

Canlandırma Sinemasında Mizahın Kullanımı

Yrd. Doç. Armağan Gökçeaslan

Özet

Canlandırma, mizahı en yoğun kullanan yaratı alanlarından biridir. Canlandırma mizahı kullanırken oldukça farklı yöntem, teknik ve yaklaşımları deneyerek, zaman içerisinde yepyeni bir dilin doğmasına neden olmuştur. "Canlandırma Sinemasında Mizahın Kullanımı" başlıklı bu makalede, mizahın canlandırma içerisindeki kullanımı, bazı önemli canlandırmalarda uygulanan yöntem ve yaklaşımlar göz önüne alınarak incelenecektir.

Anahtar Kelimeler

canlandırma
mizah

USE OF HUMOR IN ANIMATION MOVIES

Abstract

Animation is one of those creation fields that heavily use humor. By trying quite different methods, techniques and approaches while using humor, animation world has resulted in the creation of a completely new language. This study named "Use of Humor in Animation Movies" aimed at examining the use of humor in animation movies by taking into consideration the methods and approaches used in some important animations.

Keywords

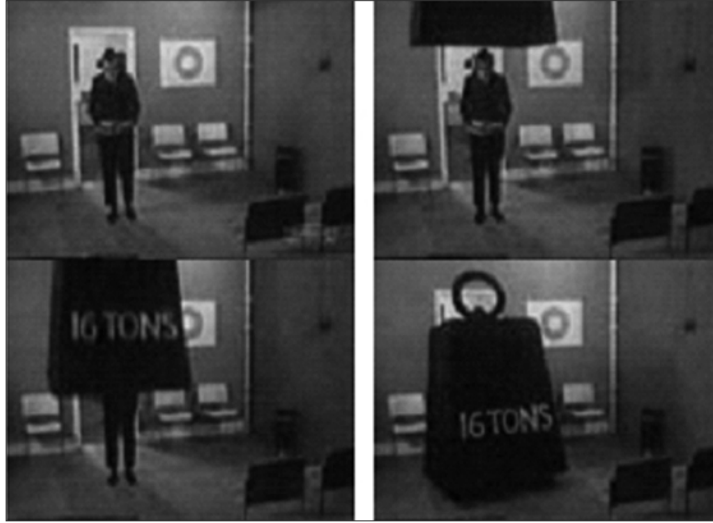
animation
humour

Giriş

Yaklaşık olarak yüz yıllık bir geçmişe sahip olan canlandırma sanatı, zaman içinde oldukça farklı yöntem ve tekniğin denenmesine olanak sağlayarak hızlı bir biçimde gelişmiştir. Bu süre içinde canlandırma ortamının sahip olduğu olanakların keşfedilmesi, bu yeni ortamın diğer yaratı alanlarından farklı yönlerinin anlaşılmasına yardımcı olmuştur. Yerçekimi yasasına aykırılık, yoktan ver eden var olanı yok eden yapı, objelerin başka bir biçime dönüştürülebilmesi gibi özellikler bu ortamın en belirgin ve farklı yönleri olarak nitelendirilebilir. Bu farklılık en çok mizahın kullanımı konusunda kolaylık sağlamıştır. Beklenmeyen sürprizlerle ve gerçek hayatta gerçekleşmesi mümkün olmayan görüntü kareleri ile izleyici şaşırtılarak mizaha ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada live-action (Gerçek görüntü) ve canlandırma ortamı karşılaştırılmış, Disney ve yeniden yapılanma döneminde mizahın kullanımına değinilmiş, mizaha ulaşma konusunda karakter tasarımının önemi üzerinde durulmuş ve karakter tasarımında mizahı elde etmek adına bazı önerilerde bulunulmuştur. Şiddet, kaçma kovalamaca, kara mizah, malzeme kullanımı, içgüdülere yönelme, mantıksal süreçte kopukluk ve uyumsuzluk, kazalar ve tekrarlar gibi mizahi öğeler incelenmiştir. Ayrıca çalışmalarında mizahı oldukça sık bir biçimde kullanan Tex Avery, Jan Svankmajer ve Chuck Jones gibi önemli canlandırma sanatçıların çalışmalarının analizleri yapılmıştır.

İnsanoğlu mizah (gülmece) kavramına, varoluşunun ilk yıllarından beri kafa yormuş ve bu konuda bazı teoriler geliştirmiştir. Herkes tarafından farklı bir biçimde algılanan ve göreceli bir kavram olan mizah konusunda teoriler üretmek kolay değildir. Bu kadar göreceli bir kavramın tanımı yapılabilir mi? Sternberg, "gülmece bir görme açısı, bir içten bakış, dünyayı ve çeşitli şeyleri bir kavrama biçimidir" (Sternberg, 1959, s.15-21) der. Aristoteles, "gülmece, ya başkasının aşağılığını gördüğümüz ya da bizim geçmişteki aşağılık durumumuzu hatırladığımız ve kendimizde bir üstünlük algıladığımız zaman aniden bizde uyanan bir zafer duygusunun etkisidir" (aktaran Topuz, 1986, s.27) sözüyle gülmece olgusunu ifade eder. Bergson'a göre, "gülmece bir kişinin belirli bir durum karşısında akıllıca olmayan bir tepki göstermesi halinde ortaya çıkar." (Bergson, 1969). Alfred Hitchcock'a göre, "gülmece, saçmalıkları kavramanın tek yoludur." (Hitchcock, 1971). Etienne Dennerly'e göre ise gülmece, "bizi çevreleyen gerçekliğin komik ya da sadece eğreti ve çelişkili yanlarını ortaya koymanın orijinal bir yoludur." (aktaran Topuz,

1986, s.27). Mizahı, canlandırma içinde değerlendirmek söz konusu olduğunda bu iki kavram ayrı ayrı incelenmeli daha sonra ise birlikteliğinden çıkan sonuçlar değerlendirilmelidir. Canlandırma alanında önemli araştırmalar yapan, Understanding Animation isimli kitabın yazarı Wells'in mizah ve canlandırma arasındaki ilişkiye yaklaşımı şöyledir. "Komedi, hangi şekil veya formda olursa olsun, aptalca veya insanın güvenini yıkan, kasten veya düşünülmeden, gözlemsel veya gözleme dayanmayan ama animasyon her zaman kendine özgü bir enerji ve hayata sahiptir." (Wells, 2000: 127). Burada vurgulanmak istenen düşünce, mizahın oluşumuna neden olan şeyin canlandırma ortamının kendine özgü yapısı ve enerjisinde saklı olmasıdır.



Görüntü 1: "Ve Şimdi Tamamen Bambaşka Bir Şey" isimli filmde kafasına 16 tonluk ağırlık düşen live-action karakter

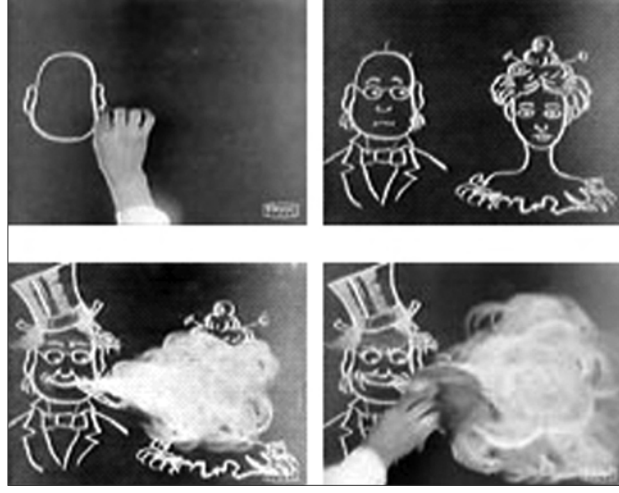
Canlandırma ortamı live-action filminden oldukça farklı bir yapıya sahiptir. Live-action filmlerde gösterilmesi olanaksız biçim ve hareket görüntüleri, canlandırmanın sağladığı sınırsız olanaklar sayesinde kolaylıkla gerçekleştirilebilir. Hatta canlandırmanın live-action sinemadan, daha üstün bir konumda olduğu da iddia edilebilir. Gilliam'ın yaklaşımı bu üstünlüğü destekler niteliktedir. "Animasyonlandırılmış (canlandırılmış) formlar (şekiller) live action filmlerin içindeki mizahı geliştirmektedir" (aktaran Wells 2000: 127) sözü mizahın kullanımı açısından live-action ve canlandırma ortamının farklı yapısına gönderme yaparken, canlandırmanın üstünlüğünü de vurgulamaktadır.

