekleri arasında yer almıştır.

Birçok sanat dalında olduğu gibi, dönemin sanat, kültür ve kültürlerarası etkileri çizgi film alanında da kendini kanıtlar görünmektedir. Türk şair Nazım Hikmet Ran, SSCB'de bulunduğu süre içerisinde "Sevda Bulut" ve "Güneşin Sevinci" isimli iki çizgi film senaryosu yazmıştır (Güneş 2012: 16). Soyuz multfilm tarafından yapımcılığı üstlenilen filmlerin grafik ifadeleri birbirinden farklıdır. Sevda Bulut, kukla animasyon tekniği ile ve grafik ifadesi doğu sanatı olan minyatürlerden etkilenererek tasarlanmıştır. Güneşin Sevinci ise, savaş karşıtı bir konuda ve geleneksel çizgi film tekniği (cel) kullanılarak yapılmıştır. Filmin grafik ifadesinde dönemin çizgi film anlayışında yaşanan değişim ve modern sade çizgilerin etkileri gözlenmektedir.

5. TÜRK ÇİZGİ FİMLERİNDE KÜLTÜREL ETKİLER

Araştırmacı yazar Turgut Çeviker'in "Türk Canlandırma Sineması" belgeselinde, Türkiye'de ilk çizgi film gösteriminin 1932 yılında Kadıköy Opera Sineması'nda Disney'in "The Skeleton Dance" filmi olduğu belirtilir. Türkiye'de "The Skeleton Dance" gibi batı tarzı çizgi filmlerin gösterime girmesiyle beraber, çizgi film özel-

likle karikatür alanında çalışmalar yürüten sanatçılar tarafından yeni bir anlatım biçimi olarak benimsenir. Yapılan röportajlar ve belgelere göre, karikatür sanatçılarının bu yeni alana ilgi duymaları çizgi filmin de çizgi ile anlatım sanatı olmasından kaynaklanmıştır.

Türkiye'deki ilk karikatür çalışması, Osmanlı döneminde 1867'de yayımlanır. İlk dönem karikatürleri içerik olarak politika, batılılaşma ve geleneksel mizah ürünlerinden ilham almıştır. Tanzimat dönemi karikatürünün grafik ifadesi resimseldir. Daha çok gerçekçi figürlerle çizilen bu dönem karikatürlerinde, Karagöz ve Hacivat'ın form yapılarının korunarak çizilmesi, insan uzuvlarının abartılması gibi denemelere karşın karikatüre özgü çizgiye ulaşılamamıştır (Çeviker 1986: 47-49). Cumhuriyet dönemi ile birlikte karikatürlerin grafik ifadesi yalınlaşır ve insan figürü dışında diğer nesne veya hayvan figürleri de karikatürlerde yer almaya başlar. Cumhuriyet döneminin en önemli sanatçısı Cemal Nadir Güler, aynı zamanda ilk çizgi film denemesini de yapan sanatçıdır. 1930 yılında Son Posta gazetesinde karikatürlerini çizmeye başladığında ilk Türk karikatür karakteri olarak kabul edilen "Amcabey"i yaratır.

17 Eylül 1931 tarihli Artist dergisinde, Güler'in "Amcabey Plajda" isimli çizgi film çalışmasına başladığı duyurulur. Ancak Güler bu filmi tamamlayamaz. Bu dönemde yurtdışında sanat eğitimi alan kimi sanatçılar da çizgi filme ilgi duyarlar. Bu sanatçıların başında gelen Vedat Ar, seramik çalışmalarının yanında çizgi film alanıyla da ilgilenir. Ar, yurtdışından döndükten sonra kurduğu Filmar stüdyosunda 2-3 dakikalık çizgi filmler ve değişik biçim araştırmaları dener. Jiri Trnka filmlerinden etkilendiğini belirten Ar ve ekibi stop motion filmler üretir. 1940'larda biçim araştırmaları yapan bir diğer sanatçı Eflatun Nuri Erkoç "Dolmuş ve Şoförü" isimli doğrudan film şeridi üzerine mürekkep ile çizerek deneysel bir çalışma yapar. Vedat Ar ve Eflatun Nuri Erkoç daha sonra akademi öğrencileri ile birlikte çalışarak "Zeybek Dansı" isimli filmi yaparlar. 1940'lı yıllarda, Türkiye'de yaşanan toplumsal ve kültürel değişiklikler sanatçıları geleneksel eğilimlerde doğa ve insan gerçekliğine yönlendirirken, bir yandan da soyut resim anlatımı gündeme gelir. Dolmuş ve Zeybek gibi geleneksel konuların ele alınması sanatçıların dönemin sanat ve kültür değişimlerinden etkilendiğini göstermektedir.

