

## MİZAH İÇERİKLİ CANLANDIRMALARDA BİÇİM VE HAREKET

Yrd. Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN\*

### Özet

İçerisinde asiliği ve boyun eğmezliği barındıran, eleştirel yapısıyla var olan düzeni yıkma ve insanlık için daha iyi bir yaşam olanağı kurma çabası içinde olan mizah, canlandırma sanatının ilk yıllarından beri yoğun bir biçimde kullanılmıştır. Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket başlıklı bu çalışmada, canlandırmanın ilk yıllarından bu güne gelene değin üretilen canlandırmalar incelenmiş, biçim ve hareketin komik olana ulaşmak adına ne kadar önemli olduğunun farkına varılmıştır. Biçim ve hareket konusunda uygulanan farklı yöntem, teknik ve yaklaşımlar üzerinde durulmuş, kullanılan malzemelere değinilmiş ve mizahın kullanımı anlaşılmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Mizah, Canlandırma, Biçim, Hareket

### Form and Transaction in Humour-nature Animations

#### Abstract

Humour that holds into rebelliousness and challenging, tries to change available system and to set better lives for human being has been used since the early years of animation art. In this article, titled as “Form and Transaction in Humour-nature Animations”, animations that have been created since the early times have been examined and the importance of form and action has been discovered. Different methods, techniques and approaches being practised in form and action scope have been examined, materials being used have been mentioned and the use of humour has been tried to be understood.

**Key Words:** Humour, Animation, Form, Action

### 1. Giriş

Yaklaşık olarak yüz yıllık bir geçmişe sahip olan canlandırma sanatı kullanılan teknoloji, üslup, kurgu ve senaryo bakımından oldukça hızlı bir gelişme gös-

---

\* Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesi Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Bölümü Grafik Eğitimi Ana Bilim Dalı. armagangokce@hotmail.com

termiş ve bu alanda çok sayıda film üretilmiştir. Canlandırmanın ilk yıllarında yaratıcısına sunduğu sınırsız olanakların farkında olmayan canlandırmacılar, zaman içinde ortamı keşfetme çabası içine girmişlerdir. Bu yeni ortam ilk yıllarda sinema ile ilişkilendirilse de, zaman içinde aslında yepyeni ve farklı bir yapıda olduğunun bilincine varılmıştır. Bu farklılık mizahın hem kolay hem de başarılı bir biçimde kullanılmasına olanak sağlamaktadır. Bu yeni ortamın olmazı öldürten, var olanı yok eden, fizik kurallarına ve yerçekimine meydan okuyabilen sihirli yapısı mizahın oldukça kolay bir biçimde uygulanabilmesine olanak sağlamaktadır. Bunun bilincinde olan canlandırmacılar biçim ve harekette deformasyon ve abartı ile mizaha ulaşmayı denemişlerdir. Bu çalışmada tarihsel süreç göz önünde bulundurularak, mizahın kullanımı biçim ve harekette uygulanan farklı yöntem ve teknikler, yaklaşımlar, kullanılan malzemeler ve yeni teknolojik gelişmeler bakımından incelenmiştir.

## **2. Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim**

Canlandırma ortamı biçim açısından incelendiğinde, karikatür ile olan yakın ilişkisi dikkati çekmektedir. Güzele değil çirkin ve garip olana ulaşmayı hedefleyen karikatür, vücut oranlarında ya da yüzde isteyerek kabaca çarpıtma, abartma ve deformasyonu kullanarak komiğe ulaşmayı hedeflemektedir. Karikatüre özgü biçim dilinin canlandırma karakterlerinde de bulunduğu bilinmektedir. 1527-1593 yılları arasında yaşamış ünlü ressam Giuseppe Arcimboldo'nun çalışmalarında görülen biçim dilinin yaklaşık dört yüz yıl sonra Çekoslovakyalı canlandırmacı Jan Svankmajer tarafından kullanılması, bu iki yaratı alanının biçim dili açısından benzerliğinin kanıtıdır. Svankmajer sanki Arcimboldo'nun karikatür formundaki çalışmalarını hareketlendirmiş gibidir (bkz. Görüntü 1). Pek çok canlandırma karakteri, patlak gözleri kocaman burunları ve oransız beden yapıları ile tıpkı bir karikatüre benzemektedir (bkz. Görüntü 2). Canlandırmacılar da, abartı ve deformasyonun cazibesine kapılarak oluşturdukları karakterlerle mizaha ulaşmaya çalışmışlardır. Çünkü garip biçimli bir karakter kişide gülme hissi uyandırmaktadır. "Canlandırılmış komedideki gelişmeler, animatörler için mevcut hale gelen grafik olanaklarının tanınması ve kullanılmasıyla genişlemiştir." (Wells, 2000, s.132). Norman Klein'in ileri sürdüğü gibi, "bu çeşit işler hikâyeyi kinayeli yaparken, yaptıkları ilk iş ritim ve çizgiyi ortaya çıkarmak olmuştur." (Klein, 1993, s.5).

