

Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Geçiş: Kötü Kedi Şerafettin Örneği

Umut BAYRAK¹

ÖZET

Bilindiği üzere çizgi romanlar elle çizilmiş eserlerin sanat olarak ifade edilen en güzel örneklerdendir. Literatürde çizgi romanlar üzerine çokça çalışma yapılan önemli güldürü unsurlarındandır. Özellikle 1930'lı yılların başından itibaren Türkiye'de çizgi romanlar sıklıkla görülmeye başlar. Canlandırma sineması açısından ise ülkede özellikle 2000'li yıllardan itibaren örnekleri görülen canlandırma sineması ise 2016 yılında gösterime giren Kötü Kedi Şerafettin filmi ile "zirve" olarak nitelendirilebilecek bir yapıya kavuşmuştur. Çalışmanın amacı; çizgi roman ve canlandırma sineması ile ilgili genel bir bilgilendirme neticesinde çizgi romandan canlandırma sinemasına geçişi doğru olarak ifade edebilmektir. Bu doğrultuda çalışma ile çizgi romandan canlandırma sinemasına geçişte örnek olarak incelenen Kötü Kedi Şerafettin filmi ile dünyada ve Türkiye'de çizgi roman ve canlandırma sinemasına vurgu yapmak amaçlanmıştır. Ülkede çizgi romandan canlandırmaya geçişin en güzel örneği olarak kabul edilen ve 2016 yılında vizyona giren söz konusu bu film, ulaştığı izleyici sayısı ile ülke ortalaması üzerine çıkmış ve yaklaşık on beş yıllık emek ve eforun yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu niteliği ile çalışma genel hatları itibarıyla aydınlatıcı bir rol üstlenebilecektir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Roman, Canlandırma Sineması, Animasyon, Karikatür.

Transition from Comic to Animated Cinema: The Case of the Bad Cat Serafettin

ABSTRACT

In the literature, comics are one of the important elements of comedy that have been studied extensively. Comics have begun to be frequently seen, especially since the beginning of the 1930s. Animation cinema, whose examples have been seen especially since the 2000s, has reached a structure that can be described as a "peak" with the movie Bad Cat Şerafettin, which was released in 2016. In this study, which will deal with comics and animation cinema in generally; comics are one of the best examples of hand-drawn works expressed as art. In this study, it is aimed to shed light on comics and animation cinema in the world and Turkey with the movie Bad Cat Şerafettin, which is examined as an example of the transition from comics to animation cinema. This movie, which is considered to be the best example of the transition from comics to animation in the country and was released in 2016, has exceeded the national average with the number of viewers it has reached and appears as a reflection of approximately fifteen years of effort. Under the light of these, the study will be able to play an illuminating role in general terms.

Keywords: Animated Cinema, Animation, Comic Book, Comics

¹Yüksek Lisans, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Görsel Sanatlar
Orcid No: 0000-0003-4668-2230 umutbayrak@stu.aydin.edu.tr
Gönderilme Tarihi: 04 Kasım 2021 Kabul Tarihi: 14 Şubat 2022

Giriş

Tarihi süreç incelendiğinde çizgi romanın gelişimi çeşitli aşamalardan geçmiştir. Özellikle Alman tarihçiler çizgi romanın doğuşu ile ilgili olarak Albrecht Dürer'in 1498 yılında yaptığı "Johannes" adlı gravürü başlangıç noktası olarak kabul etmektedirler (Kireççi, 2008: 50). Çağdaş anlamda ilk çizgi roman aksiyon kavramının bu gravürde canlandırıldığı ifade edilmektedir. Bunun yanı sıra Cenevrelî siyasetçi, bilim adamı ve karikatürist Rodolphe Töpffer'in ilk panel kareyi karikatür ile kullanması neticesinde günümüzdeki anlamda çizgi roman ortaya çıkmıştır. Özellikle *Töpffer'in 1825 yılında çizdiği "Voyages en Zig-zag ve Mösyö Vieux-Bois" ilk çizgi roman örnekleri arasında kabul edilmektedir* (Yağlı, 2017: 5). Çizgi roman bu çalışmalar ışığında özellikle sanayi devriminin gerçekleşmesi ile ana karakterini oluşturabilen, kendi dil ve anlatım özelliklerini özgürce ortaya koyabilen bir sanat dalı olarak kabul edilmiştir.

Günümüze yaklaştıkça özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde başlayan 1929 yılı büyük ekonomik krizi birçok alanı olumsuz etkilemiş olmasına rağmen çizgi romanlara olan eğilimin armasına neden olmuştur. Bu dönemde karikatür ve çizgi roman arasındaki ayrışma daha da derinleşmiş olup Harold R. Foster, Burne Hogarth ve Alexander Raymond çizgi romandaki karikatür biçimini kırmışlardır. *1930'lı yıllardan itibaren ise çizgi romandaki sinemasal anlatım ve hareketli çizgi biçimi etkili olmaya başlamıştır* (Cantek, 2014: 40).

Çizgi romanın tarihsel süreç içindeki gelişimi incelendiğinde son olarak içinde bulunduğumuz dönemde basılı yayınlardan hareketli ortamlara taşınarak dijitalleştikleri bir dönem olarak ifade

edilmektedir. Özellikle sosyal medyada söz konusu nitelikteki çizgi romanların illüstrasyonların grafik anlatı biçimiyle yayınlanması çizgi romanda yeni bir dönem olarak adlandırılmaktadır (Güngör, 2021: 93).

Canlandırma ile ilgili her ne kadar yakın tarih telaffuz edilse ve canlandırma sinemasının 20.yy'dan bu yana aktif bir şekilde var olduğu ifade edilse de hareketli görüntülerin kullanımı çok daha eskilere dayanmaktadır. Bilindiği üzere insanlar gördükleri olayları birçok farklı teknikle anlatmaya çalışmışlardır. Örneğin ilkel topluluklar aynı zamanda yaşam alanları olan mağaraların duvarlarına bu nedenle birçok görsel çizmişlerdir. Hareket içeren mağara resimlerinde dönemin önemli olayları ve olağan olayları olan avcılık, dans gibi aktiviteler canlandırılmıştır.

