

ÇİZGİ FİLM ÜZERİNE

Fethi Kaba*

Gelişiminden günümüze çizgi film (canlandırma sanatları), kullandığı malzemenin çeşitliliği ve teknoloji ile olan paralel gelişiminden dolayı, tam bir tanımlama içine alınamamaktadır. Sanat, doğası gereği, tamamıyla kişisel ve öznel olduğu içindir ki sanat alanında yapılacak her türlü tanımlamanın ayakları da biraz havada kalmaya mahkumdur. Kesin tanımlamaların geçerli olduğu pozitif bilimlerin tersine, sanat alanında tanımlamalar zaman ve mekan gözönüne alındığında geçerliliğini uzun süre koruyamayabilirler. Sanatçı kendinden hareketle ve kendi yorumuyla üretir ve alıcı da kendinden hareketle tüketir. Özelliğin ve kişiselliğin bu denli önemli olduğu ve öne çıktığı sanatta ve dolayısıyla sinemada kesin tanımlamalar getirmek kolay değildir. Bu yüzden, çizgi filmi de kesin bir yargıyla tanımlayamayız. Ancak, genel yapısı içerisinde belli bir sözlük terimi oluşturmak için yapılan tanımlama, Nijat Özön'ün Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü'nde; "tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarma işi"¹ olarak geçmektedir. Bu tanımlamadan da anlaşılacağı gibi, çizgi film sinemanın bir türüdür ve gelişimi sinema ile paralel bir süreç izler.

* Okutman, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Canlandırma Sanatları Bölümü

1 Nijat Özön, **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Ankara: T.D.K. Ya. No:462, 1981, s. 49.

İlkçağlarda Altamira mağaraları duvarlarına çizilen resimlerden, sinemanın bulunuşuna kadar geçen süreç içerisinde sanatçı, yaptığı resimlere, garip bir içgüdüyle, “hareket” izlenimi vermeye çalışmıştır. Bu konuda, bilim adamlarının, sanatçıların ve düşünürlerin oluşturdukları sistemler, sinemanın oluşumunu olanaklı kılmıştır. Fotografın ve sinemanın sosyolojik perspektifine baktığımızda, bunun geçen yüzyılın ortalarında modern resim alanında meydana gelen ruhsal ve teknik krizin doğal bir sonucu olduğu görülmektedir. “Andre Malraux sinemayı plastik gerçekliğin ileri evrimi olarak tanımlamıştır. Başlangıç noktası olarak da Barok resmi ve rönesans dönemini almıştır.”²

Gerçekte de, sanatçılar doğayı çıkış noktası kabul etmişler, doğayı kendilerine model alarak ve tekrar doğaya dönerek eserlerini ortaya koymuşlardır, koymaktadırlar. Özellikle de bu sanat dalları içerisinde resim, doğaya öykünerek, doğadan edindiği bilgileri yorumlayarak, belli sınırlar içinde nesnelleştirdiği formlarda tekrar doğaya dönmüştür. Sinemanın gelişiminden önceki resim anlayışlarının genelinde doğadan aldığı modelin benzerini, idealini yapma çabası vardı. Semboller ve gerçeklik arasındaki denge, perspektifin bir sistem olarak ortaya çıkmasıyla ilerlemiş ve sanatçılar, fiziğin dördüncü boyutu olan hareketlilik ilkesi üzerinde yoğunlaşmışlardır. Sanatçıların bu kaygılarının yanında, kuşku yok ki, sinemayı oluşturan diğer bir etken de, bilimsel ve deneysel çalışmalardır. 1887 ve 1880 yıllarında Muybridge, hemen hemen tek başına oluşturduğu büyük ve karışık bir aletle bir atın devingenliğini kaydederek ilk sinematografik çalışmayı gerçekleştirmiş oldu. Muybridge’den önce yapılan çalışmalar gözün yanılmasıyla açıklamak ve bir görüntünün sabitleştirilerek plaka zeminler üzerine aktarılması üzerinde yoğunlaşmıştı. 17 yy’da papaz Kircher, kendi yaptığı bir aletle mum ışığında cam üzerine çizdiği şeytan figürlerini duvara yansıtmayı başarmıştı.³ Bu uğraşların ardından gelen çalışmalar sonucu, dairesel

2 Andre Bazin, **Sinema Nedir?**, Çeviren: İbrahim Şener, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1993, s. 16.