Canlandırmanın ilk yıllarında uygulanan biçim dili incelendiğinde, gerçekçi yaklaşımlarla oluşturulan örneklerin yanı sıra deformasyon ve abartının kullanıldığı kararsız bir yapı görülmektedir. İlk dönem canlandırmalarında ekonomik zorluklar

nedeniyle "live action" görüntüler kullanılmıştır. İlk dönemin ünlü canlandırmacılarından Fleischer'in keşfettiği rotoskop adı verilen makine, biçimde ve harekette gerçeği yakalama arzusunun bir sonucu olarak değerlendirilebilir. İlk dönem canlandırmacıları henüz bu yeni ortamın mizahı oluşturma konusunda sahip olduğu üstünlüğün bilincinde değildir. Canlandırma ortamının bu olmayanı oldurtan, yoktan var eden, var olanı yok eden, nesnelere dönüştürebilen, değiştirebilen, görüntünün manipüle edilmesine olanak sağlayan, fizik kurallarını ihlal eden ve yaratıcısına sınırsız bir özgürlük tanıyan yapısı henüz bilinmemektedir. Zaman içinde ortamın sağladığı olanaklar keşfedildikçe gerçekçi anlatımdan uzaklaşmış, karikatür diline yakın karakterlerin varlığı dikkati çekmeye başlamıştır. İlk dönem canlandırmacılarından ortamın üstün ve farklı yapısının bilincinde olan tek sanatçı Emile Cohl'dür. Samancı'nın ilk dönem canlandırmacıları ile ilgili değerlendirmesi oldukça aydınlatıcıdır. "Ortama yaklaşımı ile dönemin ilerisinde olduğu varsayılabilir Cohl hariç, çizgisel estetik, gerçekçi bir sunuma yöneliktir." (Samancı, 2004, s.30). Samancı'nın bu sözü, Cohl'ün ortamın olanaklarının bilincinde olduğunu açıklamaktadır. Cohl, karakterlerini çöpten adam çizimlerine yakın sadelikle sunmaktadır (bkz. Görüntü 3).

"Erken dönem animasyon sineması içinde çizdiği ayrık çizgiyle, bu dönem için bir genellemeye gidilmesini güçleştiren Cohl'ün çizgisinin yaslandığı temel grafik estetik, animasyon sinemasının "live action" sinemadan farklı bir yerde durduğunun farkında olduğuna işaret eder." (Samancı, 2004, s.20).

İlk dönem sanatçılarından Fleischer de zamanla ortamın olanaklarını keşfederek, canlandırmalarında abartı ve deformasyona yer vermiştir. "Cohl'ün kullandığı transformasyonlar, Fleischer tarafından da kabul görülür ve rotoskopun mucidi olarak Fleischer, gerçekçi çizginin yanı sıra transformasyonları da kullanarak, ne yardan ne de serden geçer." (Samancı, 2004, s.30). Max Fleischer'in Uyku Zamanı / Bedtime (1923) isimli canlandırmada, biçim açısından farklılık görülmektedir. Bu örnekte, Max Fleischer kendisini de canlandırmanın içine dahil ederek bir oyuncu gibi rol yapmıştır. Canlandırmada, Max'in yarattığı Koko tiplmesi yaratıcısından intikam alma peşindedir (bkz. Görüntü 4). Canlandırmanın bir sahnesinde Koko, Max'in başına dikilip yavaş yavaş büyümeye başlar ve tüm odayı kaplayacak kadar büyür. Yarattığı karakterden korkan Fleischer, Koko'yu çalışma masasının üstündeki mürekkep şişesinin içine tıkarak ondan kurtulmaya çalışır. Kokonun büyüme

ve mürekkep şişesine tıklma sahnesi ortamın farklılığını ifade etmektedir ve bu yapı izleyici için komik bir görüntü oluşturmaktadır.

"Fleischer'in animasyonlarında, iki ortamın karakterlerinin ayrı dünyaların varlıkları olduğunun altı çizilir. Kuralları belli, gerçek dünyanın insanı olan Fleischer bir odayı doldurabilecek kadar büyüeyebilen, kocaman binaların çatılarını kaldırıp elini içine sokabilecek kadar kuralsız davranabilen animasyon dünyasının karakteri Koko'dan korkmakta haklıdır." (Samancı, 2004, s. 28).

Bu canlandırmada, Fleischer'in "hikayelerini kurgulama biçimi ve yarattığı komedi numaraları (gag) yeni bir gerçekliğin inşasına doğru gidildiğini gösterir." (Samancı, 2004, s.27). Fleischer'in yarattığı Koko karakterinin bir odayı kaplayacak kadar büyümesi sonraki yıllarda sıklıkla kullanılan bir mizah yaklaşımı olmuştur. Ünlü canlandırmacı Tex Avery'nin King Size Canary (1947) canlandırmasında, ilaç içen kuşun bir anda büyüüp odayı kaplaması bu yaklaşımın örneklerinden biridir (bkz. Görüntü 5).

Biçim dilinin kullanımı konusunda kararsız olan ama bir yandan da ortamı keşfetme çabası içinde olan ilk ustalardan biri de McCay'dır. McCay'ın "Bir Sivri-sineğin Hikâyesi / The Story of a Mosquito (1912) isimli canlandırmasında yarattığı sivri sinek tiplmesi bu yaklaşımın tipik örnekleri arasındadır (bkz. Görüntü 6). İnsan-sinek karışımı olan bu yaratık, 6 adet leylek gibi uzun bacaklarıyla, iki adet ince ve narin kanatlarıyla, kocaman gözleriyle, sivri uçlu kulakları, kaşları ve geriye yatmış saçları ile oldukça komik görünmektedir. Kısa bir pantolon giyip şapka takmakta ve bir de valiz taşımaktadır. İnsana özgü kıyafetler onun daha komik görünmesini sağlamaktadır. McCay'ın diğer canlandırması Dinazor Gertie / Gertie The Dinosaur (1914) benzer yaklaşımlara sahip bir başka örnektir. Bu canlandırmada, Dinazor tiplmesi (bkz. Görüntü 7) uzun boynu ve kuyruğu ile sevimli ve komik bir görünüme sahiptir. "McCay, boynunun elastik niteliğini, ek yan hareketler ve özellikle Gertie, mamutu uzağa fırlattığında oluşan komik ifade için akıllıca kullanmıştır" (Wells, 2000, s.128) sözü canlandırmacının boyun ve kuyrukta uyguladığı yaklaşımın mizah için yapıldığını kanıtlamaktadır.

İlk dönem canlandırmalarında yaşanan kararsız yapı, Disney ile son bulmuştur.