Yapılan tespitlere göre 35 bin yıl önce İspanya'da bulunan Altamira Mağarası'ndaki bir domuzun koşma hareketi sekiz bacaklı bir çizim ile gösterilmiştir. Söz konusu görsel ilk hareketli çizim olarak kabul edilmektedir. Antik dönemlerde insanlar genellikle hareketli çizimleri yaşadıkları olayların anlatımında kullanmışlardır. Günümüzde ise eğlenceden eğitime, sağlıktan sanata hemen hemen her alanda kullanılmaktadır. Geçmişten günümüze insanlar aktarmak istedikleri konuları görsellerle ve çizimlerle ifade etmiştir. Çizilen resimlerin art arda koyulması ile de bir hareket elde edilmiştir. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesiyle hareket aktarımı teknikleri de gelişmiş ve bu teknikler eğlence sektöründe kullanılmaya başlanmıştır.

Canlandırma çizgileri sinemanın keşfinden yaklaşık 50 yıl öncesine dayanmaktadır. İlk denemeleri "büyülü fener" olarak ifade

edilen bir makine ile gerçekleştirilmiştir. “Büyülü Fener” yansıtıcısından verilen görüntüler belirli bir hız ile verildiğinde izleyen çizimleri devam eden bir formda görmektedir. Bu keşif ile sinemaya giden yol açılmış ve görüntünün devamlılığı ile dönemin eğlence sektörü oluşmaya başlamıştır. 1832 yılında ise daha profesyonel ve ticari başarısı da olan “phenakistoskop” adlı makinenin icadı ile bir diskin üzerine yapıştırılan resimler döner ve aynadan bakıldığında hareket yansımaları oluşmaktadır.

1834 yılında William George Horner tarafından “zoetrope” makinasını icat edilmiştir. Davul şeklinde bir silindirin içine yerleştirilmiş çizim şeritleri bulunmakta ve dış kısımdaki çizgilerden bakıldığında ise hareket yansıması görülmektedir. 1877 yılına gelindiğinde ise Emile Reynauld, “zoetrope” makinasının çalışma ilkelerinden de yararlanarak hareket şeklini yeni bir forma taşıyarak tiyatro sahnesinden insanlara izletmeyi başarmıştır. Bu sayede Emile Reynauld, kendi optik tiyatrosunu kurmuş ve sinemaya giden yolda ilerleme kaydedilmiştir.

1895 ve 1896 yılına gelindiğinde “kinetoscope” makinesi ile film gösterimleri başlamıştır. Dicson tarafından keşfedilen ve sonrasında Lumiere kardeşlerin geliştirdiği sistem ile toplu gösterimlerde başlamıştır. Makaralı film sisteminin keşfi sonrasında ise canlandırma hızlı bir geçiş süreci yaşamış olup 1906 yılında ilk canlandırma film hareketlendirilmiştir. 1928 yılından sonra Walt Disney şirketinin canlandırma sanatı üzerine getirdiği yeniliklerle sektör farklı bir boyuta evrilmiştir.

Çizgi romandan canlandırmaya geçişte ise çalışmamıza konu olan *Kötü Kedi Şerafettin* filmi, bir uyarlama senaryosu

olarak karşımıza çıkmaktadır. Uyarlama genel bir ifade ile *sinema için hazırlanmış bir metnin sinemaya uygun duruma getirme* (Kirel, 2004: 117) anlamındadır. *Kötü Kedi Şerafettin* bir çizgi roman olarak değerlendirildiğinde bir uyarlama senaryosu ile canlandırma sinemasına geçiş yapmasının birçok nedeni olabilir. Bunlar arasında en önemli olanları; Bilinen eserden yola çıkarak gerçekleştirilen senaryo ile seyircide doğal bir merak uyandırılmaktadır. Buna ek olarak kitleler tarafından sevilen çizgi romanın sinemaya uyarlanması ile ilginin artarak devam etmesini sağlamak da olabilmektedir. Bu durum canlandırma sinemasının gişe hasılatı bakımından oldukça önemli bir durum ortaya koymaktadır. Bunların yanı sıra uyarlama yapılırken dikkat edilmesi gereken birçok sorun ve engel de söz konusu olabilmektedir. Öykünün baskın özelliğinin doğru saptanması ve bunu ifade edebilecek bir öykü cümlesinin yazılabilmesi, kaynak malzeme için nelerin fayda sağlayacağını bilmesi ve bu örnekte olduğu gibi geniş bir konu bulunan çizgi romanın sinema gibi dar bir kalıp için de seyircinin beğenisine sunulması zaman zaman sorunlara neden olabilmektedir. Senaryo yazarı uyarlama ile geçişte adeta bir köprü görevi görmektedir. Bu bakımdan öykünün ve sinema senaristinin aynı kişi oluşu bu geçişin sorunsuz olmasını sağlayabilecektir. Aksi durumda çatışmalar yaşanabilecektir. Benzer bir durumda çalışmaya konu olan *Kötü Kedi Şerafettin* uyarlamasında da yaşanmıştır. Bülent Üstün bu aşama da Levent Kazak ile bir çatışma içine girmiş görünmektedir. Farklı beklentiler içinde olan öykünün yaratıcısı Bülent Üstün bu süreç de çeşitli hayal kırıklıkları yaşadıkları bilinmektedir. Çalışmada bu kapsamda çizgi romandan canlandırma sinemasına

geçiş ile ilgili genel bir değerlendirme amacı güdülürken çizgi romanı ve canlandırma sineması ile ilgili ana hatları ile bilgilen-dirmeler yapılmış olup, son bölümde Kötü Kedi Şerafettin örneği üzerinde durulmuş-tur.