3 Fethi Kaba, <Animasyon’un Eğitim Amaçlı Kullanımı>, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1992,

dönüşümler yapabilen diskler üzerine hareket döngüsü sağlayacak şekilde çizilen figürlerin oluşturdukları etki, sinemanın bulunuşundan önce, bu tür aletlerle oluşturulan tiyatroların doğmasını sağladı. Canlandırma Sinemasına en yakın sanat biçimlerinden biri de kuşku yok ki, gölge oyunu tiyatrolarıdır. Bu tür tiyatroların Türkiye'deki temsilcileri ise, Karagöz-Hacivat gibi gölge kahramanlarla gerçekleştirilen gölge oyunu tiyatrolarıydı. 1517 yılında Türkiye'ye girdiği kabul edilen gölge oyunları, özellikle Ramazan'da kahvelerde ve evlerde o dönem insanların eğlence alanını oluşturdular. Geriden aydınlatılmış bir bez veya renkli kağıdın arkasından oynatılan gölge oyunu karakterleri önden perdeye yansıyor ve oyun sergileniyordu. Bu tür temel bazı kurallar açısından, gölge oyunu tiyatrolarını da çizgi-filmlerin ilk çalışmaları olarak kabul edebiliriz.⁴ Fotoğrafın ve sinemanın gelişimiyle bu tiyatrolar, sonraları sinema salonlarına dönüştüler. Dolayısıyla, çok iddialı olmamak koşuluyla, çizgi film sinemadan önce başlamıştır diyebiliriz.

Teknolojik olarak sabit görüntülerin hareket izlenimi verecek biçimde film üzerine aktarılabilmesiyle oluşan sinemanın, bilim adamları ve sanatçılar için çekiciliği, onun gelişimini sağlamıştır. Özellikle de resim ile olan yakın bağlantısı, çizgi filmin deneysel ve endüstriyel varoluşuna olanak hazırlamıştır. Sinemanın temel birimleri olan aktör, dekor, montaj vb. çizgi filmde sanatçının yaratıcılığıyla gerçekleştirme yolu bulmuştur. Dolayısıyla da bu yaratıcılık, hem deneysel hem de ticari anlamda oluşturulan filmlerde ortaya çıkmıştır.

Deneysel film öncülerinden Fransız Emile Cohl'un *Joyeux Microbes* adlı filmi, ilk çizgi film denemelerinden biri olarak sinema tarihinde önemli bir yere sahiptir. Bu dönemde sanatçılar, kendileri için yeni bir anlatım aracı bulmuşlar ve birçok sanatçı gerek canlandırma sineması adına ve gerekse deneysel sinema adına eserler vermeyi sürdürmüşlerdir. O yıllarda çizgi film alanında sanatsal amaçlı film denemeleri yapılırken, 1909 yılında Amerikalı Winsor Mc. Cay "Gertie the Trained Dinosaur" adlı çizgi

s. 8-12.

4 Metin And, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri** İstanbul: İnkilap Kitabevi, 1985, s. 281-293.

filmi gerçekleştirerek seyircileri, normal sinema salonu gösterisi kapsamında, ilk kez kısa çizgi filmle tanıştırmıştır.

1903 - 1917 yılları arasında; Pat Sullivan' ın "Felix the Cat" ve Max Fleischer' in "Coco the Clown" gibi çeşitli Amerikan çizgi film dizileri yapılmaya başlandı. Bu dönem süresince, canlandırma sanatı, seyircilerin teknik bir ustalık olarak ilgilendikleri bir yenilik olmaktan çıkarak, güldürücü eğlence şeklinde benimseyip alkışladıkları bir film türü durumuna geldi. Sesli filmlerin üretiminin başlamasıyla birlikte de çizgi film, yeni bir gelişim sürecine girmiş oldu.⁵ 1928' de ilk sesli çizgi film; Walt Disney' in "Steamboat Willie"nin gösterimi yapıldı ve 1928-1938 yılları arasında Walt Disney' in uzun gösterimli filmler yapmasıyla birlikte çizgi film, bir eğlence türü olarak yeni bir olgunluk dönemine girdi. Bu dönemden sonra da özellikle televizyonun gelişimi ile birlikte çizgi film günümüze kadar özellikle eğlence alanında aranılan bir sinema dalı olarak gelişimini sürdürdü.