"Disney'in 1928-33 yılları arasında yapılan prodüksiyonlarından belirli birkaç örnek tarihsel sırayla gözden geçirildiğin-

de ortaya Őu ıkar: Disney animasyonları, erken dnem animasyon sinemasında grlen, gerekliĐin beceriksiz sunumundan uzaklaŐır ve bylece Disney tarzının belirgin izgisi yakalanır." (Samancı, 2004, s.37).

Disney, yakaladığı biim dilinde gereki bir yaklaŐımı benimsemiŐtir. Disney, canlandırmalarında senaryodan, kurguya, biimden harekete kadar btn ynleriyle gereĐe ulaŐma abası iindedir. Disney stdyosunda, canlandırmacılar karakterlerini kameraya ekilen gerek oyuncuların elde edilen referanslar zerinden izerek oluŐurmaktadır. Bu gerekilik canlandırmaların biim dilini dolayısıyla mizahı da etkilemektedir. Gereki yaklaŐımla oluŐturulan karakterlerde abartma ve deformasyon olamayacağı iin biim dili aısından mizahtan uzaklaŐıldıĐı grlmektedir. Biimsel anlamda nesnelere birebir izmeye, hareketleri birebir taklit etmeye soyunan bu animasyon estetiĐi mizaha ok uzaktır.

Disney'in bu gereki anlayıŐı zamanla esneklik kazanmıŐ, insansı zellikler taşıyan hayvan tiplerini yaratılarak az da olsa komik bir biim dili yakalanmıŐtır. "Disney'in basmakalıp mizahi yaklaŐıma ynelik teslimiyeti, hayvanlar tarafından canlandırılmıŐ insan dŐncelerinin ve duygularının, karikatr ve abartmanın kullanılmaya baŐlamasıyla gerekleŐmiŐtir." (Wells, 2000, s.131). Bu yaklaŐımla gerekleŐtirilen tipler, Minnie, kpek Goofy, kedi Big Pete, at Horace, inek Clarabelle, kurnaz kpek Pluto ve rdek Donald Duck biiminde sıralanabilir (bkz. Grnt 8).

Formda biimbozma, abartı ve karikatre yakın olma durumu tepkisel sre olarak bilinen dnemde gerekleŐmiŐtir. Tepkisel srete izgide sadeleŐtirme, minimum izgi ve geometrik formlarla sade bir biim dili geliŐtirilmiŐtir. "Geometrik formlardan oluŐan tepkisel srecin animasyon karakterleri de, biimsel olarak gereklikten uzaklaŐır." (Samancı, 2004, s.79). Terry-toons, Walter Lantz, Warner Brothers (WB), Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), United Productions America (UPA) gibi stdyolar, Disney'in yapamadığını yapmak dŐncesinden hareketle gereki biim yaklaŐımından uzaklaŐarak komik ve zgn karakterler yaratmıŐlardır. Bu yaklaŐımla oluŐturulan karakterlerden ilki Kedi Felix'dir. (bkz. Grnt 9). Otto Mesmer'in yarattığı Felix tipleri, dik ve sivri kulakları ve yznn yarısını kaplayan kocaman gzleri ile Disney karakterlerinden daha komiktir. Mesmer, grsellik ile mizahı yakalamaya alıŐmıŐ ve bunu gerekliĐi mecazi olarak kullanarak baŐarmıŐtır. Felix'in kuyruĐunun, bazen bir pervaneye, bazen bir Őemsiyeye, bazen de sapı olan telli bir mzik aletine dnŐmesi, gerekliĐin mecazi kullanımına verilebilecek rnek yaklaŐımlardır. Sonraki yıllarda deformasyon, abartı ve

karikatür dilini kullanarak oluşturulan çok sayıda karakter yaratılmıştır. Bugs Bunny, Daffy Ducks, Elmer Fudo, Simpsonlar bu karakterlerden bazılarıdır.

Canlandırmada biçim dili açısından mizahı elde etmenin bir diğer yöntemi ise zıtlıkların kullanımınıdır. Zıtlıklar bugüne kadar pek çok canlandırmada kullanılan ve kişide gülme hissi uyandıran en eski yöntemlerden biridir. Şişman-zayıf, uzun-kısa gibi biçimsel zıtlıklar yan yana kullanılarak mizaha ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu yöntemi uygulayan canlandırmalardan biri de Tom ve Jerry'dir (bkz. Görüntü 10). Bu iki karakter boyutları itibariyle birbirine tamamen zıt iki tiptedir. Kaçma kovalamaca sahnelerinin bu vazgeçilmez kahramanlarından Tom, Jerry'nin iki üç katı kadar büyük bir boyuta sahip olmasına rağmen her zaman kaybeden konumundadır. Biçimde var olan bu zıtlık yaklaşımı senaryoya da uygulanarak, minicik bir farenin zekasıyla kocaman bir kedinin gücünü zayıflatması işlenmiş ve komik bir yapı elde edilmiştir.

Mizahı yakalamak adına gerçek hayatta mümkün olmayan her şey canlandırma ortamında uygulanmıştır. Örneğin, King Size Canary canlandırmasının bir sahnesinde, kedinin kulağına eğilip fısıldayan farenin kafasının kedinin kulağından içeri girmesi ve hatta kedinin gözlerine kadar uzanması oldukça komiktir. Kulağa fısıldama ve göze kadar ulaşma yaklaşımı daha sonra pek çok canlandırmada uygulanmış klasikleşmiş bir görüntüdür (bkz. Görüntü 11).

Biçimin başka bir forma dönüşmesi de çok sık kullanılan mizah yaklaşımlarından biridir. Örneğin, Felix in Fairyland canlandırmasında, kurbağanın dev bir adama daha sonra da yırtıcı bir aslana dönüşmesi izleyici için şoke edicidir ve şoke ederek şaşırtmak mizahın en temel yaklaşımlarından biridir. Bu yaklaşımla oluşturulmuş canlandırmalardan biri de, Will Vinton'un The Great Cognito isimli canlandırmasıdır. Malzeme olarak kilin kullanıldığı bu canlandırmada, pek çok farklı kafanın birbirine dönüşmesi oldukça komiktir (bkz. Görüntü 12).