Bu yaklaşımın benimsendiği gerçek görüntüyle oluşturulmuş çok sayıda komedi filmi vardır. Bunlardan biri de Ve Şimdi Tamamen Bambaşka Bir Şey / And Now for Something Completely Different isimli filmidir. Filmde, "kafasına on altı tonluk ağırlık düşen "live action" karakter görüntüsünün kullanılması ve animasyon sinemasının klasikleşmiş komedi numaraları yer yer "live action" karakterler üzerinde de uygulanır." (Samancı 2004: 138) (bkz. Görüntü 1). Canlandırma ortamının sunduğu sınırsız olanaklar pek çok film yönetmenini, gerçek görüntüde mizahı yakalama açısından canlandırmanın biçim ve hareket diline yakınlaştırmıştır.

Live-action ile canlandırma arasındaki farklılık canlandırma ortamının yerçekimine meydan okuyan, fizik kurallarını ihlal eden, olanaksız olanaklı kılan, izleyiciyi şoke eden yapısından kaynaklanmaktadır.

"Canlandırma, insana ve çevresine olağanüstü özellikler kazandırarak, güvensizlik ve merakla kendisine gülen izleyicilerini sürekli şaşkınlığa uğrattı. Bu çeşit imgeler daha sonra görsel gelenekleri oluşturdu. Filmler, görüntüyü bu şekilde manipüle ederek, fizik kurallarının ihlalini kullandı ve izleyiciler tarafından yaşanan deneyim ve davranış modellerinin de altüst olmasına neden oldu. İnsan vücudu, birdenbire gerçek dünyada gidilebilmesi ve live-action sinemada da gösterilmesi imkânsız olan yerlere gidebilir oldu. Bu hayret verici durum, fiziksel çevrede yerleşmiş olan sosyal düzende tam anlamıyla bir bozulmayı gösterdiği için esasen komikti. Sürprizin gösterimi, hep, komedinin bu tiplerine özgü olmuştur çünkü gerçek dünyanın temsilinden uzaklaşma süreci, izleyicinin gerçeği farklı bir biçimde algılamasını gerektirir. Bir anlamda, filmlerdeki insanlar kişiliklerini kaybederler, izleyicinin mizah ile olan ilişkisini yükseltirler ve bu şekilde komiğe ulaşılabilir." (Wells 2000: 128).

Canlandırmanın ilk örneklerinden biri olan Blackton ve Smith'in Komik Yüzlerin Güllüncü Safhaları / The Humours Phases of Funny Faces (1906) filminde şaşkınlık, görüntünün olduğundan farklı bir forma dönüştürülmesi, fizik kurallarının ihlali ve beklenmeyen sürprizler yaratılarak mizahi bir yapı oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu ilk

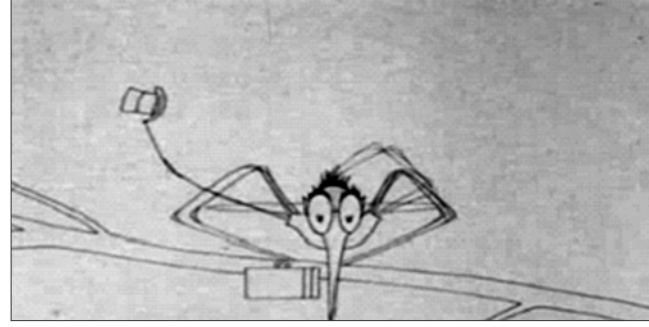


Görüntü 2: Blackton'un Komik Yüzlerin Gülünç Safhaları isimli canlandırması

canlandırmalarda daha çok sirk geleneği ve vodvil köklere yönelik dikkati çekmektedir. Tiyatroda komedinin alt türlerinden biri olan vodvil'in (vaudeville) kelime olarak "voix de ville" ya da "voice of the city"den gelmektedir. Bu sözcükler ise "şehrin sesi" anlamına gelmektedir. Vodviller, kentlerin ortaya çıkmasıyla ve ticari gelişimle, dolayısıyla da burjuva sınıfıyla yakından ilişkilidir. 18. yy'ın Avrupa tiyatrosuna getirdiği en büyük yenilik yükselmeye başlayan orta sınıf için üretilen burjuva oyunlarıdır. Bu oyunlarda görülen benzer yaklaşımları canlandırmalarda da görmek mümkündür. Flaş Skeç yöntemiyle yapılan Komik Yüzlerin Gülünç Safhaları isimli canlandırmanın ilk sahnesinde yönetmen Blackton tarafından kara tahtaya tebeşirle çizilen bir erkek ve bir kadın tiplmesi bulunmaktadır (bkz. Görüntü 2). Bir müddet sonra erkek tipin içtiği sigara dumanı etrafa yayılmış ve yanında bulunan kız arkadaşı sigara dumanının içinde kaybolmuştur. Oldukça basit bir konuyu işleyen canlandırmada mizahın gerçekleştiği an adamın kız arkadaşının sigara dumanının içinde kaybolması anıdır. Sigara dumanının altında yok olma sahnesi fizik kurallarına ve doğa kanunlarına aykırı bir yaklaşımı göstermektedir. Wells'in bu sahne ile ilgili yorumu şöyledir.

"Çoğu durumda, ufak hareketlere olan bu odaklanma, fiziksel komedideki vücudun merkezden komik bir şekilde uzaklaşmasıyla benzeşir, çünkü vücudun normal denge ve simetrisine meydan okunmuştur ve bu da sonradan gelen hareketin icrasını olağandışı hale getirir ki bu da potansiyel olarak komiktir." (Wells 2000: 128).

Karakterin yüz ifadesinde de mizahi bir yaklaşım vardır. "Film, ironik olarak, yüzün beklenen simetrilerini ve ifadelerin normal hareketlerini bozarak, hem insan ifadelerinin sınırlamalarına hem de küçük jestlerin manalı ifadesine dikkat çekmiştir. Komiğe ulaşmak için bu gereklidir." (Wells 2000: 128). Bu ilk canlandırma örneğinden de anlaşıldığı gibi, yeni ortam farklıdır ve sağladığı olanaklarla mizaha ulaşmak oldukça kolaydır.



Görüntü 3: Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi isimli canlandırmasından sinek karakteri

İlk canlandırmalar incelendiğinde, "üzerine odaklanılmamış ve izleyici tarafından daha önceden bilinmeyen fiziksel gülünçlüğü rastgele hareketliliği dikkati çekmektedir." (Wells 2000: 128). Sonraki yıllarda Disney, WarnerBros, UPA ve MGM gibi yapım evleri, rastgele serpiştirilen mizahi öğeleri daha bilinçli ve yerinde kullanmaya çalışmışlardır. Mizaha ulaşmada etkin olan bir diğer önemli faktör ise karakter tasarımıdır. "Karakter animasyonun evrimi, canlandırılmış formun evrimine kendi doğrularıyla yol göstermiş ve animatörler grafik boşlukların kullanımıyla ve o boşluğu bile bile kullanan esprinin kökeni ile ilgili olmuşlardır." (Wells 2000: 131). İlk dönem canlandırmalarında oluşturulan karakterler izleyicinin tanıdığı canlı veya cansız varlıklarla ilişkilendirilmemiştir. Bu yaklaşım, Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi / The Story of a Mosquito (1912) canlandırması ile değişmiştir (bkz. Görüntü 3). Sonraki yıllarda Winsor McCay'in bu yaklaşımı Disney Stüdyoları'nda doğan; Mickey, Donald, Pluto ve diğer pek çok tiptenin oluşturulmasına ve geliştirilmesine yardımcı olmuştur. Bu canlandırmada kullanılan sivrisinek, izleyicilerin tanıdığı bir canlıdır. Üstelik insan karakteriyle ilişkilendirilerek daha tanıdık bir forma sokulmuştur.