Amerika'da Walt Disney'in ticari anlamdaki uzun gösterimli filmlerine karşılık, hem Amerika'da hem de diğer ülkelerdeki sanatçılar çizgi filmi sanatsal bir çalışma alanı olarak görmekten vazgeçemediler. Kendilerine göre oluşturdukları anlatım dili ve estetik anlayışa göre filmler ürettiler. Bu dönemde, canlandırma sanatı ile salt sanatsal amaçla ilgilenen sanatçılar, ticari kaygılardan uzak deneme filmleri yapmayı sürdürdüler. Ancak, film yapımının çok maliyetli olmasından dolayı birkaç filmin ötesine de geçemediler. Buna karşılık, yapıtlarının uzun yıllar değerlerinden birşey yitirmemiş olmaları bir yana, ayrıca aynı dönemin en iyi sinema yapıtları kadar önem kazandıkları ve klasikleştikleri söylenebilir. Örneğin; Çekoslovakya'da Jiri Tranka, daha önceki canlandırma geleneğini bir yana bırakarak kendine özgü kukla filmlerle çalışmalarını sürdürdü ve kuklalarını plastik duygularla çevreleyen büyük bir sanatçı olarak ortaya çıktı.⁶ Klasik anlayışa uygun çizgi film sinemasının kaynağını yaygın grafik çizimler, resimler ve karikatür geleneklerinin oluşturmasına karşın, bu filmlerin kökenleri doğrudan doğruya sanat dünyasında yer alıyordu.

5 John Halas, <Canlandırma Sineması>, Çeviren: Ahmet Sipahioğlu, Eskişehir: KURGU, S. 260.

6 Nijat Özön, **Sinema El Kitabı**, İstanbul: Elif Yayınları, s. 97-99.

Kendini bir sanatçıdan çok, bir film tekniği araştırmacısı gibi hisseden Norman Mc. Laren çizgi filmin en yaratıcı sanatçılarından biri olarak çalışmalarını sürdürmüş ve kendi oluşturduğu tekniklerle yaptığı filmlerle çizgi film ülkesi Amerika'dan birçok Oskar ödülü almıştır. Mc.Laren' in deneylerinde sanatsal risk düşüncesi, yaratma tehlikesinin tanınması ve uygulama ile işbirliğinin öneminin doğrulanması onun sanat adına ürettiği filmlerinin kendine özgü yapısını oluşturur. Mc.Laren gibi diğer ülkelerdeki birçok sanatçı da filmlerini salt sanat için üretmekteydi.

Televizyonun gelişimi ve kullanımındaki yaygınlık çizgi filme yeni boyutlar kazandırdı. Sanatsal ve deneysel amaçlı filmlerin yanında, uzun metrajlı ticari filmler ve reklam filmleri deneysel amaçlı filmleri geride bırakarak hızla üretilmeye başlandı. Çünkü, televizyon sanatçı için önemli bir gelir kaynağı oluşturdu. Birçok sanatçı, sanatsal film üretebilmek için reklam filmleri ve dizilerde çalışarak yapım parası edinme yoluna gitmektedirler. Kimi sanatçılar ise, kendilerine özgü bir grafik çizim ile reklam filmlerine beğeni, sanat ve sanatçı kişiliğini yansıtmayı başarmaktadır. Örneğin; Türk çizgi film sanatçısı Erim Gözen, genelde reklam filmleri üzerinde çalışmakta ve filmlerinin bazılarını ticari kaygıdan uzak, kendine özgü sanatsal çalışmalar olarak nitelendirmektedir. Ancak yine de, Türkiye'deki canlandırma sineması, reklam filmlerinin dışına çıkarak salt sanatsal ya da deneysel amaçlı olamamaktadır. Bunun en büyük nedeni ise finans sorunudur. Uzun metrajlı filmlerin bütçelerinin büyük boyutlarda olması, bir sanatçının tek başına film yapmasını engellemektedir. Yine de, reklam ve tanıtım filmlerinden sağlanan kazançlar, bazı sanatçıların kendine özgü sanatsal filmleri için kaynak oluşturmaktadır. Bu konuda, çizgi film sanatçısı Emre Senan'ın düşünceleri ise şöyledir: "Çizgi film çok masraflı bir iş. Uzun metrajlı bir çizgi filmi bir animatörün tek başına finanse etmesi çok güç...Bir sanatçı, ticari amaçların dışında yılda hiç değilse bir sanat filmi yapmalıdır. Bu, canlandırma film sanatçılarının duymaları gereken bir sorumluluktur".⁷ Bu noktada, çizgi filmi sanatsal filmler ve ticari amaçla üretilen filmler