Objelerin yer değiştirmesi ve sahip oldukları işlevin dışında başka bir forma dönüşmeleri de mizahı oluşturmaktadır. Örneğin, Believe It or Else canlandırmasında yılanın kaval çalması ve yılan yerine adamın kıvrılarak tıpkı bir yılan gibi kutunun içinden çıkması oldukça komiktir (bkz. Görüntü 13).

Bazen de kullanılan malzeme mizahı yaratmaktadır. Örneğin Flathworld isimli canlandırma da bütün espriler, kullanılan malzeme yani kağıt ile ilişkilendirilmiştir. Mizah dönüp dolaşıp boyut meselesine dayandırılmıştır. Bu canlandırmada, canlandırma kahramanının pantolonunun buruşukluğunu gidermek için bacağına ütü masasına koyup kendi kendisini ütülemesi ya da traş olmak yerine sakallarını silgiyle silmesi, yaralandığı zaman selobantla yarayı yapıştırması boyut meselesi-

nin uzantılarıdır (bkz. Görüntü 14). Benzer bir yaklaşım Ölüm Maçı isimli canlandırma da uygulanmıştır. Bu canlandırmada kullanılan malzeme plastirdir. Dizi haline yayınlanan canlandırmanın bir bölümünde iki boyutlu karakterler kullanılmıştır. Espriler bu karakterlerin iki boyutluluğu üzerine türetilmiştir. Bir sahnesinde, iki boyutlu karakterlerden birinin diğerinin bedeninin bir kısmını silgi ile silmesi bu yaklaşıma örnek olarak verilebilir. Başka bir sahnesinde ise iki boyutlu olmalarından dolayı rahatsız olan karakterlerin hava gazı ile kendi kendilerini şişirmele-ri ve daha sonra karakterlerden birinin poposundan gaz çıkararak patlaması çok komiktir.

Aykırı malzemelerin kullanılması daha çok kara mizah canlandırmalarında görülmektedir ve bu aykırılık gerilim, şaşırtma ve zıtlık gibi mizahın temel yaklaşımlarının açığa çıkmasına olanak sağlamaktadır. Bu yaklaşımla canlandırma yapan en önemli isim Jan Svankmajerdir. Svankmajer kil ile oluşturduğu canlandırmalarında gerçek insan dili, insan beyni ve insan gözü kullanmaktadır (bkz. Görüntü 15).

Mizaha ulaşmanın bir diğer yolu ise şiddettir. Canlandırmanın ilk yıllarından beri yoğun olarak kullanılan şiddet ile kitlelerin ilgisini çekmek mümkündür. İlk yıllarda canlandırmalarda uygulanan şiddet bugünkünden oldukça farklıdır. Şiddete maruz kalan ilk dönem karakteri biçimsel bir deformasyon yaşamakta ancak anında eski haline dönebilmektedir. Günümüzde şiddetin kullanımı da değişmiştir. Şiddete abartılı bir kullanım dikkati çekmektedir. Şiddeti en yoğun kullanan canlandırmalardan Ölüm Maçı isimli çalışmada, her hafta ünlü iki karakter dövüştürülmektedir. Şiddete maruz kalan karakterlerin iç organları dışarı çıkmakta, kafaları gözleri morarmakta, etrafa kan saçılmaktadır. Bu canlandırmanın bir bölümünde şarkıcı Britney Spears ve Christina Aguilera dövüş sahnesindedir. Christina, Britney'in kafasına şişe ile vurmakta daha sonra ise kocaman kafayı küçük şişe deliğinden içeri sokmaktadır. Şişe formunu alan Britney'in kafası komik bir görüntü oluşturmaktadır. Şiddetin yoz bir anlayışla kullanıldığı bu canlandırmanın izleyiciyi güldürmesi kaçınılmazdır (bkz. Görüntü 16).

Mizahı elde etmenin bir başka yöntemi ise biçimde esnemedir. Biçimin bir jöle gibi esneyebilmesi izleyici için oldukça komik bir görüntü oluşturmaktadır. 1956 yapımı How to Have an Accident in The Home isimli canlandırmada ünlü canlandırma karakteri Donald Duck'ın bedeninin bir jöle gibi esnemesi mizahı yakalamak adına yapılan bir uygulamadır (bkz. Görüntü 17).

Esnemenin gerçekleşmesi biraz da kullanılan malzeme ile ilişkilidir. Kil, çizgi, plastirin, kağıt gibi malzemeler biçimde mizahı elde etmek bakımından çok

fazla olanağa sahiptir. Ancak, bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırmada biçim açısından bazı sınırlılıklar görülmektedir. Esneklik, deformasyon, objenin parçalanıp anında eski haline dönmesi ne yazık ki pek mümkün değildir. Çok kısa bir geçmişe sahip olmasına rağmen hızla gelişen bu yeni ortamın yazılım açısından daha çok yol kat etmesi gerekmektedir. Bilgisayar ile oluşturulan üç boyutlu canlandırmalarda biçimde mizahı yakalamak daha çok sevimli, deforme edilmiş karakterler ve mimiklerle elde edilmektedir (bkz. Görüntü 18).

### 3. Mizah İçerikli Canlandırmalarda Hareket

Canlandırmada mizahın oluşumunu sağlayan en önemli etkenlerden biri de harekettir. Canlandırma tarihinin ilk yıllarından günümüze gelene kadar animatörler hareket konusunda farklı yaklaşımlar ve yöntemler geliştirmişlerdir. Canlandırmanın tarihsel süreci içinde konu seçimi, renk, malzeme ve biçimde görülen farklı yaklaşımlar harekette de kendini hissettirmiştir.