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

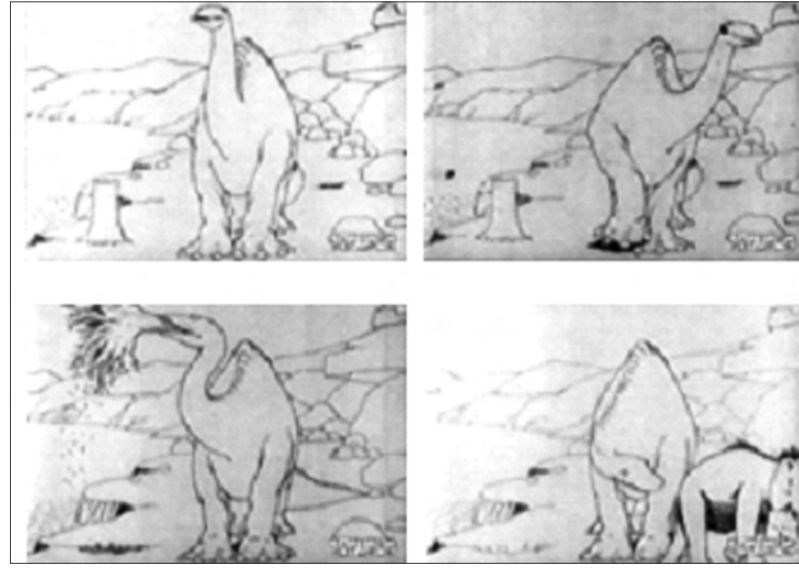
Bir İnsan-hayvan birleşimi olan sinek tiplmesi izleyicinin daha önce görmediği bir biçimdir. Sinek ve insan öğelerinin birlikteliği izleyici için komik bir formdur çünkü mizahın temel öğelerinden şaşırtıcılık, görüntünün manipule edilmesi ve gerçek görüntünün farklı bir biçimde algılanması gibi yaklaşımlarla oluşturulmuştur.

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

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

McCay'ın mizahı yakalama konusunda önemli örneklerinden bir diğeri de Dinazor Gertie / Gertie The Dinosaur (1914) canlandırmasındaki, dinazor karakteridir (bkz. Görüntü 4). Gertie tiplmesi, tıpkı sivri sinek örneğinde olduğu gibi yaşayan bir canlıdır, bir bireydir. Gertie; güler, ağlar, dans eder, yer, içer, zıplar, yere uzanır, dinlenir ve küçük mamutla (canlandırmadaki diğer tipleme) oyun oynar. Sevimli ve neşeli bir karakterdir. "Motivasyonu her zaman yerindedir ki bu da neşeliliğinin ve hem içinde yaşadığı çevreyle hem de ötesindeki

izleyiciyle olan ilişkisinin temelidir. Ritmi, ağırlığı ve büyüklüğüyle belirlenir." (Wells 2000: 130). Uzun ve elastik bir boyuna ve kuyruğa sahiptir. Pek çok hareketi bedeninde var olan bu uzantılarla gerçekleştirir. Uzun boynu ve kuyruğu ile gerçekleştirdiği hareketler mizahın oluşmasına yardımcı olur. "Espri onun davranışlarında ve performansında gizlidir, şekillendirilmiş şakaların uygulanmasında değil. Gertie, bu tip animasyonu ve animasyonun komik olasılıklarını genişletmiştir." (Wells 2000: 130).



Görüntü 4: Winsor McCay'in Dinazor Gertie canlandırması

Canlandırmaların karakter tasarımını temel alan uygulamalarında mizahı başarılı bir biçimde kullanmak adına bazı önermelerde bulunulabilir. Bu önermeler:

- Gösteriyi yapan karakterle izleyici arasında göz teması yanılmasıyla gerekliliği.
- Özgün düşünce sürecini, duyguları ve karakterin yaşadığı reaksiyonları daha açık ifade eden yüz mimikleri.
- Karakterle çoğu zaman tutarlı olan, izleyici tarafından tanınan ve tanımlanan fiziksel özellikler ve davranışsal ifade tarzları.
- Karakterdeki motivasyonun doğrudan ifadesi ve amacın ifade edilmesini başaran hikâye tarzı anlatımın ani

uygulaması (Bu anilik, çizgi film esprilerinin hızı ve icrası için can alıcı önem arz eder).

- Özel bir hareketi veya amacı ifade eden özel bir fiziksel ritmin yaratılması.
- Karakterin, sanki gerçek bir aktör rol yapıyormuşçasına kapsamlı ele alınışı." (Jenkins 1992: 59-72) olarak sıralanabilir.

İlk dönem canlandırmalarında mizahın kullanımı incelendikten sonra, canlandırma tarihinde önemli bir yeri olan Disney'in bu konudaki yaklaşımını değerlendirmek yararlı olacaktır. Disney'in canlandırmalarda mizahı kullanma biçimi gerçekçilik yaklaşımı ile ilişkilendirilerek açıklanabilir. Disney gerçekçi bir görsellik ile hazırladığı canlandırmalarında iyi niyetli, dürüst ve ahlaklı karakterler kullanmıştır. Disney canlandırmalarında, her zaman iyi olanın kazanması hedeflenmiş ve canlandırmalar daima mutlu sonla bitirilmiştir. Bu tür bir yaklaşım mizahın kullanımını da olumsuz bir biçimde etkilemiştir. Disney'in, "espriyi özel tipteki davranışlardan uzak bir şekilde akla yatkın senaryolarla türetme zorunluluğu, gerçeğe benzetme çabalarını destekler." (Wells 2000: 130). Bu sözden hareketle Disney'in ilk canlandırmalarının karakterin davranışlarından değil, senaryoda yazılan espriler aracılığıyla gerçekleştiği söylenebilir. Bu durumda ilk dönem Disney canlandırmalarında, söze dayalı bir mizah yaklaşımı olduğunu iddia etmek hiçte yanlış olmaz. Yani, canlandırma ortamının sağladığı bazı üstünlükler, örneğin fizik kurallarının ihlali, görüntünün manipule edilmesi gibi yaklaşımlar Disney'in ilk örneklerinde kullanılmamıştır. Sonraki yıllarda bu tutum değişmiş, abartı ve karakterlerde bazı kusurların kullanılması ile mizaha ulaşılmaya çalışılmıştır.

Disney'in bir süre sonra rakiplerinin ortaya çıkması canlandırmanın tarihi gelişimi açısından önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir. Terry-toons, Walter Lantz ve Warner Brothers, UPA gibi yapım evleri ürettikleri farklı anlayıştaki canlandırmalar ile Disney'in canlandırma sinemasının tek hakimi olmasını engellemeye çalışmışlardır. Yeniden yapılanma dönemi olarak bilinen bu süreç, görsellikte sadeleştirme, gerçeklikten uzaklaşma, tiplerde özgünlük, konuların seçimi, argo dil kullanımı, abartılı hareket, şiddet ve cinsellik ile kendini gösterirken farklı bir mizah anlayışının doğması da dikkati çekmektedir. Aslında bu süreç iç içe geçmiş ve karşılıklı olarak birbirini etkileyen bir gelişme göstermiştir. Örneğin biçimde ya da konuların seçiminde

yakalanan farklılık ister istemez mizahın oluşumuna olanak sağlamıştır. Disney'in gerçekçi stilde oluşturduğu iyi kalpli, dürüst karakterleriyle yarattığı mutluluk ortamını yıkıp onun yapamadığını gerçekleştirme temelinde gelişen karşı çıkış dönemi yeni bir mizah anlayışının doğmasına da olanak sağlamıştır. Gerçekçi stilde hazırlanan karakter tasarımları yerini, sadeleştirilmiş, özgün, daha serbest çizgilerle oluşturulmuş komik tiplere bırakmıştır. Bu karakterlerden biri de Otto Mesmer'in 1920'lerin ilk yıllarında Pat Sullivan Stüdyoları'nda yarattığı kedi Felix tiplemesidir (bkz. Görüntü 5). Mesmer Felix tiplemesinde görselliği oldukça farklı bir anlayışla kullanarak mizahı yakalamaya çalışmıştır. "Canlandırmada, formun yapısını vurgulamak ve görselliği kullanarak mizahı yakalamak adına gerçeklik mecazi olarak kullanılabilir" (Leyda 1986: 57-85) sözü Mesmer'in yaklaşımını oldukça iyi bir biçimde ifade etmektedir. Raymond Dognay'ın Felix ile ilgili yorumu şöyledir:

"Felix'in kafası, bütün küstah noktaları, zirveleri, kıvrıkcı kolları, sırtmaları ve bütün cıvıdamış özgürlüğüyle, rasgele ve öylesine çizilmiş çizgilere, Disney'in gelişmiş pürüzsüzlüğünün yansımaları olan çizgi filmlerdeki oval ve dolambaçlı formlardan daha fazla mizaha yakındır." (Durnat 1969: 99).

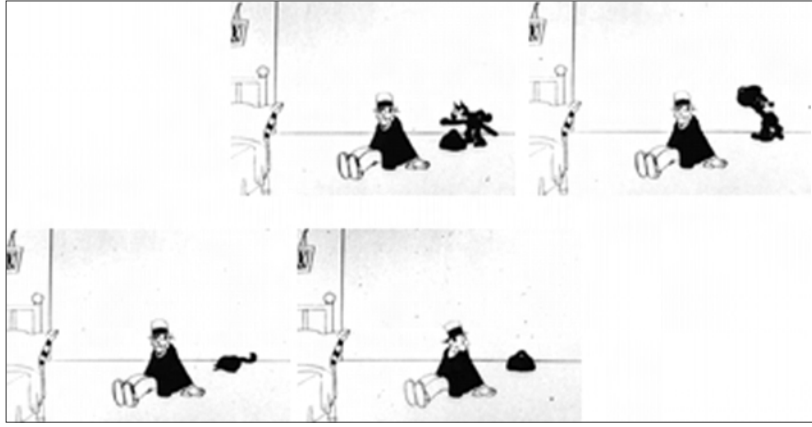
Mesmer, Disney'in büyük bir çabayla gerçekliğe ulaşma yaklaşımını reddederek, yeni bir üslup geliştirmiştir.

