

**ÇİZGİ FİLMDE KARAKTERLERİN
TÜRKÇE KONUŞTURULMASI
Sanatta Yeterlilik Tezi**

Rıdvan ÇEVİK

Eskişehir, 2017

**ÇİZGİ FİLMDE KARAKTERLERİN
TÜRKÇE KONUŞTURULMASI**

Rıdvan ÇEVİK

SANATTA YETERLİLİK TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Şubat 2017

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Rıdvan ÇEVİK'in "**Çizgi Filmde Karakterlerin Türkçe Konuşturulması**" başlıklı tezi **16 Şubat 2017** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Üye : Prof. Dr. Recep ERGÜL

Üye : Doç. Fethi KABA

Üye : Yrd. Doç. İpek TORUN

Üye : Yrd. Doç. Başak ÜRKMEZ

Prof. Sıdıka Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

ÇİZGİ FİLMDE KARAKTERLERİN TÜRKÇE KONUŞTURULMASI

Rıdvan Çevik

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Şubat, 2017

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Çizgi film, görsel özellikleri ön planda olan bir sanat olmasına karşın, konuşma her zaman çizgi filmde önemli bir yere sahip olmuştur. Çizgi film karakterlerinin konuşmaları tarihsel süreçte evrimleşmiş, gelişmiş, çeşitli dönemlerde değişimlere uğramış, farklı araç ve yöntemlerle çizgi film sanatçıları tarafından karakterlere yansıtılmıştır.

Ülkemizde üretilen çizgi film yapımlarında konuşmanın ön planda tutulduğu bir anlatının egemen olduğu görülmektedir. Bu durum karakterlerin Türkçe konuşTURULMASI konusunda evrensel özelliklerin yanı sıra Türkçe'ye özgü niteliklerin de belirlenmesine yönelik bir gereksinim oluşturmaktadır. Bu niteliklerin yanısıra çizgi film yapımında canlandırma sürecine ek olarak, canlandırma öncesi ve sonrası aşamalarda karakterleri konuşTURMAYA yönelik süreçlerin incelenmesi ve değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu çerçevede ilgili kaynakların araştırılması yoluyla konuyla ilgili bilgilerin bir araya getirilmesi, derlenmesi ve açıklanması gereği bulunmaktadır.

Bu çalışmada karakterlerin nitelikli ve Türkçe konuşTURULMASINA yönelik özellik ve yöntemlerin araştırılmasına, elde edilecek verilerin çözümlenmesine ve bu doğrultuda bir uygulama gerçekleştirilmesine odaklanılmaktadır. Bu doğrultuda ağız ve beden ifadeleri, diyalog, seslendirme, diyalogların modellenmesi, çizgi film sanatçılarının rollerine hazırlanmaları ve canlandırma süreçleri ayrıntılı bir biçimde incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi film, Karakter konuşTURMA, Diyalog, Canlandırma

ABSTRACT

MAKING THE ANIMATION CHARACTERS TALK IN TURKISH LANGUAGE

Rıdvan ÇEVİK

Department of Animation

Anadolu University, Post Graduate School Of Fine Arts, February, 2017

Supervisor: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Although animation is primarily a visual art, dialogue has always held a prominent place. How an animated character is to talk has no obvious answer, and interpretations vary, evolving and developing in time, and are applied to the characters through various tools and techniques as new technologies become available.

Oral narrative is in the forefront of animated production in our country. It may seem simple enough to let the characters speak in Turkish, but we cannot overlook the need to study the idiosyncracies of the language. This applies not only to the actual execution: the procedures before and after need to be analyzed and re-evaluated for our native tongue. It is therefore necessary to accumulate, classify and clarify relevant information through a combing of related sources, both internationally and from our own culture.

This study focuses on the development of methods and procedures necessary for successful Turkish spoken animation through the accumulation of data on lip-synch and their analysis and interpretation in regard to our own conversational practices with the aim of arriving at an applicable model. Accordingly, mouth and body actions, dialogue, voice acting, the modelling of the dialogues, the preparation of the animation artists for their assigned roles, and the animation process itself have been studied in detail.

Keywords: Animated film, Making the characters talk, Dialogue, Animation

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Bu araştırma sürecinde yardım, anlayış, düşünce ve deneyimleri ile her aşamada bana destek olan sayın hocam Prof. Hikmet SOFUOĞLU'na çok teşekkür ederim. Bu çalışmada kullandığım birçok kaynak için, yanında profesyonel çizgifilm yapımının ne olduğunu deneyimleme olanağı bulduğum değerli hocam E. Tahsin ÖZGÜR'e içten teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca bu tezde önem taşıyan fonetik değerlendirmelerinden ve katkısından dolayı sayın Yrd. Doç. Dr. Özlem Ünal Logacev'e de teşekkür ederim.

Bu çalışmanın Türk çizgi filminin niteliklerini yükseltme çabasındaki tüm çizgi film sanatçılarına yararlı olmasını dilerim.

Rıdvan ÇEVİK

16/02/2017

16.02.2017

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi ; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Rıdvan ÇEVİK

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
GÖRSELLER DİZİNİ	xi
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorun	1
1.1.1. Sinema Ve Çizgi Filmde Görüntü Ve Ses	5
1.1.1.1. Sinema ve çizgi filmde sesin tarihsel gelişimi	6
1.1.1.1.1. Sessiz dönem	6
Ara başlıklar	7
Canlı müzik ve ses	8
Ses üzerine tartışmalar	9
1.1.1.1.2. Sesli dönem	12
Ses üzerine deneysel çalışmalar	19
İkinci Dünya Savaşı ve televizyon	21
Yeniden doğuş dönemi ve bilgisayar animasyon.....	25
1.1.1.1.3. Türkiye’de konuşan çizgi karakterlerin gelişimi	34
1.1.1.2. Sinemada ve çizgi filmde ses biçimleri	45
1.1.1.2.1. Film sesi	45
Film sesinin işlevleri	48
1.1.1.2.2. Diyalog (Konuşma)	51
Diyaloğun işlevleri	51
1.1.1.3. Çizgi filmde karakterlerin konuşturulması ile ilgili çalışmalar.....	55

1.2. Amaç	59
1.3. Önem	59
1.5. Sınırlıklar	60
1.6. Tanımlar	60
2. YÖNTEM	61
3. BULGULAR VE YORUM.....	62
3.1. Çizgi film Karakterlerini Konuşturma	62
3.1.1. Canlandırma öncesi	63
3.1.1.1. Arındırma	66
3.1.1.2. Seslendirme	67
3.1.1.2.1. Seslendirme kayıtlarına hazırlık.....	69
3.1.1.2.2. Seslerin diyaloglara göre kaydı	70
3.1.1.3. Diyalog Modelleme	72
3.1.1.4. Çizgi film sanatçılarının (animatörlerin) role hazırlanması.....	78
3.1.1.4.1. Duyumsal çözümleme	79
3.1.1.4.2. Satır arası anlamları çözümleme	92
3.1.1.4.3. Yapısal çözümleme (Diyalog metni, vurgu ve ritm gibi öğelerin çizelgeye işlenmesi).....	97
3.1.2. Canlandırma süreci	100
3.1.2.1. Bedenin konuşturulması.....	101
3.1.2.1.1. Çizgi film karakterlerine ait duygularının çözümlemesi	102
3.1.2.1.2. Çizelge (zamanlama) ve diyalogun Bölümlenmesi.....	104
3.1.2.1.3. Temel duruş ve uç pozların belirlenmesi	108
3.1.2.1.4. Beden duruşlarının belirlenmesinde kullanılan araçlar.....	110
3.1.2.2. Ağız biçimlerinin oluşturulması	117
3.1.2.2.1 Ağız biçimlemede kullanılan araçlar	120
3.1.2.2.2. Ağız Biçimleri	128
3.1.2.3. Çizgi filmlerde görülen farklı konuşma biçimleri.....	136
3.1.3. Canlandırma sonrası	138
3.2. Uygulama.....	140

3.2.1. Monsters Inc. filminden örnek bölümün (sh. 4)ayrıntılı çözümlemesi.....	140
3.2.2. Monsters Inc. filminden sahnelerin çözümlemesi.....	144
3.2.3. Diyalog modeli örnekleri.....	149
4. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	152
KAYNAKÇA	156
ÖZGEÇMİŞ	161

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 3.1. Çizgi film karakterlerini konuşurma süreci.....	63
Şekil 3.2. Inside Out filmi için tasarlanan ve filmde olası duygu kesişmelerini gösteren tablo.....	86
Şekil 3.3. Birbiri ile çelişen metin ile satır aralarının karşılaştırması.....	95
Şekil 3.4. Thomas ve Johnston'ın karakterlerin duygu oluşumlarına yönelik ifadesini gösteren şekil.....	103
Şekil 3.5. Ünlü seslerin dört temel biçim üzerinde gösterimi.....	130
Şekil 3.6. Tv Paint programında Orijinal ve Türkçe temel vurgu noktasının gösterimi.....	140
Şekil 3.7. Orijinal ve Türkçe vurgu noktaları arasındaki kayma oranı.....	140
Şekil 3.8. Temel vurgu pozu.....	141
Şekil 3.9. Vurgu pozları ve çizelgede gösterimi.....	142
Şekil 3.10. Diğer vurgu pozları ve çizelgede gösterimi.....	143
Şekil 3.11. Bom Karakteri, diyalog modeli.....	149
Şekil 3.12. Dina karakteri, diyalog modeli.....	150
Şekil 3.13. Dino karakteri, diyalog modeli.....	151

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.1. Tenten filmi için hazırlanan tasarım.....	2
Görsel 1.2. Kyaputen Harokku filminden bir kesit	3
Görsel 1.3. Gerçek insan hareketlerinin Pikaçu karakterine aktarımından bir kesit	4
Görsel 1.4. 18.yy. sonlarına doğru yapılmış, konuşan gramofonların atası olarak tanımlanan bir oyuncak	5
Görsel 1.5. National Toy Company' nin 1915 yılına ait Ragtime Ragtus oyuncağı için verdiği gazete reklamı	5
Görsel 1.6. Oira No Yaku (1931) çizgi filminden bir kesit.....	7
Görsel 1.7. Felix The Cat çizgi filminden bir kesit.....	8
Görsel 1.8. My Old Kentucky Home(1926) adlı çizgi filmdeki "Follow the Ball and Join in Everybody" diyalogundan bir kesit.....	13
Görsel 1.9. Vurguyu belirtmek için işaret parmaklarının kullanıldığı çizgi filmlerden kesitler.....	16
Görsel 1.10. Peludopolis filminden bir kesit.....	17
Görsel 1.11. Kamera görüntülerinin kağıda aktarılması.....	17
Görsel 1.12. Barry Spinello'nun ses kanalı ve görüntüyü birleştirdiği çalışmalarından film örneği.....	20
Görsel 1.13. Syncro-Vox'un kullanıldığı Clutch Cargo(1959) filminden bir kesit.....	22
Görsel 1.14. Ivan Ivanov-Vano'nun Priklyucheniya Buratino(1959) filminden bir kesit.....	23
Görsel 1.15. Dönemin kısıtlı olanakları dolayısı ile pek çok sahnedeki diyalogların yalnızca iki biçim ile resmedildiği Janguru Taitei (Kimba the White Lion) çizgi dizisinden bir sahne.....	24

Görsel 1.16.	Sinema filmi olarak yapılmasına karşın ağız biçimlerinde özensiz bir yapının sergilendiği çizgi filmlerden Yellow Submarine filminden kesitler.....	25
Görsel 1.17.	Akira (1988) filmi yapım belgeselinden, filmde kullanılan temel ağız biçimleri.....	27
Görsel 1.18.	Creature Comforts(1989) filminden bir kesit.....	27
Görsel 1.19.	Heidi çizgi dizisinden bir kesit.....	28
Görsel 1.20.	American Tail(1986)'in yapımı sırasında yönetmen Don Bluth'un televizyon çizgi filmleri ile sinema için yapılan çizgi filmler arasındaki farkı göstermek için çektiği fotoğraf.....	29
Görsel 1.21.	Ünlü aktör Robin Williams ve Aladin (1992) filminde seslendirdiği Cin.....	30
Görsel 1.22.	The Adventures of André and Wally B (1984) filminden “iki boyutlu ağız” örneği.....	31
Görsel 1.23.	Tin Toy(1988) filminden “üç boyutlu ağız örneği”.....	31
Görsel 1.24.	Toy Story(1995) filminden kesitler.....	31
Görsel 1.25.	Bilgisayar ortamında otomatik konuşma çalışmaları.....	32
Görsel 1.26.	1990'lı yıllarda MTV, Cartoon Network, Nickeldeon için çeşitli yapımlara imza atmış Seibert'in Youtube kanalı için hazırladığı Bee and PuppyCat (2013) dizisinden bir kesit.....	33
Görsel 1.27.	The Skeleton Dance filminden bir kesit.....	35
Görsel 1.28.	Pirelli reklamından bir kesit.....	38
Görsel 1.29.	Tipitip reklam filmlerinden bir kesit.....	38
Görsel 1.30.	Cin Cin reklamından bir kesit.....	40
Görsel 1.31.	Ariel reklamından bir kesit.....	42
Görsel 1.32.	Music Land (1935) filminden bir kesit.....	49
Görsel 1.33.	Monsters University(2013) filminden kesitler.....	53
Görsel 1.34.	Mononoke Hime(1998) filminden bir kesit.....	54
Görsel 1.35.	Treasure Planet(2002) filminden bir kesit.....	55
Görsel 3.1.	Üretim yapısını gösteren iç içe bir örnek.....	62
Görsel 3.2.	Üç aşamalı ve kısmen iç içe bir üretim yapısı örneği.....	62
Görsel 3.3.	İç içe olamayan ve ses aşamasını ayıran bir üretim yapısı örneği..	62
Görsel 3.4.	The Act adlı oyunun çizgi film sahneleri için Edgar karakterinin model sayfası.....	65

Görsel 3.5.	Donald ve Daisy'ye ait ikonların anlatımı.....	66
Görsel 3.6.	Brad Bird ve ve seslendirdiği Edna Mode karakteri.....	69
Görsel 3.7.	Seslendirme kayıtlarının karakterlerin tasarlanmasında kullanımına bir örnek.....	69
Görsel 3.8.	Rhythmo band yöntemiyle gerçekleştirilen dublajdan bir kesit....	71
Görsel 3.9.	Toy Story 3 (2010) filminin seslendirmesinden örnek.....	72
Görsel 3.10.	Disney ve MGM gibi önemli stüdyolarda çalışmış çizgi film sanatçısı Preston Blair'ın diyalog üzerine notları.....	73
Görsel 3.11.	İfade içermeyen diyalog modellerine bir örnek.....	73
Görsel 3.12.	All Dogs Go To Heaven (1989) filmindeki Charlie karakteri için tasarlanan ve ağız biçimlerini gösteren diyalog modeli.....	74
Görsel 3.13.	Pixar'ın Ratatouille (2007) filmindeki Remy karakteri için ağız biçimi önerisi.....	75
Görsel 3.14.	Ağzın yüzey ve derinlik üzerindeki yerinin korunmasına yönelik uyarılar içeren bir diyalog modeli örneği.....	75
Görsel 3.15.	Tek kare canlandırma yönteminde kullanılan ağız modelleri.....	76
Görsel 3.16.	Chad Stubblefield tarafından Tangled (2010) filmi için yapılan ağız modelleri örneği.....	77
Görsel 3.17.	Werner - Volles Rooäää!!! (1999) filmine ait diyalog sayfası.....	77
Görsel 3.18.	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler(1937) filmi için yapılan kamera çekimleri ile filmde bir görüntünün karşılaştırılması.....	79
Görsel 3.19.	Finding Nemo (2003) filmi için su altında araştırma yapan bir Pixar sanatçısı.....	80
Görsel 3.20.	Üç karakterin aynı duruma karşı verdikleri farklı korkuları gösteren bir çizgi film taslağı.....	82
Görsel 3.21.	Hayao Miyazaki'nin yönetmiş olduğu Ruhların Kaçışı(2002) filmindeki Yubaba karakteri.....	83
Görsel 3.22.	Inside Out (2015) filminin karakterleri.....	87
Görsel 3.23.	Spike Jonze'un yönettiği reklamdan bir kesit.....	88
Görsel 3.24.	Merkezi kullanıma ile ilgili duruş örnekleri ile Tarzan'ın "heykelin kalıcı tavrını" andıran duruşunun karşılaştırılması.....	89

Görsel 3.25.	Tarzan'ın bulunduğu durumdan hoşnut olmamakla birlikte saldırgan ve tepki vermeye hazır duruşu	89
Görsel 3.26.	Inside Out (2015) filmindeki baş karakterler.....	90
Görsel 3.27.	Tarzan(1999) filminden temel duyguları içeren kesitler.....	90
Görsel 3.28.	Skar ve Simba arasında fil mezarlığı ile ilgili diyalog.....	94
Görsel 3.29.	Appearance and Reality (2014) filminden iki kesit.....	96
Görsel 3.30.	Adobe Premiere programında diyalog içeren bir ses dalgası.....	97
Görsel 3.31.	Tvpaint programında üzeri konuşma metni ile işlenmiş ses kaydı.	99
Görsel 3.32.	Anime çizgi filmlerinde ağız biçimlerinin beden ve ağızdan bağımsız kullanımına bir örnek.....	102
Görsel 3.33.	Pamuk Prens ve Yedi Cüceler (1937) filminde Bashful karakterinin utangaç biçimde sakalını çevirerek kendisine özgü bir biçimde diyalog aktarımı.....	104
Görsel 3.34.	Tek kare çekim, bilgisayar destekli(CG) ve geleneksel çizgi film yapımlarında kullanılan çizelge örnekleri.....	104
Görsel 3.35.	Bölümlenmiş bir diyalog metni.....	106
Görsel 3.36.	Diyalog bölümü işaretlenmiş bir çizelge kesiti.....	107
Görsel 3.37.	Eric Goldberg tarafından oluşturulan karakterin ne hissettiğini anlatmaya yönelik temel pozlardan örnekler.....	109
Görsel 3.38.	Frank Thomas'ın The Laughing Gaucho (1944) bölümünden bir eylem hazırlığı örneği.....	109
Görsel 3.39.	Bölümlenmiş diyalog taslağı.....	111
Görsel 3.40.	Bölümlenmiş diyalog taslağının filmdeki son durumu.....	111
Görsel 3.41.	Tangled (2010) filmi için Jamaal Bradley tarafından yapılan kaynak video kullanımına örnek.....	112
Görsel 3.42.	All Dogs Go To Heaven (1989) filminden karakterlerle bir konuşma alıştırması.....	113
Görsel 3.43.	Ollie Johnston'un Rufus karakteri üzerinde uyguladığı zıt yön kullanımına bir örnek.....	113
Görsel 3.44.	Tüm beden üzerinde zıt yön kullanımı.....	114
Görsel 3.45.	Karakterin baş hareketi sırasında dikey ve yatay eksenlerin kullanımı.....	115
Görsel 3.46.	Nick Bruno'nun dersinden baş artısının bilgisayar ortamında	

	kullanımına yönelik bir örnek.....	115
Görsel 3.47.	A Bugs Life (1998) filminden bir kesit.....	116
Görsel 3.48.	Pomeroy'un Rescuers (1977) filmi için canlandığı sahneden bir kesit.....	118
Görsel 3.49.	Disney filmlerinden karakterlere özgü çeşitli ağız kesitleri.....	119
Görsel 3.50.	Çizelge örneği.....	121
Görsel 3.51.	Yüzdeki ağız ve göz maskeleri.....	122
Görsel 3.52.	Ağız biçimlerinin yüzün diğer öğeleri üzerindeki etkisini gösteren genel diyalog modeli örneği.....	123
Görsel 3.53.	Maskeler arasındaki bütünlüğün yanaklar ve kaşlar üzerindeki etkileri.....	123
Görsel 3.54.	Aladdin (1992) filminden ağız ve göz hareketlerinin birbirleri ile uyumunu gösteren bir kesit.....	123
Görsel 3.55.	Victor Navone'un Incredibles (2004) filmi için gerçekleştirdiği bir sahnede göz ve ağız maskelerinin kullanımı.....	124
Görsel 3.56.	Osipa'nın model üzerindeki yüz bölümlenmeleri.....	124
Görsel 3.57:	Üç boyutlu model üzerinde topografi örneği.....	125
Görsel 3.58.	Çizgi film sanatçısı Norman Ferguson, Disney'in Pluto adlı karakterini ayna yardımı ile canlandırırken.....	126
Görsel 3.59.	Deneyimli çizgi film sanatçısı John Pomeroy, ayna yardımı ile sahnesini canlandırırken.....	127
Görsel 3.60.	Abartının ağız biçimlerinde kullanımı.....	128
Görsel 3.61.	Doraemon dizisinden abartılı ağız biçimlerine bir örnek.....	128
Görsel 3.62.	Kurbağa Kermit.....	129
Görsel 3.63.	Dört temel ağız biçimi.....	130
Görsel 3.64.	Çeşitli çizgi filmlerden b,m,p seslerine ait kesitler.....	131
Görsel 3.65.	Çeşitli çizgi filmlerden f,v seslerine ait kesitler.....	132
Görsel 3.66.	Richard Williams'a göre bazı temel ağız biçimleri.....	132
Görsel 3.67.	J. Osipa'ya göre ağız biçimleri.....	133
Görsel 3.68.	Alyssa Penney tarafından yapılan ağız biçimlerinin Türkçe'ye uyarlanması.....	134
Görsel 3.69.	Richard Williams'dan bir konuşma örneği.....	135

Görsel 3.70.	Fantasia (1940) filminden bir kesit.....	137
Görsel 3.71.	Up (2009) filminde köpeklerin konuşması sırasında köpeklerin boyunlarında bulunan ışığın kullanımı.....	137
Görsel 3.72.	Konuşma bozukluğu bulunan Sid karakteri.....	138

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

- Çev: Çeviren
S.: Sayfa
TDK: Türk Dil Kurumu
TRT: Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu
Vb.: Ve benzeri
Vd.: Ve diğerleri
Mocap: Motion Capture (Hareket yakalama)
CG: Bilgisayar Tabanlı (Computer Generated)

1. GİRİŞ

1.1. Sorun

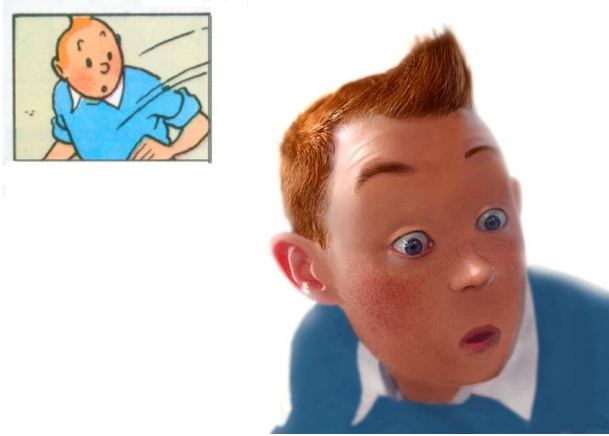
Çizgi film karakterleri, sinemada sesin kullanılmaya başlandığı günden bugüne kadar izleyici ile “konuşarak” iletişim kurabilmektedirler. Kaydedilen diyaloglar, karakterlerin görüntüleri ile başarılı olarak birleştirildiğinde, izleyiciler sinemada olduğu gibi animasyon karakterleri ile etkin bir biçimde özdeşleşebilmektedirler. Ancak bu özdeşleşmeyi sinemadan farklı olarak çizgi film karakterlerinin “konuşması” ile sağlamak, animasyon sanatının karşılaştığı temel sorunlardan biridir.

Çizgi film alanında ortaya çıkan teknolojiler, yüz ve ağız ifadelerinin yaratılmasında yeni araç ve yöntemlerle birlikte, çizgi filmlerin üretiminde zaman ve maliyet konularında bir takım kolaylıklar kazandırmışlardır. Özellikle sinema için nitelikli animasyon filmleri üreten şirketlerin bu kolaylıklardan tam anlamıyla yararlandıkları görülmektedir. Günümüzde sinemanın yanısıra görsel ve işitsel ortamların (tv, internet, cep telefonları vb.) çeşitlenmesi ve yaygınlaşması da göz önüne alındığında eskiden olduğundan farklı olarak, kısa bir zaman süresi içerisinde, daha çok sayıda ve düşük maliyetli çizgi filmler üretilebilmektedir. Bu yaklaşım televizyonun ortaya çıkmasıyla birlikte çizgi filmlere düşük maliyet kavramını getiren ve niteliklerini derinden etkileyen en önemli yaklaşımlardan biri olmuştur. Karakterlerin “etkili bir biçimde konuşturulması”nın, maliyet nedeni ile bu hızlı üretim mantığı içerisinde ilk vazgeçilebilecek bir biçim olarak görüldüğü söylenebilir. Dolayısı ile hem teknolojik olanaklar, hem hızlı üretimin sonucu olarak karakterlerin çok çeşitli nitelik ve yaklaşımlarla üretildiği bir yapı ortaya çıkmaktadır.

Günümüzde animasyon karakterlerinin konuşturulmasında kullanılan yaklaşımlar, “doğrudan”, “simgesel” ve “yorumlanmış” olarak üç başlıkta özetlenebilir. *Doğrudan yaklaşım* ya da diğer bir deyişle ağız biçimlerinin birebir aktarımı, gerçek aktörlere ait görüntülerdeki ağız durumlarının, çizgi film karakterlerine olduğu gibi aktarılmasıdır. Çizgi film yapımının başladığı zamanlarda bu aktarım, kameraya çekilen görüntülerin kağıt üzerine yansıtılması ve bu yansıma üzerinden kalemle geçilmesi ile

gerçekleştirilmiştir. Ağız biçimleri ise sesin kaydedilmeye başlanması ile birebir biçimde aynı yöntemle karakterlere aktarılmıştır.

Gelişen teknoloji ile günümüzde aktarma işlemi, oyuncular üzerine yerleştirilen vericiler aracılığı ile hareketlerin, bilgisayarda yaratılan karakterlere taşınması biçimine dönüşmüştür. Örneğin *Avatar* (2009) filminde böyle bir yöntem kullanılmıştır. Hareket yakalama (Mocap) olarak adlandırılan bu yöntem, gerçekçi ya da gerçeğe yakın karakterlerde genel olarak başarılı bulunmasına karşın, soyut çizgi karakterlerde kötü sonuçlar doğurmaktadır. *Tenten* (2011) filminde ise bu sorun ancak orijinal karakter üzerinde birtakım değişikliklerle çözülebilmektedir. Aşağıdaki görselde, filmin uyarlandığı asıl karakter ve hareket yakalama teknolojisi ile canlandırılacak karakterin tasarımları belirtilmektedir. Görselden anlaşılacağı üzere, hareket aktarımı için gözlerde ve ağızda aslından farklı olarak soyutlamalar azaltılmış ve gerçekçi bir yaklaşım tercih edilmiştir.



Görsel 1.1. *Tenten* filmi için hazırlanan tasarım.

Kaynak:

<https://static.squarespace.com/static/51b3dc8ee4b051b96ceb10de/51ce6099e4b0d911b4489b79/51ce61f0e4b0d911b44a6db4/1319141548143/1000w/tintin-conceptart8.jpg> (Erişim tarihi: 13.05.2013)

Hareket yakalama yönteminde, karakterlerin konuşTURULMASI için tasarımın yanı sıra konuşmaya özel teknolojilerin de geliştirildiği görülmektedir. Örneğin *Kyaputen Harokku* (2013) filminde ağız biçim verileri, gövdeden ayrı olarak kaydedilerek animasyon karakterleri üzerine aktarılmıştır. Konuyla ilgili kaynakta *Brendon Connelly*, yöntemin daha önce hiç bir canlandırma filmde kullanılmadığını, başka ülkelerde dublaj

yapılacağı zaman bu verilerin taşınarak farklı ülkelerde de ağız hareketlerinin o dile özgü olarak yaratılabileceği fikrini öne sürmektedir.¹



Görsel 1.2. *Kyaputen Harokku* filminden bir kesit.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=I99ImR2FIUU> (Erişim tarihi 14.05.2016)

Doğrudan yaklaşımın karşıtı olan *simgesel yaklaşımda* ise gerçekçi ağız biçimlerinden söz edilememektedir. Ağız biçimleri çoğunlukla değişimler fark edilmeyecek derecede küçülmekte ya da tüm yüzü kaplayacak derecede abartılı soyut biçimlere dönüştürülmektedir. Üstelik bu gerçek dışılık, ses ve görüntü arasındaki uyumun göz ardı edilmesine kadar genişleyebilmektedir.

Simgesel yaklaşımın kökleri sinemanın sessiz dönemine kadar uzanmaktadır. İlk örnekler konuşmaların “ara başlık” adı verilen yazılarla filmin arasına yerleştirildiği sessiz dönemde ortaya çıkmaktadır. Başlangıçta çizgi film sanatının emekleme sürecinde oluşu karakterlerin konuşturulmasına birtakım kısıtlamalar getirmiştir. Bu kısıtlamaların ardından beden dilinin kullanılması ile sinemada etkisi azalan simgesel yaklaşım, televizyonun gelişi ile yeniden ön plana çıkmıştır. Bunda en büyük etkenin, televizyon yayıncılığının getirdiği düşük maliyet baskısını aşmak ve hızlı üretim ihtiyacını karşılamak olduğu söylenebilir. Televizyon çizgi filmlerinde konunun hareketlerden çok konuşmalara dayanması ile birlikte, konuşturmanın genellikle ağzın açılıp

¹ B. Connelly (2013). *Video: How The New Captain Harlock Movie Used Motion Capture For Lip Sync*, <http://www.bleedingcool.com/2013/09/12/video-how-the-new-captain-harlock-movie-used-motion-capture-for-lip-sync/> (Erişim tarihi: 13.05.2014)

kapanmasından ileri gitmediği görülmektedir. Üretim hızlı olmak zorunda olduğundan simgeleştirilmiş biçimler ve tekrar eden hareketler tercih edilmektedir. Özellikle düşük maliyetli *The Flintstones*, *Scooby Doo* gibi tv çizgi dizileri bu türün en tanınan örnekleridir.

Karakterlerin konuşurulmasında *yorumlanmış yaklaşım*, doğrudan ve simgesel yaklaşımın bir karışımıdır. Yorumlanmış yaklaşımın bazı çizgi film tarihçileri tarafından *Çizgi Filmin Altın Dönemi* olarak adlandırılan dönemde ortaya çıktığı söylenebilir. 1940'lı yıllardan 1960'ların sonlarına kadar karakterlerin konuşurulmasına özellikle Disney stüdyoları tarafından çok önem verildiği ve bu konuda derin çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Bu yaklaşımda “yorum”, konuşmanın çizgi film sanatçısı tarafından incelemesinin ardından sahnenin gereksinimlerine göre biçimlendirilir. Yorumlanmış konuşurmada amaç, sanatçının devreye girmesinden dolayı, aktarılmış ağız biçimlerinden daha gerçekçi, simgesel ağız biçimlerinden daha çok seslere uyumlu ve bedeni de içine alan bir konuşma gerçekleştirmektir.

Doğrudan ve simgesel yaklaşımların yorum olmaksızın birleştirilmesi durumunda ise sonuç farklı durumlar ortaya çıkarabilmektedir. Örneğin, dönemin tanınmış çizgi filmlerinden *Pokemon* (1997) çizgi filminin karakteri üzerinde böyle bir deneme gerçekleştirilmiştir.



Görsel 1.3. Gerçek insan hareketlerinin Pikaçu karakterine aktarımından bir kesit

Kaynak:

http://www.nintendolife.com/news/2013/10/video_a_brief_glimpse_at_the_new_pikachu_3ds_game_includes_some_strange_motion_capture (Erişim tarihi: 13.04.2014)

Pokemon çizgi filminde yapılan deneme ilk olarak 28 Ekim 2013 tarihinde NHK televizyon kanalında yayınlanan bir belgeselde görülmüştür. Belgeselde Nintendo firmasının geliştirdiği oyunun yapım aşamaları anlatılmaktadır. Nintendo çalışanlarının, oyunun animasyonlarını Pokemon çizgi filminden farklı olarak gerçek bir aktörün ağız

ve beden hareketlerinden *Pikaçu* adlı karaktere doğrudan aktardıkları görülmektedir. Nintendo'nun bu denemesi piyasaya sunulmuş ve sonuçta izleyicilerinden gelen tepkiler üzerine Nintendo bu denemeden vazgeçmek durumunda kalmıştır.² Bu türlü denemelerin, soyutlanmış çizgi karakterler üzerinde yorumlanmadan kullanılması durumunda beklenilenin aksine sonuçları olduğu ve yapım giderlerini azaltmak yerine ek bir maliyet oluşturabildiği görülmektedir.

1.1.1. Sinema Ve Çizgi Filmde Görüntü Ve Ses

Görüntü ve sesin birlikteliği insanın varoluşuna kadar uzanmaktadır. Masaldan tiyatroya, gölge oyunundan büyü fenere, sinemadan günümüz bilgisayar teknolojilerine kadar görüntü ve ses birlikte kullanılagelmiştir. Bu birlikteliği tam anlamıyla kaydeden bir araç sinemanın icadına kadar bulunmamıştır. Sinemadan önceki görüntü-ses aygıtları başlangıçta oyuncak gibi görülmekle birlikte zamanla bu aygıtlar geliştirilmiş, bu aygıtların yapılarında ses ve görüntüyü eşlemeye yönelik arayışlar ortaya çıkmıştır. Önceleri ses çıkarabilen oyuncaklar biçiminde görülen bu aygıtlar, gramfonun bulunması ile kaydedilmiş sesler ile birlikte bazı hareketler gerçekleştirebilmişlerdir.



Görsel 1.4. 18.yy. sonlarına doğru yapılmış, konuşan gramfonların atası olarak tanımlanan bir oyuncak
Kaynak: <http://www.alamy.com/stock-photo-ancestor-of-the-phonograph-talking-doll-optical-machines-and-jokes-26997764.html> (Erişim tarihi: 15.05.2016)

Görsel 1.5. National Toy Company'nin 1915 yılına ait Ragtime Ragtus oyuncak için verdiği gazete reklamı

Kaynak: J. Smith.(2012), *Phonograph Toys and Early Sound Cartoons: Towards a History of Visualised Phonography*, SAGE journals, <http://www.anm.sagepub.com/content/7/2/151.full.pdf+html> (Erişim tarihi: 08.06.2016)

² T. Whitehead(2013). *Video: A Brief Glimpse at the New Pikachu 3DS Game Includes Some Strange Motion Capture*
http://www.nintendolife.com/news/2013/10/video_a_brief_glimpse_at_the_new_pikachu_3ds_game_includes_some_strange_motion_capture (Erişim tarihi: 13.04.2014)

Sesi ve görüntüyü ayrı ayrı kaydeden aygıtların gelişiminde dönüm noktasının “filme kaydedilme” olduğu söylenebilir. Görüntünün kaydedilmesi ile gramofonlu oyuncaklar önemini yitirmiş, sinema perdesindeki karakterler ön plana çıkmıştır. Sinemanın bulunuşu karakterlerin konuşTURULMASINDA büyük olanaklar sağlamıştır. Oyuncakların bir takım kısıtlı hareketleri yerine artık karakterler çizimlerle konuşmaya başlamışlardır. Ancak yine de görüntü ile ses arasındaki uyum göz ardı edildiğinde, karakterlerin inandırıcı bir biçimde konuştukları izleniminde sorunlar ortaya çıkmıştır. Bu sorunların kökleri sinemanın sessiz dönemine kadar uzanmaktadır.

1.1.1.1. Sinema ve çizgi filmde sesin tarihsel gelişimi

1.1.1.1.1. Sessiz dönem

Ses sinyalini elektriksel olarak yeniden üretme ve iletmeye yönelik çalışmalarla başlayan ve 1920’lerin ortalarına kadar uzanan süre, sinema tarihçileri tarafından *sessiz dönem* olarak adlandırılmaktadır. “Sessiz” olarak adlandırılmakla birlikte bu dönemde ses vardır ancak konuşmalar, film üzerinde görüntüye eşlenmiş biçimde henüz kaydedilmemiştir. Bu dönemde görüntü ve sesi aynı anda kaydeden bir aygıt henüz bulunmadığı için sinema gösterimleri pikap ve yükselteç gibi araçlar kullanılarak veya canlı müzik eşliğinde yapılmıştır.

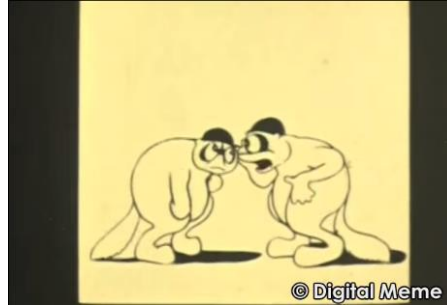
Sinemadaki gelişmelere koşut olarak ilk kez bir çizgi film karakteri, *Gertie the Dinosaur* (1914) filmi ile sinema perdesinde belirmiş ve öyküde rol almıştır. Bu çizgi filmin gösterimi sırasında sahneye çıkan *Winsor McCay*, yarattığı karakter ile konuşmuştur. *Sound in Animation* adlı makalesinde Furniss, McCay’in yapmış olduğu bu türden anlatı biçimini, anlatıcının tüm karakterlerin seslendirmelerini gerçekleştirdiği ve gölge oyunlarını anımsatan Japon *benshi* geleneğine benzetmektedir.³

Benshi, sessiz filmlerdeki konuşmaları filme dayanarak eşzamanlı gerçekleştiren anlatıcılara verilen addır. Karagöz ve Hacivat gölge oyunlarında *Hayâlî* adlı anlatıcılardan farklı olarak *benshi*’ler, gölge oyunundaki kuklalara dayanan anlatımı, önceden kaydedilmiş sessiz sinema karakterlerine taşımışlardır. Benshi’lerin filmin

³ M. Furniss, *Sound in Animation*, <http://www.see-this-sound.at/people/2044> (Erişim tarihi 26.07.2015)

anlatısıyla sınırlı kalmadıkları ve gösterime ekledikleri konuşma, ses efekti ve tanımlamalarla filmin duygusal içeriğini zenginleştirdikleri görülmüştür⁴. Bu anlatıcı geleneği 1940'lı yıllara kadar devam etmiş ve gördükleri ilgi nedeniyle, benshi'lerin sesleri de kaydedilmiş ve filmlere eşlik etmiştir. Totaro, benshi'lerin bu derece başarılı olmaları nedeniyle Japonya'da sesli sinemaya geçişin gecikmesi üzerinde etkili olduklarını vurgulamaktadır.⁵

Benshi'ler, neredeyse tüm sessiz Japon filmlerinde olduğu gibi Japon çizgi filmlerinde de perdenin yanında yer almışlardır. Bu yapımların tarihleri 1917'lere kadar uzanmakla birlikte çoğu 1923 yılındaki büyük depremde kaybolmuşlardır.⁶



Görsel 1.6. *Oira No Yaku* (1931) çizgi filminden bir kesit.

Kaynak: <http://www.openculture.com/2014/06/early-japanese-animations-the-origins-of-anime-1917-1931.html> (Erişim Tarihi 25.11. 2014)

Ara başlıklar

Sinemanın sessiz döneminde konuşma, zaman akışı ve filmin atmosferi gibi durumları belirtmek için ara başlıklardan yararlanılmıştır. Bu ara başlıklardan bazıları öyle geliştirilmiştir ki, karakterlerin sesleri henüz kaydedilemiyor olsa da ara başlık, konuşmanın vurgusunu bile görselleştirebilmiştir. Dönemin “en iyi on sessiz film ara başlığı'nı” derlediği yazısında Neary, *Sunrise* (1927) filminden şu örneği vermektedir:

⁴ F. Freiberg (1987). *The Transition to Sound in Japan*. T. O'Regan & B. Shoesmith eds. History & Film Association of Australia, s. 76-80 den aktaran G.Gillard(2015)
<http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/hfilm/FREDA.html> (Erişim tarihi 15.05.2016)

⁵ D. Totaro (2001), *Masterpieces of Silent Japanese Cinema*, www.offscreen.com/view/japanese_cinema (Erişim tarihi: 22.12.2015)

⁶ J. Crow (2014). *Early Japanese Animations: The Origins of Anime (1917-1931)*
<http://www.openculture.com/2014/06/early-japanese-animations-the-origins-of-anime-1917-1931.html> (Erişim tarihi: 04.06.2014)

Sunrise'ın birçok albenili özelliği yanı sıra, içinde müthiş canlandırılmış bir ara başlığı bulunmaktadır. Filmde köylü bir adam şehirli bir kadınla yasak ilişki yaşamaktadır. Adam nasıl birlikte olabileceklerini sorduğunda kadın, adamın karısını boğabileceğini şu biçimde söyler: “Karın belki de... boğulur”. Ancak burada ikinci bir ara başlık kullanmak yerine “boğulur” deyişi kısa bir zaman ardından belirtilir. Ardından yazı bir boğulmayı çağrıştıracak biçimde eriyerek ya da başka bir deyişle boğulurcasına ekrandan kaybolarak kadının ahlak dışı önerisini yansıtır.⁷

Ara başlıklar kuşkusuz dönemin çizgi filmlerinde de kullanılmaktadır. Ancak çizgi filmlerde, gerçek filmlerdeki ara başlıklardan farklı olarak konuşma balonlarından da yararlanılmıştır. Sonuç olarak ara başlıklar, sesin henüz kaydedilemediği dönemde bu eksikliğin kapatılmasında önemli rol oynamış ve böylelikle sesin yeri doldurulmaya çalışılmıştır.



Görsel 1.7. *Felix The Cat* çizgi filminden bir kesit.

Kaynak: <https://archive.org/details/FelixTheCat-FelineFollies1919> (Erişim tarihi 23.12.2014)

Canlı müzik ve ses

İlk sinema gösterimlerinden sesli film dönemine kadar anlatıcılar ve canlı müzikler, filmlere çok önemli katkılarda bulunmuşlardır. Genellikle bu katkı sinema salonlarında bulunan piyanistlerce gerçekleştirilmekle birlikte, zamanla başka müzik aletleri ve orkestralar kullanılmıştır. Bu müziklerden bazıları filme özel bestelenmiş, bazıları ise doğaçlama olarak filme eşlik etmişlerdir.

Sinemanın sessiz dönemi içerisinde Almanya’da sesin eşlenmesine yönelik teknolojik gelişmelerin yanı sıra, çizgi film tarihi açısından kilometre taşı olarak

⁷ <http://thefilmcricket.wordpress.com/2012/03/08/top-10-intertitles/> (Erişim tarihi:15.05.2016)

nitelenebilecek bir filmin yapımına başlanmıştır. Lotte Reiniger tarafından yapılan, tamamı canlandırma ilk uzun metrajlı film olma özelliğini taşıyan *The Adventure of Prince Achmed* (1926) filmi, “gölge oyunu” olarak bilinen yöntemin tek kare çekim yöntemi ile filme uyarlanmış biçimidir. Filmin en büyük özelliklerinden biri, bu zamana kadar görüntüye ses eşlenirken bu filmde müziğe göre filmin hareketlendirmelerinin yapılmasıdır. Reiniger bu konuyla ilgili olarak şunları söylemektedir:

Sessiz film dönemi olmasına karşın filmin izleyici ile tam anlamıyla buluşabilmesi için gerekenleri sağlama konusunda kaygılanıyorduk. Dolayısı ile Wolfgang Zeller adında bir müzisyen ile müzikleri bestelemesi konusunda anlaştık... Bestelemiş olduğu bir marşı süre-ölçerlerimiz (kronometrelerimiz) ile ölçtük ve figürlerimizi bu ölçümlerdeki vuruşlara göre hareket ettirdik. Ya da ölçüm için metronom kullandık. Bu dönemde daha iyi olanaklara sahip olan tiyatroların orkestraları vardı ve güçlü yapımlar için özgün müzikler bestelenirdi. Bizim bestemiz içine filmde bazı ufak kareler kesip yapıştırıldı, böylelikle orkestra şefinin efekt vermek istediği yerleri görebilmesini sağlamış olduk.⁸

Filmlerde müzik aletleri, yukarıda sözü edildiği biçimde kullanıldığı gibi kimi zaman ses efektlerinin yerini doldurmuştur. Kimi zaman ise Brezilya’da görüldüğü gibi, bu müzik aletlerini perde arkasında canlı olarak çalan müzisyenlerin görüntüleri, filmle birlikte yansıtılmıştır. Böylece canlı çalınan müzikler ve ses, sessiz filmlerde atmosferin oluşturulmasını sağlamış ve izleyicileri sinema salonlarına çekmiştir. Sinema salonlarının olduğu yerlerde müzisyenler iş bulmuş ve filmlere gösteri boyunca eşlik etmişlerdir. Ancak bu dönem, sesin görüntü ile birlikte kaydedilmesinin ardından büyük tartışmalarla son bulmuştur.

Ses üzerine tartışmalar

Sesli filmlerin ortaya çıkmasıyla birlikte sinemanın sessizliğini ustalıkla kullananlar, filmlere canlı müzik yapan müzisyenler ve sesleri iyi olmayan bazı ünlü sinema sanatçıları zor bir döneme girmişlerdir. Bu sanatçıların iş olanakları azalırken sinema kuramcıları ve yönetmenleri arasında da önemli tartışmalar ortaya çıkmıştır. Bu yönetmen ve kuramcılardan Andre Bazin, bu dönem sinemada sessizliği savunanlarla ilgili görüşlerini şu şekilde açıklamaktadır:

⁸ L. Reiniger(1970). *The Adventures Of Prince Achmed, Silent Picture, Autumn 1970*’den aktaran R.Russett ve C. Starr(1976). *Experimental Animation*,Van Nostrand Reinhold Company, New York, s. 80

1928'de sessiz sinema sanatı en yüksek noktasına erişmişti. Bu olgun görüntü kentinin yıkılışını görenlerden en iyilerinin umutsuzluğu, yerinde görülme bile anlaşılır. Bunlar, sinemanın o vakit girmiş olduğu estetik yolda, sessizliğin "zarif sıkıntısına" kendisini iyiden iyiye uydurmuş bir sanat olduğu, dolayısıyla sesli gerçekliğin bu sanatı bir kargaşa içine atmaktan başka sonuç vermeyeceği sanındaydılar.⁹

İlk "konuşmalı" film, 6 Ekim 1927'de New York'ta gösterime giren *The Jazz Singer* filmidir. Sinema tarihçisi Belton'a göre bu filmin ilk "konuşmalı" film olarak nitelenmesindeki neden, birkaç satırlık bir kısımda da olsa sesin, aktörlerin ağızlarıyla eşlendiği ilk film oluşudur. Bunun dışında seksen sekiz dakikalık bu filmin on ya da on iki dakika dışındaki kısmı tamamen sessiz ve konuşmaları ara başlıklarla verilmiş durumdadır.¹⁰

The Jazz Singer filmi sinemaya sesin gelmesi ile birlikte önemli tartışmaların başlamasına neden olmuştur. Sesin sinemada kullanımına en kararlı karşı çıkan sinema sanatçısı Charlie Chaplin'dir. Ona göre ses, dünyanın en eski sanatı olan 'pantomima' sanatını yok etmeye yönelmektedir. Sesli filmlerin, sessizliğin büyük güzelliğini silmek istediğini savunan Chaplin, sesli filmin perdedeki o günkü düzeni, yıldızları, sinema gönüllülerini, sinemanın müthiş popülerliğini, güzelliğini yaratmış olan bir akımı ayağa düşürdüğüne inanmaktadır.¹¹ Ancak Yağmur ve Özkılınç'ın da belirttiği gibi Chaplin, sinemanın estetiğini bozmadan ilerde sesi kullanmıştır:

Sesi yenmek isteyen Chaplin, *City Lights* adlı filminde sesi sanatsal amacı için kullandı; ekonomik gelişmenin simgesi olan anıtın açılışını yapan kişiyi konuştururken, sesin tınısını nesnenin doğasına uydurma ilkesini terk edip, kişiyi hızlı konuşturarak 'vızıltı' oluşturdu. Bu tutumunda yıllarca direnen Chaplin, çoğu filmlerini sözsüz yapmış, ancak *The Great Dictator* (Büyük Diktatör, 1940) filminde başka olanağı kalmadığı için ilk kez söze yönelmiştir. Buna karşılık Chaplin, sinemada 'senkronize edilmiş' ve kayda geçirilmiş olarak sınırlamak koşuluyla sesin kullanımına karşı değildi; onu tedirgin eden şey, tiyatroya karşı bin bir güçlkle elde edilmiş sessiz sinema tekniğinin altüst edilmesiydi.¹²

Sinemanın gerçekliği üzerine kuramlar yazan Bazin'e göre sinemada 1920-1940 yılları arasında birbirine karşıt iki büyük eğilim oluşmuştur: Görüntüye inanan yönetmenler ile gerçeğe inanan yönetmenler. Bazin görüntüye inananları da ikiye ayırır; Plastikçiler ve Montajcılar. Plastikçiler, yoğun görsel çarpıtmaların, gerçeküstü bir dekorun, tiyatrosu oyunculuğun ve ışık kullanımının egemen olduğu Alman

⁹ A. Bazin. (1995). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, Bilgi Yayınevi, s.42.

¹⁰ J. Belton, *Awkward Transitions: Hitchcock's Blackmail and the Dynamics of Early Film Sound*, *The Musical Quarterly*, Vol. 83, No. 2 (Summer, 1999), pp. 227-246 Oxford University Press

¹¹ M. Yağmur ve M. Özkılınç(2013). *Sesli Film ve Sorunlar*, <http://www.broadcasterinfo.net/106/sinema.html> (Erişim tarihi: 30.11.2013)

¹² Yağmur ve Özkılınç, 2013, **a.g.k.**

Dışavurumcuları'dır. Montajcılar ise Sovyet yönetmenlerin ağırlıkta olduğu, anlamın montajla yaratılacağına inanan Eisenstein, Abel Gance, Griffith, Pudovkin gibi kişilerdir. Gerçeğe inananları ise Robert Flaherty, F.W. Murnau, Carl Dreyer, Eric Won Stroheim, Jean Renoir gibi kişiler olarak tarif eder. Onlar montaja inanmazlar, dekor ve ışık kullanımından kaçınırlar. Amaçları gerçeğin kendisine olduğu gibi ulaşmaktır.¹³

Gerçeğe inanan ve kurgu işleminin kaynağının sessiz sinema olduğunu belirten Bazin, görsel görüntüden çok daha az yumuşak olan sesli görüntünün, plastik anlatım kadar görüntüler arasındaki sembolik ilişkileri de yavaş yavaş temizleyerek, kurguyu gerçekliğe doğru götürdüğünü dile getirmektedir.¹⁴ Bazin sesli sinema ile ilgili olarak "sessiz sinema zamanında kurgu, yönetmenin söylemek isteğini *duyuruyordu*, 1938'de kurgulama *betimliyordu*, nihayet bugün yönetmenin sinemada doğrudan doğruya yazdığı söylenebilir"¹⁵ sözleri ile sesin sinemaya gelmesinden hoşnut olduğunu anlatmaktadır.

Diğer taraftan Rus biçemcilerin önemli kuramcılarında Eisenstein, ses ile görüntü arasındaki engelleri kaldırmayı, bu ikisi arasında bir birlik ve uyum sağlamayı amaçlamaktadır. Eisenstein, içsel konuşmaların yalnızca sesli filmlerle ortaya konulabileceğini ve sesin düşünce gibi bazen görsel görüntülerle ilerlediğini düşünmektedir. Bu ilerlemede ses ve görüntü kimi zaman birbirlerine eşlenmekte kimi zaman birbirlerinden ayrılmaktadırlar ve bu bir dönüşüm halinde devam etmektedir.¹⁶ Oysa Bazin'in, Eisenstein'dan farklı olarak ses ve görüntüyü olduğu gibi almaktan yana bir yaklaşım içerisinde olduğu görülmektedir.

Eisenstein gibi Pudovkin, Aleksandrov gibi kuramcılar, sessiz film çağının artık geçtiğini, ses ögesinin filmde destekleyici olarak kullanılabileceğini kabul ediyorlardı. Buna karşın filme eklenecek konuşmanın sahnenin bütün değerini, özellikle bir çekimden diğerine geçişteki özelliği yok edeceğini öne sürüyorlardı¹⁷. Rus yönetmenler sinema icat edildikten sonra sinemanın başlı başına bir dil olduğunu öne sürüyor ve özellikle kurguya çok önem veriyorlardı. Bazin ise sinemanın kurgusal olarak bu kadar bozulmasına karşı çıkıyor, sinemayı gündelik yaşamdaki gibi yansıtmak istiyordu. Tüm bu tartışmalar ilerleyen yıllarda da göstergebilim tartışmaları ile devam etmiş ve ses, görüntünün bir alt ögesi veya destekçisi olarak görülmüştür.

¹³ Bazin(1995), s.43.

¹⁴ Bazin(1995), s.58 - 59.

¹⁵ Bazin(1995), s. 69.

¹⁶ Barna(2000), s. 93.

¹⁷ Yağmur ve Özkılınç, 2013, **a.g.k.**

Film Sanatında Ses Boyutu adlı makalesinde Recep Ergül, önemli kuramcılarının ses hakkındaki görüşlerinin olumsuz, eksik ya da sınırlı oluş nedenlerini şu şekilde açıklamaktadır:

Bunun önemli bir nedeni, film sesinin görüntülere eklenen doğal ve gerçek bir öge olduğu görüşünün yaygın kabul görmesidir. Bununla birlikte, ses kuşağı ile ilgili yanlış kavramlar da kullanılmıştır. Film kuramlarının görüntü temeline dayanmasındaki bir başka etken ise, görsel ve işitsel deneyimin birleşik algılanmasından kaynaklanan, ses ve görüntü yapılandırılmasında kullanılan tekniklerin ayrı ya da farklı olduğunun ve görüntü kuşağına benzer şekilde ses kuşağının da ayrıntılı planlama, estetik ve teknik beceri gerektirdiğinin “göz ardı” edilmesidir.¹⁸

Yukarıda belirtildiği üzere göz ardı edilen “görüntü ve ses ayrılığı”, sinemanın aksine çizgi filmin doğasında bulunmaktadır. Çizgi film hem görüntüyü hem de sesi, bu doğası gereği ayrıntılı olarak planlamakta, sinemadan farklı estetik ve teknik becerilere dayanarak ilk aşamasından son aşamasına kadar yeni baştan oluşturmaktadır. Çizgi filmde ses, hiç bir zaman görüntü ile eşzamanlı olarak oluşturulmamaktadır. Çizgi filmde ses ve görüntü ayrıdır.

1.1.1.1.2. Sesli dönem

Ses, 1920'li yıllarda kaydedilmiş biçimde sinemada kullanılmaya başlamıştır. Seslerin de kullanılması filmlere yeni bir biçim getirmiştir; örneğin iç mekan çekimleri ve yakın çekimler artmış, görsellik arka plana atılmış, sözlere giderek daha çok yer verilmiş, beden ve yüz ifadelerindeki abartılar azalmıştır. Ayrıca müzikal türleri ortaya çıkmış, oyuncular artık kendi sesleri ile oynamak durumunda kalmış, sözlü anlatıma dayanan edebiyat eserleri sinemaya uyarlanmaya başlanmıştır. Yağmur ve Özkılınç, sesin gelmesi ile birlikte hem sesli hem de sessiz filmlerin yapısını önemli derecede değiştirdiğini *Sesli Film ve Sorunlar* makalelerinde şu şekilde belirtmektedirler:

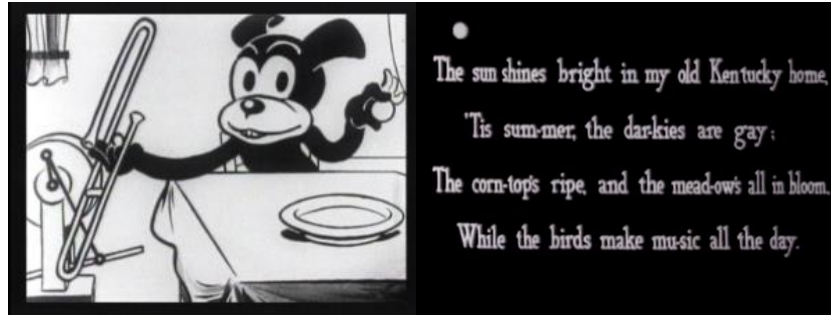
Sessiz sinemanın son dönemlerinde, söyleşmeyle ilgili sözler öylesine büyük bir önem kazandı ki; oyuncuların konuşma çağrıştırmacı ağız hareketleri yapması istendi... Sesin kullanılmaya başlanmasıyla birlikte konuşmalar, diyalogun gerektirdiği yerlerine yerleştirilmemiş ve perdeyi durmaksızın konuşan oyuncular istila etmişti. İzleyicilerin ilgisini çekmek için söylenen *Hundred per cent talkie* (yüzde yüz sözlü) deyimi, slogan haline gelmişti.¹⁹

Başlangıçta yaşanan çeşitli teknik sorun ve tartışmalarla birlikte konuşmalar, çok

¹⁸ R. Ergül (1996), *Film Sanatında Ses Boyutu*. 25. *Kare Dergisi*. Sayı no:17, 01/01/1996

¹⁹ Yağmur ve Özkılınç, 2013, **a.g.k.**

geçmeden çizgi filmlerde de kendine yer bulmuştur. Bilinen ilk sesli çizgi film Fleischer Kardeşlerin *Song Car-Tunes* (1924) adını verdikleri çizgi dizi içerisinde yer almaktadır. *My Old Kentucky Home* (1926) adlı çizgi film, bilinen ilk diyaloglu film olması bakımından önemlidir. Bu dizide sesin doğrudan filme kaydedilmesini sağlayan *Deforest Phonofilm* adlı bir sistem kullanılmıştır. Bazı kaynaklar bu sistemin o yıllarda icat edilen ve sesli film teknolojisinin altyapısını oluşturan *Tri Ergon* adındaki bir düzenekten geliştirilmiş olduğunu belirtmektedirler²⁰.