Canlandırma ortamı canlandırmacılara en büyük olanağı hareket konusunda sağlamıştır. Bu sihirli ortam, olmazı oldurtan, yoktan var eden, yerçekimi ve fizik kurallarını ihlal edebilen bir yapıya sahiptir. İşte bu sihirli ortam, mizahı yakalama konusunda yaratıcısına sınırsız bir özgürlük tanımaktadır.

‘Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim’ başlığı altında değinildiği gibi ilk dönem canlandırmaları incelendiğinde, kararsız bir yapının varlığı dikkati çekmektedir. Bu kararsızlık biçimi olduğu kadar hareketi de etkilemiştir. İlk dönem canlandırmalarında, gerçekçi bir yaklaşım benimsenmeye çalışılmıştır. Zaman içinde ortamı keşfeden animatörler, farklı yaklaşımları da denemişlerdir. Ama ilk dönem canlandırmaları incelendiğinde, hareket açısından bir acemilik dikkati çekmektedir. Bunun nedeni bu yeni ortamın teknik olarak henüz çözümlenememesidir. Harekette görülen atlamalar mizaha ulaşma amacıyla değil tamamen acemilik ile ilişkilendirilebilir. Örneğin, "Ev Hayvanı / The Pet (1921) filminde, köpeğin yürümek yerine zıplayarak ilerlemesi gibi gerçeğe uygun olmayan fiziksel hareketler, kasıtlı bir çaba olarak algılanmaktan çok, filmlerin ihmal edilmiş ya da teknik olarak becerilmemiş parçaları gibidir." (Samancı, 2004, s.18).

Disney döneminde gerçekliğe ulaşma saplantısı en uç noktalara kadar ulaşmıştır. İnsan hareketleri için gerçek oyuncuların hareketleri kare kare fotoğraflanmış ve bu gerçeklik yansıtılmaya çalışılmıştır. Disney'in karakterleri ayakları yere basan bir yapıdadır. Ağırlıkları ve kütlelerin mekandaki konumu doğada var olan gerçeklik ile adeta aynıdır. Disney canlandırmalarında hareket, yerçekimi ve fizik kurallarına uygun bir biçimde işlenmektedir.



Sonraki yıllarda Disney'in canlandırma piyasasındaki hakimiyetini kırmayı amaçlayan bazı canlandırmacılar ve yapımcıları, Disney'in gerçekçi stilinden uzaklaşarak oldukça farklı bir hareket anlayışı geliştirmişlerdir. Bu dönem canlandırmaları incelendiğinde, özellikle hız dikkati çekmektedir. Hızlı ve bir biriyle ilişkilendirilerek aradı sıra akan olaylar zinciri ile gerçekleştirilen canlandırmalar, yeni ortamın olanaklarının keşfi anlamına gelmektedir. Bu akıl almaz hız izleyici üzerinde oldukça komik bir etki bırakmaktadır. Tepkisel süreç canlandırmalarında fizik yasalarının ihlali ile bir karakterin aynı anda yan yana rol alması izleyicinin daha önce karşılaşmadığı bir farklılıktır. Bu farklılık mizahın en temel öğelerinden biri olan şaşırtma yöntemini kullanarak izleyiciyi güldürmeyi amaçlamaktadır..

Hareketi bütün sınırsızlığı ile kullanan canlandırmacılarından biri ünlü animatör Tex Avery'dir. "Avery, çizgi filmin ritmini ve amacını, sözcüklerin ötesindeki duyguya ilişkin durumları daha fazla vurgulayarak ve uç noktalardaki hareketi abartarak değiştirir." (Wells, 2000, s.148). Ronnie Scheib Avery'nin hareket yaklaşımını şöyle değerlendirir (bkz. Görüntü 19):

“Avery'nin uç noktalarının etkisi, belki de en çok şaşırtıcı durumlarda ortaya çıkan ünlem işaretlerinde görülmektedir, bu işaretlerde vücutlar, ünlem işaretinin çığır aykırı sesleri gibi ayrılır veya birbirine bağlı uzuvlar gibi sökülür. Çeneler yere şok içinde dökülür, boyunlar çoklu sürpriz hidra-kafalar gibi filizlenir, diller çentikli bir şekilde korkuyla titreşir veya sonsuz bir şekilde umutsuzlukla gelişir. Gözler baş belası bir büyüklükte büyür veya yuvalarından dışarı çıkar veya kayıp şiddete uygun olarak fırlayarak sıra oluşturacak şekilde çoğalır.” (Scheib, 1980, s.115).

Mizah söz konusu olduğunda hareketi tek başına ele almak mümkün değildir. Hareket biçim ile ilişkilendirildiği zaman daha anlaşılır olur. Tepkisel süreç ve sonraki dönemde, canlandırmalarda hareket biçimi deforme etmeye kullanılmıştır. Hareketin biçimde gerçekleştirdiği deformasyon ise garip şekiller oluşturmaktadır ve bu da esasen komiktir. Canlandırmada karakterlerin hareketi incelendiğinde, beden parçalara ayrıldığı, gözlerin bütün bedeni kaplayacak kadar büyük bir boyuta ulaştığı dikkati çekmektedir ve bu yapı oldukça komiktir. Bedenin hava boşluğunda yürüyebilmesi, geçmesi olanaksız dar alanlardan geçebilmesi ve bir anda yok olup sonra tekrar ortaya çıkabilmesi fizik kurallarına ve yerçekimine aykırıdır ve bu aykırılık mizahı oluşturmaktadır.

Bu tür yaklaşım Avery'nin Taşralı Kuzen isimli canlandırmasında da uygulanmıştır.