"Diğer animatörler, gerçekçi animasyonu ararken, o, animasyonlarında görsel perspektife uymayarak bunun sonucunda gelişen mizaha vurgu yapmıştır. Bu, Disney'in gerçekçi hikâyelerinde uygulanan akla yatkınlığa doğrudan meydan okumuştur ama "mizansen"de geliştirilmiş bütün grafik olasılıkları kullanarak öyküyü geliştirmiştir." (Wells 2000: 132).



Görüntü 5: Otto Mesmer'in Kedi Felix karakteri

Felix Harikalar Diyarında / Felix In Fairyland (1923) isimli canlandırma, Mesmer'in biçimsel yaklaşımının mizaha olan etkisini göstermektedir. Bu canlandırmada Felix, sahnede bulunan bulutların altına kalenin kulelerini yerleştirir, bulut dondurmanın, kule ise külahın yerine geçer. Bu örnekte, görsellik aracılığıyla gerçekleştirilen anlam kayması mizahın oluşmasına neden olmaktadır. "Mesmer grafik mizansenleri kullanırken, objelerin gerçekte ifade ettiği imajlardan, onları akla getiren, ima eden şeylere kaydırır ve bu da görsel boşluğun dengesini bozar ve komik olayların sürekli yer almasına imkân verir." (Klein 1993: 5).



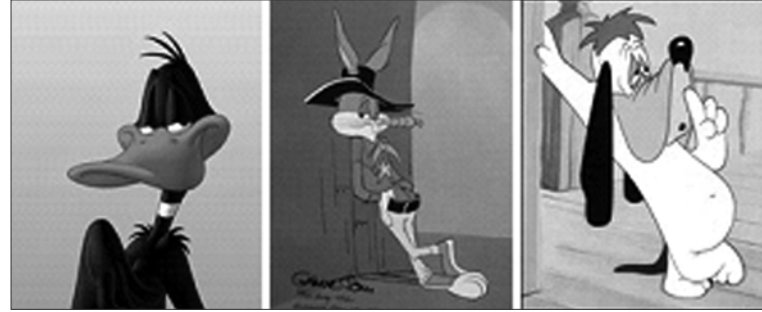
Görüntü 6: Otto Mesmer'in Felix in Hollywood isimli canlandırmasından sahneler

Felix tiplemesi, hem Disney'den uzaklaşmayı ifade etmekte, hem de karakter tasarımının mizaha ulaşmadaki önemine vurgu yapmaktadır. Mesmer'in yarattığı Felix tiplemesi başlı başına bir mizah ögesi olarak değerlendirilebilir. Felix, Felix in Hollywood canlandırmasında, bedeninin farklı objelere dönüşmesi ile başlı başına bir mizah ögesi olmuştur. Örneğin, bedeni kıvrılıp bükülüp bir el çantasına, kuyruğu da bir bastona dönüşebilmektedir (bkz. Görüntü 6). Bu görsel dönüşümler oldukça komik bir görüntü oluşturmaktadır. Mesmer'in Felix ile ilgili yorumunu Maltin şu biçimde aktarmaktadır. "Mesmer'in fark ettiği gibi, komiği ifade eden Felix'in neşeli karakteriydi. Şöyle not etmiş: "Küçük bir mimikle-kuyruğun çabuk açılıp kapanması veya dönmesi hareketi, esprilerle elde edebileceğimden daha büyük bir kahkaha elde edebilmeme olarak sağladı." (Maltin 1987: 24).

1920'lerin ilk yıllarından 1950'lerin ilk yıllarına kadar olan dönemde üretilen canlandırmalar incelendiğinde, Disney'e karşı çıkışın yanı sıra vodvil köklere yöneliş ve söze dayalı esprinin kullanıldığı bir mizah anlayışı dikkati çekmektedir. Bahsedilen zaman aralığında gerçekleşen vodvil köklere yöneliş, sadece canlandırma alanında değil bunun dışında pek çok alanda da oldukça etkin olmuştur. Norman Klein'in belirttiği gibi,

"Çizgi film endüstrisinin zirvesinde, 20'lerden 30'lara, neredeyse bütün yapımcılar ve dağıtıcılar, rezervasyon acentesi, sanat yönetmenliği, reklâmcılıkta veya sadece çizim veya gösteri kartı satışı gibi değişik mevkilerde, vodvil çalışmışlardır. (Klein, 1993, s.21). "Bu süreci bildiren Vodvil yönler, görülmeye değer oyunculuk yeteneği, parçalanmış yapı, maddelerin heterojen düzeni ve duygusal güçlü cevapları üreten incelikten yoksun şoktur." (Jenkins 1992: 63).

Bu anlayışla gerçekleştirilen en önemli canlandırmalar, Fleicher, Warner Bros ve MGM Stüdyo'larında üretilmiştir. Bugs Bunny ve Daffy Duck bu anlayışla üretilen canlandırmaların hafızalardan silinmeyen en önemli örneklerini temsil eder (bkz. Görüntü 7).



Görüntü 7: Daffy Duck, Bugs Bunny, Droopy isimli karakterler

Drugant bu dönemin espri anlayışını "keskin, hızlı, sinik, çoğu zaman acımasız, hızlı, kavrayışı yüksek dünya" (Durgant 1969: 102) olarak tanımlar. Wells ise 1920'lerden 1950'lere kadar geçen dönemde canlandırmalarda kullanılan esprileri atasözleri ile ilişkilendirir.

"Eski özdeyiş-atasözü" olarak bilinen şey, açıkça, esprinin mizahıydı. Bu eski özdeyiş, çoğu vodvil oyuncunun

sermayesindeki sözlü şakalar ve temel dayanak noktasıydı, özellikle Warner Bros'un sesli dönemdeki Bugs Bunny ve Daffy Duck gibi karakterlerinin gelişmeleri bu eski özdeyişlerle ilişkilendirilebilir." (Wells 2000: 133).

Bu dönem canlandırmalarında mizahı yakalamak adına yararlı olabileceği düşünülerek bazı yöntemler önerilmiştir. Bu yöntemler aşağıdaki gibidir:

- "- Karakterlerin belli rollerinin olması veya karakterlerin çabuk değişime hatta yeniden tanımlamaya sebep olabilen özelliklere sahip olmaları,
- Spesifik bir durumu sorun haline getirerek birkaç komik olayı tekrarlamak (Örneğin hatalar, tesadüfler, yanlış anlaşılmalara sorun haline getirilen Spesifik durumlardan bazılarıdır),
- Hikâyenin konusu açısından, genellikle "birliğe" karşı çıkan, hikâyedeki zaman mantığını ve boşlukları değiştiren eliptik gelenekleri kullanarak olayları sıkıştırmak,
- Ortamın durumunu ve koşullarını açığa çıkararak (pelteleşmek, pelte gibi düşmek ve esneme hareketi, karakterlerin ve çevrenin başkalaşması) hikâyeyi sabitlikten uzaklaştıran güvensiz bir boşluk yaratmak,
- Daha önce görülen ama yeni bir yaklaşımla kullanılan espriler (Örneğin havadaki bir karakter, havada olduğunu fark eder ve sonra düşer, bir karakter bir çeşit şiddetli harekete maruz kalır v.b.),
- Karakterlerin düşüncelerini, öykü içinde çatışmaları kullanarak kurgulamak ve bu biçimiyle oynanmasına olanak sağlamak." (Wells 2000: 134).

1920'den 1950'ye kadar geçen süreçte geliştirilen tipler incelendiğinde, "abartılmış kostümler, yüz karakteristikleri, deyimler ve şiveler, belirli bir sınıfın, dinin, etnik grubun veya cinsiyetin genel kişilik özelliklerinin yansıtılması" (Jenkins 1992: 70) gibi yaklaşımlar dikkat çekmektedir. Bu anlayışın en önemli temsilcilerinden Warner Bros espriyi kullanırken "karakterden espriyi ayırmak yerine, karakter ve espri arasındaki gerilimi uygulamayı sürdürdü." (Drugant 1969: 102).

