

99702

ÇİZGİ FİLM-MİZAH İLİŞKİSİ

Yüksek Lisans Tezi

Murat TEKDEMİR

ESKİŞEHİR - 1994

T.C.ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ÇİZGİ FİLM - MİZAH İLİŞKİSİ .

Yüksek Lisans Tezi

Murat TEKDEMİR

ESKİŞEHİR - 1994

Anadolu Üniversitesi
Merkez Kütüphane

ÖZET

“Çizgi Film-Mizah İlişkisi” adlı bu çalışma, çizgi film yapım aşamaları içerisinde var olan mizah öğesinin, görsel hale, ne şekilde getirildiğini inceleyerek, mizah’ın film yapım sürecindeki yerini saptamayı amaçlamaktadır.

Araştırmamızda mizah’ın, diğer görsel sanatlara oranla çizgi film içerisinde bulunduğu olanaklar incelenmiştir.

Çizgi filmin, mizah yardımı ile varlıklar ve nesnelere üzerindeki hakimiyeti, onun görsel sanatlar içerisindeki ayrıcalıklı yerini belirlemiştir. Çünkü çizgi film içerisindeki filler uçabilir, timsahlar dans edebilir, ağaçlar şarkı söyleyebilir.

Çizgi filmler, teknik aşamaların çokluğu nedeniyle genellikle kısa metrajlı yapımlardır. Zaman kavramının darlığı yüzünden verilmek istenen iletilerinin en kısa zamanda ve en doğru bir biçimde seyirciye ulaşabilmesi için daima mizahtan faydalanılır. Mizah: iletilerin çabuk kavranmasına, görüntülerin bellekte kalıcılığına ve izleyicinin film karşısında sıkılmamasına olanak sağlar.

SUMMARY

This study, named "the relation of cartoon film and humour" aims to find out the place of humour in the film-making process by examining it as an element, which exists in different levels of cartoon film making, becomes visual. In our study we have searched the possibilities that humour can have in cartoon films in comparison to other branches of visual arts.

The sovereignty of cartoon films which is provided by means of humour over objects determines its privileged place among other visual arts, since elephants can fly, alligators can dance, trees can sing in a cartoon film.

Cartoon films are generally short-time productions, as a result of the abundance of many technical levels. Because of shortage of time, humour is always used as an instrument to have the messages received by the audience accurately in a short time. Humour makes it easier to have the messages perceived quickly, provides the permanency of images in mind and entertains people.

ÖNSÖZ

Bu çalışmada, çizgi filmin yapım aşamasında mizah unsurunun ne şekilde yorumlandığı ve nasıl görselleştirildiği araştırılmıştır. Bu araştırma ile konuyla ilgilenen kişilere bütünselliği olan bir kaynak oluşturma çabası güdülmüştür. Çünkü Türkiye’de bu konularda yazılı anlamda yeterli dokümantasyon bulunmamaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde çizgi film tarihinin oluşumu, dünü ve bugünü üzerinde durulmuş, ikinci bölümde mizah konusu geniş kapsamlı olarak ele alınmaya çalışılmış, üçüncü bölümde çizgi film-mizah ilişkisi irdelenmiştir.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	
SUMMARY	
ÖZGEÇMİŞ	
ÖNSÖZ	
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ÇİZGİ FİLM'İN TARİHSEL GELİŞİMİ

1. ÇİZGİ FİLM NEDİR?	2
2. ÇİZGİ FİLM'İN TARİHSEL GELİŞİMİ	3
2.1. Yeni Tekniklerin Gelişimi	15

İKİNCİ BÖLÜM

MİZAH'IN TANIMI VE KURAMLARI

1. MİZAH NEDİR?	24
2. MİZAH KURAMLARI	25
2.1. Üstünlük Kuramı	26
2.2. Bilimsel Kuram	28
3. TOPLUMSAL YAPI İÇERİSİNDE MİZAH'IN ELE ALINIŞI ...	31
4. MİZAH TÜRLERİ	32
4.1. Grafik Mizah (Karikatür)	33
4.2. Harekette Mizah	36

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÇİZGİ FİLM - MİZAH İLİŞKİSİ

1. ÇİZGİ FİLM YAPIM SÜRECİNDE MİZAHIN YERİ	38
1.1. Senaryo Yapım Aşamasında Mizah'ın Yeri	39
1.2. Storyboard Yapım Aşamasında Mizah'ın Yeri	41
1.3. Karakter Tanımında Mizah'ın Yeri	44
1.4. Canlandırmada Mizah'ın Yeri	47
1.4.1. Komik Olma (Fizyolojik-Biyolojik Değişimler)	48
1.4.2. Komik Yapma	50
1.5. Seslendirme Aşamasında Mizah'ın Yeri	51
2. CANLANDIRMA TEKNİKLERİ İÇERİSİNDE MİZAH	53
3. MİZAH'IN İZLEYİCİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİ	54
4. ÇİZGİ FİLMDE MİZAH'IN KULLANIM SEBEPLERİ	55
SONUÇ	57
KAYNAKÇA	58

GİRİŞ

İlk çağlardan sinemanın bulunuşuna kadar geçen zaman içinde bir çok sanatçının, heykellerinde, kabartmalarında ve resimlerinde dinamizmi ve hareket duygusunu vermeye çalıştığını görürüz. Sinemanın bulunuşu ile insanoglunun asırlardır tasarlamaya çalıştığı, hareketi verebilme arzusu gerçekleşmiş oldu.

Sinema; Doğadaki hareketlerin bütününün analizinden sentezine varılarak oluşturulan, kendine özgü yeni bir hareket düzenlemesine imkan yaratan, yeni bir tekniğin kullanımından oluşan "Canlandırma Sineması" diye tanımladığımız yepyeni bir uğraş alanının oluşmasına olanak yaratmıştır.

Canlandırma sanatlarının oluşumundan günümüze kadar geçen süre içerisinde çizgi filmin bütün dünyada tanınması ve daha çok üretilmesinin sebebini tarihsel egemenliğine bağlayabiliriz.

Çizgi film için bir anlatım dili olan mizahın da diğer sanat dallarına oranla daha uygun bir ortam bulması onun çizgi film içerisinde, gerek içerik gerekse biçim bakımından üst boyutta yapılaşmasını sağladı.

BİRİNCİ BÖLÜM

ÇİZGİ FİLMİN TARİHSEL GELİŞİMİ

1. ÇİZGİ FİLM NEDİR?

Çizgi film sinemanın bulunuşu ile birlikte paralel gelişerek, sinema tarihinin bir parçası olmuştur. Dolayısıyla sinemanın ilke ve prensipleri çizgi filmin ve diğer canlandırma türlerinin sinemasal yapısını oluşturmuştur.

Canlandırma sinemasının en temel yapısından olan çizgi film; oluşum süreci içerisinde diğer film biçimlerine oranla daha yaygın kullanılmıştır. Ahmet Sipahioğlu'na göre bunun sebebi çizgi filmin canlandırma sineması içerisindeki tarihsel egemenliğidir.

Sinema ile olan temel yapısal ortaklık: çizgi filmde gözün retina tabakasının özelliğinden yararlanmasını sağlar. Çizgi filmde tek kare çekilerek perdeye yansıtılan görüntüler, gözün ışığı hassas tabakasında beyin zarı aracılığıyla bir süre duraklaşır bu görüntü kendisinden sonra gelen kare ile optik olarak bağlanır ve bu durum film içindeki tüm kareler için sürüp gider. Gözün bu özelliğinden yararlanarak bir alıcı (kamera) tarafından hareketleri çözümlenmiş tek kare resimlerin alınarak, hareket duygusu verecek biçimde düzenlenmesine "animasyon" (canlandırma), bu teknik ile hazırlanmış filmlere "canlandırma filmleri"; desen, tip ve karakterlerin her karede çizilerek oluşturulan filmlere ise "çizgi film" denir. Sonuç olarak çizgi film direkt çizim ile gerçekleştirilen filmleri

kapsar. Bu yüzden çizgi filmi oluşturan çizgi ve film kelimelerini anlam olarak incelersek: "Çizmek fiili anlam olarak, resim yapmak, resmetmek, planlamak, programlamak, tasarlamak gibi kavramları ve yabancı dillerdeki dessin, designe gibi sözcüklerin anlamlarını içine almaktadır. Ve aynı, kökten gelen "çizgi" sözcüğü ile elde edilen "çizgi film" ise, yapma filmler içinde özellikle bir biçimi tanımlıyor olsa da, geniş anlamda düşünüldüğünde yapma film türü için genel bir ad olarak da kullanılabilir."¹

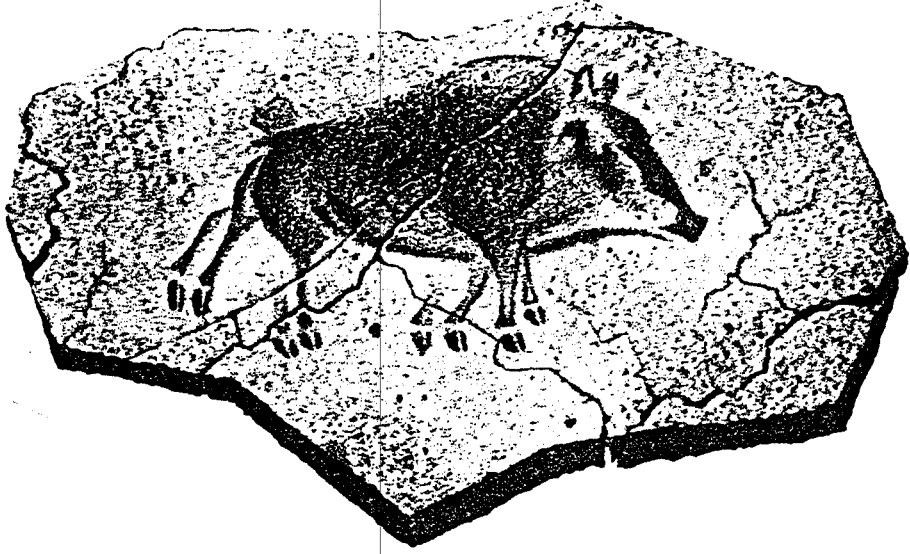
2. ÇİZGİ FİLMİN TARİHSEL GELİŞİMİ

Tarih boyunca insanoğlunun estetik arayışlarından en büyüğü hareket halindeki nesne ve varlıkların estetik değer ve öğelerini, sanat eserine yansıtmak olmuştur.

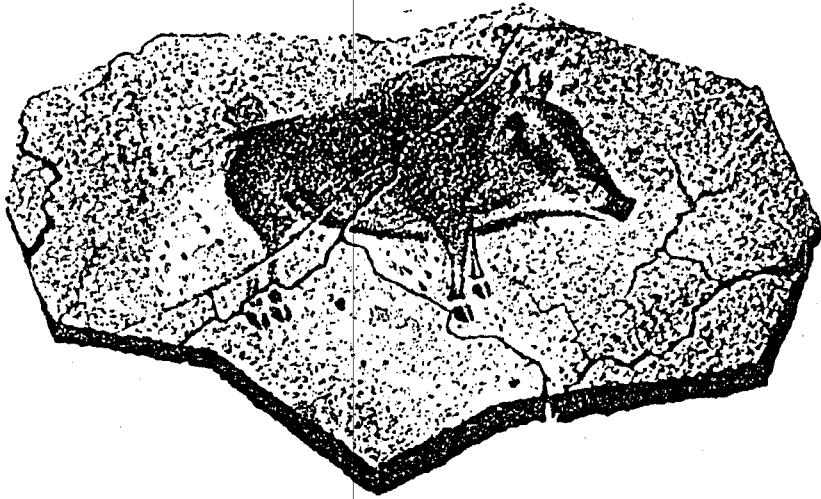
Günümüzden onbin yıl önce mağarada yaşayan insanların, avladıkları hayvanların ölü hallerinin resimlerini duvarlara çizmeleri onları pek tatmin etmemiş olmalıydı. Bugün Altamira'daki yaban öküzlerine baktığımız zaman onların sekiz bacaklı çizildiğini görüyoruz. Bacakların dördü, koşan hayvanın bir durumunu, diğer dördü de koşunun ikinci durumunu belirtmektedir (Oral, s. 3).

Böylece durağan bir görüntünün, iki uç noktasının belirlenerek hareket izlenimi verilmeye çalışılması, ilk canlandırma göstergeleri olarak kabul edilmektedir.

¹ Tan ORAL, "Çizgi Film", Çizgi Film Ders Notları, Eskişehir, s. 1.



Şekil 1: Koşan Domuz, Altamira



Şekil 2: Koşan Domuz'un İki Uç Noktası

Mağara insanları ayrıca günlük hayatlarına uygun av sahnelerinde hareketliliğin daha uygununu yakalayabilmek için çizgi hacimlerinden de faydalanmıştır

"... Çizgiler genellikle eğrilerden ibarettir... ana fikir de devamlı eylem yâni hareketlilik olduğundan eğrilerin tercih edilme nedeni açıktır. Düzenlemeyi gerçekleştiren tüm öğeler, bu eyleme az ya da çok katılmakta, sakin duran figürler bile çizgi ve biçimlerindeki uygunluk ile eylem etkisi uyandırmaktadır."²

Gelişen zaman içinde Yunanlı ve Mısırlı sanatçılar heykelerde, kabartmalarda ve resimlerde hareket ve ifadeleri vermeye çalıştılar. Görüntünün geçici bir süre gözün retina tabakasında kalması ilk kez Yunanlı filozof ve bilimadamı Ptolemy tarafından farkedildi. Ptolemy geceleyin geniş kavislerle çevrilen bir fenerin ışıklarının noktalar halinde olmayıp ışıklı bir çizgi olduğunu görmüştür. Fenerin yavaş bir şekilde döndürülmesi halinde ışığın kesik kesik görüntülerini izleyebiliyordu. Bu izlenimi sonucunda Ptolemy hızlı döndürülen fenerin ışığının ağ tabaka izlenimi yüzünden bütün ayrı durumların tek bir görüntü olarak birleştiği düşüncesine varmıştır.

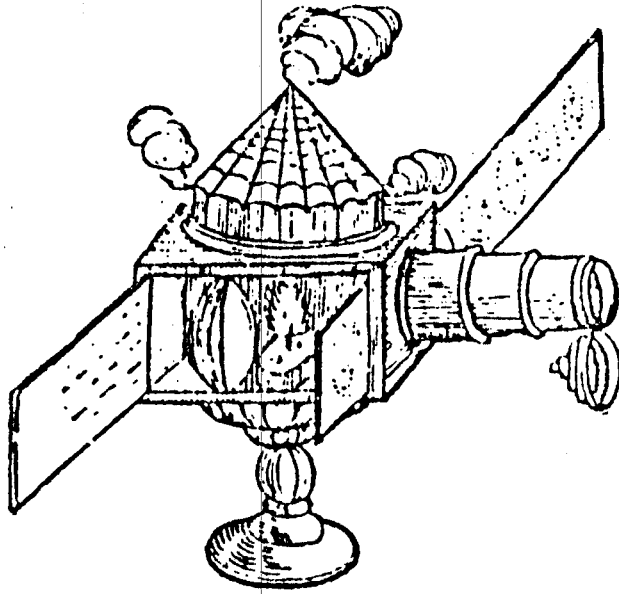
"Canlandırma anlamında bilinen ilk veriler 17. yüzyıla aittir. 17. yüzyılda Papaz Athanasius Kircher'in yaptığı basit projeksiyonu "Sihirli lamba", bir mercek ve bir ayna ile "Camera obscura"nın bir bileşimidir. Bu aygıtta ışık kaynağı olarak gün ışığı reflesi ya da kandil kullanıldı."³

² Nermin SİNEMOĞLU, " Batı Akdeniz Çevresinde Sanatın Doğuşu"Sanat Tarihi, (İstanbul :Mimar Sinan Sanat Tarihi Yayınları: 9, 1984), s. 18.