"Taşralı kuzen, Kırmızı başlıklı kıza olan ihtirasıyla çok tutkuludur, hatta onu sandalye altında bile arar, bir lambanın içinden geçebilecek kadar vücudunu deforme eder veya bitişik apartmanlarda onu bulabilmek için havada yürüyerek binadan binaya geçer. Taşralı kuzen, esasında bir kuvvet ötesi karakterdir; yani saf duyguların ifadesinde, fiziksel limitlerinin oldukça üstünde hareket eden bedeninin içindeki ruhtur." (Wells, 2000, s.148).

Harekette mizahı en iyi kullanan örneklerden biri Avery'nin Slap Happy Lion (1947) isimli canlandırmasıdır. Kaçma-kovalamaca yaklaşımı ile hazırlanan canlandırmada aslan ve farenin savaşı konu edilmiştir. Harekette uç noktalara varan anlatım oldukça komik bir yapı oluşturmaktadır. Ormanlar kralı aslan gücünü göstermek için sürekli kükremektedir. Bütün komik hareketler de bu kükreme sahnelerinde ortaya çıkmaktadır. Bir tanesinde (bkz. Görüntü 20) aslan öyle içten kükrer ki, önce karnını kocaman şişirir, sonra kükremek için ağzını imkansız boyutlara varacak kadar açar, bu sırada gövdesi küçücük ve zayıf kalır. Hareketten kaynaklanan biçimdeki bu dönüşümler, mizahı oluşturur.

Kükreme karşısında ormanlar alemindeki bütün canlılar korkularını hareket ve biçimde deformasyonlarla ifade ederler. Aslandan korkan hayvanlardan biri de zebraıdır. Animatör zebraının korkusunu ifade etmek için oldukça komik bir yöntem uygulayarak, hayvanın bedenini çizgilerinden ayırmıştır (bkz. Görüntü 21). Daha sonra da havada kalan çizgiler korku tepkisi göstererek, beyaz bedeniyle koşan zebraıyı takip eder.

Aslanın ikinci kükremesinde bedeni ağzından dışarı fırlar. Bu sahne gerçek hayatta olması mümkün olmayan bir görüntüdür ve komik bir yapı oluşturmaktadır (bkz. Görüntü 22). Bir sonraki aşamada ağızdan çıkan bedeni yutar ve beden kafanın içinde yusuvarlak bir top gibi kalır. Hareketin biçime olan etkisinin en uç sunumlarından biridir.

Aslanın kükremesi karşısında korkan bir başka hayvan yılanıdır. Yılanlar korkudan yattıkları yerden kalkar ve dimdik olurlar (bkz. Görüntü 23). Daha sonra ise kafa ve kuyruk bir halka gibi birleşir ve tekerlek formunu alarak hızla uzaklaşır.

Hareketin biçimi deforme etmesine verilecek en önemli örneklerden biri de Bill Plympton'un Your Face (1987) isimli canlandırmasıdır. Bu canlandırmanın bir sahnesinde ağız yerinden ayrılarak yüzün genelinde bir gezintiye çıkar, bir başka

sahnede ise ağız göz ve burun kendi etrafında döner, bir diğer sahnesinde kafa kendi etrafında burgu biçimine gelerek döner, hemen ardından kafa boyundan kopar ve yere yuvarlanır, kafa şişer ve patlar, daha sonra kafa sıvılaşır ve yukarıdan dökülen sıvı kafayı oluşturur, kafa küp şekline dönüşür sonra tekrar parçalanır, bir başka kafa kulağın içinden geçer, bu sırada deformasyonlar oluşur ve bu yaklaşım canlandırmanın sonuna kadar böyle devam eder (bkz. Görüntü 24).

#### 4. Sonuç

Canlandırmalarda oldukça yoğun bir biçimde kullanılan mizahi öğeler incelendiğinde biçim ve harekette uygulanan yöntem ve yaklaşımların önemi dikkati çekmektedir. Bu iki öğe mizahın oluşmasında en önemli etken olarak değerlendirilebilir. Bu nedenle Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket başlıklı bu çalışmada biçim ve hareket derinlemesine incelenmiş, bazı sonuçlara varılmıştır. Örneğin, mizah içerikli canlandırmalarda biçim söz konusu olduğunda, deformasyon, abartı, karikatüre yakın bir form anlayışı, formda esneme, bir objenin başka bir forma dönüşmesi, görüntüde değişim ve dönüşüm, zıt biçimlerin kullanımı, aykırı malzemelerin bir arada kullanımı, malzemedan kaynaklanan espriler görülmektedir. Biçime özgü bu uygulamaların izleyiciyi güldürdüğü gözlemlenmiş, bu saptamalar canlandırmalarda yoğun bir biçimde kullanılmıştır ve günümüzde de kullanılmaya devam etmektedir. Mizaha ulaşmada en az biçim kadar etkili olan bir diğer önemli öğe ise harektir. Abartılı hareket anlayışı ile oluşturulan canlandırmalar ister istemez komik bir görüntü oluşturmaktadır. Bedenin hava boşluğunda yürüebilmesi, parçalara ayrılması, geçmesi olanaksız dar alanlardan geçebilmesi, bir anda yok olup sonra tekrar ortaya çıkabilmesi gibi fizik kurallarına ve yerçekimine aykırı bir yapının kullanıldığı görülmektedir. Gerçek dünyada var olan hareket anlayışından oldukça farklı bir işleyişe sahip olan canlandırma dilinin hareket yaklaşımı izleyici için komik bir form oluşturmaktadır. İzleyici için daha önce hiçbir yerde görmediği bu aykırı hareket yaklaşımı komiğe ulaşmak adına canlandırmalarda sıklıkla kullanılmıştır. Tarihsel süreç içinde mizahın kullanımı incelendiğinde, ilk dönem bireysel canlandırmacılarının ortamı keşfetme çabası içinde olduğu kararsız bir yapı, Disney döneminde sinemaya öykünme ve gerçekçi yaklaşım, tepkisel süreçte Disney'in yapamadığını yapma düşüncesinden hareketle karikatüre yakın form anlayışı, abartı ve deformasyon dikkati çekmektedir. Günümüzde ise bilgisayar teknolojisinin kullanılmasıyla birlikte bilgisayardan kaynaklanan gerçekçi bir yaklaşım görülmektedir. Bu yeni teknoloji ne yazık ki çizgi, kil, kolaj, plastirin gibi malzemelerin sahip olduğu esnekliğe sahip değildir ve bu durum mi-