Görsel 1.8. *My Old Kentucky Home*(1926) çizgi filmindeki "Follow the Ball and Join in Everybody" diyalogundan bir kesit. Bu dizideki çizgi filmlerde izleyicilerin perdede sözleri gösterilen şarkılara, bu sözler üzerinde hareket eden topa birlikte söyleyerek eşlik etmeleri istenmektedir.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=PefKZfFMvac> (Erişim Tarihi 22.06.2015)

1928 yılı, çizgi film tarihinde yeni ve uzun yıllar etkisini güçlü bir biçimde gösterecek Walt Disney akımının sesini duyurmaya başladığı bir yıldır. Bu yılın kasım ayında *Steamboat Willie*(1928) ve *Gallop in' Gaucho*(1928) filmleri ile adını duyuran Disney, tüm yönleri ile ses üretimini gerçekleştirmek için çalışmalara başlamıştır. Bun gerçekleştirebilmek için görüştüğü kişilerden birisi de Otto Messmer'dir. Messmer arasında, o yıllarda sinemada Charlie Chaplin kadar gözde olan bir çizgi film karakteri olan *Kedi Felix*'in yaratıcısıdır. Çizgi film sanatının 1898-1928 yılları arasındaki gelişimini anlatan *Before Mickey* adlı kitapta Messmer, Felix ile ilgili olarak şunları belirtmektedir:

1919 yılında Paramount'un *Kedi Felix*(*Felix The Cat*) adını verdiği bir karakter tasarladım. Charlie Chaplin'in tarzında ve başka karakterle karıştırmaksızın tuhaflıklarını koruyarak. O zamanlar çizgi filmlerde gösterişli hareketler ve palyaçoluklar kullanılırdı. Bunların hepsi iyiydi, ama ben çeşitlilik olması

²⁰ <http://encyclopedia.jrank.org/articles/pages/2064/Lee-de-Forest-and-Phonofilm-Virtual-Broadway.html> (Erişim tarihi 22.04.2015)

için yeni bir yaklaşım denedim: öykülerin altyapısı için gerçek yaşamı kullandım. Felix'in birçok yüz ifadesini kullanarak ona kişilik verdim²¹.

Messmer'in yukarıda belirtilen görüşleri, yüz ifadelerine karakterlerin kişiliği yansıtacak derecede çizgi filmlerde yer verildiğini göstermesi bakımından dikkate değerdir. Çünkü bu durum, ileride karakterlerin konuşturulmasında çizgi filmcilere önemli bir farkındalık sağlamıştır. Ancak Felix çizgi filmleri, o dönemde son derece başarılı olmasına karşın sesin kullanımı konusunda aynı başarıyı koruyamamış ve sesli filme geçişte büyük zararlar görmüştür. Crafton bu zararları şöyle anlatmaktadır:

Felix'in sonsuza kadar bu başarıda kalacağını düşünen Messmer, Felix'in sona geldiğini fark edememiştir. Diğer yanda Disney, yeni ve yetenekli çizgi film sanatçıları, son teknoloji kamera düzenekleri, renkli filme yönelik bir takım malzemelerin yanı sıra, sesin eşlenmesine yönelik üretim malzemelerini araştırmaktadır. Messmer, Disney'in bu çabalarını, ortağı Sullivan'a açıklamış ama gelişme sağlayamamıştır. Sonuç olarak içerisinde Messmer'in de bulunduğu Sullivan Studio'nun 1928-29 yılı sözleşmesi sesli filme geçilmediği için yenilenmemiştir. 1930 yılında yeniden birtakım girişimlerde bulunulsa da yapılan film *Steamboat Willie*'nin seviyesine ulaşamamıştır²².

Disney'in *Steamboat Willie* (1928) adlı çizgi filminde ses, adeta dönüm noktası niteliğinde izleyicileri ile buluşmuştur. Çizgi filmde sesin tarihçesini incelediği makalesinde Furniss, bu yıllarda Walt Disney'in sesle kucaklaşan ilk stüdyo olduğunu belirtmektedir. Aynı makalede *Steamboat Willie*'nin Disney'in film üzerinde kaydedilen ilk çizgi filmi olduğu vurgulanmakta ve *Cinephone* adı verilen yeni bir düzeneğin böylelikle dünyaya sunulduğu ifade edilmektedir. Ayrıca 1928'den itibaren yapımına başlanan *Mickey Mouse* ve özellikle *Silly Symphony* (1929-1939) dizilerinde Disney, ses ile görüntü arasında yakın bir bağ oluşturmuştur. Bu bağa ileride *Miki Fareleme* (Mickey Mousing) adı verilmiş ve sesle sıkı sıkıya örtüşen hareketli çalışmaları tanımlamak için kullanılmıştır.²³

İlk sesli çizgi film olarak birçok kaynakta *Steambot Willie* gösterilse de Crafton, bu filmde bir ay önce, eşlenmiş sese sahip başka bir filmin gösterildiğinden söz etmektedir. Paul Terry tarafından gerçekleştirilen *Dinner Time*(1928) adındaki bu çizgi filmde ses, *RCA Photophone* adlı bir düzenekle filme eşlenmiştir. Bu düzeneğin özel tanıtımında bulunan Disney, kardeşi Roy Disney'e yazdığı mektupta, gösterilen çizgi filmle ilgili olarak özetle şunları belirtmektedir: “Şu zamana kadar izlediğim en berbat Ezop masalı...

²¹ D. Crafton(1987). *Before mickey, the animated film 1898-1928*, (3. Baskı), MIT Press, 1987, Önsöz.

²² Crafton,1987, **a.g.k.**, 319

²³ M. Furniss (tarihsiz), <http://www.see-this-sound.at/compendium/maintext/73/1#textbegin> (Erişim tarihi: 15.05.2016)

Bir orkestra koymuşlar, gürültü yapıp duruyor... Konuşmaların olduğu kısım hiç bir anlam ifade etmiyor. Tutmuyor da. Bunlara bakıp üzülmemizi gerektirecek bir şey yok”.²⁴ Disney’in bu sözleri, sesin eşlenmesi konusunda 1920’lerin sonlarında çizgi film stüdyoları arasında görülen yarışın ifadelerinden birisidir. Kimi tarihçiler bu yarışın içerisinde Disney’in diğerlerinden açık ara önde olduğu görüşünü belirtirken Crafton bu görüşün bir efsane olduğunu dile getirmektedir.

1928 yılının Kasım ayında diğer stüdyolardan Van Beuren ve Mintz, tamamı sesli çizgi filmlerini ilan etmiş, Fleischer’lar ise aynı yılın Aralık ayında yukarıda belirtilen, içlerinde ilk diyaloglu çizgi filmin de yer aldığı *Song Cartoons*’un (1929-1938) yapımına başlamışlardır. Bununla birlikte Crafton, Disney’i diğer yapımcılardan ayıran özelliğin, ses teknolojisinde ustalaşmak konusundaki arzusu olduğunu belirtmektedir. Crafton, Disney’in başarısını diğerlerinden daha etkileyici yapanın ise onun bütün bunları kurumsal bir destek olmadan, bağımsız bir biçimde gerçekleştirmesi olduğunu sözlerine eklemektedir. Sonuç olarak Crafton’un bulgu ve ifadeleri o yıllarda yaşanan gelişmelerde, bazı stüdyoların yenilik peşinde olduğu, bazı stüdyoların ise bu yenilikleri geliştirmeye yönelik adımları atmayı tercih edildiğinin bir göstergesidir. Bu durum estetik ve teknik anlamdaki gelişmeleri tetiklemiş ve filmlerde ses kullanım olanaklarının altyapısı sağlamlaştırılmıştır.

Ses kullanımı çizgi filme teknik ve estetik anlamda olduğu kadar ekonomik olarak da getiriler sağlamaya başlamıştır. Disney, sesin önemini hızlı bir biçimde kavradıktan sonra filmlerde kullandığı müzikleri tek parça (single) olarak piyasaya sürmüş ve bunlar arasında *Three Little Pigs* (1933) “en çok satan” plak olmuştur²⁵. Bu pazarlama yöntemi günümüzde yalnızca çizgi filmler değil pek çok sinema eseri için uygulanmakta ve yapımcılara gelir kazandırmaktadır. *Three Little Pigs* filmi aynı zamanda öykü taslaklarının (storyboard) ilk defa kullanıldığı film olarak da bilinmektedir.

1920’li yıllardan 1930 yılı başlarını da içine alan dönem, çizgi filmlerde karakterlerin tam anlamıyla konuşturulması için bir başlangıç süreci olmuştur. Bu dönem öncesinde konuşmalarda, ağız biçimlerin açılarak kapanma ile sınırlı oluşu ve ağız biçimlerinin bedenden bağımsız yapısı, çizgi filmlerde baskın ve yaygın bir sorundur. Bu sorunun aşılmasında yaşananları, Thomas ve Johnston şu şekilde açıklamaktadır:

²⁴ Crafton,1987, a.g.k., 211-212

²⁵ Furniss, tarihsiz, a.g.k.

“Merhaba Minnie” ve “Dikkat et!” gibi sözler ağzın açılıp kapatılması ile ifade edilebiliyorken bir domuzun “...kurt kapına geldiğinde ben güvende olacağım, sen ise pişman!” demesi nasıl ifade edilecekti. Bunun için alt çeneyi hareket ettirmek yetersiz kalıyordu. Canlandırılanlar başı yukarı aşağı oynatmayı denediler ama bu da sesin karakterden çıktığı izlenimini vermeye yetmedi. Konuşmanın içerisinde kilit rol oynayacak sözcükleri aramaya başlayan çizgi film sanatçıları o noktaya vurgu, ifade, zıplama ya da bir kıpırtı koymayı denediler. Bu denemeler içinde o ana en uygun pozunu aramayı çabalayan çok azdı... Büyük sorun konuşmadaki vurguyu yakalamak ve bunu doğru yerde sunabilmektir. Bunlar çizelgeye işlenerek canlandırılanların vurgu noktalarını görmeleri sağlandı. Sesler canlandırılanlara verildi ve defalarca dinlediler fakat onlar için asıl sorun, çizim ve zamanlamalarında aynı duyguyu verebilmektir. Başlar iki yana sallandı, eller bele konuldu, kollar büküldü fakat bunlar içinde en çok tercih edilen çözüm işaret parmağını havaya ya da diğer karaktere doğru yöneltmek oldu. Bu tam bir oyunculuk sayılmazdı, fakat gerekli vurgulamaları konuşmanın verdiği hisse eşlemenin kolay bir yolu oldu.²⁶



Görsel 1.9. *Vurguyu belirtmek için işaret parmaklarının kullanıldığı çizgi filmlerden kesitler.*

Kaynak: *Illusion Of Life*. New York: Disney Editions, s. 456

Beden dilinin karakterlerin konuşurken etkisinin fark edildiği bu dönemde ağız biçimlerini konuşmalara eşleme o zamanlar bir mucize olarak kabul edilmektedir. Türünün ilk örneği sayılabilecek bu döneme ait çizgi filmlerde görülen ağız hareketleri, kısık ya da yüksek olsun her bir ses ayrıntısını, aynı vurgu ve yoğunlukla gösterir niteliktedir. Bu yaklaşıma 1940’lı yıllarda çizgi filmcilerin, seslere farklı vurgu ve yoğunluklar katmaya başladıklarını belirten Goldberg, zamanla baş ve beden hareketlerinin de konuşmaya eklenmeye başladığını açıklamaktadır.²⁷

Bilinen ilk uzun metrajlı çizgi film, 1917 yılında Arjantin’de yapılan *El Apóstol* adlı filmidir. Bu filmin yapımcısı *Quirino Cristiani*’nin ilk uzun metrajlı sesli çizgi film olan *Peludopolis(1931)* adlı bir yapımı daha olduğu bilinmektedir.²⁸ Bu bilgilere karşın birçok kaynakta, Walt Disney yapımı, *Snow White and The Seven Dwarfs(1937)* adlı

²⁶ F.Thomas, O. Johnston (1981). *Illusion Of Life*. New York: Disney Editions, s. 455

²⁷ E. Goldberg (2008). *Character Animation Crash Course*. California: Silman- James Press, s. 151.

²⁸ <http://www.vitagraph.it/eversion/documentari/quirino.htm> (Erişim tarihi 30.06.2015)

filmin, ilk uzun metrajlı çizgi film olarak nitelendiği görülmektedir. *Snow White and The Seven Dwarfs* filmi uzunluğu, karmaşık anlatısı ve dramatik yaklaşımı ile karakterlerin başarılı biçimde konuşturulduğu bir filmidir. Tıpkı günümüzde yapılan çizgi filmlerde ve gerçek hayatta olduğu gibi "karakterlerin gerçekten konuşuyor olduğu izlenimini" verebilmiştir.

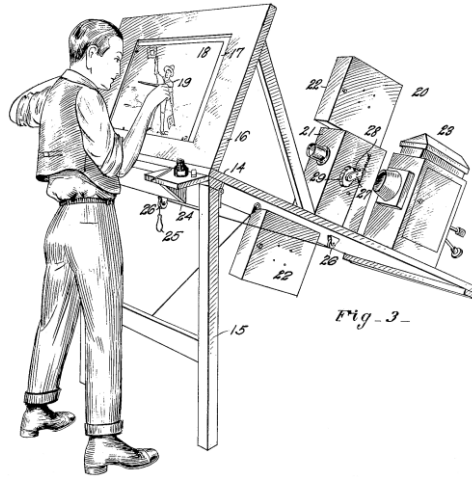


Görsel 1.10. *Peludopolis* filminden bir kesit.

Kaynak:

<http://www.awn.com/mag/issue1.4/articles/bendazzi1.4.html>
(Erişim tarihi: 30.06.2015)

Snow White and The Seven Dwarfs filminde çizgi film sanatçıları, filmdeki cücelerin ifadelerini sıfırdan oluşturmuş, buna karşın insan karakterlerin canlandırılmasında gerçek insan çekimlerinden yararlanmışlardır. Fleischer'in 1915 yılında geliştirmiş olduğu *rotoscope* yöntemine benzer biçimde filme alınan oyuncuların görüntüleri önce kâğıt üzerine yansıtılmıştır. Max Fleischer bu yöntemi ilk olarak *Out Of The Inkwell* (1918-1929) adlı çizgi dizisinde kullanmış ve o günden sonra zaman içerisinde diğer çizgi film yapımcıları da bu yöntemden yararlanmışlardır.²⁹



Görsel 1.11. Kamera görüntülerinin kağıda aktarılması.

Kaynak: http://en.wikipedia.org/wiki/File:US_patent_1242674_figure_3.png (Erişim tarihi 10.04.2014)

²⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping%23cite_note-3 (Erişim tarihi: 13.04.2014)

Rotoscope yönteminde oyuncuların beden hareketleri olduğu kadar dudak hareketleri de, kâğıt üzerindeki yansıma yardımıyla çizilmiştir. Böylelikle gerçek film çekimleri çizgi film karelerine dönüştürülmüştür. Bu yöntem gelişerek *hareket yakalama* (mocap) adıyla, farklı araçlarla ama benzer biçimde günümüzde de kullanılmaktadır. Ancak yöntem uygun olarak kullanılmadığında, birebir aktarımla oluşturulan bu biçimlerin geçmişte olduğu gibi tuhaf, katı ve insana yabancı sonuçlar doğurduğu görülmektedir. 1970'lerde Masahiro Mori, ortaya çıkan bu tuhaf katılık kavramına 'tekinsiz vadi' adını vermiştir. Kimi çizgi filmciler bu sorunun üstesinden gelmek için ifadelerin abartıldığı yaklaşımlar geliştirirken, kimileri teknolojinin yardımıyla farklı denemelerde bulunmaya devam etmişlerdir. Çizgi filmin ilk dönemlerinde ise bazı stüdyolar abartılı yaklaşımların yanı sıra bu hareketleri bir çözümleme aracı olarak görmüş ve tekniği bir eğitim malzemesi olarak ele almışlardır.

Sesli dönem yıllarında 'rotoscope'un kullanıldığı bir diğer çizgi film yapım biçimi ise müzik klipleridir. Disney'in de içinde bulunduğu birçok stüdyo canlandırmayı bu biçimde değerlendirmeye başlamıştır. Örneğin *Cab Calloway* adlı şarkıcı, 1931 yılından itibaren birçok çizgi filmde yer almıştır.³⁰ Bu yapımlardan biri de Fleischer'ların *Snow White* (1933) filmidir.

1930'ların başında çizgi filmde sesin kullanımıyla ilgili bir diğer gelişme ise seslerin arşivlenebilmesidir. Böylelikle her bir film için ayrı ayrı kayıtlar almak yerine yapımcılar, oluşturdukları ses kütüphanesinden gereken sesleri, özellikle ses efektlerinde defalarca alarak kullanabilmişlerdir. Çizgi film kuramcısı Furniss, bu olanağın kullanımına, Warner Bros'ın *Looney Tunes* (1930) ve *Merrie Melodies* (1931) adlı çizgi dizi yapımlarında başladığını belirtmektedir.³¹

Warner Bros'un çizgi film dünyasına katkıları yalnızca ses kütüphanesi kullanımı ile sınırlı kalmamıştır. Bu şirketin çizgi film yapımlarında önemli bir rol oynayan kişi Mel Blanc'dir. Blanc birçok tanınmış çizgi karakteri özgün biçimlerde seslendirerek çizgi film dünyasında ün kazanmıştır. Diğer bir deyişle seslendirenlerin, çizgi film yapımlarındaki önemi karakterlere özgü tasarladıkları seslendirme biçimleri ile böylelikle fark edilmiştir. Oysa bu döneme kadar yapılan çizgi filmlerde konuşma bulunmamakta ya da çok kısa tutulmaktadır. Furniss, Fleischer stüdyolarında da bu dönemde değerli ses

³⁰ <http://www.thehidehoblog.com/blog/category/betty-boop-and-other-cartoons> (Erişim tarihi 15.05.2016)

³¹ Furniss, tarihsiz, a.g.k.

aktörleri yetiştiğini ve bu aktörlerin kendileri tanınmasa da seslendirdikleri çizgi karakterleri tanınır duruma getirdiklerini belirtmektedir.³²

Çizgi filmde perdeye yansıyan karakterlerin sesleri ile olan ilişkileri, genellikle gerçek oyuncuların yer aldığı filmlerden farklılık göstermektedir. Gerçek filmlerde görüntülerle birlikte sesi de kaydetmek olağandır ya da bazı durumlarda konuşma film çekildikten sonra eklenir. Buna *otomatik konuşma yerleştirme* ya da *sonradan eşleme* (*post-sync*) adı verilir. Çizgi filmde çoğunlukla ses, yapımın başlangıcında kaydedilir, buna göre canlandırmalar gerçekleştirilir; başka bir deyişle görseller konuşmalardan sonra oluşturulur. Konuşmaların önceden kaydedilmesi karakterlerin etkili biçimde konuşturulabilmesini olanaklı kılmaktadır. Böylelikle canlandıranlar karakterlerin abartılarını ağız ve beden biçimlerine de taşıyarak onları yorumlayabilmektedir.

Birçok çizgi film tarihçisi 1928'lerden 1950'lerin ortalarına kadar süren dönemi 'altın dönem' olarak tanımlanmaktadır. Bu dönemde karakter konuşmalarının, yorumlu bir biçimde ifade edilmesine yönelik ilk ve temel adımların atıldığı söylenebilir. Sesin çizgi filmlerde kullanımı ile başlayan bu dönemde günümüzde de ününü koruyan *Miki Fare* (*Mickey Mouse*), *Bugs Bunny*, *Temel Reis* (*Popeye*), *Tom ve Jerry* gibi birçok çizgi karakter yaratılmıştır. Yukarıda sözü edildiği üzere sesle müziğin kullanılması ve arşivlenmesi gibi birçok önemli gelişimin yaşandığı dönem, televizyonun gelişi ile son bulmuş ve yapımcılar hızlı üretim yöntemlerine yönelmişlerdir.

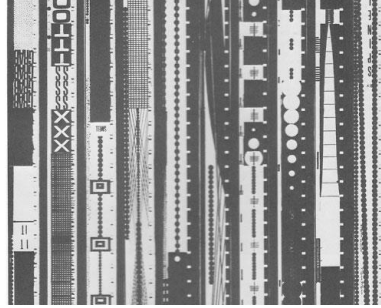
Ses üzerine deneysel çalışmalar (Sesin görselleştirilmesi)

Sesli filmlerin dünya çapında yaygınlaşması ile birlikte ses teknolojilerindeki gelişmeler sesin farklı yorumlanmasına olanak sağlamıştır. Karakterlerin konuşturulmasından farklı olarak bu çalışmalarda seslerin görselleştirilmesi amaçlanmaktadır. Bu türden yapımların ilgi görmesi ile birçok sanatçı, film ses ve görüntü üzerinde deneyler yapmaya yönelmişlerdir.

Deneysel filmlerde ses, film üzerinde yapay olarak oluşturulmaktadır. Bunun için film şeritlerinde ses kanallarının üzerini kazınarak müzik aletleri kullanmaksızın görsellerle birlikte ses üretilmiştir. 1920'li yıllarda bu yöntemi kullanan sanatçıların başlıcaları *John ve James Whitney*, *Norman McLaren* ve *Barry Spinnello* gibi sanatçılardır.

³² Furniss, tarihsiz, a.g.k.

Bu sanatçıların yanı sıra Rusya ve Batı Avrupa merkezli önemli isimler arasında *Moholy-Nagy*, *Avzaamov*, *Yankovsky*, *Voinov*, *Sholpo*, *Pfenninger* ve *Fishinger* gibi sanatçılar bulunmaktadır.³³



Görsel 1.12. Barry Spinello'nun ses kanalı ve görüntüyü birleştirdiği çalışmalarından film örneği.

Kaynak: <http://handmadecinema.com/mobileview.php?id=70> (Erişim tarihi 30.06.2015)

Deneysel sanatçıların başka bir bölümü ise bir duyu organına uygulanan uyarıcının başka duyu organlarını da uyarması konusunda çalışmalara yönelmişlerdir. *Duyum ikiliği*³⁴(synesthesia) olarak adlandırılan bu durumda, işitilen sesler renk olarak algılanabilmekte ve değişik tonlardaki sesler değişik renklerde duyumsanmaktadır. Oscar Fischinger gibi sanatçılar çizilmiş sesin yardımı ile bu türden denemelerde bulunmuş, böylelikle yapay biçimde soyut sanatı seslendirmişlerdir.

Soyut biçimlerde yapılmış ve o dönemin sevilen parçalarına eşlenen çizgisel biçimlerle oluşturulan filmlere bir diğer örnek ise Ruttmann'ın *Orgelstäbe*(1927) adlı filmidir³⁵. Bu filmde biçimler, daha sonra Disney Stüdyolarında kullanılmaya başlanan “sıkışma-sünme” gibi çizgi film ilkelerine göre ve ustalıkla canlandırılmışlardır.³⁶ Ruttmann'ın soyut biçimleri bu biçimde hareketlendirmesi, onu özel kılan özelliklerden biridir. 1929 yılında yazdığı manifestosunda “dünyada seslendirilebilir her şey maddeye dönüşebilir” diyerek, film deneyimlerinden sonra radyo için bir de ses filmi yapma girişimlerinde bulunmuştur.³⁷ Ruttmann bu girişimle kalmamış, 1929 yılında Almanya'nın diyaloglu ilk uzun metrajlı filmini çekmiş ve filmi sesle birleştirme konusundaki sanatsal olasılıkları genişletmiştir.

³³ Russett ve Starr,1976, **a.g.k.** s. 163.

³⁴ A.Püsküllüoğlu(2012), *Türkçe Sözlük*, Arkadaş Yayınları, Ankara, s.641.

³⁵ Crafton,1987, **a.g.k.**,235

³⁶ M. Cook (2011), *Visual Music In Film 1921-1924*, Cambridge Scholars Publishing, s.11.

³⁷ <http://sfsound.org/tape/ruttmann.html> (Erişim tarihi 15.05.2016)

Sonuç olarak sesin yorumlanarak görselleştirilmesi alanında sözü edilen sanatçılar deneysel yaklaşımları ile çizgi film sanatına yeni bir soluk getirmiş, gerçekçi karakterlerin yanında soyut biçimler kullanmış ve çizgi film sanatına sesin kullanımı konusunda yeni bir bakış açısı kazandırmışlardır. Bu yaklaşımların karakterlerin konuşması ile doğrudan bir bağlantıları bulunmamakla birlikte, dolaylı olarak “görüntü ve ses” kullanımına yönelik kavramsal farklı ifade biçimlerini ortaya çıkardıkları görülmektedir.

İkinci Dünya Savaşı ve televizyon (Karanlık dönem)

İkinci Dünya Savaşı ile birlikte birçok çizgi film stüdyosu kapanmış, yapımlarına devam edebilenler ise devlet desteği ile propagandaya yönelik çalışmalarda bulunmuşlardır. Ağır şartlar altında gerçekleştirilen bu yapımlarla ilgili olarak Furniss şunları belirtmektedir:

Savaş sırasında devlet desteği ile gerçekleştirilen çizgi filmlerde seslendirmenin **dış ses** olarak filmin üzerine yapıldığı görülmektedir. Bu aslında belgesel ve bilgilendirme amaçlı filmlerde görülen bir seslendirme yaklaşımıdır. Bu yöntemle yapılan filmler tasarrufludur çünkü dudak eşleme gereğini ortadan kaldırır. Ayrıca bilginin açıkça yayılmasını kolaylaştırarak bunları canlandırılmış hareketlerle görselleştirme zahmetine gerek bırakmaz.³⁸

Furniss, savaş sonrası yapımlar arasında sözünü ettiği dış ses kullanımını içeren en önemli yapım olarak *Gerald McBoing* (1951) adlı çizgi filmi göstermektedir. Filmin ana karakteri olan çocuk, sözcükler yerine yalnızca çıkarabildiği ses efektleri ile konuşabilmektedir. Film bu yönüyle, karakterlerin konuşurulması açısından çizgi film tarihinde önemli bir yer kazanmaktadır.

Gerald McBoing filminin yapımcısı, kısa adı *UPA* olarak bilinen *United Pictures of America* adlı bir devlet stüdyosudur. Bu stüdyo grafiksel anlatımı ile çizgi film tarihinde kendine özgü bir üslup geliştirmiş ve *Mr. Magoo* (1949), *Dick Tracy* (1961) gibi adından sözü edilen çizgi dizileri gerçekleştirmiştir. Stüdyo aynı zamanda *düşük bütçeli* (limited animation) olarak bilinen çizgi film türünün öncüsü olarak kabul edilmektedir.

Düşük bütçeli canlandırma, televizyonların artan yayın ihtiyacını karşılamak üzere oluşturulan hızlı ve düşük maliyetli bir çizgi film üretim yöntemidir. Televizyon yayıncılığının doğasında bulunan sürekli akış, televizyonun çıkış yıllarında büyük bir

³⁸ Furniss, tarihsiz, a.g.k.

program gereksinimi doğurmuş, dolayısı ile bu boşluk düşük bütçeli çizgi filmlerle doldurulmaya başlanmıştır. Dönemin önemli çizgi film sanatçılarından Chuck Jones'un eleştirel bir biçimde resimlenmiş radyo (illustrated radio)³⁹ olarak tanımladığı bu yöntemin belirgin özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

- Çizimler büyük oranda grafikseldir. Disney'in derinlikli, karakterlere ve durumlara özgü tasarımlarına karşıt bir yapıdadırlar.
- Televizyon dizileri için zamandan tasarruf amacıyla düşük bütçeli olarak geliştirilmiştir. Bunlardaki öncelik, en az emekle çizgi filmde en uzun süreyi elde etmektir.
- Özel beceri gerektirmediği için stüdyolar nitelikli çizgi filmciler olmadan uzun vadede, tekrar kullanımlarla film üretebilmektedirler.
- Anlatı görsel estetikten çok konuşmalara dayanır.
- Seslerin özel olarak kaydedilmesi yerine ses kütüphanesi kullanımı yaygındır.

Televizyonun ortaya çıkması ve bu yapımlara olan talebin artması nedeniyle ağız ve bedenleri ile konuşan karakterler yerine yalnızca ağızları kıpırdayan karakterler ünlenmeye başlamıştır. Düşük bütçeli çizgi filmlerde o denli ileri gidilmiştir ki, bir kameraman tarafından icat edilen *Syncro-Vox* adında bir yöntem ile gerçek insanlardan alınan ağız görüntüleri doğrudan çizgi karakterlere aşağıdaki resimdeki gibi yapıştırılmıştır.



Görsel 1.13. *Syncro-Vox*'un kullanıldığı *Clutch Cargo*(1959) filminden bir kesit
Kaynak: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SynchroVox>

Düşük bütçeli çizgi film üretimi MGM, Hanna-Barbera gibi birçok stüdyo tarafından geliştirilmiş birçok ülkede benzeri yapımlar görülmeye başlamıştır. Dönemin ülkemizde de gösterilen kayda değer yapımları *The Flintstones* (1960), *Yogi Bear* (1961),

³⁹ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheDarkAgeOfAnimation> (Erişim tarihi 15.05.2016)

The Jetsons (1962) gibi filmlerdir. Bu hızlı üretim yaklaşımının yanı sıra Sovyet Rusya'da *Ivan Ivanov-Vano* gibi sanatçılar düşük bütçeli canlandırmadan uzak, Disney filmlerini aratmayacak akıcılıkta filmler üretebilmişlerdir.



Görsel 1.14. *Ivan Ivanov-Vano*'nun *Priklyucheniya Buratino*(1959) filminden bir kesit.

Kaynak: <http://bestefilms.ru/movie/priklyucheniya-buratino-1959/foto/59495> (Erişim tarihi 15.05.2016)

Bu dönemde *The Pink Panther* (1964) gibi yapımlarla çizgisini koruyan Friz Freleng, televizyonun çizgi filme olan etkisini şöyle değerlendirmektedir:

Tv öyle bir canavar ki tüm bu çizgi filmleri hızla yuttu. Kimse bunlar iyi mi, kötü aldırılmaz oldu. Bu çocuk filmleri teknik olarak o kadar zayıf ki çocuklardan başka kimse gerçekten izlemeyi görünmüyor... Yayıncılar için önemli tek bir şey varsa o da izlenme oranları. Oranlar iyiye güzel, değilse izletilenin ne olduğu umurlarında değil.⁴⁰

Walt Disney de bu dönem, televizyona yönelen ilgi karşısında şirketini o alana kaydırmış, bunlara ek olarak *Disneyland* gibi eğlence parkı projelerini yoğunlaştırmıştır. 1940'larda farklılaşan izleyici beğenilerinden zarar görmeye başlayınca kendisini güvene alabilmek için piyasaya daha aile odaklı yapımlar sürmüştür. Dönemin sonlarına doğru izleyicinin beğenileri doğrultusunda deneysel bir film olarak *Sleeping Beauty* (1959) filmini üretmesine karşın film başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Bu durum 1960'lardaki Disney filmlerinde etkili olmuş, Disney'in ölümü ile şirket zor bir sürece girmiştir.⁴¹

ABD'de televizyonun yoğun program yapısı yerli üretimi yetersiz kılmış, programlardaki büyük boşluklar dışarıdan alınan çizgi filmlerle doldurulmuştur. Çizgi

⁴⁰ C. Solomon (1989). *Enchanted Drawings: The History of Animation*, Alfred A. Knopf, New York. s. 229.

⁴¹ <http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheDarkAgeOfAnimation> (Erişim tarihi: 15.05.2016)

filmlerin alındığı bu ülkelerin başında Japonya gelmektedir. Hızlı üretim yapısına uygun olarak geliştirdiği tekniklerle kendine özgü ve çok sayıda filmler yapabilen *anime* türünün uluslararası ilk adımları böylelikle atılmıştır. Bu filmlerin başlıcaları *Astro Boy* (1963) *Speed Racer* (1967) ve *Kimba The White Lion* (1965) 'dur. Ayrıca "Rankin/Bass" olarak bilinen ortaklık ile Japon yapımlarının yanı sıra Japon çizgi filmcilerinin işgücünden de yararlanılmaya başlanmıştır. *Arthur Rankin Jr.* ve *Jules Bass* ortaklığı, çizgi film üretimine yönelik ilk denizaşırı stüdyoları meydana getirmiştir. Ayrıca bu yapımlar karakterlerin konuşurulmasında *simgesel yaklaşımın* yoğun olarak kullanıldığı televizyon çizgi filmlerinin temelini oluşturmuşlardır.



Görsel 1.15. *Dönemin kısıtlı olanakları dolayısı ile pek çok sahnedeki diyalogların yalnızca iki biçim ile resmedildiği Janguru Taitei (Kimba the White Lion) çizgi dizisinden bir sahne.*

Kaynak:

<http://tune.pk/video/116761/kimba-the-white-lion-episode-01-go-white-lion-> (Erişim tarihi 30.06.2015)

Bu araştırmada *simgesel* olarak adlandırılan yaklaşım, çizgi filmcilerin henüz beden dili ve sestem yararlanamadıkları ilk dönemde kullandıkları grafiksel anlatımların, yalnızca ağız biçimlerine uyarlanmış biçimidir. Yukarıdaki örnekte görüldüğü üzere, bedenden bağımsız iki temel çizim ile bir diyalog, başından sonuna kadar anlatılabilmektedir. Bu örnekten yola çıkılarak, karakterlerin konuşulmaya başlandığı dönemde işaret parmağını kullanmak gibi insanın günlük yaşamında ender olarak kullandığı anlatımlar ise 'yarı simgesel' olarak nitelenebilir. Duyguları abartılı yüz ve beden duruşları ile anlatmak çizgi filmin doğasında vardır. Karakterlerin konuşulması konusunda uzmanlaşıldıkça, çizgi filmin altın döneminde bu abartılar yorumlanmış biçimlere evrilmiştir. Simgesel yaklaşım, dudaklarda grafiksel biçimlere yeniden dönüşü nitelenebilir. Bu dönüşte televizyonun getirdiği hızlı üretim ihtiyacına ayak uydurmak gereğinin rolü büyüktür. Bu tür anlatımlar zamanla estetik bir yapı kazanmış, çoğunlukla bedenden bağımsız oluşturulmuş ve özellikle Japon çizgi filmlerinde, geçmişte olduğu gibi günümüzde de sıklıkla kullanılagelmiştir.

Televizyonun gelişi, karakterlerin konuşurulmasında sinemalardaki çizgi film yapımlarını içerik olarak değişime zorlamış, bağımsız yapımcılar tarafından yalnızca yetişkinlere yönelik çizgi filmler üretilmiştir. Bu filmlerin başlıcaları: *Yellow Submarine* (1968), *Fritz The Cat* (1972), *Heavy Traffic* (1973), *Tarzoan - La honte de la jungle* (1975) gibi yapımlardır. Bu yapımlar karakterlerin konuşurulması açısından incelendiğinde simgesel ile yorumlanmış yaklaşım arası, düzensiz ve özensiz bir yapı görülmektedir. Dudaklar çeneden bağımsız olarak, yüz üzerine yapıştırılmış biçimde hareketlendirilmiştir. Biçem olarak televizyon için yapılan düşük bütçeli yapımlarda görüldüğü gibi bir tutarlılık yoktur. Buna karşın hareketlendirmelerde daha fazla sayıda çizim kullanılmış ancak bu çizimler animatik karakterlerden çok karikatürlerde görülen biçimde tutulmuştur.



Görsel 1.16. Sinema filmi olarak yapılmasına karşın ağız biçimlerinde özensiz bir yapının sergilendiği çizgi filmlerden *Yellow Submarine* filminden kesitler.
Kaynak: Brodax, A. (Yapımcı) ve Dunning, G. (Yönetmen). (1968). *Yellow Submarine*. [Film]. İngiltere, Abd: Hearst Entertainment Productions.

Yeniden doğuş dönemi ve bilgisayar animasyon

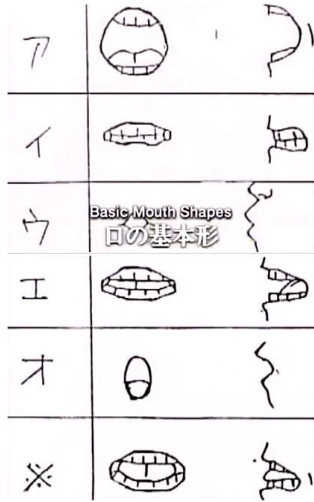
1980'lerde televizyonun çizgi filmler üzerindeki etkisi devam ederken yeni stüdyolar ve diğer büyük stüdyoların nitelikli yapımlara yönelmesi, çizgi filmde yeniden bir canlanma sağlamıştır. Böylelikle bazı tarihçiler tarafından çizgi filmin *karanlık dönemi* olarak adlandırılan dönem sona ermiştir. Çizgi filmlerin *yeniden doğuş* ya da *ikinci altın dönem* olarak adlandırılan dönemi, özellikle uzun metrajlı çizgi filmlerle başlamıştır. Bu dönemin yeniden doğuş olarak nitelenmesindeki en önemli etken, nitelikli uzun metraj filmlerin sinemalarda başarılı olmasıdır. Bunlar arasında *The Secret Of Nimh*

(1982), *An American Tail* (1986), *Tonari No Totoro* (1988) *The Little Mermaid* (1989), *Aladdin* (1992), *The Lion King* (1994) gibi filmler sayılabilir.

Bu dönemin başarılı çizgi film stüdyoları arasında ilk olarak Disney öne çıkmaktadır. Disney'in bu dönemde birbiri ardına gerçekleştirdiği yapımlar, sinemalarda önemli başarılar kazanmıştır. Örneğin Shakespeare'in Hamlet eserinden uyarlanan *The Lion King* (1994), döneminin önemli sayılabilecek sinema gelirinin yanı sıra kazandığı Oscar ve Altın Küre ödülleri ile çizgi filmler için bir dönüm noktası olmuştur. Bu ve benzeri başarılı yapımları dolayısı ile kimi tarihçiler bu dönemi 'Disney'in yeniden doğuş dönemi' olarak da adlandırmaktadır. Bu başarılarla karşın özellikle geleneksel (kâğıda el çizimi biçimindeki) canlandırma yöntemi, *The Lion King*'den sonra yavaş yavaş etkisini yitirmiş ve 1999 yılından sonra yapımcı ve yatırımcıların gözünde, yerini bilgisayar yöntemlerine bırakmıştır.

Bilgisayarın öne çıkması ile birlikte, çizgi filmlerde iki ve üç boyutlu olmak üzere günümüze kadar süren *bilgisayar animasyon(CG)* dönemi başlamıştır. Bilgisayar ve yeniden doğuş dönemleri, karakterlerin konuşurması açısından bu döneme kadar kullanılan tüm tür ve özelliklerin bir arada bulunduğu bir dönemdir. Teknolojik gelişmelerle birlikte üretim çok büyük bir hızla artmıştır.

Dönemin göze çarpan bazı yapımları karakterin konuşurması açısından şu şekilde incelenebilir: 1988 yılında Japonya'da gösterime giren *Akira* adlı uzun metrajlı çizgi film simgesel olarak karakterin konuşurmasındaki gelişmeyi göstermesi bakımından önem taşımaktadır. Bu yapımda konuşmadaki *a,e,o,u,i,l,m* gibi seslerin ağız üzerinde işlendiği görülmektedir. Hangi karakter konuşursa konuşsun, neredeyse aynı temel ağız biçimleri kullanılmakta ve bunun için yüzde belirli açılar seçilmektedir. Karakterlerin bu biçimde konuşurması gerçek hayatta görülemeyecek bir nitelik taşımakla birlikte, bu yaklaşımın canlı izleniminden uzak ama o karakterin ağzından çıkıyor görünümünde olduğu söylenebilir. Ağız biçimlerinin özensiz, rastgele yerleştirildiği karanlık dönemin uzun metraj çizgi filmlerinden farklı olarak *Akira* filminde, karakterlerin konuştuğu izlenimini sağlamaya yönelik özenin gösterildiği görülmektedir.



Görsel 1.17. Akira (1988) filmi yapım belgeselinden, filmde kullanılan temel ağız biçimleri.

Kaynak: Suzuki, R. (Yapımcı) ve Otomo, K. (Yönetmen). (1988). Akira. [1988]. Japonya: Toho.

1989 yılında Aardman stüdyosunun *tek kare canlandırma* (stop motion) yöntemiyle gerçekleştirdikleri *Creature Comforts* olarak da bilinen *Lip Synch* dizisi, karakterlerin konuşurulması açısından dönemin önemli yapımları arasındadır. Aardman'ın kurucularından Peter Lord, bu dizideki konuşurma yaklaşımlarıyla ilgili olarak, karakterlerin konuşurulmasında boğumlu ve dramatik ağız biçimlerinin oldukça işe yaradığını belirtmektedir. Başlangıçta ağız biçimlerini gerçek bir insanın ağzı ile birebir kopyalamaya çalışan Lord, bunlar yerine abartılı ağız biçimleri kullanmanın daha başarılı sonuçlar verdiğini söylemektedir⁴². Lord'un bu açıklaması, karakterlerin konuşurulmasında *abartı ve yorumun* önemini vurgulaması bakımından önem taşımaktadır.



Görsel 1.18. Creature Comforts(1989) filminden bir kesit

Kaynak: https://d861dk9kf78fl.cloudfront.net/MC_leopard.jpg (Erişim tarihi: 19.01.2015)

⁴² <http://www.avclub.com/article/aardman-animations-co-founder-peter-lord-reveals-t-72973> (Erişim tarihi: 15.05.2016)

Tek kare canlandırma yöntemiyle yapılan dönemin diğer önemli yapımları ise 1993 yapımı *The Nightmare Before Christmas*'tır. Bu film karakterlerindeki akıcı canlandırmaları ve karakterin konuşulmasındaki özgün yaklaşımı ile sinemalarda önemli başarı elde eden uzun metrajlı bir filmidir. Filmin yapımında ağız hareketlerini içeren modeller canlandırma sırasında ayrı olarak çekilerek, diyaloga eşleme kurguda sırasında sağlanmıştır. Bu farklı yaklaşımın filmde kullanımı ile ilgili olarak Paul Jessel şunları söylemektedir:

Canlandırma sahnesine, ses bölümünden aldığı zamanlama çizelgesi ile başlıyordu (aynı geleneksel çizgi filmlerde olduğu gibi.) Diyalog eşlemesi iki biçimde ele alınıyordu: eğer kuklanın değiştirilebilen başı varsa, ağız hareketleri Quicktime yazılımına benzer bir uygulama ile bilgisayarda gerçekleştiriyordu. Kuklanın yaklaşık 25-30 adet ayrı başı vardı- her ses birimi için bir baş bulunuyordu. Her bir başın ön ve yan görünümü bilgisayarla ses kanalı ile birlikte aktarılıyordu. Daha sonra sesler bu çekimlerden ayıklanarak diyaloga eşleniyordu... Böylelikle dudak eşleme canlandıranlara epey zaman kazandırıyor. Ağız eklemeli olan kuklalarda ise durum farklıydı. Bu tür kuklalarda diyalogun eşlenmesi canlandırmanın işiydi.⁴³

Bu dönem, çizgi filmin karanlık dönemi ile karşılaştırıldığında karakterlerin konuşulmasında önemli bir gelişme dikkati çekmektedir. Yukarıda sözü edilen Japon çizgi filmlerine bakıldığında, ağız biçimlerinin olabilecek en küçük boyutta tasarlandığı görülmektedir. Bu durum sesin ağız biçimlerine eşlenmesinde büyük kolaylık sağlamakla birlikte çizgi filmlere farklı bir estetik anlayış getirmiştir. İlerleyen yıllarda bu anlayışa gözlerin iyice irileştirilmesi de eklenmiş ve bu estetik yaklaşım *anime* türünün en özgün niteliklerinden biri olmuştur.



Görsel 1.19. *Heidi çizgi dizisinden bir kesit*

Kaynak: [http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-UvLB2nSi7i8/TyYbdKoBSYI/AAAAAAAAHVM/FnjpyHVmtGM/s1600/heidi-bd1.jpg)

[UvLB2nSi7i8/TyYbdKoBSYI/AAAAAAAAHVM/FnjpyHVmtGM/s1600/heidi-bd1.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-UvLB2nSi7i8/TyYbdKoBSYI/AAAAAAAAHVM/FnjpyHVmtGM/s1600/heidi-bd1.jpg)
(Erişim Tarihi: 19.01.2015)

⁴³ <http://www.asifa.org/archive/nightmar.php> (Erişim tarihi 15.05.2016)

Bu dönem içerisinde önemli bir diğer gelişme ise *Nickelodeon* ve *Cartoon Network* gibi çizgi film kanallarının kuruluşudur. Tam zamanlı çizgi film yayını ile yoğun program ihtiyacı bu kanallar ile birlikte yeniden doğmuş ve böylelikle hızlı üretimin bir sonucu olarak eski grafik anlatımlar yeniden ortaya çıkmıştır. Bu kanalların kendilerine özgü *Rugrats* (1991), *The Ren and Stimpy Show* (1991) gibi yapımları, karakterlerin konuşTURULMASI açısından önemli bir gelişme içermemektedir. Ayrıca MTV gibi yetişkinlere yönelik bir başka kanal ve onun içerisinde yer alan *Beavis and Butt-head* (1993) adlı bir çizgi dizinin de kendinden bu dönemde oldukça söz ettirdiği görülmektedir. Bu yapımlarda görülen uzun diyaloglu karakter konuşmaları, karanlık dönemde sözü edilen *Yellow Submarine* (1968), *Fritz The Cat* (1972) gibi sinemaya yönelik yapımlarının televizyondaki devamı niteliğinde olduğu söylenebilir.

Televizyon için yapılan çizgi filmlerde ağızların, çoğunlukla seslerden çok konuşmanın süresine eşlendiği görülmektedir. Çene birçok yapımda konuşmayla birlikte hareket etmektedir. Ancak kullanılan ağız biçimleri kısıtlı olduğu için belli hareketlerin dışına çıkılmamaktadır. Beden konuşmaya katılmamakta, karakterlerin gerçekten konuşuyor olduğu izlenimi ikinci planda kalmaktadır.



Görsel 1.20. *American Tail*(1986)'in yapımı sırasında yönetmen Don Bluth'un televizyon çizgi filmleri ile sinema için yapılan çizgi filmler arasındaki farkı göstermek için çektiği fotoğraf. Solda iki dakikalık bir sinema filmi için yapılmış çizimler, sağda ise yine iki dakikalık bir televizyon için yapılmış çizimler görülmektedir.

Kaynak: <http://www.animatormag.com/archive/tag/studio/>
(Erişim tarihi: 15.05.2016)

Dönem içerisinde televizyonun etkisi sinema için yapılan çizgi filmleri bir farklılaşmaya yöneltmiş ve sonuç olarak sinema çizgi filmlerinde yeni arayışlar başlamıştır. Bu anlamda yapılan denemelerden biri de karakterlerin seslendirilmesinde ünlü sinema oyuncularından yararlanmaktır. Örneğin *Aladdin*(1992) filminde seslendirme yapan *Robin Williams*, bu çizgi filmin bir yıldız oyuncusu gibi sunulmuştur. Canlandırdıkları karakterle birlikte tanınmış oyuncuların isimleri tanıtımlarda öncelikli olarak yer almaya başlamıştır. Çünkü özellikle Amerikan sinema pazarlamacılığında filmin daha çok izleyici çekmesinde bu yöntemin etkili olduğu düşünülmektedir.



Görsel 1.21. Ünlü aktör Robin Williams ve *Aladin*(1992) filminde seslendirdiği Cin

Kaynak:

<http://www.starcentralmagazine.com/wp-content/uploads/2015/10/er10.jpg> (Erişim tarihi: 15.05.2016)

Aynı dönemde *Mononoke Hime* (1997) filmiyle dünya çapında ünlünen Hayao Miyazaki ise tanınmış sinema sanatçılarının çizgi filmde kullanılmasına özellikle uzak durmuştur. Ancak Miyazaki filmlerinin dağıtımını ve uyarlamaları yapan Disney, onun filmlerinde Billy Crystal gibi ünlü oyuncularını, Miyazaki'nin bu tavrına karşın kullanmıştır. Miyazaki filmlerinin İngilizce seslendirmesinde dildeki anlatım farklılıklarından ortaya çıkan sorunlarla ilgili olarak Cindy ve Don Hewitt şunları belirtmektedir:

“En zor anlar karakterlerin sözü uzattıkları kısımlarda yaşandı. Yubaba(Ruhların Kaçışı) ve Fio(Porco Rosso), ikisinin de saçımızı başımızı yolduran yoğun konuşmaları vardı. Bu konuşmaların Japoncası İngilizce çevirisinden epey uzun kalıyordu. Karakterlerin ağızlarını konuşmanın içeriğini değiştirmeden korumak için biraz zihni zorladık. Çünkü bu sırada laf kalabalığı ve sıkıcılıktan uzak kalmalıydık.”⁴⁴

Üç boyutlu canlandırmanın günümüzdeki öncülerinden olan Pixar'ın, filmlerindeki karakter konuşurmanın gelişimi şu şekilde özetlenebilir. Pixar, 1984 yılında Lucas Film adı altında ilk kısa film projesi olan *The Adventures of André and Wally B.* 'nin yapımına başlamıştır. Filmde konuşma yoktur ancak karakterin esnemesi sırasında ağızdan çıkan ses ağız biçimine eşlenmiştir. Ardından yaptıkları *Luxo Jr.*(1986) filminde karakterlerin ağızları bulunmamaktadır. *Red's Dream* (1987) filmindeki palyaçonun ağızları vardır ve dudaklar *The Adventures of André and Wally B.* filminden farklı olarak iki boyutlu olarak değil üç boyutlu biçimde modelde yer almaktadır. Fakat hareket olarak kısıtlı kalması, henüz dudakların canlandırılabilir bir düzeye ulaşmadığını göstermektedir. 1988'deki *Tin Toy* filmi, hem ilk hem de bu filmden önceki filmlerinin bir karışımı biçimindedir. Oyuncak karakterinin dudakları iki boyutlu, bebeğin dudakları üç boyutlu olarak

⁴⁴ http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/hewitt_interview.html (Erişim tarihi: 15.05.2016)

modeller üzerinde yer almaktadır. Yalnız bu filmde bebeğin dudakları daha esnekler, mimikler oluşmaya başlamıştır ve sesle daha fazla uyum sağlama çabası içerisinde.



Görsel 1.22. *The Adventures of André and Wally B* (1984) filminden “iki boyutlu ağız” örneği.

Kaynak: *The Graphics Group* (Yapımcı) ve *Smith, A.* (Yönetmen). *The Adventures of André and Wally B.* [1984]. USA: Lucas Film.

Görsel 1.23. *Tin Toy* (1988) filminden “üç boyutlu ağız örneği”

Kaynak: *Reeves W.* (Yapımcı) ve *Lasseter J.* (Yönetmen). *Tin Toy* [1988]. USA: Pixar.

Bu kısa filmlerle edindiği önemli deneyimlerin ardından Pixar’ın gerçekleştirdiği *Toy Story* (1995) filmi, üç boyutlu bilgisayar animasyon alanında ilk uzun metrajlı çizgi sinema olması yönüyle bir kilometre taşıdır. Bu filmde canlandırmaların ve karakterlerin konuşurulması bilgisayarla başarılı bir biçimde gerçekleştirilmiştir. John Lasseter’in yönettiği bu filmin önem kazanmasında başlıca neden karakterlerle izleyicilerin özdeşleşebildiği ve bunun bir dramatik kurgu içerisinde gerçekleştiği ilk tamamı bilgisayarda gerçekleştirilen sinema filmi olmasıdır.



Görsel 1.24. *Toy Story* (1995) filminden kesitler.

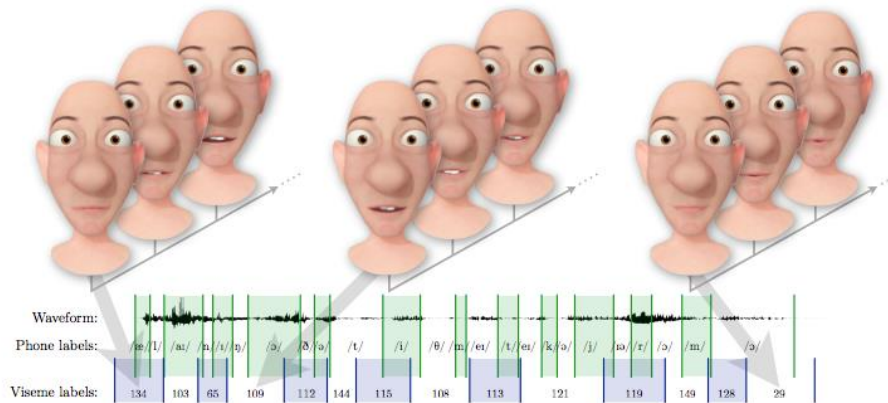
Kaynak: *Guggenheim, R.* (Yapımcı) ve *Lasseter J.* (Yönetmen). *Toy Story* [1995]. USA: Pixar.

Toy Story filminin oyuncaklar üzerine bir film oluşunun, o dönemdeki bilgisayar canlandırma teknolojisinin bir gereği olduğu söylenebilir. Bilgisayar teknolojisi başlangıçta ancak oyuncak görünümünde katı modellere yeterlilik sağlayabilmekteydi.

Gerçek ya da insansı gibi organik karakterlerde başarı sağlanamıyordu. Dokuların ve ışığın gerçekçi ve daha derin bir biçimde sinemada kullanılması ancak işlemci ve yazılımların gelişimi ile zaman içerisinde olanak bulabildi.

Yeniden doğuş döneminin bir diğer önemli yapımı ise Kanada-Amerika ortak yapımı aksiyon-macera türündeki *ReBoot* (1994) adlı televizyon dizisidir. Bu dizi tamamı üç boyutlu bilgisayar ortamında üretilmiş ilk tv dizisi olarak çizgi film tarihinde yerini almıştır. *ReBoot*, karakterlerin bilgisayar ortamında konuşurulması bakımından da önemli yapılardan biridir ve dizideki konuşmaların televizyon standartlarına göre başarılı bir biçimde gerçekleştirildiği söylenebilir.

Teknolojinin bu dönemdeki gelişim sürecinde *Scanner Darkly* (2006) gibi filmler iki boyutlu alanda denemelerde bulunurken *Final Fantasy* (2001), *Avatar* (2009) gibi filmler ise *hareket yakalama(motion capture)* teknolojisine yönelik adından söz ettiren yapımlar olmuşlardır. Karakterlerin konuşurulmasında açısından bu filmler değerlendirildiğinde teknolojinin *doğrudan aktarım* konusunda geniş olanaklar sağladığı görülmektedir. Ayrıca gerçek oyuncuların beden ve ağız biçimlerini aktarmayı sağlayan teknolojik olanakların yanı sıra, yalnızca konuşma kaydı üzerinden otomatik olarak ağız biçimlerini oluşturmaya yönelik çalışmalar da görülmektedir. Ancak bu çalışmaların sonuçları incelendiğinde duygu derinliği ve canlılıktan yoksun robotumsu konuşma biçimleri ortaya çıkmaktadır. Bu durum karakterlerin çizgi filmde konuşurulmasında yorumun önemini göstermesi bakımından dikkate değerdir. Bu bağlamda, Disney Araştırma Laboratuvarları'nda otomatik konuşmaya yönelik olarak yürütülen araştırmadan bir örnek aşağıda gösterilmektedir:



Görsel 1.25. Bilgisayar ortamında otomatik konuşma çalışmaları

Kaynak: <http://www.disneyresearch.com/project/dynamic-visemes/> (Erişim tarihi: 23.06.2015)

Özetle, çizgi filmin her döneminde olduğu gibi bu dönemde de karakterlerin, ağız ve beden biçimleri birçok farklı tür ve yaklaşımlarla ele alınarak konuşturulmaktadır. Kimi sanatçılar onları simgesel olarak biçimlendirmekte, kimileri birebir gerçek insanlara ait ağız biçimlerini aktarmakta, kimileri ise yorumlamayı tercih etmektedir. *The Incredibles* (2004), *Tangled* (2010) gibi sinema için yapılan çizgi filmlerde konuşmalar için sanatçılara geniş olanaklar sağlanırken, düşük bütçeli yapımlarda çizgi filmciler genellikle simgesel yaklaşımlarla konuşturmakta ve farklı çözümler ortaya koymaktadırlar. Ağızların yüz üzerine “yapıştırılmış” olduğu örnekler görüldüğü gibi çenenin ve hatta tüm vücudun konuşmaya eklendiği yapımlar aynı dönemde üretilmektedir. Konuşmanın tamamen göz ardı edildiği yaklaşımlar bulunduğu gibi, karakterlerin gerçekten konuştuğu izlenimini sağlamak çabasında çizgi film yapımları görülmektedir. Günümüzde bu dönemin internetin yaygınlaşması ile yeniden bir değişime girdiği söylenebilir. Birçok çizgi film yapımcısı Youtube, Vimeo gibi internet kanallarına yönelmiş ve bu kanallarda televizyon niteliğine eşdeğer yapımlar yer bulmaya başlamıştır. Örneğin komedi, fantezi türündeki *Bee and the Puppycat* dizisi, 2013 yılından günümüze kadar devam etmekte olan ve adından söz ettiren bu yapımlardan birisidir.