Araştırmalar gösteriyor ki, Türk çizgi filmi 1950'li yıllara kadar çeşitli denemelerin ötesine geçememiştir. İlk uzun metraj film denemesi ise Yüksel Ünsal yönetmenliğinde 50 kişilik bir ekip ile yapımı sekiz yıl süren "Evvel Zaman İçinde (Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan)" isimli çizgi filmidir. Ancak, film banyosu için yurtdışına gönderilen film ruloların kaybolması sonucu günümüze filmin sadece birkaç saniyelik görüntüsü ulaşabilmiştir. Yapımcı Turgut Demirağ, filmin konusunu Türk kültüründe yeri olan mizah geleneğinin kahramanları üzerine kurar. Nasreddin Hoca, 13. yy'da var olduğuna inanılan komik

hikayeleri, fıkraları ile anılan bilge bir mizah figürüdür. Türk kültüründe etkin bir role sahip Nasreddin Hoca fıkraları günümüze kadar gelir. Bu fıkralar karikatür, çizgi roman ve çizgi film gibi birçok üretim alanında konu olarak seçilmiştir. Keloğlan ise Türk masal kahramanıdır. Sakar ve saftır, ancak yeri geldiğinde hazırcevap olması ve karşılaştığı sorunlara akılcı, pratik çözümler bulmayı bilir. Gülderen Sultan karakteri ise filme romantik bir bakış getirmek için eklenir. Günümüze ulaşan kısa film parçası incelendiğinde filmin grafik ifadesinin gerçekçi bir yaklaşımla ele alındığı gözlenmektedir. Karakterler gerçekçi yaklaşımla resmedilmiş, hatta herhangi bir kaynaktan bilgi olmamasına karşın filmin rotoskop tekniğinden yararlanarak yapıldığı söylemek de mümkündür.

Farklı dönemlerde sanatçılar, Türk kültürünün zengin içeriğinden, karakterlerinden, biçim ve öykülerinden esinlenerek eserler üretmiştir. 1960'lı yıllarda karikatürist Yalçın Çetin çizgisini yerelleştirme arayışında geleneksel Karagöz-Hacivat yapısı üzerinde desen, karikatür ve çizgi film denemeleri yapmıştır (Dinç 2009: 107). Çetin'in çizgilerinde Saul Steinberg'in hareketi parçalama ve sadeleştirme estetiğinin etkileri gözlenmektedir. Karagöz-Hacivat karakterleri, eklemlerden oluşan ve hareket eden biçimiyle bu estetik yaklaşıma uygun yapıdadır.