³ Kazım SEZGİN, "Canlandırma" KURGU, Eskişehir, 1990, s. 193.

Kircher cam üzerine çizdiği çeşitli şeytan figürlerini mercekler ve ışık yardımıyla duvara yansıtmayı başarmıştı. Kircher'in bu buluşundan daha çok, duvardaki şeytan resimleri, diğer papazları çok kızdırdı.

Kircher, falcılık ve büyücülükle suçlandı. Bu durum karşısında "Gölge ve Işığın Büyük Sanatı" adlı kitabı yazdı. Kitap: kırılmalar, yansımalar, aynalar, mercekler ve ışık oyunları göz aldanmaları hakkında bilgileri içermektedir. Böylece sihirli fenerin (Magic Lantern) şeytanla bir ilişkisi olmadığını, sadece mekanik bir alet olduğunu ıspatladı.



Şekil 3: Kircher'in "Sihirli Fener"i



Şekil 4: 1736 Yılında Yapılan Bir Dia Pozitiv

Bu yüzyıllar içerisinde

“... Çeşitli teknik-estetik gelişmeler. Perspektif çizim araçları, “kamera-kamerata” Aynı dönemde “Commedia Del “Arte” komik tiyatrosu İtalya’da geliyordu. Bu tiyatro Eski Yunan ve Bizans tiyatrosunun devamı idi...

Oyunlarında canlandırma sinemasının özellikle karton-filmin sonraları temel yapı ve malzemesini oluşturacak oyun kuralları, mizah öğeleri ve komik karakterler ortaya çıkıyor.”⁴

İlk ve orta çağdaki bilgilerin, derlenip toparlanarak bilimsel bir niteliğe kavuşması 18. yüzyılda olmuştur. İngiliz doktor John Ayrton bir cismin görüntüsü kaybolmadan diğer görüntünün ağ tabakaya düşmesinden faydalanarak bilinen aygıtların en basiti olan “Thaumotrope”u yaptı. Bir yüzeyinde kuş, diğer yüzeyinde kafes resmi bulunan karton hızla döndürülünce, kuş kafesin içine girmiş gibi görünüyordu.

⁴ Ahmet SİPAHİOĞLU, “Canlandırma Sinemasının Kökenleri”, (Ahmet Sipahioğlu Arşivinden - İzmir), s. 2.

Bu gelişmelerden sonra "Gözün ağ tabakasında ışıklı bir izlenim, buna yol açan neden ortadan kalktıktan sonra da saniyenin onda biri kadar sürer" diyerek ağ tabaka izlenimi bilimsel bir nedene bağlayan Belçikalı Profesör Joseph F.A. Plateau'dur. Plateau, Micheel Faraday'ın 1830'da bulduğu "Faraday çarkı" ile "thaumatrope"nin birleştirilmesinden oluşan "Phe'nakistiscope"u (aldatıcı görünüm) yaptı. Teknik açıdan Plateau'nun aygıtı şöyledir. Kartondan yapılmış, üzerinde belli aralıklarla bulunan ve resimleri görmeye yarayan dikey yarıklardan oluşuyordu. Yarıklar arasına hareketin çeşitli evreleri çizilmiştir. Bu resimler birbirini tamamlayacak ve hareketin sürekliliğini sağlayacak şekilde oluşturulmuştu. Phe'nakistiscope'nin resimli yüzeyi bir aynaya tutularak çevrildiği zaman, yarıklar arasından aynaya bakan bir insan resimlerin hareket ettiğini görüyordu.

1845 yılında Bristol'lü bir saatçi William George Horner Phe'nakistiscope'ü geliştirerek "Zoetrope" (yaşam tekerleği) denilen aygıtı oluşturdu. Ekseni etrafında dönen bir silindirden oluşan bu aygıtın, tabana yakın iç bölümüne kağıttan bir kuşak yerleştiriliyordu. Bu kuşağın üzerinde bir dizi resim vardı. Bu resimlerin ilk karesi ile son karesi birbirini tamamlayan resimlerdir. Silindir döndürülünce bu resimler yarıktan seyredilirdi.

1882 Fransız Emile Reynaud Zoetropeden faydalanarak "Praxinoscope" adını verdiği aygıtı geliştirdi. Silindirin içine bir çok ayna yerleştirerek, hareket eder gibi görünen resimlere daha çok esneklik sağladı, canlandırma yanılsamalarını güçlendirdi. Reynaud'un küçük tiyatrosu ancak bir kişi tarafından izlenebiliyordu. Fakat Reynaud bir çok seyirciye birden seslenmek istiyordu. Bu amaçla Praxinoscope'i aleti üzerinde bazı değişiklikler yaptı. Mercek sistemini ikiye çıkararak arka fonlar ve esas film için ayrı mercekler oluşturdu. Birinci mercek arka

fonu (background) ekrana yansıtıyordu, ikinci mercek ise saydam resim şeritlerindeki tek tek elle çizilmiş olan hareketli resimleri yansıtıyordu. Ayrıca görüntüleri perdenin arkasında yansıtarak aygıtı seyircinin gözünden sakladı.

Emile Reynaud tek başına çalışarak 10-15 dakika canlandırma filmleri yapıyordu. Her karesini tek tek saydam şeritler üzerine çizip boyuyordu. Reynaud ayrıca hareketlerden sıyrılıp konuya dayalı filmler üretmeye başlamıştı. Filmlerin bestelerini de kendi gerçekleştiriyordu. Reynaud'un çalışmalarından günümüze ulaşan filmler arasında "Soytarı İle Köpek (1892), Zavallı Pierrot" (1892), "Bir Kulubenin Çevresinde" (1898) gibi yapıtlar vardır.

Bu filmler kendilerine özgü bir stile sahipti. "İnce bir mizah taşıyan küçük sahnelerden oluşuyordu. Bu kuşaklar, ... Resimleri, müziği kullanarak soytarısını harekete geçirip dans ettiriyor, bir düş dünyası kuruyordu."⁵

1895 yıllarında Fransız Louis ve Auguste Lumiere kardeşler sinemanın atası sayılabilecek "Cinematographe" aygıtını gerçekleştirdiler. 28 Aralık 1895 yılında Paris'te Capucines Bulvarında, Grand Cafe'nin zemin katındaki Hint salonunda, Lumiere kardeşler ilk "cinematographe" gösterisini gerçekleştirmiş oldu. Bu gösteride Emile Reynaud da vardı. Ekrandaki hareketli fotoğrafların büyüüne o da kapıldı. Reynaud sinemanın rekabetine fazla dayanamadı ve gitgide azalan seyircisi yüzünden ünlü optik tiyatrosunu kapatmak zorunda kaldı.

⁵ Arkin Sinema Ansiklopedisi "Canlandırma Sineması", (İstanbul, Arkin Kitapevi, 1975), s. 315.

Lumiere kardeşler filmlerinde dekor, senaryo, oyuncu gibi öğeleri pek kullanamadılar. Sinemanın bir geleceği olduğuna inanmayan Lumiere kardeşler son derece sıradan görüntüler çekiyorlardı. Lumiere kardeşlerin çektiği filmler arasında en önemlisi bir trenin gara girmesi olarak bilinen "L'arrive'ed'un train en gare" filmidir.

Lumiere'nin sinematografi aletleri bütün dünyada yayıldı. Aletin kullanımının son derece kolay olmasıyla birlikte hem alıcısının olması hem göstericisinin bulunması diğer çalışmalardan daha başarılıydı.

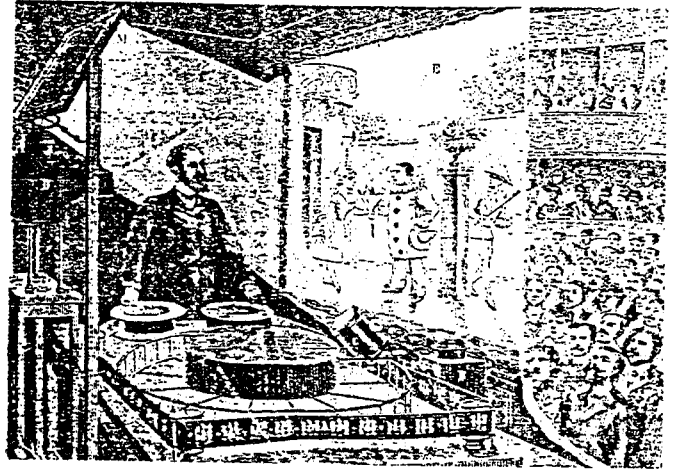
1900'lü yıllarda canlandırma sinemasıyla uğraşanlar bu aygıtı kullanmaya başladılar. Tek kare çekim özelliğinden faydalanarak optik görüntü üzerinde yanılımlar yarattılar.

Yapılan ilk canlandırma filmleri tümüyle bu yeni bulunan oyunu alabildiğince kullanmaya yönelikti. Bu filmlerde eşyalar kendiliklerinden hızla oraya buraya koşuyor, havada uçuyorlardı. Canlandırma sinemasında çizginin ortaya çıkması için daha bir süre Emile Reynaud'dan miras kalan canlandırma çizim teknikleri ile tek kare çekim tekniğinin birleştirilmesini beklemek gerekiyordu (Sipahioğlu, 1992, s. 4).

Melies ve Emile Cohl, Reynaud'un çalışmalarının temel ilke ve prensiplerini sinemaya uyarlayarak; canlandırma sanatlarının bir sinema biçimi olarak ortaya çıkmasına öncülük ettiler.



Şekil 5: Reynaud'un Gösterim İlanı



Resim 6: Reynaud'un Tiyatrosunda Zavallı Pierrot'un (Pouvre Pierrot 1892) Gösterilişi

Me'lies sinemada kullanılan bir çok film hilelerini keşfederek; Lumiere kardeşlerin tersine, sinemayı eğlence aracı haline getirdi. James Stuard Blackton', Me'lies'in izinden giderek sinema sanatını bulunduğu noktadan daha ileriye taşıdı. Blackton'dan sonra Fransız sanatçı Chol 1909 yılında ilk Kibrit Adam filmi "Fantasmagorie"yı gerçekleştirdi. Bu filmde biçim ve içerik yönünden çizgi filmin ilk tiplerinden olan Fantoche'yi yarattı.

Fantasmagorie 57 saniyeden oluşan 36 metre uzunluğunda bir film. İkinci film 80 metre uzunluğundaki "Maskaranın Kâbusu"dur.

Cohl'un 1908-1918 yılları arasında bir çoğunu Amerika'da gerçekleştirdiği 400'e yakın filmi bulunmaktadır. İlk filmlerinde teknik çok ileri değildi. Bugünkü çizgi filmlerde kullanılan asetatları (saydam yapraklar) mevcut değildi. Bu yüzden Cohl çizgi kahramanlarını kartonlara çiziyordu. Daha sonraları selüloz asetatın bulunmasıyla birlikte Cohl filmlerini saydm asetatlara çizmeye başladı. Tek başına çalışmasına rağmen ince özgün mizah anlayışıyla sonraki dönemlerde oluşacak filmlerin "... en iyileri ile boy ölçüşecek şekildeydi."⁶

1918 yıllarına kadar çevirdiği filmlerde olağanüstü bir dünya kurarak fotoğrafla gerçekleştirilmesi mümkün olmayan bir düş dünyasını filmlerinde gerçekleştirdi. "Cohl'un filmlerinde insanlar uçar, dans eder, anıtlar, kuleler duygulanıp çocuk gibi ağlarlar."⁷

1910 yılında Amerika'lı Winsor Mac Cay sinemasının bilinen ilk çizgi film kahramanı "Gertie the Trained Dinazor" Terbiyeli Dinazor Gertie'yi yarattı.

⁶ La Duca, "Hareketli Resim ve Fantazyalar", (İstanbul:Remzi Kitabevi, 1993).

⁷ Arkn Sinema Ansiklopedisi, **Ön.ver.**, s. 317.



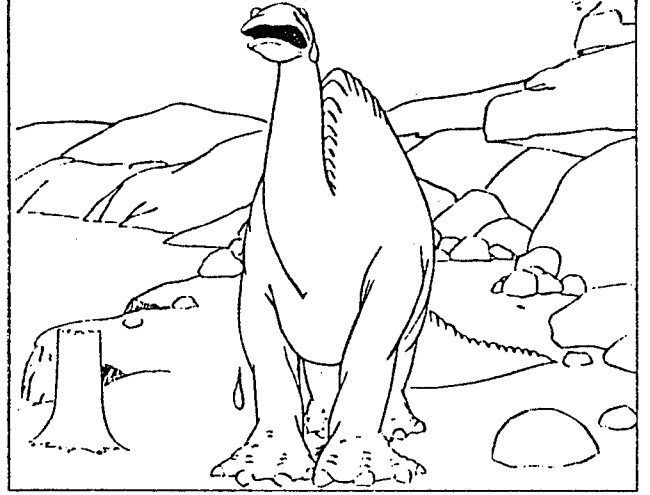
Şekil 7: Emile Chol'un filmlerinden
Bir Görüntü

Şekil 8: "Fantoche" (1907)

Süresi 5 dakika olan "Terbiyeli Dinazor Gartie" için McCay tek başına 10.000 resim çizmişti. 1911'de 25.000 resimlik "Lusintania'nın Batışı"nı gerçekleştirdi. Vadvil tiyatrosunda komedyenlik yaptığı yıllarda McCay yaptığı filmleri gösterilerinde kullanarak çizgi-filmi göstri sanatları içerisinde çok işlevli sanat yapıtı haline getirdi (Sipahioğlu, s. 6).



Resim 9: Winsor McCoy, 1908

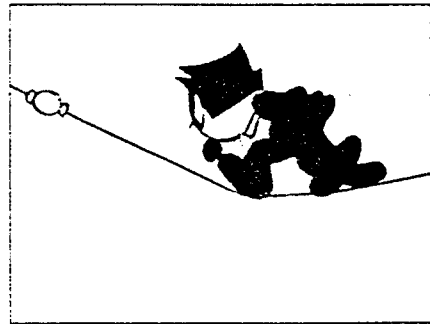


Resim 10: "Dinazor Gartie", 1909

1910'lardan sora bir çok sanatçı yeni filmleri ile ortaya çıktı. Avustralya'lı Pat Sullivan Fe'lix'te Cat tipi 1913-1917 yılları arasında Amerika'lı Ben Harrison-Manny Gould ikilisi Krazy Cat filmleri Max Fleischerde "Koko the Clown" Palyaco Koko filmleriyle canlandırma sanatının gelişmesine büyük bir şekilde yardımcı oldular. 1916 yılında İngiliz Bud Fisher canlandırma sinemasının ilk komik ikilisini yaratıyor. "Mutt ile Jeff", ilerde güldürü sinemasının ünlü ikilisini Stan Laurel ile Oliver Hardy ikilisinin oluşumuna öncülük ettiler.