Görsel 1.26. 1990'lı yıllarda MTV, Cartoon Network, Nickeldeon için çeşitli yapımlara imza atmış Seibert'in Youtube kanalı için hazırladığı *Bee and PuppyCat*(2013) dizisinden bir kesit.

Kaynak:

<https://www.youtube.com/watch?v=KNs9shgQ2rI> (Erişim tarihi 24.06.2015)

1.1.1.1.3. Türkiye’de konuşan çizgi karakterlerin gelişimi

Perdeden, sinema ve televizyon ekranlarına taşınan karakterlerin konuşturulmasında dünyada gelişmeler kaydedilirken Türkiye’de, perdeye yansıtılan karakterlere hiç yabancı olmayan gölge oyunu geleneği çoktan var olagelmıştır. Dolayısı ile Türk izleyicisinin perdedeki karakterlere olan tanışıklığının başlangıçta bu gelişmelerden geri olmadığı söylenebilir.

Yarı şeffaf, sert bir deriden kesilerek boyanan çeşitli biçimlerin, arkalarından verilen ışık aracılığı ile perdeye yansıtılmasıyla gerçekleştirilen gölge oyunu Karagöz, geleneksel bir Türk gösteri sanatıdır. Bu karakterlerin görünümüleri boydan olmakta ve izleyiciler her ne kadar bu gölge oyunundaki karakterlerin yüze ilişkin ayrıntılarını görmese de, konuşmalar ağız yerine genel beden hareketleri ile verilmektedir. Gölge oyununda ağız hareketleri yerine beden hareketlerinin kullanımı, *yorumlanmış konuşturmanın* önemli bir ögesi olarak değerlendirilebilir.

Karagöz Sanatçısı(Hayâlî) Emin Şenyer, gölge oyununda ağız hareketlerinin yeri ile ilgili olarak şunları belirtmektedir:

Karagöz oyunlarında kişilerin ağız(çene) hareketi yoktur. Sadece bazı hayvan tiplerinde çene hareketi vardır(uzun gagalı kuş, timsah), ancak bu demek değildir ki böyle bir tasvir yapılamaz. Tabii ki yapılabilir, hatta belki de geçmişte bu tür denemeler olmuş olabilir(elimizde bir bilgi yok bu konuda) ancak bir hayalinin yaptığı böyle bir tasvir bulunsa bile bu geleneksel gölge oyunu karagöz’de böyle tasvirler de vardır denmesine neden olamaz; biraz açayım, örneğin Hayâlî Küçük Ali(1974 de öldü) 1931 yılında Hatay’ın Türk topraklarına katılması şerefine bir Hatay tasviri yapmış, ya da bir başka örnek olarak ben Ayestefanos anıtı tasviri yaptım veya Sn. Basil katedrali tasviri yaptım, Bu tasviri görenler bakın Karagözde bu tür bir gelenek de varmış diyemez. Yani bireysel bazda her şey yapılabilir ama gelenekte bahsettiğiniz çene hareketi yoktur.⁴⁵

Geleneksel Karagöz oyunun yerini alan sinema perdesi, ilk kez 1896’da Yıldız Sarayı’nda kurulmuş, ardından hızla kıraathanelere yayılmış ve karagöz perdeleri zamanla bu sinema perdesi ile kaybolmuştur.

Turgut Çeviker’in hazırlamış olduğu, Türkiye’deki çizgi filmlerin gelişim sürecini inceleyen *Türk Canlandırma Tarihi* (1995) belgeselinde, 1930 öncesine kadar Türkiye’de çizgi filmlere rastlanmadığı belirtilmektedir. Aynı kaynak, 1931 yılında *Artist* dergisinde çıkan bir yazıda, o yıllarda gösterilen *İskelet Dansı* (1929) adlı çizgi filmin, izleyiciler

⁴⁵ E. Şenyer ile 20 Mayıs 2014 tarihinde e-posta ile yapılan görüşme.

tarafından büyük ilgi gördüğünden söz etmektedir. Walt Disney yapımı bu filme karakterlerin konuşurulması açısından bakıldığında, filmin açılışında aynı karagöz geleneğinde sözü edildiği gibi, bir kuşun ağzını açıp kapaması görülmektedir. Ardından filmde ortaya çıkan iki kedinin yine aynı şekilde ağzını açıp kapayarak sesler çıkarması ve tek bir çizimde görülen gülümseme dikkati çekmektedir. Bunun henüz konuşurma olmasa da, seslerin ağız ile uyumu ve yavaş yavaş ağız ifadelerinin çizgi filmciler tarafından kullanılmaya başlanmasının bir işareti olarak, önemli bir gelişme olduğu söylenebilir.



Görsel 1.27. *The Skeleton Dance* filminden bir kesit

Kaynak: http://thefairytaletraveler.com/2015/08/26/silly-symphony-celebration/skeleton_dance/
(Erişim tarihi 15.05.2016)

Filmin geri kalanında ortaya çıkan ve filmin asıl konusunu oluşturan iskeletlerin hareketleri, bazı kısımlarda gölge oyunu tasvirlerini andırmaktadır. Filmde beden hareketlerinin, birtakım salınımların ötesinde, son derece akıcı ve ustaca canlandırıldığı sahneler ise, ses ile ağız hareketleri bakımından değil ama müzik ile karakterlerin beden uyumu bakımından göz doldurucudur. Bu yönden *İskelet Dansı*'nın, ilk çizgi filmlerde beden diline verilen önemi yansıtması dolayısı ile dikkate değer örneklerden biri olduğu söylenebilir. Ayrıca bu anlatım tarzı, sessiz sinemanın beden kullanımındaki öncüsü Charlie Chaplin'in oyunculuk anlayışını çağrıştırmaktadır.

Aynı yıllarda ilk Türk yapımı çizgi filmin ne zaman gerçekleştiği ile ilgili olarak *Türk Canlandırma Tarihi* belgeselinde, karikatürist Cemal Nadir tarafından birtakım girişimlerin olduğu belirtilmektedir. Belgeselde karakterlerin konuşurulmasına yönelik sözü edilen en eski film 1932 yapımı bir reklam filmidir. Sinemalarda oynayan *Fertek* rakısı için çizgi tekniğiyle yapılmış bu reklam filmi, bilinen ilk Türk çizgi filmi olarak değerlendirilebilir. İlhan Arakon, izlediği bu filmde var olan konuşma sorununu, şu sözlerle açıklamaktadır:

“...sinemaya gittiğimiz zaman gördüğüm bir şey vardı. O da Fertek rakılarının reklamının desen anime ile yapıldığını gördük. Ve hepimiz alay ediyorduk bununla. Çünkü senkron olmadığı için, sonradan öğrendik senkron meselesini. Adam ağzını açıp kapıyor, sonradan Fertek diyerekten lakırdı çıkıyordu. Ve biz onun taklidini yapıyorduk mektepte. Ağzımızı açıp kapıyorduk (ağzını hiç ses çıkarmadan birkaç kere açıp kapayarak) Fertek (yine ağzını açıp kapar) ...fertek ...diyorduk.”⁴⁶

1950’li yıllarda sonuçlandırılmamış, *Evvel Zaman İçinde* adlı bir girişim dışında Türk Çizgi Sinemasında sözü edilen başka bir film bulunmamaktadır. Bu filmde geriye kalan birkaç sahne ise, konuşma ile ilgili bir içerik taşımamaktadır.

1960’lı yıllara gelindiğinde ise birtakım reklam ajanslarının sinemalarda gösterilmek üzere hazırladıkları reklamlar için, çizgi filmde yararlandıkları görülmektedir. Örneğin *Canlı Karikatür* adını verdikleri stüdyolarında Ferruh Doğan ve Oğuz Aral bazı çalışmalarda bulunmuş, fakat bu filmler *canlandırılmış karakter* izlenimi vermek yerine *hareketli karikatür* olarak nitelenebilecek filmler olmuştur. Ağız hareketlerine bakıldığında ise, benzer karikatür yaklaşımı görülmektedir. *Canlı Karikatür* gibi stüdyoların uzun ömürlü olmamalarına neden olarak, çizgi filmleri yapan sanatçıların aslında karikatürist olması ve çizgi film yapımı için gereken disiplinlerin karikatürden farklı oluşu düşünülebilir. Fakat böyle bir yargıya varılmakla birlikte, dönemin ekonomik koşullarının, reklam verenlerin çizgi filme olan ilgilerindeki azalmanın ve çizgi film eğitiminin olmayışının etkilerini göz önünde bulundurmada yarar görülebilir. Bu tür etkilerin çizgi filmdeki konuşmaların oluşumu ve gelişimi bir yana, çizgi filmlerin üretimini bile tehlikeye sokacak derecelere varmış olduğu görülmektedir. Ayrıca bu çizgi film sanatına yakın göründükleri için karikatüristlerin bu işe soyunduğu bir ortamda, profesyonel çizgi filmcilerden oluşan başka bir yerli stüdyo bulunmamaktadır. Bu durum, stüdyoların kapanma nedenini karikatür altyapısında olmalarına bağlayan nedenleri sorgulatan bir diğer etken olarak düşünülebilir. Sözü edilen şartlar altında herşeye karşın reklam sektörü, sağladığı olanaklar dolayısı ile dünyada olduğu gibi Türkiye’de de, *Canlı Karikatür* gibi birçok stüdyonun çizgi yapımları için öncülük zemini hazırlamış ve televizyonun ortaya çıkmasıyla birlikte bu sektör çizgi filmlere yönelmiştir. Bu dönemi Erim Gözen: “...Zaten 60’larda sinema reklamları genellikle çizgi film ağırlıklıydı...

⁴⁶ T. Çeviker (Araştıran, yazan). (1995). *Türk Canlandırma Sineması /1931-1995* [Belgesel]. Türkiye: İris Yay. Ve Filmcilik.

Televizyonda reklamlar başlayınca sinema filmleri aşağı yukarı tümüyle kalktı, bütün iş televizyona yöneldi."⁴⁷ sözleri ile ifade etmektedir.

1972 yılında Türkiye’de televizyon yayıncılığının başlaması ile yerli çizgi film yapımında yeni isimler duyulmaya başlamıştır. Ancak bu dönemde üretilen filmlere bakıldığında yine konuşurmanın pek fazla önem kazanmadığı gözlenmektedir. Yetişen sanatçılar, çeşitli reklamlar ve kısa filmler gerçekleştirmişler, çeşitli ulusal ve uluslararası festivallerde boy göstermeye başlamışlardır. Bu filmler arasında yer alan Tonguç Yaşar’ın *Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü*(1970) adlı eseri yurtdışında da ilgi görmüştür. Film kaligrafik Arap yazı karakterlerinin hareketlendirilmesine dayanan özgün yapısı ile dikkati çekmektedir. Bu yapım bir dış ses ile anlatıldığı için karakterlerin konuşturulmasına örnek olabilecek bir özellik taşımamaktadır.

İlerleyen dönemde konuşma açısından başarılı ve inandırıcı bir izlemi sağlamaya yönelik çabaların biraz daha ortaya çıktığı gözlenmektedir. Örneğin Orhan Büyükdoğan’ın 60’lı yıllarda çok tutulan *İzocam* reklamları gibi çizgi filmler o dönemde adlarından oldukça söz ettirmişlerdir. “*Yak şu kaloriferi donuyoruz*” ve “*Söndür şu kaloriferi pişiyoruz*” biçiminde bağrıışan karakterler arasında koşturan bir kaloriferiyi anlatan filmde, “i” ve “u” seslerindeki bazı kısımlar karakterlerin ağızlarında, yer yer doğru bir zamanlama ile belirlemektedir. Ancak bu konuşmalarda ağzın sesi dışarı ittiği, bedeninin bütün olarak konuşmayı desteklediği biçimde başarılı bir konuşmadan söz edilememektedir. Bu reklam filmi, dönemin dünyadaki örneklerinde görülen ağzın açılarak kapanma ve dudakların biçim değiştirme özelliklerini taşımaktadır. Genel olarak *İzocam* reklamının, karakterlerle sesin birlikteliğini sağlamaya yönelik çabaların belirginleştiği, ilk örneklerden biri olduğu söylenebilir.

Bu ve benzeri çizgi filmlerin arasında o yıllara damgasını vuran, Erim Gözen’in yaratmış olduğu *Bay Elmor* adlı karakter ve onun çizgi reklamları olmuştur. Yine Erim Gözen’e ait olan özgün bir çizgi anlayışıyla gerçekleştirilmiş *Pirelli Kedileri* ve diğer sanatçıların çizgi filmlerine bakıldığında, yüzlerin belirginleştiği ve o dönem karikatür anlayışının benimsendiği yaklaşımlar görülmektedir.

⁴⁷ B. Şentay (2009). *Erim Gözen*, <http://reklamaemekverenler.blogspot.com.tr/2009/01/erim-gzen.html> (Erişim tarihi: 22.05.2014)



Görsel 1.28. Pirelli reklamından bir kesit.

Kaynak: T. Çeviker (Araştıran, yazan). (1995). *Türk Canlandırma Sineması /1931-1995 [Belgesel]*. Türkiye: İris Yay. Ve Filmcilik.

1970'lerin sonlarında önemli sayılabilecek bir başka yapım, Bülent Arabacıoğlu'nun bir sakız firması için tasarlamış olduğu Tipitip karakteri ve bu karakterin reklam filmleridir. Önceleri televizyon için haftada birer dakikalık olarak yapılan bu filmler daha sonra sinema için yapılmaya başlanmış ve beşer dakikalık birkaç filmle izleyicileriyle buluşmuştur.⁴⁸ Türkiye için siyasi ve ekonomik açıdan zorlukların bulunduğu bu dönemde, tüm yokluklara karşın kurulan Tip Ajans, üç sene boyunca yoğun bir çalışma süreci içerisinde bulunmuştur. Üretilen *Tipitip* reklamları karikatürden gelen estetik yaklaşımı anatomik açıdan daha üst seviyelere çıkartmıştır. Bu gelişimde Bülent Arabacıoğlu çizgisinin karikatürden çok çizgi filme yakın oluşunun etkisi olduğu düşünülebilir.



Görsel 1.29. Tipitip reklam filmlerinden bir kesit.

Kaynak: Bülent Arabacıoğlu, kişisel arşivinden Vcd, 2014.

80'li yıllar Türk çizgi filmlerinde karikatür ve grafik ağırlıklı çizgi filmlerin ardından, televizyonda reklam dışında yerli çizgi dizilerin üretilmeye başlandığı bir dönem olmuştur. Bu dönemde Pasin- Benice ve Damla Animasyon gibi stüdyolar TRT

⁴⁸ G. Durutuna (2012). *Tipitip sen olmasaydın intihar edecektim*, <http://www.ntvmsnbc.com/id/25330295/> (Erişim tarihi: 07.10.2014)

ve Türkiye Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı için çizgi diziler ve çeşitli filmler üretmeye başlamış ve bunların bir kısmı diğer ülke televizyonlarınca satın alınmıştır. Yine bu dönemde 50 dakikalık ilk uzun çevrimli Türk çizgi filmi olan *Boğaç Han* da tamamlanarak gösterime girmiştir.

Yerli çizgi film üretiminde karakterlerin konuşurulması, 1980'lere kadar el yordamı ile gerçekleştirilmiş ve ağızların seslerle birlikte kırırdatılmasından öteye gidilmemiştir. Karikatür çizgisinde yetişen sanatçıların ürettikleri çizgi filmlerde, konuşma açısından durum bu yıllara kadar aşağı yukarı aynı biçimde süregelmiştir. Konuşturmanın yöntemli bir zamanlama ve canlılıkla gerçekleştirilmesine yönelik Türkiye'deki ilk adımların ise 1980'lerden sonra atılmaya başladığı görülmektedir. Bu gelişmede etken olan yöntemi Enis Tahsin Özgür şöyle açıklamaktadır:

“...ancak 1980'li yıllarda Türk canlandırması *Frank Thomas* ve *Ollie Johnston* adlı Disney çizgi filmcilerinin “canlılık yanılsaması” (cansız şeylerin yaşıyormuş gibi görünmesi) diye tanımladığı yeni bir *canlandırma*'nın işaretlerini vermeye başladı. Bazı genç insanlar, sonunda "zamanlama"yı anlayarak onda ustalaşmaya koyuldular. *Canlandırma* ile *bir dizi çizim* arasındaki farkı yaratan vazgeçilmez unsur bu "zamanlama" idi. 1930'lu yıllarda Disney canlandırma geleneğinde bir devrim yaratan ve eski kalemler tarafından kendilerine yakışmayan bir kıskançlıkla reddedilen “alt pim” yöntemi (ard arda gelen çizim kâğıtlarının üst değil, alt kısımdan tutturulması) nihayet keşfedilmişti.”⁴⁹

Sözü edilen alt pim, çizim yapılacak olan kâğıtların birbiri ardına delikler aracılığıyla kaymasını önleyen bir tutaçtır. Yöntem bu tutacın üstte değil altta kullanılmasıyla gerçekleştirilmektedir. Bu sayede çırpma denilen bir el hareketi ile çizimler, tıpkı kamerada çekildiğinde ekranda görüldüğü biçimde oynatılabilmektedir. Çırpma sırasında hareketin akışını gerçek zamanlı olarak görebilen sanatçı, böylelikle yalnızca beden değil tüm yüz ve ağız hareketlerini de bütün halinde denetleyebilmekte ve düzenleyebilmektedir. 1984 yapımı olan Cin Cin reklamı, bu yöntemin ilk kullanıldığı yerli yapım olarak değerlendirilebilir. Söz konusu reklamda geçen konuşmalar şu şekildedir:

- Cin cin geliyor.
- Hani nerde?
- Burda.
- Selam Cin Cin, hoşgeldin!
- Selam! Bakın uzaylı arkadaşlarım Zaga, Zuga. Bunlar da bizim gibi Cin Cin meraklısı...

⁴⁹ E.T.Özgür ile 19 Mayıs 2014 tarihinde e-posta ile yapılan görüşme.

Bu reklam filminin karakterlerin konuşturulması açısından bu döneme kadar yapılan diğer reklam filmlerinden başlıca farkları şunlardır:

- * Konuşmalarda ağız için kalıp şekiller kullanmak yerine her bir çizime özgü ağız biçimleri oluşturulmuştur.
- * Ağız, yüz ve gövde ile aynı katmanda bulunmaktadır.
- * Konuşma yalnızca dudaklara değil çene ve gövdeye de etki etmektedir.
- * Ağız hareketleri çeşitli açılardan resmedilmiştir.
- * Saniye başına düşen çizim sayısı bu filme kadar yapılan diğer yerli çizgi film yapımlarından fazladır.



Görsel 1.30. *Cin Cin reklamından bir kesit.*

Kaynak:

http://pdl.vimeocdn.com/66970/291/182362143.mp4?download=1&token2=1400766630_c5a6e4d2b3345d511cc9448a19be8889&filename=Balonlu+%C3%87iklet-+Bubble+Gum-SD.mp4
(Erişim tarihi 22.05.2014)

Cin Cin reklamına kadar yapılan tüm filmlerin karikatür kökenli sanatçılar tarafından yapılmış olması bu farkların oluşmasında dikkate değer bir nedendir. Karikatür doğası gereği tek bir resime dayanır ve iletmek istediklerini genellikle yazıyla aktarır, oysa çizgi film, hareketin resmedilmesine dayanan bir sanat dalıdır. Bu yüzden yurtdışında çizgi film eğitimi almış Enis Tahsin Özgür'ün *Cin Cin* reklamı Türk çizgi filmine yalnızca konuşturma açısından değil diğer birçok açıdan da yeni bir soluk getirmiştir.

Alt pim kullanımının yanı sıra yerli çizgi filmcilerin yapımlarını etkileyen bir diğer önemli gelişme ise VHS kasetlerin yaygınlaşması ile olmuştur. Yerli çizgi filmciler böylelikle yurtdışında yapılan ve sinemalarda gösterilmeyen birçok çizgi filmin yanı sıra çeşitli çizgi film yapım belgesellerini de izleme ve inceleme olanağı bulmuştur. Bu filmlerde gördükleri mükemmelliğe ulaşma heyecanı, onları tasarladıkları eserlere bambaşka gözlerle bakmaya ve çalışmaya yöneltmiştir.

1980'li yıllar aynı zamanda bilgisayarın çizgi filmlerde etkin olarak kullanılmaya başladığı yıllardır. Bilgisayarın sağladığı olanaklar reklam ajanslarının gözlerini grafik

hareketlendirme filmlerine yöneltmiştir. Bunun sonucu olarak reklamlarda karakter canlandırmaları yerine üç boyutlu dönen logolar ve ışıltılı bilgisayar efektleri boy göstermeye başlamıştır. Dolayısı ile söz konusu reklamlarda karakterlerin konuşturulmasından söz edilebilecek örnekler bulunmamaktadır.

1990-2000 dönemi, yerli çizgi film üretimini etkileyen önemli bir gelişme ile başlamıştır. Önceleri seçmeli ders olarak verilmeye başlanan çizgi film derslerinin ardından, 1990 yılında Anadolu Üniversitesi'nde çizgi film, ilk kez bir bölüm olarak kurulmuştur. Bu bölümle birlikte dört yıllık eğitimin ardından çizgi film yapma yeterliliği kazanan öğrenciler yetişmeye başlamış ve bu öğrenciler ilerleyen yıllarda yapılacak çizgi filmlerinin arkasındaki akademik anlamda eğitimli iş gücünü oluşturmuşlardır.

Bu olumlu gelişmenin diğer yanında 1990 yılında ortaya çıkan bazı sorunlar TRT'nin çizgi filmlere verdiği desteğin çekilmesine neden olmuştur. Bu durum o yıllarda birçok çizgi film yapımının kapanmasına yol açmıştır. TRT'nin dışındaki bazı devlet kurumları tarafından desteklenen birkaç sanatçı ve *Teleçizgi*, *Denge Animasyon*, *Ella* gibi yapım evleri olmuşsa da 1980'lere göre 1990'lı yıllar, televizyonda yayınlanan yerli yapımlar açısından oldukça zayıf bir dönem olmuştur. Bu çizgi filmlerde karakterlerin konuşturulması yine ağzın açılıp kapanması biçiminde kalmış ve ağız biçimlerini konuşmalara denk getirmekten öteye gidilememiştir.

1990 yılının bir diğer önemli özelliği ise Türkiye'de özel televizyonculuğun başladığı bir dönem oluşudur. Ancak yeni açılan özel kanallarda yayınlanan yabancı birçok çizgi filme karşın neredeyse hiç bir yerli yapıma yer verilmediği görülmektedir. Özel kanalların getirdiği bu hareketlilik, izleyiciler açısından çok sayıda yabancı çizgi filmle tanışma fırsatı yaratırken, çizgi film yapımcıları açısından yalnızca reklam ve tanıtım filmleri ile sınırlı kalmıştır. 1990 yılına kadar TRT için birçok yapım hazırlayan Pasin durumu şu şekilde betimlemektedir:

“...Televizyon kanallarında yayınlanan reklam filmlerinin bazıları, program tanıtımlarının bazıları ve haber grafikleri için az zamanda yapılabilinecek canlandırmalara ihtiyaç duyulmaya başlandı. Bu da stüdyoların az zamanda daha çok iş yapmalarını gerektiriyordu. Teknik ekipman bakımından çoğu stüdyo kısıtlı kalıyordu. Proje karşılığında alınan ücretlerin yetersiz olmasına karşın, gece gündüz çalışmalara devam edildi.”⁵⁰

⁵⁰ Ç. Uçarcan. (2010). *1970 Sonrasında Türk Çizgi Film (Animation) Sektörünün Gelişmesi ve Sorunlar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi. s.73.

Pasin' in belirttiği şartlar altında, karakterlerin konuşTURULMASINA yönelik gelişmeler bir yana, çizgi filmlerin de kalitelerinde önemli bir düşüş olduğu söylenebilir. Buna karşın ilerleyen yıllar, durumda kısmen de olsa bazı değişimlerin yaşanmaya başladığını göstermektedir. 1996 yılında gerçekleştirilmiş, aşağıda bir kesiti gösterilen reklam filmi, yerli çizgi filmlerdeki canlılığın yanı sıra ağız hareketlerinin tutarlılığı ile de dikkati çekmektedir.



Görsel 1.31. Ariel reklamından bir kesit

Kaynak: <http://www.basarmuluk.com/#!/animations-1/c8xm> (Erişim tarihi 15.10.2014)

Filmdeki karakteri canlandıran Başar Muluk bu reklamın yapımında karakterin konuşTURULMASI ile ilgili olarak karşılaştığı sorunları şu şekilde ifade etmektedir:

“Her reklamda olduğu gibi az zamanda çok şey söylemek adına reklamın daha kısa olması istenmişti. Zaten çok şey söylüyorlar reklamda, bu da konuşma için çok sıkıntılı. Üstüne de sürenin kısaltılması söz konusu olunca, ortaya hem canlandırma hem ses olarak toplamı 3 saniye sıkıştırılmış bir film çıktı.”⁵¹

Pasin ve Muluk'un reklam yapımlarında karşılaştıkları “az sürede çok şey” beklentisi reklamlarda gerekli biçimde konuşma yapılmamasının önemli bir nedenini oluşturmaktadır. Bu yapıya rağmen reklamların, karakterlerin konuşTURULMASINDA en uygun şartları sağladıkları ortadadır. Bu şartların oluşmasında canlandırmaya ayrılan bütçenin, yapım olanaklarının ve çizgi film eğitimi almış, deneyimli sanatçıların görev almalarının göz ardı edilemez etkisi bulunmaktadır. Çizgi karakterleri konuşTURMAYI nasıl öğrendiğini Muluk şöyle anlatmaktadır:

“Canlandırmayı bir yere kadar Tahsin Hoca'dan aldığım dersten öğrendim ama bir sene ders alabildiğim için orada bir yere kadar gelebilmiştik. İlk konuşTURMA şansım *Kebabaluba*. Hatlama(clean up) yaptığım zaman, hocanın çizgilerinin üstünden geçtim. Orda ilk defa konuşma canlandırmayı kare kare inceleme şansım oldu. Ama bunun dışında bir eğitimim yok. Daha sonra bazı projelerde kendim yapmaya çalıştım. Ama açıkçası çok etkili bir konuşTURMA yaptım diyemem. Gerçekten de en son *Rock Sınıfı* 'nda

⁵¹ B. Muluk ile 23.05.2014 tarihinde yapılan e-posta ile görüşme.

sadece ağız ile uğraşırken bazı ince detaylara vakıf olabildim. Bu arada tabii ki Tahsin Hoca'dan soru-cevap şeklinde aldığım şeyler de oldu. Richard Williams'ın kitabından lip synch(dudak eşleme) kısmını karıştırmışlığım da var tabii.”

Karikatür kökenli çizgi filmcilerden sonra 1990'ların ortaları, artık bu alanda yetişmiş ve bilinçlenmeye başlamış sanatçıların, yapımlarıyla ortaya çıktığı bir dönüm noktasıdır. Ancak henüz Türkiye'deki neredeyse bütün çizgi film sanatçılarının konuşturmaya yönelik özel bir eğitimleri bulunmamakta, bunların birkaçı bir projede çalışma olanağı bulabilirlerse oradan usta-çırak ilişkisi dolayısı ile öğrenebilmekte, yabancı kaynaklardan kendi ilgileri doğrultusunda becerilerini geliştirmeye çalışmaktadırlar.

Kebabaluba (1995) filmi, yönetmeni Tahsin Özgür tarafından başarılı karakter canlandırmanın Türkiye'deki ilk örneği olarak nitelendirilmektedir⁵². Bu filmin ardından *Efe* (1998) adlı bir yapım *Core Toon* adlı bir şirkette çizgi film eğitimi almış kişiler tarafından yapılmış ve televizyonlarda yayınlanmıştır. Fakat bu filmin canlandırma nitelikleri umut verici bir yapıda olsa da karakterlerin konuşturulması bakımından durum farklı bir yapıda görülmektedir.

2000'li yıllarda Maltepe ve Dumlupınar Üniversitelerinde iki çizgi film bölümü daha açılmıştır. 2008 yılında ise kurulan ilk yerli çocuk kanalı TRT Çocuk ile devlet yeniden yerli yapımlara destek vermeye başlamıştır. Oldukça ilgi gören bu kanal ile birlikte birçok çizgi film yapım şirketi kurulmuştur. Bu yapımlar arasında *Pepee* (2008) büyük beğeni toplamasına karşın karakterlerin konuşturulması açısından karikatürist geleneğin bilgisayara uyarlanmış bir devamı olmaktan ileri gidememektedir. *Keloğlan*(2010) ve *Cille* (2011) gibi diğer beğeni toplayan yapımlarda da aynı biçimde konuşmalara genel olarak gereken özenin gösterilmediği, bazı sahnelerde ağız biçimlerini tutturmaya yönelik çabalar gözlenmektedir. Bu da ortada bir yöntemden çok canlandıran kişilerin, kişisel ilgileri ile kısıtlı ama özverili denemeleri olduğunu düşündürmektedir.

2005 yılında yapılan *Çanakkale Geçilmez* adlı çizgi film, uzun metraj olması açısından dikkatleri çekmektedir. Ancak bu film düşük bütçe ve kısa zaman gibi nedenlerle canlandırma bir film olmaktan çok hareketli bir çizgi roman görünümü taşımaktadır. Dolayısı ile ağız hareketleri, karikatürist gelenekte olduğu gibi biçimsel kalmaktadır. Oysa uzun metraj, karakterleri konuşturmaya yönelik gereksinimin

⁵² E. T. Özgür ile (tarihsiz) yapılan internet aracılığı ile görüşme.

televizyondan daha fazla hissedildiği bir biçimdir. Yalnız burada da işin mükemmelleşmesinin, gelir ve harcanan emeğin geri dönüşüne bağlanmakta olduğu görülmektedir. Sonuç olarak da diğer çoğu yapımda olduğu gibi risk almaktan uzak bir yaklaşım ortaya çıkmaktadır.

Bu dönemde başarılı reklam filmleri gerçekleştirmiş *Anima*, *Sinefekt* ve *İmaj* gibi şirketler yapımlarına devam etmişlerdir. Bu şirketler, ekonomik gereksinimleri yeterince sağlayabildikleri için nitelikli reklam filmleri gerçekleştirmekle birlikte karakterleri konuşurma konusunda genel olarak başarılı örneklerle sahip olamamışlardır. Başarılı birtakım denemeler de ürünlerin arkasında saklı kalmış, bol hareketli ve renkli sahneler arasında fark edilemez duruma düşmüştür. *Çelik* ve *Vadaa*'lar gibi kilometre taşı olmuş reklam filmlerine bakıldığında da karakterlerin ağız yapıları dolayısı ile konuşma açısından yine dikkate değer bir yapı görülmemektedir. Bu tür yapımlarda görülen canlandırmalar çok kaliteli olmakla birlikte diyaloglar beden ifadelerinin arkasında kalmıştır.

2010 yılından günümüze kadar olan sürece bakıldığında, çizgi film üretimin büyük oranda arttığı görülmektedir. Yeni yapımlar ve eğitimli sanatçıların sayılarındaki artış artık yalnızca tanıtım filmleri ve tv dizileri ile sınırlı kalmamış, birçok uzun metrajlı çizgi film de üretilmeye başlamıştır.

2013 ve 2014 yılları canlandırma karakterlere dayalı, birbirinden farklı türlerde üç uzun metraj filmin gösterime girmesi ile bu anlamda hareketli yıllar olmuştur. Önce tv dizisi olarak düşünülen ve daha sonra bölümlerin birleştirilmesi ile uzun metraj olarak gösterime giren *Ayas*(2013) kukla animasyonu denilebilecek bir tarzda, çizimlerin bilgisayar aracılığı ile iskeletlendirilmesi ile yapılmış bir çizgi filmidir. *Uzay Kuvvetleri 2911*(2014) tamamı üç boyutlu bilgisayar canlandırma bir bilimkurgu filmidir ve karakterler hareket yakalama teknolojisine dayanmaktadır. *İksir*(2014) filmi ise gerçek oyuncular ile bilgisayarda canlandırılan çeşitli hayvanların rol aldığı bir başka tür olarak sinemalarda izleyicileri ile buluşmuştur. Bu üç film karakterlerin konuşurulması bakımından incelendiğinde ağız biçimlerinin seslerle uyumu konusunda özensiz davranıldığı, teknolojideki gelişmelerin karakterlerin konuşurulmasında tek başına yarar sağlamadığı görülmektedir.

Son dönemlerde üretilen yerli çizgi filmlere görsel olarak bakıldığında gelişen teknolojiye iyi yararlanıldığı ve göz alıcı bir etkiye sahip oldukları söylenebilir ancak konuşmaya başladıkları anda çıkan seslerle ağızların uyumsuzluğu hemen dikkat

çekmektedir. Bu durum karakterlerin gerçekten yaşıyor izlenimini büyük ölçüde azaltmaktadır. Karakterlerin konuşurulmasında bu duyarsızlığın nedeni olarak, yabancı çizgi filmleri izlemekten gelen bir dublaj alışkanlığı olduğu söylenebilir. Ayrıca televizyon yayıncılığında gelen hızlı ve düşük maliyetli yaklaşımın etkisinden de söz edilebilir. Bu yaklaşıma özellikle anime olarak adlandırılan Japon tv dizilerinde sık rastlanılmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile bu konuda birçok yeni araç üretilmeye başlamıştır. Yine de tüm gelişme ve devam eden kısıtlamalar kapsamında karakterlerin başarılı bir biçimde konuşurulması açısından tutarlı, yöntemli ve Türkçenin ses yapısına özel bir konuşurmanın varlığından söz edilememektedir.

1.1.1.2. Sinemada ve çizgi filmde ses biçimleri

1.1.1.2.1. Film sesi

Film sesini açıklamak için öncelikle sesin oluşumu ve duyumsama kavramlarının, çizgi film kuramcısı Beauchamp'ın iki modeli üzerinden tanımlanmasında yarar görülebilir. İlk model sesin oluşumu ile ilgilidir. Beauchamp sesin fiziksel dünyada üç temel gereksinime gerek duyduğunu belirtmektedir. İlk olarak akustik enerjiyi doğuran, örneğin tabanca gibi, bir *ses kaynağı* olmalıdır. İkincisi, bu enerjiyi taşıyan hava, su, duvar gibi alıcıya ulaştıran bir *taşıyıcı* bulunmalıdır. Ve son olarak bu enerji, bir mikrofon ya da dinleyicinin kulağı gibi bir *alıcıya* ulaşmalıdır. Böylelikle ses kaynağından aktarılan enerji, sinir uyarımları ile beyne iletilmekte ve ses olarak algılanmaktadır. Çizgi film sanatçısı burada sözü edilen durumu görselleştirmekte, ses tasarımcısı ses ile ilgili kısımları oluşturmakta ve izleyici bu işleyişin son kısmını tamamlamaktadır. Sesin deneyimlendiği ikinci model ise *duyumsama (audia-tion)* olarak tanımlanmaktadır. Bu modelde ses, fiziksel bir yapıdan çok zihinsel bir yapıdadır. Örneğin bu satırlar sessizce okunurken, okuyanın beyninde fiziksel dünyada duyuyormuş gibi algılanmaktadır. Aynı biçimde çizgi film sanatçıları, tasarım süreçlerinde sesleri bu biçimde duyumsamakta; beste ve ses sanatçıları, seslendirme sırasında tasarımlarını kavramsallaştırmaktadır. Duyumsanan ya da kavramsallaştırılan bu sesin film üzerindeki karşılığı (birincil kişi

olarak) *dış sestir* ve izleyicilerin, gördükleri karakterlere ait düşünceleri duymalarını sağlamaktadır.⁵³

Karakterleri konuşurmanın asıl alanı olan ses türü, film sesleri içerisinde *konuşma(vocal) sesi* olarak tanımlanmaktadır. Yukarıda sözü edilen fiziksel ses ve duyumsanan ses tanımlarından hareketle, çizgi film ile sinema arasındaki şu önemli farktan söz edilebilir: Sinemada konuşmalar çekim sırasında ya da sonrasında filme eklenmektedir. Buna karşın, çizgi filmde önceden kaydedilen konuşmalara göre hareketlendirme yapılabilmektedir. Çizgi film sanatçısı, kaydedilen konuşmayı hareketlendirmeye başlamadan önce zihninde duyumsamakta, görselleştirmekte ve sahnesini oluşturmaktadır. Bazı çizgi filmlerinin çoğunlukla sonradan seslendirildiği görülse de, karakterlerin konuşturulması açısından bu çizgi filmlerde de durum aynıdır. Diyalogların sonradan eklendiği çizgi filmlerde beden hareketlendirilmekte, dudak kısımları bu sırada boş bırakılmakta ve ses eklendikten sonra yine ses kaydına göre ağız kısımları tamamlanmaktadır.

Film sesi, konuşma dışında daha birçok biçimde oluşabilmektedir. Bu biçimler farklı kuramcılar tarafından farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. Örneğin Barsam, film sesini *türüne, algısına ve kaynağına* göre çeşitli ana ve alt bölümlere ayırmaktadır⁵⁴. Bu ayrımlar kısaca şu biçimde özetlenebilir:

Türüne göre: Konuşma, Ortam sesleri, Müzik ve Sessizlik

Algısına göre: Perde, Gürültü seviyesi, Nitelik ve Kaynağına uygunluk

Kaynağına göre: İzleyici ve filmdeki karakterler tarafından duyulan(diegetic)-yalnızca izleyici tarafından duyulan ses(non-diegetic), Görüntü içi-görüntü dışı ses, İç ses-dış ses.

Sinema kuramcısı Michel Chion da sesleri; *nedensel, anlamsal ve ayıklanmış* olarak üçe ayırmaktadır⁵⁵. *Nedensel ses*, görülenler ve onlardan çıkan sesler arasında gerçekçi bir neden-sonuç ilişkisiyle oluşmaktadır. Diğer bir deyişle eğer gördüğünüz bir inekse duyduğunuz da bir inek olmalıdır. Çizgi film kuramcısı Beauchamp, nedensel seslerin gerçekliğin amaçlandığı durumlarda kullanışlı olduğunu, bununla birlikte çizgi filmde kullanıldığında yeteri kadar dramatik etki yaratmadığı ve ortam dışı kaldığını belirtmektedir.⁵⁶ Nedensellik sinemanın aksine, çizgi filmlerde farklı bir boyutta yer

⁵³ R. Beauchamp (2013). *Designing Sound For Animation*, Focal Press, Massachusetts, s.3.

⁵⁴ R. Barsam (2006). *Looking at Movies: An Introduction to Film*, New York: W. W. Norton & Company, s.373.

⁵⁵ Beauchamp, 2013, **a.g.k.**, 17

⁵⁶ Beauchamp, 2013, **a.g.k.**, 17

almaktadır; örneğin bir inek ya da karga bir insan gibi konuşabilir. Kendi doğasının dışında farklı sesler çıkarabilir. *Anlamsal ses*, sesin kendisinden çok içerdiği anlama odaklanan sesi tanımlamak için kullanılmaktadır. Örneğin, doğal bir konuşma anlamsal sesin en açık örneği iken, mors kodu ya da yabancı dildeki bir konuşma çeviri gerektirmektedir. *Ayıklanmış ses* ise daha önceden kaydedilen seslerin belirli bölümlerinin aslının dışındaki yerlerde kullanılmasıdır. Örneğin *Aslan Kral(1994)* adlı çizgi filmde *Mufasa* adlı aslanın konuşması, kimi zaman gerçek aslan kükreme sesi ile birleştirilmiş ve böylelikle dramatik etki arttırılmıştır.

Çizgi film kuramcısı Paul Wells ise film sesinin öğelerini 13'e ayırmaktadır. Bunlar arasında *dış ses-yorumcu ses*, *tekli konuşma*, *karşılıklı konuşma*, *sözsüz müzik*, *sözlü müzik* ve *ses efeklerinin* her birini, “*izleyici ve filmdeki karakterler tarafından duyulan*” ve “*yalnızca izleyici*” tarafından duyulan sesler olarak ikiye ayırmıştır. *Ortam sesi* ise böyle bir ayırımın dışında tutulmuştur. Sesin ton, perde, yoğunluk, yankı gibi özelliklerinin çizgi film yapısını desteklemekte olduğunu belirten Wells, bu özelliklerin konuşma içinde ayrı bir yeri olduğunu vurgulamaktadır. Sözü edilen özellikler çizgi film yapım sürecinde seslendirme sanatçıları tarafından ortaya konulmaktadır. Bu özellikler; ‘gerçek’ dışı kullanım, senaryo metninde tanımlanamayan sesler, açık mimikler ve karikatür derecesinde karakterleştirmelerdir. Bu tür seslendirmeyi gerçekleştiren ünlü sanatçılara örnek olarak *Mel Blanc* ve *Dawes Butler* gösterilebilir.⁵⁷

Sözü edilen sınıflandırmalar içerisinde yer alan müzik ile diyalog arasında vurgu ve alt anlamların güçlendirilmesi gibi önemli ilişkiler bulunmaktadır. Beauchamp, bu ilişkiyi şöyle açıklamaktadır:

Müzik, diyalog ile çelişecek ya da onu zenginleştirecek birçok öge içerebilir. Melodinin bir diyalogdan dikkati çekmeye yönelik gücü bulunduğundan dolayı film müziği yapanlar önemli bir diyalog sırasında etken bir müzik kullanmaktan kaçınılmaktadırlar. Ancak konuşmadaki vurguların, arka plandaki müzikle güçlendirildiği çizgi film sahneleri yapılabilmektedir. Örneğin *Anastasia(1997)* filminde, *Comrade Phlegmenkoff* adlı karakterin “And be gratefull, too.” biçiminde bir konuşması bulunmaktadır. Bu cümlede geçen her bir sözcük filmde azalan minör akorlarla desteklenmiş ve böylelikle anlatıma duygusal bir ağırlık kazandırılmıştır. Vurgu akorları konuşma ile birlikte bir ses efekti gibi iş görmektedirler. Etkili film müziklerinin, diyalogun alt anlamını güçlendirmesine karşın, sözlü müzikler kolaylıkla diyaloga çelişmektedir. Dolayısı ile bu tür kısımlarda sözsüz müzikler tercih edilmektedir. Müzikal çizgi filmlerde ise öykünün ana noktalarını açıklamak için konuşma ve müziğin iç içe geçtiği bir yaklaşımın tercih edildiği görülmektedir.⁵⁸

⁵⁷ P. Wells (1998), *Understanding Animation*, London: Taylor & Francis, s. 97-98.

⁵⁸ Beauchamp, 2013, **a.g.k.**, 33

Çizgi filmler ile müzik, çok yakın bir ilişki içerisinde. Reito Adachi, çizgi filmlerin kolaylıkla müzik eklenebilir özgün bir yapıda olduğunu belirtmektedir. Çünkü çizgi filmlerin biçim değiştirebilir ve yalın bir yapısı bulunmaktadır. Çizgiler kolaylıkla abartılabilmekte ve renkler çeşitlendirilebilmektedir. *Nightmare Before Christmas (1993)* ve *Alice in Wonderland (1951)* gibi filmlerden örnek veren Adachi bu filmlerdeki diyalogların çoğunlukla metnin şarkı söyler gibi okunduğu yapısına dikkat çekerek, bu tür anlatı şarkılarının, konuşma ve şarkı söyleme arası bir yapıda olduklarını vurgulamaktadır.⁵⁹

Özetle, sinema ve çizgi film kuramcılarının ses üzerindeki ortak görüşlerinden yola çıkılarak çizgi filmde karakterlerin konuşturulması, şu başlıklar altında toplanabilir: *Sesin duyumsanması, konuşma sesleri (tekli- karşılıklı), sessizlik, sözlü müzik, perde-gürültü seviyesi-nitelik ve kaynağına uygunluk, izleyici ve filmdeki karakterler tarafından duyulan ses, görüntü içi ses, nedensel ses ve ayıklanmış ses.*

Film sesinin işlevleri

Sesin, başlangıcından bugüne filmlere eşlik ettiği görülmektedir. Bu eşlik, gerek sessiz dönemdeki anlatıcılarla, gerek canlı piyano müzikleriyle ve gerek teknolojinin günümüzde getirdiği çok boyutlu olanaklarla, anlatı üzerinde son derece etkili olmuş ve olmaya devam etmektedir. Bu süreç genel olarak değerlendirildiğinde film sesinin, izleyici üzerinde farkındalık yaratmak, beklenti oluşturmak, bakış açısının dışavurumunu sağlamak, ritim ve abartı katmak gibi işlevleri olduğu görülmektedir. Bunlara ek olarak; karakter oluşturmak, devamlılık ve zaman algısı sağlamak, vurgu yaratmak ve görünenin dışındaki alanı anlatıya katmak gibi işlevleri de öne çıkmaktadır. Ayrıca sesin havadaki yayılım özelliği, sahneye derinlik katmak için kullanılmaktadır. Geçişleri yumuşatma, sahneler arasında tutarlılık sağlama, gerilim-rahatlık sağlama özellikleri ile sinematik zenginlik oluşturulmaktadır.

Sözü edilen işlevler sinema yapımlarında ses tasarımcıları tarafından gerçekleştirilmektedir. Bilindiği üzere çizgi filmciler, çizim ya da bilgisayar aracılığı ile karakterlerini konuşturmaktadırlar. Oyuncular bunun için bedenlerini, müzisyenler ise

⁵⁹ R. Adachi (2012), *A Study of Japanese Animation as Translation*, Florida,USA: Boca Raton,s.44.

bestelerini ve mzik aletlerini kullanmaktadırlar. Ses tasarımcıları ise çizgi filmciler, oyuncular ve mzisyenlerden farklı olarak kaydedilmiş sesleri kendilerine araç edinmişlerdir. Diğer bir deyişle ses tasarımcıları, ses efektleri ve mzikler ile sahneleri anlamlandırmakta, zenginleştirmekte ve bu sahneleri ağız hareketleri olmadan, *duyumsatma* yolu ile konuşturmaktadırlar.

Çizgi film sanatçıları için çizelgelerinde yazılan diyalogları “okumak” ne kadar önemli ise filmdeki ses ve mzikleri okumak da aynı derecede önemlidir. Bu seslerdeki vurgu, duygu durumlarını karakterlerin hareketlerine yansıtabilmek ve hatta mziğı konuşturabilmek derecesinde yapılmış eserler bulunmaktadır. Örneğın *Music Land(1935)* çizgi filminde klasik ve caz mzik arasındaki bir aşk ve çatışma ilişkisi mzik enstrmanları aracılığı ile anlatılmıştır. Eser, Prokofiev’in nl mzikali *Peter ve Kurt*’da olduğı gibi konuşma yerine enstrman seslerin kullanılması ile dikkat çekmektedir.



Grsel 1.32. *Music Land* (1935) filminden bir kesit.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=dihJ1w48Jh0> (Erişim tarihi: 15.05.2016)

Disney’in mzik ve sesle ilgisi özellikle 1928 yapımı *Steamboat Willie(1928)* filmine kadar uzanmaktadır. Bu filmin başarısı Walt Disney’i *Gallopın’ Gaucho* (1928) ve *Plane Crazy* (1929) filmlerini ses eşlemeli olarak yapmaya yöneltmiştir. Bu iki film önceden sessiz olarak sunulmuştur. Sessiz filme dönüşüm beklendiğinden çok daha zor olmuş ve Disney böylelikle ses ve görünt arasındaki ilişkinin düşünldüğnden çok daha sıkı bir biçimde etkileşimli olduğunu fark etmiştir. Anlatı, çizgi film görünts ve sesin filme katılımı tam olarak sağlandığıında etkili olmaktadır. Bu etkiye karşın tarihi süreçte ses, görünt karşısında ikinci plana atılmış bir durumdadır. Birçok deneyimli çizgi film sanatçısı başarılı bir sesin duyulduğndan fazlasını hissettirdiğı ve sesin filmin

başarısında %70' e kadar rolü olabileceği görüşündedir.⁶⁰ Beauchamp ise sesin filmin başarısındaki rolünü, ses ve görüntü açısından şu şekilde değerlendirmektedir:

“Fotoğrafta bir resmin bin sözcüğe bedel olduğu söylenir. Radyoda(ağlın tiyatrosunda) ses bir milyon resme denk düşmektedir. Çizgi film görüntü ve sesin her ikisini sonuna kadara kullanarak bu ikisinin toplamından daha büyük bir biçim oluşturmaktadır. Ancak bizim görselliği ve sesliliği işleme becerilerimizde temel farklılıklar bulunmaktadır. Örneğin, dinleyiciler duyumsal bilgilendirmeleri görsellerinden daha çabuk biçimde anlamlandırabilmekte, bellekte tutabilmekte ve işleyebilmektedir. Karmaşık görseller sahnenin tam anlamıyla biçimlendirilebilmesi için birkaç defa tekrar gösterime gerek duymaktadır. Buna karşın, karmaşık sesler sınırlı sayıdaki birkaç dinleyişten sonra da anlaşılabilir. Birleştirildiğinde, ses karmaşık görselleri ve belleğe saklamayı kolaylaştırmaktadır. Hızlı hareketlere ve geçişlere dayanan çizgi filmler etkili bir ses tasarımı ile daha sağlam bir yapı kazanmaktadır.”⁶¹

Beauchamp, sözlerini daha iyi açıklamak için klasik bir Warner Brothers çizgi filmi üzerinde yapılan bir deneyi örnek vermektedir. Deneyde film iki farklı gruba ayrılmış izleyicilere izletilmiş ve ardından filmin konusu ve görsellerle ilgili olarak birtakım sorular sorulmuştur. Alınan yanıtlar karşılaştırıldığında sesin izleyicilerin anlamasını kolaylaştırdığı ve görsel olarak belenmesini arttırdığı ortaya çıkmıştır. Beauchamp sesin bir bakış açısı sağlayarak film geçişlerinde kılavuzluk ettiğini, anlatıya açıklık kazandırdığını ve duygulanımları arttırdığını ifade etmektedir. Böylelikle izleyicinin dikkatini dağıtan karmaşık sahnelerde ses, gösterilmek isteneni vurgulayabilmektedir⁶².

Sonuç olarak yukarıda görüldüğü üzere film sesinin, anlatı üzerinde izleyicinin algısını yönlendirmek ve güçlendirmek, izleyicilerin duygularını etkilemek, film anlatısında belirleyici rol oynamak gibi birçok işlevleri bulunmaktadır. Bu işlevler yeri geldiğinde diyalogun yerine bile geçebilmektedir. Çizgi film sanatçılarının diyalog kadar dikkate aldığı film sesi hem karakterler üzerinde etkili olmakta, hem de anlatı akışı üzerindeki gücü ile sahnenin duygusundan sahnede oluşan hareketlere kadar değişim yaratabilmektedir.

⁶⁰ Beauchamp, 2013, **a.g.k.** s.17

⁶¹ Beauchamp, 2013, **a.g.k.** s.18.

⁶² Beauchamp, 2013, **a.g.k.** s.18.

1.1.1.2.2. Diyalog (Konuşma)

Diyalog filmlerde önemli bir yere sahiptir ve filmin iyi ya da kötü olması üzerinde belirleyici olabilmektedir. Başlangıçta teknik nedenlerden dolayı diyalogların görüntüyle birlikte kaydedilemediği görülmektedir. Diyalogun eksikliği önceleri ara başlıklarla giderilmeye çalışılmıştır. Bu ara başlıklarla “okunan” diyalog metinleri, sesin gelişi ile ortadan kalkmış ve artık “duyulmaya” başlamıştır. Hem sinemada hem çizgi filmde, diyalogun gelmesi ile birlikte oyuncuların ve karakterlerin doğallığa kavuştukları ve abartılı beden hareketlerinden kurtuldukları söylenebilir. Abartılı beden hareketleri yerine sözlerle ifade edebilme, diyalogun oyunculığa getirdiği en önemli kazanımlardan birisidir. Bu ve benzeri kazanımlar oyunculukların yanı sıra, filmin niteliği ve anlatısı gibi diğer alanlar üzerinde de etkili olarak görülmektedir.

Diyalog, gerektiği biçimde ve yerde kullanılması gereken bir anlatı aracıdır. Beden hareketlerini rahatlattığı gibi, bu hareketler tarafından desteklendiğinde daha etkili bir özellik kazanabilmektedir. İzleyicilerin karakterler ile özdeşleşmelerinde diyalog büyük önem taşımaktadır. Gerçekte var olmayan biçim ve nesnelerin hareketlerine konuşmalar eklenince, karakterlerin canlı oldukları izlenimi artmaktadır. Çünkü diyalog bir anlamda içsel bir dışavurumdur ve var olmayan karakterlere bir iç varlık katmaktadır. Diyalog yalnızca mekanik bir ses değil, içinde düşünce ve duyguların yoğun olduğu bir ileti biçimidir. Dolayısı ile doğru biçimde yapıldığında film görselliğine ek olarak tonlama, vurgu ve uyum gibi nitelikler ile birlikte oluşmakta ve izleyicilerde özdeşleşme sağlamaktadır. Yalın, ölçülü ve doğal olduğu oranda etkili olmaktadır.

Diyalogun işlevleri

Sinema ve çizgi filmde diyalog, görüntü ve ses kadar önemlidir. Diyalogun en temel işlevi öykü, karakterler ve izleyici arasında iletişim kurarak filmin akışını sağlamaktır. *Bir Senaryo Yazmak* adlı kitabında Chion, diyalogun işlevleri konusunda sinema kuramcılarının farklı görüşlere yer vermektedir. Bunlardan *Sidney Field*, diyalogun işlevleri konusunda “karakter ve eylemleri” üzerine yoğunlaşmıştır. Field karakterler ve

bu karakterlerin eylemleri üzerinde diyalogun işlevlerini, olayları ilerleten ve bu olayları yorumlayan bir tanım çerçevesine oturtmaktadır.⁶³

Diğer yandan *Dwight V. Swain*, “duygu ve durum değişimleri ile öyküye getirilen sürekliliğin” önemini vurgulamaktadır. Swain, diyalogun, hareketin hızını kesmeden bu değişimler hakkında bilgi verdiğini ifade etmektedir.⁶⁴ *Stempel* ise diyalogun inanılır ve ilginç olmasının yanısıra alt anlamlara vurgu yapmaktaki işlevine işaret etmektedir.⁶⁵ *Herman* ise bir sözcüğün yinelenmesi, tümcenin bir bölümünü yineleyerek karşısındakinin sözünü sürdürmek, soru ve yanıt yöntemi, soruyu soruyla yanıtlama, aynı anda iki konuşmanın gerçekleşmesi, konuşmaların ilerlemesi, karşısındakinin sözünü kesme gibi, konuşmaların belli bir devingenlik içinde birbirine bağlamanın yollarını önermektedir.⁶⁶

Overhearing Film Dialogue kitabında diyalogun amaç ve göstergelerinden söz eden Sarah Kozloff’un diyalog üzerine görüşleri oldukça ayrıntılıdır⁶⁷. Kozloff görüşlerini dokuz madde ile şöyle özetlemiştir:

Anlatının merkezinde gelişmekte olan temel diyaloglar;

- Olayları, eylemleri ve ortamları belirtmek,
- Öyküdeki nedensellikleri iletmek,
- Öyküdeki olayları canlandırmak,
- Karakterleri açığa çıkarmak,
- Gerçeklikle uyumu sağlamak (Örn: Konuşma dilinde, Konuşmadaki doğallık ve ayrıntılar, izlenenin film değil gerçek olduğu algısını besler.)
- İzleyicinin bakış açısını ve duygularını yönlendirmek.

Estetik, düşünsel ve ticari yanları bulunan diyaloglar;

- Dilin kaynağını dışa vurma (Sinematik anlatımdan ayrı olarak şiirsel, mizahi, hicivli ya da karakterlerin öykülerine yer verme)
- Konusal iletiler, yazar yorumu, alegori(kinaye)
- Yıldız dönüşleri için fırsat (Kendilerine özgü sesleri olan oyuncular için özel diyaloglar)

⁶³ S. Field.(1979) *The Foundations of Screenwriting, A Step by Step Guide*, New York: Delta Book, s.(belirtilmemiş) dan aktaran M. Chion,(1992). *Bir Senaryo Yazmak*, İstanbul: Afa Yayıncılık, s. 103.

⁶⁴ D. V. Swain(1976). *Film Script Writing*, New York: Hasting House Publishers, s.(belirtilmemiş) ‘dan aktaran Chion,1992, **a.g.k.** s.103.

⁶⁵ T. Stempel.(1982). *Screenwriting*, London: As Barnes and Co, San Diago, The Tantivy Press, s.(belirtilmemiş),’ dan aktaran Chion,1992, **a.g.k.** s.103-104

⁶⁶ L. Herman.(1952). *A Practical Manual of Screenwriting For Theater and Television Films*, New York: A Meridian Book, s.144’den aktaran Chion,1992, **a.g.k.** s.104

⁶⁷ S. Kozloff,(2000), *Overhearing film Dialogue*, London: University of California Press, Ltd. s.33.

Yukarıda belirtilenlere ek olarak diyalogun yalnızca izleyicinin değil, filmdeki karakterlerin duygularını da yönlendirdiği söylenebilir. Örneğin *Monsters University* (2013) filminde diyalog, karakterler üzerinde bu türden bir işlev görmekte ve ayrıca yukarıda belirtilen birçok maddenin özelliklerini taşımaktadır:

Büyük canavar: Bu gerçekten tehlikeliydi çocuk. Senin içerde olduğunu fark edemedim bile!

