



ISSN:1306-3111

e-Journal of New World Sciences Academy
2010, Volume: 5, Number: 4, Article Number:D0038

FINE ARTS

Received: June 2010
Accepted: October 2010
Series : D
ISSN : 1308-7290
© 2010 www.newwsa.com

Armağan Gökçearsan
Gazi University
armagangokce778@gmail.com
Ankara-Turkey

**CANLANDIRMA SİNEMASINDA KARAKTER TASARIMI VE AMERİKA KÖKENLİ ÖNEMLİ
CANLANDIRMA KARAKTERLERİNİN ANALİZİ**

ÖZET

Canlandırma sinemasının en önemli öğelerinden biri karakter tasarımıdır. Canlandırma sinemasının ilk yıllarından günümüze kadar hafızalardan silinmeyen pek çok karakter tasarlanmıştır. Çocukluk yıllarının unutulmaz kahramanlarının oluşum süreci incelendiğinde, karakterler tasarlanırken teknolojik ve toplumsal gelişmelerin yanı sıra animasyon sanatçılarının kendi üslupları da etkili olmuştur. Bu kahramanlar o kadar çok sevilmiştir ki, zaman zaman bir film yıldızı gibi algılanmış, yalnızca ekranda izlenmekle kalmamış eşya, araç, gereç ve giysi gibi pek çok üründe kullanılan ticari bir meta haline de gelmiştir. "Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi" başlıklı bu çalışmada önemli canlandırma karakterleri görsel, psikolojik ve sosyo-kültürel özellikleri bakımından incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Canlandırma Sineması, Karakter Tasarımı, Psikoloji, Sosyoloji, Amerika

**CHARACTER DESIGN IN ANIMATION CINEMA AND ANALYSIS OF IMPORTANT
ANIMATION CHARACTER AMERICA OF ORIGIN**

ABSTRACT

One of the most important components of animation cinema is character design. Numerous memorable characters have been designed from the first years of animation cinema to today. When the development of these memorable charters is examined, it is seen that styles of animation artists had been effective as much as technologic and social developments. These characters were so liked that sometimes they had been treated as movie stars and they became a brand for various products like furniture, tools and clothing. This study "Character Design in Animation Cinema and Analysis of Important Animation Character America of Origin" will examine primary animation characters in terms of their visual, psychological and socio-cultural characteristics.

Keywords: Animation, Character Design, Psychology, Sociology, America

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Yaklaşık yüz yıllık geçmişe sahip olan canlandırma sanatı, kısa geçmişine rağmen oldukça hızlı bir gelişme göstermiştir. Canlandırma sanatı, günlük hayat deneyimleri, efsane ve masalları konu alan senaryosu ve bu senaryo içinde izleyicinin kendini ve çevresindeki kişileri özdeşleştirdiği karakterleriyle sinemaya yakın durmaktadır. Sinemadan başka karikatür, çizgi-roman, plastik sanatlar ve grafik mizah gibi diğer pek çok sanat dalı ile de ilişkilendirilebilir. Canlandırma sanatı özünde hareket ile yakından ilişkisi olan bir yaratı alanıdır. Hareket, canlandırmanın en önemli öğesi olmakla birlikte; renk, biçim, müzik ve kurgu da canlandırmayı oluşturan diğer önemli tasarım öğeleri arasındadır. Canlandırmanın izleyici tarafından izlenmesinin ve kabul görmesinin en önemli nedenlerinden biri ise karakter tasarımıdır. Tom ve Jerry, Şirinler, Red Kit, Miki Fare gibi uzun yıllar izleyicinin hafızasından silinmeyen oldukça özgün karakterler tasarlanmıştır ve bu karakterler aslında ticari bir endüstriyi de ifade etmektedir. Karakterlerin tüm dünyaya pazarlanması, yalnızca canlandırmaların televizyonda ya da sinemada gösterilmesi ile olmamakta, aynı zamanda bu karakterlerden oyuncak, giysi, eşya ve araç-gereç de üretilmektedir. Büyük bir ticari pazara sahip olan canlandırma ve karakter tasarımı pek çok yönüyle incelenmesi gereken bir alandır. "Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı" başlıklı bu çalışmada, tarihe geçmiş önemli karakterler görsel, psikolojik, sosyal ve kültürel özellikleri bakımından ele alınacaktır.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Evrensel anlamda düşünüldüğünde canlandırma sineması; ticari getirisi, kitleleri etkileme özelliği, sanat ve tasarıma olan katkısı ile her geçen gün büyüyen ve üzerinde yatırım yapılan alanlardan biridir. Öneminin farkında olan çok uluslu yapım evleri her gün yeni canlandırmalar ve yeni karakterlerle, kitleleri her yönüyle etkisi altına almakta, aynı zamanda büyük bir maddi gelirin de sahibi olmaktadır. Ülkemiz (Türkiye) ve diğer gelişmekte olan ülkeler, teknolojiyi yakından takip etmesine karşın bazı alanlarda istenilen seviyeye ulaşamamıştır. Bu alanlardan biri de canlandırma sinemasıdır. Özellikle canlandırma sinemasının ilk yıllarından beri varlığını yoğun bir biçimde hissettiren Amerika, Japonya ve pek çok Avrupa ülkesi özgün karakterler yaratarak, kendi kültür ve ideolojilerini tüm dünyaya yaymışlardır. Ancak Türkiye'nin ne yazık ki yarattığı herhangi bir canlandırma karakteri bulunmamaktadır. Türkiye deyince akıllarda yer edinen ve bu toprakları yansıtan, dünya mal olmuş herhangi bir karakter tasarlanamamıştır. Güzel sanatlar fakültelerinin, çizgi film bölümlerinden mezun olan pek çok genç olmasına karşın özgün bir Türk tiplemesi yaratılamamıştır. Bunun bir nedeni kültür bakanlığı ve devlet televizyonunun bu alana yeterli yatırımı yapmamasıdır. Bir diğer nedeni ise canlandırma sineması ve karakter tasarımı konusunda yapılan araştırmaların yetersizliğidir. Zaman zaman Nasrettin Hoca, Karagöz ve Hacivat gibi Türk kültürünün önemli mizah karakterleri canlandırmalara konu olsa da, bu karakterler tüm dünyada etkin olarak varlık gösterememiştir. Bu nedenle, "Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi" başlıklı bu çalışmada karakter tasarımı pek çok yönü ile ele alınarak, bu alana ilgi duyan insanların bilgilenmesi hedeflenmiştir. Tüm dünyanın ilgi ile izlediği önemli canlandırma karakterlerinin oluşum süreçleri, sosyolojik ve psikolojik özellikleri ve görsel

yapısı ele alınarak, bir kaynak oluşturulması amaçlanmıştır. Karakter tasarımı yapılırken uygulanan yöntem ve tekniklerin ayrıntılı bir bakış açısı ile anlatıldığı bu çalışmanın, ileriki yıllarda alana pek çok katkısı olacağı, bu toprakları ve diğer gelişmekte olan ülkeleri yansıtan özgün karakterlerin tasarlanarak, tüm dünyaya yayılacağı umulmaktadır.