7 Demet Değer İnanç, <Canlandırma Film Sanatı,> **Sanat Olayı**, 4 Nisan 1981, s. 5-6.

olmak üzere iki yönde sınıflayabiliriz. Ancak bu sınıflama sonucunda, bir çizgi filmin sanatsal mı, yoksa ticari mi olduğunu ya da ticari bir filmin sanatsal bir film sayılıp sayılamayacağını belirtebilmemiz güçleşmektedir. Çünkü, her ne kadar ticari film olursa olsun, genel yapısında bulunan plastik sanat öğelerinin kullanımı çizgi filmi sanattan uzaklaştıramamaktadır. Nitekim, birçok ticari anlamda film yapan sanatçılar, ürettikleri filmlerin sanat adına değerler taşıdığını savunmaktadır.

Diğer yandan, teknolojik gelişmeler ve özellikle bilgisayarın çizgi film alanında kullanılmaya başlaması, bu alanı da diğer alanlar gibi farklı bir düzleme taşımıştır. Günümüzde, yeni teknolojiler sanatçılara geniş olanaklar sağlamış, amatör ile profesyonel arasındaki işleme becerisini ortadan kaldırarak çok sayıda insanın bilgisayarı kullanmasına olanak sağlamıştır. İşte çizgi filmde yeni bir boyut...

Bu yeni boyutta da, sanatçının yeri tartışılmaya başlanmıştır. Tıpkı ilk canlandırma denemelerindeki aletler gibi bilgisayar da sanatçının kullanımına açık bir araç olmasına karşın, bilgisayarın bir filmde baskın olarak yer alması bazı sanatçılar tarafından kabul edilememekte ve sanatsal yaklaşım olarak değerlendirilmemektedir.

Özellikle bilgisayar gibi bir aracın kullanımı, yapay gerçekliğin mükemmel sunumu, izleyicide hayranlıklar yaratırken, bu mükemmelliği yaratan “sanatçı” ve sanatsal başarı teknolojinin getirisi olarak kabul edilmektedir. Bunun sonucu olarak da, bu tür bir çalışmaya teknolojik bir showmuşcasına yaklaşılmaktadır. Oysa ki, bir çok teknolojik buluş tarihi süreç içerisinde sanatçıya yeni bir anlatım aracı olmuş ve sanatçı kişiliği ile yorumlanarak yaratıcı eserlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu durumda, bilgisayar da sanatçı için sadece bir araç konumundadır. Artık günümüz sanatçısı, bu teknolojik yapılanmayı, kendi yaratıcı kişiliğine ve sanatsal çalışmalarına bir destek olarak kabul etmek durumundadır.

KAYNAKÇA

- And, Metin, **Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1985.
- A, Süreyya. "Norman Mc Laren Sineması", **25. KARE**, Sayı:1.
- Bazin, Andre. **Sinema Nedir?**, Çev. İbrahim Şener, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1993.
- Erdoğan, Nezih. **Sinema Kitabı**, İstanbul: Alternatif Üniversite, 1992. İnanç, Demet Değer, "Canlandırma Film Sanatı", **SANAT OLAYI**, Sayı:4.
- Kaba, Fethi. **Animasyon' un Eğitim Amaçlı Kullanımı**, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 1992.
- Kaliç, Sabri. **DeneySEL Sinemanın Kısa Tarihi**, İstanbul: Hil Yayın, 1992.
- Kaplan, Yusuf. **Televizyon**, İstanbul: Alternatif Üniversite, 1992.
- Özön, Nijat, **Sinema El Kitabı**, İstanbul: Elif Yayınları, 1964
- Özön, Nijat, **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Ankara: T.D.K. Ya. No:462, 1981.
- Sofuoğlu, Hikmet. **Posmodern Eğretileme Aracı Olarak Bilgisayar**, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, 1993.