1960'lı yıllarda reklam sektörünün çizgi filmlere yönelmesiyle, çizgi film stüdyo ortamlarında üretilmeye başlar. Ali Ulvi Ersoy, Yalçın Tezcan, Bedri Koraman, Tonguç Yaşar, Erim Gözen, Oğuz Aral gibi karikatüristler reklam filmlerine yönelir. Çizgi film sinema sanatı olarak reklam sektörünün hizmetine girdikten sonra, reklam filmlerinin hızlı üretimi filmlerin sinematik anlatım, özgün grafik ifade ve estetik kaygılarını geliştirme çalışmalarına izin vermemiştir. Bunun sonucu, üretilen reklam filmlerinde yeni bir tarzdan çok, sanatçıların izledikleri ve etkilendikleri 1950'li yıllarda başlayan Batı tarzı çizgi filmlerdeki farklı grafik ifade arayışlarının etkisi gözlenmektedir. Amidi'nin (2006) de belirttiği gibi: "1950'lerde çizgi filmlerin yeni görünümü, büyük oranda çizgi film sanatçılarının o zamana dek Amerikan çizgi film yapımcılarının tekelinde olan slapstick (Slapstick: özellikle iki dünya savaşı arasında yaygınlaşan ve ortak özellikler taşıyan Amerikan komedi filmlerine verilen isim) rutinlerinin ve hurt gag (karakterlerin canının yanmasına dayalı güldürü) lerin ötesine geçerek çağdaş fikir ve temaları çizgi film dilini kullanarak ifade etme arzularından kaynaklanıyordu. Bu yeni ve olgunlaşmış animasyon filmini elde etmenin ideal yolu modern tasarımdı ve bu film yapımcılarının kendi çizgi filmlerini geleneksel animasyon standardından farklı hale getirebilmelerini sağladı. Çizgi film sanatçıları çizgi film sanatının geliştirilmesi ve tekrar tanımlanması sürecinde Kübizm, sürrealizm ve ekspresyonizmin prensiplerini asimile ve takip ederek modern sanatlardan esinlenen kalın çizgileri kullandılar" (Amidi 2006: 7).

Reklam filmlerinin yoğun üretildiği bu dönemde bir grup sanatçı reklam filmi dışında, Türk kültüründen öğelerin yer almasını istedikleri filmler üretmek için de girişimde bulunurlar. Kare çizgi film stüdyosunda Oğuz Aral, Ferruh Doğan ve Tekin Aral “Koca Yusuf” isimli bir belgesel çizgi film yaparlar. Koca Yusuf, geleneksel Türk sporu güreşin, dünyadaki ilk temsilcisidir. İçinde küçük gag’ların bulunduğu, Koca Yusuf’un gücünü ve yurtdışı seyahatlerini anlatan film, karakter ve konu olarak geleneksel, ancak grafik ifade açısından batı tarzı çizgi dizilerin etkisindedir.

1960’lı yıllarda Türkiye’de toplumsal hayattaki değişimin kültürel etkileri sinemaya da yansır. Sinema ile ilgilenen kimi yazarlar, düşünürler, Türk Film Arşivi, Sinematek Derneği gibi kişi ve kurumlar dünya sinemasını tanıtmaya ve özümsemeye çabasına girerler. Batı tarzı ve özellikle Walt Disney filmlerinin dışındaki örnekler gösterime girer. Böylece özgün sinema konusu tartışılmaya başlar. Robert Kolej’in 1967 yılında düzenlediği Hisar Kısa Film Yarışması’nda çizgi film örnekleri de yarışma içinde yer alır. Bu yarışmada finale kalan Mehmet Celal Ülken’in amatör bir çalışma olan “Kibritler ve Böcü” filmi ilk Türk özgün çizgi filmi olarak kabul edilir. Stop motion tekniği ile yapılan filmin konusu toplumsal olaylardır.

1967 yılında karikatürist ve çizgi film sanatçısı Tonguç Yaşar’ın “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” çizgi filmi ise bu alanda çalışan sanatçılar tarafından ilk özgün Türk çizgi filmi olarak benimsenir. Kültürel ve geleneksel sanatın etkilerini yansıtması açısından örnek gösterilebilir. Konu ve grafik ifadesini geleneksel hat sanatından alan film, 1994 yılında sinemanın 100. Yılı değerlendirmesinde en iyi Türk çizgi filmi olarak kabul edilmiştir. Dinsel kökenli konularda örnekleri bulunan hat ve kaligrafi eserleri 1000 yıllık Anadolu ve Orta Asya Türk tarihinde dini resimler ve halk resimlerinde yoğun biçimde kullanılmıştır. Görsel değeri oldukça yüksek olan film; inananın “Allah’a meleklerine ve kitaplarına, peygamberlerine, Ahiret gününe.....inanışın” bir simgesi olan ve “Amentü Gemisi” adı verilen yazı resmin harekete geçirildiğini gösteren deneysel bir çalışmadır (Dinç 2009: 108). 1970 yılında çağdaş karikatür sanatçısı Tan Oral’ın, dönemin sanat ve siyaset tartışmalarının yaşandığı ortamda eleştirel bir bakış açısıyla, cut-out tekniği ile gerçekleştirdiği deneysel filmi “Sansür” de Türk çizgi film tarihinde özgün bir eser olarak tanımlanır.