Öncelikle "Canlandırma nedir?" sorusuna cevap bulmak gerekmektedir. Canlandırma en basit tanımı ile, "durağan nesnelere bazı süreçlerden geçtikten sonra hareketlenmesi" biçiminde tanımlanabilir. Canlandırma Ilgaz'ın deyişiyle "durağan olanı yaşamla doldurma sanatıdır" (Ilgaz 1997:10). Bir diğer tanıma göre "Canlandırma cansız şeylerin canlı gibi görünmesini sağlar. Gerçeğin sunumunu yapan fotoğraflar dizgesi değildir, çizgilerin fotoğraflanması ile oluşmuş bir dizgedir" (Seldes, 1979:602). McLaren ise canlandırmanın tanımını hareket olgusundan yola çıkarak şöyle ifade etmektedir:

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

Hünerli'nin canlandırma ile ilgili yorumu ise şöyledir:

"Genel anlamda canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Canlandırma sinemasıysa, bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir" (Hünerli, 2005:69).

3. CANLANDIRMALARDA KARAKTER TASARIMI

Canlandırmalarda imgeler karakter ve arka plan olmak üzere iki grupta değerlendirilebilir. Arka planlar karakterin hareketine olanak veren ve onun öne çıkmasını sağlayan durgun alanı ifade eder. Karakterler canlandırmanın merkezindeki öge olması nedeniyle, arka plana göre genellikle izleyici tarafından daha çok hatırlanır. Karakter tasarımında uygulanan pek çok farklı yaklaşım vardır. McCloud "Çizgi Romanları Anlamak" isimli kitabında, bir karakterin tasarımı sırasında fotogerçekçi, ikonik ve soyut yaklaşımların kullanıldığını ifade eder ve bunu şöyle açıklar:

"Bir insanın yüzünü örnek alırsak, bu yüzün gerçekçi bir anlayışla fotoğrafa yakın bir şekilde oluşturulması fotogerçekçi, insan yüzünü andıran fakat insan yüzü olmayan şekilde, örneğin gülen yüz şeklinde oluşturulması ikonik; insan yüzünün tamamen başka bir önermenin ürünü olacak şekilde yapılandırılması ise soyut yaklaşımdır" (Furniss, 1998:66).

Bir üçgen, kare ya da amorf bir biçimden oluşan karakterler soyut formlardır. Soyut karakterler tasarlayan canlandırmacılar arasında biri İtalyan canlandırmacı Bruno Bozzetto'dur. Bozzetto, *Female and Male* isimli canlandırmasında, kadınları daire, erkekleri ise kare formunda tasarlamıştır. Kadınlar ve erkeklerin yaşama bakışındaki farklılığın anlatıldığı canlandırmada, bu iki karakter soyut formda olmasına rağmen dairenin kadın, karenin de erkek olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır. Soyut karakterlerin kullanıldığı canlandırmalar daha

çok sanatsal ve felsefi amaçla üretilenlerdir. Ticari amaçla üretilen canlandırmalarda, soyut imgelerin çok fazla kullanılmadığı görülmektedir. Ticari canlandırmalarda çoğunlukla kedi, köpek, insan gibi daha anlaşılır karakterler tercih edilmektedir. Öykü ve senaryo farklılaşsa da genellikle tanınabilir tiplerin seçilmesi yönünde güçlü bir eğilim vardır.

İkonik imgeler karakter tasarımında en fazla tercih edilen imgelerdir. "McCloud, gülen yüz gibi sadece manaya indirgenmiş ikonik imgelerin, izleyiciye gerçekçi imgelere göre kendilerini özdeşleştirebilmeleri açısından çok daha fazla özgürlük verdiğini ileri sürer" (Furniss, 1998:67).

Karakter tasarımı kısaca, senaryoda belirtilen karakterin görselleştirilme sürecidir. Canlandırmanın öyküsünü ya da senaryosunu yazan senarist, karakterin amacını, yaşam biçimini, diğer karakterlerle olan ilişkisini, psikolojik özelliklerini, geçmişini, kısaca kişilik öğelerini metin haline getirir. Bu aşamadan sonra animasyon sanatçısı senaryoda yazılan karakterleri kendi estetik bilgi birikimine ve yaşam deneyimine göre görselleştirerek özgün karakterler yaratılmasını sağlar.

Yeşilot, karakter tasarımını "senarist tarafından çatışmaları, geçmiş, geleceği, sorunları ve amaçlarıyla orijinal bir kişilik yaratılması ve animasyon filmleri içinse metin halinde yaratılan bu karakterin bir animasyon sanatçısı tarafından resmedilerek görselleştirilmesi süreci" olarak tanımlar (Yeşilot, 2000:6).

Karakter tasarımının senaryodan yola çıkılarak oluşturulması tek yöntem değildir. Karakterlerin senaryo temel alınarak tasarlanmasının yanı sıra, karikatür ya da çizgi romanlar da karakter tasarımında yaygın olarak kullanılmaktadır. Pek çok ünlü canlandırma karakterinin başlangıçta birer çizgi roman ve karikatür formunda olduğu, daha sonra canlandırma ortamına uyarlandığı bilinmektedir.

"Amerikan animasyonunun ilk yıldızları, Emile Cohl tarafından ilk olarak 1913 Ocak ayında yayımlanan ve George McManus'un yarattığı bir karikatür bandını temel alan *The Newlyweds* dizisinin karakteridir. 1913 yılında Pathe Freres'in yarattığı *Mut ve Jeff* ya da aynı yıl Bray'in yarattığı *Colonel Heeza Liar* gibi insana benzer karakterler kullanan birçok popüler animasyon dizisi de, karikatür bantlarını temel almıştır" (Furniss, 1998:67).

Belçika kökenli Şirinler (The Smurf), Tenten (Tintin) ve Red Kit (Lucky Luke) gibi pek çok ünlü canlandırma karakteri de başlangıçta birer basılı karikatürdü. Çizgi romanları canlandırmaya dönüştüren ülkelerden biri de Japonya'dır. Japonya'da 'manga' olarak bilinen pek çok canlandırma karakteri 'anime' olarak bilinen canlandırmalara dönüştürülmüştür. En bilinenlerinden biri Japonya'nın başarılı çizgi roman sanatçılarından Osamu Tezuka'nın 1960'ların başında Astro Boy (Görüntü 1) isimli çizgi roman karakterini canlandırmaya uyarlamasıdır.



Görüntü 1. Astro Boy isimli karakter
(Image 1. Astro Boy named character)

Karakter tasarımında özgün kişilikler yaratmak, karakterin ayırt edici özelliklerinin belirlenmesi ile mümkün olabilir. Karakterin diğer karakterlerden ayırt edilebilmesi için belli yönlerinin farklılaştırılması gereklidir. Bu yönler şöyle sıralanabilir:

- " Hareket yönünden,
- Tepki yönünden,
 - Diğer karakterlerin tepkisi yönünden,
 - Dialog yönünden,
 - Görünüş, giyim ve davranışlarının karakteristik şekilleri yönünden,
 - Kullandığı eşyalar ve objeler yönünden,
 - Bulunduğu konuma uygunluğu yönünden,
 - Başkalarının davranışlarına zıtlığı yönünden,
 - Adı yönünden" (Foss, 1992:136).



Görüntü 2. Fred Çakmaktaş
(Image 2. Fred Flinstone)

Bazı karakterler olaylar karşısında gösterdikleri tepkiler ile diğer karakterlerden farklılaşırlar. Örneğin Bill Hanna ve Joe Barbera'nın tasarladığı *Taş Devri* (1960-1966) adlı canlandırmada baş karakter Fred Çakmaktaş'ın (Görüntü 2) olaylar karşısında sıklıkla kullandığı "Yaba-daba-du!..." ifadesi onu tepki yönünden filmdeki diğer karakterlerden ayırt etmektedir. Benzer bir yaklaşım 1930'ların ünlü canlandırma karakteri Betty Boop'da da (Görüntü 9) uygulanmıştır. Betty'nin "Boop-boop-a-doop!.." haykırışı onun tepki yönünden ayırt edici özelliğidir.