Çizgi Roman

Canlandırmaya geçişten önce ifade etmek gerekirse çizgi roman, çizgilerle herhangi bir olayı veya eleştiriyi birbirini takip eden bir düzende resimlerden oluşan bir karede mantık ve devamlılık gözeterek oluşturulan görsel sanatların bir türü olarak ifade edilmektedir. Savaş' a (2018) göre;

“Bir metinle süregelen, el ile çizilmiş olan resimlerle devamlılık gözeterek bir anlatı oluşturan eserler olarak da tanımlanabilmektedir. Çizgi romanlar bilindiği üzere kökenlerini karikatür çalışmalarında ileri seviyesini oluşturan çizgi bant karikatürlerinden almaktadır” (Savaş, 2018: 30).

Genel olarak bir değerlendirme yapmak gerekirse; çizgi romanlar, tarihi süreç içinde teknolojinin ve internetin günümüz-dekinden farklı olarak henüz gelişmediği dönemlerde gazete ve dergilerde iletişim, eğlence ve eleştiri ortamının oluşmasında önemli rol oynamışlardır. Cantek (2016) ise;

“çizgi romanların, kendi gerekliliğini ve kendi kitlesini oluşturması özellikleri de göz önünde bulundurularak sadece bir eğlence aracı olmadığını, bunun yanı sıra bir sanat olduğunu da doğrulamıştır. Çizgi romanlar ne bir resim ne de bir metin olarak ifade edilebilirler; çizgi romanlar, resimle metnin bir bütün içinde oluşturduğu sentez olarak ifade edilebilmektedir. Bir başka ifade ile resim ile metnin kaynaşması netice-

sinde oluşan bir kurgu sanatıdır” (Cantek, 2016: 28).

Çizgi romanın anlatım özellikleri

Tek başına bir çizgi çoğu zaman hiçbir anlam ifade etmez iken, sanatçının duygusu ile buluşan çizgiler bütünü birçok anlam ifade edebilmektedir.

“Çizgilerin ve buna bağlı olarak çizgi romanların anlatım biçimleri düz metinlere göre farklılık göstermektedir. Çizgi romanlarda anlatılan olaylar resim ve görsellerle desteklendiği için düz metinlerde yer almak durumunda olan anlatım özelliklerine, betimlere ve tasvirle-re yer verilmez. Çizgi romanlarda anlatılan olayların geçtiği mekanlar, mekân ayrıntıları, kişilerin özellikleri gibi detayları metin ile anlatmadan görsellerde anlatmanın bir yansıması olarak ifade edilmektedir” (Uzun, 2021: 7).

Genel olarak incelendiğinde çizgi romanlar, grafik tasarımdan ve illüstrasyondan ayrılarak sahip olduğu en önemli özelliği kareler ile olayları aktarmasıdır. Tek başına hiçbir anlamı olmayan kareler kendisinden sonra gelen karelerle bir bütünü tamamlayarak anlatım dilini oluşturmaktadır. Söz konusu bu kareler ile gelişigüzel yerleştirilemezler. Her biri diğeri ile bağlantılı şekilde ilerlemektedir. *Sıradan yaşamda da olduğu üzere her olayın bir akışı bulunmaktadır* (Savaş, 2018: 35). Anlatım dilinde de söz konusu bu akış ve devamlılık göz ardı edilemez niteliktedir.

Çizgi roman kendine özgü anlatım dili ile yerleşik biçimlerin dışında bir yapı oluşturmaktadır. Her zaman değişime açık yapısı ile statik olma zorunluluğundan uzaktır. Ana çizgi roman anlatısı birçok paydaştan meydana gelmektedir. Çizgi

romanda bir figür birden fazla karede bulunma özelliğine sahip olabilmektedir. Şematik olarak incelemek gerekir ise çizgi romanda ilk olarak durum anlatılmaktadır. İkinci olarak okuyucu problem ile tanıştırılır. Beklenilmeyen karışıklıklar ve fırsatlar bu bölümde ifade edilebilmektedir. Üçüncü olarak karakterler tarafından probleme kısmen ya da tamamen bir çözüm getirilmektedir. Bu bölüm birden fazla karede anlatılabilmektedir. Dördüncü olarak anlatılan durumun neticesi ifade edilmektedir. Neticeye bağlı olarak bir başarı veya başarısızlık durumu ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla çizgi roman esas olarak durum, karışıklık, çözülme ve sonuç bölümlerinden meydana gelmektedir. Görüldüğü üzere bir çizgi roman, belirli bir düzen içinde olaylardan ve karakterlerden oluşmaktadır.

Canlandırma Sineması

Canlandırma, tek tek resimleri gösterim için hareket hissi verecek biçimde düzenleme veya filme aktarma olarak ifade edilmektedir. Günümüzde canlandırma “animasyon” kelimesi ile de ifade edilebilmektedir. Bir başka ifade ile canlandırma; “çizerek, çekilerek veya yazılımlar yardımıyla hareket aktarımının sağlanması olarak da tanımlanmaktadır. *Hareketli görüntüler ise canlı veya cansız fark etmeksizin tüm materyaller için gerçekleştirilebilmektedir*” (Dervişoğlu, 2020: 3-4). Teknik olarak sinema sektörünün bir parçası gibi görünüyorsa da canlandırma, sinemadan çok daha eski bir geçmişe dayanmaktadır. Sonuç olarak *kullanılan teknikler nasıl olursa olsun hareketsiz olan görsel unsurlarının düzenlenip hareket illüzyonu kazandırılması ilkesine dayanmaktadır* (Kalyoncu, 2019: 7).

Canlandırma teknikleri

Canlandırma sanatçıları eser ortaya koyarken hayallerinin yanı sıra birçok teknik ve malzeme de kullanmaktadırlar. Bu doğrultuda canlandırma tekniklerinden en çok kullanılanları ile ilgili ana hatları ile bir değerlendirme gerçekleştirilecektir.