Canlandırmada mizahın kullanımına katkı sağlayan ve yeni bir dil oluşturan en önemli isimlerden biri Tex Avery'dir. Tex Avery'nin "ele avuca sığmaz icadı, çizgi filmin canlanmasına büyük katkıda bulunmuş

ve olanaklarını genişletmiştir." (Wells 2000: 140). Avery de diğer Disney karşıtı animatörlerin gittiği yolu izlemiş, iyi kalpli meleksi Disney karakterlerinin aksine anarşist karakterler yaratmıştır. "Disney çizgi filmlerine özgü "mutluluk kültürü" olarak ifade edilen terimi reddetmiş, yerine insan tarafından daha az sevilen ve evrenin gerçek üstü çılgınlığıyla daha bağlantılı bir şey tercih etmiştir." (Wells 2000: 140). Avery aynı zamanda yetişkin kitleye yönelmiş, mizahı kullanırken yetişkin kitlenin beklentilerini göz önüne almıştır. "Çocuklar için fiziksel şakaları içeren canlandırmalar yapılırken, büyükler için daha çok bilmeyi gerektiren, olgun konuları içeren bilinçli bir yaklaşım uygulanmıştır." (Wells 2000: 140). Avery'nin canlandırma tarzı göz önüne alındığında, mizahı yakalamak adına yetişkin kitle için önerilerde bulunulabilir. Bu öneriler:

- Statü, güç ve özellikle güçsüz durum rolü,
- Özellikle paranoya, saplantı ve daha önce bastırılmış duyguların ortaya çıkması ile tanımlanan rasyonel olmayan korkular,
- Ne pahasına olursa olsun yaşama içgüdücü,
- Cinsel hisler ve cinsel kimlikle direk bağlantı,
- Uyuma direnç gösterme ve sonuç olarak izleyici ile kurulan empati." (Wells 2000: 140) biçiminde sıralanabilir.

Avery, yetişkin kitleye yönelirken yukarıda sıralanan maddeleri uygulamakla kalmamış "Vodvil modu ele alarak ve görsel cinasın saçma prensipleriyle onu eşleştirerek, izleyicisine doğrudan hitap etmiş ve yetişkin üyelerini Disney'ci şirinlikten tamamen uzaklaştırarak, farklı bir şeylerle bağlantılı olmalarını sağlamıştır." (Wells 2000: 140).

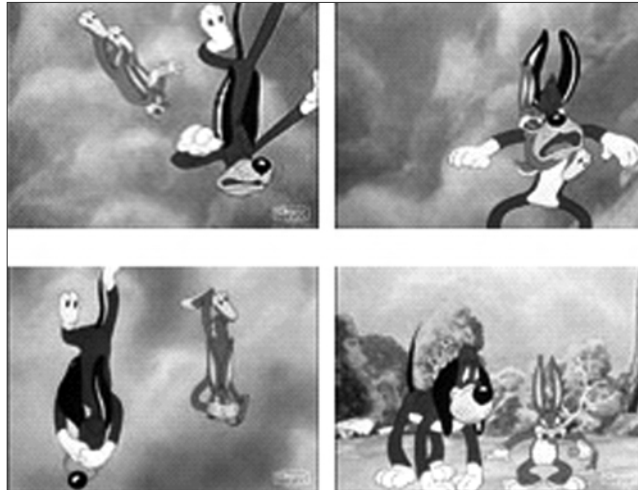
Avery esprinin rol ve işlevini yeniden ele alarak ilkel dürtülerle ilişkilendirmiş ve bunu da beş yöntemi kullanarak başarmıştır. Bu beş yöntem,

- Görsel esprinin dayanak noktasını genişletmek,
- Yabancılaştırıcı araçların yayılmasını sağlamak,
- Yalın espriyi geliştirmek için görsellik ve sözsellik arasındaki gerilimi kullanmak,
- Beklenmeyen kara mizahı öykülere entegre etmek,
- Psikolojik, duygusal ve fiziksel tabuları abartarak kullanmak." (Wells 2000: 141) biçiminde sıralanabilir.

Avery, görsel esprilerin dayanak noktasını şu biçimde genişletmektedir:

- "- Baskın komik olayın (genel olarak herkesin bildiği olay) içerisine sonradan gelecek olan komik olayı sıkıştırmak,
- Baskın (ve çoklukla bilinen) komik olayın zamanlamasını ve beklenen sonucunu değiştirmek." (Wells 2000: 142).

Avery'nin mizahı bu biçimde kullanmasına verilecek en çarpıcı örnek, Heckling Hore isimli canlandırmasında uyguladığı düşme sahnesidir (bkz. Görüntü 8). Bu canlandırmada Willoughby isimli av köpeği, Bugs Bunny'yi kovalamaktadır. Willoughby, Bugs'un kendisi için hazırladığı ilk tuzağı atlatır. Ancak bir müddet sonra başka bir tuzakla karşı karşıya kalır. Bu tuzak sonucunda tepeden düşmeye başlar. Buggs da kibiri ve küstah tavrı yüzünden cezalandırılır ve o an içinde bulunduğu delikten bir kaza eseri düşer. İkisinin kaderi ortaktır. Canlandırmanın bu sahnesinde Bugs ve Willoughby yaklaşık 30 saniye boyunca çığlıklar atarak, abartılı surat ifadeleriyle havada yuvarlanırlar. İzleyicinin beklentisi bu iki karakterin feci bir sonla karşılaşmalarıdır. Ancak, canlandırma izleyicinin beklentisinin tersi bir biçimde gelişir. İki karakter de yere güvenle iner ve izleyiciye dönerek şu sözü söylerler, "Seni kandırdık, değil mi? Bu sahne karşısında, izleyici şaşkınlık içindedir ve olay ister istemez komik bir yapı oluşturur.



Görüntü 8: Tex Avery'nin Heckling Hore isimli canlandırması

Wells'in bu sahne ile ilgili yorumu şöyledir: "Avery'nin izleyici hakkındaki varsayımı, izleyicinin düşme esprisiyle ilgili beklentilerini komik geciktirmeler yaratarak değiştirmek, ertelemek veya insanların güvenini sarsarak esprinin herkesin olmasını beklediği sonucunu yıkmasıdır." (Wells 2000: 142). Avery, canlandırmalarında beklentilerin tersini uygulayarak mizahi bir yapı oluşturmak istemiştir.

Tepkisel süreçte, konuların seçimi de mizahın oluşmasını tetikleyen bir yaklaşımdır. Disney konuları seçerken bir dönem masalları ele almıştır. Tepkisel süreç animatörleri Disney'in egemenliğini yıkmak için masallarla dalga geçerek, mizahı yakalamaya çalışmışlardır. Kara Kömür ve Yedi Cüceler / Coal Black and De Sebben Dwarfs (1943), Kırmızı Başlıklı Kız Hikâyesi / Red Hot Riding Hood (1943), Küçük Köylü Başlıklı Kız / Little Rural Riding Hood (1949), Taşra'lı Kuzen / The Country Cousin(1936) masallarla dalga geçilerek oluşturulan canlandırmalardan bazılarıdır. Örneğin, Tex Avery'nin Kırmızı Başlıklı Kız Hikâyesi canlandırmasında kırmızı başlıklı kız, büyük anne ve kurt bu masalı klasik biçimiyle oynamaktan sıkıldıklarına karar verirler. Avery, kahramanların herkesin bildiği kişilik yapısını değiştirerek masalı farklı bir yaklaşımla işler. Bu canlandırmada kırmızı başlıklı kızı cinselliğinin farkında bir gece klübü striptizcisi, büyük anneyi cinsel açıdan doyumsuz bir kadın, kurdu da kırmızı başlıklı kıza tutkuyla aşık biri olarak tekrar biçimlendirir (bkz. Görüntü 9).