Görüntü 3. Şirin Baba, Gözlüklü Şirin, Süslü Şirin
(Image 3. Papa Smurf, Brainsy Smurf, Vanity Smurf)

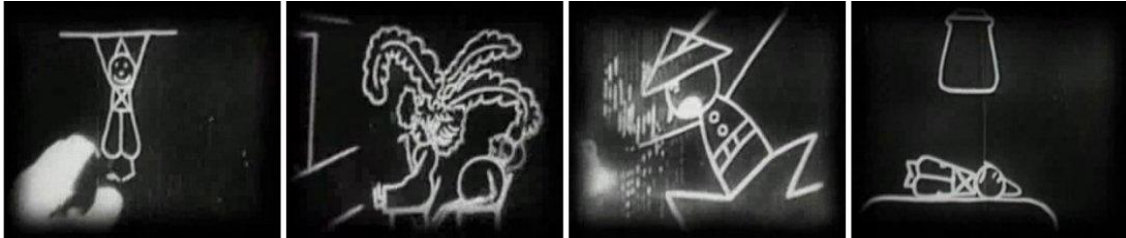
Bazı karakterlerin ayırt edici yönü ise görünüş, giyim ve davranışların karakteristik şekillerinin farklılaştırılması ile mümkündür. Bu duruma verilebilecek en iyi örnek, Şirinler'dir.

Şirinler'de birbirine benzeyen pek çok insansı karakter, kullandıkları küçük aksesuarlarla birbirlerinden ayırt edilmektedir. Örneğin Şirin Baba (Görüntü 3), kullandığı kırmızı şapka ve pantolon ile diğer şirinlerden farklılaşmaktadır. Şirinler isimli canlandırmada, kırmızı şapka ve pantolon aynı zamanda Şirin Baba'yı Marx ile özdeşleştirmektedir. Gözlüklü Şirin'in (Görüntü 3) gözlük takması da onun ayırt edici özelliğidir ve kendisinin okur-yazar kimliğini ve toplumu bilgilendirme görevini yansıtmaktadır. Şirin Baba'nın yardımcısı olan, asi tutumu ve işgüzar tavrıyla Şirin Baba ile zaman zaman çatışan Gözlüklü Şirin, Troçki'yi temsil etmektedir. Troçki'de Sovyetler döneminde Stalin ile sık sık çatışmıştır.

Canlandırmanın diğer karakterlerinden Süslü Şirin'in (Görüntü 3) ayırt edici özelliği şapkasına çiçek takmasıdır ve bu durum onun eşcinsellikle özdeşleştirilmesine neden olmaktadır. Güçlü Şirin'in ise kolunda kalp dövmesi vardır ve bu dövme onun ayırt edici özelliğidir.

4. TARİHSEL SÜREÇ İÇİNDE KARAKTER TASARIMI (CHARACTER DESIGN IN HISTORICAL PROCESS)

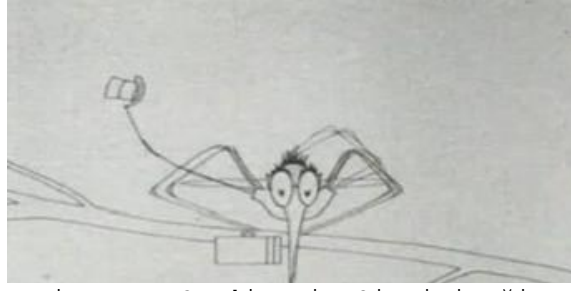
Emile Cohl, Max Fleischer ve Winsor McCay, canlandırma sanatının ilk yıllarının önemli sanatçılarıdır. Başlangıç yıllarında yalın çizgilerle ve geometrik biçimlerle tasarlanan çöp adam formundaki karakterler dikkati çekmektedir. Canlandırmanın bir çeşit yanılsama olarak algılandığı ilk yıllarda, sirk ortamının yansıtıldığı ve palyaço formunda karakterlerin tasarlandığı görülmektedir. Cohl'ün 1908 yılında gerçekleştirdiği Fantastmagorie isimli canlandırmasında tasarladığı daire, üçgen gibi geometrik biçimlerden oluşan palyaço karakteri, ilk yılların canlandırma ve karakter tasarımı anlayışını yansıtan örneklerden biridir (Görüntü 4).



Görüntü 4. Emile Cohl'ün Fantastmagorie isimli canlandırmasından kareler

(Image 4. Emile Cohl's Fantastmagorie named crtoon scenes)

İlk dönem canlandırmaları incelendiğinde, karakterlerin doğada var olduğu formuyla tasarlandığı görülmektedir. Yani karakterler izleyicinin tanıdığı canlı veya cansız varlıklarla ilişkilendirilmemiş, insan ve hayvan karakterleri ayrı ayrı ele alınmış, bu iki canlının fiziksel olarak birleşiminden yeni ve farklı karakterler tasarlanmamıştır. Bu yaklaşım, Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi/The Story of a Mosquito (1912) isimli canlandırması ile değişmiştir (Görüntü 5). Sonraki yıllarda Winsor McCay'in bu yaklaşımı Disney Stüdyoları'nda doğan; Mickey, Donald, Pluto ve diğer pek çok tiplenenin oluşturulmasına ve geliştirilmesine yardımcı olmuştur. Bu canlandırmada kullanılan sivrisinek, insan-hayvan birleşiminin ilk örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir.



Görüntü 5. Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi adlı canlandırmasındaki sinek karakteri
(Image 5. Winsor McCay's in Story of an Mosquito named cartoon is the Mosquito character)

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

Bir İnsan-hayvan birleşimi olan sinek tiplmesi izleyicinin daha önce görmediği bir biçimdir.

"Sivrisinek antropomorfik özellikler göstermeye başlar ve sonuç olarak izleyicinin böceği 'insan'a ait terimlerle anlamasını sağlar. Bu tasarım aslında bir böceğin 'yaratık'lığı ve bir insanoğlunun 'samimiyeti'nin karması olup, karakterin görüntü bakımından insanmışçasına davranmaya başlamasını sağlar" (Wells, 2000:129).

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

Ülkesinden aldığı destekle canlandırma sektörünün yaklaşık 30 yıl tek hakimi olan Disney, hafızalardan silinmeyen Miki Fare, Donald Duck, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler gibi pek çok ünlü karakteri yaratmıştır. Disney'in karakterleri incelendiğinde, insan-hayvan birleşimi ile oluşturulan karakterlerin yanı sıra, biçimden harekete pek çok açıdan gerçekçi bir üslup dikkati çekmektedir. Disney doğada var olanı bire bir aktarma çabası içine girmiş, stüdyoda at, geyik, tavşan gibi hayvanlar beslemiş, animatörler bu hayvanlara bakarak karakterlerini tasarlamışlardır. İnsan karakteri için dönemin ünlü film yıldızları kameraya alınmış, karakterlerin çiziminde kamera çekimleri referans alınmıştır.