Çizgi film tekniği tek tek çizilen karelerin hareket yanılması oluşturacak şekilde çizilip aktarılması ile oluşturulmaktadır. Çizgi film, iki boyutlu şeffaf asetatlar üzerine gerçekleştirilmektedir. Bu teknik ile sanide 24 gösterilecek şekilde çizim yapılır ve birbirini takip eden kareler tek tek çizilerek hareket yanılması gerçekleştirilmiş olmaktadır. Çizgi film tekniğinde kullanılan malzemeler ise asetat, kâğıt, peg bar, ışıklı masa ve aktarım cihazından meydana gelmektedir.

Stop-motion tekniği ile önceki bölümlerde ifade edildiği üzere canlandırma, hareketsiz nesnelere hareket yanılması sağlayacak şekilde aktarılması ilkesine dayanmaktadır. Bu doğrultuda çizilmiş figürlerle sınırlı kalınmayıp, sanatçının hayal gücü doğrultusunda nesne kullanımıyla da ilgilidir. Stop-motion tekniği objelerin duruşlarında ve yerlerinde yapılan ufak değişikliklerin fotoğraflanıp dizilmesi ile oluşturulan hareket yanılama işinin gerçekleştirilmesi olarak ifade edilmektedir. Bir başka ifade ile üç boyutlu objelerin veya insanların kukla gibi hareket ettirilip fotoğraflanması ile hareket algısının oluşturulması şeklinde de tanımlanabilmektedir. En geniş tanımı ile stop-motion tekniği, hareketsiz objelerin hareket algısı oluşturacak şekilde hareket ettirilip teker teker fotoğraflanarak aktarılması olarak ifade edilebilmektedir.

Bilgisayar canlandırma tekniği en sade ifadesi ile İki ve üç boyutlu olarak kategorize edilebilmektedir. İki boyutlu canlandırmalarda iki boyutlu biçimlerin x ve y düzlemlerinde hareket ettirilmesi yeterli olmaktadır. Buna ek olarak üç boyutlu canlandırmalarda ise x, y ve z düzleminde hareketi yeterli olmaktadır. Bilgisayar canlandırmalarında kare kare ve gerçek zamanlı olmak üzere iki farklı teknik kullanılmaktadır. Kare kare yöntemi her karenin teker teker görselleştirilmesi ve aktarılması ile oluşturulmaktadır. Gerçek zamanlı yöntem ise görüntüler doğrudan gösterilecekleri hızda oluşturulmaktadır.

Canlandırmanın temel ilkeleri

Günümüz koşullarında meydana gelen teknolojik gelişmeler ışığında canlandırma için kullanılan tekniklerde değişimler olsa da temel ilkelerde değişim olmamaktadır. Bu doğrultuda canlandırmanın anlatımının temel elemanları olarak varlıklarını sürdürmüşlerdir (Kalyoncu: 2019: 11-13):

Uzama ve sıkıştırma: Bu ilke ile gerçekte meydana gelen fiziksel bir durumun açıklanmasının yanı sıra izleyiciye devinimin okutulmasında rol oynamaktadır. Bilindiği üzere hız, engel ve belirli hareketler nesne ya da karakter üzerinde uzama veya esneme sebebiyet vermektedir.

Hareket eksen: Her hareket bir çizgi üzerinde hareket etmektedir. Bilindiği üzere doğa üzerindeki hareketler keskin olmayan hatlarla hareket etmektedir. Keskin ve köşeli hareket ise daha robotik ve doğal olmayan hareketleri ifade etmektedir.

Zamanlama: Karakter ve objenin zamanlamasının planlanması aynı hareketin anlamlarının değişimine, izleyicinin hareketi okumasına ve göz yanılmasıyla gerçekte

leştirilmesine yönelik önem taşımaktadır. Zamanlama ilkesi ile hareketin ne kadar sürede yapıldığından farklı olarak biz zaman içindeki karelerin zamanlanmasının tasarlanması olarak ifade edilmektedir.

Yavaşlama ve Hızlanma: Bu ilke de zamanlama ilkesi ile bağlantılı durumda bulunmaktadır. Bu ilkeye somut bir örnek vermek gerekirse; zıplayan topun yukarı doğru hareket etmesiyle hızını kaybetmesi ile düşüşe geçmesi ifade edilebilmektedir.

Sahneleme: Bu ilke anlatılanların açık ve anlaşılır, istenilen etkiyi sağlayacak şekilde sunulmasını ifade edilmektedir. Sahneleme önceki bölümlerde ifade edilen tüm ilkelerle bağlantılı durumdadır.

Takip eden ve üst üste gelen aksiyon: Karakterler ve objeler üzerinde çeşitli eklemeler ve aksesuarlar gibi aynı harekete farklı tepkiler verecek etkenler bulunmaktadır. Gündelik yaşamda da zaman zaman karşılaştığımız bu durum takip eden aksiyon ve üst üste aksiyon ilkesi ile ifade edilmektedir.

Harekete hazırlık: Hareketin şiddeti ile doğru orantılı olarak karakterler belirli bir süre içinde hareketi gerçekleştirmektedirler. Bu hazırlık pozları harekete hazırlık pozları olarak ifade edilmektedir.

Doğrudan ve sahnedeki sahneye aksiyon: Canlandırma gerçekleştirilirken tercih edilen iki ana metot olarak ifade edilmektedir. Bunlardan ilki doğrudan aksiyon, kareler doğrusal bir biçimde dizilerek canlandırma gerçekleştirilmektedir. İkinci metot sahnedeki sahneye aksiyon ise canlandırma sanatçısının sıra ile anahtar kare, uç kare ve kırılma karesi belirlendikten sonra kalan karelerin doldurulmasıyla canlandırmanın gerçekleştirilmesini ifade etmektedir.

Abartma: Abartı, seyircinin keyifli bir izleme gerçekleştirmesi ve hareketlerin okutulmasının sağlanması açısından canlandırma için en önemli etkenlerden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir başka ifade ile bir düşüncenin ya da bir hareketin abartılarak vurgulanmasıdır.