Şekil: Pat Sullivan ve Felix The Cat

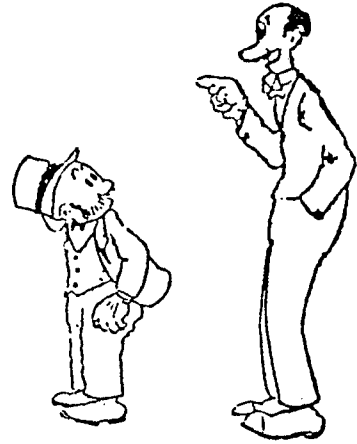


Şekil: Felix The Cat

1910-1920 yılları arasındaki dönemde çizgi filmlerin kendine özgü, çocuksu yapılarında, kullanılan mizah öğelerinin salt görselliğe dayalı olmasına (o dönemde henüz sesli sinema oluşmamıştı bu yüzden diyalog kahramanların ağızından çıkan diyalog balonları ya da alt yazıyla gösteriliyordu) rağmen, filmler olağanüstü başarılar elde etmiştir. Böylece çizgi film teknik harikalıktan çıkıp halkın büyük beğeniyle izlediği bir eğlence türü olmuştur.



Şekil 11: Koko (Fleischer)



Şekil 12: Mutt İle Jeff (Bud Fisher)

2.1. Yeni Tekniklerin Gelişimi

1900'lü yıllardan sonra Amerika'da sinema bir sanayi sektörü haline geliyordu. Çeşitli stüdyolar ve platolar kuruluyor, sinemanın eğitimini veren kurumlar açılıyordu. Bu arada 1909-1920 yılları arasında Amerika'da ilk çizgi film stüdyoları kurulmaya başlandı. Stüdyoların kurulması, çizgi filmde uzmanlaşma, iş bölümü dönemini başlattı.

Çizgi filmin esas gelişimi 1928-1938 yılları arasında olmuştur. Bu dönem içerisinde bir reklam şirketinde grafiker olarak çalışan Walt Elias

Disney ile Ub Iwerks, "Lough-O-Grams" adında bir çizgi film şirketi kurarlar. İlk olarak "Cinderella", "Bremen Mızıkacıları", "Kırmızı Şapkalı Kız" gibi masal filmleri yapmaya başlarlar. Daha sonra Ub Iwerks "Oswald the Rabbit" (Tavşan Oswald) dan yola çıkarak Mickey Mouse tipini yaratır. Çizim Ub Iwerks'in. Ama Mickey'e kişiliğini veren Walt Disney'di...

Walt Disney Mickey Mause'a insan benzeri bir duygu, davranış ve kişilik yükledi - Disney'e göre Mickey "... Orada, burada dolaşıp başını bir sürü belaya sokan ama her seferinde kurtulan bir tip ... şarlo gibi ..."8

Walt Disney kısa bir süre sonra hepsi hayvan karikatürleri olan yeni kahramanlar yaratmaya başladı. Miki'nin sevgilisi Mnnie, at Horace ve sevgilisi inek Clarabella, mızımız, yağcı, kurnaz köpek Pluto, tembel uyuşuk köpek Goofy ve sakarlığı yüzünden başına gelen şanssızlıklara karşı dehşetle öten öfkeli ördek Donald Duck.

Disney bir "hayvanlar dünyası" kurarken, tıpkı Mickey Mouse'da olduğu gibi kendi toplumundan insanların düşüncelerini, gizli duygularını tiplere lanse etmiştir. Bunun en belirgin örneği 1933 yılında çevirdiği

"Üç Küçük Domuzcuk" filmidir. "Amerika'nın iktisadi bunalımının etkisinde bulunduğu bir sırada küçük domuz Jimmy'nin öyküsünü anlatır. Jimmy beceriksiz ve tembel iki kardeşinin yardımıyla hain kurttan korunmak için samandan bir ev yapar: saldırılara göğüs gerer, sonunda da düşmanından baskın çıkar. Film, çok tutulan "kim korkar hain kurttan" şarkısı bir yana Ameraki'daki durumu yansıtmakta, yurttaşları iyimserlikle yeni bir geleceği kurmaya çağırmaktaydı."9

Disney, kısa film için başarılı bir dönem geçirdikten sonra, uzun

8 Ahmet SİPAHIOĞLU,Ön.ver., s. 5.

9 Arkin Sinema Ansiklopedisi,Ön.ver., s. 321.

metrajlı film denemelerine girişir. Bu gelişmenin çeşitli nedenleri vardı.

- a. "Çizgi film her zaman normal filmlerin yanında ikinci sırada kalmak ve onlara eşlik etmek durumunda. Bir türlü tek başına önem taşır duruma gelmiyor.
- b. Sinemalardan kazanılan parayı filmin kalitesinden çok uzunluğu belirliyor.
- c. Disney daha karmaşık konu planlarının ve grafik biçimlerinin yer aldığı filmler yapmak istiyor.
- d. Peri masalları gibi normal filmle işlenmesi zor konularda uzun çizgi-film yapının getireceği üstünlük göz önüne alınmıyor."¹⁰

Bu uzun metrajlı yapıtların ilki, sevimli çarpıcı kahramanlardan oluşan "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" çizgi filmi idi. Müziğin ve ses efektlerinin önemli rol oynadığı bu çizgi film bazı teknik gelişmeleri de beraberinde getiriyordu.

"i. Filmin uzunluğu ve büyük ekran için tasarlanmış olması, çizim tekniklerinde kullanılan ölçeklerin büyütülmesini gerektiriyor, ii. 3. boyutun gösterimi çok katmanlı bir kamera-masası ünitesinin William Garity tarafından yapımı ile çözümleniyor, iii. canlandırma filmlerinde ilk kez film grameri önem kazanıyor. Filme özgü sina-estetik düzenlemeler yapılıyor, iv. canlandırmanın, önceden normal filme alınmış oyuncuların hareketleri kopya edilerek yapılmasına yarayan "ROTOSCOPE" aygıtından yararlanıyor."¹¹

Disney tüm bu bilgilerin ışığında yeni filmlere girişti (1938-1940). Carlo Lorenzini'nin aynı adlı öyküsünden yararlanarak "Pinokyo" filmini gerçekleştirdi. Disney bir İtalyan masalını, Amerikanlaştırmaya kalkışınca öykünün havasını bozdu ve film umduğu başarıyı

¹⁰ Ahmet SİPAHIOĞLU, "IV Walt Disney Sineması". (Ahmet Sipahioğlu Arşivinden - İzmir), s. 23.

¹¹ Aynı, s. 23.

kazanamadı.

1940 yılında Disney alışılmış komik film stilinin dışında oldukça iddialı bir prestij filmi olan "FANTASIA"yı gerçekleştirdi. Amacı müziği, çizgiyi, görüntüler yardımıyla; mizahi ve görsel açıdan yorumlamaktı. Filmin olağanüstü güzelliğine karşın, 7 episoddan oluşan bölümlerin bağlantısız bir şekilde birleştirilmesi Amerikan halkı ve eleştirmenler tarafından gereğince anlaşılmasına sebep oldu ve pek başarılı bulunamadı.

Disney bütün bu olumsuzluklara rağmen, 1940' gelindiğinde Amerika'nın tartışılmaz en büyük çizgi film üreticisi durumundaydı. O yıllarda Disney'in tek rakibi Dave ve Max Fleischer kardeşlerdi. 1933 yılında Florida'da kurdukları Fleischer stüdyolarında Amerikan çizgi-film sanatının en değişik tiplerinin oluşturduğu Temel Reis "Popeye" dizilerini üretmeye başladılar. Bu dizide ince sıska bacaklı sevgilisi "Olive Oil" (Safinaz), baş düşmanları barbar "Blub" profesyonel işsiz "Wimpy" tiplerleriyle sayısız filmler üretilir.

Fleischer'in Temel Reis'i 1938 yılında çocuklar arasında yapılan bir ankette Mickey Mouse'dan daha çok izlendiğini ortaya çıkardı.

Fleischer'in Pope'ye (Temel Reis) kadar ünlü, çizgi filminin ilk vamp kadın oyuncusu seksi "Betty Boop"tur. Betty Boop, Hollywood'un yarattığı cinselliği ön planda olan kadın oyuncuların, çizgi film temsilcisiydi.

1937 yılında uzun metrajlı filmlere girişen Fleischer kardeşler, ilk filmleri olan "Gulliver's Travels"i (Güliver'in Gezileri) gerçekleştirdiler.

Film pek başarılı olamadı. Bu tarihten sonra Fleischer kardeşler uzun metrajlı filmlerle istedikleri noktaya gelemediler. Film üretimini bırakarak televizyona yöneldiler.

Disney; Fleischer'lerin çizgi film üretiminde gerilemesinden sonra tekrar rakipsiz bir duruma geldi. Fakat o Disney'in en ünlü adamlarından Bosustow ile birlikte bir çok ünlü kişilerin Disney Stüdyolarından ayrılarak Bosustow önderliğinde U.P.A. (United Productions of America) yapım evini kurmaları Disney'in çizgi filmde 30 yıl süren tekeli sarsmaya başladı.

Walt Disney'in katı yuvarlak tipler ve Doğacı Naturalist filmlerine karşın Bosustow ise, kesin bir yöneme bağlı kalmadan yanında çalışanlara geniş özgürlükler tanıdı. Sonuçta Disney'in stili yerine tümüyle farklı son derece basit fakat çağdaş çizgilerden oluşan bir yol izledi. Ortaya çıkan filmler "Emil Chol'un usdışı, soyut dünyasına, bazıları çağdaş karikatür anlayışına, bazıları da izlenimci resme benziyordu."¹²

U.P.A.'nın en önemli tiplerinden "Mr.Magoo"dur. Mr. Magoo o zamana kadar alışılmış tiplerin dışında olmasına rağmen o zamanki Amerika'nın en sevilen kahramanlarından biri olmuştur.

U.P.A. ticari filmlerin yanısıra avant-garde çalışmalar yaparak çizgi-filmin soyut çalışmalara elverişli bir sanat olduğunu ispatladı. Fakat U.P.A.'dan çok önceleri soyut film yapma çabaları vardı. Özellikle 1915-1922 yılında "Dada" hareketinden etkilenen sanatçılar canlandırma sanatları içinde plastik öğelerden faydalanarak hareketin estetiğini ortaya çıkarma endişesine düştüler. Fakat çizgi filmler çok daha başarılı ve ticari

¹² Arkin Sinema Ansiklopedisi,Ön.ver., s. 325.

yönde gelir getirmesi yüzünden bir çok deneysel film gerçekleştirilemeyip yarım bırakıldı. Deneysel filmler gerçek başarısını 1930'lardan sonra gösterdi. Özellikle Amerika dışındaki ülkelerde deneysel niteliği olan filmler üreilmeye başlandı.

Kanada'lı sanatçı Norman McLaren'in canlandırma sanatları içerisinde sayısız buluşları, deneysel düzeyde kalmayıp başlı başına bir tür oluşturmuştu. Alıcı kullanmadan direkt film üzerine kazıma yöntemi ile gerçekleştirdiği filmlerinde elle çizilmiş yapay sentetik müzik kullandı.



Şekil 13: Prens Ahmed'in Serüvenleri (Lotte Reiniger 1923-1926)

McLaren'in çalışmaları diğer sanatçıları cesaretlendirdi. Bir çok ülkede deneysel filmler yapıldı.

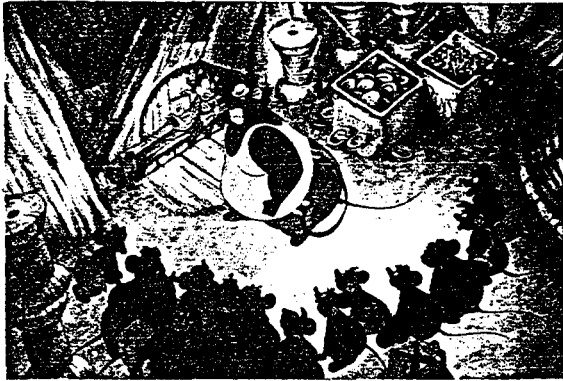
1930-34 arası dönemde Berthold Bortosch "Li de"e filmini yaptı, film de baskı tekniğinden uyarlanmış kesik-ekli (cut-out) figürler kullanıldı. Alex Alexeieff vec Claire Parker ise iğnebaşı tekniği ile inanılmaz görsellikte olan "Night on the Bare Mountain" (Çıplak Dağdaki Gece'yi) gerçekleştirdiler. Bu arada diğer öncüler kukla filmini geliştiriyorlardı. 1934'de Ptushko "The Neu Gulliver" (Yeni Güliveri) Stareviteh ise Fransa'da The Mascot (Moskotu) yaptı.

Çekoslovak Jiri Trnka is kukllarına usta bir oyuncu gücünü katarak daha önceki canlandırma öğelerini bir yana bırakıp kendine özgü bir anlatım dili geliştirdi.

Almanya Lotte Reiniger (canlandırma sinemalarının büyükannesi) yapımı üç yıl süren "Die Abenteuer des Prinzes Achmed" (Prens Ahmet'in Serüvenleri) adlı filmde geleneksel Çin gölge oyunundan uyarlanmış yeni bir tarz geliştirdi. 1950-1960'lı yıllarda canlandırma sineması bir suskunluk dönemi geçirdi. Yapım maliyetlerinin artması, canlandırma sinemasını tehlikeye sokmuştu. U.P.A. ve Disney yaptığı filmler ile o yıllarda zarar etmişti. Disney açığını açtığı Disneyland ve reklam gelirinden karşıladı. U.P.A. ve diğer stüdyolar TV şirketlerine kısa metrajlı filmler yaparak durumlarını düzeltmeye çalıştılar. 1970'lere gelindiğinde canlandırma yöntemleri ile yapılan reklam filmleri moda oldu ve bir çok yapım evinin yüzünü güldürdü. Fakat ucuz televizyon yayıncılığının artması ile birlikte bir çok kişi çizgi film kalitesinin düşeceğine ve uzun metrajlı filmlerin bir daha üretilmeyeceğine inanıyordu. Söylenenlerin tersine uzun metrajlı filmler tekrar gündeme geldi ve bu konuda ileri adımlar atıldı. Bunların arasında Underzo ve Coscinny'nin; Fransa, Belçika ortak yapımı olan Asterix'i, Japonya'da Tezuka'nın "Thousand and One Arabian Nights" (Binbir Gece Masalları)

Amerika'da Steve Krantz ve Ralph Bakshi'nin "Fritz the Cat" filmleri sayılabilir (Noake, 1988, s. 19).