Disney'in sektördeki egemenliğini yıkmak ve canlandırma sektöründe yer edinebilmek için bir grup animatör Disney'den ayrılarak yeni yapımevleri kurmuştur. Canlandırma tarihine karşı çıkış ve yeniden yapılanma dönemi olarak geçen bu zaman diliminde Terry-toons, UPA, Walter Lantz ve Warner Brothers gibi yapımevleri, ürettikleri farklı anlayıştaki canlandırmalar ile Disney ile güçlü bir biçimde

rekabet edebilmişlerdir. Görsellikte sadeleşme, gerçeklikten uzaklaşma, tiplerde özgünlük, konuların seçimi, argo dil kullanımı, abartılı hareket, şiddet ve cinsellik, yeniden yapılanma dönemi canlandırmalarında uygulanan farklı yaklaşımlardır. Gerçekçi stilde hazırlanan karakter tasarımları yerini, sadeleştirilmiş, özgün, daha serbest çizgilerle oluşturulmuş komik ve çılgın tiplere bırakmıştır. Yeniden yapılanma döneminde pek çok önemli karakter tasarlanmıştır. Ağaçkakan Woody Woodpecker, Kedi Felix, Bugs Bunny, Tom ve Jerry önemli karakterlerden bazılarıdır.

5. AMERİKA KÖKENLİ ÖNEMLİ CANLANDIRMA KARAKTERLERİNİN GÖRSEL, PSİKOLOJİK ve SOSYO-KÜLTÜREL ÖZELLİKLERİ (VISUAL, PSYCHOLOGICAL AND SOCIO-CULTURAL CHARACTERISTICS OF IMPORTANT CHARACTERS BASED ANIMATION OF AMERICA)

Canlandırmanın ilk yıllarından günümüze kadar yüzlerce özgün karakter tasarlanmıştır. Bu çalışmada karakter tasarımı ele alınırken tüm karakterleri değerlendirmek mümkün olmayacağı için yalnız Amerika kökenli karakterlerin görsel, psikolojik ve sosyo-kültürel özellikleri üzerinde durulmuştur. Amerika kökenli karakterlerden hayvan, insan, cansız objeler ve zıtlıklardan yola çıkarak tasarlanan ve en popüler olan karakterler ele alınmıştır. Canlandırma karakterleri incelendiğinde, hayvan, insan ve cansız objeler temel alınarak tasarlanan pek çok yıldız karakter dikkati çekmektedir. Canlandırmalarda yoğun bir biçimde kullanılan karakterlerden biri hayvan figürüdür.

"Hayvanlar gerçek yaşam içerisinde, çoğunlukla sempatik ve sevimli bulunurlar. Bu yanları sinema ve özellikle animasyon filmleri tarafından, seyircilerin ilgi ve sempatisini kazanmak için yoğun olarak kullanılır. Dolayısıyla animasyon film karakterlerinin önemli bir kısmını, insanlaştırılmış hayvan karakterler oluşturur" (Yeşilot, 2000:18).

Pek çok ünlü hayvan karakteri antropomorfik yani iki ayak üzerinde yürüme, konuşma gibi özelliklere sahiptir. Hayvanlara insana benzer davranışlar verilmesi, yalnız canlandırmalarda görülen bir özellik değildir. Edebiyattan sinemaya, tiyatroya kadar pek çok alanda insansı özellikler taşıyan hayvan karakterleri görülmektedir. Hayvan karakterine insansı özellikler verme düşüncesi daima heyecanla karşılanan bir yaklaşım olmuştur. "Hayvanlara ya da hareketsiz nesnelere insan özellikleri verme geleneği, insanlığın başlangıcından beri animizm (Dünya'daki her şeyin bir ruhu olduğu ve insanları etkilediği inancı) ve totizm (doğadaki varlıkların ritüellere eklenmesi) gibi pratikler yoluyla görülmektedir" (Furniss, 1998:68).



Görüntü 6: Miki Fare
(Image 6. Mickey Mouse)

Tüm dünyanın tanıdığı ve Walt Disney'in yarattığı Miki Fare, (Mickey Mouse) hayvan-insan birleşimiyle oluşturulan karakterlerden biridir. Bedeninden büyük kafası, elleri ve ayakkabılarıyla, kürdan gibi ince bacakları ve kollarıyla milyonların tanıdığı ve sevdiği bir ikon haline gelmiştir. Walt Disney Şirketi'nin sembolü haline gelen ve Steamboat Willie isimli canlandırmada ilk defa görülen Miki Fare (Görüntü 6) Disney ve dönemin başarılı canlandırmacısı Ub Iwerks arasındaki işbirliği sonucunda ilk kez 1928 yılında sahneye çıkmıştır. Miki Fare'nin tasarlanması, Disney'in en zor zamanlarına denk gelir. Bir farenin bir çizgi film serisinin yıldızı olması fikri Disney'in yapımcı Mintz ile New York'ta yaptığı başarısız bir toplantının ardından çıktığı tren yolculuğunda ortaya çıkmıştır. Disney, farenin tasarım sürecinin hikayesini İngiliz yayın organı The Windsor Magazine'nin 1934'teki bir sayısına şöyle anlatır:

"Hikayenin en önemli bölümü, Disney'in yeni bir kontrat imzalamamış ve geleceği belirsiz olarak, trene binmesiyle başlar, Disney, 'Cesaretim kırılmış mıydı?' diye sorar kendi kendine. 'Asla! Aslında mutluydum. Çünkü o sorunların ve karışıklığın içinde alaycı ve neşeli bir figür belirlemeye başlamıştı. Ve sonunda geldi bir fare. Haşarı, çılgın, küçük bir fare. Bu fikir beni tamamıyla etkisi altına aldı. Trenin raylarından çıkan ses onun adına dönüşüyordu: 'Tıkır tıkır, fare, tıkır tıkır, fare' diye inliyordu sanki tren. Düdüğü onu haykırıyordu: 'F-f-f-f-faaaaarreee.' Trenim Orta Batı'ya varmadan hayali fareme iki büyük sedef düğmesi olan kırmızı ve kadife bir pantolon giydirmiş, ilk senaryoyu bitirmiş ve her şeyi hazırlamıştım" (Schickel, 1997:116).

Walt Disney'in farelere karşı özel bir ilgisinin olduğu hatta fare beslediği bilinmekteydi. Disney "Kansas City bürolarında oldukça geniş bir fare ailesini beslediğini açıkça kabul etmiştir. İlk başlarda onların hışırtılarını müsvette kağıt sepetinden duymuş, ama mekanı tamamen işgal etmelerine asla izin vermemiştir" (Schickel, 1997:116).

Miki Fare isminin ortaya çıkışı konusunda çok çeşitli söylentiler vardır. Disney yarattığı fareye ilk başta "Mortimer Mouse" ismini koymuştur. Bu, Disney'in Kansas City stüdyosunda beslediği evcil farenin ismidir. Daha sonra bayan Disney (eşi), "Mortimer"

ismini fazla gösterişli bulmuş ve daha ciddi bir ismin kullanılması gerektiği konusunda baskı yapmıştır. Disney'in bu ismi dağıtımçı şirketin sahibinin beğenmemesi üzerine değiştirdiği de söylentiler arasındadır.

Fare görsellik bakımından incelendiğinde basit ve sade oluşu dikkati çekmektedir. Disney yapımevinin iki haftada bir 700 metre film çıkarması gerekiyordu, bu nedenle çizimi zor bir karakter yapılamazdı. Binlerce karenin kısa bir zaman dilimi içinde yetiştirilmesi zorunluluğu karakterin görsel yapısını etkilemiştir.