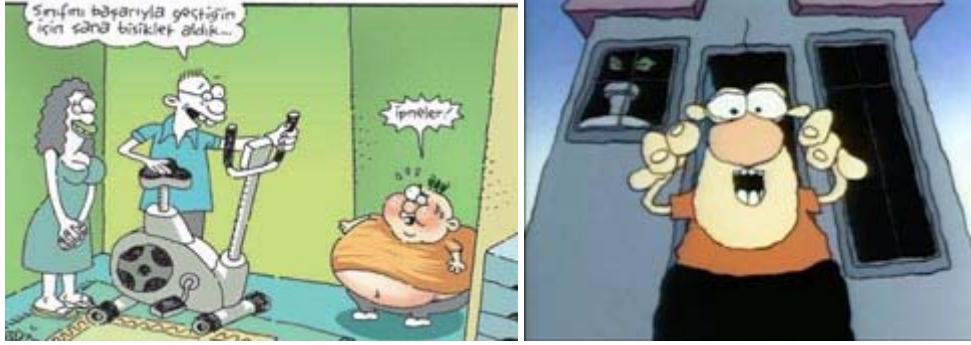
zahın daha sınırlı bir biçimde kullanılmasına neden olmaktadır. Bilgisayar kullanılarak oluşturulan canlandırmalarda mizaha ulaşmak adına daha çok sevimli karakterler ve abartılı mimik hareketleri kullanılmıştır. İnsanlık için vazgeçilmez olan mizah canlandırma ortamının sağladığı sınırsız olanaklar nedeniyle uzun yıllar canlandırma sinemasında farklı yaklaşımlar uygulanarak kullanılmaya devam edecektir.

#### **KAYNAKÇA**

- Klein, N. (1993). *7 Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*, New York: Verso.
- Ralph, S. (1973) *The Animated Film*. London, New York: The Tantivy Pres/A.S.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Ölenemez Yükselişi*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Scheib, R. (1980). 'Tex Arcana : The cartoons of Tex Avery'. In Peary, D. and Peary, G. (eds) *The American Animated Cartoon: A Critical Anthology*, New York: E.P.Dutton.
- Thomas, F. ve Johnson, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*, New York: Abbeville Press
- Wells, P. (1996). *Animation: From and Meanings, An Introduction to Film Studies*, derleyen: Nelmes, Jill; Routledge
- Wells, P. (2000). *Understanding Animation*, New York: Routledge Pres



(Görüntü:1) Giuseppe Arcimboldo'nun resmi ve Jan Svankmajer'in Food isimli canlandırmasında kullandığı karakter



(Görüntü:2) Erdil Yaşaroğlu'nun bir karikatürü ve Kedi Geri Geldi isimli canlandırma



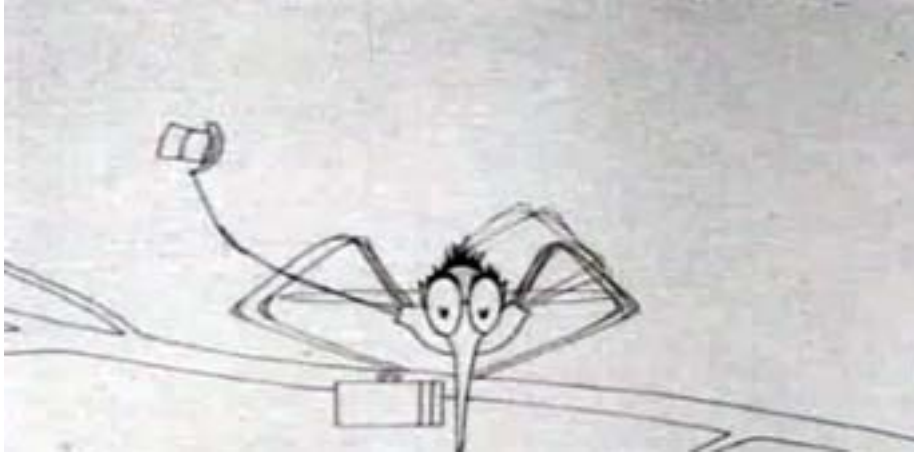
(Görüntü:3) Emile Cohl'ün çöpten adam karakterleri



(Görüntü:4) Max Fleischer'in Uyku Zamanı isimli canlandırması



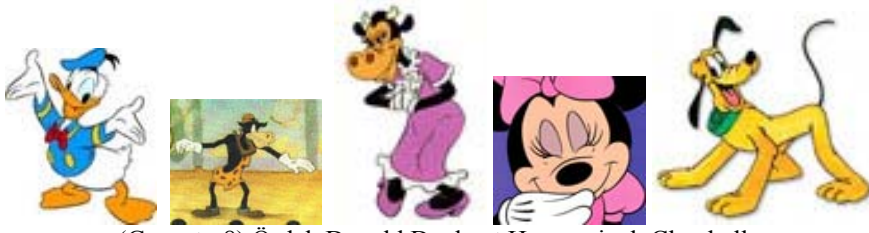
(Görüntü:5) Avery'nin King Size Canary isimli canlandırmasında kanarya karakterinin ilaç içtikten sonra büyümesi



(Görüntü:6) McCay'dır. McCay'ın "Bir Sivrisineğin Hikâyesi" isimli canlandırmasında yarattığı sivri sinek tiplemesi