Albeni: Canlandırmanın gerçekleştirilken seyirci açısından düşünülerek keyif alınmasını ve anlatılmak istenenin vurgulanmasını ifade etmektedir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen karakter tasarımı, renk kullanımı gibi birçok etkeni göze hoş gelecek ve sanatçının anlatmak istediklerinin doğru aktarılacak şekilde tasarlanması olarak ifade edilmektedir.

Kütle korunumu: İki boyutlu canlandırmada dikkat edilen bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu çerçeve içindeki etkenlerin kendi dünyası içinde yer alan belirli bir kütlesi bulunmaktadır. Bu kapsamda canlandırılırken formun, unsurlar arasındaki ilişkilerin izleyiciye doğru aktarılması gerekmektedir.

Canlandırmanın öncüleri ve örnekleri

Tarihi süreç içinde canlandırma sinemasının ilk örnekleri incelendiğinde kare kare üretilme kökeninden gelmediği bilinmektedir. Canlandırma sinemasının ilk örneklerini oluşturan yapıtlar dönemin sahne sanatlarının ve sihirbazlık gösterilerinin üsluplarından faydalanılan eserler olarak karşımıza çıkmaktadır. Canlandırma sinemasının öncüleri ve örnekleri ise tarihi sürecine önemli katkılar sunmuşlardır.

Winsor McCay

Canlandırma sinemasının öncülerinden kabul edilen Winsor McCay, Chicago’da bir billboard ve poster sanatçısı olarak meslek yaşamına başlamıştır. Bunun yanı sıra bir-

çok gazetede karikatürleri yayınlanmış ve 1912 ile 1914 yıllarında “*How a Mosquito Operates*” ve “*Gertie the Dinosaur*” filmlerini gerçekleştirmiştir. Özellikle 1914 yılında gerçekleştirdiği “*Gertie the Dinosaur*” filmi canlandırma sineması açısından kişilik özellikleri taşıyan ilk film olma özelliğine sahiptir. McCay’ın yapıtları özellikleri bakımından içinde bulunduğu dönemin etkilerini taşımaktadır. Çalışmaları canlı aksiyon ve canlandırma karışımı yapıya sahip bulunmaktadır. “*Canlı aksiyon içinde canlandırma kullanan McCay’ın başlıca yapıtları ise “Little Nemo in Slumberland (1911), Gertie The Dinosaur (1914), The Sink Of the Lusitania (1918), How a Mosquito Operates (1912) ve The Bug Vaudville (1921)” dir (Savaş, 2018: 10-11).*

Emile Cohl

Cohl, canlandırma sineması kariyerinden önce kuyumcu çıraklığı ve sihirbaz yardımcılığı gibi işler yapmıştır. İlerleyen dönemlerde karikatürist olarak çalışmış ve fotoğraf alanında kendisini geliştirmiştir. 1857 yılında Paris’te dünyaya gelen Cohl’un ilk canlandırma filmi 1904 yılında gerçekleştirdiği “*Fantasmagorie*”dır. 4 dakikalık söz konusu film 1923 yılına kadar 300 adet üretilmiştir. Cohl da McCay ile benzer zamanlarda filmler üretmiştir. İkisinin ortak noktaları ise sihirbazlık vasıflarını ön plana çıkarmalarıdır. “*Cohl’un başlıca filmleri ise “Cohl’de Le Reve d’un garçon de Cafe (1910), Claire de Lune Espagnol(1909), Les Joyeux Microbes (1909)” şeklinde sıralanmaktadır” (Savaş, 2018: 12).*

Max Fleischer

Max, Fleischer ailesindeki dört çocukta birisidir. Ailedeki tüm kardeşler ise canlandırma sineması ile ilgili çalışmalar yapmışlardır. Bu nedenle “Fleischer Kardeşler”

olarak anılmaktadırlar. Kardeşlerden Max Fleischer ise aralarından sıyrılmış ve canlandırma sineması için oldukça önemli bir buluş olan “rotoskop” u icat etmiştir. Söz konusu bu buluş çizimlerde oldukça büyük sorun yaratan titremeye son vermiş ve çizime hız kazandırmıştır. Max ve kardeşi Dave sonraki dönemlerde rotograph makinesini de icat ederek canlandırma sinemasına önemli bir hizmette daha bulunmuşlardır. Özellikle canlandırma karakterlerinin gerçek nesnelere etkileşimde olduğu filmler yaparak canlandırma sinemasına önemli katkılar sunmuşlardır.

Walt Disney

Walt Disney, 1901 yılında Amerika Birleşik Devletleri’nde dünyaya gelmiştir. Küçük yaşlarından itibaren karikatüre karşı ilgisi ve yeteneğinin olduğu bilinmektedir. Birinci Dünya Savaşından itibaren yetenekli arkadaşları ile kurduğu ortaklıklarla canlandırma sineması özelinde birçok deneme gerçekleştirmiştir. Uzun dönemler süren çizim denemeleri, ses ve renk gibi teknoloji olanaklarından yararlanması neticesinde Walt Disney canlandırmaları nitelikli yapıtlar haline almıştır. Klasik sinema anlatısı uygulayan “Walt Disney sineması, canlı aksiyon filmleri gibi gerçekçi ve heyecan verici bir yapıda ilerlemiştir” (Savaş, 2018: 15). Walt Disney, literatürde öncülerden farklı olarak yenilikçi olarak kabul edilse de canlandırma sinemasına kazandırdığı birçok teknik vesilesiyle öncülerden sayılmalıdır.

Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına: Kötü Kedi Şerafettin

Çizgi romandan sinemaya geçişin en önemli örneklerinden sayılan Kötü Kedi Şerafettin örneği incelenirken dönemin koşulları ve mekanlarının da değerlendirilmesinde yarar bulunmaktadır. 1990’lı yılların Türki-

ye’sinde Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanı İstanbul’un Cihangir semtinde geçmektedir. Söz konusu dönemde Cihangir ise suçluların, marjinalerin semti ve adalet kavramının çarpık bir şekilde tasvir edildiği bir semt olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Kötü Kedi Şerafettin, 1996 yılında Bülent Üstün tarafından yaratılan bir çizgi roman kahramanıdır” (Bayraktaroğlu, 2011: 16). Kötü Kedi Şerafettin; küfürbaz, çoklukla argo kullanan bir Cihangir kedisi olarak tasvir edilmiştir. Maço, kabadayı, kırıncı ve gaddar kavramları ile tasvir etmek oldukça mümkündür. Tüm bunların yanı sıra “kendi adalet terazisi olan ve haksızlığa müsamaha göstermeyen bir yapıdadır” (Savaş, 2018: 124). Bu çerçevede filmde kullanılan mizah basit bir güldürü aracı olarak kullanılmıştır. Filmde işlendiği şekli ile ise mizah büyük oranda “egemen sistem ve sınıflara karşı gösterilen tepkinin, karşıt hegemonyanın bir ifadesidir. Bu tepki, toplumun alt tabakalarından iktidarda kim varsa ona doğru yönelen son derece sivil bir eylemdir. Mizah, bu yüzden gülümseyen öfke olarak da tanımlanır” (Dağtaş, 2017: 23). Bu mizah anlayışı ile üretilen çalışma yaratıcısı Bülent Üstün’ün çizgi karakterleri incelendiğinde tüm karakterlerin insan isimlerine sahip olduğu, konuşabildiği ve insan davranışlarına sahip oldukları görülmektedir. Kötü Kedi Şerafettin karakterinin oluşması ise “L-Manyak” ve “Lombak” dergilerindeki süreçleri ile şekillenmiştir. Cinsel dürtüleri ön planda olan ve başı her zaman belada olan bir karakter çizen Kötü Kedi Şerafettin, Cihangir kedisi olmakla da her zaman övünmektedir. “Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanının kahramanları olan Şerafettin, babası Tonguç, oğlu Tacettin, sevgilisi Misket ve arkadaşları Rıza, Rıfki, Cengiz ile Cihangir semti özelinde mahalle kültürünün bir yansıması olarak da

karşımıza çıkmaktadır” (Alpin, 2006: 375). Kötü Kedi Şerafettin’in semti Cihangir’in ilk temsilcileri ise Erdoğan Dağlar ’ın çalışması “Cihangir Günlüğü” ile ortaya çıkmaktadır. “Dağlar çalışmasında Cihangir’in ara sokakları, polislerin tutumları ve artan siyahı nüfusa yapılan kötü muamelelere karşı eleştirel bir dil kullanmaktadır” (Şenol ve Cantek, 2007: 21).

Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanının anlatısı bazen epizotik, bazen ise belirli bir maceranın devamı niteliğinde okura sunulmuştur. Canlandırma sinemasına geçişte film senaryosunda genel olarak anlatılan hikayenin çizgi romandan farklılık göstermesi senaryonun oluşmasında zorluklar yaşanmasına da neden olmuştur. Senaryo sürecinde ise karakterin yaratıcısı Bülent Üstün’ün katkısı önemli ölçüde olmuştur. Senarist Levent Kazak’ın katkısı ile de senaryo, sinema diline uygun hale getirilmiştir. Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanı yukarıda ifade edildiği gibi epizodik bir yapıdadır. Buna bağlı olarak sinema senaryosu da buna uygun hale getirilmiştir. Filmin hikayesi oluştururken bazı karakterlerin hikayeye katılımı zaman zaman çizgi romana göre farklılıkların oluşmasına neden olabilmektedir. Bilindiği üzere bu tür farklılaşmalar çizgi romandan canlandırmaya geçişte uyarlam sürecinin bir parçası olarak görülmektedir.

Senaryoya uyarlama süreçlerinde önceki bölümde ifade edilen farklılaşmalar ise üç şekilde incelenebilmektedir. Bunlar tasarruf, yapı ve öz şeklinde sıralanabilmektedir. Bilindiği üzere sinema filmlerinde zaman kısıtlı olduğu için anlatının hızlıca kurulması gerekmektedir. Bunu gerçekleştirebilmek için ise zaman süreci dramatik geriliminde sürdürülebilmesi maksadıyla kısaltılmaktadır. Ana hikayeye herhangi bir zarar vermeden yan olaylar öyküden çıkarılabilir ve

dramatik yapıdan tasarruf sağlanabilmektedir. Her bölüm bir diğerini etkilediği için ise yapısal olarak epizotik anlatı yapısının geçerli olduğu yapılarda bir bölümde gerçekleşen olaylar diğer bölüme sebebiyet vermekte takip eden bölümde de gelişmelerin neticelenmesi izlenebilmektedir. “Uyarlama senaryolarda dramatik yapının gerçekleştirilebilmesi için de karakterler ve zaman törpülenmektedir; ancak bu gerçekleştirilirken dahi öz her zaman korunmalıdır” (Çetin, 1999: 6).

2016 yılında izleyici ile buluşan Kötü Kedi Şerafettin filmi, *ilk aşamada üç boyutlu değil uzun metraj bir stop – motion filmi olarak çizgi romandan uyarlanmak istenmiştir* (Yenidoğan, 2018: 77). Bu noktada çizgi romanın filme uyarlanmasında bir takım sorunlarda çıkmıştır. Bülent Üstün kendi çocuğu gibi gördüğü karakterin sinemaya geçiş ile sanatsal bir değer ötesinde parasal bir olguya kurban gitmesini içine sindirememiştir. Film incelendiğinde Bülent Üstün’ün yansıtmak istediği Punk felsefesini tamamen taşıyamamıştır. Çizgi roman olarak değerlendirildiğinde Kötü Kedi Şerafettin, yetişkinler için mizahi özellikler taşıyan bir yapıya sahiptir. Sinemaya geçişte ise yönetmenin amacı canlandırma sinemasının sadece çocuk filmleri üretmek hedefiyle ilerlememesi gerekliliğinin kanıtlanması olmuştur. Bir başka şekilde değerlendirme yapmak gerekirse; Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanının canlandırmaya uyarlanması ile sinema sektörünün çizgi roman dünyasından oldukça farklı olduğu görülmüş olup, bu nedenle çeşitli değişikliklerin uygulanması söz konusu olmuştur. “Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanında karakterin küfürbaz ve argo konuşan halleri sinemaya geçişte bazı değişikliklerin yaşanmasına neden olabilmektedir. Buna rağmen karakterin özellikleri oldukça az

törpülenerek seyirci karşına çıkmayı başaramabilmiştir” (Savaş, 2018: 134). Kötü Kedi Şerafettin filmi tüm bu süreçlerin sonunda ülkede üç boyutlu filmler için gerekli özellikleri taşımasının yanı sıra +13 yaş sınırı taşıyan ve yetişkinler için gerçekleştirilmiş ilk üç boyutlu animasyon filmi ünvanını almayı başaramabilmiştir.