Mike: (Yüzündeki gülümseme kaybolur ve üzülür)

Büyük canavar: Vay be! (kızgınlığı gurura dönüşür) Senin içerde olduğunu ben bile fark edemedim. Hiç fena değil çocuk. (Şapkasını Mike'ın başına takar)

Mike: (Üzüntüsü kaybolur, tebessüm eder)



Görsel 1.33. *Monsters University*(2013) filminden kesitler

Kaynak: Rae, K.(Yapımcı) ve Scanlon, D. (Yönetmen). (2013). *Monsters University*. [Film]. ABD: Pixar.

Ken Anderson, çizgi film sanatçılarının diyalogun ton, yapı ve söyleniş biçiminden yararlandıklarını belirterek bunu karakterlerine yansıttıklarını belirtmektedir.⁶⁸ Diyalogun karakterin açığa vurulmasındaki işlevi, özellikle hareketin yetersiz kaldığı durumlarda öne çıkmaktadır. Diyaloglar da aynen görünüş ve beden dili gibi karakterin özelliklerini taşımaktadır. Konuşma biçimi, tonlama, seçilen kelimeler; kısacası konuşmanın nasıl yapıldığı, konuşan kişi hakkında bir fikir sağlamaktadır. Her insanın farklı kişiliği, farklı görünüşü olduğu gibi farklı, özgün konuşma biçimi vardır. Çizgi filmde karakterler kendi amaç, tutum, istek ve içinde buldukları duygu değişimlerini bu biçimler ile izleyiciye iletmektedirler. Örneğin *Kung Fu Panda*(2008) filminde Panda Po ile ördek babası arasında şöyle bir diyalog geçmektedir:

Baba: Po, işler yolunda gitmediği için üzüldüm. Demek ki kaderin bu değilmiş. Herşeyi unut.

Kaderin önünde seni bekliyor. Hepimiz erişteciyiz. Damarlarımızda çorba akıyor.

Po: Bilmiyorum baba. Açıkçası bazen oğlun olduğuma bile inanamıyorum.

Baba: Uzun zaman önce söylemem gereken şeyi açıklama zamanım geldi sanırım.

⁶⁸ Larson, E.(1982). *Entertainment VIII: "Dialogue for Animation*,
http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt8_Dialog.pdf (Erişim tarihi: 15.05.2016)

Po: Peki?

Baba: Gizli malzemeli çorbamın gizli malzemesi...

Po: Oo?

Baba: Buraya gel. Gizli malzeme sadece... bir hiç!⁶⁹

Çözümün belirlenmesi, alt anlamların oluşturulması gibi işlevlerinin yanı sıra, olayları açıklamak için diyalogdan *dış ses* olarak yararlanıldığı da görülmektedir. Kimi zaman bu ses filmde ayrı bir ses iken kimi zaman da ekranda görünen karakterin bir iç sesi olarak anlatıda kullanılabilir. Örneğin çizgi filmde hayvanların konuşmaları sıkça rastlanan bir durumdur ve genellikle hayvanlar, insanlar gibi ağız hareketleri ile konuşabilmektedirler. Karakterlerin gerçekçi olması dolayısı ile *Mononoke Hime* (1997) filminde hayvanların konuşmalarında böyle bir insansı konuşma yerine gerçekçi bir konuşma gereği duyulmuştur. Bu gerçekliği korumak için hayvanların konuşmaları çene hareketlerinden bağımsız biçimde ve dış ses olarak verilmiştir. Ancak bu sırada görüntülerdeki konuşma ağız biçimlerine eşlenmemiş bir biçimde tutulmuş ve hayvana özgü doğal bir hareket gibi yansıtılmıştır.



Görsel 1.34. *Mononoke Hime*(1998) filminden bir kesit.

Kaynak: Suzuki, T.(Yapımcı) ve Miyazaki, H. (Yönetmen). (1998). *Mononoke Hime*. [Film]. Japonya: Ghibli.

Diyalogun karakterlerin iç dünyasını olduğu kadar fiziksel dünyayı göstermek amacıyla kullanıldığı durumlarda, kamera izleyicileri farklı ortamlara taşıyabilmektedir. Bununla birlikte bulunulan yerin tanımlanması için kimi zaman kameranın yerine diyaloglara gerek duyulmaktadır. Örneğin senaryo gereği *Treasure Planet* (2002) filminde karakterlerin kapalı ortam bulunmaları gerektiği bir anda yerler, diyalog ile

⁶⁹ Berger, G. (Yapımcı) ve Osborne, M. (Yönetmen). (2008). *Kung Fu Panda*. [Film]. ABD: Dreamworks.

belirtilerek izleyicilere filmi kolaylıkla izlemelerini sağlayacak açıklamalar yapılabilmektedir. Diyalogun bu türden işlevleri ile birçok yer ve ortam görüntüden değil yalnızca karakterin sözleriyle tanımlanabilmektedir.



Görsel 1.35. *Treasure Planet* filminden bir kesit

Kaynak: Vecho, P.(Yapımcı) ve Musker J. (Yönetmen). (2002). *Treasure Planet* [Film]. ABD: Disney.

Diyalogun işlevleri konusunda öne çıkan özelliklerin özetle şunlar olduğu görülmektedir: iletişim sağlama, karakterler ve değişimler aracılığı ile olayları iletme, alt anlam oluşturma, hareket ve görüntünün yetersiz kaldığı olay ve ortamları açıklama. Yukarıda belirtilen özelliklerden anlaşılacağı üzere diyalogun işlevleri yalnızca konuşma ile sınırlı kalmamakta, oldukça geniş bir alanda etkisini gösterebilmektedir.

1.1.1.3. Çizgi filmde karakterlerin konuşurulması ile ilgili çalışmalar

Gelişen teknoloji ile birlikte, çizgi film karakterlerinin konuşurulması konusunda başarılı çalışmalar gerçekleştirilmesine karşın, hızlı üretim nedeniyle bu konunun zaman zaman göz ardı edildiği görülmektedir. Karakterlerin konuşurulması konusunda gösterilen önem, genellikle büyük şirketlerin dev sinema prodüksiyonları ve bazı çizgi film sanatçılarının ve stüdyoların özverileri ile sınırlı kalmıştır. Ülkemizde de hem sinema hem de çizgi film üretiminin az olması, yabancı yapımların dublajlarıyla izlenilmesi, altyazı okuma kültürünü geliştirmiştir. Neredeyse bu durum, sessiz sinema dönemindeki ara başlıkları anımsatmaktadır. İzleyiciler artık karakterlerin yüz ve beden ifadelerinden çok, filmi ‘duyarak’ izlemeye yönelmişlerdir.

Çizgi film karakterlerinin konuşurulmasında Türkiye’de birtakım yetersizlikler görülmektedir. Reklam ve uzun metraj çizgi film yapımlarında bütçenin geniş tutulması

bazı olanaklar sağlamasına karşın, karakterlerin konuşutulması sorununda durum değişmemektedir. Örneğin son dönemlerde başarılı Türk çizgi film yapımı olarak gösterilen *Kötü Kedi Şerafettin(2016)* filmi, son derece nitelikli ve özenli bir biçimde canlandırılmasına karşın karakterin konuşutulmasında yüz ve beden ifadelerinde ve ağız yapılarında birtakım sorunlar görülmektedir. Bunun başlıca nedeni olarak ülkemizde karakterlerin konuşutulması konusundaki kaynakların yabancı dillere göre hazırlanmış olmaları söylenebilir. Ayrıca bu konu, televizyon dizilerinde ve bu dizilerden uyarlama sinema çizgi filmlerinde çoğu zaman düşük bütçe ve hızlı üretim baskısı gibi kısıtlamalar dolayısı ile göz ardı edilmektedir.

Çizgi film karakterleri insan olabildiği gibi, hayvan veya yüz ifadesi taşımayan herhangi bir nesne olabilmekte, bu karakterler başka biçimlerde konuşabilmektedirler. Çizgi filmlerdeki bu çeşitlilik yalnızca içerik ve biçim ile sınırlı kalmamış, dünyada çok sayıda yöntem ve yaklaşımları da beraberinde getirmiştir. Bu çalışmaların önemlileri şu şekilde sıralanabilir:

1) *Bilimsel ve kuramsal çalışmalar:* Bu konuda temel olacak çalışmaların başında Stanislavski'nin oyunculuk sanatı üzerine geliştirdiği sistemi gösterilebilir. Stanislavski, bilinçaltı sürecinin kullanımında dünyada özellikle oluşturduğu bu oyunculuk sistemi ile tanınan tiyatro yönetmeni ve oyuncusudur. Stanislavski sistemi birçok oyunculuk kuramcısı tarafından incelenmiş ve üzerinde araştırmalar yapılmıştır. Bu sistem karakterlerin konuşutulması bakımından çizgi filmcilere yeni olanaklar ve bakış açıları sağlayabilmektedir.

Stanislavski'nin çalışmalarında işaret edilen bilinçaltına dayalı bir diğer çalışma ise Andrew Buchanan'ın 2009 yılında yayınladığı *Facial Expressions for Empathic Communication of Emotion in Animated Characters* adlı makaledir. Bu makalede yüz ifadelerini okumanın bir bilinçaltı süreci olduğu ve bu yüz ifadelerinde tepkilerimizin bilinçaltı tarafından oluşturulduğu gibi sonuçlar aralarında Murphy ve Zajonc, Mehrabian, Gosselin ve Kirouac gibi bilim insanlarının çalışmaları ile gösterilmektedir. Sözü edilen çalışmalar konuşmalar yerine yüz ifadelerinin oluşumu konusunda anlayış sağlayabilmekle birlikte, bilinçaltı yoluyla karakterlerin konuşutulmasında bir araç olarak çizgi film sanatçılarına yardımcı olabilir. Buchanan'ın makalesi yüz ifadelerini ele

alış biçimi incelenerek karakterlerin konuşurulmasında da geçerli olabilecek bazı nitelikler taşımaktadır.⁷⁰

Buchanan'ın makalesinde sözü edilen bir diğer bilim insanı ise Paul Ekman'dır. Ekman'ın bu çalışmalarından çizgi filmde özellikle Pixar gibi büyük stüdyolar tarafından yararlanılmaktadır. Aynı biçimde Ekman ve Friessen'in *Yüz Hareketleri'ni Çözümleme Sistemi(Facial Action Coding System)* gibi çalışmalarının, *Yüzüklerin Efendisi* filminde bulunan Gollum karakterini *doğrudan aktarım* olarak nitelenebilecek bir biçimde canlandırılırken kullanıldığı, eleştirmenler tarafından inandırıcı olarak kabul edildiği ve filmdeki gerçek karakterler ile duygusal olarak uyum sağladığı bilinmektedir.⁷¹

Diğer taraftan yabancı ve yerli araştırmalarda, çizgi film karakterlerinin konuşurulması konusunda temel kaynak olarak yararlanılabilecek akademik çalışmaların bulunmadığı gözlenmiştir. Karakterlerin konuşurulması konusunda öne çıkan akademik çalışmaların genellikle otomatik konuşma ya da konuşma sentezlemeye yönelik oldukları görülmektedir. Örneğin *Automated Lip-Sync for 3D-Character Animation*⁷² adlı araştırmada ağız biçimleri ve konuşma verileri bilgisayar ortamında karakterlere aktarılmaya çalışılmıştır. *Konuşma işleme ve Türkçenin dilbilimsel özelliklerini kullanarak metinden doğal konuşma sentezleme* adlı doktora araştırmasında Uslu, bir metnin Türkçe olarak otomatik olarak okutulması ve buna doğal konuşma özellikleri kazandırılmasına yönelik bir çalışma gerçekleştirmiştir⁷³. Bu ve benzeri birçok akademik çalışmanın sonuçları incelendiğinde karakterlerin çizgi filmdeki gibi doğal ve inandırıcı bir biçimde konuşmaları konusunda eksiklikleri olduğu görülmektedir. Bu eksikliğin temel nedeni olarak otomatik konuşmanın sinematik anlatımı ve oyunculuğu, yorumu, duyguyu ve bedeni de etki alanına alan bir niteliğe sahip olamayışı gösterilebilir. Bu gibi bilimsel ağırlıklı çalışmalar aracılığı ile geliştirilen yöntemlerin sinema filmleri yerine

⁷⁰ <https://journal.animationstudies.org/andrew-buchanan-facial-expressions-for-empathic-communication-of-emotion-in-animated-characters/> (Erişim tarihi: 09.05.2016)

⁷¹ Kerlow, I. (2004) '*Creative Human Character Animation: The Incredibles vs. The Polar Express*', vfxworld.com'den aktaran Buchanan, <https://journal.animationstudies.org/andrew-buchanan-facial-expressions-for-empathic-communication-of-emotion-in-animated-characters/> (Erişim tarihi: 09.05.2016)

⁷² T. Frank, M. Hoch ve G. Trogemann(1997) , *Automated Lip-Sync for 3D-Character Animation, 15th IMACS World Congress on Scientific Computation, Modelling and Applied Mathematics*, Academy of Media Arts Peter-Welter-Platz 2, D-50676 Cologne, Germany http://www.khm.de/~actor/publications/trogemann/speech_berlin.pdf (Erişim tarihi 09.05.2016)

⁷³ Uslu, B. (2012). *Konuşma işleme ve Türkçenin dilbilimsel özelliklerini kullanarak metinden doğal konuşma sentezleme / Synthesizing natural speech from text using speech processing and linguistic properties of Turkish* , Doktora tezi, Ankara Üniversitesi, Elektronik Mühendisliği.

internet siteleri ve *Crazy Talk*, *ToonBoom* gibi birtakım bilgisayar programları içerisinde kullanıldıkları görülmektedir.⁷⁴

2) *Başarılı çizgi filmlerin yapım süreçlerini anlatan kitap ve belgeseller*: Bu çalışmalarda karakterlerin konuşturulmasına ilişkin temel bilgiler verilmektedir. Bu bilgiler yabancı bir dile göre yapıldıkları için çeviriler bilgi karışıklığına yol açmakta, Türkçe'nin dil yapısına uyarlanmaları gerekmektedir. Ayrıca bu çalışmalar çoğunlukla yalnızca ağız biçimlerine odaklı olarak ve kısa bölümler halinde bulunmaktadır. Bedenin sürece katılması ve konuşmanın duyumsanması ve çözümlenmesi konusunda kapsamlı bir yapı bulunmamaktadır. Oysa başarılı konuşmada asıl olan bu süreçtir. Bu belgesellerde deneyimler çizgi filmciler tarafından aktarılmaktadır. Ancak bu deneyimler bu yapımlara özel olarak yapıldığı için genel değerlendirmeler bulunmamakta ve konuşurmaya ilişkin bir standart oluşturulamamaktadır.

3) *Çizgi filmcilerin bireysel deneyimleri*: Karakterlerin konuşturulması konusunda *Keith Lango*⁷⁵, *Aaron Blaise*⁷⁶ gibi sanatçıların özel olarak internet aracılığıyla deneyimlerini paylaştıkları görülmektedir. Bu paylaşımlar konuşurma konusunda ayrıntılı ve uygulamaya yönelik önemli bilgiler içermektedir. Kitap ve belgesellerden farklı olarak yapım sürecini gösteren videolar konunun açıklanmasında kullanılmaktadır. Ayrıca *John Pomeroy* da oluşturduğu video dersleri ile bedenin de eklendiği bir konuşurma sürecini görselleştirmiş ve konuyu kendi deneyimleri ve stüdyo anıları ile zenginleştirerek çizgi film sanatçılarına ayrıntılı olarak anlatmıştır⁷⁷.

4) *Fonetik*: Çizgi film sanatçılarına konuşurma konusunda yardımcı olabilecek bir diğer alan Türkçe ile ilgili fonetik çalışmalardır. Türkçe'ye özgü niteliklerin belirlenmesinde konuşma ve sesin oluşumunun fiziksel yapısını incelemek, doğrudan çizimlere etkili olacak bir görünümde olmayabilir ancak bu ve yukarıda ifade edilen diğer bilim dalları ve yapılan çalışmaların, çizgi film yapımına yönelik olarak ele alındığında karakterlerin konuşturulmasında yararlı olacağı düşünülebilir.

Karakterlerin konuşturulması konusunda gerek çizgi film sanatçıları gerek izleyicilerin algısı, ilk olarak ağız ve yüz ifadeleri ile üzerine yoğunlaşmaktadır. Alandaki yazılı kaynaklar incelendiğinde de genel olarak benzer biçimde yalnızca ağız biçimleri üzerine yoğunlaşıldığı; konuşma, yüz ifadeleri ve bedeni bütünüyle ele alacak derecede

⁷⁴ <http://www.reallusion.com/crazytalk/default.html> (Erişim tarihi: 09.05.2016)

⁷⁵ <http://www.keithlango.com/tutorials/old/lipSync.htm> (Erişim tarihi: 09.05.2016),

⁷⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=b8OAI0y6QNU> (Erişim tarihi: 09.05.2016)

⁷⁷ <http://taughtbyapro.com/lesson/introduction-animation-dialogue/> (Erişim tarihi: 09.05.2016)

kapsamlı bir çalışma eksikliği olduğu görülmektedir. Oysa çizgi filmde karakterlerin başarılı bir biçimde konuşuyor oldukları izlenimini sağlamak, yalnızca ağız biçimleri ile sınırlı kalmamalıdır. Ayrıca bu bilgileri içeren yabancı kaynakların, Türkçe'ye uymayan özellikleri ile ülkemizdeki çizgi film sanatçıları yanlı yönlendirebilecek nitelikler taşıdıkları saptanmıştır.

Özetlemek gerekirse, çizgi film karakterlerinin konuşturulmasında dünyada başarılı örnekler bulunmasına karşın ülkemizde çizgi film karakterlerinin Türkçe konuşturulmasına yönelik hem kuramsal ve hem de uygulamalı başarılı bir model eksikliği görülmektedir. Karakterlerin konuşturulmasına yönelik bilgilerin araştırılması, değerlendirilmesi ve başarılı konuşurmaya yönelik Türkçe bir modelin oluşturulması bu araştırmanın sorunu olarak belirlenmiştir.

1.2. Amaç

Bu araştırmanın amacı, çizgi film karakterlerinin başarılı bir biçimde Türkçe konuşturulmasıdır. Araştırmada yüz ifadeleri ile birlikte bedeni de konuşmanın bir parçası olarak gören yöntemler, yaklaşımlar ve ilgili alanlar değerlendirilecektir. Bu kapsamda seslendirme-canlandırma ilişkisi incelenecektir. Elde edilen veriler ışığında Türkçe'ye özgü bir model oluşturulacak ve bu alandaki bilgi birikimine katkıda bulunmaya çalışılacaktır.

Araştırmada çizgi film karakterlerini nitelikli bir biçimde konuşturmanın gerekleri ve araştırmanın amacı çerçevesinde sorulacak sorular şunlardır:

- 1) Karakterlerin konuşturulmasında yüz ve bedenin işlevleri nelerdir?
- 2) Karakterlerin konuşturulmasında Türkçe'ye özgü fonetik nitelikler nelerdir?
- 3) Orjinal dil, Türkçe dublaj ve seslendirme biçimindeki konuşmaların, profesyonel bir animasyon sahnesi üzerinde çözümlenmesiyle ortaya çıkan sonuçlar neledir?

1.3. Önem

Bu çalışma, çizgi filmde karakterlerin Türkçe konuşturulması konusunda ülkemizde kapsamlı bir çalışma olmaması, bu konuda görülen sorunlara dikkat çekmek ve bu sorunların giderilmesi konusunda bir model sunması bakımından önem

taşımaktadır. Ülkemizde ve dünyada hızla gelişen animasyon sektöründe Türkiye’de üretilen yapımların daha nitelikli bir duruma gelebilmesi için, akademik ve uygulamaya yönelik çalışmalara gerek duyulmaktadır. Bu bağlamda, karakterlerin Türkçe konuşdurulması konusunda duyulan kaynak eksikliğinin giderilmesi ve sinema, seslendirme ve diğer ilgili olabilecek alanlardaki sanatçılara, akademisyenlere ve öğrencilere bilgi sağlaması bakımından bu çalışma önem taşımaktadır.

1.5. Sınırlıklar

Bu araştırma, karakterlerin Türkçe konuşdurulması ve bununla ilgili yüz ve beden ifadeleri ile sınırlandırılmıştır. Bu çalışmada *rotoscope*, *motion capture* gibi karakterleri doğrudan konuşurma yöntemleri araştırma dışında bırakılmıştır.

1.6. Tanımlar

Dublaj: Yabancı dilde çekilmiş bir filmin Türkçe olarak seslendirilmesidir.

Seslendirme: Yapımı devam eden bir çizgi filmin ilk defa olarak seslendirilmesidir.

Orijinal dil: Bir çizgi filmin ilk olarak seslendirildiği dildir.

Motion capture: Bedenin farklı noktalarına bağlanan vericiler ile gerçek oyuncuların hareketlerinin sayısal olarak bilgisayar ortamına aktarılmasıdır.

Rotoscope: Gerçek görüntü üzerinden çizim yöntemi ile geçilerek bu görüntülerin çizgi film biçimine dönüştürülmesidir.

2. YÖNTEM

Araştırmada yöntem olarak tarama modeli kullanılacaktır. “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır.”⁷⁸ Bu tanım doğrultusunda araştırmada, çizgi film karakterlerinin konuşturulması konusunda çizgi film sanatçılarının kullanmış oldukları yöntemler, ilgili kitap, video, ders ve belgeseller araştırılacak; konuyu çözümlenmeye yönelik tarama modeli sorularına yanıtlar aranacaktır.

Çizgi film karakterlerini Türkçe konuşurma konusunda tarama araştırmalarının gereği olarak çizgi film karakterlerinin tarihsel süreçteki konuşma evrimi, sinemanın sessiz dönemine uzanan bir çerçevede örnekler üzerinden tanımlanmış, temel ve ortak özellikler ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Araştırma sürecinde kapsam, karakterlerin konuşturulmasında bedeni ve karakterleri duyumsama gibi konuları da içine alan bir biçimde genişletilmiştir. Bu noktada seslendirme, tiyatro ve fonetik gibi alanlar, konunun ilişkili olduğu çerçevede yeterlilik gözetilerek değerlendirilecektir. Dolayısı ile söz konusu alanlardaki bilgilerden yararlanılacak, dağınık veya farklı biçimlerdeki veriler bütünleştirilecek ve Türkçe’ye özgü bir model oluşturularak bir uygulama üzerinde gerçekleştirilecektir.

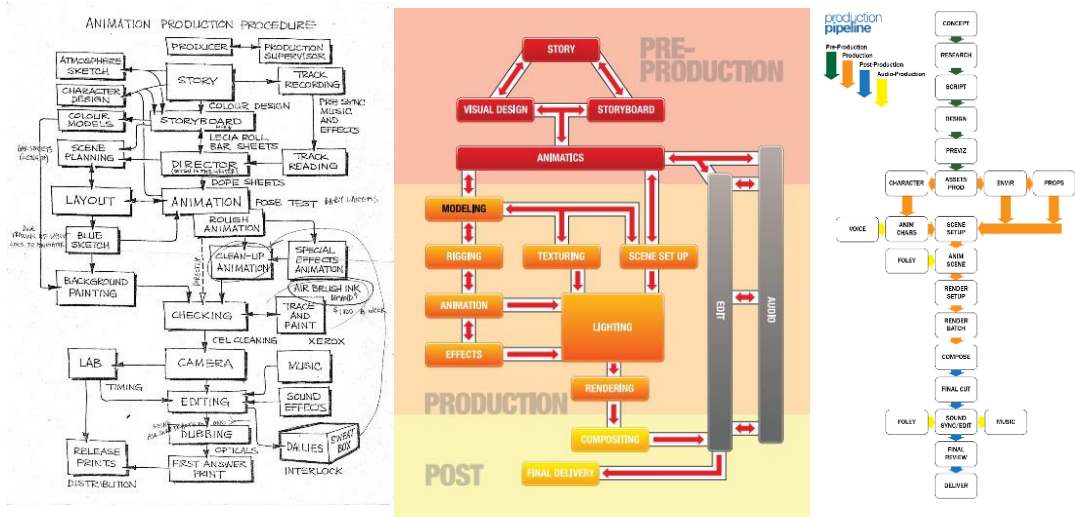
Bu araştırmada uygulama ile önerilecek modelin nitelikli üretime yönelik gereksinimleri karşılama amacı bulunmaktadır. Bu nedenle araştırmada örnek olarak, evrensel geçerliliklere önem veren ve nitelik bakımından başarılı çalışmalarda bulunan Pixar şirketinin *Monsters Inc.(2001)* filminden bir bölüm seçilmiştir. Diyalogların ön planda oluşu, hem orijinal hem Türkçe çok iyi bir biçimde seslendirilmiş olması, 3 farklı karakter ve bu karakterlerin temel sayılabilecek farklı ağız biçimleri bulunması, bu bölümün seçilmesinde belirleyici rol oynamıştır. Araştırmada bu bölüm üzerinde elde edilen bulgular ışığında çözümlenmeler yapılacak ve Türkçe konuşmaya özgü olarak önerilen model bu sahne üzerinde uygulanacaktır. Geleneksel çizgi film yöntemi ile yapılacak uygulama, modelin 3 boyutlu bir film üzerinde de geçerli bir yapıda olduğunu göstermesi bakımından önem taşımaktadır.

⁷⁸ Karasar, N. (2011), *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, (22. Basım) Ankara: Nobel Yayıncılık, s.77.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Çizgi film Karakterlerini Konuşturma

Karakterlerin konuşturulmasında temel nokta kaydedilen sesler ile çizgi film karakterlerinin eşlenmesidir. Çizgi film yapım süreci, tasarımdan gösterim kopyalarının hazırlanmasına kadar uzun ve çok aşamalı bir süreçtir. Özetle bu süreç, *yapım öncesi (post production)*, *yapım (production)* ve *yapım sonrası (post production)* olmak üzere üç ana hatta olmakla birlikte, çok karmaşık bir yapıdadır. Bu yapının karmaşıklık derecesi çizgi film stüdyolarının kullandıkları yöntemlere göre değişmektedir. Aşağıda farklı işleyişleri gösteren bazı örnekler gösterilmiştir:



Görsel 3.1. Üretim yapısını gösteren iç içe bir örnek

Görsel 3.2. Üç aşamalı ve kısmen iç içe bir üretim yapısı örneği

Görsel 3.3. İç içe olmayan ve ses aşamasını ayıran bir üretim yapısı örneği

Kaynak:

Enis Tahsin Özgür, Kişisel arşivi

<https://caworld3.files.wordpress.com/2013/04/production-pipe-line.jpg> (Erişim tarihi: 25.05.2016)

http://3dwalker.ro/assets/prodpipeline_v2.png (Erişim tarihi: 25.05.2016)

Karakterlerin konuşturulmasına özgü bir yapı oluşturabilmek için yukarıda belirtilen farklı işleyiş modellerinden canlandırma ve sesin eşlenmesi arındırılabilir. Bu durumda bölümler *yapım öncesi*, *yapım* ve *yapım sonrası* yerine; *canlandırma öncesi*, *canlandırma* ve *canlandırma sonrası* başlıklarıyla biçimlendirilebilir ve şu şekilde sınıflandırılabilir:



Şekil 3.1. Çizgi film karakterlerini konuşurma süreci

3.1.1. Canlandırma öncesi

Fikir, içerik ve konuların sunulduğu ve üzerlerinde tartışıldığı *yapım öncesi* aşamaya koşut bir aşamadır. Bu aşamada karakterler ve öykü, genel hatları ile belirlenerek bir çerçeve oluşturulmaktadır. Tasarlanan öykü ve karakterler, üzerlerinde ayrıntılı çalışmalara gidilerek geliştirilmekte ve son durumlarına getirilmektedirler. Öykü taslakları (storyboard), film taslakları (laika, animatik), karakter ve diyalog modelleri, arka plan, müzik ve renkle ilgili atmosfer bu aşamada oluşturulmaktadır. Tüm bunlarla birlikte film; sahnelere bölünmekte, numaralandırılmakta ve her sahnenin uzunluğu belirlenmektedir. Karakterler oluştuğunda bu karakterleri seslendirecek kişiler konusunda araştırmalara başlanmaktadır. Bu araştırmalar yapılırken seslendirme ve bu seslerin

eşlenmesinde kullanılacak çizgi film araçları hazırlanmaktadır. Bu araçlar ve özellikleri özetle şunlardır:

Öykü Taslağı: Özellikle birçok kişi tarafından gerçekleştirilen çizgi film yapımında, sahneler arasındaki bütünlüğü sağlamak çok önemlidir. Birbiri ardına gelen sahnelerin, farklı çizgi filmciler tarafından gerçekleştirileceği durumlarda, bütünlüğe daha çok dikkat edilmelidir. Bunu sağlamak için, canlandırılacak sahnenin öncesinde ve sonrasında bulunan sahneleri göz önünde bulundurmaktır gerekmektedir. Sahnelerin kabaca belirtilmiş olduğu öykü taslakları, çizgi filmcilerle ilgili sahneleri belirtmenin yanı sıra, onların öykünün gidişi ve sahneleme hakkında genel bir görüş edinmelerini sağlar. Sahnelerin birbirine akıcı biçimde bağlanması ve sahneler arasındaki geçişte, karaktere ait duruşun(yönü, beden duruşu, duygu durumu, varsa elinde tuttuğu nesne, vb. gibi durumların) korunması gerekir. Örneğin sağa bakan ve neşeli görünen bir karakterin, bu sahneyi izleyen sahnede de aynı yön ve duygu durumunu taşıması, devamlılık açısından önemlidir. Aynı şey diyaloglar için de geçerlidir ve konuşma aynı devamlılık gözetilerek oluşturulmalıdır. Öykü taslaklarında diyalog, kamera açıları, ses efektleri gibi bilgiler yalın bir biçimde ve ufak boyutlarda tutulan çizimlerle anlatılmaktadır. Yönetmen ile canlandırma sanatçıları arasında bu taslaklar yoluyla hızlı bir biçimde sahnenin bir ön izlemesi oluşturulmakta ve gerekli değişikliklerin ardından sahne diğer aşamalar için hazır bir duruma getirilmektedir.

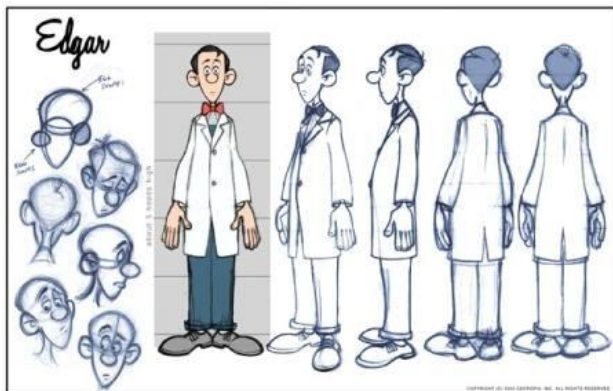
Film Taslağı: Öykü taslaklarının kurgu programında zamanlanarak, ses kayıtları ile birleştirildiği taslak filmidir. Filmdeki sahne sayıları ve bu sahnelerin uzunluklarını belirlemek için hazırlanır. Diyalogun bu aşamada yalnızca fikir vermesi açısından seslendirme sanatçıları dışındaki kişiler tarafından seslendirildiği görülebilmektedir. Film taslağının asıl amacı filmin genel akışı hakkında bilgi vermek ve bir bütün olarak değerlendirme olanağı sağlamaktır. Sağlanan bu genel görüş, diyalogların bütün halinde duyumsanması açısından da önemlidir.

Ses Kaydı: Ses kayıtlarında genel olarak *örneksel (analog)* ve *sayısal (digital)* olmak üzere iki biçim kullanılmaktadır. Radyo, televizyon ve kasetçalar gibi ortamlarda kullanılan örneksel kayıtların yerini günümüzde sayısal teknoloji almaktadır. Diyalogların eşlenmesinde kullanılan kayıtlar da bu duruma koşut biçimde gelişmektedir. Önceleri ses kayıtları çizgi filmcilerle kaset içerisinde verilmekte iken, günümüzde *wav* ya da *mp3* gibi sayısal biçimlerde programlara aktarılmaktadır.

Çizelge (Xsheet ya da Dope Sheet): Kaydedilmiş olan seslerin, film karelerine denk düşecek biçimde işlendiği sayfadır. Ses editörü tarafından kayıtlar dinlenerek heceler, nefes alıp vermeler ve benzeri diyalogu ilgilendiren durumlar, çeşitli işaret ve açıklamalarla bu çizelge üzerinde belirtilir.

Sahne Taslağı (Layout): Karakterin çekimde (boy mu, genel çekim mi olacağı), hareketi varsa görüntüye nereden gireceği, nereden çıkacağı vb. bilgiler taslak çizim ya da model halinde, ortam ile birlikte gösterilir. Ayrıca karakterin diğer karakterlerle aralarındaki boy oranları, karakterin elinde tuttuğu nesnelere varsa bunların ayrıntılı görünüşleri belirtilir. Sahnede diyalog varsa ilgili karakterlerin diyalog modelleri de bu sayfalara eklenmektedir. Bilgisayar programlarında bu sayfalara ek olarak ya da bu sayfalar yerine sayısal modeller kullanılmaktadır.

Model Sayfası (Model sheet): Karakterlerin biçimsel özelliklerini gösteren ve bu özelliklerin her sahnede bozulmadan korunması amacıyla yapılan kılavuzlara model sayfası adı verilmektedir. Çizgi film yapımı uzun bir süreç olmakla birlikte, süreç içerisinde canlandırılan karakterlerin tasarımlarında zamanla gelişimler ve değişiklikler görülmektedir. Özellikle çizgi film sanatçılarının her birinin kendilerine özgü yaklaşımlarının olması, bu değişikliklerin birbirini izleyen sahneler arasında farklılık göstermesine neden olabilmektedir. Bu durumda aynı karakterin sanatçıların yaklaşımları dolayısıyla film içerisinde gösterdiği farklılıklar biçimsel bir tutarsızlık yaratmaktadır. Bu sorunun giderilmesi için tasarımlarla birlikte geliştirilen ve her çizgi filmcinin ortak kaynağı olarak model sayfalarından yararlanılmaktadır. Bu model sayfalarında karakterlerin boy oranları, temel duruşları, kendilerine özgü ifade biçimleri ayrıntıları ile belirtilmektedir. Böylelikle çizgi filmciler, karakterlerini tüm açılardan ve temel özellikleri ile tanıyabilmekte ve bu modelleri kullanarak sahnelerini bütünlük içerisinde canlandırabilmektedirler.



Görsel 3.4. *The Act* adlı oyunun çizgi film sahneleri için Edgar karakterinin model sayfası

Kaynak:

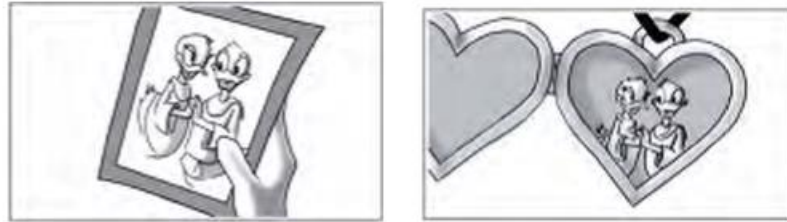
<http://delviewmedia.weebly.com/animation-11.html> (Erişim tarihi: 22.04.2015)

3.1.1.1. Arındırma

Çizgi film üretiminde, sahnelerdeki diyalogların canlandırılması için diyalog metni ayrıntılı bir biçimde çözümlenmekte, uygun duruşlar tasarlanmakta, ağız biçimleri sese eşlenmekte ve beden de tüm bunlara uyumlu hareket edebilecek bir şekilde tasarlanmaktadır. Ancak, bu aşamalara geçilmeden önce, sahnenin diyalog olmadan anlatımını sorgulamak önem kazanmaktadır. Çizgi film, mümkün olduğu kadar görselliğe dayanan bir anlatı yapısına sahip olduğu için, diyalogların mümkün olduğu kadar az ve öz tutulmasına özen gösterilmektedir. Bu arındırma işlemi, başta senaryoyu öykü taslakları ile resmeden öykü tasarımcıları ve yönetmen tarafından gerçekleştirilmektedir.

Directing The Story kitabında Francis Glebas, diyalogsuz anlatı için *göstergebilim*'den yararlandığını belirtmektedir. Göstergebilim, sinemada bazı görsel işaret araçlar ile öykünün anlatılmasında kullanılmaktadır. Bu işaretlerden yola çıkarak izleyici, öyküyü kendi kendine oluşturabilmektedir. Glebas, neredeyse tamamı diyalogsuz olan *Fantasia 2000 (1999)* filminde *göstergebilim*den nasıl yararlandığını, şu sözlerle anlatmaktadır:

Donald'ın Daisy'yi özlediğini göstermemiz gerekiyordu. Onu geminin bir ucunda üzgün olarak çizmemiz bunu anlatmaya yetmiyordu. İzleyicinin bu resmi görünce, 'Donald'ı deniz tutmuş' diye düşünmesinden ne alıkoyabilirdi? Bu noktada bizi göstergebilim kurtardı. Sorun hiç konuşma kullanmadan bu özlemi anlatmaktı. Aralarındaki sevgiyi simgeleyen bir ikona gerek duyuyorduk. Sonunda Donald'ın eline beraber oldukları resim, Daisy'ye de içinde aynı resmin olduğu bir madalyon verdik. Böylelikle Donald, Daisy'ye ait ikonu çıkardığında izleyici onun ne düşündüğünü tam olarak biliyordu. İkon birşeylerin kayıp olduğunu anlatıyordu⁷⁹.



Görsel 3.5. Donald ve Daisy'ye ait ikonların anlatımı.

Kaynak: Glebas, F. (2009) *Directing The Story*, USA: Focal Press, s.214

Yukarıda anlatılanlar ve benzeri birçok örnek, görüntünün de izleyicilerle konuşabildiğini göstermektedir. Aynı biçimde, müzik ve hatta seçilen kamera açıları bile, bazen konuşma yerine kullanılabilir etkili anlatım yolları olabilmektedir.

⁷⁹ F. Glebas (2009) *Directing The Story*, USA: Focal Press, s.213

3.1.1.2. Seslendirme

Çizgi film seslendirmelerinde temel olarak üç yaklaşım görülmektedir. Birinci tür yaklaşımda film seyredilmeden diyalogları yazılmakta ve ses sanatçısı, yalnızca bu metne bakarak okumaktadır. Bu yöntemde öncelik seslendirme sanatçısındadır. Böylelikle seslendirme sanatçılarının çizimlerden bağımsız olarak katkıları sağlanabilmekte, çizgi film sanatçıları da bunları görselleştirebilmektedir.

İkinci tür yaklaşımda ses, yapılan film üzerine eklenmektedir. Bu durumda öncelik çizgi film sanatçılarındadır ve metni alıp içselleştirerek sahnesini sestene bağımsız olarak oluşturabilmektedir. Ancak bu durumda canlandırma sanatçısı, seslendirme sanatçılarının katacağı tonlamalardan ve özel ifadelerden yararlanamamaktadır. Oysa bu tür katkılar çizgi filmcilere esin kaynağı olabilmektedir.

Yukarıda belirtilen iki türün birleşimi olan üçüncü türde ise filmin taslağı (storyboardu ya da animatiği) üzerine kabaca (ve kimi zaman seslendirme sanatçıları dışında kişiler tarafından) bir seslendirme yapılmaktadır. Sonra bu ses kayıtları üzerine çizgi film sanatçıları, taslaklarını geliştirerek öykü üzerinde birtakım denemeler gerçekleştirmeye devam etmektedirler. Uygun görülen sahneler daha sonra seslendirme sanatçıları tarafından bu taslaklara bakılarak seslendirilmekte, bu ses kayıtları üzerine çizgi film sanatçılarının canlandırmaları ile sahne tamamlanmaktadır.

Thomas ve Johnston, önceleri Walt Disney'in ses kayıtlarını öykü taslağını hazırlayan sanatçıların sorumluluğuna bıraktığını belirtmektedirler. 1950'li yıllarda bu fikir göz ardı edilmiş ve ses kayıtlarına yönetmen ve çizgi film sanatçıları katılmaya başlamışlardır. Thomas ve Johnston, bu bağlamda çizgi filmcilerin ses sanatçılarının kayıt sırasında gerçekleştirdikleri tutum ve ifadeleri görmelerinin çok önemli sayıldığını ifade etmektedirler⁸⁰.

Seslendirme; içerisinde vurgu, ezgi, seslerin oluş süreleri gibi öğelerin olduğu, bunların uyumlu biçimde kullanıldığı bir sanattır. İnsan sesi, akciğerlerden başlayarak hava borusu, gırtlak, ağız ve burun boşlukları boyunca ilerleyen bir hava akımı ile oluşmaktadır. Dilin konumu, ağız açıklığı, dudakların biçimlenmesiyle bu hava akımı

⁸⁰ Thomas ve Johnston, 1981, a.g.k. 204.

konuşmaya dönüşmektedir. Seslendirme sanatçıları, duyguları ve ortaya koydukları yaratıcılıkları ile bu konuşma eylemini, bir sanat biçimine dönüştürmektedirler.

Çizgi filmde seslendirme, canlandırılan karakterlerin yalnızca konuşması ya da komik sesler çıkarması değildir. Seslendirme sanatçıları, seslendirdikleri karakterlerin yaşıyormuş izlenimini kazanmalarında, çizgi filmciler gibi etkin bir rol oynamaktadırlar. Her ne kadar seslendirme sırasında yüz ifadeleri, beden hareketleri kamera arkasında kalsa da, onlar bu hareketleri ve amaçlanan duygulanımları, seslerine etkili bir biçimde yansıtmaktadırlar. Yalnızca ses ile bu tür bir oyunculuk göstermek, özel yetenek gerektirmektedir. Çizgi film alanında başarılı seslendirmeleri bulunan David Kaye, yeteneğin yanı sıra eğitimin de gerekli olduğunu belirtmektedir⁸¹.

Yalnızca seslendirme üzerine kendisini yetiştiren David Kaye, Mel Blanc adlı sanatçılar gibi, sinema oyuncularını da çizgi filmler için seslendirme yapmaktadırlar. Disney, Pixar ve Dreamworks gibi büyük şirketlerin, günümüzde yalnızca seslendirmede tanınmış sanatçılar yerine çoğunlukla başroller için ünlü oyuncularını tercih ettikleri görülmektedir. Örneğin *Toy Story(1995)* filmindeki *Woody* karakteri Tom Hanks, *The Hunchback of Notre Dame* filmindeki *Esmeralda* karakteri Demi Moore tarafından seslendirilmiştir. Bu duruma ve seslendirme sanatçılarının çok ünlendiği Japonya'daki yapıya karşın Hayao Miyazaki'nin tavrı, ünlü oyuncular ve seslendirme sanatçıları yerine öncelikle yaşamın içinden ve karakterin ruhunu yansıtacak bir ses kullanmaya yöneliktir. Örneğin yönetmiş olduğu *Kaze Tachinu(2013)* filmindeki *Jiro* karakteri, Miyazaki'nin yanında çalışmış olan bir çizgi film sanatçısı tarafından seslendirilmiştir.

Seslendirecek kişilerin seçiminde ünlü olma koşulu bulunmadığı gibi çizgi film karakterleri ile onları seslendirecek kişiler arasında fiziksel bir benzerlik koşulu bulunmamaktadır. Örneğin *Ratatouille(2007)* filminde *Edna Mode* adlı karakterin yönetmeni Brad Bird tarafından seslendirilmiştir. Ancak birçok filmde seslendiren kişilerden yola çıkılarak karakterlerin tasarımlarının gerçekleştirildiği sıklıkla karşılaşılan bir durumdur.

⁸¹ <http://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/bevilacqua2.1.html> (Erişim tarihi: 13.03.2015)



Görsel 3.6. Brad Bird ve ve seslendirdiği Edna Mode karakteri

Kaynak: <http://images.m-magazine.com/uploads/photos/file/67447/brad-bird-voiced-edna-mode-in-the-incredibles.jpg?crop=top&fit=clip&h=500&w=698> (Erişim tarihi 29.04.2015)



Görsel 3.7. Seslendirme kayıtlarının karakterlerin tasarlanmasında kullanımına bir örnek.

Kaynak: R. Çevik (yönetmen ve yapımcı). (2013) *İrfan* [Kısa film]. Yapım kayıtları, Türkiye: Anadolu Üniversitesi.

Eşlemede hangi yaklaşım tercih edilirse edilsin, amaç seslendirme ve çizgi film sanatçılarına doğaçlama yapabilecekleri ve yaratıcılıklarını ortaya koyabilecekleri olanaklar sağlanmasıdır. Farklı sanatçıların farklı üretim gereksinimlerine göre özgü yaklaşımlar geliştirmekte ve uygulamakta oldukları görülmektedir.

3.1.1.2.1. Seslendirme kayıtlarına hazırlık

Çizgi film seslendirmeleri gerçekleştirilmeden önce bazı hazırlıklar gerçekleştirilmektedir. Stüdyo ses kayıtlarına hazırlanırken, yönetmen, seslendirme yönetmeni ve seslendirme sanatçıları arasında diyaloglar hakkında birtakım bilgilendirme ve görüşmeler yapılmaktadır. Bu görüşmelerde onlara seslendirecekleri karakterlerle ilgili fikir verilmekte ve sahnenin ne hakkında olduğu gibi bilgiler aktarılmaktadır. Oyuncuların metinleri gündelik yaşamdaki gibi kullanabilmelerinde ve gerçekçi bir diyalog ortaya koymalarında bu görüşmeler büyük önem taşımaktadır.

Seslendirmede yararlanılan öykü taslakları, çizerler kadar olduğu kadar seslendirme yapacak kişiler için de çok yardımcı olabilmektedir. Seslendirenler yönetmenin yönlendirmeleri ve diyalog metni dışında, bu taslaklardan yararlanarak doğaçlamalar yapabilmekte ve ses çeşitlemeleri oluşturabilmektedirler. Böylelikle karakterin nasıl görüldüğü, sahnedeki olayın ne olduğu (karakter nerede bulunuyor, ne yapıyor, ruh durumu nasıl) gibi konularda ipuçları sağlanabilmektedir. Bunlara ek olarak, varsa geçici sesler ile seslendirilmiş film taslağının (animatik) izlenmesiyle birlikte sahnelerin bir bütün olarak algılanması sağlanmaktadır.

3.1.1.2.2. Seslerin diyaloglara göre kaydı

Filmdeki tüm karakterler aynı anda seslendirilebildiği gibi; ayrı zamanlarda, ayrı kanallara, tek tek karakterlerin seslendirildiği de görülmektedir. Ayrı ses kayıtları daha sonra kurguda birleştirilmektedir. Ancak karşılıklı konuşma gibi birden fazla karakterin bir arada bulunduğu sahnelerin, mümkün olduğunca aynı anda kaydedilmesinin daha iyi sonuçlar sağladığı bilinmektedir. Böylelikle seslendirenler birbirleri ile yaratıcı etkileşimde bulunabilmektedirler.

Seslendirme ve dublaj, aynı anlama gelen sözcükler olmalarına karşın kayıt biçimleri açısından bazı farklı anlamlar kazanmışlardır. Seslendirme bir filmin ilk kez seslendirildiği aşamadır. Dublaj ise daha önce başka bir dilde seslendirilmiş bir filmin başka bir dilde yeniden seslendirilmesidir. Bu iki biçimin kaydedilmesinde çeşitli yöntemler bulunmaktadır. Örneğin *rhythmo-band*, dudakların görüntüye eşlenmesinde sağladığı kolaylık bakımından, dublajda sık kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntemde seslendirilecek sahne öncelikle; seslendirme yönetmeni, ses teknisyenleri ve seslendirme sanatçıları tarafından izlenmektedir. Ardından seslendirme sanatçılarının konuşacakları metin çizgi film üzerine, genellikle el yazısı biçiminde, okuma yönünün tersine akacak biçimde yerleştirilmekte ve seslendirme başlamaktadır. Diyalog metninin el yazısı biçiminde yazılmasının nedeni, bazı kısımların hızlı, bazı kısımların yavaş okunması gereğidir. Böylelikle yazı, ağız hareketleri ile birlikte sıkışarak ya da genişerek görüntüye eşlenebilmektedir. Aynı işlem, bilgisayardaki yazı karakterleri kullanıldığında, yazı boylarının değiştirilmesiyle sağlanmaktadır.



Görsel 3.8. *Rhythmo band yöntemiyle gerçekleştirilen dublajdan bir kesit.*
Kaynak: http://i.ytimg.com/vi/UIUbz_v5d3k/maxresdefault.jpg (Erişim tarihi: 05.05.2015)

Dublajda diyalogların seslendirenler tarafından görüntüye ve görüntü altında akan yazıya bakarak okunması ile seslendirmeler gerçekleştirilmektedir. Ses teknisyeninin sesin niteliği, metne uygunluğu, berraklığı gibi konulardaki denetiminden sonra seslendirme son bulmakta, gerekiyorsa yeniden kayda girilmektedir.

Seslendirme, dublajdan farklı olarak henüz canlandırmaları tamamlanmamış olan çizgi film sahnelerine ya da taslaklarına bakılarak yapılmaktadır. Eğer bu konuda herhangi bir görsel yoksa seslendirenler hayal güçlerine dayanarak seslendirmelerini gerçekleştirebilirler. Seslendirenler yönetmen ve ses yönetmeninin açıklamaları doğrultusunda kayıt anında farklı denemeler ve çeşitlemelerle birkaç kez konuşmalarını gerçekleştirmektedirler. Bu denemeler sırasında bazı kısımlarda hızlanma ve yavaşlamalar, farklı vurgulamalar denenmektedir. Seslendirenlerin doğaçlamaları ile ilginç sonuçlar elde edilse de sahnenin gerekleri ön planda tutulmaktadır. Bununla birlikte yönetmenin seslendirenlere yorum katmalarına tanıdığı fırsatların, diyalog üzerinde olumlu etkileri olduğu görülmektedir. Aynı metnin iki ya da üç kez tekrarından ya da okumaların aynışmasından sonra aralarından en iyisi seçilerek kayda devam edilmektedir. Ayrıca sahnenin uzunluğunun korunması, bütçenin aşılmaması açısından dikkate değer bir diğer önemli konudur.

Sahneler incelenirken, olayların gelişimi ve sahnedeki duygu yoğunluğu ses sanatçıları ve yönetmen tarafından göz önüne alınır. Örneğin sahne hızlı başlayabilir, zamanla yavaşlayarak sonuna doğru durabilir ya da aralarda bir takım iniş çıkışlar eklenebilir. Sahne içerisindeki bu türlü değişimlerin belirlenmesi kayıt sırasında yol gösterici olabilmektedir. Örneğin *Toy Story 3 (2010)* filminin seslendirmesi sırasında yönetmen Lee Unkrich'in seslendirme sanatçılarına kayıt sırasında eşlik ettiği ve yönlendirmelerde bulunduğu görülmektedir. Bu yönlendirmelerden bazıları seslendiren Estelle Harris'in yaptığı tonlamanın biraz daha büyük olması biçiminde ve karakterin

bulunduđu durumdan keyif alıyorken bir anda tehlikeli bir Őey grdđnn vurgulanması Őeklinde dir. Bu aıklama zerine Harris'in, tehlikeli durum karŐısında bir takım ŐaŐırma ifadeleri katarak seslerini oluŐturduđu grlmektedir. Ynetmenin ynlendirmeleri, seslendirenlerin diyalog metninde ifade edilemeyen bu tr sahne geliŐimlerini daha rahat hissedebilmelerinde byk kolaylık sađlamaktadır.



Grsel 3.9. *Toy Story 3* filminin seslendirmesinden rnek

Kaynak: <http://pixar-animation.weebly.com/voice-acting.html> (EriŐim tarihi: 05.05.2015)

Yukarıdaki rnekte grldđ zere seslendirme yalnızca konuŐmaların deđil, aynı zamanda nefes alıp vermelerin, i ekiŐilerin ve kelimelerle ifade edilemeyen birok sesin de kayıdır. Bu tr sesler konuŐmaya derinlik ve renk katmakta birlikte metinle aıklanamayan daha birok ayrıntıyı yansıtmaktadır. Kayıtlar tamamlandıktan sonra aralarından beđenilen blmler alınmakta ve film taslađında bulunan geici ses kayıtları ile yerleri deđiŐtirilmektedir.

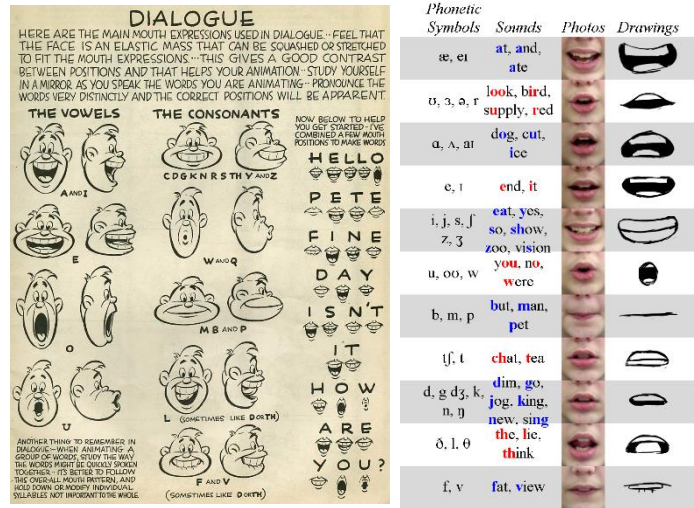
3.1.1.3. Diyalog Modelleme

Diyalogların ses kayıtları yapıldıktan sonraki aŐama izgi filmde diyalogların modellenmesi aŐamadır. Aynı karakterlerin aynı biimde konuŐturulması geređi bulunmaktadır. Model sayfalarında yapım ncesi (tasarım) sreci boyunca belirmeye baŐlayan karakter zellikleri (beden biimi, temel ifadeleri, kendine zg duruŐları) son durumlarına getirilmekte ve ayrıntılarıyla kesinleŐtirilmektedir. Bu ayrıntılar beden her ynden grnŐ, temel ifadeler, eŐitli oranları gsteren lekli grseller biiminde bulunmaktadır. *Diyalog Modellerinin* de bu model sayfalarıyla benzer yapı ve iŐlevleri bulunmaktadır. Diyalog modelleri yapım ncesi srete yapılan tasarım alıŐmalarında zamanla oluŐmaktadır. Buna karŐın, her sanatının kendine zg bir yaklaŐımının

bulunması, tasarım aşamasında olumlu sonuçlar sağlasa da, karşılaştırılmış bir karakterde durumu tersine çevirmektedir. Dolayısı ile diyalog modelleri, model tasarımlarında olduğu gibi birliğin sağlanmasında en temel ve ortak kaynaktır.

Çizgi film karakterlerinin ağız yapıları, konuşmaların ağızdan çıktığını aynen ifade edecek yeterlilikte tasarlanmaktadır. Ağız hareketlerini içeren temel sesler, konuşma ve karaktere özgü ifade biçimleri görselleştirilmektedir. Bu sayfaların hazırlanması, tasarlanan karakterlerin konuşmaya uygunluğunun denenmesine yardımcı olmaktadır. Uygun olmayan tasarımlar tekrar gözden geçirilerek karakterin konuşmasına uygun bir hale getirilmektedir. Diyalog modelleri iki biçimde sınıflandırılabilir:

Genel diyalog modelleri: Bu türden modeller sayfalar halinde, dudak biçimleri ve seslere yönelik genel bilgi vermek amacıyla hazırlanmaktadır. Karakterler ikinci planda tutulmakta ya da hiç kullanılmamaktadır. Genellikle eğitim amaçlı olarak hazırlanmaktadır. Farklı dillerin kendilerine özgü genel diyalog modelleri bulunmaktadır. Yabancı bir dile ait diyalog modeli, Türkçe’de yanlış sonuçlar doğurabilmektedir. Üstelik aynı dildeki şivelerin bile farklı söyleyiş biçimleri içerebildiği ve metne aktarılamadığı, bu türden diyalog modelleri incelenirken unutulmamalıdır.



Görsel 3.10. Disney ve MGM gibi önemli stüdyolarda çalışmış çizgi film sanatçısı Preston Blair'ın diyalog üzerine notları.

Kaynak: P. Blair. (1947) *Advanced Animation*, Walter F. Foster Publishing, s.35.

Görsel 3.11. İfade içermeyen diyalog modellerine bir örnek

Kaynak:

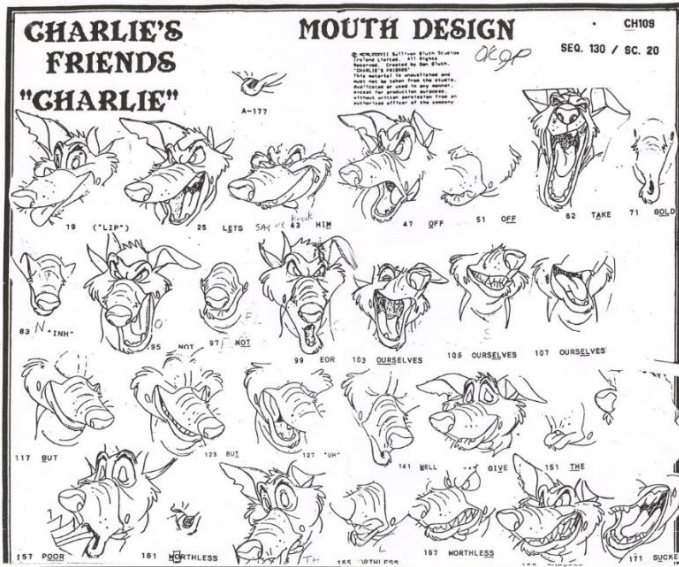
<http://theendisnearus.deviantart.com/art/Phoneme-Chart-505829828> (Erişim tarihi:06.06.2016)

Yukarıdaki diyalog modellerinin oluşturulmasında dikkat edilmesi gereken önemli konulardan biri, bu modellerin temel seslerin yanısıra karşıdan ve yandan ağız biçimlerin de içermeleridir. Bu model sayfalarında seslerin söyleniş sırasında ağzın alacağı biçimler

karakter özellikleri yansıtılmadan, duygu ve öyküden olabildiğince bağımsız bir yapıda sergilenmektedir.