Don Bluth'un "An American Tail" adlı uzun metrajlı filmi ise oldukça başarılı ve standartların üzerindeydi.



Şekil 14: 'An American Tail'



Şekil 15: Fritz the Cat 1971

80'li yıllarda video ve bilgisayarın gelişimi, kullanımının yaygınlaşması, kullanım alanlarındaki popülerliğini ortaya koydu. Film çekimlerinden sonraki kimyasal aşamalar sürpriz sonuçlar ve zaman kaybına karşın video kamera ile yapılan çekimlerin anında görülmesi canlandırma sanatlarında bir çok sanatçıya deneysel animasyon yapma konusunda cesaret verdi.

Bilgisayarın; filmlerin yapım süresini kısaltması ekonomik oluşu, görsel efektlerin çekiciliği ve bünyesinde bir çok olanakları bulundurması bilgisayarı neredeyse tek başına bir stüdyo haline getirdi.

Bilgisayarların olanaklarından faydalanarak gerçekleştirilen filmler arasında 1988 yapımı "Roger Rabbit" ve 1990 yapımı Ralph Bakshi'nin "Cool World" filmleri olağanüstü ticari başarı kazandı.

Disney uzun bir suskunluk devresinden sonra tekrar uzun metrajlı filmler gerçekleştirdi. Disney stüdyoları bilgisayarın olanaklarından faydalanarak 1992 yılında "Güzel ve Çirkin" filmini, 1993 yılında ise "Alaaddin ve Sihirli Lambası"nı gerçekleştirdi.

İKİNCİ BÖLÜM

MİZAHIN TANIMI VE KURAMLARI

1. MİZAH NEDİR?

Ansiklopedik sözlükte mizah: "Gerçeğin kimi görünümünün gülünç, alışılmamış özelliklerini vurgulayan düşünce biçimi"¹³ şeklinde tanımlanırken, T.D. kurumu sözlüğünde ise "kimi düşünceleri şaka ve takılmalarla süsleyip anlatan bir yazı çeşiti, gülme"¹⁴ olarak belirtir.

Bu tanımlardan anlaşılacağı gibi mizah ile gülünç olan arasında yakın bir ilişki vardır. Bir çok sanatçı yazar, filozof ve psikologlar bağlantıyı kendi estetik deneyimleri uyarınca duyar ve mizah ile gülünç olanı aynı şeymiş gibi görür. Oysa ki mizah ile gülünç olan farklı fenomenlerdir. Gülünç daha çok psikofizyolojik bir fenomen iken mizah estetik bir fenomendir. Bu yüzden mizah gülmeyi doğursa bile, her gülmede mizah, her mizahta ise gülme aranmamalıdır. "Gülme mizahın ancak alkışı olarak nitelendirilebilir."¹⁵

Sonuç olarak mizah konusundaki tanımlamalara ve açıklamalara bakıldığında mizah hakkında önemli ve yararlı ayrıntılar öğreniyoruz. Ama mizahın ne olduğunun tam belirlenemediğini görüyoruz. Değişik kaynakların verilerini kullanarak aşağıdaki şu genel belirlemeyi

¹³ Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi, C. 13, s. 8237.

¹⁴ Rifat ILGAZ, "Mizahın Yeri", YANSIMA, 33(1974), s. 130.

¹⁵ Ferit ÖNGÖREN, 50. Yılın Türk Mizah Karikatürü, (İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları: 125, 1973), s. 9.

yapabiliriz.

Mizah, ortaya çıkan durumun kendisinde değil, bireylerin duruma bakış ve yaklaşımlarında var olan bir süreçtir. Ortak kanı odur ki, mizah salt gülme değildir. Ama gülmeyi de sağlayan tüm diğer öğelerin üst bir bileşimidir. Dolayısıyla mizah gülme gibi fizyolojik hazlarla daha derinden estetik hazlanma ile sentezlenen bir süreçtir.

2. MİZAH KURAMLARI

"Mizah açıklanması mümkün olmayan çok yönlü bir olgu gibi görünüyor. Bugüne kadar mizah denen olgu açıklamak için yüzlerce kuram üretilmiştir. ... Mizah kuramı üretim sürecine edebiyatçılar, eleştirmenler, sanatçılar ve mizah ustalarınca da katkılarda bulunulmuştur. Mizah, üzüntü keder gibi açıklanması çok zor bir kavram olduğundan"¹⁶

daha iyi kavrayıp, anlaşılabilmesi için-çeşitli kümelerde toplanabilir. Felsefe, sanat, estetik birey ve akımlara göre, kuramsal yaklaşımları ayırıp-tasniflemek; konuyu daha anlaşılır kılmaktadır. Bireylere sanat akımlarına bakılmaksızın benzer yaklaşımları; uyumsuzluk kuramı, gerginlik değişimi kuramı, üstünlük kuramı, iletişim kuramı, psikolojik kuramı, bilimsel kuramı olarak ana başlıklarda toplayabiliriz.

Mizahın tanım ve işlevlerini belirlemede, kuramların tek tek analizi ve açıklaması yerine, salt "üstünlük kuramı ve bilimsel kuramı" incelemeyi yeğledik. Çünkü üstünlük kuramı, özellikle çizgi filmde en çok kullanılan ve yer alan bir kuramdır. Bilimsel kuramda, özellikle gülme olgu ve olayının fizyolojik, psikolojik ve sosyal etkilerini belirleme ve tanımlamada, en objektif verileri veren prosedir.

¹⁶ Ali Atif BİR, *Reklamda Mizahın Kullanımı ve Etkileri*, "Mizah Kuramları", (Eskişehir AÜ. Yayınları No. 683, 1993), s. 6.

Bu gerekçelerle, bu tezin sunuşları içinde üstünlük kuramı ve bilimsel kuram, analitik olarak incelenecektir.

2.1. Üstünlük Kuramı

Mizah ile ilgili ilk kuramlar M.Ö.'lerine dayanır. Platon (Eflatun) ve Aristo tarafından ortaya konan kuramlar bugün bile geçerliliğini korur.

Platon: "Dostlarımızın talihsizliğine güleriz ve ondan hem zevk, hem de acı duyarız"¹⁷ der. Ayrıca Platon komik ve gülünç olan kişilerin kendini bilmeyen, tanımayan kişiler olduğunu belirterek, gülünç kişi kendisini olduğundan daha varlıklı, daha hoş, daha erdemli ya da akıllı sanan kişidir diye belirleme yapar. Aristoteles de: mizahta gaddarlık bulunduğu üzerinde durmuş "Bir adamı alaya almanın, onu küçük düşürmek demek olduğunu ileri sürmüştür."¹⁸ Bergson mizahi olan veya olmayan gülmelerin içinde saldırgan ve gaddar bir özellik bulunduğunu belirterek, "Gülmede, açığa vurulmuş bir küçük düşürme vardır ve gülmeye karşımızdakine doğru yolu göstermek isteriz"¹⁹ belirlemesini yapar.

Üstünlük kuramıyla ilgili filozof Thomas Hobbes'in tanımı ve fikirleri de çok ünlüdür. "Gülme başkalarının zayıflıklarını ya da daha önceki kendi zayıflıklarını farkederek bir üstünlük duygumuzdan doğan ve ansızın ortaya çıkan bir zaferdir"²⁰ diyerek "mizahın içimizdeki âni üstünlük duygusundan kaynaklanan âni gururlanma sonucunda oluşan yeni ve beklenmeyen bir unsur"²¹ olduğunu ileri sürmüştür. Hobbes'in

¹⁷ George MIKES, "Sınır Tanımayan Mizah", GÖRÜŞ, (1976) 4, s. 5.

¹⁸ Aynı,s.5

¹⁹ Aynı,s.5

²⁰ Aynı,s.5

²¹ Ali Atif BİR, Ön.ver., s. 10.

sözünü ettiği üstünlük duygusu, "insanın kendisini başkalarının zayıflığıyla karşılaştırmasından"²². kaynaklanıyordu.

Gündelik hayatta güldüğümüz bir çok olayın temelinde ister istemez Hobbes'in bu görüşleri yer alır. Koşarken ve yürürken düşen bir adama ya da dostlarımızın sakarlıkları yüzünden başlarına gelen talihsizliklere doğal güdülerimizden dolayı güleriz.

Bu açıdan değerlendirecek olursak insanlar ancak insancıl hareketlere, jestlere, mimiklere gülebilirler: Çarpışan iki araç gülünç gelmez, ama çarpışan iki insan bize komik ve gülünç gelir. Çünkü insandan başka canlıların, eşyaların veya hayvanların gülünç olması için bize benzer bir tarafının olması gerekir. Bir bardak veya araba tek başına komik değildir. Onlara insanımsı öğeler yüklediğimizde güleriz (bu prensip canlandırma sanatlarında sık sık kullanılır). Bir hayvana gülmemizin nedenleri yukarıdaki açıklamalara dayanır.

İnsanlar canlı ya da cansız nesnelereki insani öğelere gülmesinin yanısıra kendi içindeki ikincil bir bene de gülebilirler. Çoğumuz yaşamımızda kendi yaptığımız hataya gülmüşüzdür. Albümümüzdeki çocukluk resmi bizde bir tebessüm yaratırken, kendimizle özdeşleştiremediğimiz ikinci bir benliğe gülüyor olabiliriz.

Üstünlük kuramı, gülme ve mizaha tutarlı görünen açıklamalar getirmesine karşın, kapsamlı bir gülme ve mizah kuramı olarak değerlendirilememektedir. Çünkü "üstünlük duygularıyla ilgili olmayan hem mizahi, hem gayri mizahi çeşitli durumlar vardır."²³

²² Aynı,s.10.

²³ John MAREALL, "Gülmeyi Ciddiye Almak", GÜLDİKEN, 1, (1993)s. 28.

2.2. Bilimsel Kuramlar

Aristo ve Platon gibi düşünürler gülmenin sosyolojik, psikolojik ve ahlaki yönleri üzerinde kuram geliştirirken, 1560 yılında B.Joubert'in gülmenin fizyolojik yönü üzerindeki araştırmalarını tıbbi verilerle destekleyerek e mizah olayına bilmsel düzeyde yaklaştı.

"Joubert'e göre gülme zevk duygusuna karşın acıya karşı duygulardan meydana geliyordu. Üzüntü kalpte kasılmaya yol açarken izleyen genişlemenin nedeni zevkti. Kalbin diyaframa ilişik olan, kalp dışı zarına bağlı olduğu düşünülüyordu. Kalpteki kasılmalar ve genişlemeler diyaframa ulaştırılıyor ve akciğerlerin hareketi gülmeye yol açıyordu. Daha sonra ağız ve gözyaşlarında dışı vurulan bedensel durum ortaya çıkıyordu."²⁴

Joubert hiç gülmeyen bir insan ile, sık sık gülebilen insanın ruhsal yönleri üzerinde araştırmalar yapmıştır; "Joubert'e göre, hiç gülmeyen insanlar katı, sert, hoşgörüsüz insanlardı... Sürekli gülen insanlar ise yumuşak ve hoşgörülü sakin, neşeli insanlardı."²⁵

Joubert'in çalışmaları mizah üzerindeki araştırma ve incelemelerin temel taşlarını oluştururken, modern tıp Joubert'in gülme üzerindeki tıbbi çalışmalarından farklı noktalarda araştırma yaparak, gülmenin kalpteki kasılmalardan olmayıp, beyindeki bir bölüm ile ilgili olduğunu açıklamıştır.

²⁴ Ali Atıf BİR,Ön.ver., , s. 8.

²⁵ Aynı, s. 8.

Modern tıpta, tebessümlerin, gülücüklerin çoğu beyindeki gülme devresine bağlı yapılarda oluştuğunu belirtir. Bu yapılar arasında beyin kabuğu çok önemli yer oynar. Düşüncenin kaynağını oluşturarak gülmenin kaynağını ortaya çıkarır.

Sol beyin ön loblarla birlikte dile dayalı yansımayla gülünç ve komik olayların çok kolay bir şekilde anlaşılmasını sağlar.

Sağ beyin ise özellikle heyecanı körükler ve yönlendirir. Tıpkı yüzle yapılan şakaların algılanması gibi. Böylelikle güldüğümüz zaman sağ ve sol beyin arasında yararlı bir denge oluşur. Eğer kendimizi gülmek için zorlarsak her iki beyin arasındaki denge bozulur ve neticesinde stres oluşur (Milliyet FIESTA, 1993, S. 2, s. 55).

Gülmeye bağlı stresin kimyasal yapısı ise iç salgılar ve hormonlardır. Hormon eksiklikleri veya uygun olmayan bir etki sonucunda salgılanan hormonlar, ruhsal bozukluklara denk düşen "ilişkisiz ve nedensiz" gülmeler yaratır. "Ansızın gelişen hormon, eksiklikleri, normal dışı ruh durumlarını -gülme gibi- kişiliğe egemen kılar."²⁶

Hormonlar bazen eşgüdümlü (komik olana, şakaya, keyf olgularına gülme gibi), bazen de karşıt etkilerle (bireyin kendi küçüklüğüne veya yere düşmesine gülmesi gibi) çalışırlar. Karşıtlıklarda, biyo-kimyasal maddeler aynı hedef yönünde gereklilik içerirler.

Tüm hormonlar ve dengeleri Hipotalamus denilen merkez tarafından düzenlenirler. Hipotalamus, tırnak dibi beyazlığı büyüklüğünde, hipofizin hemen üstünde, beyin orta boşluğunda,

²⁶ Faruk ATALAYER, "Hormonlar ve Estetik Haz", (Ders Notları), Eskişehir 1993.

merkezi sinir sisteminin bir parçası durumunda, kimyasal
 araçlar ile, hipofiz bezini yöneten hormon salgılayıcısıdır."²⁷

Gülmenin sağlıklı ve insani yapılanışını ve oluşumunu, şizofrenk olaylardaki korkutucu ve ürkütücü gülmeler en iyi belirtiler. Ruhsal bozukluklarda, hasta çok ciddi bir etki altında katıla katıla gülebilir veya çok komik bir olguda ağlayabilir. Çünkü bu tip hastalıklarda hem beyin zarı, hem sinir sistemi, hem de hormonal yapıda anomaliler vardır.

İlk olarak her streste olduğu gibi adrenalin oranının yükselmesiyle sempatik sistemde bir hızlanma olur. Bu sağlanarak sindirimi ve solunumu kolaylaştıran parasempatik sistemin uzun süreli uyarımı oluşur.

Opioide endojen adı verilen ve morfine benzeyen beyindeki bazı hormonların salgılanmasıyla korku azaltılır ve acı hafifler. Böylece, gülme uzun süreli bir gevşeme sağlar. Gülme bazen çok yararlı bir ilaç işlevi görür, aynı zamanda çok da ucuzdur. Fiyatı sadece bir kaç kaloridir. Bu durumda gülme ağrının ve korkunun tedavisi için kaçınılmaz bir yardımcıdır, ama ne yazık ki reçeteye satılamıyor.