Kötü Kedi Şerafettin filmi dört yıl süren bir üretim sürecinden geçmiş olmasına rağmen fikir aşamasından bu yana değerlendirildiğinde yaklaşık on beş yıllık bir sürecin neticesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu doğrultuda filmin önemli özelliklerini aşağıdaki şekilde sıralamamız mümkün olacaktır (Yenidoğan, 2018: 69):

- Kötü Kedi Şerafettin, günümüz animasyon dünyasında ülkemizde üretilmiş olan en başarılı filmler arasında bulunmaktadır.
- Türkiye’de ilk kez gerçekleştirilmiş ve dünya standartlarını yakalamış olan nitelikte bulunmaktadır.
- Bütçesinin diğer dünya örneklerine göre düşük olmasına rağmen ülkede özellikle üç boyutlu animasyon için bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir.

Filmin üretim aşaması oldukça efor isteyen bir süreç içinde geçmiş olup, filmin geçtiği mekanların özellikle Cihangir semtinin binlerce kara fotoğrafı çekilerek modellenmesi sağlanmıştır. *“Mümkün olduğunda gerçek yaşama ve çizgi roman aslına sadık kalınarak bir geçişin sağlandığı film, Kötü Kedi Şerafettin’in fantastik dünyasının da bir yansıması niteliğinde olmuştur”* (Savaş, 2018: 139). Çizgi romandan canlandırmaya geçiş niteliğindeki bu uyarlamada dünyanın büyük diğer yapımlarından farklı olarak

hem çalışan sayısı hem de bütçesi bakımından büyük olanaklara sahip olmayan Kötü Kedi Şerafettin filmi, ülkede bundan sonraki süreçte yapılmış ve yapılmakta olan yapıtlara örnek niteliği taşımaktadır.

Türkiye’de özellikle 1930’lı yıllardan günümüze tün olanaksızlıklara rağmen Türk canlandırma sineması, 2000’li yılların başından bu yana kayda değer projelerin üretilmesi için bir hareket içine girmiş bulunmaktadır. Kötü Kedi Şerafettin projesi bu anlamda sektör için bir hareket noktası olma özelliği taşımıştır. Film 5 Şubat 2016 günü 276 sinema salonunda izleyici ile buluşmuştur. Arjantin, Almanya, Panama, Kore ve Hollanda gibi dünyanın birçok ülkesinde de vizyona girmeyi başarmıştır.

Filmin konusu ile ilgili genel hatlarıyla bir değerlendirme yapmak gerekirse; Kötü Kedi Şerafettin, önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere Bülent Üstün tarafından yaratılmış konuşabilen bir kedi karakteridir. Film Beyoğlu’nda geçmekte olup, Kötü Kedi Şerafettin ve arkadaşları Fare Rıza, Martı Rıfkı ile mangal hazırlığı yapmaları ile başlamaktadır. Kötü Kedi Şerafettin’in babası olarak gördüğü Tonguç tarafından evden kovulmasıyla başlayan macerada çeşitli sıkıntılar ile karşılaşır, baba olduğunu öğrenir ve ilk kez aşık olur. Yaşadığı tüm sıkıntı ve aksiliklerin çözümü için ise arkadaşları Rıfkı’nın önerisi ile insan gibi davranmaya başlarlar ve banka soyma girişiminde bulunurlar. Bir oğlun tüm bu süreçler neticesinde nasıl babaya döndüğünü ifade etmesi açısından ilginç bir konu ile film karşımıza çıkmaktadır.

2016 yılında Kötü Kedi Şerafettin ile birlikte vizyona 32 canlandırma filmi girmiştir.

Bunlar;

“Buzdevri 5, İyi Bir Dinazor, Kayıp Balık Dori,

Angry Birds, Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı, Zootropolis, Kung Fu Panda 3, Troller, Leylekler, Şarkını Söyle, Karlar Kralı Norm, Barbie: Uzay Macerası, Kuzular Kurtlara Karşı, Ayı Kardeşler: Kurtarma Operasyonu, Ayı Kardeşler: Büyülü Kış, Canım Kardeşim Benim, Robinson Crusoe, En Süper Kahramanlar, Kahraman Koala, Kubo ve Sihirli Telleri, Kartopu Savaşları, Doraemon: Taş Devri Macerası, Cesur Horoz, Sevimli Kedi İşbaşında 2, Küçük Şövalye Trenk, Süper Papağan, Sevimli Tilki, Ratchet ve Clank, Savva Küçük Savaşçı, Küçük Kral'dır" (Savaş, 2018: 146-147).



Resim 4. Kötü kedi şerafettin film afişi
(Savaş, 2018: 144)

Kötü Kedi Şerafettin söz konusu bu filmler arasında 359.176 kişi izleyici ile altıncı sıraya yerleşmiştir. Bu izlenme oranları ile

söylenmektedir ki; Kötü Kedi Şerafettin filmi canlandırma sineması açısından değerlendirildiğinde ülke ortalamasının üzerinde bir izlenme başarısı elde edebilmiştir.