"Miki iki büyük yuvarlak daireden oluşturulmuştu, bu dairelerden biri gövde diğeri ise baştı. Başa daha küçük olan iki daire eklenmişti, bu küçük daireler ise kulakları oluşturuyordu. Kauçuk hortumdan oluşan bacakları ve kolları vardı. Kollar ilk sahnelerde eldivensiz olan tombul ellerle bitmekte, bacaklar ise onu dengede tutan ayaklarla bitmekteydi. O arkasında bulunan cılız bir kuyruk ile donatılmıştı ve önde iki düğmesi olan bir pantolon giymekteydi. Yuvarlak daire formundaki kafasına yaramaz, bon bon biçimindeki burun ve düğmeye benzer gözlerin eklenmesiyle fare çok daha ifadeli olmuştu. Hareketlendirmede kolaylık sağladığı için yuvarlak formlar tercih edilmişti çünkü yuvarlak formların hareketlendirme konusunda büyük kolaylıklar sağladığı keşfedilmişti" (Finch, 1973:49).

Fare yuvarlak hatlarının sağladığı sevimliliğin yanı sıra hızlı ve hareketli bir karakterdir. *Time* dergisine göre, Mickey'in keskin bir biyografisini sundukları sayıda, "...Mickey, kürdan gibi bacakları, ayakkabı düğmesi gibi gözleri, uzun ve sivri burnuyla sıska bir yaygaracıydı. Güldüğü zaman dişleri, gerçek bir fareden daha fazla, keskin ve acımasız görünürdü..." (Time, 1954). Miki'nin psikolojisi görüntüsü ile uyumluydu. "Hızlı, ukala ve acımasız, en iyi ihtimalle yüzsüz ve hınzır bir çocuk, en kötü ihtimalle küçük ve sadist bir canavardı" (Schickel, 1997:126).

1900'lerin başında ortaya çıkan yeni eğlence anlayışı fare figürünün oluşumunda etkili olmuştur. Amerikan toplumunun yaşam tarzını ve eğlence anlayışını değiştiren kitle kültürü, burjuva eğlencesi ve işçi sınıfı eğlencesi arasındaki derin uçurumun yansımalarıydı.

"1920'lere kadar, on yıl boyunca tutuculuğu (Victorianism) takip eden soylu eleştiriye karşı bir başkaldırı vardı ve bu isyanın zaferi özellikle neşelendirici, öğretici, burjuva eğlencesi ve müstehçen, hoyrat, göz ardı edilen işçi sınıfı eğlencesi arasındaki geleneksel farklılıkların yansıdığı eğlence sektöründe açık bir biçimde görülmekteydi. 1900'lerin başında ticari eğlenceden kaynaklanan vodvil, profesyonel sporlar, eğlence parkları, kentli müzik klüpleri, radyo, pikap kayıtları bulanık sınıf ayrımcılığına yardımcı oldu" (Watts, 1997:33).

Walt Disney bu yeni eğlence anlayışını kavrayarak gülme-ağlama, heyecan-korku, fantezi-kendini tamamlama ve tüketimden oluşan bu öğeleri fare figüründe başarıyla birleştirebildi.

"Miki'nin garip davranışları popüler müzik, vodvil komedi, vodvil dans, ekranın bir ucundan diğerine büyüleyici bir biçimde hareket eden muhteşem görüntüleri

besleyen komik toplumsal hiciv gibi öğelerin yüklenmesiyle oluşan eğlencenin festival ruhunu biçimlendirdi. Bu büyüleyici karışım ne gerçekçilik ne de yüceltme çabasıydı sadece basit bir kitle eğlenceydi. Miki'nin cazibesinin bir kısmı, özünde var olan sevimlilik ve albeniden kaynaklanmaktaydı elbette, ama cazibesinin büyük bir kısmı çok daha geniş bir kaynaktan akmaktaydı. Basitçe açıklamak gerekirse, Disney kitle kültürünün duygu ve ritmini yansıtan içgüdüsel bir duyguya sahipti" (Watts, 1997:33).

Cansız objeler de karakter tasarımında yoğun olarak kullanılmaktadır. Sponge Bop (Sünger Bop) cansız objeklerden esinlenerek tasarlanan karakterlerden biridir. İlk kez 1999 yılında TV'de gösterilen Sponge Bop (Görüntü 7), abartılı ağız, basık alnı, incecik bacakları, delikli bedeni, büyük gözleriyle süngerden esinlenerek tasarlanmış çılgın bir karakterdir. Garip bir biçimi vardır. Garip biçimli karakterler genellikle insan-hayvan birleşimi ile oluşsa da cansız objelerden yola çıkılarak tasarlananlar da vardır.

"Tuhaf biçimli karakterlerin biçemi nispeten gelişigüzel, rasgele ve sistemsiz biçimlerden oluşur ve açık bir biçimde toplumsal bir yoruma sahiptir. Bu tip karakterler hiç tanınmaz değildir ancak alışık olunmayan bir biçimdedirler ve mizahtan kaynaklanan bir ironiye sahiptir" (Walters, s.12).



Görüntü 7. Sünger Bop,
(Image 7. Sponge Bop)

Sünger Bob karakteri genel olarak saf, neşeli, eğlenceyi seven, enerjik, istekli ve oldukça güvenilir bir karakterdir. Arkadaşlığa çok önem verdiği ve kimseye karşı kin ya da nefret duyguları beslemediği için kimi zaman iyi niyetinin suistimal edildiği bile olur. Başka karakterlerle çok çabuk kaynaşma ve arkadaş olma özelliğinin yanında, bir arkadaşlığın zedelenmesi de onu ciddi biçimde üzer ve hatta bu durumu telafi etmek için büyük bir çaba harcar. Olaylara çoğunlukla iyimser bir bakış açısıyla yaklaşan Sünger Bop, nadiren üzgün olarak görülür. Sünger Bob çocuksu bir yapıya sahiptir, olaylara ve hayata çocuksu bir saflıkla yaklaşır. Her bölüm sonunda yaşadıklarına yönelik bir ders çıkarsa da çoğunlukla deneyimleri kalıcı olmamaktadır. Bir sonraki bölümde yine aynı çocuksu saflığı ile ekranda görünmektedir. Kendisiyle barışık bir karakter olduğunu söylemek mümkündür; örneğin kendi portesini yapmaktan keyif alması bile bu şekilde yorumlanabilir. Çocuk ruhlu bir yetişkin olarak karşımıza çıkmış olsa da cinsiyeti

konusunda bir netlik yansıtmaz. Hatta homoseksüel özellikler gösterdiği düşünülerek çok eleştirilmiştir. Yaratıcısı Stephen Hillenburg, Sünger Bob'u cinsiyetsiz olarak da tanımlamaktadır. Mükemmelliyetçi bir karakteri vardır ve bu nedenle zaman zaman gerçek dünya ile çatışmalar yaşar. Bu özellikleri onun Süper ego ile ilişkilendirilmesine neden olmaktadır. "Özellikle tanımlanmamış bir cinsiyetin varlığı bu şekilde düşünülebilir, çünkü zayıf bir süper egoya sahip olan bireylerin cinsel kimlik açısından zorluk yaşadığı belirtilmiştir. Süper ego mükemmelliği hedefler ve Sünger Bob karakterinin kendine özgü bir mükemmeliyet anlayışı vardır ve buna yönelik yaşamını sürdürür" (Toksoy, 2009).

Canlandırmalarda karşılaşılan karakterlerden biri de kadın figürüdür. Kadın karakterler genellikle yan karakterler olarak düşünülmüştür. Ana karakterin yanında bir aksesuar olarak kullanılması, ataerkil toplumun kadına bakışının bir yansıması olarak düşünülebilir.