Özgün çizgi filmlerin üretilmesi reklam dışında da filmler üretilebileceğini göstermesi açısından önemlidir. Bu filmleri izleyen ve etkilenen sanatçılar çizgi filmi bir düşünce ve fikir aktarmak için yeni bir sanat dalı olarak yorumlamaya başlar. Bu sanatçılardan Cemal ve Meral Erez, çizgi filmin bir sinema sanatı olduğunu savunurlar. İtalya’da “Kedi”, Fransa’da “Cordes” isimli filmlerini, sanat yolu ile bir fikri aktarma çabaları olarak tanımlarlar. 17-08-2013 tarihinde yapılan bir görüşmede Cemal Erez filmleri hakkında şunları söyler: “Filmlerimizde, sinematografik bakış açısını yakalayabilmek için deneyler yaptık. Hem sürrealizmin

hem de metafizik sanatın, yani objelere yeni anlamlar yükleme, etkileri filmlerimizde gözlemlenebilir.”

1973 yılında Türk Radyo ve Televizyon Kurumu'nun (TRT) televizyon yayınına başlamasıyla sinema izleyicisinde önemli ölçüde azalma olur. Bu durum sinemalarda film öncesi gösterilen çizgi reklam filmlerinin üretimini durdurur. 1978 yılında TRT, yabancı yapım çizgi filmler yanında Türk kültürü, gelenekleri, örf ve adetlerini özellikle çocuklar anlatmak amacıyla yerli yapım çizgi filmler yaptırmaya karar verir. TRT ile çalışan çizgi film sanatçıları Derviş Pasin ve Ateş Benice, *Az Gittik Uz Gittik* (Evliya Çelebi), *Boğaçhan* gibi Türk kültüründe yeri olan karakterlerin yer aldığı filmler üretirler. Evliya Çelebi, 17. Yüzyılın önemli gezginlerindedir. Osmanlı topraklarında yaklaşık 40 yıl dolaşarak *Seyahatname* isimli eseri yazmıştır. Oğuz Türklerinin epik destanlarından *Dede Korkut Hikayeleri* içinde yer alan *Boğaçhan* ise yumruğu ile büyük bir boğayı durduran gencin epik hikayesidir. Grafik ifadesi çizgi roman tarzında, karakterler gerçekçidir. *Dede Korkut Hikayeleri* daha sonra uzun süreli çizgi dizi olarak üretilmiştir.

1980 ve sonrasında TRT desteği ile çizgi filmlerin üretimi artar. Ancak 1990'ların başında yeniden azalır. 2008 yılında ise TRT Çocuk Kanalı'nın kurulmasıyla bilgisayar teknolojisi ile üretilen 3D filmlerin ağırlıklı olduğu filmler üretilmeye başlar. *Keloğlan*, *Dede Korkut*, *Barbaros*, *Karagöz* ve *Hacivat* gibi geleneksel hikayelerden uyarlanan filmler dışında özgün dizi filmlerin de gösterime girdiği kanal çizgi film üretiminin yeniden artmasını sağlamıştır.

SONUÇ

Çizgi Film, sinema öncesi sanatçıların çizgileri hareketlendirme denemeleri ile başladığı var olma sürecinde, hem sanatsal hem de endüstriyel bir alan olarak gelişmiştir. Tüm sanatçılarda olduğu gibi çizgi film sanatçısı da çeşitli dönemlerin sanat akımlarından, toplumda yaşanan değişimden, içinde yaşadığı kültürden ve farklı kültürlerden etkilenerek eserlerini üretmiştir. Bireysel çalışmalar yapan sanatçılar için yeni bir ifade biçimi sunan çizgi film, Amerika ve Japonya'da aynı zamanda da bir endüstri alanı olmuştur. Gerek sanatsal, gerekse ticari uzun metraj filmlere kadar sanatsal yaklaşımların ve kültürlerin etkileri üretilen filmlerde gözlemlenebilir.