Karaktere özel diyalog modelleri: Bu tür model sayfaları, tasarlanmış olan karakterlere özgü dudak biçimlerini vurgulamak ve çizgi film sanatçıları arasında birlik oluşturmak amacıyla hazırlanmaktadır. Karaktere özgü diyalog modelleri karakterlerin boy ölçüleri, çeşitli açılardan görünümü gibi bilgileri içeren model sayfalarından sonra oluşturulmaktadır. Çizgi filmin tekniğine bağlı olarak farklı türleri bulunmaktadır.

Geleneksel canlandırmada diyalog modeli, çoğunlukla canlandırılan ve onaylanan bir konuşma sahnesinden alınan karelerden meydana gelir. Üzerlerinde, dikkat edilmesi gereken ağız ayrıntıları, hangi sese ait olduğu gibi önemli açıklamalar bulunmaktadır. Bu sayfalar projenin niteliklerine göre bazen özel karakter tasarımcıları, bazen de karakter üzerinde söz sahibi çizgi film sanatçıları tarafından hazırlanmaktadır. Televizyon dizilerinde yapılan birtakım ağız biçimlerinin diğer karakter üzerine genellikle aynen taşındığı görülmektedir. Uzun metrajlı çizgi filmlerde ise filmin yapımı için hazırlık canlandırmaları yapılırken oluşturulan deneme sahnelerinden birtakım biçimlerin seçilerek model sayfasına yerleştirildiği görülmektedir. Ardından bu diyalog modelleri çoğaltılarak bir başvuru kitapçığı durumuna getirilmekte ve çizerlere dağıtılmaktadır. Bilgisayarla canlandırmada ise bunlar konuşma modellerine (blend shape) dönüştürülerek sahne dosyaları içerisine kaydedilmektedir.



Görsel 3.12. *All Dogs Go To Heaven* filmindeki Charlie karakteri için tasarlanan ve ağız biçimlerini gösteren diyalog modeli.

Kaynak: E. Tahsin Özgür kişisel arşivi

Yukarıdaki şekilde karaktere özgü bir model sayfası görülmektedir. Bu model sayfası ile genel diyalog sayfası arasındaki temel fark, yandan ve karşıdan değil de karakterin her açıdan ve duygu değişimlerini gösteren bir biçimde çizilmiş olmasıdır. Genel diyalog modelleri oluşturulurken ağız biçimlerinin yalın ve çok sade biçimleri içeren bir şekilde tasarlanmasına dikkat edilmektedir. Bu türlü sadeleştirmeler karakterin izleyici tarafından kolayca algılanmasında ve dudak biçimlerinin görsel olarak akıcı bir biçimde gösterilmesinde büyük işlev görmektedirler.



Görsel 3.13. Pixar'ın Ratatouille(2007) filmindeki Remy karakteri için ağız biçimi önerisi
Kaynak: *The Alchemy of Animation*, Don Hahn, Disney Editions, New York 2008. s. 65.

Karakterlerin konuşulmasında derinlik algısı bir çizimin iyi ya da kötü olması üzerinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu karakterin filmde her açıdan görülecek olması açısından önem taşımaktadır. Bu konuda gösterilecek ufak yanlışlıklar görsel olarak büyük sorunlar doğurabilmektedir. Dolayısı ile bu türden diyalog modellerinde sık sık çizimlere uyarılar yapıldığı görülmektedir.



Görsel 3.14. Ağızın yüzey ve derinlik üzerindeki yerinin korunmasına yönelik uyarılar içeren bir diyalog modeli örneği.

Kaynak: E. Tahsin Özgür, kişisel arşivi.

Tek kare canlandırmada (stop-motion) diyalog modeli, kâğıt üzerindeki tasarımların üç boyutlu modellere dönüştürülmesiyle oluşturulmaktadır. Her özel ses için farklı modeller oluşturulmakta ve takım haline getirilen parçaların takılıp-çıkarılması ile kullanılmaktadır.



Görsel 3.15. Tek kare canlandırma yönteminde kullanılan ağız modelleri.

Kaynak: <http://callumaitken.weebly.com/professional-practice-blog.html> (Erişim tarihi: 05.05.2015)

İzleyici bu tek kare canlandırma yönteminde hareket eden karakterlerin bir kukla ya da çamur olduğunun bilincindedir. Gerçekliğin aranmaması dolayısı ile karakterlerin konuşurulmasında hatalar daha kabul edilir bir durumdadır. Canlandıran sanatçılar açısından ise aynı durum daha abartılı ve gerçeküstü pozlamalar için olanak sağlamaktadır. Tim Allen, bunu “yöntemin yönetmeni zorlamasına” bağlamaktadır. Bilgisayarla veya geleneksel biçimde yapılan çizgi filmlerde (bütçenin elverdiği ölçüde) canlandırmalar üzerinde geri dönüşler ve düzeltmeler yapılabilmektedir. Buna karşın tek kare canlandırmada canlandıranlar, yönetmenle görüşükten sonra ve belki bir denemenin ardından yapıma başlamaktadırlar. Bu noktada yönetmen, sahnenin nasıl geri döneceği konusunda tamamen etkisizdir. Allen bu süreci gerçek filmlerdeki oyuncuların durumuna benzetmekte ve şunları belirtmektedir: “Gerçek oyuncuların yüzlerindeki küçük ifade değişiklikleri konusunda bilgilendirme ve iyi bir oyunculuk sergilemelerini ummaktan başka bir şey yapılmaz.” Dolayısı ile bu küçük ve müdahale edilemeyen alanlar beklenilenin dışında, bazen yönetmenin tasarımından biraz farklı olmakta, ama bunun dışında şaşırtıcı ve memnun edici özellikler taşımaktadır⁸². Benzer durum tek kare canlandırmalardaki konuşmalar için de geçerli olmaktadır. Sınırlı sayıdaki ağız modelleri ile oluşturulan diyaloglar birebir konuşma biçimlerinden farklıdır. Buna karşın yöntemin

⁸² <https://www.animdesk.com/tim-allen> (Erişim tarihi: 05.05.2015)

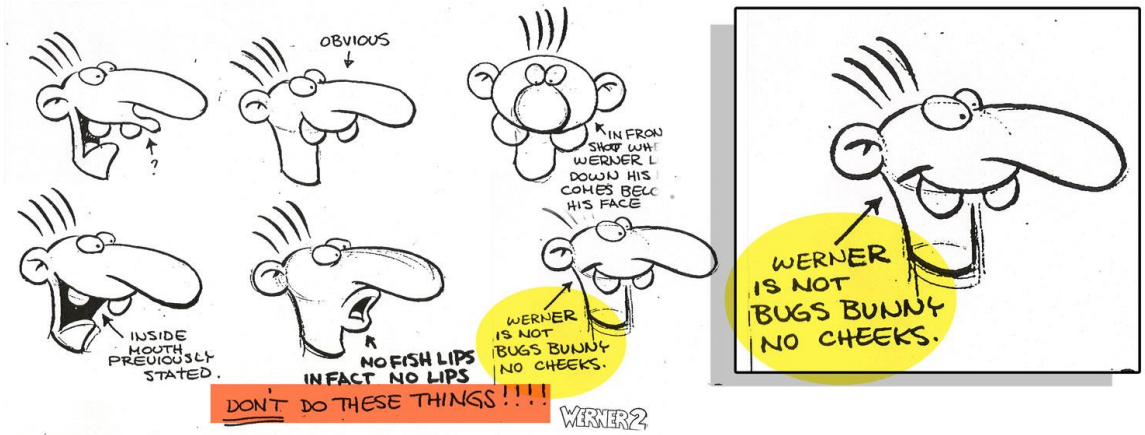
doğasında bulunan ve yukarıda sözü edilen özellikleri dolayısı ile izleyiciler için kabul edilir bir sonuç ortaya çıkmaktadır.

Bilgisayarla yapılan canlandırmada(CG) tek kare canlandırmada olduğu gibi farklı modeller daha gerçekçi biçimde ve bu kez sayısal ortamda oluşturulmakta, çok sayıda ağız modeli oluşturularak konuşma, bunlar arasındaki geçişlerle sağlanmaktadır.



Görsel 3.16. Chad Stubblefield tarafından *Tangled* (2010) filmi için yapılan ağız modelleri örneği
Kaynak: <http://3dstubb.blogspot.com.br/> (Erişim tarihi: 05.05.2015)

Diyalog modelleri, ağız biçimlerinin nasıl olması gerektiğini belirtmekle birlikte yapılmaması gerekenleri göstermek için kullanılabilir. Örneğin *Werner - Volles Rooäää!!!* (1999) filmi için yapılan diyalog modeli, aynı filmin karakterleri arasındaki farklılıkları belirtmenin yanı sıra farklı filmlerdeki karakterlerden ayrılan özellikleri belirtmesi açısından ilginç bir örnektir.



Görsel 3.17. *Werner - Volles Rooäää!!!* (1999) filmine ait diyalog sayfası
Kaynak: E. Tahsin Özgür, Kişisel arşivi

3.1.1.4. Çizgi film sanatçılarının (animatörlerin) role hazırlanması

Gündelik yaşamda konuşma, ağızda başlamadan önce beden üzerinde ilk işaretlerini vermeye başlar. Bu sürecin öncesinde ise duygusal ve düşünsel bir süreç oluşmakta ve konuşma üzerinde etkili olmaktadır. Diyalogları canlandırmadan önce çizgi filmcilerin bu yönden rollerine hazırlanmaları ve birtakım çözümler yapmaları gerekmektedir. Başarılı canlandırma, mekanik olarak bir takım hareketler oluşturmak ve bunları sese eşlemeden öte nitelikler barındırmaktadır.

Bu niteliklerin kazanılması için çizgi film sanatçılarının oyunculuk sanatıyla ilgili olmaları ve bu konuda bilgi edinmeleri gerekmektedir. Ancak çizgi film sanatçıları ve oyuncular arasında birtakım farklılıklar da bulunmaktadır. *Acting for Animators* kitabında Ed Hooks, sahne oyunculuğu ile çizgi film oyunculuğu arasındaki farkları şöyle tanımlamaktadır:

Tiyatro ve sinema oyuncusu prova ettiklerini şimdiki zamanda sergiler. Provada yapmış olduğu tekrarlarla metni öğrendiğinden izleyicilere oyunun ilerisinde nelerin olacağını belli etmemeye çalışır... Bunun tersine çizgi filmcilere ise, “belli etme” konusunda uzman olmaları öğretilir. Bir çizgi filmcinin başlıca görevi canlandırdığı karakterin hissettiklerini izleyiciye anlatmaktır... Çizgi filmde şimdiki an diye bir kavram yoktur. Sahne oyuncusunun dışladığı eyleme hazırlanmak (anticipation), çizgi filmciler için tamamen başka ve olumlu bir anlam taşımaktadır. Çizgi filmciler için geri hareket, çizgi film sanatının gerekli bir parçasıdır...⁸³

Çizgi film sanatçıları için karakterlerin eylem öncesindeki duygularının çözümlenmesi duyumsal bir süreç olarak tanımlanabilir. Diyalogların kaydedilmesi ve sahenin çözümlenmesine yönelik süreç ise sahnede ve karakterin zihninde anlatılmak istenenleri anlamlandırmaya yönelik bir süreçtir. Son olarak duyumsanan ve anlamlandırılan sahne yukarıda sözü edilen eylem hazırlığı ve sonrasında eylemi içeren canlandırmaya dönüştürülmektedir. Bunun için diyalogun teknik olarak çözümlenmesini içeren bu süreç *yapısal* adı ile tanımlanabilir. Karakter canlandırma tüm süreçlerin bir birleşimi olarak, diyalog ve sahenin çözümlenmesini gerektiren; vurgulu, akıcı ve estetik biçimde tasarlanarak ağız ve hatta bedenin sanatlıca konuşturulmasıdır.

⁸³ E. Hooks. (2003) *Acting for Animators*, Reed Elsevier 2003 USA. s.x.

3.1.1.4.1. Duyumsal çözümleme

Duyumsal çözümleme çizgi film sanatçısının role hazırlanma sürecinin ilk adımını olarak değerlendirilmektedir. Bu süreçte karakterin eyleme geçmeden önceki içsel birtakım öngörülerin, sezgilerin ve duyumları ayrıntılı bir biçimde çizgi film sanatçısı tarafından çözümlenmesi gerekmektedir. Bu konuda çizgi filmcilerin oyunculuk üzerine başvurdukları en önemli kaynaklardan biri ise tiyatro yönetmeni ve oyuncusu Konstantin Stanislavski'dir.

Stanislavski'nin tiyatro sanatçıları için geliştirmiş olduğu yöntemi kullanmaya başlamadan önce çizgi filmciler, hareketleri çözümlmek için gerçek kamera görüntülerinden yararlanmaktaydılar. Örneğin *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*(1937) filminde çizgi film sanatçıları, karakterlerin canlandırılmasında ifadeleri gerçek insan çekimleri yardımı ile çözümlemiş ve kağıda aktarmışlardır. Ancak bu tür sahneler çizgi filmde karakterlerin gerçek duygusunu yansıtmakta mekanik bir etki oluşturarak başarısız olmuştur. Bu mekanikliğin aşılmasında çizgi filmciler “karakterler yaşıyormuşçasına” bir ifade yakalamak için yeni arayışlara girmişler ve tiyatro oyuncunun kullandıkları Stanislavski yöntemini keşfederek benimsemişlerdir.



Görsel 3.18. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*(1937) filmi için yapılan kamera çekimleri ile filmde bir görüntünün karşılaştırılması.

Kaynak: <http://www.thatericalper.com/wp-content/uploads/2014/07/555.jpg> (Erişim tarihi: 05.05.2015)

Stanislavski yöntemi özetle, oyuncunun vermek istediği duyguyu, kendi geçmişinde yaşadığı benzer bir duyguyu anımsayarak oyunculuğu sırasında yeniden yaşamasına dayanmaktadır. Böylece oyuncu, oluşan duyguların (doğal olarak ve bilinçaltından gelen anlık ifade ve ruhsal değişimler ile) kendi bedeninde oluşumunu sağlamaktadır. Stanislavski konuyla ilgili görüşlerini şu şekilde açıklamaktadır:

Yaşanılmış şeylerden geriye kalan çok sayıda izden, aynı mizaca sahip coşkuların yoğunlaştırılmış, büyütülmüş ve derinleştirilmiş bir belleği oluşur. Böylesi bellekte gereksiz hiçbir şey yoktur, orası sadece özür. Bu aynı türden tüm duyguların bir sentezidir⁸⁴.

Sonia Moore'a göre, Stanislavski'nin aradan geçen yüz yıl sonrasında bile oyunculuk konusunda güncel olmasındaki neden, onun içsel yasaları keşfeden ve tiyatro sanatının ilk yöntemini geliştiren kişi olmasıdır. Stanislavski'den önce ve onun döneminde, oyunculuğun “doğuştan gelen bir yetenek, denetlemez bir ruhsal süreç ya da kurallara hapsedildiği anda kaybolan mistik bir cevher olduğu düşüncesi” egemendir⁸⁵.

1997 yılında yayınlanan *Components and Recognition of Facial Expression in the Communication of Emotion by Actors*⁸⁶ adlı çalışmaya göre Stanislavski Yöntemi'ni uygulayan oyuncular, doğrudan oyunculuk yapanlara göre duygusal inandırıcılık açısından daha inanılır yüz ifadeleri gerçekleştirebilmektedirler. Bir anlamda kendiliğinden ortaya çıkan yüz ifadeleri kasıtlı olarak oluşturulan ifadelerden daha katıksız ifadeler ortaya çıkarmaktadır. Bu sonuçtan anlaşılacağı üzere ifadelerin doğal bir biçimde duyumsanması ve yansıtılabilmesi çizgi film için de bir gerekliliktir.

Çizgi filmcilerin de yukarıda belirtilen aynı içsel ve doğal yaklaşımla sahnelerini canlandırdıkları görülmektedir. Çizgi filmciler ayna ya da video kamera karşısında vermek istedikleri duyguyu yaşayarak, bu görüntüleri gözlemledikten sonra sahnelerine aktarmaktadırlar. Çizgi filmin doğası, sanatçıların kendi hayatlarının ötesinde hayvan veya cansız nesnelerin dünyasını bile içselleştirmelerini gerektirebilmektedir. Örneğin *Finding Nemo* (2003) filminin yapımı için çizgi filmciler balıkların doğasını, yaşayış biçimlerini onların gözünden deneyimlemek için bir takım gözlem ve araştırmalarda bulunmuşlardır.



Görsel 3.19. *Finding Nemo* filmi için su altında araştırma yapan bir Pixar sanatçısı
Kaynak: G. Walters (Yapımcı) & A. Stanton (Yönetmen) (2003). *Finding Nemo dvd'si, yapım bölümü,* [Yapım Belgesei]. United States: Disney & Pixar.

⁸⁴ S.Moore(2006), *Stanislavski Sistemi*, İstanbul Bgst Yayınları, s. 75.

⁸⁵ Moore, 2006, a.g.k.,7.

⁸⁶ P. Gosselin, G. Kirouac, (1997). 'Components and Recognition of Facial Expression in the Communication of Emotion by Actors'. *What the Face Reveals*. P. Ekman and E. Rosenberg. (eds)New York, Oxford, Oxford University Press: 243-267.

Finding Nemo'daki karakterleri canlandıran sanatçıların, balıkların yüzme biçimlerinden suyun içerisinde hayatın nasıl olduğu konularına kadar, bu alanda uzman kişilerden dersler aldıkları bilinmektedir. Ayrıca bu sanatçılar, sualtı dalışları yaptıklarını ve denizlerle ilgili bulabildikleri tüm belgeselleri izlediklerini ifade etmektedirler⁸⁷. Çizgi film sanatçıları dışsal ve bilişsel özelliklerin incelendiği araştırmalardan sonra duyumsal olarak sahnelerini çözümlenmektedir. Bu durum Stanislavski yöntemi ile koşut özellikler içermez. Stanislavski sahnenin duyumsal çözümlenmesini içsel ateş olarak tanımlamakta ve şu biçimde açıklamaktadır:

İçsel ateş(inner ardour): Sahnedeyken soğuk bir şekilde yapacağımız her hareket, otomatik mekanik, hayal gücünden yoksun eylemlerde bulunmaya alıştıracığı için size büyük zarar verecektir. İcinizdeki ateşi tutuşturacak, sizi heyecana boğacak, sizi kıskıvrak ele geçiren hayali bir öyküden daha etkili ne olabilir?

Gerçek bir sanatçı, etrafında gördüğü her şeyden coşku duyabilir, hayata sınıksız sarılır; hayatın kendisi onun gözünde bir inceleme nesnesine dönüşüp, tutkularının amacı haline gelir. Sanatçı, dışarıdan aldığı izlenimleri zihnine kaydeder ve bir sanatçı olarak onları yüreğine hapseder... Sanatla uğraşırken soğuk kalmak mümkün değildir...

Zihnimiz her zaman harekete geçirilebilir. Ancak bu yeterli değildir. Bizler duygularımız, arzularımız ve içsel yaratıcı halimizin diğer öğeleriyle kopmaz ve doğrudan bir bağ kurarız... Tıpkı mayalanma gibi, oyuncunun rolünün yaşantısını duyumsaması da gerek duyduğu heyecanı, bir tür sıcaklığı sağlar ona...⁸⁸

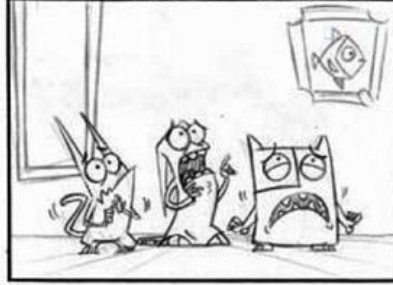
Stanislavski “içteki güçlerin” harekete geçirilebilmesi için üç önemli aracın bulunduğunu belirtmektedir. Bu anlamda ilk ve en önemli usta **sezgi**dir. İnsan için sezgilerin her zaman izi sürülemeyecek bir yapıda olduğunu belirten Stanislavski bu durumda ikinci araç olarak **zihni** işaret etmektedir. Zihin yardımı ile yaratıcılık ateşlendikten sonra ise bu yaratıcılığın devreye girebilmesi ve ruhsal bakımdan yönlendirilebilmesi için ise Stanislavski, **irade**yi bir ustalık aracı olarak göstermektedir⁸⁹. Bu araçları kullanarak çizgi filmciler kendilerini rollerine hazırlayabilmektedirler. Canlandırılacak karakterin iç dünyasının sezinlenmesi, zihinsel yaratıcı süreç ve irade ile bu karakterin hareketleri ile çizgi filmci kendi eylemleri arasında genel bir arayışa girmektedir. Örneğin bir çizgi karakter korkacaksa, bu korkma hareketi çizgi film sanatçıları için sözü edilen araçlar yardımı ile önce çizgi filmcinin kendi kimliğine

⁸⁷ M. C. Vaz (2003). *The art of Finding Nemo*, San Francisco: Chronicle Books, s.14.

⁸⁸ K. Stanislavski (2013), *Oyuncunun El Kitabı*,(2. Baskı), İstanbul: Agora kitaplığı s.75-76

⁸⁹ Stanislavski, 2013, **a.g.k.** s. 77.

uyarlanacaktır. Ardından her karaktere özgü biçimde bunun sahneye yansımaları gerçekleşecektir. Örneğin çizgi film sanatçısı, sahnede bir korku hissini yansıtmak istiyorsa başlangıçta bu hissi kendi dünyasına yaşamaktadır. Ardından karaktere farklı biçimlerde özelleştirerek aşağıdaki örnekte görüldüğü üzere karakterlere yansıtmaktadır.



Görsel 3.20. Üç karakterin aynı duruma karşı verdikleri farklı korkuları gösteren bir çizgi film taslağı.

Kaynak: <http://www.floobynooby.com/comp1.html>
(Erişim tarihi 23.06.2015)

Karakterlerin sahneye yansıtılması çizgi filmcinin kendisini o karakterlerde resmetmesinden farklıdır. Canlı cansız tüm bu nesnelere karakterleştirebilme olanaklarına sahip çizgi film sanatında, çizgi filmciler farklı karakterlerin farklı özlerini de keşfetmek durumundadırlar. Bu noktada yaratılan karakterler yalnızca biçim, yaşayış yönünden değil iyi ya da kötü gibi içsel farklılıklar barındırabilmektedirler. Bu konuda Stanislavski ilkesi “kötü birini oynadığımızda bile, onun içindeki iyiyi arayın” demektedir. Bu ilke yalnızca kötülüğü resmetmenin gösteriyi ağırlaştırdığı ve sıradanlaştırdığı gözlemine dayanmaktadır. Stanislavski tiyatro oyuncularına, kendi diyaloglarındaki iç monolog ile karşılarındaki oyuncunun iç monoloğu arasında bir bağlantı olduğunu belirtmektedir. Oyuncu karşısındakine yanıt vermeden önce onun davranışlarını düşünsel olarak değerlendirmekte, zihnindeki bu değerlendirmeyi bedensel olarak yansıtmaktadır. Stanislavski’nin oyunculara eleştirisi bu noktada karşılarındakini dinlememeleri ve hiç düşünmemeleri konusundadır. Oysa Stanislavski ilkesi sahne üzerinde olan her şeye içe ve dışa dönük olarak tepki zorunluluğu getirmektedir. Sahnedeki es ve duraklar etkin düşüncelerle doldurulmalıdır⁹⁰. Stanislavski’nin bu görüşleri, usta yönetmen Hayao Miyazaki’nin kötü karakterlerle ilgili şu konuşmasıyla örneklendirilebilir:

Bir kötü karakter tasarladığımda, ondan hoşlanmaya başlarım ve o kötü gerçekten şeytani olmayan bir hal alır. Fleischer Kardeşler’in Superman çizgi filminde Hollywood tepelerinin ardında çelik bir değirmenin olduğu bir sahne vardır. Böyle bir fabrikanın yapımı için bu kadar emek harcayan bir kötü

⁹⁰ Moore, 2006, a.g.k. s. 102-103

sevmeye değer olmalıdır. Ve kötüler aslında kahramanlardan daha çok çalışırlar. Yüreğinde gerçekten bir boşluğu bulunan bir kötü yaratık yapmak çok trajik, bunaltıcı ve çizmesi üzüntü verici. Dolayısı ile onları çizmeyi sevmiyorum. Çizgi filmcileri çizerlerken görürsünüz, eğer mutlu bir yüz çiziyorlarsa kendileri de gülümserler. Kötü bir karakter çizdiklerinde yüzlerini ekşitirler ve kaşlarını çatarlar. O yüzden gülümseyen yüz çizmek daha iyidir diye düşünüyorum⁹¹.



Görsel 3.21. Hayao Miyazaki'nin yönetmiş olduğu *Ruhların Kaçışı*(2002) filmindeki Yubaba karakteri.
Kaynak: Suzuki, T. (Yapımcı) ve Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001) *Sen to Chihiro no Kamikakushi* [Film]
Japonya: Ghibli.

Yukarıdaki örnekte de görüldüğü üzere Stanislavski'nin yöntemi bir eylem temeli üzerine kurulmaktadır. Benzer bir biçimde çizgi film sanatçısı Keith Lango, karşıdaki oyuncuyu etkileme gücü konusunda konuşmanın da bu türden bir eylem olduğunu belirtmektedir. Konuşma sırasında zihinde olanlar açığa çıkmakta, ifadelerden yararlanılmakta ve hareketler ile söylenenlerin *içsel gerçekliği* ortaya konulmaktadır. Gerçek hayatta konuşurken zihin ve ruhda kilitli bulunan düşünce ve inançları anlatmak için, görsel ve duygusal pencereler başkalarına açılarak konuşulmaktadır. Lango bu içsel gerçekliğin ortaya konulması dolayısıyla karakterlerin gerçekten yaşıyormuş izlenimlerinin sağlandığını, canlandırmanın içten dışa doğru, duyguların diğer karakterlere gösterilmesi ile gerçekleştiğini sözlerine eklemektedir⁹².

Çizgi film sanatı kendi içinde birçok yöntem barındırmakla birlikte tiyatro gibi farklı alanlardaki yöntemleri de kendi kullanımını içerisine alabilmektedir. Bu türden yöntemler sanatçılara belli yaklaşımlar gösterdiği gibi, sanatçıları kalıplara sokmak gibi bir amaçları olmadığı için çizgi filmciler için bilinmesinde yarar görülmektedir. Çünkü her yeni proje ya da her yeni karakter aynı zamanda yeni arayışlar anlamına gelmektedir. Stanislavski de bu bağlamda yöntemini izleyecek olanlara kendi yöntemlerini yaratmalarını ve yaratmış oldukları yöntemin de kölesi olmamalarını önermektedir. Bununla birlikte Stanislavski geleneklerin de yıkılmasını, işe yarayacak şeyler yaratılması

⁹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=g5Vjd7pCgnI> (Erişim tarihi 05.05.2015)

⁹² Wednesday, August 24, 2005, Keith Lango , <http://keithlango.blogspot.com.tr/2005/08/more-stanislavski.html> (Erişim tarihi 04.06.2015)

gerektiğini sözlerine eklemektedir⁹³. Aynı yaklaşımın çizgi filmdeki karşılığını çizgi film sanatçısı Garrett Shikuma, çizgi filmin 12 temel ilkesi için şu sözlerle ifade etmektedir:

Temellerinizi bilin. Frank Thomas ve Ollie Johnston'un özellikle 12 temel canlandırma ilkesini bilin. Ağırlık, zamanlama, pozlama, gibi tüm harika şeyleri... Çizgi filmde harika olmak için sağlam bir temeliniz olmalı. Biliyorum her zaman sanatsal açıdan "kuralları" kırmanın yolları vardır, ama bilmediğiniz bir şeyi kırmanız olanaksızdır⁹⁴."

Çizgi filmlerdeki diyaloglar için de kuralların aynı biçimde bilinmesi ve özgün yaklaşımların geliştirilmesi gerekmektedir. Bu noktadan bakıldığında Stansilavski yönteminin özü olan doğa ön plana çıkmaktadır. Doğa tüm bu kuralların ve gözlemlerin kaynağıdır. Doğadaki ve çevresindekileri gözlemlemenin çizgi filmciler için önemini ise çizgi filmci ve yönetmen Andy Joule şu sözlerle açıklamaktadır:

Çizgi film yalnızca kare kare oluşturulan basit hareketler değildir. O bir bilim ve bir ilüzyondur. Çizgi filmde geçerli bir oyunculuk elde etmek için diyalogla empati kurma gereği bulunmaktadır. Bu yolla hareketler uyumlu olur, izleyenlerin gördüklerine ve sizin diyalog metnini açıklama becerinize inanması sağlanır. Bunların tümünün temeli hayattan yapılacak gözlemlere, ifade ve hareket çalışmalarına ve bunları çizgi film içinde yeniden yapılandırmaya dayanır...

İyi bir çizgi filmci gerçek hayatta bitip tükenmeyen karakterlerin sundukları kendilerine özgü ifade kaynaklarını çalışmalıdır. Bir diğer müthiş hareket çalışma kaynağı ise oyuncuların nasıl hareket ettiklerini incelemektir. Olgunlaşmamış karakter canlandırmalarındaki ortak hata bütün hareketlerin aynı anda başlayarak aynı anda sona ermesidir. Gerçek hayattan yapılacak bir gözlem bunun böyle olmadığını ortaya koyar; daha da ötesi bir omuz ile diğer omuz arasında bile bir ya da iki karelik farklılıkların olduğu görülmektedir... Bunlar aynı biçimde bir karakterin tüm hareketleri için geçerlidir⁹⁵.

Sonuç olarak Stanislavski yönteminin günümüzde de birçok çizgi filmci için önemli bir kaynak olarak kullanıldığı görülmektedir. Karakterlerin duyumsanması sürecinde Stanislavski'nin önerdiği araçlar ve açıklamaları çizgi filmciler için yol gösterici niteliktedir. Örneğin karakterin diyalogunda bağırması gerekiyorsa yaratılmak istenen gürültünün karakterin ellerini bir yere vurarak desteklenebileceği gibi birçok öneri Stanislavski'nin yazılarında bulunmaktadır. Burada belirtilmeyen benzeri öneriler ve yukarıda açıklanmaya çalışılan yaklaşımlar, çizgi filmcilerin karakterlerini duyumsamaları ve diyaloglarına aktarmalarında kullanışlı olabilmektedir. Ancak bu önerilerin kullanılmasında ölçülü ve dengeli davranılması yine Stanislavski'nin önerileri

⁹³ Moore, 2006, **a.g.k.** s. 20

⁹⁴ <http://theacmenetwork.org/acme-animation/acme-alumni/> (Erişim tarihi 05.05.2015)

⁹⁵ <http://www.skwigly.co.uk/acting-animation-observation/> (Erişim tarihi 05.05.2015)

arasındadır. Çünkü duyumsamada çıkış ve varış noktası doğa ve doğallığın korunmasıdır. Bu doğal duyumsama sürecinde kendisini de gözlemleyen çizgi filmcilere son söz yine Stanislavski'ye aittir ve neredeyse yukarıdaki tüm açıklamaları özetlemektedir: “Sanatta kendinizi değil, kendinizdeki sanatı sevin⁹⁶”.

Duyguların belirlenmesi

Konuşma, iletişimde bedenin en dikkat çeken bölgesi olan yüzdeki ağız üzerinde, duyumsama yardımı ile canlandırılmaktadır ve bu duyumsama sürecinde gözlemlenen en önemli öğelerden biri de duygulardır. Ekman ve Friessen'in, kitapları *Unmasking the Face (2003)* de açıkladıkları üzere yüz ifadeleri, insan duygularının aktarımında ve anlaşılmasında kilit bir gösterge durumunda bulunmaktadır⁹⁷. Duygunun Latince kökü olan *motere*'den yola çıkılarak, “harekete” yönelten anlamında bir kavram olduğu bilinmektedir. Bu duygular kişilerin düşünce ve dünyaya bakışlarından etkilenmekte ve kişisel içsel süreçlerinin bir sonucu olarak oluşmaktadır. Dolayısı ile bu içsel süreç bağlamında duyumsama ile aralarında bir bağ ve hatta benzerlik olduğu söylenebilir.

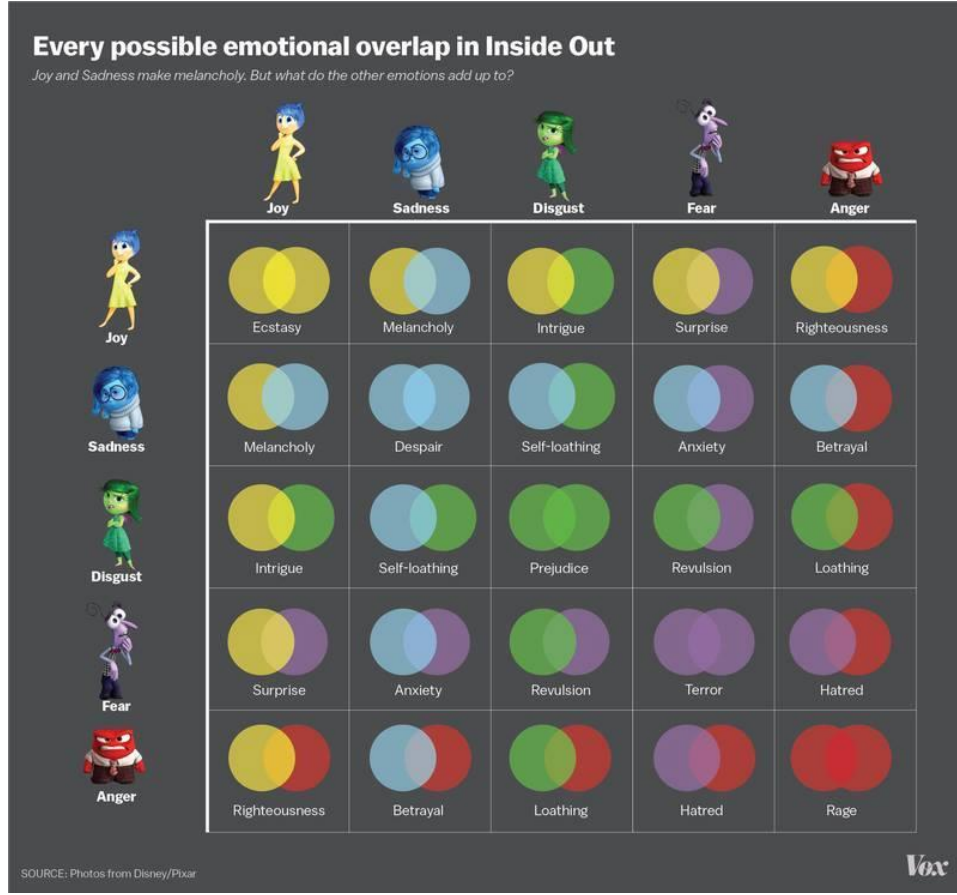
Temel duyguların dört temel duygudan dokuz temel duyguya kadar sınıflandırıldığı görülmektedir. Bu sınıflandırmalara göre ortak olan en temel duygular korku, öfke, üzüntü ve neşedir. Diğer görüşler bu duygulara hayret, tikslenme, küçük görme, utanma ve nötr gibi başka duyguları da temel duygu değerlendirmeleri içerisine almışlardır⁹⁸.

Pixar'ın duyguları konu alan bir yapıımı olan *Inside Out (2015)* adlı canlandırma filmde temel olarak beş duygunun ele alındığı görülmektedir. Temel duyguların kendi aralarında birleşmeleri ile oluşan diğer on beş duygu ise aşağıda şu şekilde belirtilmektedir:

⁹⁶ Moore, 2006, **a.g.k.**, s. 21

⁹⁷ Ekman, P. and W. V. Friessen (1978). *Facial Action Coding System (FACS): A Technique for the measurement of facial action* Palo Alto, CA, Consulting Psychologists Press.

⁹⁸ <http://www.duygusalzeka.net/icsayfa.aspx?Sid=67&Tid=3> (Erişim tarihi: 26.06.2015)



Şekil 3.2. *Inside Out* filmi için tasarlanan ve filmde olası duygu kesişmelerini gösteren tablo.
Kaynak: <http://www.vox.com/2015/6/29/8860247/inside-out-emotions-graphic> (Erişim tarihi: 03.06.2015)

Yukarıdaki tabloya göre mutluluk ve korkunun birleşiminden şaşırma meydana gelmektedir. Tablo beş temel duygunun kendi içlerindeki karışımlarından oluşan *coşku*, *melankoli*, *kandırma*, *haklılık*, *dürüstlük*, *umutsuzluk*, *kendini beğenmeme*, *kaygı*, *ihanet*, *ön yargınlık*, *uzaklaşma*, *tiksinme*, *dehşet*, *nefret*, *hiddet* gibi duyguları göstermektedir.

Inside Out filminde sözü edilen duygular, Riley adlı 11 yaşındaki bir kızın başından geçenler ile birlikte anlatılmaktadır. Özetle filmde, Riley ve ailesinin iş dolayısı ile başka bir şehre taşınmaları, duygusal olarak Riley için büyük bir değişim oluşturmaktadır. Bu değişim Riley'nin duyguları üzerinde etkisini göstermektedir. Riley'nin en önemli duygusu olan Neşe'nin ve diğer duyguların karakterleştirilmesi ile öykü anlatılmaktadır.



Görsel 3.22. *Inside Out* filminin karakterleri

Kaynak: <http://www.buzzquotes.com/inside-out-characters> (Erişim tarihi 28.06.2015)

Günümüzün başarılı stüdyolarından olan Pixar'ın, insan duyguları üzerinde incelemeleri ve bu duyguları filme dönüştürme çalışmaları, gerçekleştirdikleri ilk filmlere kadar uzanmaktadır. Yukarıda sözü edilen *Inside Out* (2015) filminin yanı sıra *Monsters Inc.*(2001) ve *Up* (2009) gibi diğer Pixar filmlerinin yönetmeni olan Pete Docter, konuyla ilgili olarak Pixar'da herşeyin yeni bilgiler edinme doğrultusunda ilerlemekte olduğunu belirtmektedir. Pixar sanatçıları özellikle Ekman ve diğer psikologların duyguların ifadesi konusundaki çalışmaları üzerinde çalışmalar yapmış ve Ekman'ın Yüz Hareketlerini Kodlama Düzeni (Facial Action Coding System) üzerinden yüzdeki kas hareketlerini incelemişlerdir. Sonrasında Docter, Pixar canlandırmacılarının bu araştırmalardan sonra sezgisel bir yaklaşım geliştirerek, insanlar üzerinde kendi gözlemlerine yöneldiklerini belirtmektedir⁹⁹.

California Üniversitesi'nden psikoloji profesörü Dacher Keltner, kendilerinin insan yüz hareketleri üzerindeki gerçekçi çalışmaları ile karşılaştırıldığında, Pixar sanatçılarının filmlerindeki karakterler üzerinde duygusal tepkilerinin mükemmel biçimde yansıtılmakla birlikte çok abartılı olduğunu belirtmektedir. Docter, bunun nedeninin öyküdeki dramının arttırılması olduğunu ve karakterleri daha iyi yansıtmak için yapıldığını belirtmektedir. Keltner, bu durumun gerçek insanlar için de geçerli olabileceği gözlemleri olduğunu belirtmektedir¹⁰⁰.

Keltner ve Ekman'ın Pixar stüdyolarını ziyaretleri sırasında duyguların ifadesi konusunda görüştükleri bir diğer konu da bedenin duyguların ifadesindeki rolüdür. Keltner ve Ekman'ın yüz felci geçirmiş olan insanların da duyguların ifade edebildiklerini belirtmeleri üzerine Docter bunu gösterdiği bir kukla filmi üzerine örneklendirmiştir. Bilindiği üzere kuklaların yüz ifadeleri sınırlıdır. Bu durumda duyguların ifadesi için yüz

⁹⁹ E. Wango (2005) *Animated Expressions*, Observer Vol.18, No.8 August, 2005

<http://www.psychologicalscience.org/index.php/uncategorized/animated-expressions.html> (Erişim tarihi: 20.06.2016)

¹⁰⁰ Wango, 2005, **a.g.k.**

kasları dışında başka kanallar (örneğin ses tonu ve duruşlar) devreye girmektedir. Ancak Docter, her türlü beden ve yüz hareketinin gerçekleştirilebildiği teknolojide bile iyi bir çizgi filmin izleyicinin duygusal tepkilerine gerek duyduğunu belirtmektedir. Docter bunu bir reklam filmi ile açıklamaktadır¹⁰¹. Bu film içinde hiç canlandırma olmayan bir Spike Jonze'un yönettiği bir Ikea reklamıdır. Bu film eskiyen bir lambanın yenisi ile değiştirilmesini anlatmaktadır. Eski lamba sokağa atılmakta ve yağmur altındaki görüntüleri ve müziğin de etkisiyle izleyicilerde bir sempati uyandırmaktadır. Reklamın sonunda bir adam sokaktaki eski lambanın yanında belirir ve izleyicilere şu sözleri söyler: “Çoğunuz bu lamba için üzülüyorsunuz. Çünkü hepiniz delisiniz. Lambanın duyguları yoktur ve yenisi çok daha iyi.”



Görsel 3.23. Spike Jonze'un yönettiği reklamdan bir kesit

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=TsQXQGaasUg> (Erişim tarihi: 02.06.2015)

Docter, insan duygularının nesnelere aşılmasının çizgi filmciler için çok kolaylıklar sağladığını belirtmektedir. Elbette söz konusu aşılama müzik ve çekimler kadar etkili olan bir diğer durum da, bu nesnelere biçimleridir. Dikkat edilirse yukarıda örnek verilen reklamda seçilen nesne, boynu eğik bir durumu çağrıştıran masa lambasıdır. Bilindiği gibi beden duruşları da duyguların ifade edilmesinde yüz ifadeleri gibi etkili olmaktadır. Beden ve duygular arasındaki bağı Philippe Turchet, Damasio'nun *Fundamental Feelings* eserindeki şu sözlerle aktarmaktadır:

İnsan bilinçli veya bilinçsizce düşünür ve “içindeki his” onu bağlar. Beden duyguyu güçlü bir biçimde yaşar ve duyguların izini taşır. Kişinin bedeninde değişik duygu topakları oluşmuştur. Bu varoluş şekilleri bütünü, bedeni oluşturan deri katmanları gibi, insanı bize görüldüğü şekliyle oluşturur. Duygu, heykelin kalıcı tavrında okunabilir¹⁰².

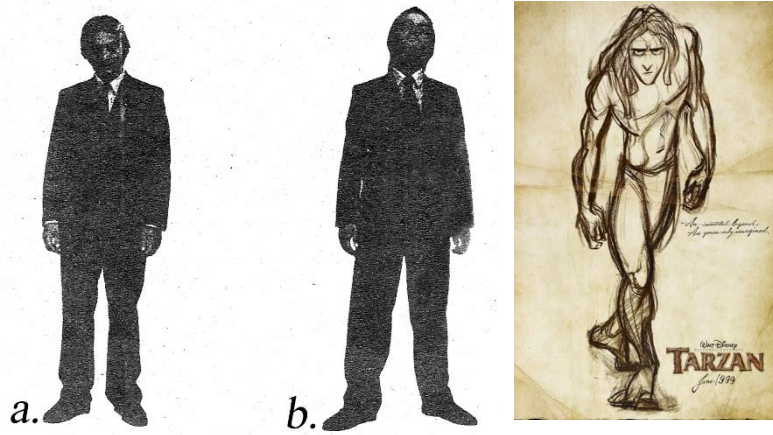
Damasio'nun sözlerinde de belirtildiği gibi çizgi filmcilerin de bedeninin “duygu topaklarını” oluşturdukları ve “heykelin kalıcı tavırlarını” andıran pozlara

¹⁰¹ Wango, 2005, a.g.k.

¹⁰² A. Damasio, *Fundamental Feelings*, Nature, 413, 2001 eserinden aktaran P. Turchet (2005), *Bedenin İnce Dili*, İstanbul: Sistem Yayıncılık, s. 43.

dönüştürdükleri görülmektedir. Bilimsel çalışmalarda verilen örneklerin çizgi filmde de aynı biçimde yansımaları ve kullanımları bulunmaktadır.

Bedenin ifade ettikleri ile ilgili diğer bir araştırmacı olan Zuhul ve Acar Baltaş'a göre, insanın kendini dış dünyaya karşı ortaya koyuş biçiminin temeli **göğüs açıklığıdır**. Baltaş bunu “merkezini kullanma biçimi” olarak adlandırmakta ve yalnızca bu açıklığa balarak bir insanın kişilik yapısı ve içinde bulunduğu duygu durumu konusunda bilgi sahibi olmanın mümkün olduğunu belirtmektedir.



Görsel 3.24. Merkezi kullanma ile ilgili duruş örnekleri ile Tarzan'ın “heykelin kalıcı tavrını” andıran duruşunun karşılaştırması. A. Bulunduğu durumdan hoşnut olmayan, çekingen beden duruşu. B. Sınırlarını genişletmiş, tepki vermeye hazır, saldırgan beden duruşu.

Kaynak: Zuhul ve Acar Baltaş, *Bedenin Dili, Remzi Kitabevi*, 1999, s. 16.

Görsel 3.25. Tarzan'ın bulunduğu durumdan hoşnut olmamakla birlikte saldırgan ve tepki vermeye hazır beden duruşu Tarzan (1999) film posterini.

Kaynak: <http://terrororstralis.com/films/posters/99b-poster.jpg> (Erişim tarihi: 06.06.2015)

Psikoloji ve diğer ilgili bilimlerde insanın davranışları üzerine çok ayrıntılı çalışmalar bulunmaktadır. Bu çalışmalardan yararlanan çizgi filmcilerin bu ayrıntılar içerisinde kaybolmamak için bu uzmanlarla görüşme yolunu tercih ettikleri, edindikleri bilgileri kendi deneyimleri üzerine uyarladıkları ve kimi zaman da bu bilgileri simgeleştirdikleri görülmektedir. Simgeleştirmedeki amaç bir takım çalışması olan çizgi film sanatında ilgili her birimin aynı biçimde konuyu anlamalarını sağlayabilmek ve kolaylaştırabilmektir. Bu bağlamda *Inside Out* (2015) filminde temel duygulara ait temel beden duruşlarının aşağıda görüldüğü biçimde simgeleştirildiği görülmektedir:



Görsel 3.26. *Inside Out* filmindeki baş karakterler.

Kaynak: <http://www.pixarpost.com/2014/11/inside-out-international-promotional.html> (Erişim tarihi: 06.06.2015)

Beden duygularının simgelenmesinde bu duygulara yönelik çağrışımlar da göz önüne alınmıştır. Örneğin üzüntü, bir gözyaşı ile; neşe bir yıldız biçiminde resmedilmiştir. Diğer karakterler de aynı biçimde simgeleştirildikleri bu biçimler ve bu biçimlerin yapısına koşut bir tasarıma sahiptir. Bu türden bir yaklaşım yalnızca görsel bir etki için değil hareketlere de yansıtılabilecek bir yaklaşımla ele alınmıştır. Örneğin bir ateş tuğlası ile simgelenen öfke karakterinin hareketleri filmde sert, keskin ve köşeli bir yapı sergilemektedir.

Inside Out filminin yapımında temel duyguların yüz üzerindeki gösterimleri için Ekman ve benzeri uzmanların yüz kasları üzerindeki araştırmalarından yararlandıkları bilinmektedir. Berkeley Üniversitesi'nde yapılan bir çalışma, Ekman'ın çalışmalarına göre, temel beş duyguyu şu biçimde özetlemektedir:



Görsel 3.27. *Tarzan*(1999) filminden temel duyguları içeren kesitler

Kaynak: Buck, C. Ve Lima, K. & Buck, C.(Yönetmen). (1999) *Tarzan*. [Film] USA, Disney.

Üzüntü: Birbiriyle çatışan yüz eylemlerinin bir bileşimidir. Ağız kenarları aşağı çekilmiş, yanaklar yükselmiş ve çene ağlama durumunda aşağı düşmüş konumdadır. Üst göz kapakları düşmüş, kaşların iç köşeleri yükselmiş ve birleşmiş biçimdedir.

Öfke: Çene sıkılmış, dişler görünür durumda ise dikdörtgen biçimini almış durumdadır. Dudaklar incelmış, çene bazen öne çıkmış durumdadır. Bakışlar dikleşmiş, üst gözkapakları yükselmiş, alt göz kapakları ise olabildiğince gergin bir durumdadır. Göz çevresindeki kaslar sıkılaştırmıştır. Kaşlar aşağı inmiş ve birbirlerine yaklaşmış bir biçim almıştır.

Korku: Şaşırma ile korku arasındaki farkı anlamak zordur. Ancak şaşırma başka bir ifadeye geçiş özelliği taşımaktadır. Üst göz kapakları olabildiğince yükselmiştir. Alt göz kapakları gergin, kaşlar yükselmiş ve hafifçe birbirlerine yaklaşmış bir biçimdedir. Gözler tam karşıya bakmakta, ağız yatay biçimde gerilmiş ve çene olabildiğince aşağı sarkmıştır.

Tiksinti: Öfke ile arasında çok ince bir çizgi bulunmaktadır. Burun çevresindeki kaslar gerilmiş, gözler öfkeye oranla rahat bir durumdadır. Yüzün yalnızca bir tarafında olduğu görülebilmektedir. Kaşlar inmiş, üst dudak yükselmiştir. Öfke ve aşağılama ile bir arada görülebilmektedir.

Neşe: Zihnin durumunu tanımlamaktadır. Gerçek ve sahte gülümseme ile olmak üzere iki türü bulunmaktadır. Gerçek gülümsemede gözün çevresi de gülümsemeye eklenmekte ve yanaklar yükselmektedir¹⁰³.

Türkiye’de de duyguların ifadeleri ile ilgili bilimsel çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Psikolog Dr. Zuhâl ve Acar Baltaş, *Bedenin Dili* adlı eserlerinde 1938 yılından başlayarak Mümtaz Turhan, Doğan Cüceloğlu ve Ayhan Lecompte gibi çeşitli psikologlar tarafından araştırmaların yapıldığını belirtmektedir. Bu araştırmacılar arasında Cüceloğlu 1968’de, yüz ifadelerindeki duygusal anlatımları Türk toplumunun bir kesiminde inceleyerek, farklı kültürler boyutuna taşımıştır. Lecompte’nin ise 1980’lerde duygusal yüz ifadeleri konusunda klinik tanımlar üzerinde çalıştığı bilinmektedir. Baltaş, sözü edilen araştırmacıların hepsinde kültürler arasında ortak yüz ifadelerinin saptandığını belirtmektedir¹⁰⁴.

¹⁰³ https://inst.eecs.berkeley.edu/~cs294-7/sp04/sp_04_presentations/Facial_Expressions.pdf (Erişim tarihi: 20.06.2016)

¹⁰⁴ Baltaş, 1999, a.g.k. s.47.

Sonuç olarak bu bölümde yer verilen bilimsel arařtırmalar ve çizgi film örneklerinde görüldüğü üzere çizgi filmciler, duyumsama sonrasında duygular üzerine çeşitli arařtırmalar yapmakta, bu duyguları çözümlenmekte ve sahnelerinde ifade etmektedirler. Duygular, yüz ifadelerinin oluşmasını sağlamakta ve konuşma sırasında ağız biçimlerini etkilemektedir. Ancak bu etkinin, ilerleyen bölümlerde ayrıntıları ile söz edilecek temel ağız biçimlerini deęiřtiren derecede bir etki olmadığı söylenebilir. Duyguların, beden ve konuşma üzerinde genel bir etkiye sahip oldukları ve yukarıda belirtilen temel ifadeler ve bunların çeşitli birleřimleri ile yüz ve bedeni biçimlendirdikleri görülmektedir.

3.1.1.4.2. Satır arası anlamları çözümlenme

Satır araları(sub-text) diyalog ve bu diyalogları ifade eden karakterler ile bu diyalogları canlandıranlar arasında önemli bir boyuttur. Satır arası anlamın çözümlenmesinde amaç, görünürdeki sözcük ve eylemlerin anlamlarını ve altında yatanları açığa çıkarmaktır. Stempel bu gizli boyutun, diyalogun inanılır ve ilginç olması, filmin hareketini ilerletecek ve kişileri belirginleřtiren kadar önemli olduğunu belirtmektedir¹⁰⁵. Stanislavski ise satır araları konusundaki düşüncelerini řu şekilde açıklamaktadır;

Oyunculüğün kelimelerle çok az işi vardır. Sözlere aynı bir sarılma ya da öpme gibi düşüncüyü yansıtır. Oyunculukta bizim asıl aradığımız amaçtır, hedeflerdir, motivasyondur ve duygudur. Başka bir deyişle, oyunculuk daha çok kelimelerin altında yatanlarla ilgilidir. Buzdağı benzetmesini hatırlayın: yalnızca yüzde 15 lik kısmı görünür, kalan kısım suyun altındadır. Buzdağı olabilmek için o kalan yüzde 85 lik kısma sahip olmanız gerekir¹⁰⁶.

Bu süreç bir anlamda, sahnenin anlamsal olarak deęerlendirilmesi ve canlandırma aşamasına gelmiş olan eylemi etkili kılabilmek için, yönetmen tarafından belirtilen alt-metin geliştirilmesidir. Satır arası anlamların yorumlanmasında, her yönetmenin farklı görüşleri olabilmektedir. Satır aralarının açığa çıkarılması ve işlenmesi, sahneleme öncesinde yönetmenin; sahneleme sırasında seslendirme sanatçıları ve çizgi filmcilerin görevidir.

¹⁰⁵ Stempel'den Aktaran(kaynak belirtilmemiş) M. Chion, (1992) , *Bir Senaryo Yazmak*, İstanbul: Afa Yayıncılık, s.103-104.

¹⁰⁶ Hooks, 2003, **a.g.k.** 76.

Satır araları, çizgi film sanatçıları için diyalogların izleyicilere aktarılmasında en etkili kavramlardan biridir. Düşünce ve duygular, metin aracılığı ile ifade edilebilmektedir. Satır arası ise metnin ifade edemediği ya da bilinçli olarak etmediği, görünmeyen ve söylenmeyenleri içerisinde barındırmaktadır. Stanislavski, satır arası ile ilgili olarak şunları belirtmektedir: “Temsilde metni oyun yazarı sağlar, satır aralarını ise oyuncu... Durum böyle olmasaydı eğer, insanlar tiyatroya gitmek yerine evlerinde oturup oyun metnini okumakla yetinmeyi tercih ederlerdi¹⁰⁷.” Bu sözden anlaşılacağı üzere, tiyatro metnini tamamlayanın satır araları olduğu söylenebilir. Çizgi film için yazılan diyalog metinleri de, çizgi film yapımındaki sanatçılar tarafından satır araları ile işlenerek canlandırılmadığı sürece, aynı biçimde bir film olma sıfatı kazanamaz. Çizgi film sanatçıları; diyalog metni, öykü taslağı (storyboard) ve film taslağı halinde karşılaştığı sahnelerine, satır aralarındaki öz ve canlılığı kattığı anda o anlatı, bir canlandırma niteliğine kavuşmaktadır.

Sonia Moore, *Stanislavski Sistemi* adlı kitabında iyi bir gösteride satır aralarının, metin ile arasında bir yüzleşme oluşturduğunu; diğer bir deyişle, karakterin söylediği şeyler ile gerçekte düşünüp hissettiği, ama bazı nedenlerden dolayı doğrudan söyleyemediği şeyler arasında bir yüzleşme olduğunu belirtmektedir. Moore ayrıca satır aralarının, çoğu zaman bir metnin yüzeysel bir yorumuyla karşıtlık oluşturduğunu, oyunun güçlü bir dramatik çatışması varsa, sanatsal bir satır arası da bulunduğunu ifade etmektedir. Bu satır arasını anlamak için Moore, oyuncular ve yönetmenlerin oyunu ve karakterler arasındaki karşılıklı ilişkileri çalışmaları; oyunun özünden ve kesintisiz eylem çizgisinden yola çıkmaları gerektiğini belirtmektedir¹⁰⁸. *Aslan Kral(1994)* filminde, Simba ve Skar karakterleri arasında satır arası çatışmaya örnek olabilecek şöyle bir diyalog geçmektedir:

Simba: Skar amca, ben kral olunca sen ne olacaksın?

Skar: Maymunun amcası.

Simba: Çok acayipsin.

Skar: Bildiğin gibi değil... (Yerinden kalkar) O zaman, baban sana tüm krallığı gösterdi, değil mi?

Simba: Her şeyi.

Skar: Sana kuzey sınırının ardını göstermedi?

Simba: Oh, hayır. Oraya gidemezsin dedi.

¹⁰⁷ Stanislavski, 2013, **a.g.k.** s.3.

¹⁰⁸ Moore, 2006, **a.g.k.** 108.