Bilimsel kuram, gülmenin ve mizahın fizyolojik, ruhsal biyokimyasal (hormonal) yapısını sürecini en doğru ve objektif verili olarak açıklar görünmektedir. Çizgi film ve diğer canlandırma türlerinde, etkinin kısıtlılığı, şaşırtmacası, sıra dışılığı, fizyolojik değişim ve dönüşümleri (mimiksel ruhsal sürprizleri, duygu karışıklık ve ânidenlikleri), genel olarak bilimsel kuramın açıklamalarına uygun düşünmektedir.

Sağlıklı gülme, güldürme ve mizah; bilimsel yaklaşımla daha anlaşılır ve kavranır bir süreç olarak görünmektedir.

²⁷ Faruk ATALAYER,Ön.ver.,

3. TOPLUMSAL YAPI İÇRİSİNDE MİZAHIN ELE ALINIŞI

Tarihsel süreç içerisinde çeşitli nedenlerden dolayı, toplumlarda çeşitli sınıfsal farklılık ve değişimler oluşmuştur. Bu durum sonucunda oluşan çatışık düşünce ve davranışlar estetik beğeniyi, onun beraberinde getirdiği anlatım dilini ve içeriğini değiştirmiştir.

Özellikle orta çağın en karanlık döneminde halkın ağır vergiler ve kilise baskılarına karşı bir silah olarak kullandığı mizah; edebiyatı, şiiri, karikatürü, müzikal komedileri, kukla tiyatroları ile yavaş yavaş belirmiş ve Rönesans hareketleri ile gelişmiştir.

"Bu dönemde mizah en büyük mücadelesini mantık ile yürütmüş sayılır. Aristo mantığının, eski Yunan'dan çok, orta çağda yaygın bir egemenlik kazandığı doğrudur. Yarı kutsallık yüklenilen bu mantık, günlük hayata uymadığı noktalarda, Rönesans için zengin bir mizahın oluşumuna yol açmıştır. Burada, doğrudan Aristo mantığının değişimleri açıklanamaz yapısı kadar, orta çağ kuramlarının bütünüyle gününü doldurmuş ve çözülmüş bir yapı taşımaları da söz konusudur. Özellikle Rönesans'ı hazırlayan iç gelişme olarak, doğmaların karşısındaki özgür düşünce eğilimi, mizahtan alabildiğine yararlanmış; yerine göre savaşını bütünüyle mizah ürünleri ile vermiştir."²⁸

Ayrıca, baskıcı düzene ve diktatörlere karşı mücadele edip onları alaycı bir şekilde yenen halk kahramanları, temel mizahi eserlerin konusu olmuştur. Bu halk kahramanları onu yaratan toplumların, ulusların davranışlarını sergilemekteydi. Örneğin Rus halkının yarattığı sevilen halk kahramanı İnanuska-Duraçek (Budala İuan), İtalyan halk

²⁸ Ferit ÖNGÖREN, "Mizah Kökeni" 50. Yıllık Türk Mizah ve Karikatürü, İş Bankası Kültür Yayınları: 125, İstanbul 1973, s. 14.

komedisinde Arlecchino (Harlequin), bizde Nasrettin Hoca, Kelođlan gibi. Biçim ve anlatım yönünden ulusal olan bu halk kahramanlarının öyküleri, içerik bakımından ulusal ve evrenseldir. Evrensellik de mizahın özünde yatar.

4. MİZAH TÜRLERİ

Gündelik hayatta birbirimizle olan ilişkilerimizde alış-verişlerimizle, atasözlerinde, deyimlerde, fıkralarda, espirilerde ve bir çok iletişim çeşitlerinde mizahı çeşitli boyutlarda kullanırken, herhangi bir sanatsal kaygı barındırmayız. Gündelik hayatımızda kullandığımız söz konusu mizahi öğeleri bir süzgeçten geçirip, sanatsal potaya alınmasıyla birlikte çeşitli türlerin de ortaya çıktığını görürüz. Bunların başlıcaları, fıkra, mizahi hikâye, mizahi şiir, karikatür, kukla, komedi, pandomim olarak özetlenebilir. Çağına göre çeşitli değişimler gösteren bu türler kimi zaman çok kullanıldıkları için gelişme gösterip canlılık kazanmış, kimi zamansa kullanılmadıkları için sönükleşip gelişim gösterememişlerdir.

Sözel ve görsel mizah türlerinin ortaya çıkışını, özelliklerine bakarak açıklayabilmek bir hayli uzun ve zordur. Bu türlerin anlamlarını, etkinliklerini, çeşitli yönden belirtmek gerekir.

“Gerçekte, fıkra, hikâye ve şiir bütünü ile söze dayalı türler olduğu halde, karikatürde görüntü birinci sıraya geçiyor. Yazısız karikatürde ise, söz bütünü ile ortadan kalkıp, görüntü bütün mizahı yüklenabiliyor. Kuklada görüntü öğesi ön planda olmasına karşılık, hareket ve söz öğeleri de durumu pekiştiriyor. Kukladakinin dışında insan, hareket ve söz öğeleri de durumu pekiştiriyor. Kukladakinin dışında insan, hareket eden ve konuşan durumda görülüyor. Mizah öğelerinin değişik biçimlerde biraraya getirilişi her zaman yeni bir olayın ortaya çıkmasında baş etkenlerden birisidir. Söz gelimi, sinemanın ortaya çıkışı “karton film” diye hareket eden karikatürler,

görüntüler anlamında yeni bir mizah türünün doğmasına yol açıyor. Yine televizyon ile birlikte, çok eski ve sönmüş bir tür olan kuklanın bambaşka bir anlam içinde yeniden ortaya çıkmasını sağlayabilir. Ancak türlerin bütün bu zenginliğine ve akışlılığına karşılık, mizah türleri söze dayalı, görüntüye dayalı olmak üzere ana bir bölümlenmeye uygun düşünüyor.”²⁹

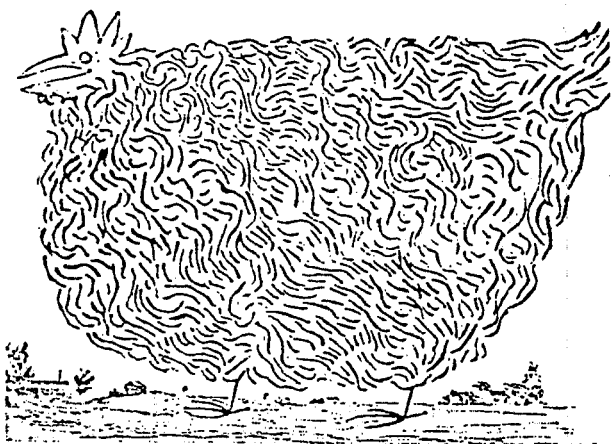
4.1. Grafik Mizah (Karikatür)

17. yüzyıl İtalyan ressam “Carracci”, yaptığı satirik türdeki portrelerini “Caricatura” olarak isimlendirirken, tarihin en eski çağlarından beri duygularını ve düşüncelerini başkalarına aktarmak için çizgiden faydalanan insanoğlunun çağdaş düşüncesinin değişik anlatım yolunu da bulmuş oluyordu. Daha sonraları bu anlatım yolunu bir çok sanatçı da kullandı. Zaman içinde Fransız Charles Philipon, taş baskı olanaklarından faydalanarak “La caricature” adlı gazetesi ile karikatürün bir çok kişiye ulaşmasını sağladı. Bu gelişmelerden sonra John Leech (1817-1864) politik karikatürü kullandı ve geliştirdi. Yaptığı çalışmalara “Cartoon” adını verdi.

Karikatür esas ivmesini 20. yüzyıl başlarındaki endüstri ve sanayinin gelişimi sonucu dünyada meydana gelen değişimle birlikte kazandı; II. Dünya Savaşı'nın meydana getirdiği baskılı dönemde, karikatür en etkili silah olarak kullanılmasının yanısıra, oluşan yeni sanat akımları karikatürün öz ve biçiminde bazı değişimler meydana getirdi. Bunun en belirgin özelliğini modern grafik mizahın (karikatürün) yaratıcısı olan Steinberg'in çalışmalarında görmekteyiz.

²⁹ Ferit ÖNGÖREN, *Ön.ver.*, s. 33.

Steinberg'in kubist izlerle dolu kompozisyonlarında anlamlı olduğu sanılan şeylerin içinde çirkini, biçimsizi, çirkin ya da en anlamsız olduğu sanılan şeyin içinde bir uyumun var olduğunu görüyoruz. Steinberg'in yapıtı başkalarının yapıtına göndermelerle kübizmden, yapıcılıktan, gerçeküstücülükten, Yunan neoklasisizminden izlerle doludur.



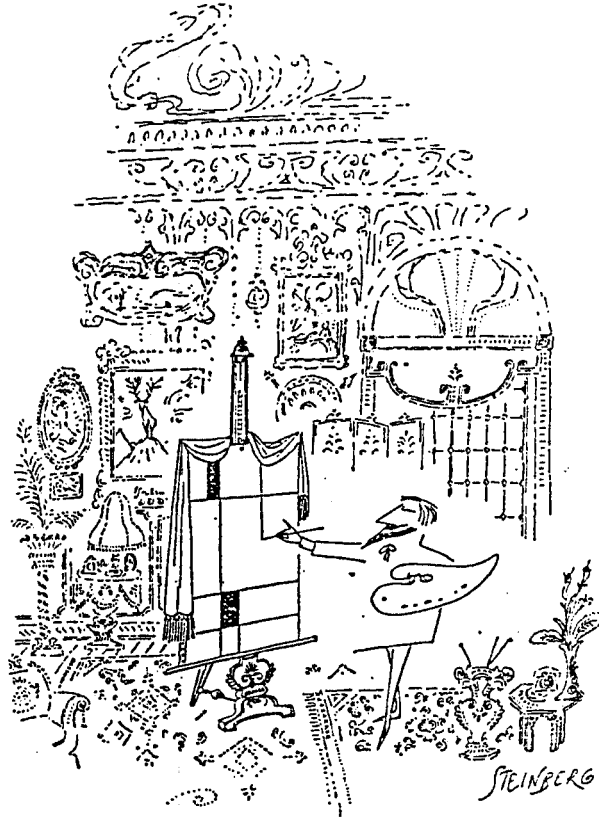
Şekil 16: Soul Steinberg



Şekil 17: Soul Steinberg

Steinberg'ten sonra karikatür estetik gelişim içinde değişen biçimlerin ve anlatım dillerinin kullanıldığı modern bir sanat haline geldi. Özellikle grafik mizahtaki sözel anlatımının basitleşmesi, çizgiyi bir anlatım dili olarak ön plana çıkardı. Böylelikle edebi kısımdan daha çok, çizgi bir anlatım aracı oldu ve çizgi kendi özerkliğine kavuştu. Grafik mizahta olması gereken de buydu. Bu durumu Ivan Tubau şöyle açıklamaktadır. "Karikatürün çizgi yanı ortadan kalkınca anlatılmak istenen, yalnız kelimelerle verebiliyorsa, bu yapıt gerçek bir çizgi, mizah örneği sayılmıyor. Ancak metin, başlık, ya da espri bir imge olmadan bir anlam taşıyorsa, gerçek bir karikatür ile karşı karşıyayız demektir."³⁰

³⁰ Ivan TUBAU, "İğneleyici Mizah", GÖRÜŞ, 4, (1976), s. 25.



Şekil 18: Soul Steinberg

Andre' Mairaux ise;

"Yeni sanat güzellikle sanat fikrinin ayrıldığı gün doğdu... der... Çirkinliğin güzelliğine varıldığında modern sanat, modern sanata varıldığında mizahı çizgi... İş böyle olunca mizahi çizginin, resmin bir kolu olan grafik bölümüne girmesi ve kendisine önemli bir sanat olarak kabul ettirmesi kolaylaştı. Grafik resim ile grafik mizah arasındaki fark çizgilerin "Homour" mizahla yüklü olmasıdır. Yani çizginin eğilimde mizah vardır. Düşündüren veya güldüren budur."³¹

³¹ Turhan SELÇUK, "Çizgi Mizah'ın Tarihçesi", YANSIMA, 4, (1976), s. 150.

4.2. Harekette Mizah

Dramatik ve fonetik sanatlar içerisinde geçmişte en uygun koşulları sağlayan tiyatro (daha sonra sinema), mizahın bütün biçimlerini kapsar görünmektedir. Fıkra, hikâye, şiir, tiyatro ve diğer edebi eserler doğrudan yazı ve söze dayalı iken krikatür görüntü ile görme duyumuna da hitap ettiğinden öncelikli bir yer tutmuştur. İnsanın %82 bilme, kavrama, anlama, zihinsel işlevleri görme duyumuna bağlı olduğu düşünülürse, karikatürün mizahı yoğun bir etkinliğe nasıl götürdüğü daha net anlaşılır. Diğer görsel sanatlarda olduğu gibi karikatür hareket evresinin dondurulmuş bir anını tesbit eder. İmgelem ve çağrışım yolu ile zihinsel bir hareket, hiç bir zaman için hareketli bir görüntünün etki ve çekiciliğine ulaşamaz. Tiyatro ve daha sonra gelişen sinema teknolojisi, mizahı geçmişten beri görselliği harekete dönüştürerek ifadelemiştir. Mizahın geleneksel olarak kazandığı bu karakter onu diğer estetik sanat dalları içerisindeki ayrıcalıklı yerini adeta belirlemiştir. Geleneksel bir hareket karakteri ile karikatürün çizgisel değerleri, gerekli uygun koşullarda özel bileşimini adeta zorlamıştır. Çizgi ile mizah özellikle sinema teknolojisinin kazandığı devinim ile belli üst bileşim konumuna ulaşmıştır.

Mizah'ın: söze, müziğe, jestlere, toplumsal çatışmalara, entellektüel olgulara, insan yaşamının bildirim içeren anlam ve kapsamlarına dayanan evrensel nitelikleri, komik anlatımının görsel harekete dayanan "canlandırmasına" olanak sağlamıştır.

Mizah türleri, ekonomik, politik ve teknolojik gelişmelerden karşılıklı olarak etkilenmiş, çağın alt yapılarından kaynaklanan kültür ve sanat akımlarından her zaman yeterli payı almıştır. Örneğin, fotoğraf ve

sinema teknolojisinin toplumsal yaşama girmesi kaçınılmaz olarak "carton film" (çizgi film)in doğuşunu ve varlığını mizah bünyesi içerisinde bambaşka ufuklar ve sentez biçiminde yansıtmıştır. Dolayısıyla mizahın düşünsel ve mekana bağımlı tiyatro sınırları inanılmaz fantazi dünyasının pencerelerinin dışına taşabilme olanağını bulmuştur.

Her sanat kendi çağının teknolojisi ile varlık kazanır. 20. yüzyılın modern teknolojisinin geçmiş görsel sanatların "güncelliğini yitirmiş teknikleri" ile uzlaşıp kendini ifadelendirmesi olanaksızdır. Çağın sanatı, dili, anlatım araçları, estetik yapılaşması, kullanım olanakları mizaha; yeni, farklı, kendi toplumsal yaşam biçimlerinin her türlü evresini ifadelendirebilme karakteri ile varlık kazandırır.