Sonuç

18. yüzyılın başlarından itibaren canlandırma sineması ile ilgili çalışmalar başlamış bulunmaktadır. İlk örnekler karikatür ve sihirbazlık kökenli kişilerin alanlarını yansıttıkları denemeler olarak kaşımıza çıkmaktadır. Canlandırma sineması önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere Emile Cohl, Winsor McCay, Max Fleischer ve Walt Disney gibi öncülerle gelişmiş ve dünya genelinde kabul görmüştür. Çizgi romanların canlandırma sinemasına uyarlama çalışmaları ise 1940'lı yıllarda ilk kez Amerika Birleşik Devletleri'nde görülmüş, İkinci Dünya Savaşı ile çizgi roman camiasında patlayan "Süper Kahramanlar" furyası ile yükselişe geçmiştir.

Türkiye'de özellikle çizgi roman 1930'lı yıllardan bu yana görülmeye başlanmış ve 1950'li yıllardan sonra özellikle tarihi kahramanların çizgi romanları oldukça geniş bir ilgi ile karşılanmıştır. Canlandırma sineması da ülke de ilk kez yine 1930'lı yıllarda Walt Disney yapımlarının gösterimi ile izleyici ile tanışmıştır.

Günümüzde ise canlandırma sineması anlamında yapımlar oldukça sınırlı sayıda bulunmaktadır. Bunun en önemli nedenleri arasında ekonomik koşullar ve sanatsal kaygıların yerine ticari kaygıların sinema sektörüne egemen olması sayılabilmektedir. Çalışmamıza konu olan ve çizgi romandan canlandırma sinemasına geçişin ülkedeki en iyi örneklerinden birisi olan Kötü Kedi Şerafettin, sanatsal kaygıların ticari kaygıların önüne geçtiği ve fikir aşaması da düşünüldüğünde 15 yıllık bir emek

ile eforun ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. 2016 yılında vizyona girerek elde ettiği izlenme sayıları ise ülke ortalamasının üzerinde seyrederek canlandırma sineması için örnek olmuştur. Bunun yanı sıra yapının örnek film olarak ele alınmasını sağlayan koşullar arasında Cihangir'in filmin geçtiği mekân olarak gerçek anlamda filme yansıtılmış olması da gelmektedir. Ayrıca filmin tüm seslendirmelerinin tiyatro sanatçıları tarafından yapılmış olması da seslendirme kısmına da oldukça önem verildiğinin bir kanıtıdır. Tüm bu özellikleri ile Kötü Kedi Şerafettin filmi tarihte yerini önemli bir eser olarak almıştır.

Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanının canlandırma sinemasına geçişte en çok senaryolaştırma kısmında zorlanıldığı düşünülmektedir. Uyarlamalarda özellikle kaynak eserin ruhunun korunabilmiş olmasının uyarlamamanın başarı ile gerçekleştiği kabul edilecek olur ise bu anlamda çizgi romandan canlandırmaya geçişin başarılı olduğunu ifade etmek doğru olacaktır. Bülent Üstün özellikle senaryo aşamasında yaklaşık 300 sayfalık bir çalışma ortaya koymuş ve orijinal eserin mümkün olduğunca yapısını korumayı amaçlamıştır. Uyarlama senaryolarında geçişi sağlayan tasarruf, yapı ve öz kavramlarını göz önünde bulundurduğumuzda Kötü Kedi Şerafettin filminde de çizgi romana göre kısaltmalar yapılmış ancak yapı ve öz korunmuştur. Geçişte yaşanan bazı farklılaşmalar ise uyarlama senaryolarında doğal bir süreçtir. Bu filmde geçişe bağlı farklılaştırmaların biraz fazla olabileceği düşünülse de geçişin başarısını etkileyecek oranda bir farklılaşma söz konusu olmamıştır.

Kaynakça

- Alpin, H. (2006). *Çizgi Roman Ansiklopedisi*. İnkılap Kitabevi.
- Bayraktaroğlu, N. D. (2011). Türkiye'de 1980 Sonrasında Bir Altkültür Grubu Olarak Punk'ın Oluşumu, Yüksek Lisans Tezi, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cantek, L. (2014). Türkiye'de Çizgi Roman, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, L. (2016). Çizgili Hayat Kılavuzu Kahramanlar Dergiler ve Türler, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Çetin, Z. (1999). Senaryo ve Uyarlama İlişkileri, *İstanbul Üniversitesi Dergisi*.
- Dağtaş, E. ve Yıldırım, O. (2017). *Mizah Anlayışının Yeni Hali "Caps" Leri "Dünya Tarihinin Yön Veren Kişiler" Üzerinden Okumak*. Intermedia.
- Dervişoğlu, B. (2020). Pixar Şirketinin, Canlandırma Sinemasının Dijitalleşme Sürecinde 3 Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Kullanılmasına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Dokur, E. (2019). Canlandırma Sinemasında Hayvan Karakterleri ve Antropomorfizm, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Güngör, A. (2021). Feminizm ve Çizgi Roman, ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, (11): 85-101.
- Kalyoncu, Z. Ö. (2019). Türk Canlandırma Sinemasında Değerler Temsilinin Analizi, Doktora Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kirel, Y. D. D. S. (2004). Uyarlamak mı? Uyumlanmak mı?: "Tersyüz-Adaptation" .Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, (1), 115-134.

Kireççi, Ü. (2008). Çizgi roman Senaryosu, İstanbul: Crea Yayınevi.

Savaş, C. (2018). Türkiye’de Canlandırma Sineması: "Kötü Kedi Şerafettin" Örneği, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Şenol, F. ve Cantek, L. (2007). Çizgili Kenar Notları, İstanbul: İletişim Yayınları.

Uzun, A. (2021). Çizgi Roman ve Yeni Sunum Biçimleri, Yüksek Lisans Tezi, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Yağlı, A. (2007). Modern Bir Anlatı Sanatı Olarak Çizgi Roman, İstanbul: Kriter Yayınevi.

Yenidoğan, C. (2018). 3 Boyutlu Filmlerin Yapım Süreçleri ve Türkiye’den Bir Örnek: Kötü Kedi Şerafettin, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.