"Güncel yaşam içerisinde kadının yeri neyse, filmlerdeki kadın karakterlerde aynı paralellikte oluşturulur. Senaryo yazarları büyük çoğunlukla, kadını ana erkek karakterin ödülü ya da bir aksesuar olarak kullanmışlardır. Belki de başka şansları bulunmadığından böyle davranmak durumunda kalmış olabilirler. Bu sorunu daha iyi anlayabilmek için, kadının sosyolojik yerinin ne olduğuna bakmak gerekir. Genel olarak kadınlar, güncel yaşam içerisinde yaşamsal konularda söz sahibi ve olaylara yön veren bir konumda bulunmadığı için, film karakteri olarak etkin bir yere sahip olamamışlardır" (Yeşilot, 2000:14).

Ataerkil düzenin koruyuculuğunun yansıması olan ve feministlerin büyük tepkisini alan kadın karakterlerden biri de Peyo isimli Belçikalı bir karikatüristin tasarladığı Şirine'dir (1958). Bu canlandırmada 90 erkek karaktere karşın yalnız bir kadın figürü kullanılmıştır. Üstelik bu kadın figürü erkeleri yok etmek üzere tasarlanmış bir karakterdir. Şirine (Görüntü 8) erkeklerden sonra yaratıldığına göre o ikincidir, tıpkı ataerkil toplumda olduğu gibi ikinci sırada yer almaktadır. Monique Wittig'e göre,

"Kadın kadın olarak tanımlanırken erkek mesleğiyle ve yaptığı işle tanımlanır. Bu şu anlama gelir: erkeğin mesleği var ama kadının yok. Örneğin, bir kaza ihbarı geldiğinde mağdurlar 'Öğretmen, su tesisatçısı ve bir kadın' olarak tanımlanır. Şirine köyde mesleği ya da erkeklerde olduğu gibi kişisel özellikleri ile tanımlanmayan tek şirindir. O cinsiyetiyle tanımlanmaktadır. Cinsiyetinden dolayı toplumun gerçek bir üyesi değildir" (Monique Wittig, aktaran Schmidt, 2009,

<http://www.geocities.com/Hollywood/Cinema/3117/sociosmurf2.htm>).



Görüntü 8. Şirine Karakteri
(Image 8. Smurfette)

Canlandırmada da görüldüğü gibi Şirine'nin en önemli görevi kadın olmanın zarafeti ve güzelliği ile etrafı izlemektir. Şirine toplumda aptal-sarışın olarak bilinen bir imajı yansıtmaktadır. Şirine, Gargamel'in yarattığı Frankeştayn -kendi yaptığı bir iş sonucunda mahvolan kimse- gibi hayata başlar. Bir kapitalist olarak Gargamel, Şirine'ye kullanılıp atılan ve sonunda paraya dönüştürülen ticari bir mal olarak bakıyordu. Kadının en önemli görevinin doğurmak olduğunu inkar eden bir anlayışla, bir erkek tarafından yaratılması da erkek egemen toplumun kadına bakış açısının yansımasıydı. Gargamel onu diğer şirinleri öldürmesi için tasarlamış ancak yaratıldığı ilk haliyle kalmamış, Şirin Baba'nın büyüyle daha güzel bir forma sokulmuştur. Bu, ataerkil otoritenin kadının güzellik anlayışını da belirlediğinin kanıtıdır. Görsellik bakımından incelendiğinde Şirine'nin göğüslerinin olmaması dikkati çeken önemli bir ayrıntıdır. "Şirine'nin göğsünün olmaması doğal durumun inkarı, kadının daha fazla kontrol altına alınması ve ataerkil düzen tarafından maruz kalınan toplumsal kurallara uymak anlamına gelir" (Schmidt, 2009, <http://www.geocities.com/Hollywood/Cinema/3117/sociosmurf2.htm>).

Pek çok kadın karakter, canlandırmalarda cinsel kimliği ile öne çıkmaktadır. Sydney Pollack'a göre; "Kadınlar senaryoda cinsellik ve geçici aşklar için vardır ve filmin omurgasında önemli yer tutmazlar" (aktaran Yeşilot, 2000:14). Cinselliği ve geçici aşkları ile tarihe geçen en önemli karakterlerden biri de Betty Boop'dur (Görüntü 9). 1930'lu yılların başında Fleischer kardeşler ve Paramount yapımı Betty Boop adında, "dişiyeye yönelik heteroseksüel arzudan hareketle Disney filmlerindeki gibi sınıfsal bağlamda ele alınmayan ve çizgi roman yazınıyla ilgisi olmayan, yeni bir yıldız geliştirmeye koyuldular" (Smoodin 1993:30).



Görüntü 9. Betty Boop
(Image 9. Betty Boop)

Dişiliği ile ön planda olan Betty, ince uzun bacakları ve jartiyeriyle erkeklerin cinsel arzularını uyandıran bir kadın karakterdi. "Betty müzik eşliğinde hareket etmek üzere son derece iyi tasarlanmıştı. Son derece narin şekilde salınırdı. Kol ve omuzları gerçek şarkıcılarınkı gibi ritme uyardı" (Klein, 1993:81). Ancak hiçbir zaman yeterince esnek bir bedene sahip olmadı. Zarif bedenine oranla büyük bir kafası vardı ve kafa ile bedeni birbirine bağlayan bir boynu yoktu. "Onun hareketleri hiçbir zaman Mickey Mouse'un lastik hortuma benzer hareketliliğine ulaşmadı. O hiçbir zaman esnek olmadı, esnekliği ancak sezinlenebilecek bir miktardaydı" (Klein, 1993:81). Kafasının yarısını kaplayan kocaman gözleri, uzun kirpikleri ve küçücük ağızıyla o gerçek bir dişiydi. Ancak tam anlamıyla hiç yüz mimiği, göz kırpması ya da korku ifadesi yoktu. Betty'nin sıklıkla kullandığı "boop-boop-a-doop" haykırışı onun ayırd edici özelliği idi.

Fleischer kardeşler genellikle şehrin özgürleşmesini ifade eden caz müziği tercih ettiler ve animatörler caz müziğini filmlerle uyumlu hale getirmek için çalıştılar. Caz müziğinin tercih edilmesi aynı zamanda sınıf ayrımının da yansımasıydı. Betty alt tabakaya aitti ve ulaşabileceği en yüksek nokta üst tabakadan bir erkeğin metresi olabilmektir. Betty Boop and the Little King-Betty / Küçük Kral (1936) isimli canlandırmada,

"Betty, yoksul semtlerde hayır için dolaşmak üzere opera binasından çıkan kral tarafından keşfedilinceye değin, bir vodvil gösterisinde oynamaktadır. Film Betty'i kralın takdir edici bakışlarının bir objesi durumuna sokar. Ardından, mutlu sona doğru, kaymak tabakanın boşucu ortamından ve kendisinden daha uzun olan karısı kraliçeden kaçan Küçük Kral, Betty ile düşük seviyeli eğlenceyi ve alt tabaka cinselliğini keşfeder" (Smoodin, 1993:33).

Canlandırma alt sınıfın bir üyesi olan Betty'nin kralın metresi olduğunu gösteren bir sahne ile biter. Bu sahnede "kral ve kraliçe limuzindeyken aracın marşpiyesindeki Betty'nin kıkırdarken aynı zamanda kralın elini tuttuğu görülmektedir" (Smoodin, 1993:36).