Hareketin karikatürle oluşturduğu özel, çağdaş bileşim, mizah dünyasına düşsel bir çerçeve ile geçmişte görülmemiş niteliklerde anlatım olanaklarını doğurmuştur. Bu harekete dayalı görsel anlatım yolları, karşımıza olayların geçmişte hiç görülmedik, alışılmadık nitelik ve yönlerini mizahi boyutları ile birlikte insanlığa sunmaktadır. Geleneksel mizah tacirleri, hareketi içeren çizgi filmin anlatım diline, inanılmaz katkıda bulunurken, çizgi film de geleneksel mizaha değişik - çağdaş yararlanma olanakları sunarak çok özel bir bileşim yaratmışlardır (Bu bileşim çizgi filmin yapılışı evrelerinde daha ayrıntılı değerlendirilecektir.).

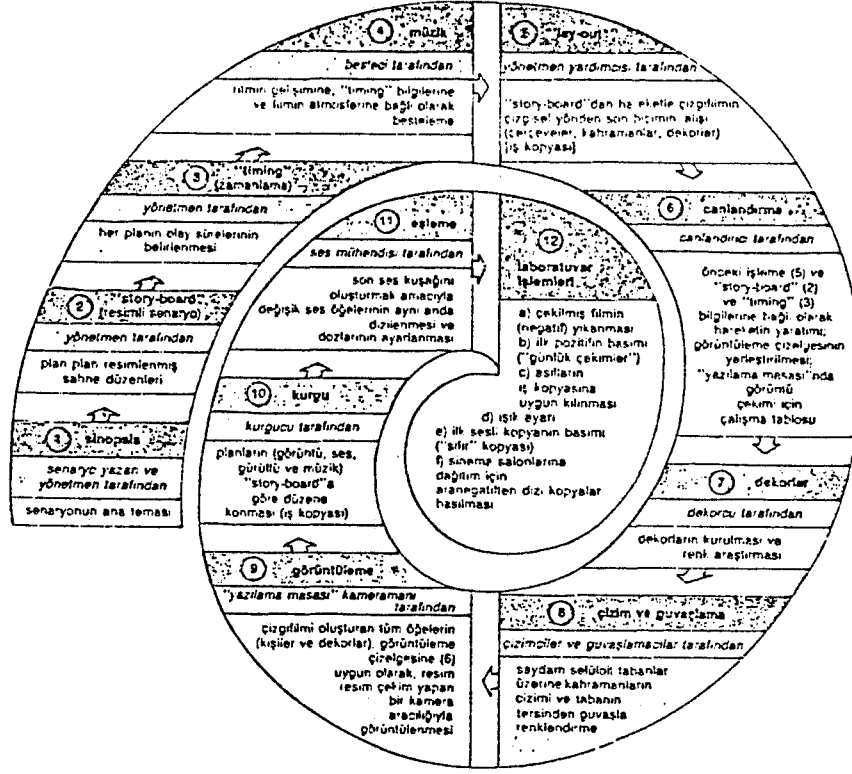
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÇİZGİ FİLM - MİZAH İLİŞKİSİ

1. ÇİZGİ FİLM YAPIM SÜRECİNDE MİZAHIN YERİ

Bir çizgi film yapımı, yapımcısının isteğine ve bütçesine göre bazı farklılıklar gösterse de, genelde belirli bir çalışma düzeni vardır (Gözen, 1992, s. 3).

Çizgi filmler senaryo (script)- öykü resimleme (story board)- tiplleme (character designs)- ses bandı (saund track)- ses bandı çözümü (track breakdown)- ses bandı çözüm cetveli (bar sheet)- sahne planlaması (layout)- anlatım taslağı (animatic)- çekim cetveli (dope sheet veya exposure sheet)- canlandırma (animation)- çizim testi (line test)- çizim temizleme (clean up)- kopya boya (treace and paint)- fonlar (backgrounds)- gözden geçirme (checking)- çekim (photographing)- iş kopyası (work print)- seslendirme (dubbing)- eşleme (syncron)- sıfır kopya (answer print) gibi birimlerle gerçekleştirilen çok aşamalı kollektif bir çalışma ürünüdür. Söz konusu bu aşamalar stüdyoların büyüklük ve küçüklüğüne göre azalıp çoğalabilir, ancak çizgi film tek kişi tarafından gerçekleştirilmek isteniyor olsa bile, aynı aşamalardan geçmesi gerekir.



Şekil 19: Çizgi Film Yapım Aşamaları

Çizgi filmleri kullanım alanlarına göre çok farklılık gösterse bile, mizah hemen hemen her film yapımında kendisini gösterir.

1.1. Senaryo Yapım Aşamasında Mizah'ın Yeri

Çizgi film, uzun metrajlı veya kısa metrajlı olsun, isterse bir kaç saniyelik bir reklam filmi olsun, çalışma mutlak senaryonun yazılımla başlar ve işin en önemli kısmı budur (Gözen, 1992, s. 6). Çünkü kötü bir senaryodan iyi bir film çıkarma olasılığı yok denilecek kadar zayıftır; iyi bir senaryodan kötü bir film çıkarma olasılığı ise çeşitli nedenlere bağlı olabilir. Bu nedenleri en asgari düzeye indirgemek, çalışan kişilerin işi eline alışına bağlıdır. Büyük çizgi film stüdyolarında kişilerin, çalışma prensiplerine baktığımızda her işin, konunun ve yapımların ardındaki felsefeyi görürüz. Karakter tasarımı yapan bir animatürün veya senaristin

çalışmalarında en iyi sonuca ulaşmak için duyduğu endişe ve kararsızlığı; araba dizaynı yapan endüstri tasarımcısının veya bir terzinin duyduğu endişelere eşitir. Bu felsefeyi hissetmeleri konuyu ve işi ele almalarını kolaylaştırır.

Bu felsefenin ışığında senaristler, senaryonun oluştuğu aşamalarında bulabildikleri bütün fikirleri toparlar ve yenilerini üretirler. Fikirlerin basit, yalın, mantıklı veya mantıksız olması ilk etapta önemli değildir. Ve genelde bu aşamada hiç bir fikir eleştirilmez, amaç her fikri bir öncekinden öteye götürmektir (Hayward, s. 32).

Senaryonun oluşturulması için değişik fikirler üreten senaristler bazı yöntemler izleyebilirler. Gerçek hayatta var olan veya var olmayan düş ürünü tüm klasikleşmiş bir takım hikâyeleri genişleterek, içeriğinde bir takım değişikliklerle öyküyü bir noktadan bir noktaya taşırlar. Bazen hikâyenin özünü koruyup, hikâyedeki kahramanların yerine farklı tipler yerleştirmek koşulu ile yeni bir öykü yaratabilirler. Bunun en güzel örneğini Walt Disney stüdyolarında yorumlanmasından oluşan "Robin Hood" filminde görmekteyiz.



Şekil 20: "Robin Hood" Walt Disney Stüdyoları (1973)

Bütün bunlar çizgi film içerisinde oluşturulurken hiç bir şey tesadüfe bırakılmaz. Film içerisinde çizginin, rengin, noktanın, her bir şeyin önceden düşünülüp oluşturulması sadece senariste ait değildir. Ama senarist bazen bunu yapmak zorundadır. Orjinal fikir üreten senaristler, bir çok şartları göz önünde bulundururlarken senaryo taslağının oluşumunda bazen yardımcı olabilirler (Hayward, 1977, s. 33).

Çizgi film senaryolarında genellikle senaristin dışında yönetmen ve gagmen denilen yaratıcı ekibin müdahaleleri her zaman için söz konusudur. Çünkü "canlı çekim filmleri" (reel film) ile, çizgi film senaryoları arasında farklılıklar vardır. Çizgi film senaryolarında daha çok hareketler, mimikler ön plandadır. Mimikler, jestler ve hareketlerdeki komik, gülünç, abartılı durumlar genellikle gagmen denilen yaratıcı ekibin fikirleri doğrultusunda şekillenir.

Oluşturulmuş bir senaryodaki anlatımların görselleştirilmesi için bir şema meydana getirilmesi gerekir. Bu şemada bazı noktalara dikkat edilmelidir. Bu noktalar için bir çok sorular sorulup görsel anlatımında soruların tümüne cevap verebilmesinden sonra filmin sonraki aşamalarına geçilebilir.

1.2. Storyboard Yapım Aşamasında Mizah'ın Yeri

Senaryonun yazımından sonra, senaristin görevi yazılmış öykünün prodüksiyona girecek şekilde çalışmasını yapmaktır. Bu çalışmanın ardından yönetmen belirli bir ekipten öykünün görselleştirmesini ister. Bu tıpkı resimli roman çalışması gibidir ve çok daha fazla resim gerekmektedir.

Storyboard, filmin stilini, akıcılığını, görüntülerin ekranda nasıl görüneceğini belirleyen ve filmin tamamı hakkında etraflı bir bilgi veren çok önemli bir çalışma aşamasıdır. Çünkü filmin yapımı storyboard'u esas alarak yapılacaktır (Gözen, 1992, s. 3).

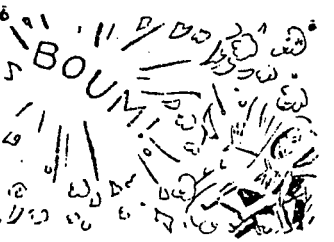
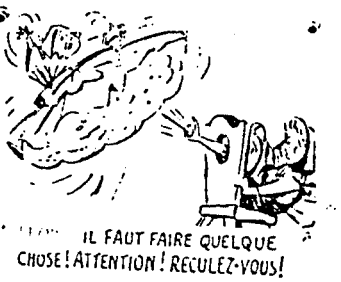
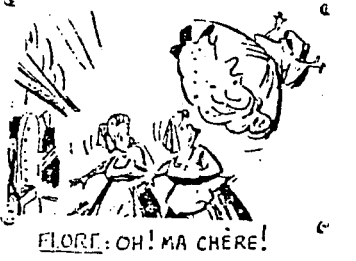
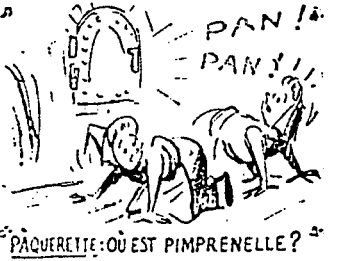
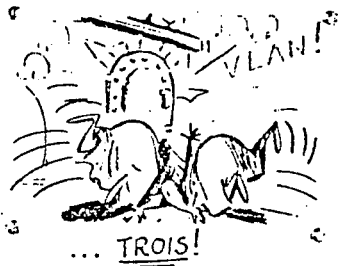
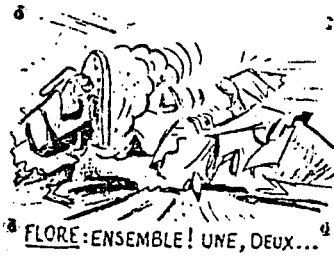
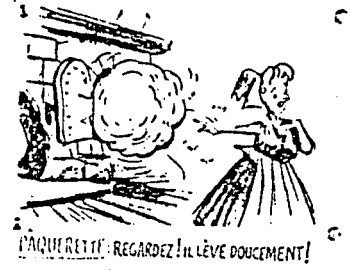
Storyboard'u oluşturma aşamasında dikkat edilmesi gereken unsurların başında, filmin başlangıç, orta ve son kısımlarının belirlenmesidir. Amaç film içerisinde kullanılacak öğelerin dağılımlarını belirlemektir. Bu da önemli-önemsiz parçalı bölümlerin, karakterlerin, temel mekânların tanımlanmasına anahtar niteliği taşıyan noktaların yerini bulması demektir. Bu aşamadan sonra konuşma ve diyalog gerektiren sahnelerin önemli noktaları birleştirilir, kaba skeçler geliştirilir, hareket ve diyaloglar ayrılır.

Yukarda belirtilen aşamaları görsel hale dönüştürecek olan storyboard çizerinin iyi bir karikatürist olmasının yanısıra resim, mimari, desen gibi temel bilgilerin bünyesinde varolması gerekir.

Storyboard çizimleri bittikten sonra yönetmen ve gagmenler tarafından tek tek incelenir, tartışılır ve gereken değişiklikler yapılır.

Storyboard'ta, hem senaristin hem de gagmen grubunun verilerine bağlı olarak film içindeki her karenin

- a. Çizim tekniğine,
- b. Karakterlerine,
- c. Olaylarına,
- d. Hareketlerine,
- e. Diyaloglarına, temel oluşturacak mizah öğeleri belirlenmiş olur.