- Skar: Ve öyle demekle kesinlikle haklı. Çok tehlikeli. Oraya yalnızca en cesur aslanlar gidebilir.
- Simba: Ama ben cesurum. Ne var ki orada?
- Skar: Yo, yoo, Simba, sana söyleyemem.
- Simba: Neden söyleyemezsin ki?
- Skar: Simba, simba. Ben yalnızca en sevdiğim yeğenimin iyiliğini istiyorum.
- Simba: Haklısın, ben senin tek yeğenimim.
- Skar: Oo. Bu seni korumam için daha çok neden demek. Fil mezarlığı, genç prens için uygun bir yer değil... uuups (sanki yanlışlıkla ağzından bu sözleri kaçırmış gibi eliyle ağzını kapatır.)

Yukarıdaki diyalogda Simba'nın yerine kral olmak isteyen Skar, Simba'nın merakından yararlanarak onu tehlikenin içerisine atmaktadır. Diyalogun devamında Skar, Simba'dan mezarlığa gitmemesi için söz isteyecek kadar konuşmasını devam ettirse de Simba merakla mezarlığa doğru yönelmiş ve Skar'ın planı başarılı olmuştur.



Görsel 3.28. Skar ve Simba arasında fil mezarlığı ile ilgili diyalog

Kaynak: . A. Dewey, S. McArthur & J. Hahn (Yapımcı), R. Minkoff & R. Allers (Yönetmen). (1994). *The Lion King* [Film]. United States: Disney.

Satır aralarının konuşan zihinsel bir “yorumcu” niteliği olduğu düşünülürse, karakterler ve bu karakterlerin olaya olan yakınlıkları üzerinde rol oynadığı görülebilir. Diğer bir deyişle, olaylar hem karakterin kendisi hem de kendisinin zihinsel bir değerlendirmesi ile görülür. Dolayısı ile metin ile satır araları, Stanislavski'nin içsel bakış ve zihinsel içerik olarak tanımladığı kavramlar arasındaki ilişkinin sonucu olarak birbirlerinden ayrılır ve iki farklı yapıda var olurlar. Tiyatroda oyuncunun bu oluşumu değerlendirmesi Stanislavski'ye göre ise aşağıda belirtildiği biçimdedir:

Bir satır arasının en esaslı kısmı, mantık ve tutarlılık çizgisini en belirgin ve kesin şekilde yansıtan düşünceleridir... bir düşünce ikinci düşüncenin yolunu hazırlar, sonra bir üçüncü düşünce doğar ve böylece hepsi birleşince üstün amacı oluştururlar. Bazı durumlarda satır arasının zihinsel içeriği baskın gelebilir... bazı durumlarda da içsel bakışın çizgisi. Bu ikisinin birleşip kaynaşması en iyi seçenektir... o

takdirde dile getirilen söz eylemle beslenir. Kelimeler... bir rolün içsel özünün dışta somutlaşmasının parçasıdır... hedefinizi, arzunuzu hayata geçirmek için kelimelere başvurmanızın zorunlu olduğu bir noktaya geldiğinizde... bir kemancının kendisine sunulan Amati kemanını hemen eline alması gibi, yazarın metni neşeye kapılır. Oyuncu bu durumda, ruhunun derinliklerinde barınan duygularını ifade etmenin en iyi aracına sahip olacaktır¹⁰⁹.

Satır aralarının tasarlanmasının zor görünen bir kavram olduğunun belirtildiği *Ideas for the Animated Short* adlı kitapta, satır arasının bir duyguya bağlanması durumunda tasarım işleminin kolaylaşacağı belirtilmektedir. Bu kitabın yazarlarına göre diyalog metinlerini oluşturanların bu konudaki en büyük yanılgısı, karakterlerin söyledikleri ile düşündüklerinin aynı olmasıdır. Bu noktada duygular, karakterlerin söylemleri üzerinde etkili olmaktadır. Sözü edilen kitapta, satır arası ile diyalog metni arasındaki çelişkinin oluşturulması konusunda aşağıdaki örnek yer almaktadır¹¹⁰.

Diyalog	İç konuşma
A: Merhaba.	Seni gördüğüme çok sevindim. Seni öyle özledim ki. Umarım herşey yolundadır. Lütfen sen de beni gördüğüne mutlu ol!
B: Merhaba.	Seninle karşılaştığıma inanamıyorum. Böyle süs köpeği gibi bakmayı bırak!
A: Nasılsın?	O, hayır. İlgili görünmüyor. Ama o burda. Belki bir şansım olur.
B: İyi.	Bu bir hata. Onu nasıl başımdan savacağım?
A: Gerçekten mi?	Beni burada istemiyor.
B: Evet.	Hayır.

Şekil 3.3. Birbiri ile çelişen metin ile satır aralarının karşılaştırması

Kaynak: K. Sullivan, G. Schumer, K. Alexander (2008) *Ideas for the Animated film, USA: Focal Press, s.166.*

Diyalog ve satır arası arasındaki çelişki ile ilgili bir başka örnek ise Zhenia Pavlenko ve Elena Rogova'nın yönetmiş olduğu *Appearance and Reality*(2015) adlı çizgi filmde görülmektedir. Bu filmi yukarıda belirtilen örneklerden ayıran özellik; diyalog ve satır arası ifadelerinin görüntünün iki ayrı bölümünde, aynı anda ve yalnızca görsel olarak ifade edilmiş olmalarıdır. Film, sıcakkanlı görünen ama aslında tam tersi özellikteki bir karakter ile duygularını belli etmeyen ama arkadaş canlısı bir başka karakterin karşılaşmasını anlatmaktadır. Filmde satır araları ekranın üstünde, dışarıdan görünenler

¹⁰⁹ Stanislavski, 2013, a.g.k. syf.3-4.

¹¹⁰ Sullivan, Schumer ve Alexander, 2008, a.g.k. 164.

ise ekranın altında gösterilmiştir. Film boyunca bu iki görüntü arasındaki fark, yalnızca üçüncü bir karakter olan çocuğun görüldüğünde kaybolmaktadır. Çünkü bu çocuğun iç bakışı ile ifade ettiği davranışları arasında hiçbir fark yoktur.



Görsel 3.29. *Appearance and Reality*(2014) filminden iki kesit

Kaynak: Z. Pavlenko (Yapımcı) E. Rogova & Z. Pavlenko (Yönetmen). (2014). *Appearance and Reality* [Kısa Film]. Macaristan: Amix Film.

Özetle yukarıda belirtildiği gibi satır araları, çizgi film diyaloglarında önemli bir yere sahiptir. Diyalogların ifadesinde satır araları, karakterlerin davranışlarını etkilemekte ve anlatıya derinlik katmaktadırlar. Stanislavski rolün akış çizgisini belirleyen metin değil, satır araları olduğunu belirtmektedir. Ancak Stanislavski, rol üzerinde bu derece önem taşıyan satır aralarının, metinden kazıyıp çıkarılması konusunda oyuncuların tembel olduklarını belirtmektedir. Oyuncular bunun yerine, mekanik biçimde dillendirecekleri durağan sözlere başvurmaktadırlar. Bu durum, çizimin getirdiği teknik zorunluluklarla uğraşırken satır arasından uzaklaşan çizgi filmcilerin durumu ile benzerlik göstermektedir. Bundan kurtulmak için Stanislavski, içsel bakış penceresinde görülen şeyleri başkalarına iletme gerektiğini belirtmektedir. Stanislavski'ye göre: “Bu gerçeklik yansımasından ziyade, hayal gücünüzün canlandığı karakterin gereksinimlerine uyacak şekilde yarattığı imgelerin bir yansıması olacaktır¹¹¹”. Sonuç olarak satır arası çözümlemenin zor gibi görüldüğü ancak üzerinde çalışıldığı takdirde çizgi filmlerdeki diyalogları mekaniklikten kurtaran çok önemli bir araç olduğu söylenebilir.

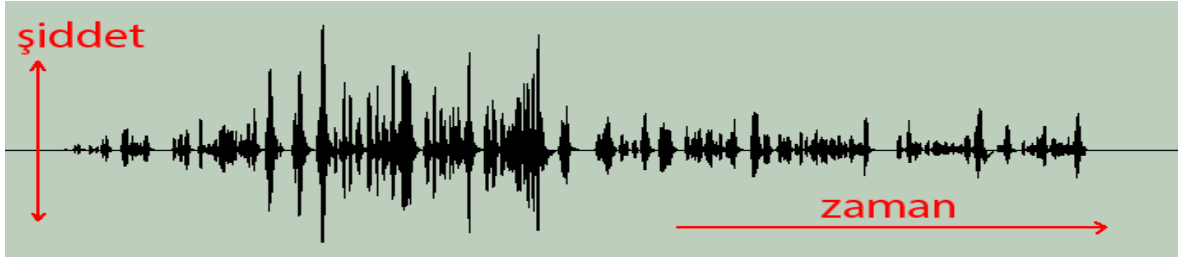
¹¹¹ Stanislavski, 2013, a.g.k. s.3-4

3.1.1.4.3. Yapısal çözümleme (Diyalog metni, vurgu ve ritm gibi öğelerin çizelgeye işlenmesi)

Ses kayıtları, çizgi film ve kurgu programlarında bir ses dalgası biçiminde görülmektedir. Ses dalgası; titreşim sayısı, miktarı, uzunluğu ve boşluklarına bakılarak çizgi filmciler tarafından incelenebilmektedir. Bu incelemeyi kolaylaştıran bilgisayar programları, ses dalgasının genişletilip daraltılarak ayrıntılı olarak görülmesini sağlayabilmektedir. Ses konusu oldukça geniş bir alanı kapsamaktadır. Ses ile ilgili olarak, çizgi filmcilerin diyalogları çözümlemelerinde yeterli olacak derecede bilgilere değinilecektir. Bu bilgiler içerisinde sesi oluşturan temel öğeler özetle şunlardır:

Sesin temel öğeleri

Ses Dalgası, sesin en temel öğesidir. Ses, aşağıda görülen bu dalga aracılığı ile yatay bir çizgi üzerinde gösterilir. Sesin titreşimine ve bulunduğu fiziksel ortama göre bu ses dalgaları farklı biçimlerde oluşmaktadır. Bu biçimler *dalga boyu*, *titreşim sayısı*(frekans) ve *dalga hızı* adlarıyla üç temel biçimde değerlendirilmektedir.



Görsel 3.30. Adobe Premiere programında diyalog içeren bir ses dalgası
Kaynak: Programdan ekran görüntüsü.

Dalga boyu, dalga üzerindeki özdeş davranışlı iki nokta arasındaki en düşük uzunluktur. Lamda simgesi(λ) ile gösterilmektedir. Titreşim sayısı ile ters orantılıdır, diğer bir deyişle dalga boyu arttıkça titreşimi azalmaktadır.

Titreşim sayısı(frekans) dalganın bir saniyede oluşturduğu genişleme ve sıkışma sayısıdır. Hertz(Hz) ile gösterilmektedir. Yüksek titreşimli sesler genellikle küçük ses

kaynakları ile ilişkilendirilmektedir. Örneğin, erkek sesi yaklaşık olarak 110 Hz, kadın sesi 180-220 Hz. ve çocuk sesi 300 Hz. dir¹¹².

Dalga hızı, sesin yayılmasında ortamdaki kaynağın hız farkını belirtmekte kullanılmaktadır. Örneğin ses, hava gibi yoğunluğu az olan ortamlarda daha yavaş yayılırken, demir gibi yapısı yoğun maddelerde hızlanmaktadır. Boşlukta ise hiç yayılamamaktadır.

Genlik ya da ses düzeyi (amplitude), kaydedilen ses sinyalinin gücünü voltaj cinsinden belirtmektedir. Bir program ya da kulaklık aracılığıyla dinleyicilere aktarılığında bu enerji üzerinde değişiklik yapılabilmektedir. Bu durumda *ses basınç seviyesi (SPL)* ve *desibel(dB)* ile belirtilmektedir. Ses düzeyinin izleyici tarafından algılanmasını sağlayan en temel ses ögesi diyalogdur.

Ses rengi(tını), seslerin kendilerine özgü yapısı, diğer seslerden ayıran karakter özelliği demektir. Her doğal ses, kendinden daha tiz olan birçok sesle(doğuşkan ses) birlikte tınlamaktadır. Böylelikle en güçlü tınıya sahip, temel ve tek olarak algılanan, karakterli bir ses oluşmaktadır.

Ses zarfı, ses yoğunluğunun zaman içerisindeki değişimidir. Ses rengini etkiler ve *çıkış(attack)*, *kalış(sustain)*, *düşüş(decay)* ve *bitiş(release)* gibi evrelerden oluşmaktadır. Birçok sesin biraraya getirilerek farklı sesler oluşturulması ve sesin katmanlanarak etkinin artırılması gibi alanlarda kullanılmaktadır.

Sessizlik, sesin kendisi kadar etkilidir. Ses tasarımcıları tarafından merak uyandırmak, zıtlık oluşturmak, ilgi çekmek, vurgulamak vb. birçok amaçla kullanılmaktadırlar. Diyaloglarda sessizliğin benzer kullanımları, oyunculuğun bir parçası olarak etkili bir yöntemdir. Ayrıca çizgi filmcilerin de ses boşluklarını kesip uzatarak kimi zaman karakterlerinin oyunculuklarına yer açtıkları görülmektedir.

Stanislavski diyalogda sessizliğin bir biçimi olarak duraklamanın, konuşma tekniğinde önemli bir öge olduğunu belirtmektedir. Stanislavski'ye göre mantıklı duraklamanın mekanik biçimde ölçüleri, metnin bütün deyişlerini belirlemede ve bu sayede anlaşılabilirliğe katkıda bulunmaktadır. Psikolojik duraklamaların ise düşüncelere canlılık kazandırdığını belirten Stanislavski, bunlara “anamlı susma” adını vermektedir. Stanislavski üç çeşit duraklamadan söz etmektedir. Bunlardan mantıksal duraklama beynimize, psikolojik duraklama ise duygularımıza hizmet etmektedir. Son olarak bir

¹¹² <http://hyperphysics.phy-astr.gsu.edu/hbase/music/voice.html> (Erişim tarihi 13.03.2015)

duraklama eklemekte ve bu duraklamanın hızlıca nefes alıp verme süresi kadar kısa olduğunu belirtmektedir¹¹³.

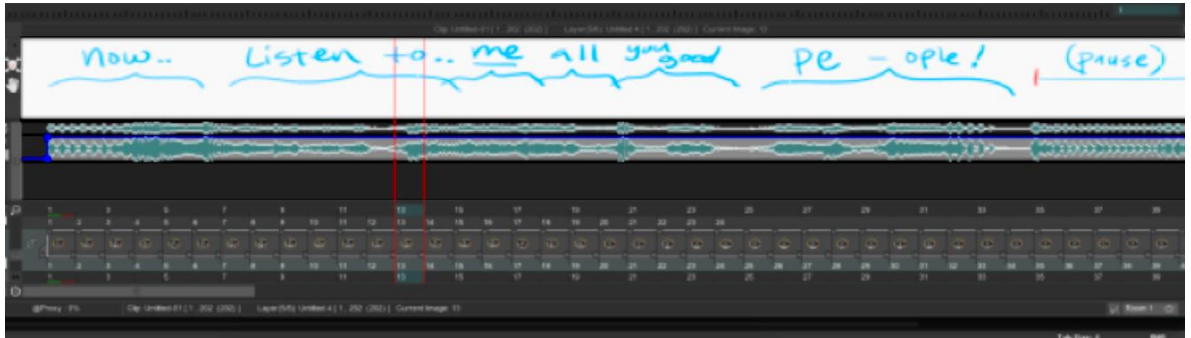
Tonlama ve susma: Stanislavski'ye göre tonlama ve susma, konuşmada temel sorunlardan biridir ve rolün alt metnini sözcüklerle aktarma sürecinde yardımcıdır. Bu sayede söz ve sözcüğe başvurmadan, sadece seslerle sayısız duygu ve düşünce kolaylıkla anlatılabilmektedir¹¹⁴.

Patlama, çıkış anında havanın yoğunlaşması ve birden salınımı ile sesin duyulmasıdır. Örneğin *p, b, t, d, k, g* gibi harfler ağızda bu tür patlama ile seslendirilmektedir. Bu türden ses patlamaları kayıtlar sırasında önem taşımaktadır.

Gürültü, düzensiz ses titreşimleridir.

Ses kaydında ses yerlerinin belirlenmesi

Diyaloglar kaydedildikten sonra, konuşmaların yerlerini çözümlenecek ses editörleri tarafından değerlendirilmektedir. Sesler, editör tarafından önce sahnelere ayrılmakta ve ardından üzerlerinde konuşma metinleri belirtilerek, karakterlere eşlenmek üzere çizgi filmcilere gönderilmektedir. Böylelikle sahnedeki diyaloglar için tasarım süreci tamamlanmakta ve sahneler numaralandırılarak, karakterlerin konuşuracağı uygulama aşamasına hazır bir duruma gelmektedir.



Görsel 3.31. Typaint programında üzeri konuşma metni ile işlenmiş ses kaydı

Kaynak: <http://www.typaint.com/images/feature/animation2d/sound.png>

Ses diyaloglarını otomatik olarak yazıya ya da dudaklara eşleyen bazı programlar bulunmaktadır. Yüz hareketlerinin canlandırılması ile ilgili kitabında Osipa bu programların en iyi biçimde yapılandırıldıklarında bile sonucun tatmin edici olmadığını

¹¹³ Stanislavski, 2012, **a.g.k.** 101.

¹¹⁴ K. Stanislavski (1996), *Bir Karakter Yaratmak*, Ankara: Onk Ajans & Papirüs Yayınları, s.169.

belirtmektedir. İlerleyen yıllarda daha başarılı programların geliştirilebileceğini belirten Osipa, şimdilik bu programların profesyonel bir yapımda kullanılmayacak derecede kaldığını ve bu konuda iyi yetiştirilmiş sanatçılara gerek duyulduğunu söylemektedir¹¹⁵.

Konuşma bozuklukları konusunda uzman Özlem Ünal Logacev, yukarıda belirtilen programlara ek olarak, fonetik uzmanlarının kullanmakta olduğu *Praat* gibi bazı programlar bulunduğunu belirtmektedir. Bu programlar içerisinde seslerin frekanslarından yola çıkılarak belli biçimler(formatlar) çözümlenebilmektedir. Logacev, Türkçe için henüz yeterli akustik çalışmalar yapılmamış olmakla birlikte, ağzın açık ve kapalı durumlarının yanısıra ünlü seslerin program aracılığı ile belirlenmesinin kolay olduğunu belirtmektedir¹¹⁶.

Özetle ses kayıtlarının çözümlenmesinde ses niteliklerinin bilinmesi ve bu bilgiler doğrultusunda ses kayıtlarının çözümlenmesi, çizgi filmcilerin doğru zamanlama ile seslerini eşlemelerinde büyük kolaylık sağlayabilmektedir. Bu tür çözümlerinin doğru bir biçimde ve uzman kişilerce yapılması durumunda oldukça kapsamlı bir süreç olan karakterlerin konuşTURULMASI konusunda çizgi film sanatçıları üzerindeki yükün hafiflediği görülmektedir.

3.1.2. Canlandırma süreci

Canlandırma süreci çizgi filmcinin sahnesini alması ile başlar. Sahneler dosya biçiminde çizgi film sanatçılarına dağıtılmaktadır. Bu dosyanın içerisinde *öykü taslağı(storyboard)*, *film taslağı(animatic)*, *çizelge(xsheet)*, *sahne taslağı(layout)* ve *ses kaydı* bulunmaktadır. Sahnenin canlandırılmasına ancak bu içeriğin tam olması durumunda başlanabilir. Eğer eksikler varsa giderilir ve çizgi film sanatçıları karakterlerinin duygu ve düşüncelerini çözümlmeye yönelik çalışmalarına başlayabilirler.

Karakterin duygu ve düşüncelerinin anlaşılması ve ifade edilmesi için Thomas ve Johnston, çizgi filmcilerin birtakım ön çalışmalar yaptıklarını belirtmektedir. Bir çizgi filmci sahnesine öykü taslaklarını incelemekle başlamaktadır. Sonra diyalog kayıtlarını dinlemekte ve canlandırılacağı sahnenin, filmdeki yerini açık biçimde kavramaya

¹¹⁵ J. Osipa (2003) *Stop Staring: Facial Animation Done Right*. Kaliforniya: Sybex. s.43.

¹¹⁶ Yrd. Doç. Dr. Özlem Ünal Logacev ile 17.06.2015 tarihli görüşme.

çalışmaktadır. Canlandırılacak sahneye ait ses kaydı, gerekiyorsa tekrar tekrar dinlenerek sesteki duygu durumu incelenmektedir. Böylelikle sahne, çizgi filmcinin zihninde oluşmaya başlamaktadır¹¹⁷. Eğer yönetmen özel bir şey istemiyorsa zihinsel canlandırmalar ve duygu olabildiğince yalın tutulmakta ve sahne boyunca bu yalınlık bedenün tümünde korunmaktadır. Sahnenin zihinsel oluşunu sağlandıktan sonra sahnedeki duyguyu veren temel duruşlara yoğunlaşmaktadır. Canlandırma süreci temel duruşların da içinde bulunduğru bedenün konuşurması ve ağız hareketlerinin eklenmesi biçiminde iki önemli aşamadan oluşmaktadır. Beden hareketlerinin genel olarak tamamlanmasının ardından karakterlerin duyguları yüz ifadeleri üzerinde canlandırılmaktadır.

3.1.2.1. Bedenün konuşurması

Bedenün konuşurmasında genel olarak işlem sırası; karakterin hissettiklerini çözümlenmesi, zamanlama, diyalogun bölümlenmesi, taslakların oluşturulması ve temel duruşların belirlenmesinden oluşmaktadır.

Bir sahnede diyalogun canlandırılmasında öncelikli olan bedendir. Beden, diyalogun aktarılmasında temel bir rol oynamaktadır. Bedenün, vurguyu güçlendirme ve izleyicinin baktığı alanı yönlendirme gibi özellikleri bulunmaktadır. Böylelikle yüz ifadeleri, daha fark edilir bir nitelik kazanabilmektedir. Çizgi film tarihçisi Culhane, bedenün karakter konuşurmasındaki önemini şu sözlerle açıklamaktadır:

1939'ların sonlarında Fleischer çizgi filmcileri, karakterleri konuşurmanın tam anlamıyla farkında değillerdi. Disney stüdyolarında çalışmış olan Al Eugster, Fleischer için *Gulliver's Travels* filminde Disney yöntemiyle bir sahne gerçekleştirdi. Bu sahnede, karakterin ağız biçimlerini eklemeyen önce bedeni doğru bir biçimde sese eşlemek için bir deneme çekimi aldı. Yapımcı Fleischer'ın bu çekimini izlediğinde yorumu, ağız hareketlerinin çok iyi eşlendiği biçimindeydi. Ona çekimde ağız biçimlerinin çizilmemiş olduğu söylediğinde inanmadı. Eşleme tam anlamıyla mükemmeldi. Fleischer sahneyi yeniden izlediğinde hayret içinde kaldı çünkü sahnede gerçekten de ağızlar yoktu¹¹⁸.

Yukarıdaki örnekte görüldüğü üzere, beden diyaloga katılmakta ve dahası tüm konuşmayı yansıtabilecek bir özellik taşıyabilmektedir. Bedenün katkısı göz ardı edildiği ve konuşmanın yalnızca ağız açılıp kapanmaları ile sınırlı tutulduğu diyaloglar,

¹¹⁷ Thomas ve Johnston, 1981, a.g.k. 464.

¹¹⁸ S. Culhane. (1988) *Animation from script to screen (1. Baskı)*, New York: St. Martin's Press, s.208.

karakterlerin inandırıcılığını büyük ölçüde yitirmektedir. Bu tür ağız hareketlerinin bedenini yanı sıra yüz yapısı bile dikkate alınmadan gerçekleştirildiği görülmekte ve örneklerine düşük bütçeli çizgi filmlerde sıkça rastlanmaktadır. Bu örnekler çoğunlukla estetik bir yapıda sunulmaktadır. Buna karşın kimi zaman, estetik ve anatomik sınırların zorlandığı görülmektedir.



Görsel 3.32. *Anime çizgi filmlerinde ağız biçimlerinin beden ve ağızdan bağımsız kullanılmasına bir örnek.*
Kaynak: <http://kotaku.com/for-some-folks-side-mouth-ruins-anime-faces-1597880743> (Erişim tarihi: 13.03.2015)

Ağız biçimleri, diyalog ve beden bir bütündür. Bu bütünün içerisinde yer alan ama görülmeyen ve duyulmayan alt yapı ise duygu ve düşüncelerdir. Elbette bunlar doğrudan resmedilememektedir ancak çizgi filmciler, tasarladıkları karakterlerin kendilerine özgü duygu ve düşünceleri olduğunu varsaymakta ve bu varsayım ile sahnelerine yaklaşmaktadırlar. Dolayısı ile bedenini yalnızca diyalogu değil, aynı zamanda o diyalogu doğuran duygu ve düşünceleri de içerdiği söylenebilir.

3.1.2.1.1. Çizgi film karakterlerine ait duygularının çözümlenmesi

Thomas ve Johnston'a göre çizgi film sanatçısı, canlandırmaya başlamadan önce dinlediği ses kaydından iki önemli noktaya erişebilmektedir. Birincisinde; sahnenin genel görünüşü, diyalogun zamanlaması, vurgu noktaları, hareket akışının (hızlanma ve duraksamaların) oluşturulmasıdır. Diğeri ise, sözcüklerin o karaktere özgün bir biçimde söylenebileceği bir kişiliğin ortaya konulmasıdır. Bu iki alan arasında ise karakterin duyguları oluşmaktadır¹¹⁹. Bu yaklaşımla, kararsızlıkların başlangıçta giderilmesi ve yapımı uzun bir süreç olan çizgi filmdeki emek kayıplarının önlenmesi amaçlanmaktadır.

¹¹⁹ Thomas ve Johnston, 1981, a.g.k. 464



Şekil 3.4. Thomas ve Johnston'ın karakterlerin duygu oluşumlarına yönelik ifadesini gösteren şekil.

Çizgi film sanatçısı Glen Keane'e göre öyküyü canlı yapan karakterdir. Keane, Thomas ve Johnston'ın sözünü ettiği "karakterin duygularının" belirlenmesi konusunda bazı soruların sorulmasında yarar görmektedir. Bu sorular özellikle canlandırılan karakterin benliği, amaçları, durumu, çevresi, tutumu ve kimliği gibi konuların çizgi filmci tarafından kavranması amacını taşımaktadır. Bu soruların yanısıra Keane, karakterin oluşturulmasında kullanılan biçimlerin yeterince yalın ve açık, ayrıca karakterin iç dünyasını yansıtacak bir biçimde olup olmadığının da sorgulanması gerektiğini belirtmektedir¹²⁰. Bu tür sorularla birlikte çizgi film sanatçısının zihninde canlandıracağı hareketler oluşmaya başlamaktadır. Ancak bu noktada, karakterin sergilediği tutum kadar bu tutumun ifade edildiği hareketlerin de karaktere özgü olması büyük önem taşımaktadır. Çizgi film sanatçısı Larson hareket önerilerinin yalnızca hareket olarak değil, sahneye gerçekten bir katkısı olacak biçimde olması gerektiğini belirtmekte ve karakterlere özgü durumların kullanımı hakkında şunları söylemektedir:

...karaktere özgü durum olursa, bu diyalog öncesinde bir ön hareket olarak kullanılabilir. Böyle bir durum sahneye eğlence katar. Çizgi filmci olarak böyle fırsatları aramalıyız... Sahne geliştirme aşamasındayken ya da yönetmenin düşünceleri doğrultusunda çizgi filmciler, karakterlerini iyice bilir ve bu verilerden esin yaratabilirler. Böylelikle var olan diyalog metni eğlenceli bir biçimde "canlılık kazanabilir". Karakterin kişilik değeri ve diyalogu nasıl desteklediği *Snow White(1937)* filmindeki Bashful(Utangaç) karakterinde açıkça görülmektedir. Bashful'un üslubu, ön ve devamındaki hareketlerde çok iyi tanımlanarak kullanılmıştır. Pamuk Prenses tarafından tanındıktan sonra "Oh Gosh!" deyişini ele alın. Bu deyişe eklenen ve diyalog doğrultusundaki hareketler diyalogu eğlenceli bir hale getirmektedir¹²¹.

¹²⁰ http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/Glen_Keane_Animation.pdf (Erişim tarihi: 13.03.2015)

¹²¹ E. Larson, (tarihsiz) *Entertainment VIII: "Dialogue for Animation"*

http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt8_Dialog.pdf (Erişim tarihi: 13.03.2015)



Görsel 3.33. Pamuk Prenses filminde Bashful karakterinin utangaç biçimde sakalını çevirerek kendisine özgü bir biçimde diyalog aktarımı.

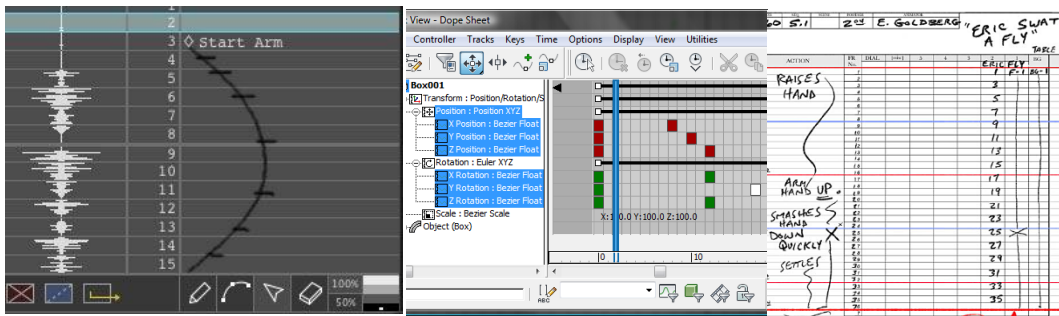
Kaynak:

<http://blogs.disney.com/oh-my-disney/2013/08/26/first-day-of-school-emotions-as-told-through-the-seven-dwarfs/> (Erişim tarihi: 13.03.2015)

Özet olarak bedeninin konuşturulmasında ilk süreç, karakterin o sahnedeki duygularının anlaşılması, diyalogun karaktere özgü bir biçimde tasarlanması ve bir ön hazırlık ile kararlaştırılmasıdır. Bu sürecin ardından çizgi filmciler karakterlerinden emin bir biçimde canlandırmaya devam edebilmektedirler.

3.1.2.1.2. Çizelge (zamanlama) ve diyalogun bölümlenmesi

Canlandırılacak sahne ile ilgili zihinsel ve duygusal gözlemler oluşturulduktan sonra sahne ile birlikte verilen çizelge gözden geçirilmektedir. Çizelge ses editörü tarafından hazırlanmakta ve üzeri, hangi karede hangi sesin bulunacağı belirtilmiş olarak çizgi film sanatçılara verilmektedir. Çizelgeler aşağıda görüldüğü üzere, yapım yöntemine bağlı olarak çeşitli farklılıklar gösterebilmektedir.



Görsel 3.34. Tek kare çekim, bilgisayar destekli(CG) ve geleneksel çizgi film yapımlarında kullanılan çizelge örnekleri

Kaynak:

<http://www.dragonframe.com/features.php>
<http://help.autodesk.com/cloudhelp/2015/ENU/3DSMax/images/GUID-399860B3-5320-4790-B0B1-1AE74081C6F3.png>
http://2.bp.blogspot.com/-9rAHuofgM_M/U-Y3kXzhjil/AAAAAAAAAISQ/VVjQI1_ocE/s1600/XSheet_example_01.png (Erişim tarihi: 26.05.2015)

Çizelgelerde, filmin yapım yöntemi fark etmeksizin, kare numaraları ve diyalogların işaretlenebileceği boşluklar bulunmaktadır. Diyaloglar genellikle hecelere bölünmüştür. Hece biçimindeki bölümlenme, ağız biçimlerinin yerleştirilmesi için kullanılmaktadır. Hecelerin yanısıra bazı ses editörlerinin, nefes alıp vermeleri de çizelgeye işlediği görülmektedir. Nefes almalar "n.a.", nefes vermeler "n.v." harfleri ile gösterilmektedir.

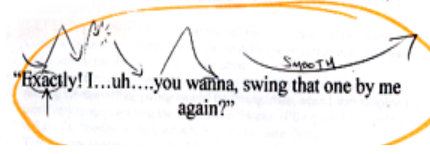
Çizgi filmciler, zamanlama konusunda genel bir fikir edindikten sonra, canlandıracakları sahnedeki diyalogu (çizelgedeki hecelemlerden farklı olarak) duygu durumları ve sahne anlatımını güçlendirmeye yönelik olarak bölümlere ayırmaktadırlar. Böylelikle diyalogun içeriği ile beden hareketleri arasında bir uyum ve düzenleme olanağı sağlanabilmektedir. Larson'a göre diyalogun bölümlenmesinde ruh hali, tutum ve beden eylemi, ikna edici bir izlenimin ve diyalog ile uyumun anahtarıdır. Bölümlemede eğer beden söylemiyorsa, söylenmemiş demektir ve beden ekran dışında kalsa bile beden hareketleri dikkate alınmalıdır. Larson ayrıca bu bölümlemenin genel özellikleri ve nasıl yapılacağı konusunda şunları belirtmektedir:

Bölümlemekte olduğunuz diyalog nasıl parçalara ayrılacaktır? Diyalog metni doğru hissediliyor mu? Karakterin ruh durumu ya da ortam eylemi istediğiniz biçimde eşlemeye ya da içtenlikle ifade etmeye ne kadar elverişli? Örneğin karakteriniz: "Defol git buradan!" diyebilir. Bu durumda eylemi nasıl bölümlendireceksiniz? 1. Eğer kızgınsa? 2. Eğer incinmişse? 3. Eğer rahatsızlık duyuyorsa? Öyleyse şunlar dikkate alınmalıdır: Canlandırma, eylem biçimi ve pandomim (herbir düşünce, tutum, ifade, eylem, tepki vd. ilgi çekici ve diyalogsuz) bizim asıl meydan okuyuşumuzdur¹²².

Bölümleme için diyalogun, çizelgeden ayrı bir yere yazıldığı ve üzerinde çeşitli işaretlemelerin yapıldığı görülmektedir. Bu işaretlemeler aşağıdaki örnekte görüldüğü gibi diyalogda bulunan iniş çıkışları ve bu iniş çıkışların yer ve niteliklerini belirtmektedir. Bu belirlemenin aynı zamanda tempo ve ritmi gösterdiği de söylenebilir. Stanislavski: "Doğru ve güzel konuşmada, bir rolün kişiliğinin oluşturulması amacıyla tempo-ritimde değişiklik yapılması gereği hariç, gösterişçi yorumlar olmamalıdır"¹²³ demektedir. Stanislavski'nin oyuncuların için söylediği bu sözleri, diyalogları canlandıracak çizgi filmciler için de geçerlidir. Diyalog metninde yapılacak bölümlenmeler sahneyi süslemek amacıyla değil onu çözümlenmek ve akıcı bir biçimde değerlendirmek amacıyla gerçekleştirilmektedir.

¹²² http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELAnimation_Phrasing.pdf (Erişim tarihi: 25.05.2015)

¹²³ Stanislavski, 2012, a.g.k. 102.



Görsel 3.35. Bölümlenmiş bir diyalog metni.

Kaynak:

<http://www.3d-reel.com/scripts/dialogBreakdown.jpg> (Erişim tarihi: 13.03.2015)

Diyalog, çizgilerle bölümlenebilmekle birlikte metinsel parçalara da ayrılabilir. Bu durum özellikle diyalogların uzun olduğu durumlarda söz konusu olmaktadır. Örneğin *Oliver&Company* (1988) filminde Keane diyalogu şu biçimde bölümlenmiştir:

1. *I'll even toss in a little extra*
2. *for your patience.*
3. *Ah Ha Hahahahah!*¹²⁴

Diyaloğun nasıl bölümleneceği, vurgunun niteliği ve çizgi filmcinin bunları ifade etme üzerindeki rolü konusunda çizgi film sanatçısı Eric Larson şunları belirtmektedir:

Diyalog satırları doğal olarak bölümlere ve tonlama ve ruh halinin herbiri bedene ne yapması ve nasıl yapacağı ile ilgili şeyler söyler. Çok iyi oluşturulmuş bir cümle gibi, vurgunun da iyi yapılması ve doğru kullanılması, diyalogumuzu hareketle özenli biçimde bölümlenmemizi sağlar. Ve böylelikle görsel ve işitsel olarak ortaya konulan düşünce ve durumlar açıkça anlaşılır.

Diyalog bölümlemenin bir ritmi olmalıdır; genel olarak hareket zarif bir jestin aksine, başı ve sonu olan, söylenmesi gerekeni yalnızca düzenlenmiş ama olumlu bir beden salınımıyla söylemelidir. Bunun içerisine dramatik ve karakteri ortaya koymak adına istediğimiz kadar gereken vurgu ve jestleri koyabiliriz. Canlandırmanın ifadesindeki akış eğer her kelimeye bir vurgu yakalamaya çalışılırsa bozulabilir. Bir ya da iki sözcüklük anahtar kelime ifadenin “eti kemiği” olabilir. Bu bizim düşüncenin diğer parçaları olan diğer kelimelerin “üzerinden geçişimizi” sağlar ama onların destekleyici kullanımını korur. İfadenin bütünsel bir iletisi vardır- söylenmek istenen bir şey. Bunu eğlenceli hale getirmek bize düşer¹²⁵.

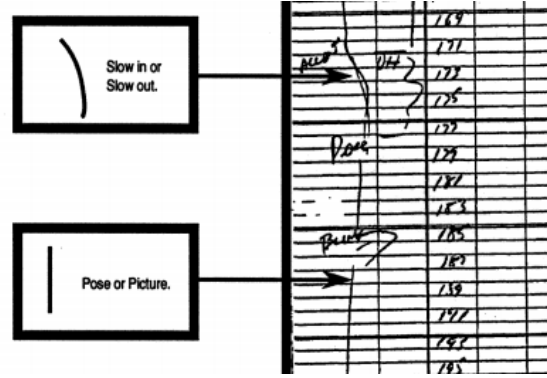
Çizelgelerde belirtilen ve diyalog kadar önemli olan bir diğer öğe ise vurgulardır. Bazı çizelgelerde vurgu veya ses değişiminin yoğun olduğu kısımlar “S” biçimindeki çizgilerle gösterilmektedir. Bu değişimin miktarı kadar “S” biçimlerinde genişlemeler arttırılmaktadır. Bu noktalara çizgi filmci tarafından vurguyu yansıtacak biçimde pozlar

¹²⁴ http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/Glen_Keane_Animation.pdf (Erişim tarihi: 25.05.2015)

¹²⁵ E. Larson, (tarihsiz) *Entertainment VIII: “Dialogue for Animation”*

http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/LEEnt8_Dialog.pdf (Erişim tarihi: 13.03.2015)

(anahtar kareler) denk getirilmektedir. Genellikle sahnedeki diyalogun yalnızca bir sözcüğüne asıl vurgu yapılmaktadır. Çizgi filmci tarafından “asıl vurgu” noktasının, bu aşamada belirlenmesi, sahnenin izleyici tarafından anlaşılmasına yardımcı olmaktadır.



Görsel 3.36. Diyalog bölümü işaretlenmiş bir çizelge kesiti.

Kaynak: http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/Glen_Keane_Animation.pdf (Erişim tarihi 25.05.2015)

Çizgi film sanatçısı Pomeroy diyalogların hızlı olması ve vurgularda asıl vurgu noktasının önemi ile ilgili olarak şu açıklamalarda bulunmaktadır:

“Hızlı diyaloglarda çok sayıda kelime, çabuk biçimde ilerlemektedir. Böyle bir konuşmada her sözcüğü vurgulamak yerine, yalnızca bir sözcüğün seçilerek vurgulanması daha iyidir. Vurgulayan ağız ve beden hareketi, bu kelimenin bir ya da iki kare öncesine yerleştirilebilir. Konuşmanın yavaş olduğu sahnelerde ise, örneğin üzüntülü bir sahnede, diyalogun izleyiciye aktarımı çok daha ağır olur. Böyle bir durumda vurgulanacak çizimin, sesteki karşılığının 6 ya da 10 kare öncesine yerleştirilmesinde yarar vardır¹²⁶.”

Çizgi film sanatçısı Larson, önemli yerlere iki kare önceden “vurgu” yerleştirmenin genellikle işe yaradığını ancak bu durumun farklı karakterlerde işe yaramadığını belirtmektedir. Dolayısıyla çözüm için bazı denemeler yapmak durumunda kalılabileceğini belirtmekte ve şunları sözlerine eklemektedir: “Burada her zaman akılda tutulması gereken nokta, görme hızının duyma hızından daha hızlı olduğudur. Sesin duyulmasında hemen önce bedenin ve ellerin hareket ettiği görülür. Burada zaman farkı saniyenin 24’te biridir ama yine de fark hissedilir¹²⁷”. Bir başka deneyimli çizgi film sanatçısı Aaron Blaise ise her çizgi filmcinin konuşurma konusunda farklı yaklaşımları olduğunu belirtmekle birlikte, Thomas ve Larson gibi o da çizimin sesin öncesine yapılması gerektiğini vurgulamaktadır. “Tam sese göre eşleme yapılmalıdır” biçiminde

¹²⁶ <http://taughtbyapro.com/course/animation-dialogue-speaking-body/> (Erişim tarihi: 13.03.2015)

¹²⁷ E. Larson, (tarihsiz) *Entertainment VIII: “Dialogue for Animation”*

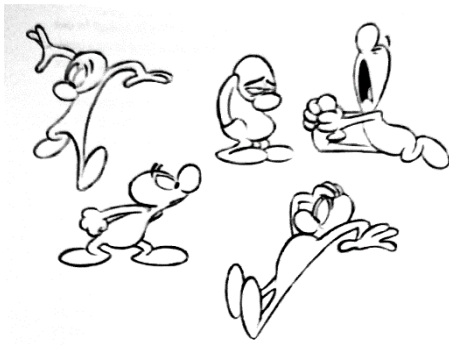
http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/LEEnt8_Dialog.pdf (Erişim tarihi: 13.03.2015)

görüşlerin de bulunduğunu söyleyen Blaise, bu durumda konuşmanın geride kaldığı izleniminin oluştuğunu söylemekte ve çözüm için vurguyu öne almanın 16 ve hatta 24 kareye yükseltilebileceğini belirtmektedir¹²⁸.

Sonuç olarak işaretlenen sesler, nefesler ve vurguların incelenmesi ile çizgi film sanatçısı, hangi sözcüğün ne kadar uzunlukta süreceğini ve nefes yerlerini görebilmekte, yapacağı diyalogun zamanlaması hakkında genel bir fikir edinebilmektedir. Çizgi filmcinin canlandırmaya başlamadan önce zihninde sahneyi diyalogları ile canlandırabilmesi ve onu çizelge üzerinde zamanlaması sonraki aşamalar için bir yol haritası niteliği taşımaktadır. Bazı çizgi filmcilerin yapacakları hareketlerin (hızlanma-yavaşlama, duruşlar, eylem çizgileri gibi) en ince ayrıntılarına kadar çizelgeye işledikleri görülmektedir.

3.1.2.1.3. *Temel duruş ve uç pozların belirlenmesi*

Temel duruş, bir sahnedeki en baskın duygunun tek bir resimle ifadesidir. Çizgi film sanatçısı John Pomeroy sahnenin canlandırılmasına öncelikle temel duruşun tasarlanmasıyla başlanması durumunda sahnenin daha başarılı bir biçimde oluşturulabileceğini vurgulamaktadır. Örneğin; sahne neşeliyse başın yukarıda, göğsün ileride olduğu ya da tersi durumda başın öne eğik olduğu gibi bir duruş; diğer bir deyişle sahnedeki baskın duyguyu yansıtacak bir “temel uç poz” önerilmektedir. Bu poz mümkün olduğunca yalın ve açık tutulmalıdır. Temel uç pozun oluşturulmasında bedenin bir bütün olarak kullanılması, ifade edilmek istenen duygunun doğru ve etkili bir biçimde anlaşılabilmesi için büyük önem taşımaktadır¹²⁹.



Görsel 3.37. Eric Goldberg tarafından oluşturulan karakterin ne hissettiğini anlatmaya yönelik temel pozlardan örnekler.

Kaynak: Goldberg, 2008, a.g.k. 24.

¹²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=b8OAI0y6QNU> (Erişim tarihi: 13.03.2015)

¹²⁹ <http://taughtbyapro.com/course/animation-dialogue-speaking-body/> (Erişim tarihi: 13.03.2015)

Uç pozların doğru vurgu ile etkili biçimde izleyicilere aktarılmasında ‘eylem hazırlığı’nın(anticipation) rolü büyüktür. ‘Eylem hazırlığı’ kavramı, çizgi filmde karakterlerin bir eyleme başlamadan önce yaptıkları hareketler için kullanılmaktadır. Gerçek hayatta da görülebilen bu hazırlık hareketlerinin çizgi filmde özel bir yeri bulunmaktadır. Bir eylem oluşmadan önce bu eyleme hazırlığın gösterilmesi, hareketin tersi yönünde oluştuğu için bir zıtlık sağlamakta, böylelikle hareketin etkisi daha gözle görülür bir durum kazanmaktadır. Eylem hazırlıkları çok küçük olabildiği gibi büyük hareketlerde geniş alanlara yayılabilmektedir. Karakterlerin konuşurulmasında eylem hazırlığı, konuşmanın ifade edilmesinde de aynı biçimde etkili bir rol oynamaktadır. Böylelikle eylem hazırlığı, uç resimler üzerinde ve temel poz ile sahnenin bütününe etki eden bir nitelik kazanmaktadır.



Görsel 3.38. Frank Thomas'ın *The Laughing Gaucho*(1944) bölümünden bir eylem hazırlığı örneği.

Kaynak: Thomas ve Johnston, 1995, *a.g.k.* 180.

Duruşlara uç resim öncesinde zıtlık yaratacak bir eylem hazırlığı tasarlanması, diyalogda belirtilen vurgunun artırılmasında da kullanılmaktadır. Yine bu uç duruşların sonrasında oluşturulacak dinginlikler, sahnenin izleyici tarafından rahatlıkla algılanabilmesinde büyük rol oynamaktadır. Böylelikle sahnedeki beden hareketleri genel uç duruşları ile tasarlanarak sahnenin bir ön izlemesi yapılabilmektedir.

Temel pozların oluşturulmasında bedenin yanında baş ve el gibi uzuvların duruşları da sahnedeki duyguyu anlatmada önem kazanmaktadır. Diyalogun yansıtılmasında benin temel duruşlarını yanında el baş gibi uzuvların konumları diyalogu aktarmada yardımcı olmaktadır. Bu uzuvlar hareketi sürekli düz bir biçim izlemekten kurtararak özellikle diyalogu vurgularda sağ, sol, yukarı, aşağı hafif yön değişiklikleri ile derinleştirmekte ve sahnenin akışına çok yönlü bir yapı kazandırmaktadır¹³⁰.

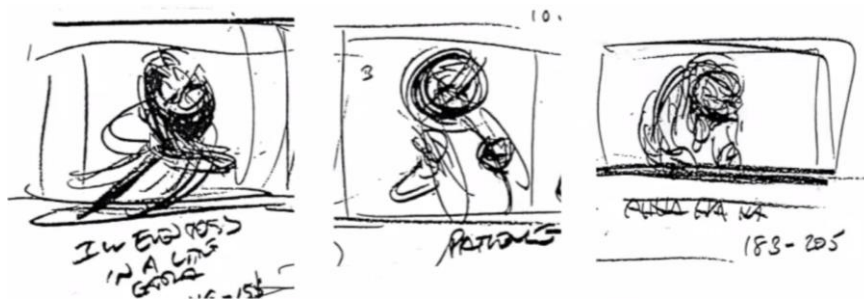
¹³⁰ <http://taughtbyapro.com/course/animation-dialogue-speaking-body/> (Erişim tarihi: 13.03.2015)

Temel duruş, uç pozlar ve eylem hazırlıklarının yanısıra, belirgin zamanlamalar ve ifade deęişikliklerinin, büyük diyaloglarda ilgi çektikleri bilinmektedir. Bu türden durumlarda çizgi filmcilerin hareketlerdeki incelięin kaybolmasını önlemek için karakterin ve başın hareketlerini azalttıkları ve hatta sabitledikleri görülmektedir

3.1.2.1.4. *Beden duruşlarının belirlenmesinde kullanılan araçlar*

Sahneleri başarılı bir biçimde canlandırabilmek için zihinsel süreçlerin yanısıra bu süreçlerin ifade edilmesinde bir düzenleme gerekmektedir. Çizgi film sanatçıları bunun için zaman içerisinde çeşitli araçlar geliştirmişlerdir. Bu araçların başında taslak çizimleri gelmektedir. Çizgi film sanatçıları film ve öykü taslaklarında olduğu gibi beden hareketlerini önce küçük taslaklar biçiminde oluşturmaktadırlar. Beden taslakları, sahne için düşünülen temel ve uç pozların çok küçük ve hızlı bir biçimde oluşturulduğu karalamalardır. Bu karalamalarda karakterin tutumu ve hareketler kabaca resmedilmektedir. Diğer bir deyişle, sahnedeki pozların bir minyatürü olan bu resimlerde ayrıntılardan çok hareketlerin yönü ve akışı göz önüne alınmaktadır.

Çizgi filmciler beden taslaklarını bölümlenmiş oldukları diyaloglar üzerinden oluşturmaktadırlar. Örneğin yukarıda sözü edilen *Oliver & Company* (1988) filmindeki “1. I’ll even toss in a little extra 2. for your patience. 3. Ah Ha Hahahahah!”¹³¹ diyalogu için hazırlanan taslaklar şu şekildedir:



Görsel 3.39. Bölümlenmiş diyalog taslağı.

Kaynak: http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/Glen_Keane_Animation.pdf (Erişim tarihi: 13.03.2015)

¹³¹ http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/Glen_Keane_Animation.pdf (Erişim tarihi: 13.03.2015)

Şekilde görülen taslakları hazırlayan Keane, birtakım farklı poz denemelerinde bulunmuş ve aralarından üç tanesini seçmiştir. Taslak çalışmaları, karakterlerin oyunculuk ve sahnelenmeleri konusunda çizgi filmcilere önemli kolaylıklar sağlamaktadır. Diyalog bölümleri böylelikle yalın ve açık bir biçimde ifade edilebilmektedir. Her bir taslağın diyalogdaki açık değişimler gözetilerek oluşturduğu bilinmektedir.

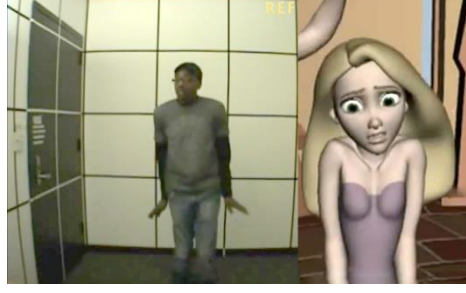


Görsel 3.40. Bölümlenmiş diyalog taslağının filmdeki son durumu.

Kaynak: K. Gavin (Yapımcı) & G. Scribner (Yönetmen). (1988). *Oliver & the Company* [Film]. United States: Disney.

Oluşturulan taslak pozlar son haliyle birebir aynı kalmak durumunda değildir ama eylem yönü (line of action) korunmaktadır. Yapılan ufak karalamalar(thumbnails) sahnenin geneli gözetilerek oluşturulmaktadır. Bölümlenen diyalogların parçaları, duruşlar arasındaki farklılıkları ve bu duruşların birbirleri ile olan ilişkilerini tamamlayacak ya da birbirlerinin etkilerini arttıracak biçimde kabaca görselleştirmektedir. Ardından bu taslaklar hareket hissi korunarak asıl çizimlere ya da modeller üzerine uygulanmaktadır. Bazı çizgi filmcilerin karışıklıkları önlemek amacıyla bu resimleri numaralandırdıkları da görülmektedir. Ana duruşlar oluşturulduktan sonra bir çekim yapılmakta ve gerekli düzeltmelerden sonra ara resimler ve ayrıntılar eklenerek sahne tamamlanmaktadır.

Diyalog gerekli bölümlere ayrıldıktan sonra temel duruşların belirlendiği görülmektedir. Bu aşamada çizgi filmcilerin ayna ya da kamera karşısına geçerek sahnelerini kendi kendilerine oynamaktadırlar. Böylelikle zihinsel olarak canlandırdıkları sahneleri için, kendi bedenleri üzerinde bazı çağrışımlar ve esinlenmeler gözlemleyebilmektedirler.



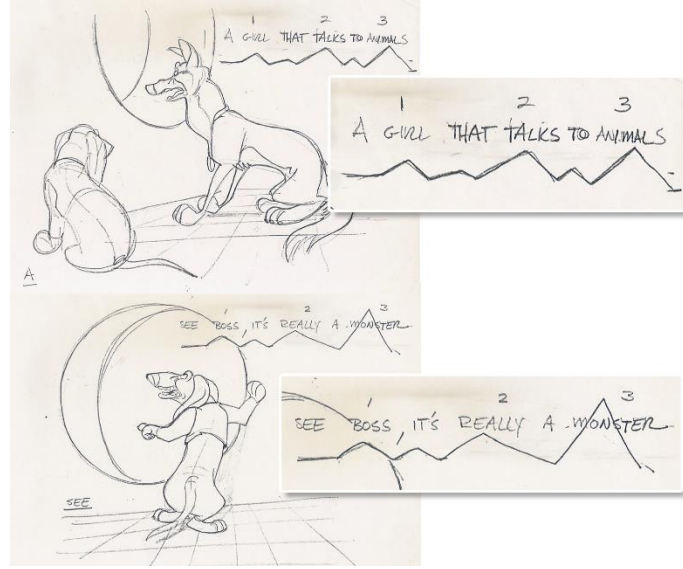
Görsel 3.41. *Tangled* filmi için Jamaal Bradley tarafından yapılan kaynak video kullanımına örnek.
Kaynak: <https://vimeo.com/44181679> (Erişim tarihi 22.05.2016)

Kaynak video çekimleri sırasında dikkat edilen nokta, hareketlerin yalın tutulması ve doğallığın korunmasıdır. Ayrıca yönetmen görüşünün alınmasında ve bu görüşe uygun biçimde karakterler hareketlerinin değerlendirilmesi, çizgi filmcilere büyük yarar sağlamaktadır.

Diyalog ile beden bütünlüğünü sağlama konusunda kullanılan araçlardan birisi de akış çizgisidir. Akış çizgisi bir anlamda diyalogu ve beden hareketine ait ritmi resmetmektedir. Stanislavski ritm konusunda şunları belirtmektedir: “Konuşmanın belirgin bir ritminin olması, ritmik duyarlılığı kolaylaştıran bir etkidir ve bunun tersi de doğrudur: Hissedilen duyguların ritmi, duru bir konuşma yapmaya yardımcı olur¹³².” Çizgi filmcilerin sözü edilen ritmi bir çizgi biçiminde simgeleştirdikleri görülmektedir.

Akış çizgisi ilk bakışta ses dalgasını anımsatmakla birlikte sesin şiddetinden çok konuşmanın ritmini göstermektedir. Örneğin Don Bluth stüdyolarının, karakterlerin konuşturulması alıştırmasında aşağıdaki resimde olduğu gibi, konuşma metni ile birlikte akış çizgisi de verilmektedir. Çizgi kesik biçimde yer yer yükselerek alçalmakta ve bu değişiklikler sözcüklere göre oluşmaktadır.

¹³² Stanislavski, 2013, a.g.k. 102-103.



Görsel 3.42. *All Dogs Go To Heaven* filminden karakterlerle bir konuşma alıştırması.

Kaynak: Bluth stüdyosu notları, E. Tahsin Özgür, kişisel arşivi.

Konuşmanın akışını gösteren çizginin nerelerde alçalarak yükseldiği incelenirse, bu noktaların vurguları işaret ettiği görülecektir. Şekildeki iki örnekte de asıl vurgu, cümlenin sonunda ve çizginin en yükseldiği yerde bulunmaktadır. Canlandırıcılar çizgi yardımıyla genel ritmin yanı sıra, vurgu yapılacak kısımları ve vurgunun derecesini de belirleyebilmektedirler. Vurgu noktalarında genellikle karakterin başı kullanılmaktadır. Gösterilen çizgideki vurgularla birlikte baş çeşitli yönlere hareket ettirilmekte, böylece konuşma etkili bir biçimde beden ile desteklenmektedir.

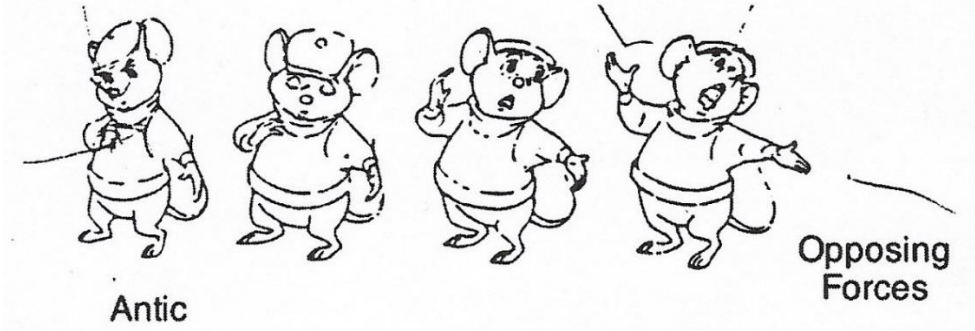
Diyalogda vurgulu bir kısım, karakterin omuzlarının da katıldığı vurgulu bir beden hareketi ile desteklendiğinde canlandırmanın etkisi artmaktadır. Bu durum başın da zıt yönlerden omuzlara eklenmesi ile daha göze çarpıcı bir hal alabilmektedir. Bu türlü zıt yönleri içeren hareketlerin diyalogda vurgulanmak istenen yerlerin belirtilmesinde en etkili araçlardan biri olduğu söylenebilir.