Sınıf ayrımının yoğun olarak hissedildiği örneklerden biri de 1935 yapımı Little Nobody isimli canlandırmadır. Canlandırmada Betty, evi, köpeği ve giyimiyle orta sınıfa aittir, aynı canlandırmada zengin sınıfa mensup başka bir kadın karakter ve onun köpeği de vardır. Filmin başlangıcında zengin kadın karakterin, köpeğini Betty'nin köpeğiyle oynatmaması sınıflar arasındaki uçurumu yansıtmaktadır. Fakat filmin sonuna doğru Betty'nin köpeği Pugy, uçurumdan göle düşen ve boğulmak üzere olan diğer köpeği kurtararak bir dostluğun

başlamasına neden olur ve bu sahne sınıf çatışmasını az da olsa yumuşatır.

Betty, filmlerde daima sömürülen kadın imgesini yansıtmaktaydı. "Çok sempatik bir şekilde, çaresiz bedenine hapsedilmiş, bir kurbandı. Sıklıkla aldatılır, sömürülür ya da köşeye sıkıştırılırdı. Hareketli ahlak dışılığını, kabus gibi hızını ve doğaçlamasını açıkça New York vodvilleri ve cazdan almış olsa da 'sürreel' olarak adlandırılan maceralarda hayaletler tarafından kovalanırdı"(Klein, 1993:81).

Betty'nin şanssızlığı pek çok canlandırmada belirgin bir biçimde görülmekteydi. Örneğin, Betty Boop-Dizzy Red Riding-Hood (1931) isimli canlandırmada, koro onun için şunları söyler: "Neden şu zavallıyla dalga geçmek zorundalar?" Betty dalga geçilen ve cinsel açıdan sömürülen kadın imgesi olmaktan kurtulamamıştır.

Betty'ye bir süre sonra gerçek bir Hollywood yıldızıymış gibi davranılmaya başlandı hatta dönemin pek çok magazin dergisinde onunla röportajlar yapıldı. Betty hızlı yaşayan bir film yıldızı gibiydi. Bir röportajında şöyle der: "filmlerde ilk görülmeye başladığımda bir aktristin duygusal acemiliklerini yaşayan genç ve masum bir şeydim. Fakat artık öğrendim dostum, öğrendim" (Klein 1993:84). Onun gerçek bir film yıldızı gibi algılanmasına, yaratıcısı Max Fleischer şu tepkiyi vermiştir. "Tabi ki onu ben yarattım ama tanrım..! O gerçekten bir çizgi karakter mi?" (Klein, 1993:84).

1934'den 1939'a kadar geçen beş yıllık dönemde Betty Boop değişime uğratılarak cinsellik bakımından dizginlenmiştir. Sansüre uğradığı dönemde Betty, daha uzun elbiseler giymeye başlamış ve zayıflatılmıştır. "Kendisine bir ağabey yaratılmış, bir mutfağı olan kalıcı müstakil bir ev verilmiş ve bir büyükbabası olmuştur" (Klein, 1993:84). 1939'dan sonra ise eski popüleritesini kaybetmiştir. Betty Boop'un sansüre uğramasının nedeni ahlaktan çok iş dünyasının zorunluluklarından kaynaklanmaktaydı. Betty tamamen yetişkinlere yönelik bir karakterdi oysa çizgi filmler yetişkinler kadar hatta daha da fazla çocuklar tarafından izlenmekteydi.

"Paramount ve Fleischerlara Betty'i terbiye etmesi için baskı yapıldı. Neden? Açıkçası şirket 1920'li yıllarda yönetmen William Desmond Taylor'un seks skandallarıyla bağlantılı olan dehşetli ölümünden ve Fatty Arbuckle'ın utandırıcı duruşmalarından sonra oluşan ve çok zarar gördüğü olumsuz kamuoyunu tekrar yaratmaktan çekiniyordu. 1933'te, Paramount'un tasfiye sürecinde (birçok şirket o sıralar tasfiye ediliyor, MGM ise en önemli istisna olarak kalıyordu), yöneticiler ürünlerinin ve yıldızlarının (Betty Boop'un yanında Marlene Dietrich ve Mae West de vardı) ahlaki bir engele takılmasının büyük bir sorun olacağını düşünmekteydiler"(Klein, 1993:84).

İş dünyasından kaynaklanan bu gelişmelerden sonra Betty, göğüs dekoltesini kapatmış ve eski popülerliğini de kaybetmeye başlamıştı.

Çatışma ve çelişkiler konuyu ve karakterleri daha ilgi çekici kılarak filme heyecan katabilir. Pek çok canlandırma, karakterlerin birbiriyle yaşadığı çatışmalar, sorunlar ve bu sorunların çözümünden oluşmaktadır. "Sorunsuz, çatışkısız bir film düşünülemez, çatışkılar yeterince ön planda olmayan karakterler, silik fark edilmeyen, ilginç olmaktan uzak bir yapıdadır" (Yeşilot, 2000:14). Zıtlıklar ne kadar fazlaysa film de o kadar sürükleyici olur. "Etkileyici çelişkiler filmin geneline de pozitif devinimler katacaktır. Filmin karakterlerinin çelişkileri ne kadar orijinal olursa, kendi aralarında

ortaya çıkacak ilişkiler yumağı o denli sürükleyici olur..."(Chion, 1987:215)



Görüntü 10. Tom & Jerry
(Image 10. Tom & Jerry)

Zıtlıklar ile kurgulanarak tasarlanan karakterlerin en unutulmayanı ise Tom ve Jerry'dir (Görüntü 10). İyi bir ikili olan canlandırmacı Bill Hanna ve Joe Barbera başlangıçta yanlış pek çok karakter denedikten sonra nihayet, tüm dünyada bir birine düşman olarak bilinen iki karakterde karar kıldılar. Bu karakterler kedi ve fareydi. Binlerce yıldır kedi daima fareyi kovalamış ve onu sık sık yakalamıştır. Elbette bu iki karakter arasındaki çatışma çizgi filme pek çok olanak sağlamıştır.

"Sahnede titreyen ilk görüntüden sonra çılgın kovalamada farenin daima kıl payı kurtulması, kedinin sürekli bir aşağılama ve korku yaşaması, abartılı hareketler ve düşüp kalkmalarla oynanan bir çeşit komedi, izleyiciyi gülmesi için kışkırtan sebeplerden bazılarıdır. Güçlüye karşı zayıfın asırlık mücadelesinde zayıf, düşünüldüğü kadar aciz değildi, güçlü de inanıldığı kadar güçlü değildi" (Sennett, 1989:13-14).

Hanna ve Barbera gece gündüz çalıştıktan sonra "*Puss Gets the Boot*" isimli canlandırmayı yaptılar. "*Puss Gets the Boot*" isimli canlandırmada Tom, sonraki yıllarda görüldüğü halinden oldukça farklıydı. Savaştan çıkmış gibi bandajlıydı, perişan ve rezil görünüyordu. Kurnazlık ya da kızgınlık ifadesi olan üç kaşı vardı, nadiren şeytansı ve kötü bir biçimde gülümseyebilen Tom, bu haliyle çok daha vahşi görünüyordu. Büyük siyah bir burnu ve kafasında keçeleşmiş saçları ile anımsanan Jerry isimli fare, sıska ve sevimliydi. Onları gelecek yirmi yıla taşıyan içgüdüsel düşmanlık ile kedi uzun adımlarla yürür, kargaşanın ve gürültülü şiddetin çılgınlığı içindeki fareyi takip eder. "Sinirlenen, kızan, küçük düşen Tom, dalgın, soğukkanlı ve şeytanca bir zekaya sahip olan Jerry'i kovalar ve yok etmeye çalışırdı" (Sennett, 1989:18).