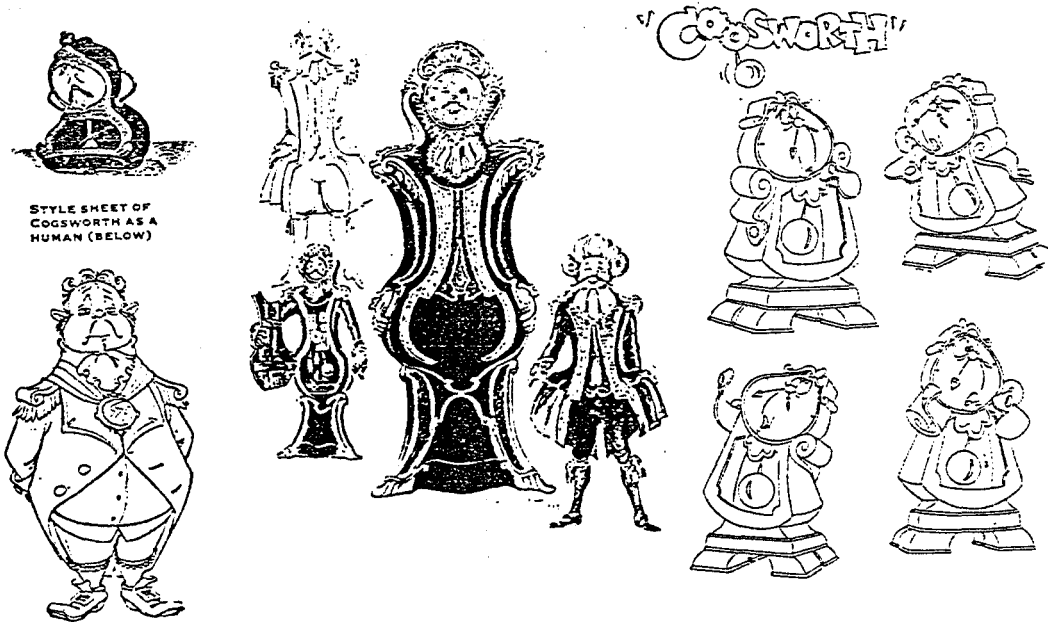


Şekil 21: Walt Disney'in "Cinderella" Filminden Bir Storyboard Çalışması

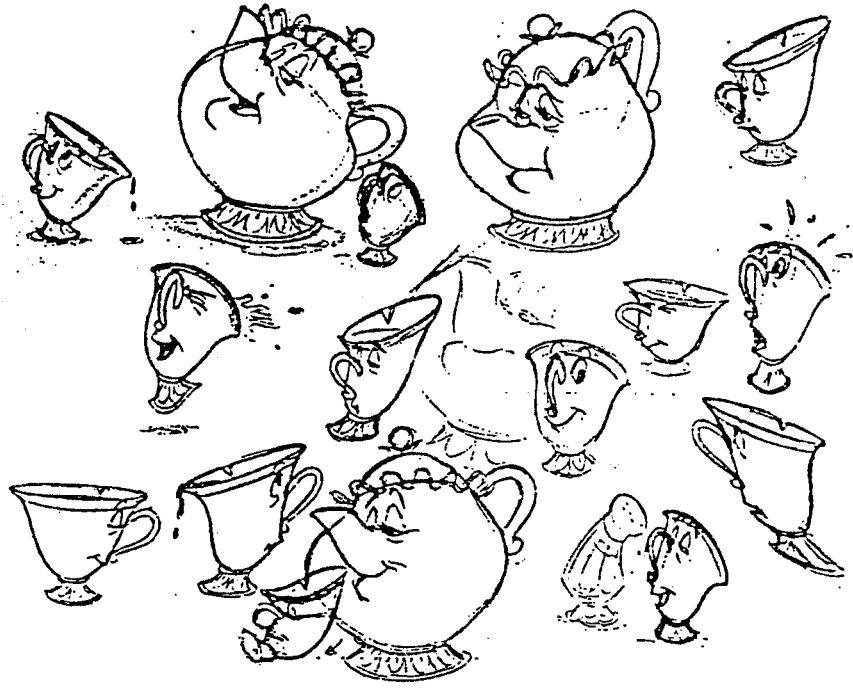
1.3. Karakter Tasarımında Mizah'ın Yeri

Çizgi filmlerdeki karakter tasarımı tıpkı canlı filmlerdeki oyuncu dağılımına benzer. Genel olarak, diğer sanat dallarında olduğu gibi, canlandırmada da karakter ve huy; fizyolojik alt yapının zihinsel, duygusal, ruhsal yanısıdır. Tiyatro, roman ve hikâyelerde dramayı oluşturan birincil iyi ve kötü karakterler canlandırma sanatında da yapılaşmanın temelidir. Bu karakterler fizyolojileri, mimik, jest, davranışları ve diyalogları ile daima mizah ve komik öğelerle belirlenip canlandırılır.

Çizgi filmde mizah ve komik unsurunun kalıcı, izlenebilir, ilginç olmasını sağlayan pek çok yöntemden en etkin olanı: insan kişiliklerini ve bu kişiliklerin temsil ettiği karakterlere, organik (canlı), inorganik (cansız) varlık ve objelerle yükleyip canlandırmaktır. Toplumları oluşturan bireylerde görülen kişilik ve karakterlerin hayvan bitki ve doğal-yapay objelerle yansıtılması özünde mizahı ve komikliği taşımaktadır.



Şekil 22: "Güzel ve Çirkin" filmindeki "Coosworth" İçin Concept Çalışması

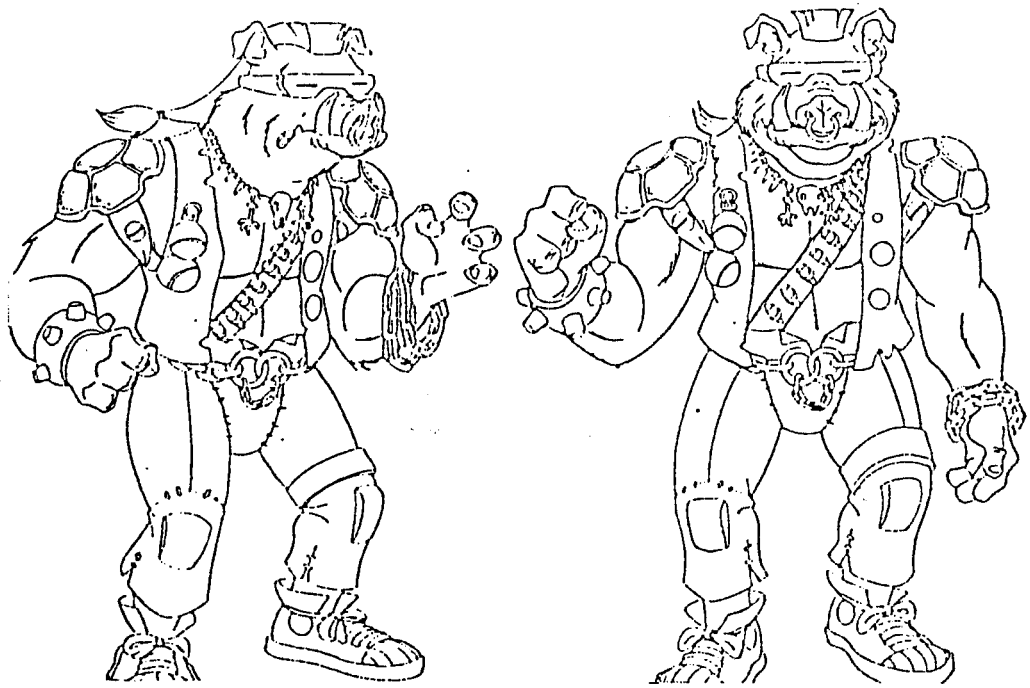


Şekil 23: "Güzel ve Çirkin" Filminden "Mrs Potts and Chip" Çalışması

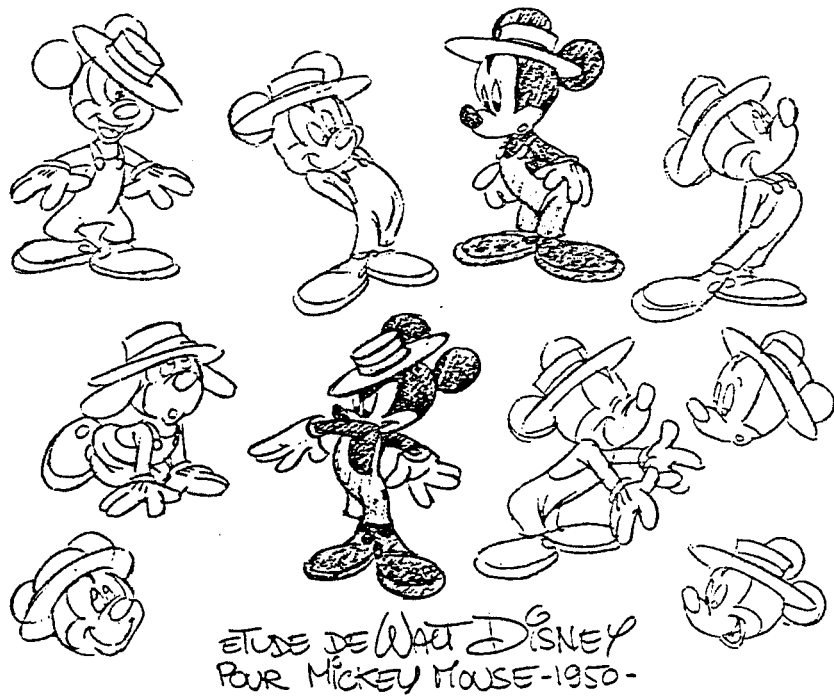
Bir karakterin tasarımında özelliklerin oluşturulması filmin anlatımını güçlendirdiği gibi, mizah ve gülünç durumları da ön plana çıkarabilir. Bunun için yaratılacak tipin, bıyık, sakal, saç kesimi, gözlük, mücevher, saat, küpe, madalya, kıyafeti (resmi-normal) ve üzerinde ona ait her şeyin uyumluluğu çok önemlidir (Hayward, s.).

Gerek uzun metrajlı, gerekse kısa metrajlı çizgi filmlerin çoğunda animasyon karakterleri temel bazı formüllerle basitleştirilir. Bu karakterlerin çizimlerini kolaylaştırdığı gibi, aynı karakter üzerinde bir çok animatörün bir bütünlük içinde kalmasını da sağlar.

Walt Disney filimlerindeki çoğu karakterler, yuvarlak formlara dayanır. Bu durum çizim kolaylığının yanısıra perdede hareketlerin daha kolay takip edilmesine de olanak sağlar.



Şekil 24: "Ninja Turtles" Filminden "Bebop" Tiplemesi



Şekil 25: 1950 Walt Disney'in "Mickey Mouse" İle İlgili Etüd Çalışmaları

1.4. Canlandırmada Mizah'ın Yeri

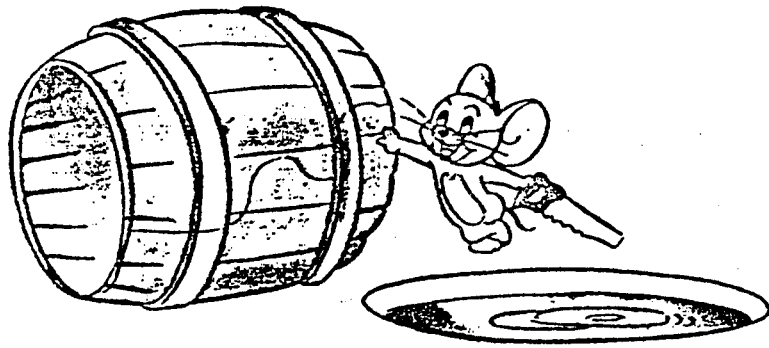
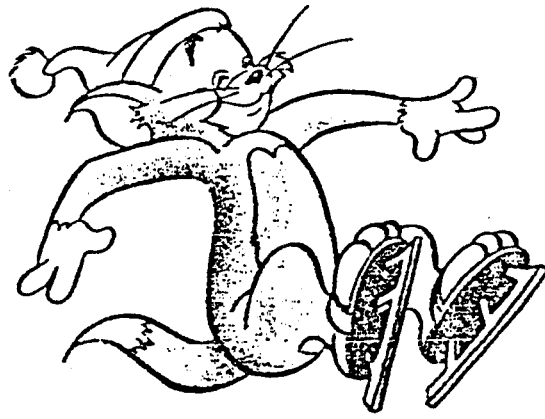
Çizgi film bütünüyle, çizgiye dayalı olarak abartılı hareketlerle etki ve tepkinin diyalogudur.

Film içerisinde karakterlerin giyiniş tarzından, kullandığı malzemelere, araçlara, jestlere, mimik ve davranışlarına kadar her ögenin çatışması seyirciyi güldürür. Çizgi filmde yaratılan dünyanın içinde karşılaştığı tüm nesnelere, o karakterin komiği oluşturacak gelişmelerini içerir. Karakter ne düzene alışabilir, ne de nesnelere, bunlara alışamadığı için obje ve varlıklarla kurduğu iletişim komiği oluşturur. Bu durum karşısında seyirci, ister istemez güler. Bu da doğaldır. Çünkü biz nesnelere biliriz, tanırız, onların üzerinde egemenliğimizi kurmuşuzdur.

Çizgi film içerisinde sık sık kullanılan komik unsurların başında kovalamalar, dövüş, düşüş, talihsiz raslantılar vb. gelmektedir. En sıkça rastlanan anlatımların başında, film kahramanlarının (Bu genellikle iki kişidir. Biri iyiyi, diğeri ise kötü kişiyi simgeler) aralarında bitmek, tükenmek bilmeyen kavgalarıdır.

Kavgalardaki şiddet sadizme dayanabilir, ama seyircinin bu olaylara tepkisi başkadır. "Filmin kahramanı dövüşürse seyirci kaygılanır, güldürünün ezilen kişisi kavgaya tutuşursa seyirci kahkahayı basar. Seyircinin acımasızlığından değildir bu, seyirci sonunda ezilenin üstün geleceğini bilir de ondan."³²

³² Arkın Sinema Ansiklopedisi, Ön.ver.,



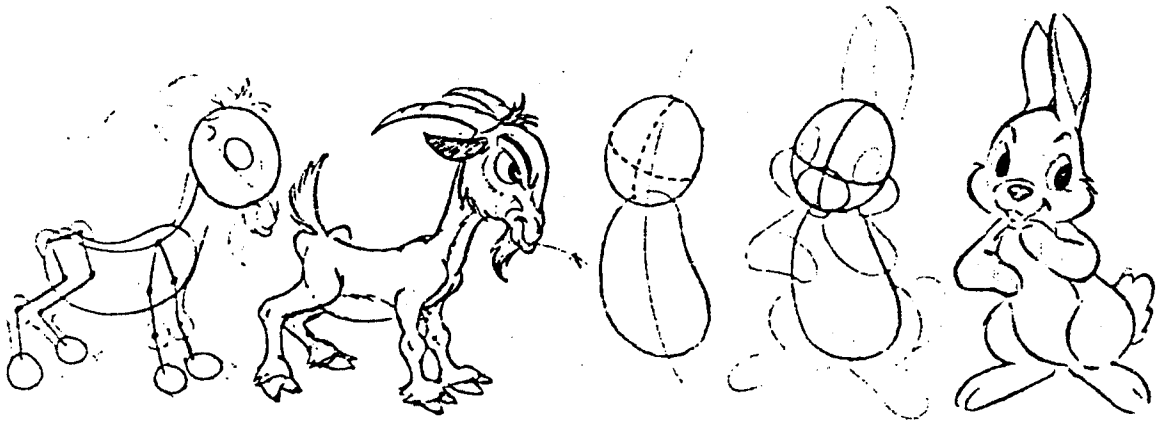
Şekil 26: Hanna ve Barbera'nın Kötü Kedisi Tom İle Kurnaz Faresi Jerry

Çizgi film içerisinde farklı materyallerin kullanılması çizgi film içerisinde türlü mizahi kategori yaratabilir. Bunlardan en belirginini a) komik olma (fizyolojik, biyolojik değişimler), b) komik yapmadır.

1.4.1. Komik Olma (Fizyolojik-Biyolojik Değişimler)

Çizgi filmde kullanılan karakterlerin canlandırılması karikatür sanatına dayanır. Bir karakterin temsil ettiği fizyolojik özellikleri gösteren tip, çizim olarak karikatür sanatının küçültme ölçeği ile ifadesini bulur. Bu ne bir stilizasyon ne de gerekçi deformasyon değildir. Küçültme ölçeği izleyicide sempati, duygu ve hazzını yaratır. Gerçekten küçük ölçekli her şeye daha sempatik daha candan ve sevimli duygu ve duyumlarla

yaklaşırız. Karikatürü komik kılan ölçü ögesinin gerçektekenden daha kısaltılmış olarak kullanılmasındandır. Gerçekte küçük olan varlık ve objeler ise karikatürde büyütülür. Fakat büyültmede baş gövde kısaltma oranı varlığını korur. Baş gövde oranı küçültme ölçekli olarak kullanılmazsa, komik çizim ortaya çıkmaz.