Görsel 3.43. *Ollie Johnston*'un *Rufus* karakteri üzerinde uyguladığı zıt yön kullanımına bir örnek.

Kaynak: <http://www.animationmeat.com/notes/waltstanchfield/waltstanchfield.html> (Erişim tarihi: bilinmiyor)

Zıt yön kullanımı baş ve omuzlar dışında tüm beden üzerinde de kullanılabilir. Zıt güçlerin kullanımı ile sağlanan eylem hazırlığı kimi zaman geri hareket olarak da adlandırılmaktadır. Bu geri hareketin miktarına göre sahnede vurgular artırılabilir ve diyalog daha etkili bir biçimde sergilenebilir.



Görsel 3.44. Tüm beden üzerinde zıt yön kullanımı

Kaynak: <http://www.animationmeat.com/notes/waltstanchfield/waltstanchfield.html> (Erişim tarihi: bilinmiyor)

Ed Hooks dudaklarını büken bir karakterin, enerjisini omuz ve boyun çevresinde taşıyan kişi olduğunu belirtmekte ve hareket ile duyguyu “iki tarafa uzanan bir sokağa” benzetmektedir¹³³. Duygunun, diyaloglarını canlandıran çizgi film sanatçıları bir yola iterken, gittikleri yolu o biçimde hissetmeye yönlendirdiğini söyleyen Hooks’un bu görüşleri, zıt yönlerin kullanımında da geçerlidir. İfade edilmek istenen duygular bu zıt yönlerin yer ve ölçüsünü belirleyebilmekte, buna göre karakter hareketlendirilmektedir. Zıt yönler bu “sokağın iki ucu” benzetmesinde olduğu gibi “birbirine doğru” ya da “birbirinden uzaklaşan” yapıları dolayısı ile duyguların ve özellikle vurguların etkili olarak aktarımında önemli bir araç olarak kullanılmaktadır.

Canlandırma sırasında çizgi filmcilere kolaylık sağlayan bir diğer araç ise *baş artısı*dır ve başın yönünü bildirmekte kullanılır. Baş, dikey ve yatay olarak genellikle orta noktardan bölümlendirmektedir. Bazı karakterlerin baş artıları tasarıma bağlı olarak dikey bölümlenmenin yukarıda ya da aşağıda kullanılmasını gerektirebilir. Ancak bu bölümde baş artısının tasarımdaki kullanımı yerine duyguların ve baş hareketlerinin ifadesindeki kullanımı üzerine değinilecektir.

¹³³ Hooks, 2003, a.g.k. 77.



Görsel 3.45. Karakterin baş hareketi sırasında dikey ve yatay eksenlerin kullanımı
Kaynak: Goldberg, 2008, a.g.k. 58.

Baş artışı geleneksel çizgi filmlerde yukarıda görüldüğü biçimde resmedilmektedir. Bilgisayar ortamında oluşturulan modellerde bu artı yerine, artının merkezine odaklı bir denetim nesnesi (null object) oluşturulmakta ve bu nesne üzerinden başın hareketi sağlanmaktadır. Sahne üzerinde yorumlar yapıldığı zaman denetim nesnelere yerine baş artısının açıklama amaçlı olarak bilgisayar modelleri üzerinde çizildiği görülmektedir.



Görsel 3.46. Nick Bruno'nun dersinden baş artısının bilgisayar ortamında kullanımına yönelik bir örnek.

Kaynak: <http://www.animationmentor.com/resources/11-second-club/03-2014/> (Erişim tarihi: 22.05.2016)

Başın yönü karakterlerin canlandırılmasında değişik anlamlar ifade etmektedir. Örneğin öfke durumundaki bir karakterin, başını eğmiş bir biçimde bakması saldırıyı işaret ederken ile başını kaldırmış olarak bakması karakterin durumdan uzaklaşmak istediği gibi bir anlam taşıyabilmektedir. Görüldüğü üzere karakterin psikolojik durumunun yansıtılmasında başın yön ve duruşu rol oynamaktadır. Baltaş söz konusu baş hareketlerini psikolojik bakımdan şöyle değerlendirmektedir:

Yatay çizgi üzerindeki hareketler kişinin kendisini belirli bir durumdaki yaşantıda algılayış ve değerlendirilişidir. Bunlar kişinin yaşanan durumla ilgisini kurar ve tutumlarını yansıtır. Yukarıdan aşağıya olan dikey çizgi ise kişinin diğer insanlarla ilgili durumunu yansıtan hareketleri içermektedir...

Başın yatay eksen üzerindeki hareketleri kişi veya kişilere dönükse anlamak eğilimi, onların tersindeki yöne dönükse anlaşılamayacağı duygusu hakimdir. İnsan kendisine yakın bulduğu gişi veya görüşlere doğru başıyla hafif yakınlaşır, uzak bulduğu kişi veya görüşlerden de başıyla hafifçe uzaklaşır...

Yatay eksen üzerinde yukarı kalkık bir baş duruma karşı çıkıştan, üstünlüğe kadar çeşitli duyguları yansıtabilir. Yatay eksen üzerinden aşağıya bakan, merkeze dönük baş hareketleri ise uysal, çekingen, kabullenici bir duygu durumunun anlatımıdır¹³⁴ ...

Baltaş'ın yukarıda belirtilen değerlendirilmeleri *A Bug's Life* (1998) filmindeki bir sahne ile örneklendirilebilir. Filmde *Flik* adlı karınca kolonisine yardım etmek amacıyla istemeden bir suç işlemekte ve mahkeme karşısına çıkmaktadır. Flik savunmasını yaptıktan sonra jüri üyelerinden biri Flik'e bakar ve aşağıda solda bulunan resimde görüldüğü biçimde başını ona doğru eğerek "madem ki bize yardım etmek istiyorsun" der. Ardından sert bir tavırla, başını geri, yukarı ve ondan ters bir yöne çevirerek "o zaman yardım filan etme!" der. Bu örnekte görüldüğü üzere sağdaki resimde baş karşısındakine dönük ve diyalog, karşısındakini dinleyen bir duruştur. Devamında soldaki resimde gösterilen baş durumunda ise baş eksenini yatayda yukarıya kalkmış, diyalog karşısındakinden uzaklaşmaya ve ona karşı çıkışa yönelmiştir.



Görsel 3.47. *A Bug's Life* filminden bir kesit.

Kaynak: J. Lasseter (Yapımcı) & J. Lasseter (Yönetmen). (1997). *A Bug's Life* [Film]. United States: Pixar.

Baş artışı, baş yönünün yanı sıra baş hareketlerinin belirlenmesinde önemli bir araçtır. Diyalog sırasında baş hareketlerinin diyalogun ritm, akış ve vurguları üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Gerçek hayatta olduğu gibi çizgi filmlerde de baş hareketleri, dikkati diyaloga toplamakta ve konuşmayı monotonluktan uzaklaştırmaktadır. Hatta sözcüklerin yerine bile geçebilmektedirler. Örneğin baş hareketleri "evet" ya da "hayır" yerine kullanılabilirler. Bu türden jestlere "şematik jestler" adı verilmektedir ve farklı kültürlerde farklı anlamlar taşıyabildiği

¹³⁴ Z. Baltaş ve A. Baltaş, *Bedenin Dili*, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1999, s. 50-51.

görülmektedir. Baltaş, Almanya'ya yaşanan göçten önce Türk kültüründe başı yukarı kaldırmanın “hayır”, aşağı indirmenin ise “evet” anlamında yorumlandığını belirtmektedir. Aradan geçen süre içerisinde Türk ve Alman kültürleri arasında yakınlaşmanın bir sonucu olarak birtakım değişiklikler gözlenmiştir. Göç ile birlikte birtakım jestler Alman kültüründen kopyalanmış ya da öğrenilmiş, Türk kültüründe başı yukarı aşağı sallamak “evet” iki yana sallamak “hayır” biçiminde algılanmaya başlamıştır¹³⁵. Dolayısı ile çizgi filmcilerin özellikle uluslararası gösterim olanağı bulunan yapımlarda şematik jestler konusunda dikkatli olmaları gerekmektedir.

Baş artışı ayrıca bazı karakterlerin konuşması sırasında ağzın görünebilmesi açısından önem taşımaktadır. Özellikle geniş çeneli ve büyük burunlu karakterlerde ağzın görünmesi istendiğinde uygun açların tasarlanmasında baş artışı yararlanılabilmektedir.

3.1.2.2. Ağız biçimlerinin oluşturulması

Konuşma içten gelen düşünce ve duyguların sesli aktarımıdır. Bu aktarımda beden hareketlerinin yanı sıra eğer sahnenin yalınlığını bozmayacaksa; yüzde yapılacak ufak açı değişiklikleri, başın sallanması, göz kırpmaları ve omuz hareketinin konuşmaya katılması gibi eklemeler önem taşımaktadır. Sonrasında ağız biçimleri, bu eklemeler ve tonlamalar üzerine yerleştirilmekte ve ağız biçimleri beden pozlarında olduğu gibi, genellikle çizelgede denk geldiği yerin birkaç kare öncesine yerleştirilmektedir. Bu farklılık eşlemede önemli bir rol oynamaktadır. Ses ve görüntü arasındaki farkın kaç kare olması gerektiği konusunda kesin bir sayı belirtilememekle birlikte, genellikle üç karelik bir gecikmenin olumlu sonuçlar verdiği görülmektedir. Bu konuyla ilgili olarak Thomas ve Johnston şunları belirtmiştir:

Eşlemedeki gecikme konusunda kesin bir kural koymak olanaksızdır... *Pinocchio*'nun bir sahnesinde karakterin konuşması, seste denk geldiği yerin tam sekiz kare gerisine kaydırılmak durumunda kalmıştı. Sorun yalnızca iki sözcükte oluşuyordu ve kimse bunun neden-nasıl oluştuğunu açıklayamıyordu. Bunun üzerine çizgi filmciler faydacı bir yaklaşım geliştirdiler: eğer işliyorsa yaptılar, işlemiyorsa başka türlü denediler. Bu konuda önerilebilecek en iyi şey, canlandırmaların ses bandındaki yerleşimleri konusunda, eşleme sağlanana kadar kaydırmalara açık olunmasıdır. Elbette öncelikle sesin

¹³⁵ Baltaş ve Baltaş, 1999, a.g.k. 51.

hissettirdiklerinin canlandırılması konusunda içtenlik gerekmektedir, yoksa hiç bir biçimde sesin konuşmaya eşlenmesinden söz edilemez¹³⁶.

Thomas ve Johnston'un yukarıda belirtilen açıklamalarındaki *sesin hissettirdikleri* kavramının, bu araştırmada canlandırıcıların role hazırlanmaları bölümünde "duyumsama" olarak belirtilen sürecin ağız biçimlerine uyarlanmış durumu olduğu söylenebilir. Bu noktada Stanislavski'nin işaret ettiği içteki oluşumların, doğal bir biçimde canlandırılmaya aktarılması büyük önem taşımaktadır. Doğallığın korunması konusunda özellikle çizgi filme yeni başlayanların hatalar yaptıklarını belirten Pomeroy, bu konuda Thomas ve Johnston'dan öğrendiklerini şöyle anlatmaktadır:

Rescuers filminde, Medusa'nın Penny'ye "You're too soft" dediği bir sahnem oldu. İlk çekimimi yaptığımda gereğinden fazla oyunculuk (over acting) vardı. Her bir sözcüğü fazlasıyla belirtmişim ve sonuç, ağzın bir dizi halinde açılarak kapanması (hareketin çatlaması) olmuştu. Bu sahneyi gören Ollie Johnston bunun kolaylıkla halledilebileceğini, ağzı o kadar açıp kapamaya gerek olmadığını belirtti. Kelimeler bu biçimde arındırıldıktan sonra tek bir yerde, sözün sonuna doğru bulunan "soft" sözünde özel bir belirtmenin yeterli olacağını söyledi. Böylelikle sahne adeta orkestralaştırıldı¹³⁷.

Pomeroy, sahneyi doğallıktan uzaklaştıran geniş hareket kullanımı için çözümü, müzikteki *crescendo* kavramı ile açıklamaktadır¹³⁸. *Crescendo*, ses şiddetlerinin yavaştan başlayarak derece derece yükselmesini belirten bir müzik yöntemidir ve müziğe ruh katmak amacıyla kullanılmaktadır. Diyaloglarda da aynı müzikte olduğu gibi kullanılmaktadır. Sahnenin önemini anlatan sözcük üzerine vurgu toplanabilmekte, diğer tüm öğeler bu vurguya hazırlık olarak kullanılabilir. Ayrıca bu konunun, üst üste yapılacak yanlışlarla öğrenildiğini belirten



Görsel 3.48. Pomeroy'un *Rescuers*(1977) filmi için canlandığı sahneden bir kesit
Kaynak: W. Reitherman (Yapımcı) & W. Reitherman (Yönetmen). (1977). *The Rescuers* [Film]. United States: Disney.

Yakın çekimlerde, ağız biçimlerine ek olarak özellikle gözlerden yararlanıldığı görülmektedir. Ayrıca bu konunun, üst üste yapılacak yanlışlarla öğrenildiğini belirten

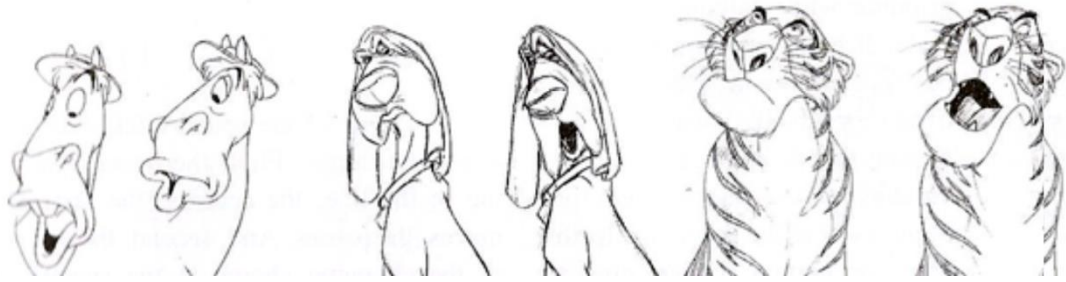
¹³⁶ Thomas ve Johnston, 1995, a.g.k. 462.

¹³⁷ <http://taughtbyapro.com/course/animating-dialogue-moving-mouth/> (Erişim tarihi: 22.05.2016)

¹³⁸ <http://taughtbyapro.com/course/animating-dialogue-moving-mouth/> (Erişim tarihi: 22.05.2016)

Pomeroy, amacın konuşmayı ağzı açıp kapamanın, ünlü ünsüz sesleri göstermenin ötesi olduğunu sözlerine eklemektedir. Dahası, yeri geldiğinde akıcı ve inandırıcı bir konuşma elde etmek için, ağzı kapamak bile göz ardı edilebilmektedir.

Çizgi filmde karakterlerin konuşTURULMASI konusunda öncülük eden stüdyolardan biri olan Disney’de, bu konuda uzun yıllar örnek olabilecek çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Stüdyoda çalışan birçok sanatçı, bu konuda çeşitli buluşlar ortaya koymuş ve bir stüdyo geleneği oluşmuştur. Birikimler zaman zaman stüdyo içindeki bazı sanatçılar tarafından bir araya getirilmiş ve kural olarak kabul görmüştür. Bu sanatçılardan biri olan Ham Luske, sesin kişiliğini yansıtmak için ilgi çekici ağız biçimlerine gerek duyulduğunu belirtmektedir. Bu biçimler karakteri ortaya çıkaracak ek dokunuşlar ve özgün biçimlerle araştırılmaktadır. Her karakterin ayrı bir sesi, dolayısı ile ayrı ağız eylemleri bulunmaktadır. Luske’un ağız biçimlendirme ile ilgili geliştirdiği diğer açıklamaları ise aşağıda şöyle özetlenmektedir¹³⁹:



Görsel 3.49. *Disney filmlerinden karakterlere özgü çeşitli ağız kesitleri*
Kaynak: *Thomas ve Johnston, 1995, a.g.k. 463.*

Luske izleyicinin önemli ağız biçimlerinin farkına varabilmesi için sözcüğün açıkça görülebileceği zamanın sağlanmakta olduğunu belirtmektedir. Diyalogun sonunda karakterin ağız ifadesi, son sözcüğün karakterini yansıtacak biçimde tutulmakta, ağız biçimininde yalnızca sözcük ya da söylemi izlediğiniz için değişikliğe gidilmemektedir. Eylemi canlı tutmak için biçim, eylemi yavaşlatırken duraksatılmakta ya da tutulmaktadır.

Luske konuşmanın zamanlaması ile ilgili olarak da konuşmada düz araların fazla bulunmadığını belirtmektedir. Bir biçimin biraz daha uzun tutmak istenebileceği gibi, hemen sıradaki biçime geçmek istenebilmekte ya da tam tersi durumlar söz konusu

¹³⁹ Thomas ve Johnston, 1995, a.g.k. 462-464.

olabilmektedir. Her iki durumda da bir ucun diğlerinden – zamansal ve biçimsel- olarak daha baskın olduğu görülmektedir.

Eğer açıkça uzatılmış bir sözcük varsa bu sözcük yavaşça oynar bir biçimde tutulmaktadır. İstenilen biçimi gösteren bir uç yapılmakta, sonra daha güçlü ikinci bir biçim ve buna “yavaşça duraksayan” bir geçiş yerleştirilmektedir. Eğer ses artmak yerine azalıyorsa, bu durumda ikinci uç biçimi o kadar güçlü olmamaktadır. Ancak her iki yolda da ağızda canlılık ve dirilik hissi korunmaktadır. Eğer eşlemeye destek için göz kırpması kullanılacaksa, gözler vurgunun üç-dört kare öncesinde kapanmalıdır.

Diyaloğa önceki bir sahnenin devamı olarak ya da geri hareket olmadan yavaş bir biçimde başlanacaksa bu, vurgunun üçten sekiz kareye kadar öncesinde vurguya başlama olanağı sağlamaktadır.

Bazen tüm diyalogun “tek” çekileceği (saniyede 24 resim) durumlar olmaktadır. Disney’de çalışan çizgi film sanatçıları, *Song of the South (1946)* filminde Tilki Brer’in sesi üzerinde çalışırken oyuncunun çok hızlı konuştuğunu ve vurguları tek çekim olmaksızın veremediklerini anlamışlardır. Bazı sözcükler yalnızca iki çekim ve ancak birkaç sözcük dört çekimin üzerinde kalmıştır.

3.1.2.2.1 Ağız biçimlemede kullanılan araçlar

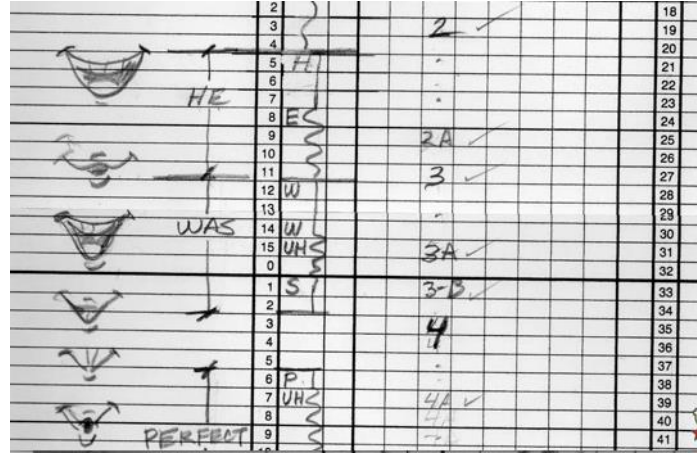
Çizelge ve ağız simgeleri

Çizelge, öncelikli olarak konuşmaların ne olduğu, hangi kareye hangi sesin denk geldiği, sahneyi kimin yapacağı, ne zaman yapacağı gibi bilgilerin bulunduğu ve kare numaralarının çeşitli katmanlara işlendiği bir sayfadır. Geleneksel çizgi film yapımına özgü olmakla birlikte tek kare çekim ya da bilgisayar ortamında gerçekleştirilen çizgi filmlerde de çizelgeden yararlanılmaktadır.

Karakterlerin konuşturulmasında bu çizelgeler yapımın takibini kolaylaştırmakta ve düzenlemekte büyük rol oynamaktadırlar. Çizelgede bulunan kare numaralarının sol tarafı öncelikle ses editörü tarafından doldurulmaktadır. Düşük bütçeli yapımlarda bu görev canlandırma sanatçısına düşmektedir. Bu aşamada ilk olarak diyalog kaydında duyulan heceler ait oldukları kare numaralarının yanına işlenmektedir. Bu kare numaraları önceleri sekiz birimlik bölümlere ayrılmakta ve “foot” adı verilen bir sistemde

numaralandırılmaktaydı. Günümüzde ise yalnızca kare numaralarının ve saniye bazında ölçeklerin belirtildiği bir çizelge kullanımı egemen olmuştur.

Canlandırmaya önce beden hareketlendirilmesinde hazırlanan uç pozlardaki ağız biçimleri yenilenerek başlanmaktadır. Önceden temsili olarak çizilen bu ağızlar üzerinde, çizelgeye bakılarak gerekiyorsa ağız biçimleri yeniden oluşturulmaktadır. Bu yenilemelere çene hareketleri de eklenebilmekte ve duruma göre bunlardan da vazgeçilebilmektedir.



2									18
3									19
4									20
5	HE								21
6									22
7									23
8									24
9									25
10									26
11									27
12									28
13									29
14	WAS								30
15									31
16									32
17									33
18									34
19									35
20									36
21									37
22									38
23									39
24									40
25	PERFECT								41

Görsel 3.50. Çizelge örneği.

Kaynak: <http://taughtbyapro.com/course/animating-dialogue-moving-mouth/> (Erişim tarihi: 22.05.2016)

Geneli görmek için kimi çizgi filmcilerin çizelgenin en solunda bulunan bölüme temel ağız simgeleri çizdikleri görülmektedir. Bu simgelerin, karakterin canlandırılacağı ağız biçimlerine birebir uyma zorunluluğu yoktur. Karaktere özgü ağız biçimleri ya da ruh durumunun yansıtılması gibi bir amaçları da bulunmamaktadır. Bu simgeler yalnızca genel bir gözlem oluşturmak için gerçekleştirilmektedir. Diğer bir deyişle yukarıda diyalog bölümlere olarak sözü edilen yöntemin ağız biçimlerindeki karşılığı olduğu söylenebilir. Böylelikle ağız biçimlerinin ayrıntılı olarak canlandırılmasından önce bir yol haritası oluşturulmaktadır. Ağız biçimlerinin çok değişken olduğu durumlarda böylelikle arındırma yapılabilmektedir.

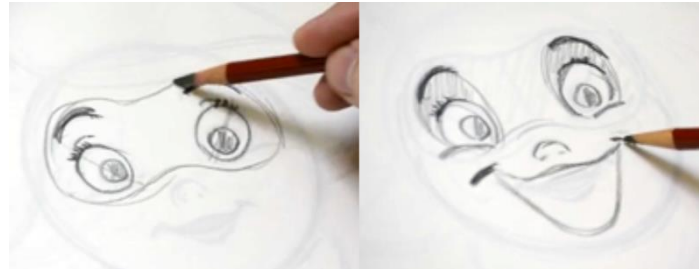
Simge çizimlerinin ardından karakterin üzerine asıl dudak biçimleri oluşturulmaktadır. Bedenin konuşurulması bölümünde yalnızca “en uç” resimler bulunduğu için bu bölümde, gerekli yerlere “uç” ve “ara” resimler eklenebilmektedir. Örneğin çizelgedeki ağız simgelerinde neşeli bir “e” görünebilir. Ancak bu simgeler

sahnedeki ses tonu ve duygu nasılsa canlandırma sırasında o şekilde ağıza uyarlanmaktadır.

Sahnedeki tüm ağız biçimleri arasında uyum olması önemlidir. Uç ve ara resimler çizelgede belirtilen konuşma ve işaretler kullanılarak oluşturulmaktadır. Vurgulanan yerlerin altı çizilmekte ve gerektiği biçimde ifade edilerek çizelge kullanımı gerçekleştirilmektedir.

Göz ve yüz maskeleri

Maskeleme, ağız biçimlerinin yüz ile bir bütün olarak oluşturulmasında kullanılan bir yöntemdir. Diyalog söz konusu olduğunda “ağız” ve “gözler”den oluşan iki maske kullanıldığı görülmektedir. Ağız maskesi dudaklarla biçimlenmekte ve yanaklara doğru azalarak etki alanını genişletmektedir. Göz maskesi, göz yuvaları ve kaşlarla biçimlenmekte ve alın ile yanaklara doğru etkisi azalarak genişlemektedir.



Görsel 3.51. *Yüzdeki ağız ve göz maskeleri*

Kaynak: <http://taughtbyapro.com/course/animating-dialogue-moving-mouth/> (Erişim tarihi: 22.05.2016)

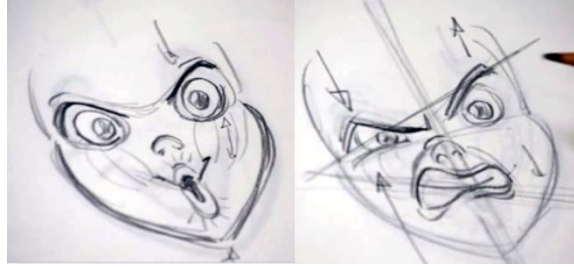
Daha önce söz edilen bölümlerde de görüldüğü üzere, yöntemlerin uygulanmasına başlanırken genel görünüşün oluşturulması çizgi filmcilere büyük kolaylık sağlamaktadır. Genel görüşün oluşturulmasına koşut olarak, “bölümlere ayırma” uygulamada denetim sağlamak ve karışıklıkları önemli ölçüde azaltmaktadır. Bu anlamda ağız ve göz maskelerinin diyalogları ifade etmede bütünü koruması sağlayan etkili araçlar oldukları görülmektedir. Bu iki maskenin kendi içlerinde yapısal olarak etkileşimli oldukları da görülmektedir. Örneğin, baş hareketlerinde merkez nokta olarak burun kabul edilecek olursa, bu noktanın yüz üzerinde hareket etmesi durumunda, ağız ve göz maskeleri bu hareketten etkilenmektedir.



Görsel 3.52. *Ağız biçimlerinin yüzün diğer öğeleri üzerindeki etkisini gösteren genel diyalog modeli örneği*

Kaynak: *Bluth stüdyosu notları, E. Tahsin Özgür kişisel arşivi*

Yüz ile olduğu gibi, Ağız ve göz maskeleri kendi aralarında da bir bütünlük içerisinde oluşturuldukları görülmektedir. Aşağıdaki örnekte görüldüğü üzere bu maskelerden herhangi birine uygulanan hareket iki maske arasındaki boşlukta bir bağ oluşturmaktadır. Burun merkez alınarak yüzün dikey biçimde ikiye bölünmesi ve bu bölümler arasındaki asimetri, etkili bir dinamizm oluşturmaktadır. Bu dinamizmi sağlayan çizgiler ise iki maske üzerinden ve bağlantılı bir biçimde uygulanmaktadır.



Görsel 3.53. *Maskeler arasındaki bütünlüğün yanaklar ve kaşlar üzerindeki etkileri.*

Kaynak: <http://taughtbyapro.com/course/animating-dialogue-moving-mouth/> (Erişim tarihi: 22.05.2016)

Ağız ve göz maskeleri ayrıca sözcüklerin vurgulanmalarında da rol oynamaktadırlar. Bu rol genellikle birbirlerinin zıt yönünde gerçekleşmektedir. Vurgular dışında ise bu maskeler birbirlerini desteklemekte ve ifadede birlik sağlamaktadırlar.



Görsel 3.54. *Aladdin(1992) filminden ağız ve göz hareketlerinin birbirleri ile uyumunu gösteren bir kesit.*

Kaynak: *J. Musker (Yapımcı) ve J. Musker (Yönetmen). (1992). Aladdin [Film]. U.S.A.: Disney.*

Göz ve ağız maskeleri, geleneksel çizgi filmlerde olduğu gibi bilgisayar destekli çizgi filmlerde de kullanılmaktadır. Aşağıdaki örnekte, bilgisayar programında işaretlenmiş olan maskeler sarı ve yeşil renklerle görülmektedir. Geleneksel çizgi filmlerden farklı olarak biçimler *polygon* adı verilen, sayısal örgülerle oluşturulmakta ve bağlantı, bu *polygon*ların birbirleriyle etkileşimli olarak sağlanmaktadır.



Görsel 3.55. Victor Navone'un *Incredibles*(2004) filmi için gerçekleştirdiği bir sahnede göz ve ağız maskelerinin kullanımı

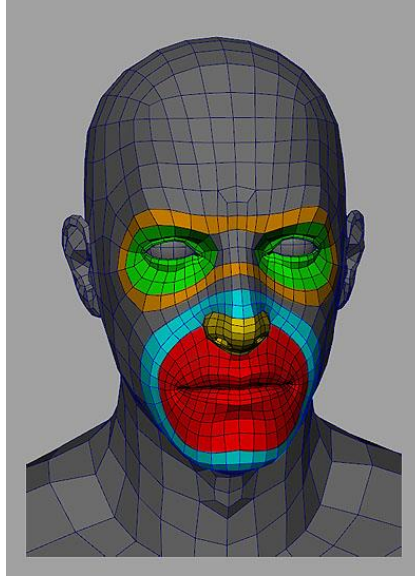
Kaynak: http://www.navone.org/HTML/Tutorial_DashTake2.htm (Erişim tarihi: 22.05.2016)

Jason Osipa, bilgisayarda oluşturulan modellerde “maskeleye”ye ek olarak “yer belirleme” (landmarking) tanımını kullanmakta ve şöyle açıklamaktadır: “Çerçeveleme, çalışılan alanın etrafında olanları dikkate almaktır. İzlenimlerimiz de sıklıkla buradan oluşmaktadır. Yüzü çevrelemede kırışıklar ve yüz hatları arasındaki uzaklık bulunmaktadır. Osipa bu sözlerini aşağıda görülen ağız biçimleri ile örneklendirmektedir. İlk resimde görülen gülümseme, ağzın çevresi etkilenmediği durumda gerçek bir gülümseme niteliği taşımamaktadır. Oysa 3. resimde yanaklarda kırışıklıklar bulunması gülümsemeyi daha “gerçek” bir duruma getirmektedir.



Görsel 3.56. Osipa'nın model üzerindeki yüz bölümlenmeleri
Kaynak: Osipa, 2003, a.g.k.78.

Bilgisayar modellerinde önemli olan topografi'dir. Osipa'nın tanımından yola çıkılarak bilgisayar modellerinde *polygon* yapısının, ağız biçimlerinin oluşturulmasında büyük önem taşıdığı söylenebilir. Çünkü geleneksel çizgi filmlerde kırışıklar gerçekçi bir ışıklandırma altında bulunmadıklarından, ağzın kenarında ve ufak çizgilerle ifade edilmektedirler. Bu kırışıklar belirgin bir biçimde resmedildiklerinde, karakterin yaşlı görünmesine neden oldukları için zorunlu olmadıkça çizilmemektedir. Oysa bilgisayar modellerinde *polygonlar*, belli edilsin ya da edilmesin, modelin yapısında bir zorunluluktur. Topografinin oluşturulmasında çeşitli örgü biçimleri görülmektedir. Kas yapılarına dayanan ayrıntıda modellemeler gerçekleştirilse de çizgi film karakterlerinin konuşulmasında genel olarak aşağıda görülen yaklaşım ve benzerleri yaygın bir biçimde kullanılmaktadır.



Görsel 3.57: Üç boyutlu model üzerinde topografi örneği.

Kaynak: http://wiki.polycount.com/w/images/a/a4/TomCrazyfoolParker_topology_breakdown.jpg
(Erişim tarihi: 22.05.2016)

Özet olarak ağız ve göz maskeleri, ağız biçimleri ile yüzün uyumunda çizgi filmcilere büyük kolaylıklar sağlamaktadırlar. Bu maskeler arasında dinamik bir bağ bulunmaktadır. Bu bağda maskelerin kimi zaman aynı doğrultuda hareket ettikleri, kimi zaman ise zıt yönlerde hareket ederek diyalogun vurgusunu güçlendirdikleri görülmektedir. Geleneksel ya da bilgisayar gibi farklı yapım yöntemlerinde, farklı yapıların bulunmasına karşın, ağız biçimlerinin oluşturulması için yüzde yalnızca bu iki maskenin kullanıldığı görülmektedir.

Ayna kullanımı

Çizgi film tarihinin başlangıcından bugüne ayna, çizgi filmcilerin en çok kullandıkları araçlardan biridir ve ağız biçimlerinin ifade edilmesinde sıklıkla kullanılmaktadır. Sinema ve tiyatro oyuncuları, konuşmalarını doğal bir biçimde dudakları ifade edebilmektedirler. Çizgi filmciler benzer bir görevi yerine getirmekte ancak oyuncuların kendiliğinden oluşturdukları ağız ifadelerini tasarlanan karakterler üzerinde biçimlendirmektedirler. Bu biçimlendirmede ayna, çizgifilmcilerin ifadelerini gerçekleştirirken kendi ağızları kadar yüzlerini de inceleyebilmelerini sağlamaktadır. Böylelikle yüz ve ağız ifadelerindeki ayrıntıları gözlemleyebilmekte, kendi hareketlerini çözümleyebilmekte ve bunları karakterlerine uyarlayabilmektedirler.



Görsel 3.58. Çizgi film sanatçısı Norman Ferguson, Disney'in Pluto adlı karakterini ayna yardımı ile canlandırırken.

Kaynak: T.Thomas ve K. Okubo (Yapımcı) ve T.Thomas (Yönetmen) (1995), *Frank&Ollie [Belgesel]. U.S.A.: Disney.*

Ayna diyalogların oluşturulmasında, beden ve yüz ifadelerinde olduğu gibi kullanılmaktadır. Diyalog metninin, ayna karşısında doğal bir biçimde seslendirilmesi gerekmektedir. Ancak özellikle amatör çizgi filmcilerin aynayı, diyalog canlandırmada yanlış biçimde kullandıkları görülmektedir. Bu yanlış Osipa şöyle anlatmaktadır:

Aynaya bakın ve yavaşça pebble:PEH-BULL (Türkçe okunuşu: PEH- BIL) deyin. Yüzünüzdeki değişimleri açıkça gözlemlemeye çalışacaksınız. Dudak hareketlerinizin tüm ayrıntılarına dikkat edin: B'den sonra yanaklarınızda oluşan hafif hava akışı, dudaklarınızı sıkan P'den farklı olmaktadır. Diliniz ağzınızın iç tavanına doğru hareketine başlarken B sesinin oluşumunda, sözcüğün sonuna doğru bir saniye kadar asılı kalmaktadır. Tüm bu ayrıntıların size çizgi filmde sözcüklerin yeniden oluşturulması konusunda daha iyi bir fikir verdiği sanılır. Ancak bu yanlış bir yoldur... Canlandırma bu durumda kolaylıkla gereğinden fazla ayrıntılara boğulabilmekte ve temelsiz bir duruma düşebilmektedir. Şimdi

doğal, rahat ve akıcı bir hızda şunu söyleyin, “*How far this pebble would go, if I threw it?*” Şimdi *pebble* sözcüğü nasıl söylendi? *Pebble* bu biçimde korunduğu takdirde ağız yalnızca kapalı, biraz açık, kapalı, biraz açık biçiminde görünecektir. Karakterin iç yapısı gibi bunları göremezsiniz, dolayısı ile bunlar üzerine harcanacak zaman emek kaybıdır. Bunun yerine *oyunculuk* üzerine yoğunlaşabilirsiniz¹⁴⁰.

Günümüzde ayna yerine kamera gibi araçlar kullanılmaktadır. Kullanımı çok kolay olan küçük bir web kamerası ile çizgi filmcilerin diyaloglarını kaydederek tek kare biçiminde incelemeleri olanaklıdır. Fakat geleneksel ayna kullanıldığı zaman, ağız içinden dışa yansımayan dil ve hava akışları hissedilebilmektedir. Bu hissini birebir çizgi filme yansıtılmasa da çizgi filmcilerin karakterleri ile kurdukları bağı arttırdığı söylenebilir. Diyalogun canlandırılması sırasında deneyimli çizgi filmcilerin, sözcüklerin söylenişini duyumsayabilmek için aynadan sık sık yararlandıkları görülmektedir.



Görsel 3.59. Deneyimli çizgi film sanatçısı John Pomeroy, ayna yardımı ile sahnesini canlandırırken.
Kaynak: <http://taughtbyapro.com/course/animating-dialogue-moving-mouth/> (Erişim tarihi: 22.05.2016)

Abartı

Gerçek hayattaki hareketlerin yorumlandığı bir sanat olan çizgi filmde abartının rolü çok büyüktür ve bu abartı ağız biçimlerinde de yoğun olarak kullanılmaktadır. Konuşmada abartı, dudak biçimlerinin olduğundan daha büyük ve daha çarpıcı biçimde resmedilmesi şeklinde görülmektedir. Karakterlerin böyle resmedilebilmesi çizgi filme çekicilik sağlamak ve anlatımı güçlendirmektedir. Kullanım sıklıkla karakterlerin esnek olan kısımlarında, anatomi sınırlarının dışına çıkılma biçiminde görülmektedir. Böylelikle diyaloglarda çene, olağan biçimlerin ötesinde bir esnekliğe ulaşmakta, konuşma açık ve çarpıcı biçimde izleyenlere ulaştırılabilmektedir.

¹⁴⁰ Osipa, 2003, **a.g.k.** 6.



Görsel 3.60. Abartının ağız biçimlerinde kullanımı.

Kaynak: <http://www.animationmeat.com/notes/waltstanchfield/waltstanchfield.html> (Erişim tarihi: bilinmiyor)



Görsel 3.61. Doraemon dizisinden abartılı ağız biçimlerine bir örnek.

Kaynak: (Yapımcı ve yönetmen bilinmiyor) (1973-), Doraemon [Tv dizisi]. Japonya: Nippon Tv Doga.

3.1.2.2.2. Ağız Biçimleri

Temel Biçimler

Ağız biçimlerinin oluşturulmasında bazı biçimlerin genel ve belirleyici özellikler taşıdıkları görülmektedir. Aynı zamanda bir temel olma niteliği taşıyan bu biçimler, çizgi filmciler için biçimlerin belirlenmesi ve oluşturulmasında öncelik taşımaktadır. Aşağıda bu biçimler önem sırasına göre incelenecektir.

Çizgi filmlerde konuşmayı en temel olarak iki biçim belirlemektedir. Bunlar çenenin durumunu gösteren *açık* ve *kapalı* biçimleridir. Çizgi film tarihinin ilk örneklerinden bugüne yalnızca çenenin açılarak kapanması ile ifade edilen birçok konuşma bulunmaktadır.

Çizgi filmde çok daha eski bir sanat olan kuklacılıkta, karakterlerin yalnızca bu iki biçim ile konuşturuldukları görülmektedir. Yakın dönemin en bilinen örneklerinden olan kukla Kermit karakteri, her ne kadar bir çizgi film karakteri olmasa da, bazı çizgi

filmcilerin ağız biçimlerini çözümlmelerine örnek olmuştur. Richard Williams bu konudaki bir anısını şöyle anlatmaktadır:

Sahnelerinde her zaman olağan üstü ağız biçimleri ortaya koyan Milt Kahl ile bu biçimler hakkında konuşuyordum. Bana, şarkı söyleyenlerin ağız biçimlerine dikkat etmemi ve sırrın “eylemi sürdürmekte” olduğunu söyledi. Örnek olarak Jim Henson’un kuklalarını konuşturmasını verdi ve şöyle açıkladı: “...Henson, sesi kuklanın ağızına hiç eşlemeye çalışmayarak birçok çizgi filmciden çok daha iyi bir iş çıkardı. Oysa bizim teknik olanaklarımız çok daha fazlaydı. Onun yaptığı eylemi *sürdürmekti*. Kurbağayla birlikte kendisi, konuşmayı başka bir yerlere *taşıdı*.”



Görsel 3.62. Kurbağa Kermit.

Kaynak: <http://muppethub.com/muppetology/clip-art/ms/>
(Erişim tarihi: 20.06.2015)

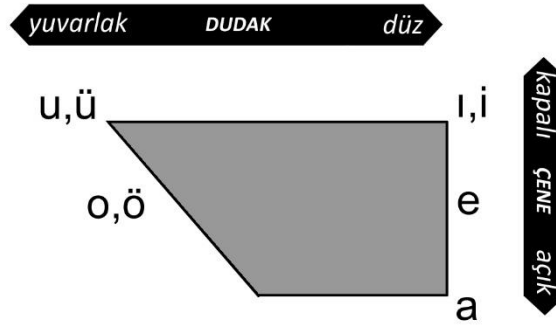
Yukarıdaki sözlerden anlaşılacağı üzere ağızın açılarak kapanması, konuşmayla ilgili izlenimde ve hareketi sürdürmede büyük önem taşımaktadır. Elbette sözü edilen eylemde belirtilen yalın bir aç-kapa biçimi değildir. Bu aç-kapa eyleminin gerçekleştirildiği sırada kullanılan zamanlama, yavaşlama ve hızlanmalar, duraksamalar, başın yönü gibi hareketler ve bu hareketlerin konuşma ile uyumu diyalogun sürdürülmesinde ön plandadır. Diğer bir deyişle, bu örnek yukarıda beden konuşulması bölümünde anlatılanlar ile birlikte düşünülmelidir. Tüm bu etkenler bir bütün olarak değerlendirildiğinde, canlandırılacak diyalogun temeli sağlam bir biçimde oluşturulabilmektedir.

Çene ile oluşan *açık* ve *kapalı* biçimlerinin ardından diğer temel ağız biçimleri, *düz* ve *yuvarlak* biçimleridir. Bunlar dudak üzerinde oluşmaktadır. Aşağıdaki resimde görüldüğü üzere, *düz* biçiminde ağız iki yandan kaslar yardımıyla genişlemektedir. Yuvarlak biçiminde ise bunun tersi olarak dudaklar daralmakta ve öne doğru uzamaktadır. Bu öne doğru olan uzanışın özellikle karakterin yandan ve çaprazdan görüldüğü durumlarda belirtilmesi, dudakları diğer biçimlerden ayıran bir boyut ve inandırıcılık katmaktadır.



Görsel 3.63. Dört temel ağız biçimi
Soldan sağa doğru: açık, kapalı, düz, yuvarlak.
Kaynak: Osipa, 2003, a.g.k. 4.

Açık, kapalı, düz ve yuvarlaktan oluşan dört temel biçim özellikle ünlü ses birimlerinin(fonem) oluşumunda rol oynamaktadır. Ünlü sesler diyalogtaki en belirleyici seslerdir. Örneğin *a* sesinde öncelikle çene açılmakta ve dudaklar yuvarlak biçiminden çıkmaktadır. *e*, *ö*, *o* seslerinde çene yarı açık, dudaklar *e*'de düz, *o* ve *ö*'de yuvarlak; *ı*, *i*, *u*, *ü*, seslerinde çene kapalı, *u* ve *ü*'de dudaklar yuvarlak, *ı* ve *i*'de ise düz durumdadır.



Şekil 3.5. Ünlü seslerin dört temel biçim üzerinde gösterimi.

Türkçe'de *a* ve *e* sesleri cümlelerin başında ise genellikle daha güçlü biçimde ortaya konulmaktadır. Bu sesler bir ünsüzün arkasından geldiği andan itibaren daha kapalı olma eğilimindedir. Örneğin *araba* derken baştaki *a*'da çene, diğer *a*'lardan daha fazla açılmaktadır. "Benzin" gibi birkaç istisna durum bulunmaktadır. Bunlar çok ender olarak ortaya çıkmaktadır ve kapalı *e* gibi seslerle ifade edilebilmektedir. Ancak bu farklılıklar Türkçede anlam değişikliğine neden olmadığı için bu özel harflerin belirtilme gereği duyulmamaktadır. Örneğin Almanca'da *e* konusunda anlam değişikliği bulunmakta, *açık e* üzeri iki nokta ile gösterilmektedir.

Ses bilim (fonetik) bu ve benzeri birçok bilgiyi içine alan ve araştıran bir bilimdir. Ancak çizgi filmler için daha ayrıntılı bilgiler, çoğu zaman ağzın görünmeyen kısımlarında oluşma ya da resmedilemeyecek özellikler taşıma gibi niteliklerinden dolayı

yanıltıcı olabilmektedir. Bu tür durumlarda, çizgi filmcilerin ayna yardımı ile kendilerine en pratik bilgiyi sağlayacakları düşünülmektedir.

Karakterin ruh durumunun temel ağız biçimleri üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Karakter gülümseyerek konuşuyorsa, kapalı olan ağız genişlemektir. Eğer yüzü asıksa, ağız somurtmuş ve kapalı bir biçimde olabilmektedir. Örneğin “*Bana bakar mısın?*” diyalogu çene hiç açılmadan da ifade edilebilmektedir. Bu durumda diyalogun başındaki *a*'lar diyalogdan ayrı olarak alındığında aslında *ı* olmalarına karşın anlam, onların *a* sesi olarak algılanmalarını sağlamaktadır. Çünkü diyalogun genel anlamı konuşmalarda sesler kadar etkili olabilmektedir. Bu durum ses kaydının dikkatli bir biçimde dinlenmesi ve birbiriyle uyumlu ağız hareketlerinin tasarlanması gereğini doğurmaktadır. Seslerin gerçekte nasıl söylendiğini belirlemede ayna ya da seslendirenlerin video görüntüleri, ağız biçimlerinin doğru olarak resmedilmesinde ayırt edici ve kullanışlı araçlar olabilmektedir.

Temel ünsüz ağız biçimleri

Ağız biçimlerinin belirlenmesinde ünlülerden sonra etkili olan diğer biçimler ünsüz seslerdir. Ünsüz sesler içerisinde ise önceliği *b,m,p* sesleri almaktadır. Bu sesler konuşma içerisinde mutlaka gösterilmesi gereken seslerdir ve bu seslerde dudagın kapanmış olarak biçimlendirilmesi çok önemlidir. Ses dudakların birleşip açılmasıyla oluşmaktadır.



Görsel 3.64. Çeşitli çizgi filmlerden *b,m,p* seslerine ait kesitler

Kaynak:

W. Disney (Yapımcı) & W. Reitherman (Yönetmen). (1967). The Jungle Book [Film]. United States: Disney.

I. Khait ve C. Williams (Yapımcı). A. Blaise ve R. Walker (Yönetmen). (2003). Brother Bear, [Film]. United States: Disney.

D.K. Anderson (Yapımcı) ve P. Docter (Yönetmen). (2001) Monsters Inc. [Film]. United States: Disney ve Pixar.

f, *v* sesleri de aynı *b,m,p* sesleri gibi gösterilmesi gereken seslerdir ancak bu seslerin oluşumu farklıdır. *f* ve *v* sesleri oluşturulurken üst dişler alt dudağın üstüne dokunup açılmaktadır.



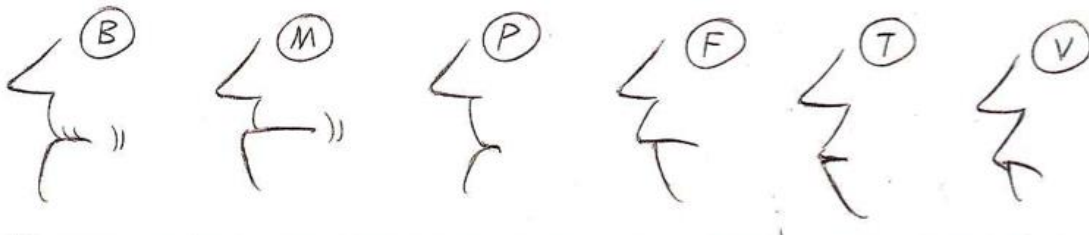
Görsel 3.65. Çeşitli çizgi filmlerden *f,v* seslerine ait kesitler

Kaynak:

P. Coats (Yapımcı) ve T. Bancroft ve B. Cook (Yönetmen). (1998) Mulan [Film]. United States: Disney.
K. R. Jackson (Yapımcı) ve J. Lasseter (Yönetmen). (1999). Toy Story 2. [Film]. United States: Disney ve Pixar

Özet olarak ağzın açık kapalı, düz yuvarlak biçimlerinden sonra *b,m,p* ve *f,v* seslerinin konuşmada öncelikli oldukları ve diyalogun anlaşılmasında en önemli rolü oynadıkları söylenebilir. Bu sesler belirlendikten sonra diğer sesler eğer gerekli görülürse yerleştirilmektedirler.

The Animator's Survival Kit adlı kitabında Richard Williams, temel ünsüz biçimler ile ilgili olarak aşağıdaki şekilde görüldüğü biçimde bir sınıflandırma gerçekleştirmiştir. Söz konusu biçimleri, seslerin oluşumu (fonetik) açısından değerlendiren Yrd. Doç. Dr. Özlem Ünal Logacev, burada bazı yanlışlıkların olduğunu tespit etmiştir. Logacev, *p* sesinin *b*'den biraz daha sert olmakla birlikte hemen hemen aynı olduğunu, *m* sesinin Türkçe'de hiç bir zaman bu şekilde gerçekleşmediğini belirtmektedir. *b, m, p* sesleri arasındaki farklılıkların gerçek hayatta özel araçlarla bile zor farkedildiğini belirtmektedir. Ayrıca *f* sesinde alt dudağın dişle değeri biçimde olduğunu açıklamaktadır. *t* sesi ise temel ünsüz sesleri arasında özel bir yere sahip değildir¹⁴¹.



Görsel 3.66. Richard Williams'a göre bazı temel ağız biçimleri.

Kaynak: R. Williams (2009). *Animator's Survival Kit*, U.K: Faber and Faber, s.304.

¹⁴¹ Yrd. Doç. Dr. Özlem Ünal Logacev ile 17.06.2015 tarihli görüşme.

Logacev, *Stop Staring* adlı kitapta Osipa'nın temel biçimlerini Türkçe açısından değerlendirmiş ve aşağıda (ortadaki resim) *upper lip down* olarak belirtilen biçimi karşılayan hiç bir sesin Türkçe'de bulunmadığını belirtmiştir. Bu ses *m* sesini çağrıştırmakla birlikte Türkçe'de diğer dillerde olduğu gibi anlam değiştiren bir özellik taşımamaktadır. Logacev ayrıca aşağıda (sağ üstte) *Frown* olarak adlandırılan biçimin Türkçe'de karşılığının olmadığını, *Lower lip down* adlı (sol alttaki) biçimin Türkçe açısından doğru olmadığını belirtmektedir. Logacev, Türkçe'de konuşmanın bu kadar karmaşık bir yapıda bulunmadığını sözlerine eklemektedir¹⁴².



Görsel 3.67. *J. Osipa'ya göre ağız biçimleri.*

Kaynak: *Osipa, 2003, a.g.k. 43.*

Diğer ünsüz ağız biçimleri

Yukarıda belirtilmeyen tüm sesler (*c, ç, d, g, ğ, h, j, k, l, n, r, s, ş, t, y, z*) görünüş olarak temel seslerde gösterilen biçimlerden, farklı özellik taşımamaktadırlar. Bu durum seslerin ağız içinde oluşmalarından dolayı çizgi filmcilerin resmedebilecekleri bir

¹⁴² Yrd. Doç. Dr. Özlem Ünal Logacev ile 17.06.2015 tarihli görüşme.

nitelik taşımamaktadır. Ancak konuşmada özellikle dilin kalktığı ya da dişlerin görüldüğü kısımlar belirtilmek istenirse biçimlendirilmeleri gerekebilir. Örneğin bir *le* sesi, dil ağız içinde kaldığından temel biçimlerden ayrı olarak resmedilememektedir. Ancak *la* denildiğinde çene *l*'den sonra açılmakta olduğu için dil görülebilmektedir.



Görsel 3.68. Alyssa Penney tarafından yapılan ağız biçimlerinin Türkçe'ye uyarlanması. *S, j, k ve ş* seslerinde dişlerin gösterilme zorunluluğu yoktur. “OOO” olarak gösterilen biçim Türkçe'deki *U* sesidir. Konuşmada belirleyici seslerden olan *b* ve *p* seslerine yer verilmediği görülmektedir.

Kaynak: <http://crazyhamlet.tumblr.com/post/111996038682/artist-refs-phoneme-chart-by-theendisnearus-this> (Erişim tarihi 21.06.2015)

Bu konuda bir başka örnek *k* sesi üzerinde verilebilir. Bir karakter bağırarak *ka* diyorsa dilin arkaya kalktığı görülmemektedir ancak *ka* dendiğinde dilin arka kısmının kalktığı görülebilmektedir. Sonuç olarak bu ağız biçimlerinde çenenin açık olduğu durumlar belirleyici olmakta ve dikkat gerektirmektedir. Çenenin ne zaman açılarak kapanacağı ve dişlerin ne kadar görüneceği ise ayna yardımıyla kolaylıkla çözümlenebilmektedir.

Ağız biçimlerinin birleştirilmesi

Bir çizgi film sanatçısının ağız biçimlerini birleştirme süreci beden duruşlarının diyaloga göre oluşturulması ile başlamakta, sahnenin film ile birleştirileceği aşama ile son bulmaktadır. Bu süreç sırası ile şu biçimde açıklanabilir:

Ağız biçimlerinde öncelik çenenin açılarak kapanmasıdır. Ardından ünlü seslerin yerler ve diyalogda *b, m, p, f, v* seslerinin geldiği biçimler önem taşımaktadır. Kalan seslere geçmeden önce sahnenin genelinde ve özellikle çenenin açıldığı kısımlar için diğer seslerin durumları incelenebilir. Vurgu noktalarında ara pozlar üzerinde bir takım anlık patlamalar veya yumuşak geçişlerle diğer sesler işlenebilir. Örneğin Richard Williams'ın

aşağıdaki çizimi ele alınırsa öncelik birinci, dördüncü ve beşinci resimdedir. Ardından üçüncü ve ikinci resim gelmektedir.



Görsel 3.69. Richard Williams'dan bir konuşma örneği.

Kaynak: Williams, 2009, a.g.k. 304.

Williams bu konuşmada karakterin “i love you” ya da “elephant juice” diyebileceğini ifade etmektedir. Ağız biçimleri görüldüğü üzere her iki konuşmaya da uygundur. Bu biçimlerden yola çıkılarak karakterin “halya vur” ya da “telâffuz” diyebileceği de olanaklı görülmektedir. Sonuç olarak sesler birbirlerinin yerine kullanılabilir. Bu pozların gerekli yerlerine araların yerleştirilmesi ile konuşma tamamlanmaktadır.

Yukarıda belirtilen biçimlerle karakterin gerçekten konuşuyor izlenimini sağlama amacındaki çizgi filmcilerin, bu biçimleri iyi çözümlemiş olmanın yanısıra, bu ifadeleri gerçekleştirebilecek yeterliliği de ulaşılmış olmaları gerekmektedir. Karakterin diyaloga eşlenmesinde hangi yöntem seçilirse seçilsin ağız ve beden hareketlerinin ses ile uyumu bilinçli olarak üzerinde durulması gereken bir konudur. Sağlanacak beden ve ağız ile diyalogun bütünleşmesi, canlandırılan kişinin sanatına olan yetkinliği ile sahneyi meydana getirecektir. Sanatçının deneyimi, ses ve görsel arasındaki uyum gerçekleştiği anda devreye girerek çalışmanın başarı ile tamamlanmasında rol oynayacaktır. Söz konusu uyumu yakalamak, çizgi filmi izleyen seyirci için varlığında fark edilmez ve zaten doğal sayılan bir nitelik olsa da yokluğunda eksikliği hissedilen bir beceridir. Karakterlerin yaşadığını varsaydığı durumda izleyici, canlandırma karakterler ile gerçek hayatta karşılaştığı insanlar ile arasında kurduğuna benzer bir etkileşim içerisine girecektir. Bu durum karakteri konuşturmanın başarılı olduğunu gösteren en temel göstergedir.

Başarılı çizgi film örnekleri incelendiğinde iki zıt yöntemin karışımından oluşan ve bu çalışmada *yorumlanmış konuşturma* olarak adlandırılan yöntemin kullanıldığı görülmektedir. Bu noktada beden ve ağız biçimlerini çizgi filmcilerin yararlanabilecekleri

bir yöntemlerin araştırılması ve Türkçe'ye özgü yeni bir yöntemle dönüştürmenin etkili olacağı düşünülmüştür. Tıpkı bilgisayar teknolojisinin çizgi filme getirdiği olanaklar gibi, fonetik gibi alanlardaki bütünleyici çalışmaların karakterlerin canlandırılmasına olumlu etkiler sağlayacağı öngörülmektedir.

Karakterlerin konuşurularmasında “*doğrudan*”, “*simgesel*” ya da her ikisinin birleşimi olan ve bu çalışmada “*yorumlanmış*” adı verilen yöntemlerin birçok çizgi filmin yapımını kolaylaştırıcı etkisi olduğu ortadadır. Bu noktada özetlemek gerekirse, hızlı ve zahmetsiz yanı ile tercih edilir olan *doğrudan aktarım yöntemi*, bu araştırmada daha önce sözü dilen Mori'nin ‘*Tekinsiz Vadi*’ olarak tanımladığı durum içerisinde izleyiciyi çizgi film karakterlerinden kolayca uzaklaştırabilmektedir. *Simgesel* yaklaşım ise aynı şekilde hızlı ve zahmetsiz, üstelik kısmen aynı vadiye kaybolmayan bir niteliğe sahip olsa da, izleyicinin bu simgelere önceden alışık olması gereğini beraberinde getirmektedir.