Günümüzde bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile birlikte çizgi film üretim biçimi değişse de, üretilen yeni filmlerin konu ve grafik ifade açısından ilk dönem çizgi filmlerde olduğu gibi değişen, gelişen kültürel ve sanatsal yaklaşımlardan etkilendiğini söyleyebiliriz. Walt Disney'in *Tangled* (2010) filminin Alman peri masalı *Rapunzel*'den, Keiichi Sato'nun *Asura* (2012) filminin George Akiyama'nın manga eserinden etkilenmesi, Pablo Picasso, Salvador Dali'nin eserlerinin çizgi filmlerde yeniden yorumlanması gibi birçok örnek verilebilir. İletişim araçlarının gelişmesi sonucu, dünyanın herhangi bir yerinde üretilmiş farklı kültürel yansı-

malar taşıyan filmleri izleme olanağı vardır. Farklı kültürlerde yaşayan çizgi film sanatçıları bu filmleri izleyebilir, yorumlayabilir, konu ve grafik ifadesinden etkilenir. Sonuç olarak, çizgi film kültürel etkilemeleri ve etkilenmeleri olan bir sanattır.

KAYNAKÇA

- Amid A (2006) *Cartoon Modern*, Chronicle Boks, California.
- Bendazzi G (2006) *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, John Libbey & Company Ltd., London.
- Christiane S (2006) *Practicing Modernity: Female Creativity in the Weimar Republic*, Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Çeviker T (1986) *Gelişim Sürecinde Türk Karikatürü Tanzimat Dönemi 1867-1878*, Adam Yayınları, İstanbul.
- Çeviker T (1995) *Türk Canlandırma Sineması: Belgesel Video Film*, İris Yayıncılık, İstanbul.
- Dinç N (2009) *Türkiye’de Çizgi Film Sanatı ve Kültürel Yansımalar*, Uluslararası Türkiye-Mısır İlişkileri Sempozyumu, Kahire, Mısır, 2-7 Kasım 2009, Lazer Yayınları, Ankara, 106-112.
- Erdoğan İ ve Alemdar K (2011) *Kültür ve İletişim*, Kadir Erdoğan (EGK), Ankara.
- Güneş M M (2012) *Nazım Hikmet’ten Çizgi Filmler*, Yapı Kredi Kültür Yayınları, İstanbul.
- Grioux H A (1994) *Animating Youth: the Disneyfication of Children's Culture*, *Socialist Review* 24(3), 23-55.
- Güvenç B (1972) *İnsan ve Kültür*. Ankara: Türkiye Sosyal Bilimler Derneği Yayınları: G-1.
- Jenkins E S (2009) *Consumer Dreams: Animation and The Translation of America*, PhD Thesis, TheUniversity of Georgia, USA.
- Leslie E (2004) *Hollywood Flatlands: Animation Critical Theory and The Avant-garde*, Verso, New York.
- Napier S J (2008) *Anime*, Es Yayınları, İstanbul.
- Neupert R (2011) *French Animation History*, John Wiley & Sons Ltd., West Sussex.
- Öztekin M K (2011) *Manga: Bir Kültürel Direniş Aracı*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Samancı Ö (2004) *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Starr C (1987) *Fine Art Animation, The Art of The Animated Image an Anthology*, The American Film Institute Pres, California.

Taş Alicenap Ç (2012) *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*, PhD Thesis, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enst., Eskişehir.

Watts S(1995) *Walt Disney: Art and Politics in the American Century*, The Journal of American History 82 (1), 84-110.

Wells P (2002) *Animation and America*, Rutgers University Pres, New Jersey.

Zipes J (1995) *Breaking The Disney Spell, From Mouse to Mermaid*, Indiana University Pres, Bloomington.