Görüntü 9: Tex Avery'nin Kırmızı Başlıklı Kız Hikâyesi'nin kahramanları
büyükanne, kurt ve kırmızı başlıklı kız

Avery'nin masallarla alay ederek gerçekleştirdiği diğer yapıtları ise Küçük Köylü Başlıklı Kız ve Taşra'lı Kuzen isimli canlandırmalardır. Avery bu canlandırmalarda masallarla alay etmenin yanı sıra iç güdülere yönelerek mizaha bir adım daha yaklaşmak istemiştir. Örneğin, Taşralı Kuzen canlandırmasında, taşralı kuzen karakteri ilkel, içgüdüleriyle hareket eden ve aynı zamanda köylülüğünden kaynaklanan doğal bir davranış moduna sahiptir. Taşralı kuzen özgürce içindeki dürtüleri dile

getirirken şehirli kuzen uygarlığın dayattığı davranış kalıpları ile hareket etmektedir. Wells'in bu iki karakter ile ilgili yorumu şöyledir:

"Şehirli kuzen, kontrol ve incelikli düşünce ve davranışların bir örneğidir, taşralı kuzendeki kontrol eksikliğinin daha çok öne çıkmasına neden olan bir karakterdir. Taşralı kuzen, kırmızı başlıklı kıza olan ihtirasıyla çok tutkuludur, hatta onu sandalye altında bile arar, bir lambanın içinden geçebilecek kadar vücudunu deforme eder veya bitişik apartmanlarda onu bulabilmek için havada yürüyerek binadan binaya geçer. Taşralı kuzen, esasında bir kuvvet ötesi karakterdir; yani saf duyguların ifadesinde, fiziksel limitlerinin oldukça üstünde hareket eden bedenin içindeki ruhtur. Avery, çizgi filmin ritmini ve amacını, sözcüklerin ötesindeki duyguya ilişkin durumları daha fazla vurgulayarak ve uç noktalardaki hareketi abartarak değiştirir." (Wells 2000: 147).

Avery, şehirli ve taşralı karakter arasındaki uçurumu taşralının içgüdülerini öne çıkararak ve uygarlığı yererek mizahi bir bakış açısıyla ele alır. Avery'nin iddiasına göre,

"medeniyet daha sonra yatıştırmak istemeyeceği arzuları tetikler. Şehirli kuzenin her hareketi, tabu olarak kabul edilen duyguların açıkça ifade edilmesinin umutsuz bir biçimde bastırılmasıdır. Avery, halka ait ve mahrem olanın sınırlarını koruma altına almak ile hiç ilgilenmez ve bu ihlal onun esprisinin özünü oluşturur." (Wells 2000: 148).

Avery'nin masallarla dalga geçtiği canlandırmalarda içgüdüsel isteklere yönelmesi abartılı hareketlerle kendini gösterir, bu da ister istemez mizahın oluşumuna olanak sağlar.

"İçgüdüsel istek ve arzularının peşinde koşmakta serbest olduklarından, Avery'nin karakterleri sosyal etikete, kültürel normlara veya etkinin hâkim hiyerarşilerine pek dikkat etmezler. Bu onları tamamıyla anı yaşama ve kendi içindeki espriye göre davranmaları konusunda serbest bırakır. Genelde yanlış anlaşılan veya "toplum" içinde baskı altına alınan psikolojik, duygusal ve fiziksel mecburiyetleri öne çıkarır. Avery karakterlerine, iştah ve irrasyonel güdülerle ilgili serbestlik tanır, bu da saplantıların en derinini, içgüdülerin en ilkelini ve insanlığın en gelişmemişini gösterir." (Wells 2000: 146).

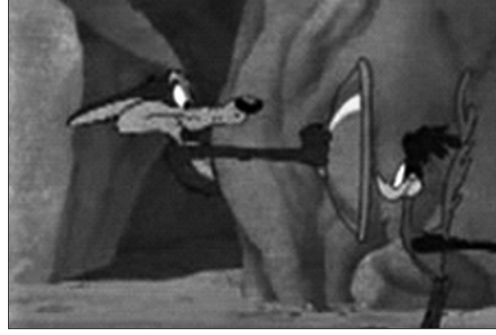
Mizah içerikli canlandırmaya büyük katkılar sağlayan Bugs, Porky, Daffy, Droopy ve Screwy Squirrel gibi karakterleri yaratan Tex Avery, bu alanın en büyük ustalarından biridir. Avery'nin canlandırmada mizahın kullanımı ile ilgili düşüncelerini şu sözler oldukça iyi bir biçimde ifade etmektedir.

"Avery'nin asıl ilgisi karakter komedi değildi, asıl ilgisi hızla çoğalan espriler yaratmak ve spontane olaylar üretmekti. Avery izleyiciden bildiği ve az anladığı her şeye gülmesini ister. Onun gerçeküstücülüğü sadece toplumdaki düzenin ve kontrolün yanılmasıyla tanımlanmasıdır. Onun komedisi, insanoğlunun gelişmemiş güçlerini açıklamasının bir hoşgörüsüdür." (Wells 2000: 150).

Mizahı Avery'nin stilinden farklı bir yaklaşımla işleyen, en az onun kadar başarılı bir diğer canlandırmacıda Chuck Jones'dur. Coyote and Road Runner ve Hızlı ve Öfkeli / Fast and Furry-ous (1947) önemli yapıtları arasındadır (bkz. Görüntü 10). Canlandırmalarında geliştirdiği özgün dil ile canlandırma ortamına önemli katkıları olan Jones "Avery'nin tersine, normal bir durumun komik olanaklarını genişletmek yerine sınırlandırılmasıyla ilgilenmiştir" (Wells 2000: 150). Jones'in yarattığı karakterler, Avery'nin tiplerinden daha farklı bir yapıdadır. "Jones karakterlerdeki sıcak kanlılıkla esprilerin doğru zamanda gerçekleşmesini birleştirerek, Disney'in neşeli cana yakınlığı ile Avery'nin anarşisi arasındaki boşluğu doldurur." (Wells 2000: 151). Avery'nin izleyicinin beklentilerini tersine çevirerek uyguladığı şaşırtmalı mizah yaklaşımına Jones'ın canlandırmalarında pek rastlanmaz. Bu yaklaşımın aksine izleyici, filmin sonunda ne olacağını bilir ama mizahı yaratan öge bir şeyin nasıl olduğundan çok ne zaman olacağıdır. "İzleyici her zaman Tilkinin yakalama ve Road Runner'ı yeme amacıyla başarısız olacağını bilirdi ama kalıplaşmış davranışın tekrarlanmasından zevk alırdı, çünkü asıl önemli şeyin canlandırmadaki yenilikler yerine esprinin ince ayrıntıları olduğunu düşünürdü." (Wells 2000: 151).

Bu yaklaşımı destekleyen örnek bir sahnede Tilki, yolun ortasına bir düğmeye dokunarak çalışan ACME kapı tuzağı yerleştirir. Tilki Road Runner'ın düğmeye basıp tuzağa düşeceğinden umutludur. Ancak kapı açılmaz ve Road Runner yoluna devam eder. Tilki mekanizmayı kontrol eder her şey yolunda gibi görünmektedir fakat kapı yinede açılmamaktadır. İzleyici kapının açılıp tilkiye zarar vereceğini tahmin eder. Ama bu beklenti gerçekleşmez. Canlandırma diğer komik

sahnelere geçer. İzleyici tam tuzaklı kapıyı unuttuğu anda alakasız bir kovalamaca sahnesinde kapı açılır ve tilkiyi yaralar. Bu mizahın gerçekleştiği andır. "Bunu komik yapan, izleyicinin karşılıklı sürpriz ve güven ihtiyacı arasındaki gerilim ögesini içeren senaryonun gecikmeli sonucudur." (Wells 2000: 151).



Görüntü 10: Tex Avery'nin Hızlı ve Öfkeli isimli canlandırmasından kareler

Jones'ın canlandırmalarında Road Runner ve Tilki'nin sürekli birbirini kovaladıkları dikkati çekmektedir. Mizahı yaratan bir diğer unsur da kaçma-kovalamaca sahneleridir. "Hızlı ve Öfkeli ilk Road Runner Tilki kovalamaca çizgi filmidir ve kovalamaca çizgi filminin geleneksel hicvi olarak başlamıştır." (Jones 1989: 226). Daha sonra başka canlandırmalarda uygulanan kaçma kovalamaca sahneleri heyecan verici bir mizah yaklaşımının yaygınlaşmasına neden olmuştur. Bu tür canlandırmalarda karakterler her zaman aşağıdaki modellere göre birbirlerini takip ederler. "Beceriksiz avcı / muhteşem av (Elmer ve Bugs; Coyote ve Road Runner), Sinir bozucu takipçi / Gözden kaybolan takip edilen (Daffy ve Porky; Sylvester ve Tweety), Eşit oranda benzer rakipler (Tom ve Jerry)." (Wells 2000: 146).