Şekil 27 : Preston Blair'in Animasyon Kitabından Birkaç Çalışma Örneği

Karikatür sanatında fizyolojik özelliklerin temel nitelikleri abartılı olarak çizime egemen kılınır. Bu da komik olmanın ikinci çizim ögesidir.

Karikatür çizim tekniğine bağlı olan çizgi film, yukarıda saydığımız iki unsuruna da sahip olmadan komik olmayı ifadelendirmez. Senaryoya bağlı olarak ana ve ikincil karakterlerin çizimi yukarıdaki teknik ifadelere uygun canlandırılarak yaratılmış olur.

1.4.2. Komik Yapma

İkinci kategori hareket durumlarını komik yapmaktır. İyi düzenlenmiş hareket skalası, artı komik bir karakter, bir şekli daha iyi ortaya çıkarır. Genelde sıradanmış görünen planlar ele alınıp değerlendirildiğinde, farklı mizahi ortamlar ortaya çıkabilir. Örneğin bir senaryoda "bir kedi bara gelir, içecek bir şey ısmarlar. İçtikten sonra zom olur ve devrilir" bu olay animatür tarafından çok farklı şekilde yorumlanabilir.

1. Kedi içkiyi boğazına döker, termometre gibi ayak parmaklarına kadar kızarır. Kafasında bir patlama oluşur ve devrilir.

2. Kedi içkiyi tek başına içer ve gözleri yerinden fırlar, sonra kesilmiş bir ağaç gibi devrilir.

3. Normal bir şekilde içkisini içer ve yüzünde bir aptal gülümselme olur. Sonra ıslak bir bez parçası gibi bar sandalyesinden akar ve yerde aynı bir kilim gibi serilir, kalır.

4. Kedi normal bir şekilde içkisini içer, sigarasını yakar. Sigara bir fitil gibi yanar, kedinin ayaklarından dumanlar çıkar ve kedi bir roket gibi uzaya fırlar (Hayward, s. 21).

Bütün bu anlatımlar, bara girip, içki içen ve sonunda zom olan kedi problemine getirilen farklı yorumlardır. Sonuçta, filmin devamında, farklı yönlerin oluşmasını ve mizahi öğelerin ön plana çıkmasına yardımcı olur.



Şekil 28: Aynı Sahneye Getirilen Farklı Çözümler (Stan Hayward)

1.5. Seslendirme Aşamasında Mizah'ın Yeri

Sessiz sinemanın ilk dönemlerinde sesin eksikliği daima büyük problemdi. Bu yüzden filmleri daha çekici kılabilmek için gösterimler piyano eşliğinde gerçekleştiriliyordu. Piyano: sessiz filmlerin gösterimleri sırasında filmin akıcılığını sağlayan bir öge olmasının yanısıra göstericinin sesini bastırma çabasını da güdüyordu. Diyalogların alt yazım olarak sunulması; konuşmaların, diyalogların ve müziğin dışında kalan doğal ve yapay seslerin kullanılamaması da filmin akıcılığını engelleyen

bir başka problemdi. Sesin sinemaya girmesiyle sinema kendi içindeki gerçeğe daha çok yaklaştı. Reel sinemada olduğu gibi çizgi film içerisinde de ses, müzik, diyalog gibi öğeler kullanılmaya başlandı. Çizgi film, ses bantı gelişinceye kadar tam benliğine kavuşmuş sayılmazdı. Zira çizgi film olgusu içerisinde mizahı oluşturan en büyük öğelerden biri sestir. Sesin çizgi filme girmesiyle, görsel mizah ses ile birleşerek yeni boyutlar kazandı. Fakat çizgi film içerisinde kullanılan teknik farklılıklar sesi, müziği ve diyalogları reel sinemadakinden daha farklı kullanmaya yöneltmiştir. Yani çizgi film içerisinde yaratılan tipin hareketleri, karakteristik konuşması ve bir takım özelliklerinin uyumlu olması gerekir. Bu da o tipin yaşaması ve sevilmesi, sesiyle doğrudan orantılıdır (İlgaz, 1988, s. 39).

“Ördek Donald”ın boğuk sesi esas öğesini oluşturmasının yanısıra, izleyicinin kaçınılmaz olarak resim ve sesin ayrılmaz bir biçimde bağdaştırılması yoluyla, onları özdeşleştirerek kahramanı üç boyutluda sağlamlığını garantiler: Şu halde, ses yeterince vurgulandığı ve uygun geldiği takdirde, bir kahramanın yaratılmasına katkıda bulunabilir.”³³

Bunun dışında bir çizgi filmde karakteri konuşacak olan sanatçının, o karaktere uygun bir oyun çıkarabilecek ve onun tipine tam oturabilecek olan aktörler olmasına da dikkat edilir.

Örneğin Robin Hood bir arslan olan Yürekli Richard’ın kaypak, kendine güvensiz, kötü ve beceriksiz kardeşi Prens John’u filmlerinde bu tür karakterleri başarıyla oynayan Peter Ustinov, üç kağıtçı ve yağcı bir yılan olup, ön dişlerinin arasından hisss sesleri çıkararak konuşan “Sır Hiss”i ise gene filmlerde bu tip üç kağıtçıları başarı ile oynamış ön dişleri ile bilinen İngiliz komedyen Terry Thomas konuşmuş ve bir yandan da oynamıştır (Gözen, 1992, s. 11).

³³ John HALAS, “Çizgi Filmde Mizah ve Yergi”, GÜLDİKEN, (1993), 1, s. 135.



Şekil 29: Sir Hissi Konuşan Terry Thomas

2. CANLANDIRMA TEKNİKLERİ İÇERİSİNDE MİZAH

XX. yüzyılın başından günümüze kadar geçen zaman dilimi içerisinde; sanatsal akımlara baktığımızda, her grup ve sanatçıların birbirinden çok farklı olan, kendilerine özgü, sanat anlayışlarını yarattıkları görülür. Öz ve biçimdeki bu çeşitlilik çizgi filmdeki biçimleme olgusunu fazlasıyla etkilemiş ve onu Walt Disney'in gelenekselci yapısından kurtarıp, günümüzde ulaştığı düzeye getiren en büyük etken olmuştur. Bu değişimler, 1910 yıllarından itibaren çizgi filmin dışında yeni canlandırma türlerinin oluşmasına etken olmuştur. Bunların oluş nedeni ve onu kendine özgü kılan şey, filmin teknik olanaklarıdır. Çıkış noktası olan bu teknik olanaklar, canlandırma filmleri, öz ve biçimde kendisini figüratifin dışında arar. Bu görüşten hareketle, izlenimcilerden sonra plastik sanatlarda görülen akım ve stilleri irdelediğimizde, özellikle Dada, sürrealizm, Pop-Art gibi bazı sanat akımlarının ve bu sanat akımlarının grafik sanatlarda görülen yansıması, bu aranışa yeni boyutlar

kazandırmış ve canlandırma filminin günümüzde ulaştığı düzeyin belirleyicisi olmuştur (Ilgaz, 1982, s. 85).

Canlandırma sanatları içerisinde oluşan değişik tekniklerin farklılığı sadece görselliğe dayanmıyordu. Değişik malzemelerin kullanımı görselliğinin yanısıra anlatımları da farklı kıldı. Dolayısıyla çizgi filmlerde, çoğunlukla güldürü unsuru olarak kullanılan mizah; çizgi filmin dışındaki diğer canlandırma türleri içerisinde bir anlatım dili olarak gelişti.

3. MİZAH'IN SEYİRCİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Mizah büyük oranda kültürel bir olaydır. Mizah, mizahı yapan ve mizahı alan arasında paylaşılan deneyimlere bağlıdır. Çizgi filmde mizahın etkisi onu izleyen kitlenin paylaşılan deneyimlerine göre değişir. Mizah'ın paylaşılan deneyimlere bağlı olması, ülkeler arasında farklı bir mizah anlayışlarını gündeme getirir. "Farklı kültürden insanların mizaha farklı tepkiler gösterdikleri araştırmalarla kanıtlanmıştır."³⁴ Hatta bu bulgulara göre dil farklılıkları ortadan kalksa bile, mizahın kültürlerarası iletimi kolaylıkla gerçekleşmemektedir.

"Amerikan film şirketlerince çocuklara yönelik hazırlanmış, her altı saniyede bir fiziksel şiddet sahnelerinin yer aldığı çekim hileleri ve mizah öğeleriyle dolu filmlerinin Batı Avrupa'da Amerika ve Japonya'daki kadar büyük bir başarı elde edemediğinin altının çizilmesi gerekir. İngilizler için yerel dokuyla Amerikan mizahı ne kadar garipse, Amerikalılar konusunda yoğunlaşmış mizahları da bir o kadar gariptir. Japonlar ve Avrupalılar arasındaki ayrım daha büyüktür."³⁵

³⁴ John HALAS,Ön.ver.,, s. 135.

³⁵ Aynı, s. 135.

Buna göre mizah hakkında evrensel bir geçerliliği olan bir saptama yapmak, oldukça karmaşık olsa da espirinin özelliklerini saptamaya dayalı bir iş kadar karmaşık değildir. Mizah, çizgi film yoluyla görsel olabilir ve böyle olduğu oranda başarı kazanabilir. Ve bazı araştırmalar mizah ögesi bulunan filmlerin, mizah ögesi bulunmayan filmlere göre, verilmek istenen ileti, mesaj ve hareketlerin, mizah yoluyla daha çabuk algılanıp kavrandığını, benliklerde de uzun süre kaldığını ve daha çok seyirci topladığı sonucunu ortaya çıkarmıştır.

4. ÇİZGİ FİLMDE MİZAH'IN KULLANIM SEBEPLERİ

Çizgi filmin gelişimi, görsel mizahta güçlü anlatımlara yol açarken, zamanla her açıdan mizahın, doğal aracı haline geldi. Çünkü çizgi filmin doğası gereği, hareketleri hızlandırıp yavaşlatabilir ve kişileri anında bir başka biçime sokabilir. Bu olanaktan ne gazete karikatürleri, ne de mizah kitaplarındaki resimler; elektronik çağın bu avantajlarından bu derece faydalanabilirdi (Güldiken, 1993, s. 135).

“Çizgi filmlerdeki biçimleşme olgusunda, baş, göz, ağız, burun, el, ayak gibi anlatımlara yüklenen uzuvlarda görülen büyümeler, komiğin yaratılma çabası olarak görülen deformasyonun ötesinde bu eylem dilinin seyirci tarafından daha iyi okunabilmesini sağlamak amacına yöneliktir. İrdelediğimizde karikatürde görülen deformasyon ve abartıların da gene aynı nedenlere dayandığı görülür.”³⁶

Karikatürize edilerek yaratılan çizgi film kahramanları reel film kahramanlarından daha abartılı bir düzen içerisinde yaşarlar ve mizah: hareketlerin her aşamasında rol oynar. Nasıl ki karikatürist yaşayan belirli bir tipi çizmeye çalıştığında o tipin karakteristik yönlerini

³⁶ Sevil ILGAZ, *Canlandırma Film Eğitimi*, (Yeterlik Tezi 1982), s.

abartıyorsa, animatör de bu tipin hareketlerini aynı abartı ve mizahi açısından canlandıracaktır. Ayrıca, canlandırma esnasında, anatomiye ve yer çekimi gibi tüm fizik yasalarına dikkat etmeyi gerektirirken, bunlara yeri geldiğinde hiç uymamak gibi bir özgürlüğe de sahiptir. İnsan başı bir bakarsınız fırıl fırıl dönebilir, damdan atlayan biri de düşeceğine uçabilir (Oral, 1992, s.)

SONUÇ

Mizah ürünleri, insan yaşamıyla ilgili ürünlerdir. Ancak bu ürünü ortaya koyarken sanatçı, toplum yapısını, insanı, doğayı ve çevresini çok iyi gözlemlemek ve değerlendirmek zorundadır. Çünkü iyi bir mizah ürünü, toplumsal bir çelişkiyi gülünecek biçimde yansıttığı gibi, özünde toplumsal bir düşünceyi de beraberinde getirir.

Yüzeysel bir inceleme ile kitlelerin mizah ürünlerine değişik açılardan bakma eğilimleri içerisinde olduğunu görürüz, fakat çizgi film içerisindeki mizah öğelerinin salt güldürüm amacı güttüğü fikri, genel bir kanıdır. Oysa, çizgi film içerisindeki mizah ürünleri, salt güldürü ereğiyle gerçekleştirilmiş yapılar değildir. Fakat güldürü öğesinin tüm nitelikleri ile kullanabilme yetisine sahip olan çizgi filmin, kendi içerisinde var olan bu potansiyelden faydalanmaması söz konusu değildir. Ayrıca çizgi filmde kullanılan mizahi durumlar karşısında salt anlamsız bir biçimde gülmek filmin iyi olduğunu kanıtlamaz. Mizah ürünü geniş bir düşünceyi beraberinde getiriyorsa, insan rahatlıkla gülebilir. Bu durumda o filmin kötü bir film olduğunu söyleyemeyiz.

- MIKES,George. **Görüş**, Birleşmiş Milletler Eğitim,Bilim veKültür Örgütünün Aylık Dergisi Nisan 1976. 4,
- "Mizah", Büyük Lorraine Sözlük ve Ansiklopedisi,C.13 1986.
- SELÇUK,Turhan, **Yansıma**. Aylık Sanat ve Kültür Dergisi,. 33,1977
- SEZGİN,Kazım. "Canlandırma" **Kurgu**. Eskişehir:Anadolu ÜniversitesiA.Ö.F.Yayınları,1990.
- SİNEMOĞLU,Nermin. **Sanat Tarihi**.İstanbul Mimar Sinan Üniv. Yayını No.8 , 1984.
- SİPAHİOĞLU,Ahmet. **Canlandırma Sineması Kökenleri** (İzmirAhmetSipahioğlu Arşivi-)
- ÖNGÖREN,Ferit - BALCIOĞLU,Semih. **50Yılın Türk Mizah ve Karikatür** İstanbul,İş Bankası Yayın: 125, 1973.

KAYNAKÇA

- ATALAYER, Faruk. **Hormonlar ve Estetik Haz** Ders Notları ,Eskişehir,1993
- BİR, Ali Atıf. **Reklamda Mizahın Kullanımı ve Etkiler**,Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayın: 683, 1993
- DUCA, La. (Çev.Nuri Sarıdoğan) **Sinema Tarihi**,İstanbul Remzi Kitapevi
- GÖZEN, Erim. **Canlandırma Tekniği**. Ders Notları I Eskişehir:1992.
- HALAS, John. **Güldiken**, Mizah Kültür Dergisi, 1, 1993.
- HAYWARD, Stan. **Scriptwriting For Animation**, London: Focal Press Limited, 1977
- ILGAZ, Rifat. **Yansıma**. Aylık Sanat ve Dergisi, 33, 1974.
- ILGAZ, Sevil. **Canlandırma Film Eğitimi**. Yeterlik Tezi, 1982.
- ORAL, Tan. **Çizgi Film**, Ders Notları, Eskişehir:1992.
- MAREALL, John. (Çev. Kubilay Aysevener) **Güldiken**, Mizah Kültür Dergisi, 1, 1993.