Doğrudan ve simgesel yaklaşımların birleşimi olan *yorumlanmış yaklaşımda* ise tüm bu sorunları aşan yapısına karşın yapımı zaman alan ve maliyetli bir yapıya sahip bulunmaktadır. İzleyici bu aktarımda karakterlerin gerçekten yaşıyor olduğu izlenimini kaybetmemekte birlikte diyaloglardaki coşkuyu görsel olarak da hissedebilmektedir. Çizgi film üretimlerinin hızla çoğaldığı, çok çeşitli olanaklara kavuştuğu ve teknik gelişmelerle kolaylaştığı günümüzde nitelik arayışı hızla ön plana çıkmaktadır. Yoğun üretim içerisinde farkı yaratan bir kavram olan olarak ‘niteliği’ yaratmada ağız biçimlerinin rolü büyüktür.

3.1.2.3. Çizgi filmlerde görülen farklı konuşma biçimleri

Bazı çizgi filmlerde tasarım ya da anlatıdan kaynaklanan bir takım farklı arayışlar ve kısıtlamalar, çizgi film sanatçıları için iyi bir konuşma sağlamak için ağız dışında yollar bulmaya ve diyaloga inandırıcılık sağlamaya yönlendirmektedir. Bunun için kullanılan bazı yöntemler şunlardır:

Karakterin arkadan, gölge ya da silüet olarak gösterimi: Konuşma, baş ya da beden hareketleri ile olduğu kadar iyi jestlerden oluşur. Bu türden bir sahnelemede karakterler yalnızca bir yansıma olarak gösterilmekte ve bu biçimde sahenin dramatik özellikleri artırılabilir.



Görsel 3.70. *Fantasia* filminden bir kesit

Kaynak: *Yapımcı ve Yönetmen belirtilmemiş, (1940). Fantasia [Film]. United States: Disney*

Sahne dışı diyalog (karakterin konuşması gösterilmez) : Konuşma sırasında kamera o anda konuşmayan karakterler üzerinde olabilmektedir. Diğer karakterin konuşmasını dinleyen bir karakteri göstermek, her ikisinin de (konuşanın ses tonundan, dinleyenin tepkilerinden) duygularını dışa vurabilmekte böylelikle sahneye derinlik katılabilmektedir. Benzer biçimde konuşan karakterlerin dışında; manzara, panorama ya da odada bulunan özel eşyaların gösterimi gibi çekimler anlatıda farklı bir rol oynayabilmektedir.

Konuşan karakterlere farklı seslerin belirgin bir biçimde eklenmesi: Genellikle hayvan karakterleri üzerinde kullanılan bu yaklaşımda ağız konuşmalardan bağımsız olarak hareketlendirilmektedir. Örneğin *101 Dalmatians (1961)* filminde Pongo adlı köpeğin konuşmaları filmin açılış sahnesinde ağız hareketlerinden bağımsız bir dış ses ile ifade edilmiştir. *Up (2009)* filminde ise yine köpekler, ağız biçimlerinden bağımsız bir dış ses ile fakat *101 Dalmatians* filminden farklı olarak, bu köpeklerin boyunlarında bulunan bir ışığın yanıp sönmeye eşliğinde konuşturulmuşlardır.



Görsel 3.71. *Up (2009)* filminde köpeklerin konuşması sırasında köpeklerin boyunlarında bulunan ışığın kullanımı.

Kaynak: *J. Rivera (Yapımcı) ve P. Docter (Yönetmen). (2009), Up [Film]. United States: Disney ve Pixar.*

Çizgi filmlerde yukarıda belirtilenlere ek olarak konuşma bozukluğu olan karakterlere de yer verildiği görülmektedir. Örneğin Ice Age filminin baş karakterlerinden olan Sid peltek konuşması ile ortaya çıkan ve çok tanınmış çizgi karakterlerden biridir.



Görsel 3.72. Konuşma bozukluğu bulunan Sid karakteri.

Kaynak: L. Forte (Yapımcı), C. Wedge ve C. Saldanha (Yönetmen). (2002). *Ice Age*[Film]. United States: Blue Sky Studios.

3.1.3. Canlandırma sonrası

Diyalogların tamamlanması ve çizelgeye uygun bir biçimde çekilmesi ile sahne renklendirmeye hazır bir duruma gelmektedir. Sahne eğer bilgisayar ortamında gerçekleştirilmiş ise son denetimleri yapıldıktan sonra ışıklandırma ve sahne ile birleştirme aşamasına gönderilmektedir. Bu aşamalarda diyaloglar için en önemli nokta dişlerin tam beyaz olarak renklendirilmemesidir. Aksi durumda dişlerin beyazlığı konuşma sırasında anlık parlamalar oluşmakta ve ağzın abartıldığı biçimlerde rahatsız edici görüntülere neden olmaktadır.

Renklendirme aşamasından sonra sahneler diğer sahneler sesleri ile birlikte diğer sahneler ile birleştirilerek tek bir film haline getirilmektedir. Eşleme sırasında ses niteliğinin yanı sıra sesin teknik özellikleri konusunda da dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu konuda sık yapılan yanlışlıklardan bir tanesi, farklı zaman birimleri içeren video ya da ses biçimlerinde yaşanmaktadır. Bu durum çizgi filmin doğasında görüntü ve sesin birbirinden bağımsız olarak üretilmesinden ve farklı film formatlarından kaynaklanmaktadır. Tek tek oluşturulan çizgi film karelerinin herbiri yapım sırasında numaralandırılmakta ve zaman çizelgesine yerleştirilmektedir. Zaman çizelgesinde yine kare numaraları kullanılabilir olsa da, yerine genellikle SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) adı verilen zaman kodları kullanılmaktadır. Bu zaman kodları saat, dakika, saniye ve kare numaraları ile (Örneğin: 01:26:12:24 biçiminde)

belirtilmektedir. Böylelikle yine SMPTE olarak alınan ses kayıtları ile videoların eşlemeleri gerçekleştirilmektedir.

Ses kayıtlarının eşlemesinde dikkat edilmesi gereken ve sorun oluşturabilecek kısım, eşlemenin yapıldığı zamanda saniye başına gösterilen kare oranları (frame rate) ile ilgilidir. Bu kare oranı görüntü ile sese aynı olmalıdır ve kurgu programları yardımı ile sağlanabilmektedir. Saniye başına düşen kare sayıları “*fps.*” (*frame per second*) ile belirtilmektedir. Gelişen film teknolojisinde ve bu teknolojiyi geliştiren ülkeler arasında, saniye başına düşen kare konusunda farklı standartlar oluşmuştur. Bu gelişime özetle bakılacak olursa, başlangıçta Edison’un 48 *fps.* kullanırken, rakiplerinden *American Mutoscope* şirketinin 40 *fps.* kullandığı görülmektedir. Ardından bir dönem sinema gösterimlerinde 16 *fps.* tercih edilmiş ve sonra günümüze kadar uzanan süreçte sinemalarda 24 *fps.* genel olarak kabul görmüştür. Televizyonun ortaya çıkışı 25 ve 29.97 gibi *fps.* değerlerini ortaya çıkarmıştır. Günümüzde çok sözü edilen bazı yönetmenlerin farklı *fps.*lerde filmlerini çektikleri görülmektedir. (Örneğin Peter Jackson 48 *fps.*, James Cameron 60*fps.*). Gelişen oyun sektörü içerisinde, bugün yaygın olarak kullanılan *fps.* sayısının ise 60 olduğu görülmektedir. Ancak tüm bu farklılıklara karşın dikkat edilmesi gereken nokta, eşlenecek ses ve görüntüler arasında aynı *fps.* değerinin korunmasıdır. Bu konuda çizgi filmcilerin bilgi sahibi olmaları ve sözü edilen değerlere dikkat etmeleri oldukça önem taşımaktadır. Aksi takdirde çok basit hatalar büyük kayıplara neden olabilmektedir.

Tüm sahnelerin filme eklenmesi ile filmin geneli üzerinde son renk ayarları yapılmakta, ses efektleri ve müzikler de tamamlanarak filme katılmaktadırlar. Ön izlemelerin ardından filmin dağıtımına hazır olan ilk kopyası oluşturulmakta ve bu kopya üzerinden dağıtımına çıkacak kopyalar çoğaltılmaktadır.

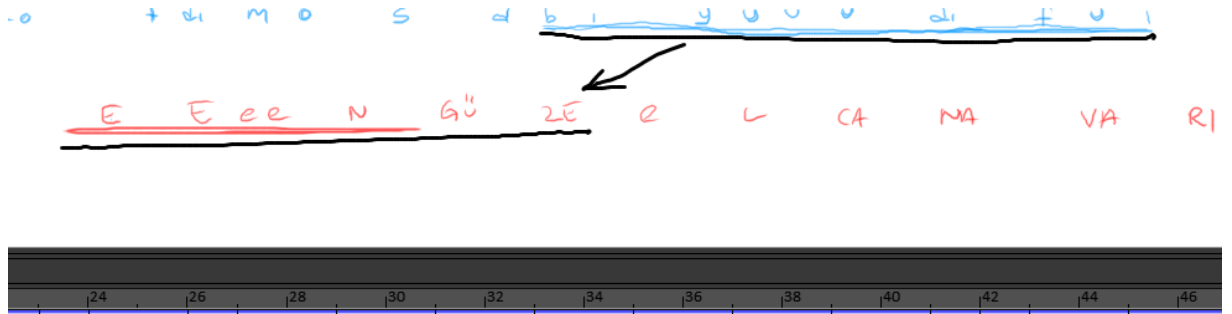
3.2. Uygulama

3.2.1. Monsters Inc. filminden örnek bölümün (sh. 4) ayrıntılı çözümlemesi

Orijinal diyalog: -day, someone asked me who I thought the most beautiful* monster was in all of Monstropolis. Do you know what I-

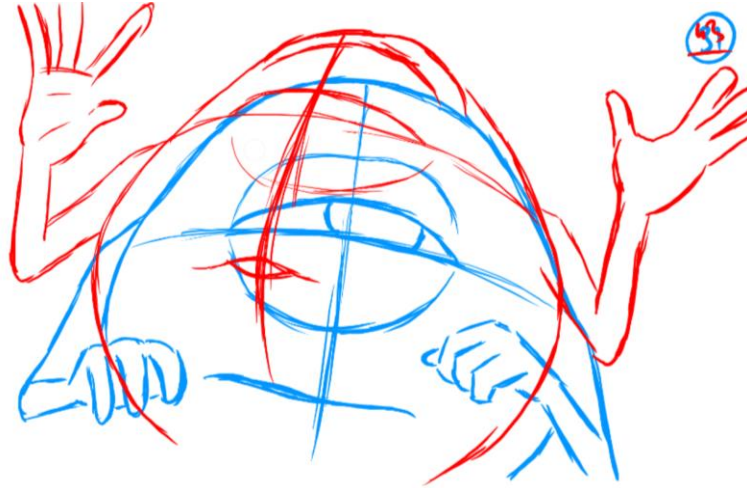
Türkçe diyalog: -ri canavaryanın en* güzel canavarının kim olduğunu sordu, ben de, ne dedim bi-

* Temel vurgu noktaları altları çizili biçimde belirtilmiştir.



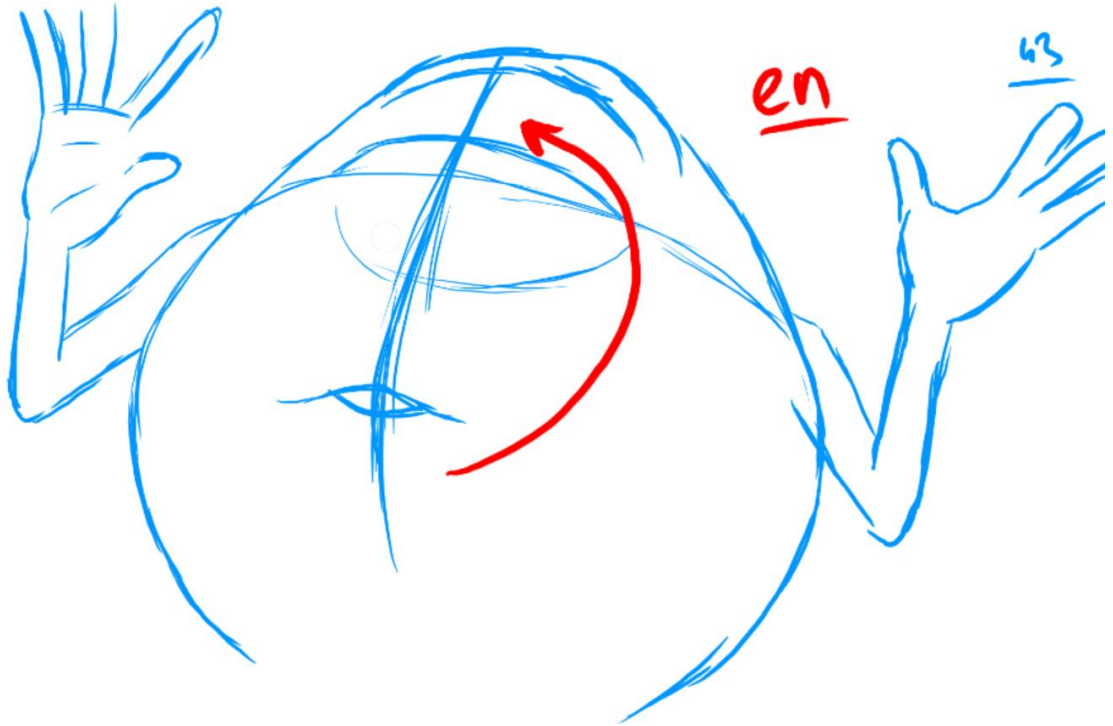
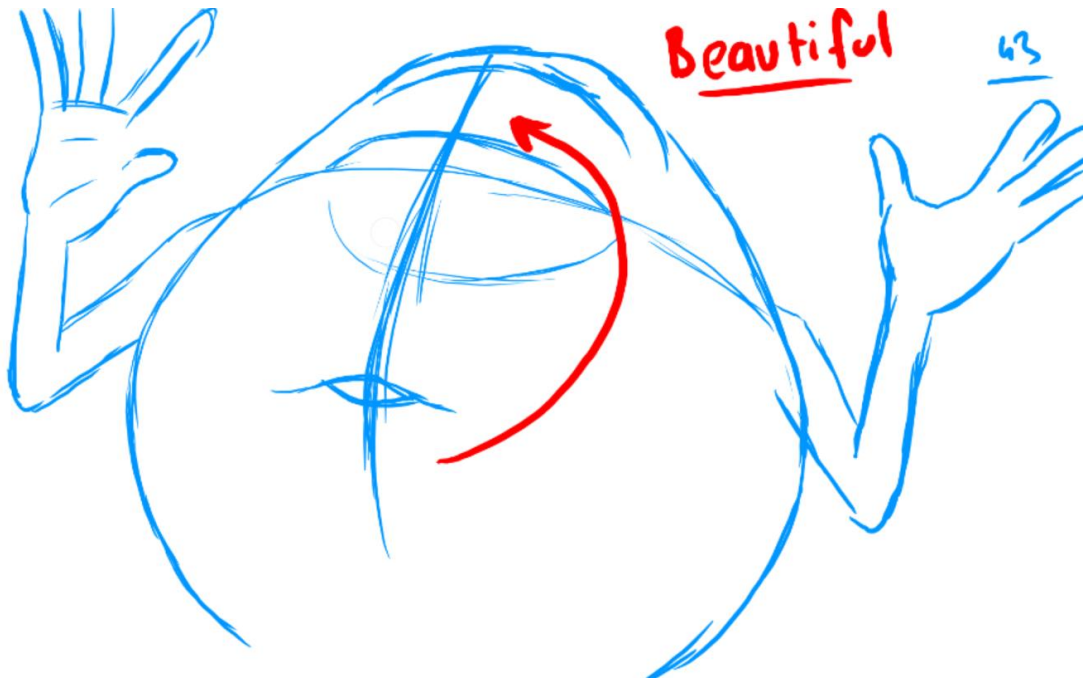
Şekil 3.6. Tv Paint programında Orijinal ve Türkçe temel vurgu noktasının gösterimi.

Kaynak: TV Paint program arayüzü

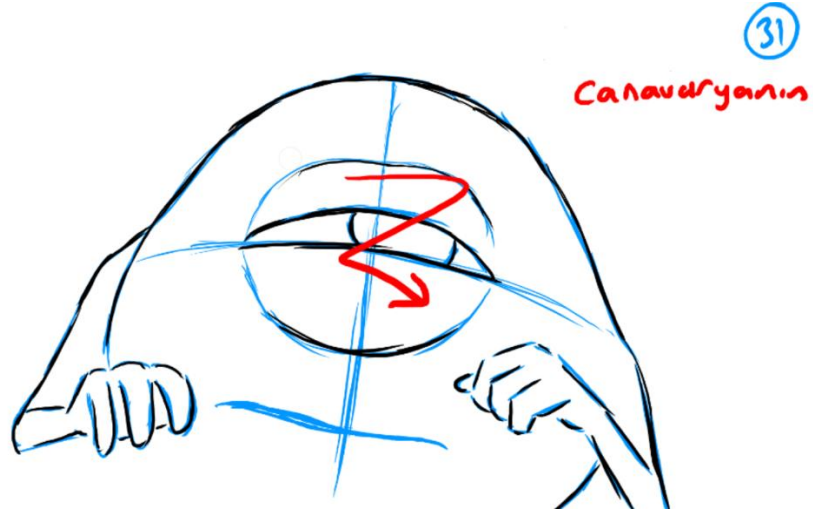


Şekil 3.7. Orijinal ve Türkçe vurgu noktaları arasındaki kayma oranı.

Kaynak: TV Paint program arayüzü



Şekil 3.8. Temel vurgu pozü.
Kaynak: TV Paint program arayüzü



n e = e m i hu a y to + di m o s d
CA NA VA C YA NI N E E e N GÜ



Şekil 3.9. Vurgu pozları ve çizelgede gösterimi.
Kaynak: TV Paint program arayüzü



Şekil 3.10. Diğer vurgu pozları ve çizelgede gösterimi.
Kaynak: TV Paint program arayüzü

3.2.2. Monsters Inc. filminden örnek bölümdeki sahnelerin çözümlemesi

Sahne 1	
<p>Oh, Michael, I've had a <u>lot of birtda</u>— Well, not a lot of birthdays. But this is the best birthday ever. What are you looking at?</p> <p>Oh, I was just thinking about the first time I laid eye on you, how pretty you looked.</p> <p>Stop it.</p> <p>Your hair was shorter then.</p> <p>Mm-hmm. I'm thinking about getting it-</p>	<p>Oh, Maykıl, <u>bir sürü</u> doğum günüm oldu- yani çok fazla değil ama bu hayatımın en güzel doğum günüydü. Niye bakıyorsun öyle?</p> <p>Aah, sadece seni ilk gördüğüm anı düşünüyordum, ne kadar güzeldi.</p> <p>Kes şunu</p> <p>Saçın daha kısaydı</p> <p>Mm-hmm, zaten kestirmeyi düşünüyö-</p>
<p><i>Sahne , uzak çekim ve yakın çekimin karakterlerin konuşTURULMASI üzerindeki etkisini göstermesi bakımından önem taşımaktadır. Kameranın karakterlere yaklaşması sürecinde Celia'nın konuşmalarına koşut biçimde beden hareketlerini geniş olarak kullandığı görülmektedir. Diyalogun Türkçe'ye uyarlanması sırasında yalnızca konuşmanın "bir sürü" kısmında ellerin hareketi orjinalinden öne alınmış ve böylelikle "a lot of birthdays" kısmındaki vurgu Türkçe'ye taşınmıştır. Geri kalan kısımlarda ağız hareketleri dışında bir değişikliğe gerek duyulmamıştır.</i></p>	

Sahne 2	
<p>- cut.</p> <p><u>No, no</u>, I-I like it this length.</p>	<p>-yorum.</p> <p><u>Yo, yo...</u> bu boy çok güzel</p>

Sahne de biçimsel bir uyarlamaya gidilerek orjinalinde birçok yılan biçiminde bulunan saçlar bir dinamit fitiline dönüştürülmüştür. Vurgu ve hareketlerde deęişikliğe gerek duyulmamıştır.

Sahne 3

I like everything about you.	Seninle ilgili her şeyi seviyorum.
Ooh	Ooh
<u>Just the other-</u>	<u>Daha geçen gün bi-</u>
<i>Çeviri ve dublajın orjinal sahneye uyumu dolayısı ile yalnızca ağız biçimleri Türkçe 'ye uyarlanmış, vurgu ve beden hareketlerinde bir deęişikliğe gerek duyulmamıştır.</i>	

Sahne 4

-day, someone asked me who I thought the most <u>beautiful</u> monster was in all of Monstropolis. Do you know what I-	-ri canavaryanın <u>en</u> güzel canavarının kim olduğunu sordu, ben de, ne dedim bi-
<i>Sahnenin orjinalinde "beautiful" kelimesine başın yanısıra ellerin de geniş bir biçimde katıldığı bir vurgu göze çarpmaktadır. 37 numaralı karede başlayan orjinal vurgu Türkçe'sinde 25. kareye taşınmıştır. Ayrıca Türkçe seslendirmede "kim" kısmında bir ses vurgusunun daha eklendiği görülmüş, bu vurgu soldaki ele eklenen hareket ile desteklenmiştir.</i>	

Sahne 5

-said?	-liyor musun?
<u>What</u> did you say?	<u>Ne</u> dedin?

Beden hareketi çok az olduğu için ağız hareketinin ön planda olduğu bir sahnedir. Türkçe’inde “ne” kelimesindeki vurguyu arttırmak için kelimenin öncesine bir ön ağız hareketi eklenmiştir.

Sahne 6

I said—

Dedim ki

Vurgu yerleri her iki diyalogda da aynıdır. Ağız hareketleri dışında bir değişikliğe gerek duyulmamıştır.

Sahne 7

Sulley?

Sali?!!

Sulley?

Sali mi?

Sahnedeki temel vurgu ikinci “Sali” üzerindedir. Türkçe seslendirmede eklenen “mi” soru ekini karşılamak üzere karaktere bir baş hareketi eklenerek ikinci ve daha küçük bir vurgu oluşturulmuştur.

Sahne 8

No! No, no. That’s not what I was gonna say! I mean—

Yo, yo , yo, yo öyle demicektim, demek istediğim şey

Orjinal seslendirmede ilk “No!” ve “say!” kelimeleri üzerinde vurgular bulunmaktadır. Türkçe’de bu vurgular son “yo” ve “şey” kelimelerine kaymış ve beden hareketi buna göre yeniden düzenlenmiştir.

Sahne 9

Mike, you're not making sense.

Mayk, neler saçmalıyorsun?

Sure, he's-

Tabi o da yakı-

Vurgu yerleri her iki diyalogda da aynıdır. Ağız hareketleri dışında bir değişikliğe gerek duyulmamıştır.

Sahne 10

-handsome, I mean, for like a big, rugged—

-şıklı sayılır , yapılı ve güçlü

Hi, guys.

Merhaba çocuklar

Vurgu yerleri her iki diyalogda da aynıdır. Ağız hareketleri dışında bir değişikliğe gerek duyulmamıştır.

Sahne 11

What a coincidence running into you here.
Uh-- I'm just gonna order something to go.

-burda karşılaşmamız ne büyük rastlantı,
Aah. Paket yaptırıp eve götürücem

Michael.

Maykıl

Sulley.

Sali!

Uh, I wonder what's good here. Hmm.

Buranın nesi ünlü?

Vurgu yerleri her iki diyalogda da aynıdır. Ağız hareketleri dışında bir değişikliğe gerek duyulmamıştır.

Sahne 12

Get out of here
You're ruining everything.

I went back to get your paperwork and
there was a door.

What?

Git burdan, herşeyi berbat ediyorsun!

Senin raporunu halletmeye gittim ve bir
kapı vardı.

Ne?!

Her iki sahnede vurgu yapılan kelime aynı anlama gelmekle birlikte zamanlama olarak farklı yerlerde bulunmaktadır. Dolayısı ile baş hareketi vurgulu kısma taşınmış ve Türkçe ağız biçimlerinde değişikliğe gidilmiştir.

Sahne 13

Hı...

Hı...

Vurgu yerleri ağız biçimleri her iki diyalogda da aynıdır. Değişikliğe gerek duyulmamıştır.

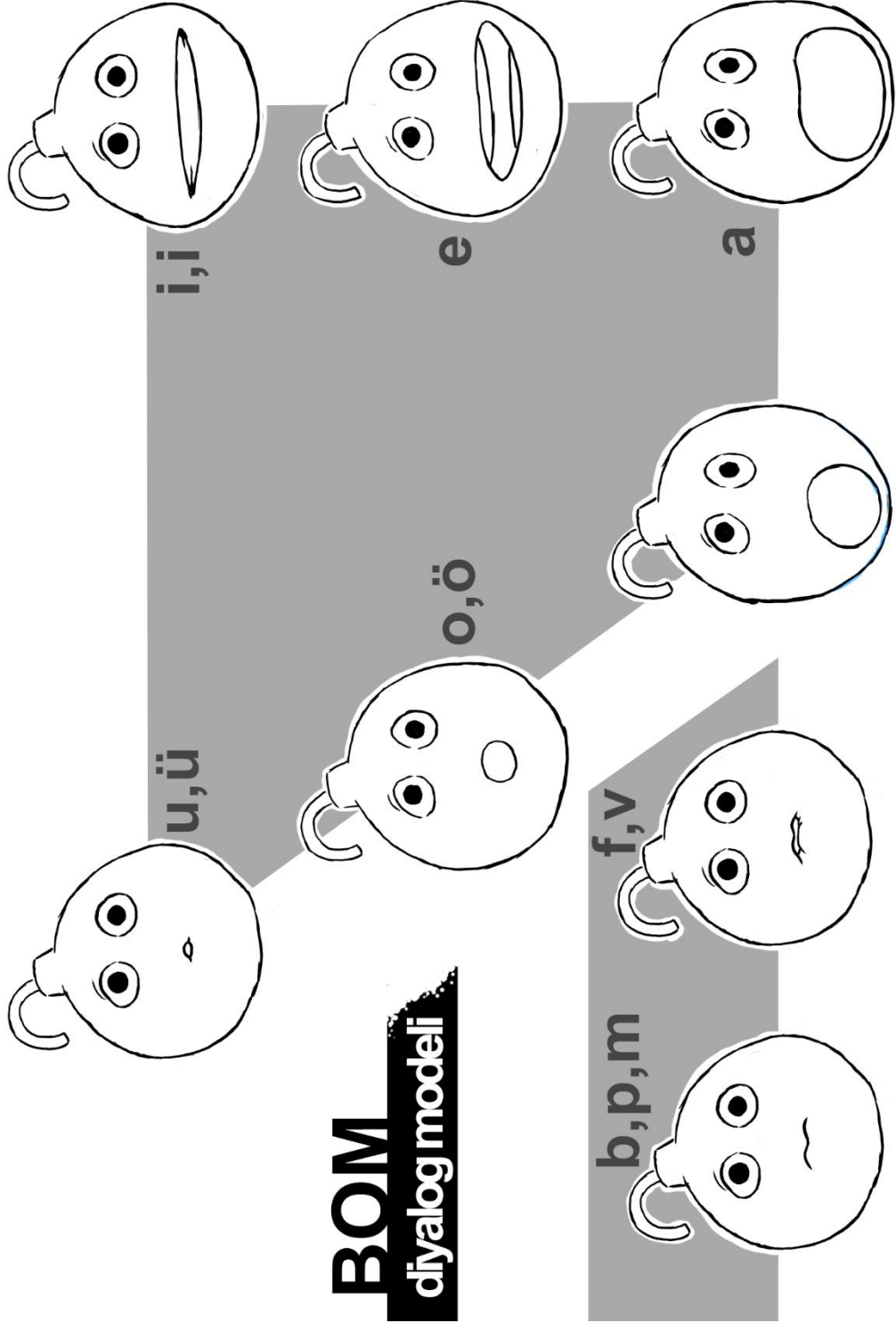
Sahne 14

(tıslama)

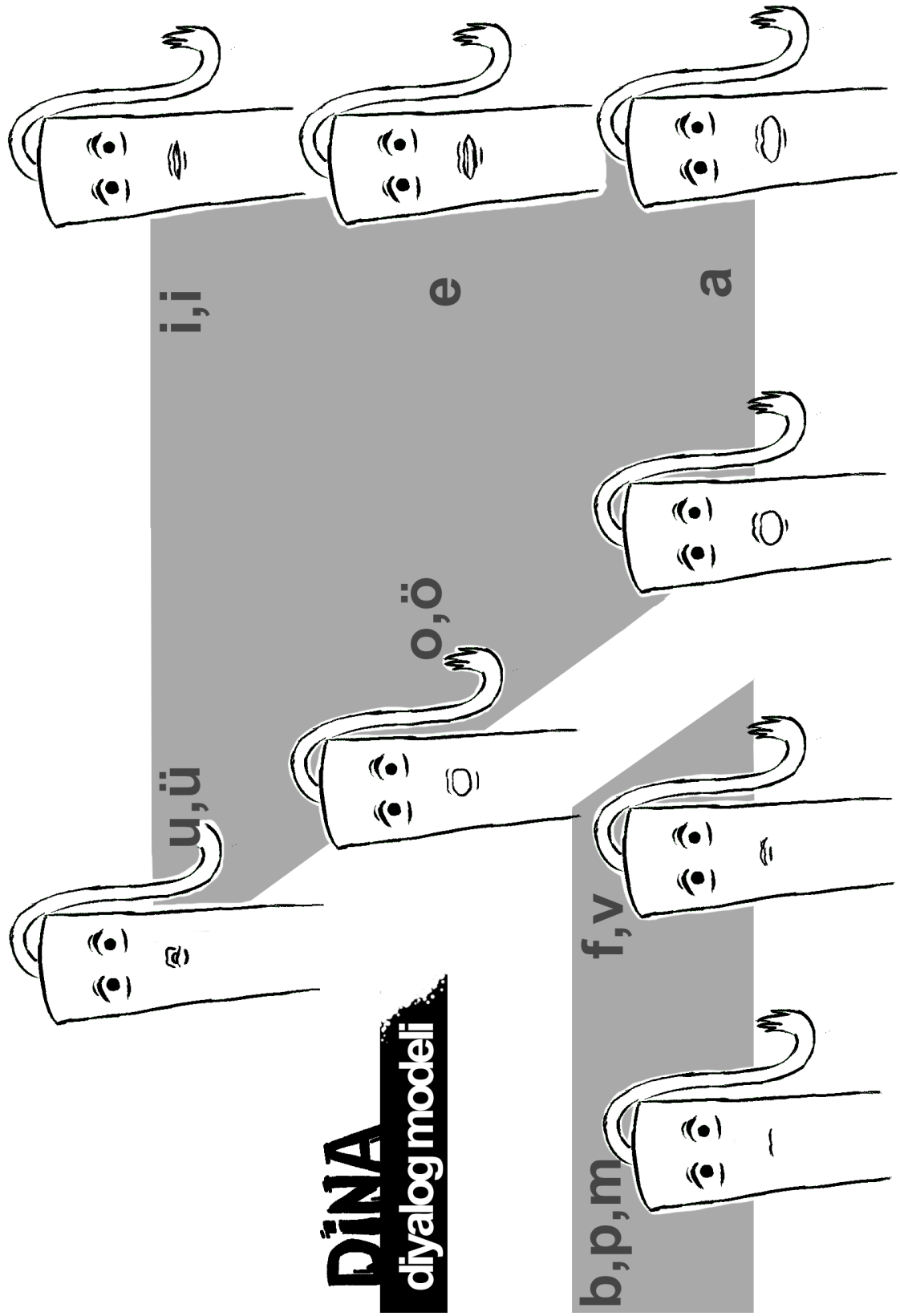
(tıslama)

Sahnede diyalog bulunmadığı için karakter dışında değişikliğe gerek duyulmamıştır.

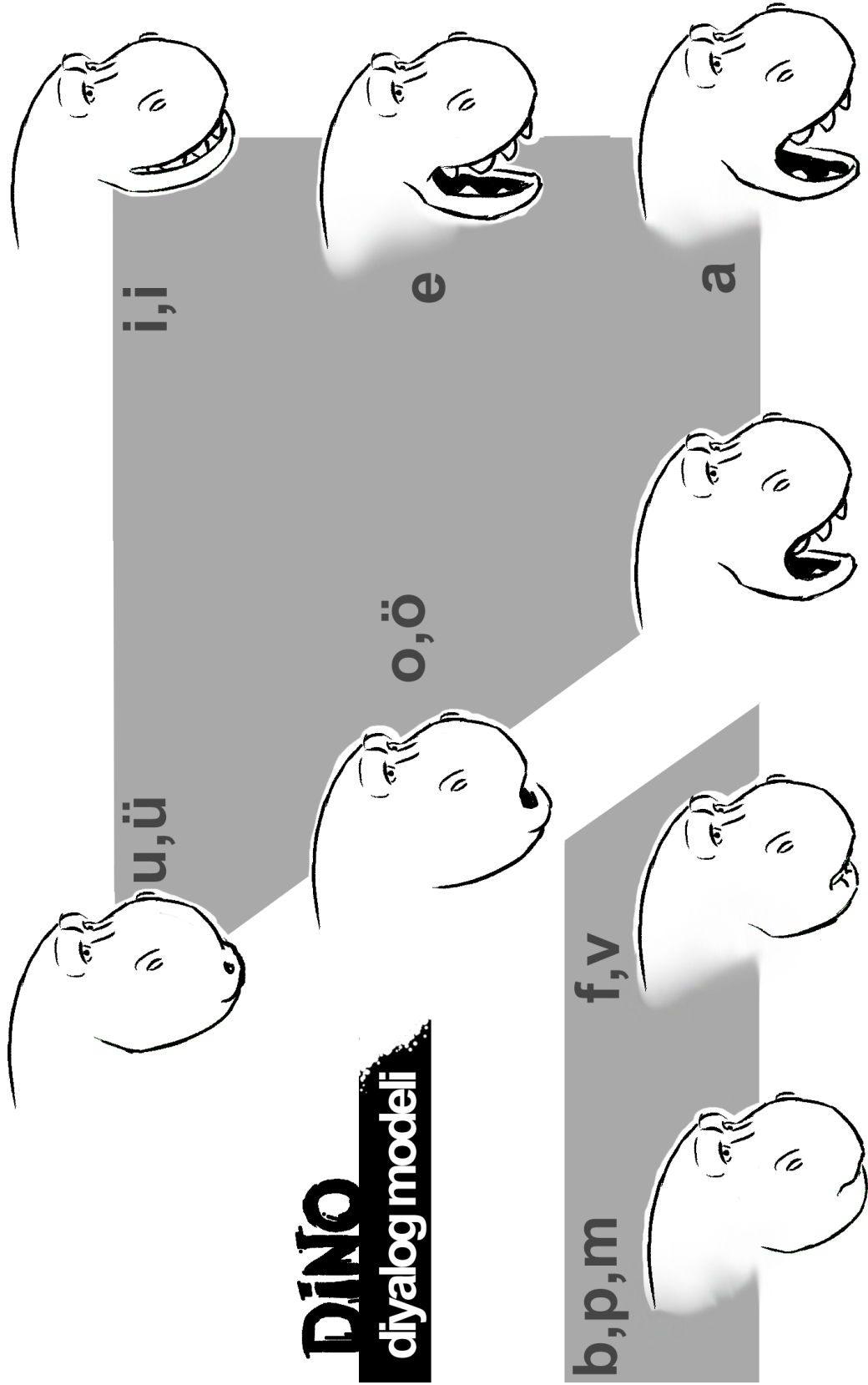
3.2.3. Diyalog modelleri



Şekil 3.11. Bom karakteri, diyalog modeli.



Şekil 3.12. Dina karakteri, diyalog modeli.



Şekil 3.13. Dino karakteri, diyalog modeli.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada çizgi film karakterlerinin başarılı bir biçimde Türkçe konuşturulmasına yönelik incelemeler yapılmış ve elde edilen veriler bir model üzerinde çözümlenerek uygulanmıştır. Bu kapsamda elde edilen genel sonuçlar şunlardır:

İnsan algısının ses ve görüntü arasında bağ kurmaya yönelik bir yapısı bulunmaktadır. Diyalogların, karakterlerin ağız biçimleri ile birebir eşlenmediği durumlarda bu algı, bir *yanılsama* yaratmakta ve izleyicilerin '*karakterler konuşuyormuş*' biçimindeki yanılgısını korumaya yönelik olarak devreye girmektedir. Dublaj yapılan çizgi filmlerde seslendirme sanatçılarının yetenekleri ve çevirmenlerin ağız biçimlerine yönelik özel çalışmaları bu algı yanılsamasında önemli rol oynamaktadır. Çizgi film sanatçıları açısından ise bu algı yanılması, konuşmada temel olan ağız biçimlerinin diyalogdaki seslere eşlenmesinde, sanatçılara esneklik kazandırmaktadır. Ayrıca ağız biçimlerindeki tutarsızlıklar *beden hareketleriyle desteklendiği takdirde*, aynı algı yanılsamasının sonucu olarak sorunlar göz ardı edilebilmektedir. Simgesel olarak nitelenebilecek yapımlarda ve özellikle düşük bütçeli çizgi filmlerinde ise ağız biçimlerinin küçük tutulması ve soyutlamalar, benzer şekilde bu yanılsamayı destekleyici bir işlev görmektedirler. Buna karşın nitelikli karakter konuşturma örnekleri incelendiğinde yanılsamanın en aza indirildiği, aynı algı yanılsamasının bir yorum ve esneklik alanı yaratmada kullanıldığı görülmektedir.

Karakterlerin konuşturulmasında yorum, nitel olma özelliği dolayısı ile ölçülebilirlik açısından farklı yaklaşımlar gerektirmektedir. Otomatik ya da gerçek oyunculara dayanan bilgisayar temelli sistemlerin gerçekçi olmayan, soyutlanmış animasyon karakterlerin konuşturulmasında tek başına yetersiz kaldığı görülmüştür. Bu yetersizliğe neden olarak "yorumlanmış" biçimde tasarlanan karakterlerin "yorumlanmış" konuşma biçimi gerektirdikleri söylenebilir. Yorum, kalıplaşmış formüllerin konuşturmada etkisiz kalmasına neden olmaktadır. Bu durum stüdyoların kendi içlerinde deneme-yanılmaya dayalı çözüm yöntemlerini geliştirmelerine neden olmuş ve kimi zaman stüdyolarda, yapımın gerçekleştiği ülkenin diline özgü yapılara ve yazılı olmayan geleneklere dönüşmüştür. Dolayısı ile yazılı kaynaklar, bazı genel görüşlere ve sanatçıların deneyimleri temelinde oluşturulmaktadır. Fonetik açısından ise bu yabancı kaynaklarda, karakterlerin Türkçe konuşturulması konusunda yanlış ve de

Türkçe'ye uymayan yanıltıcı bilgiler bulunabilmektedir. Türkçe, dil yapısı özellikleri ile ülkemizdeki çizgi film sanatçılarının çalışmalarını kolaylaştıracak *ünlü uyumları gibi bir özelliğe* sahiptir. Bu noktada çizgi film sanatçılarının titiz ve özenli çalışmaları gerekmektedir.

Konuşma yalnızca yüz ve ağız ile sınırlı değildir; düşünceleri, duyguları ve bedeni etki alanına alan bir yapıda bulunmaktadır. Karakterleri konuşurmanın alt yapısı bu kapsamda oluşturulmalı; yönetmen, seslendirme ve çizgi film sanatçısını içine alan bütünsel bir işlem sırası gözetilmelidir. Bu doğrultuda uygulamada ele alınan *Monsters Inc.* filmi örneğinde ve genel sonuçlar içerisinde değerlendirilebilecek şu sonuçlar elde edilmiştir:

Karakterlerin canlandırılmasından önce diyaloglar işlevleri gereği karakterlere, filmin anlatımına, çizgi film yapısına göre oluşturulmalı ve arındırılmalıdır. *Monsters Inc.* filminde karakterlerin ve diyaloglarının bu doğrultuda tasarlandığı görülmüştür. Örneğin neredeyse büyük bir göz biçiminde olan *Mike* karakterinin konuşmasında “göz”, “bakmak” gibi sözcüklere ağırlık verilmiştir.

Diyalogların seslendirilmesinde seçilen oyuncuların iyi bir sese sahip olmalarının yanı sıra çizgi karakterleri yansıtacak ve canlandıranlara esin kaynağı olacak nitelikte ve derinlikte seslendirme sergileyebilmeleri gerekmektedir. Bu seçimde çizgi film sanatçılarının canlandırmaya yönelik, hangi karaktere hangi derinlikte sesin gideceğini daha önce deneyimlemiş olduklarından dolayı önerilerinden yararlanılmalıdır.

Çizgi filmde görüntü ve ses birbirlerinden ayrı olmakla birlikte seslendirme ve canlandırma, yapım sırasında bir bütün olarak düşünülmelidir. Seslendirme sanatçılarında filmi hissetmelerinde yararlı olabilecek her türlü malzeme (film taslağı, karakter çizimleri), çizgi film sanatçılara ise seslendirme kayıtları, çeşitli açılardan videolar ve kayıt anında stüdyoda bulunma olanakları sağlanmalıdır. Ayrıca yönetmenin belirlediği alan içerisinde seslendirme ve çizgi film sanatçılara doğaçlama olanakları ve yaratıcılık alanları tanınmalıdır. Film yapımına başlandığında sahneler ve kamera açıları bu doğrultuda bir zemin oluşturmalıdır.

Karakterlerin tasarlanması aşamasında diyalogları da göz önünde bulundurulmalı ve buna göre model çalışmaları yapılmalıdır. Modellerin oluşturulmasında Türkçe konuşurmaya özgü temel ağız biçimleri belirtilmelidir. Uygulamada bu sesler temel olarak; açık, kapalı ve düz, yuvarlaktan oluşan dört biçim ekseninde oluşan ünlüler (ı-i, u-ü, e, o-ö, e, a), kapanmış ağız biçimi (b, p, m) ve üst dudağın alt dişe dokunduğu biçim

(f, v) sesleri ile belirtilmiştir. Bu sesler konuşmanın modeli için temel anlamda yeterlidir. Uygulamada ağız biçimlerindeki oranların seslendirmeye ya da konuşma biçimlerine göre değiştirilebilir ve gerektiğinde göz ardı edilebilir olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Çizgi film sanatçısı diyalog ve sahnesi önüne geldiği andan başlayarak yönetmenin açıklamaları ve sahnenin gerektirdiği doğrultuda önceliklerini belirlemelidir. Bu öncelikler sahnenin anlamı, satır arası anlamlar, vurgu yerleri gibi noktaları içermektedir. Bu öncelikler gerekiyorsa yönetmenle görüşülerek belirlendikten sonra diyalog karaktere aktarılmak üzere çizgi film sanatçısı tarafından duyumsanmalı (gerekiyorsa kişisel gözlem ve anılardan yararlanılarak özümsemeli), canlandırma tasarlanmalı, konuşma metni bölümlenmeli ve sonrasında *karaktere özgü bir biçimde* canlandırılmalıdır. Bu aşamada sahne, çizgi film sanatçının zihninde doğal bir biçimde görüntülenmelidir. Ardından çizgi film sanatçısı sahneyi kendi bedeni, yüz ifadeleri üzerinde de gözlemleyerek bu duyumsamayı pekiştirmeli ve canlandırmaya bedenden başlanmalı, baş ve yüzün ardından ağız biçimleri ile sahne sonlandırılmalıdır.

Karakterlerin konuşurulmasında vurgu yerleri önem taşımaktadır. Uygulamada bu yerlerin belirgin bir biçimde, baş ve beden hareketleri ile desteklenerek ifade edildiği görülmüştür. Sahnelerde birçok eşit vurgu yerine bir temel vurgu ve bunu destekleyici diğer vurgular oluşturulduğu saptanmıştır. Bu, sahnenin okunabilirliği ve yalınlığı açısından dikkat edilmesi gereken en önemli konulardan biridir.

Uygulamada karakterlerin konuşurulmasında pozlamaların yalnızca üzerinde çalışılan “tek kare” ile sınırlı tutulmadığı, çalışılan pozdan önceki ve bu pozun izleyen pozlar ile birlikte bir *akış* içerisinde oluşturulduğu görülmüştür.

Bu araştırmada yabancı çizgi filmlerin Türkçe dublajlarının genel olarak başarılı olduğu görülmüştür. *Monsters Inc.* filminin dublajının birçok dublaj filmin yanı sıra ülkemizde üretilen birçok çizgi filmin seslendirmesinden daha iyi olduğu söylenebilir. Bu başarının sağlanmasında çeviride birtakım değişikliklere kadar uzanan özen, seslendirme sanatçılarının ve seslendirme yönetmenlerinin yetenekleri önemli rol oynamaktadır. *Monsters Inc.* filminden yapılan çözümlemede yerli seslendirme sanatçılarının sahnedeki vurgulama ve gerçekleştirdikleri ses tonlamaları bakımından, orijinalinden daha başarılı oldukları söylenebilir.

Dublajın ne kadar başarılı olursa olsun, yalnızca ağız biçimleri değil, vurgu yerlerinin eşlenmesi konusunda bazı sınırlılıkları olduğu görülmüştür. Bu sınırlılık orijinal dil ile seslendirilen dilin farklı yapılarından kaynaklanmaktadır. Dolayısı ile

karakterlerin konuřturulmasında büyük önem taşıyan vurgu yerlerinde kimi zaman kayıplar meydana gelmektedir.

Çalıřma sürecinde çizgi filmde karakterlerin konuřturulmasına yönelik olarak çizgi film senaryolarının görsel dille ilişkilendirilmesine yönelik, duyumsama ve çizgi film seslendirmesi ile ilgili alanlarda araştırma yapılması gerektiđi ortaya çıkmaktadır. Bu gereksinimler doğrutusunda yapılacak arařtırmalar ve bu arařtırmada elde edilen veriler doğrutusunda karakterlerin konuřturulması konusundaki eksikliklerin giderilebileceđi ve bu verilerin daha nitelikli çizgi film üretimlerinin gerçekleştirilmesinde yararlı olacađı düşünölmektedir.

KAYNAKÇA

- [1] Smith, J. (2012), *Phonograph Toys and Early Sound Cartoons: Towards a History of Visualised Phonography*, SAGE journals, <http://www.anm.sagepub.com/content/7/2/151.full.pdf+html> (Erişim tarihi: 08.06.2016)
- [2] Freiberg, F. (1987). *'The Transition to Sound in Japan'*. T. O'Regan & B. Shoemsmith eds. History & Film Association of Australia, s. 76-80 den aktaran G.Gillard(2015) <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/hfilm/FREDA.html> (Erişim tarihi 15.05.2016)
- [3] Reiniger, I. (1970). *The Adventures Of Prince Achmed, Silent Picture, Autumn 1970*'den aktaran R.Russett ve C. Starr(1976). *Experimental Animation*, Van Nostrand Reinhold Company, New York, s. 80, 163.
- [4] Bazin, A. (1995). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, Bilgi Yayınevi, s.42.
- [5] Belton, J., *Awkward Transitions: Hitchcock's Blackmail and the Dynamics of Early Film Sound*, *The Musical Quarterly*, Vol. 83, No. 2 (Summer, 1999), pp. 227-246 Oxford University Press.
- [6] Ergül, R. (1996), *Film Sanatında Ses Boyutu*. 25. *Kare Dergisi*. Sayı no:17, 01/01/1996
- [7] D. Crafton(1987). *Before mickey, the animated film 1898-1928*, (3. Baskı), MIT Press, 1987, Önsöz.
- [8] M. Furniss (tarihsiz), <http://www.see-this-sound.at/compendium/maintext/73/1#textbegin> (Erişim tarihi: 15.05.2016)
- [9] Thomas, F. and Johnston, O. (1981). *Illusion Of Life*. New York: Disney Editions, s. 455-456
- [10] Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course*. California: Silman-James Press, s. 151.
- [11] Püsküllüoğlu, A. (2012), *Türkçe Sözlük*, Arkadaş Yayınları, Ankara, s.641.
- [12] Cook, M. (2011), *Visual Music In Film 1921-1924*, Cambridge Scholars Publishing, s.11.
- [13] Solomon, C. (1989). *Enchanted Drawings: The History of Animation*, Alfred A. Knopf, New York. s. 229.
- [14] Brodax, A.(Yapımcı) ve Dunning, G. (Yönetmen). (1968). *Yellow Submarine*. [Film]. İngiltere, Abd: Hearst Entertainment Productions.

- [15] Suzuki, R. (Yapımcı) ve Otomo, K. (Yönetmen). (1988). *Akira*. [1988]. Japonya: Toho.
- [16] The Graphics Group (Yapımcı) ve Smith, A. (Yönetmen). *The Adventures of André and Wally B*. [1984]. USA: Lucas Film.
- [17] Reeves W. (Yapımcı) ve Lasseter J. (Yönetmen). *Tin Toy* [1988]. USA: Pixar.
- [18] Guggenheim, R. (Yapımcı) ve Lasseter J. (Yönetmen). *Toy Story* [1995]. USA: Pixar.
- [19] Çeviker, T. (Araştıran, yazar). (1995). *Türk Canlandırma Sineması /1931-1995* [Belgesel]. Türkiye: İris Yay. Ve Filmcilik.
- [20] Uçarcan, Ç (2010). *1970 Sonrasında Türk Çizgi Fim(Animation) Sektörünün Gelişmesi ve Sorunlar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi. s.73.
- [21] Beauchamp, R. (2013). *Designing Sound For Animation*, Focal Press, Massachusetts, s.3.
- [22] Barsam, R. (2006). *Looking at Movies: An Introduction to Film*, New York: W. W. Norton & Company, s.373.
- [23] Wells, P. (1998), *Understanding Animation*, London: Taylor & Francis, s. 97-98.
- [24] Adachi, R. (2012), *A Study of Japanese Animation as Translation*, Florida,USA: Boca Raton,s.44.
- [25] Field, S.(1979) *The Foundations of Screenwriting, A Step by Step Guide*, New York: Delta Book, s.(belirtilmemiş) dan aktaran M. Chion,(1992). *Bir Senaryo Yazmak*, İstanbul: Afa Yayıncılık, s. 103.
- [26] Swain, D.V. (1976). *Film Script Writing*, New York: Hasting House Publishers, s.(belirtilmemiş) ‘dan aktaran Chion,1992.
- [27] Stempel.T. (1982). *Screenwriting*, London: As Barnes and Co, San Diago, The Tantivy Press, s.(belirtilmemiş),’dan aktaran Chion,1992.
- [28] Herman, L. (1952). *A Practical Manual of Screenwriting For Theater and Television Films*, New York: A Meridian Book.
- [29] Kozloff, S. (2000), *Overhearing film Dialogue*, London: University of California Press, Ltd. s.33.
- [30] Rae, K.(Yapımcı) ve Scanlon, D. (Yönetmen). (2013). *Monsters University*. [Film]. ABD: Pixar.

- [31] Suzuki, T.(Yapımcı) ve Miyazaki, H. (Yönetmen). (1998). *Mononoke Hime*. [Film]. Japonya: Ghibli.
- [32] Berger, G. (Yapımcı) ve Osborne, M. (Yönetmen). (2008). *Kung Fu Panda*. [Film]. ABD: Dreamworks.
- [33] Vecho, P.(Yapımcı) ve Musker J. (Yönetmen). (2002). *Treasure Planet* [Film]. ABD: Disney.
- [34] B, Uslu. (2012). *Konuşma işleme ve Türkçenin dilbilimsel özelliklerini kullanarak metinden doğal konuşma sentezleme / Synthesizing natural speech from text using speech processing and linguistic properties of Turkish*, Doktora tezi, Ankara Üniversitesi, Elektronik Mühendisliği.
- [35] Karasar, N. (2011), *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, (22. Basım) Ankara: Nobel Yayıncılık, s.77.
- [36] Glebas, F. (2009) *Directing The Story*, USA: Focal Press, s.213, 214.
- [37] Çevik, R. (yönetmen ve yapımcı). (2013) *İrfan* [Kısa film]. Yapım kayıtları, Türkiye: Anadolu Üniversitesi.
- [38] Blair, P. (1947) *Advanced Animation*, Walter F. Foster Publishing, s.35.
- [39] Hahn, D. (2008) *The Alchemy of Animation, Don Hahn, Disney Editions, New York. s. 65.*
- [40] Hooks. E. (2003) *Acting for Animators*, Reed Elsevier 2003 USA. s.x.
- [41] Moore, S. (2006), *Stanislavski Sistemi*, İstanbul Bgst Yayınları, s. 75.
- [42] Gosselin, P. Kirouac, G. (1997). 'Components and Recognition of Facial Expression in the Communication of Emotion by Actors'. *What the Face Reveals. P. Ekman and E. Rosenberg. (eds)New York, Oxford, Oxford University Press: 243-267.*
- [43] G. Walters (Yapımcı) & A. Stanton (Yönetmen) (2003). *Finding Nemo* dvd'si, yapım bölümü, [Yapım Belgesei]. United States: Disney & Pixar.
- [44] Vaz, M. C. (2003). *The art of Finding Nemo*, San Francisco: Chronicle Books, s.14.
- [45] Stanislavski, K. (2013), *Oyuncunun El Kitabı*,(2. Baskı), İstanbul: Agora kitaplığı s.75-76.
- [46] Suzuki, T. (Yapımcı) ve Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001) *Sen to Chihiro no Kamikakushi* [Film] Japonya: Ghibli.
- [47] Ekman, P. and Friessen, W. V. (1978). *Facial Action Coding System (FACS): A*

Technique for the measurement of facial action Palo Alto, CA, Consulting Psychologists Press.

- [48] E. Wango (2005) *Animated Expressions*, Observer Vol.18, No.8 August, 2005.
- [49] Damasio, A. *Fundamental Feelings*, Nature, 413, 2001 eserinden aktaran P. Turchet (2005), *Bedenin İnce Dili*, İstanbul: Sistem Yayıncılık, s. 43.
- [50] Buck, C. ve Lima, K. & Buck, C.(Yönetmen). (1999) *Tarzan*. [Film] USA, Disney.
- [51] Chion, M.(1992) , *Bir Senaryo Yazmak*, İstanbul: Afa Yayıncılık, s.103-104.
- [52] Dewey, A. McArthur, S. & Hahn, H. (Yapımcı), Minkoff R.& Allers, R. (Yönetmen). (1994). *The Lion King* [Film]. United States: Disney.
- [53] Sullivan, K. Schumer, G. Alexander, K.(2008) *Ideas for the Animated film*, USA: Focal Press, s.166.
- [54] Pavlenko, Z.(Yapımcı) Rogova, E. & Pavlenko, Z. (Yönetmen). (2014). *Appearance and Reality* [Kısa Film]. Macaristan: Amix Film.
- [55] Stanislavski, K. (1996), *Bir Karakter Yaratmak*, Ankara: Onk Ajans & Papirüs Yayınları, s.169.
- [56] Osipa, J. (2003) *Stop Staring: Facial Animation Done Right*. Kaliforniya: Sybex. s.43.
- [57] S. Culhane. (1988) *Animation from script to screen (I. Baskı)*, New York: St. Martin's Press, s.208.
- [58] Baltaş, Z. ve Baltaş, A.*Bedenin Dili*, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1999, s. 50-51.
- [59] Lasseter, J. (Yapımcı) & Lasseter, J. (Yönetmen). (1977). *A Bug's Life* [Film]. United States: Pixar.
- [60] Reitherman, W. (Yapımcı) & Reitherman, W. (Yönetmen). (1977). *The Rescuers* [Film]. United States: Disney.
- [61] Musker, J. (Yapımcı) ve Musker, J. (Yönetmen). (1992). *Aladdin* [Film]. U.S.A.: Disney.
- [62] Thomas T.ve Okubo K. (Yapımcı) ve T.Thomas (Yönetmen) (1995), *Frank&Ollie* [Belgesel]. U.S.A.: Disney.
- [63] Disney, W. (Yapımcı) & Reitherman, W. (Yönetmen). (1967). *The Jungle Book* [Film]. United States: Disney.

- [64] Khait, I. ve Williams, C. (Yapımcı). Blaise, A. ve Walker, R. (Yönetmen). (2003). *Brother Bear*, [Film]. United States: Disney.
- [65] Anderson, D.K. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2001) *Monsters Inc.* [Film]. United States: Disney ve Pixar.
- [66] Coats, P. (Yapımcı) ve Bancroft, T. ve Cook, B. (Yönetmen). (1998) *Mulan* [Film]. United States: Disney.
- [67] Jackson, K. R. (Yapımcı) ve Lasseter, J. (Yönetmen). (1999). *Toy Story 2.* [Film]. United States: Disney ve Pixar.
- [68] Williams, R. (2009). *Animator's Survival Kit*, U.K: Faber and Faber, s.304.
- [69] Rivera, J. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2009), *Up* [Film]. United States: Disney ve Pixar.
- [70] Forte, L. (Yapımcı), Wedge, C. ve Saldanha, C. (Yönetmen). (2002). *Ice Age*[Film]. United States: Blue Sky Studios.