Kaçma-kovalamaca yaklaşımı kullanılarak gerçekleştirilen yüzlerce canlandırma vardır. Bu tür canlandırmalar karşısında izleyici büyük bir heyecanla bu kovalamacada kazananın kim olacağını merak etmektedir. Aslında kazananın kim olduğunun önemi yoktur. Bir yarış ve bu yarış etrafında şekillenen bazı komik olaylarla kurgulanan güçlerin savaşı vardır. Kaçma-kovalamaca mizahın temel öğelerinden alt-üst sınıf yaklaşımının bir uzantısı olarak da değerlendirilebilir. Gerçek hayatta olduğu gibi biri daima galip gelmelidir. Kaçma-kovalamaca sahnelerinde mizah hız, ritim ve gerilimden doğmaktadır. Birbiriyle iyi geçinen uyumlu

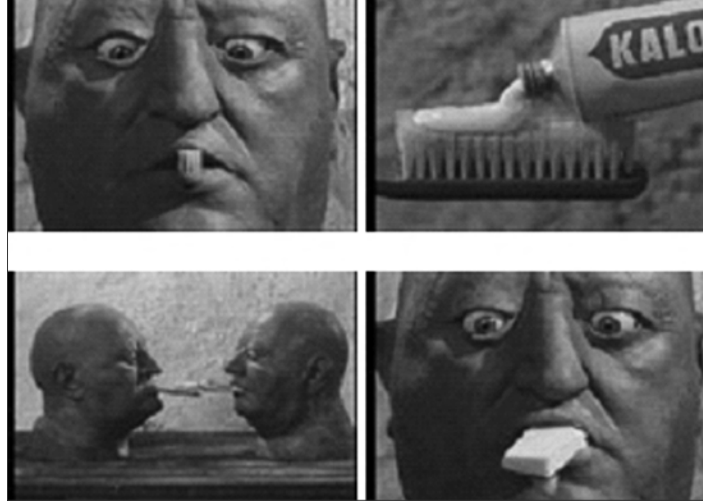
karakterler gerilimi oluşturmayaacağı için en kestirme yol tercih edilerek zıt kutuplar bir araya getirilmiştir. Bu zıt kutupların en bilineni ise Tom ve Jerry karakteridir (bkz. Görüntü 13).

Ünlü canlandırmacı Chuck Jones'da mizaha ulaşmak adına kaçma kovalamaca yöntemini kullanarak bazı canlandırmalar yapmıştır. Wells Coyote and Road Runner ve Hızlı ve Öfkeli / Fast and Furry-ous (1947) isimli canlandırmayı kastederek şu yorumu yapmıştır:

"Jones'un kuralları izleyiciye güven verir, ne telaşlandırır ne de Avery'nin ilkel güdülerini yansıtır. Karakterlerdeki, yerdeki, hareketteki ve esprilerin tipolojisindeki tutarlılık, Tilki'nin temsil ettiği fanatizmden başka bir şey değildir. Tilkinin Road Runner'ı yakalamadaki devamlı zorunluluğu, paranoyanın ötesinde gururla ilgilidir. Onun, Road Runner'ı neden yakalayamadığı veya alt edemediği ile ilgili saplantısı sadece onun kendi şaşkınlığı ile ilgilidir." (Wells 2000: 152).

Kara Mizah, canlandırmalarda sıklıkla kullanılan bir başka yaklaşımdır. Bu yaklaşımı en başarılı biçimde kullananlar ise Çek Cumhuriyeti, Romanya, Hırvatistan gibi Doğu Bloğu ülkeleridir. Bu tür canlandırmalarda özgün bir felsefi düşünce ve görsellik bakımından gerçek üstü bir dil dikkati çekmektedir. Bir araya gelmesi olanaksız objeler karşısında izleyici şoke olmakta, derin felsefi konusu ile farklı bir hayal boyutuna taşınmakta aynı zamanda hayatı ve evreni sorgulamaktadır. Bu türün en başarılı temsilcilerinden biri Çek sanatçı Jan Svankmajer'dir. Svankmajer'in Dimensions of Dialogue / Diyalog ve Karanlık, Işık, Karanlık isimli canlandırmaları kara mizahın en başarılı örnekleri arasında yerini almaktadır. Dimensions of Dialogue isimli canlandırmada insanın iletişimsizliği çok farklı bir yaklaşımla ifade edilmektedir (bkz. Görüntü 11). Bu canlandırmada malzeme olarak kil kullanılmıştır. Kilden iki kafa ağızlarından bazı objeler çıkarılır, mesela biri diş fırçası çıkarırken diğeri diş macunu çıkarır. Diş macunu diş fırçasının üzerine sürülür. Bunu takiben başka iki obje çıkar ağızlarından. Mesela biri bir dilim ekmek çıkarırken karşısındaki tereyağ çıkarır. Tereyağ ekmeğe sürülür. Bunu arka arkaya başka objeler takip eder. Fakat bir müddet sonra kilden iki kafa yer değiştirir. Bunun sonucunda objeler karışır. Mesela karakterlerden biri ekmek çıkarır karşısındaki tereyağ yerine ayakkabı boyası çıkarır. Ekmeğin üzerine tereyağ yerine ayakkabı boyası sürülür. İşte bu noktada gerilim başlar ve bu gerilim

mizahı yaratır. Verilmek istenen mesaj insanoğlunun iletişimsizliğidir. İnsanın ağızından dil yerine yabancı bir objenin çıkması gerçeküstü bir yaklaşımdır ve izleyicide şoke etkisi yaratmaktadır.



Görüntü 11: Jan Svankmajer'in Diyalog Olanakları isimli canlandırmasından kareler

Kara mizahın bir başka önemli temsilci Tomek Beginski'dir. Beginskinin kara mizahı kullandığı canlandırması Fallen Art pek çok ödül almış oldukça başarılı bir yapımdır (bkz. Görüntü 12).

Fallen Art, bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırma tekniğini kullanarak oluşturulmuştur. Askerlik ve savaş kavramı eleştirel bir bakış açısı ile ele alınarak, bu kavramlar zayıflatılmak istenmiştir. Canlandırma, üst düzey bir askerin erlere madalya takıp uçurumdan atması ile başlar. Yerde kanlar içinde yatan ölü askerin, fotoğrafı çekilir. Bu fotoğraf, daha sonra askeri gazino işlettiği anlaşılan bir başka karaktere verilir. Fotoğrafı alan karakter, fotoğrafı kocaman bir makinenin içine yerleştirir. Kara mizah tam bu noktada başlar. Ölü askerin kanlı fotoğrafından bir animasyon yapılır. Bu animasyonda, ölü asker coşkulu bir müzik eşliğinde etrafa kanlar saçarak dans etmektedir. Canlandırma, askerlik mesleğinin ve savaşın mantıksızlığını yine mantıksız bir kurgu ile gerçekleştirmiştir. İzleyicinin, ölü askerin dans ettiği sahneyi ürpermeden izlemesi mümkün değildir.



Görüntü 12: Tomek Beginski'nin Fallen Art isimli canlandırmasından kareler

Amerikan canlandırmaacıları arasında da kara mizahı kullananlar olmuştur. Bunlardan biri de Tex Avery'dir. Avery'nin Kara Mizah başlığı altında değerlendirilebilecek pek çok canlandırması vardır. Bunlardan biri Yıldırım Köpek / Blitzwolf (1942) isimli canlandırmasıdır (bkz. Görüntü 13). Bu canlandırmada köpek tiplmesi Adolf Hitler gibi komik olmayan bir karakterle ilişkilendirilmiştir. Köpek bedeninin içinde Hitler karakteri oldukça komik bir forma dönüşmüştür. Böylece faşist otorite zayıflatılmış, mizah da tam bu noktada doğmuştur. Avery'nin kara mizah yaklaşımına Wells'in yorumu şu biçimdedir:

"Avery'nin kara mizahı, eğer bir şey kendisine oluyorsa korkutucu olabilir ama aynı şey başkasına oluyorsa gülünç olabilir gösterimini oynayarak korku ve espri arasındaki dolaylı ilişkiyi kabul eder. Eğlence, terör veya sinirliliğin azalmasından ve başka yere yansımından kaynaklanır. Avery, izleyicisini, gülünecek şey için farklı bir duygusal kaynağa davet ederek dikkatli bir şekilde gerilimin ortasına yerleştirir." (Wells 2000: 145).

Mizahı elde etmenin bir başka yolu ise uyumsuzluk, mantıksal süreçte kopukluk ve çatışmadır.

"Kesiklik (kopukluk) espriyi yaratan pek çok yaklaşımın özüdür. Dünyanın rasyonel düzeni ve sebep ile nedenin tüm doğası beklenmeyen tarafından bozulur. Doğallıkla ilişkili iki fikrin karşı karşıya gelmesi ve temelde çatışması, komik bir durumu yaratabilir. Mizah, mantıksal sürekliliğe bir karşı koyuştan ortaya çıkar. Bu yaklaşım, pek çok mizah içerikli senaryoyu açıklar." (Wells 2000: 160).