Tom, "*Puss Gets the Boot*" filminden sonra dış görüntü bakımından belirgin derecede farklı bir görünüme sahip oldu. Tom ona yırtıcı hayvan görünümü veren kalın siyah kaşlarına ve sarı gözlerine rağmen, 1943'e kadar çok daha az saygınlığa sahipti. "*Puss Gets the Boot*"da faredense küçük bir kağıt parçasına benzeyen Jerry, minicik bir boya ve kocaman masum gözlere sahipti. Kovalamaca esnasında bükülen kalın bacakları ve ekran dışına kaçtıklarında havalanan kuyruklarıyla hem Tom hem de Jerry sürekli devinim halinde olduklarını gösteren bir görüntü çiziyorlardı.

Hanna ve Barbera, muhteşem animasyon tekniği sayesinde, duyguları çok iyi bir biçimde yansıtabiliyorlardı. Özellikle Tom,

avıyla ilgili değişik duygularını ifade edebiliyordu. Tom tehlikeli bir oyun düşündüğünde, şeytansı sırtışı ve bükülmüş ağzıyla oldukça korkunç bir görüntü çiziyordu. Tom, Jerry'nin entrikasını çözmeye konusunda başarısız olduğunda, nedenini anlayamıyor ve şaşırıyor, arkasından gelen diğer tuzakla sinirden kuduruyor, Jerry'nin coşkusuyla tamamen yıkılıyordu. Tom, Jerry'nin üzerinde zafer kazandığına inandığında, bilindik mutluluk gülümsemesiyle görünüyordu. Hanna ve Barbera, animasyon karakterlerinde açık yürekli bir kişilik sergilemekteydiler.

Zıtlıklar ne kadar filmi sürükleyici ve heyecanlı kılsa da, yalnız çatışmalardan oluşan bir film düşünülemez. Karakterler arasında zaman zaman birliktelik ve uyum da olmalıdır. "Daimi düşmanlığa rağmen, çizgi filmin uzun ömürlü oluşuna katkı sağlamak için Tom ve Jerry'nin birbirine karşı gizli bir saygısı da vardı. İzleyiciler Tom'un küçük fareyi yok etmekle gerçekten ilgili olmadığını hissediyorlardı" (Sennett, 1989:21). Pek çok filmde bu birlikteliği görmek mümkündür. Örneğin, Oscar'a aday olan "The Night Before Christmas" (1941) adlı filmde, Tom birden bire dışarıda soğuktan donmak üzere olan zavallı Jerry için endişelenmeye başlar. "Nit Witty Kitty" (1951) adlı filmde Tom hafıza kaybı geçirdiğinde, Jerry onu iyileştirmek için büyük çaba gösterir. 1953 yapımı "Just Ducky" adlı filmde, Jerry kendisini takip eden küçük bir ördek yavrusu tarafından suda boğulmaktan kurtulan ve bu nedenle de hastalıktan titreyen Tom'a sıcak çorba götürür. "Böylece ortak bir amaçta birleşen karakterler, süreç içerisinde karşıtlıkları daha iyi vurgulama şansını yakalamış olurlar" (Yeşilot, 2000:10). Çatışmanın ve zıtlıkların başarılı bir biçimde uygulandığı canlandırma yaklaşık 17 yıl boyunca izleyiciyle buluştu, Tom ve Jerry tiplmesi hafızalardan silinmeyen ulusal bir kahraman oldu.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLISION AND RE COMMENDATIONS)

Canlandırma sinemasının en önemli öğelerinden biri olan karakter tasarımının ele alındığı bu çalışmada ilk yıllardan günümüze kadar tasarlanan yüzlerce karakterin içinden seçilen özgün tiplmeler görsel, psikolojik ve sosyo-kültürel özellikleri bakımından incelenmiştir. Tarihsel süreç içinde karakter tasarımının geçirdiği evrim incelendiğinde ilk yıllarda kara tahtaya tebeşirle çizilen çöp adamların yerini zamanla Miki Fare, Şirinler, Betty Boop, Tom ve Jerry, Sünger Bop gibi karakterler almıştır. Kitlelerin ilgiyle izlediği bu karakterler zaman zaman kitleleri etkilemiş bazen de toplumsal gelişmelerden beslenmiştir. Dönemin teknik koşulları görselliği önemli ölçüde etkilemiştir. Animatörlerin zamanla yarışması ve kısa bir zaman dilimi içinde yüzlerce kare çizme zorunluluğu karakterlerin görsel yapısını da etkilemiştir. Zamanla yarışma zorunluluğu az çizgiden oluşan yalın karakterlerin tasarlanmasına neden olmuştur. Geçmişten günümüze karakterler incelendiğinde, karakter tasarımında uygulanan yöntemin çok fazla değişmediği de görülmektedir. Karakterler genellikle, insan-hayvan birleşimi, cansız objeler ve yalnız insan figüründen yola çıkarak tasarlanmıştır, günümüzde de pek çok canlandırma karakteri bu yaklaşımla tasarlanmaya devam etmektedir. Herkesin kendinden izler bulduğu farklı psikolojideki bu özgün karakterler milyonların ilgisini çekmeyi başararak günümüzde bile hala ilgiyle izlenmektedir.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

- Aydın, H., (1998). Kamerasız Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren ve Sinema. İstanbul: Hil Yayınları.
- Bob, F., (1992). Film Making. Los Angeles: Silman-James Press co.
- Canemaker, J., (1988). Storytelling in Animation: The Art of the Animated Image Vol. 2, Los Angeles: AFI
- Chion, M., (1987). Bir Senaryo Yazmak. Çeviren: Necdet Tanyolaç, İkinci Baskı. İstanbul: Afa Yayınevi.
- Finch, C. (1973). The Art of Walt Disney From Mickey Mouse To The Magic Kingdom. New York: Abrams.
- Furniss, M., (1998). Art in Motion Animation Aesthetics. School of Film and Television Chapman University, California : John Libbey & Company Limited
- <http://www.geocities.com/Hollywood/Cinema/3117/sociosurf2.htm> (2009)
- Hünerli, S., (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. İstanbul: Es Yayınları.
- Ilgaz, S., (1997). Çizgi Film Temel İlkeleri, Yapım Tekniği. İstanbul: Leyla Yayıncılık.
- Klein, M. N., (1993). Seven Minutes The Life and Death of The American Animated Cartoon. London : Verso publishing
- Schickel, R., (1997). The Disney Version. Chicago: Elephant Paperbacks Ivan R. Dee, Publisher
- Sennett, T., (1989). The Art of Hanna-Barbera Fifty Year of Creativity. New York, U.S.A: Published by the Penguin Group-Viking Penguin.
- Smoodin, E., (1993). Animating Culture Hollywood Cartoons from the Sound Era. New Jersey: Rutgers University Press New Brunswick
- Solomon, C., (1987). The Art of The Animated Image: An Anthology. Los Angeles: AFI.
- Time, Newspaper, 17 December 1954. "Father Goose"
- Walters, Kaylee, Mature Cartoons, The Evolution of Subgenres in Adult Animation. Charleston: College of Charleston.
- Watts, S., (1997). The Magic Kingdom Walt Disney and the American Way of Life. Boston, New York: Houghton Mifflin Company
- Wells, P., (2000). Understanding Animation. New York: Routledge Press.
- Yeşilot, Ş., (2000). Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar.Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.