(Görüntü:7) Winsor McCay'ın Dinazor Gertie karakteri



(Görüntü:8) Ördek Donald Duck, at Horace, inek Clarabelle, Minnie ve köpek Pluto karakterleri



(Görüntü:9) Otto Mesmer'in Kedi Felix karakteri



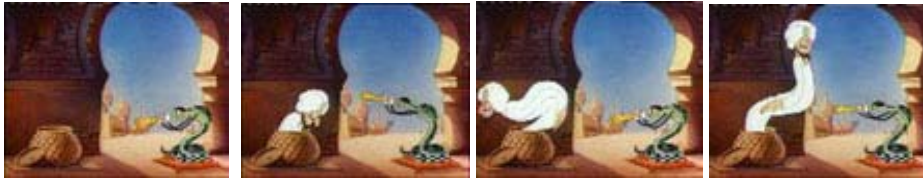
(Görüntü:10) Zıtlıklar ile mizahı yakalayan Tom ve Jerry canlandırması.



(Görüntü:11) King Size Canary canlandırmasının bir sahnesinde, kedinin kulağına eğilip fısıldayan farenin kafasının kulaktan içeri girmesini gösteren sahneden görüntüler



(Görüntü:12) Will Vinton'un The Great Cognito isimli canlandırması



(Görüntü:13) Beleive It or Else canlandırmasında yılanın kaval çalması ve kutunun içinden yılan yerine adamın kıvrılarak çıkması





(Görüntü:14) Flatworld isimli canlandırmada kağıt karakterin kendini ütülediği ve yüzünü silgi ile traş ettiği sahne



(Görüntü:15) Jan Svankmajer'in malzeme farklılığı ile kurguladığı 'Karanlık, Işık, Karanlık' isimli canlandırması



(Görüntü:16) Ölüm Maçı isimli canlandırmada Christina'nın, Britney'in kafasını şişenin içine sokmasını gösteren sahne



(Görüntü:17) How to Have an Accident in The Home isimli canlandırmada Donald Duck'ın bedeninin bir jöle gibi esnemesini gösteren sahne



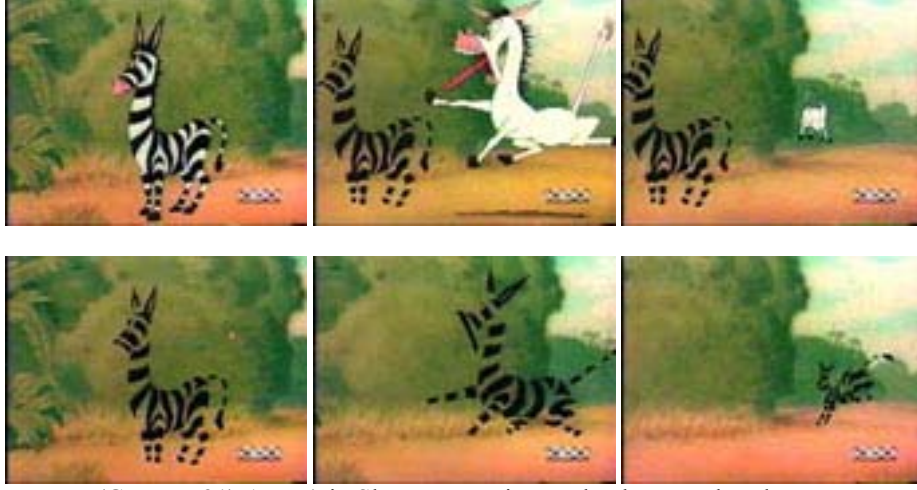
(Görüntü:18) Pixar'da üretilen Geri'nin Oyunu isimli canlandırmada Geri'nin mimik hareketleri



(Görüntü:19) Tex Avery'nin canlandırmasında mizahın harekete etkisini gösteren kareler



(Görüntü:20) Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında aslanın kükremsi sahnesinden kareler



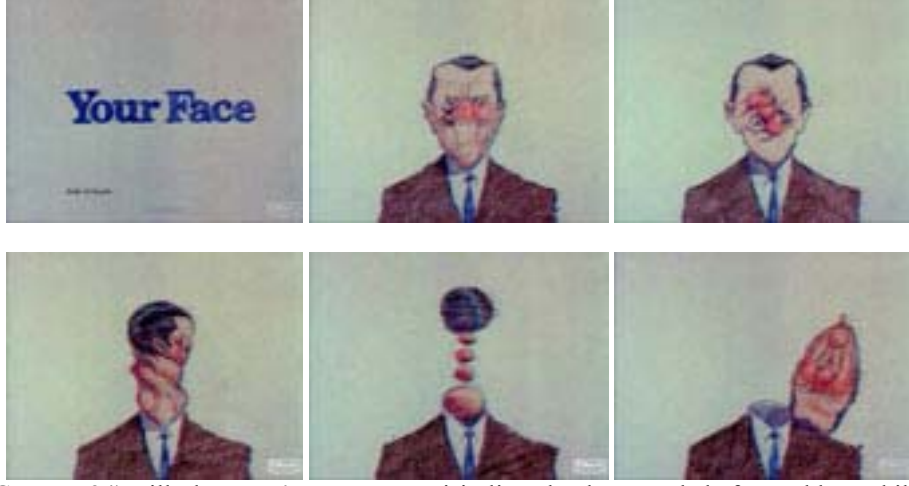
(Görüntü:21) Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında zebranın aslanın kükremesinden korkmasını gösteren kare



(Görüntü:22) Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında aslanın kükremesi sahnesinden kareler



(Görüntü:23) Avery'nin Slap Happy Lion canlandırmasında yılanların korkularından tekerleğe dönüşmesi sahnesinden kareler



(Görüntü:24) Bill Plympton'un Your Face isimli canlandırmasında kafanın aldığı şekiller