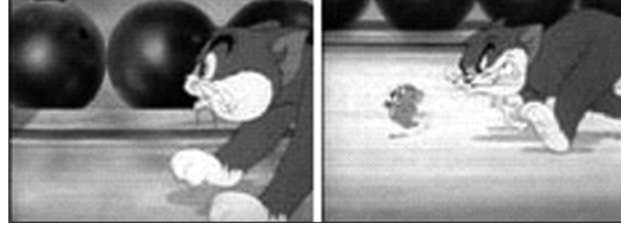


Görüntü 13: Tex Avery'nin Yıldırım Köpek isimli canlandırmasından bir sahne

Terry Gilliam ve Oldrich Haberle canlandırmalarında bu yaklaşımı benimseyen başarılı canlandırmacılarıdır. Terry Gilliam'ın canlandırmaları incelendiğinde uyumsuzluk dikkati çekmektedir. Onun canlandırmaları, "yüksek ve alçak kültür arasında saçma ilişkiler yaratan ve öyküsel gelenekleri eğlenceli kılan nokta esprilerden" (Wells 2000: 160) oluşmaktadır. Canlandırmalarında önemli sanat eserleriyle alay etmesi yüksek ve alçak kültür arasında kurduğu ilişkinin bir yansımasıdır. Örneğin bir canlandırmasında, Sandro Botticelli'nin Venüs'ün Doğuşu (1485) tablosuyla alay etmiş, Venüsün göğüs uçlarını bir düğme biçiminde tasarlamıştır. Yanında duran deniz kabuğundan çıkan bir el düğmeyi çevirdiğinde Venüs abartılı hareketlerle dans etmektedir.

Gerçek ötesi anlayışı benzer biçimde kullanan Oldrich Haberle'nin Bartakioda (1985) isimli canlandırmasında, bir canlandırma karakteri yumurta kızartmaktadır, o sırada telefon çalar, telefona cevap verir. Geri döndüğünde yumurta üzerinde iki tavuk tarafından bırakılan bir çelenk bulur. Bir başka sahnesinde ise canlandırma karakteri kahvaltıda sandviç yerine kitap yer, kitap yerine sandviç okur. Objelerin değişen rolleri uygunsuz bir yapı oluşturur ve bu yapı izleyici üzerinde bir şok etkisi yaratır. Bütün bu karmaşık ve beklenmeyen yapı mizahı doğurur. Wells'e göre,

"Haberle'nin şakaları esasen insanoğlunun dünyaya mantıksal bir düzen getirme çabalarının saçmalıklarının tanımı iken, Gilliam'ın animasyonunun hızı ve delidolu çılgınlığı, komik anarşi ve ihlalin ruhunu sahiplenir. Doğu Avrupa esprisi de bu şekilde kara ironi olarak görülebilir-sürrealite, espri için bir araçken aynı zamanda felsefik ve politik bir ifadedir. Uyuşmazlık, farklı komik amaçlar için kullanılır."(Wells 2000: 160-161).



Görüntü 14: Tom ve Jerry'nin kovalamaca sahnesinden kareler

Canlandırmada mizahı yakalamanın bir diğer yöntemi ise kazalardır. Pek çok canlandırma hayatın bir parçası olan kazaları abartılı bir biçimde kullanarak, izleyiciyi güldürmeyi amaçlamaktadır. Bu yaklaşımla oluşturulmuş canlandırmalardan biri Tom ve Jerry'dir (bkz. Görüntü 14). Tom ve Jerry sürekli birbirini kovalar ve bu kovalama esnasında çeşitli kazalarla karşı karşıya kalırlar. Kovalamaca sırasında iç mekanda toplu yıkımlar meydana gelir. Ancak bu yıkımdan ne ev ne de içinde bulunanlar ciddi bir hasar görür. Ev anında tamir edilir ve izleyici bu yıkımın etkisini görmez. Kovalamaca sırasında oluşan, "abartılı hareketler, düşüp kalkmalar v.b.'yle oynanan komedi, zarar getirmeyen saf bir komikliklerdir. Ancak esprilerin zenginleştiği sahnelerde düzensizlik ve karmaşa oluşturur." (Wells 2000: 161).

Araştırmanın bu bölümüne kadar canlandırmalarda kullanılan mizah yapısının daha çok görüntüye dayalı bir gelişme gösterdiğinden söze edildi. Çünkü görüntünün sağladığı üstünlükle gerçekleştirilen canlandırılmalarda mizah kolaylıkla elde edilebilmektedir. Söze dayalı mizah yaklaşımı canlandırmalarda çok sık kullanılmamaktadır. Ancak, bu hiç kullanılmadığı anlamına gelmez. Karakter komedi de görselliğin sağladığı üstünlükten yararlanılırken, durum komedisi Tiyatral yani söze dayalı espri yaklaşımını benimsemektedir. "Durum komedisine daha çok benzeyen diğer animasyon türlerinde, sözlü anlatım daha baskındır." (Wells 2000: 168). Çakmaktaşlar, Simpsonlar ve benzeri sit com'larda oluşan mizahi yapı incelendiğinde söze dayalı yaklaşım dikkati çeker. Ancak sözün yetmediği durumlarda canlandırma ortamının sağladığı fiziksel üstünlük kullanılır.

"Tiyatral espri, konuşmacının (hatibin) duygu ve düşüncelerini doğru düzgün ifade edebildiği lisan (dilden) meydana gelir. Sonuç olarak, açık olan şey, ancak, lisanın (dilin) göreceli ve belirsiz doğası konuşmacıya

ihanet ettiği zaman anlaşmazlık meydana gelir, fiziksel yıkım ve maskaralık histerisi anlaşmazlığın sonucunda gelişir." (Wells 2000: 168).

Canlandırmada mizaha ulaşmanın bir başka yöntemi ise tekrarlama. Pek çok canlandırmada kullanılan tekrarlı yapı ile mizah kolaylıkla elde edilebilir.

"Basmakalıp modeller komik olayları izleme zevkinin bir parçasını oluşturur. Çünkü tekrarlama, beklenen sonucun önceden tahmin edilmesini ve beklenmeyenle karşı karşıya gelmekten dolayı türetilen sonraki zevkleri meşrulaştırır. Tekrarlama önemli bir yapısal araç oluşturur, çünkü kısıtlı ekonomiyle komik bir olay için koşullar yaratır. İzleyiciler, bazı olayların yer alacağını bilirler ve izleyicilerin esas bekleme nedenleri, ana temadaki varyasyonlardır." (Wells 2000: 169).

Tekrarın en çok kullanıldığı sahneler kaçma kovalamaca sahneleridir. "Bazı animasyonlar bu tekrar konseptini komikliğin ana fonksiyonu olarak kullanırlar." (Wells 2000: 169). Tekrar yöntemini kullanarak mizahi yakalamayı hedefleyen, yönetmenliğini Barker'ın yaptığı Kedi Geri Geldi / The Cat Came Back (1988) isimli canlandırma bu türün en iyi örnekleri arasındadır (bkz. Görüntü 15). Canlandırmada Johnson isimli karakter evinde yalnız başına oturmaktadır. Kapı çalınır, kapının önünde bebek arabasına yerleştirilmiş bir kedi vardır. Kedi Johnson'ın önce hoşuna gider ancak yaşanan kötü deneyimlerin sonunda Johnson kediden nefret eder ve onu evinden uzaklaştırmaya çalışır. Tekrarlı yapı da kedinin evden uzaklaştırılması ve her uzaklaştırmanın sonunda kedinin bir şekilde eve geri dönmesi ile oluşur. Canlandırmanın bir sahnesinde, Johnson kediyi karanlık bir ormana bırakmak üzere yola düşer, kediyi ormana bırakır ancak arabasına döndüğünde kedinin sürücü koltuğuna oturduğunu görür. Johnson kediyi suda boğmak ister ancak kedi bir şekilde kurtulur ve kendisi boğulma tehlikesi atlattır. Son sahnesinde kedinin aile fotoğraflarını yırttığını gören Johnson, çok sinirlenir evi yakmaya karar verir ve patlayan dinamit Johnson'ın ölmesine neden olur. Johnson öldüğü için neşelidir. Ancak bu mutluluk uzun sürmez. Johnson'ın ölü bedeni kedinin üstüne düşer ve istemeden kediyi öldürür. Tam dokuz tane hayalet ortaya çıkar ve bunlar da Johnson'a yaşam sonrasında eziyet edecek kedinin dokuz canını temsil eder. Canlandırma, tekrarlı yapının içine kazaları da yerleştirerek, mizahın dozunu biraz daha

artırmıştır. Kedinin her defasında eve geri dönmesi üzerine kurulan bu canlandırma komik olduğu kadar aynı zamanda sinir bozucu bir yapıya da sahiptir. Wells'in tekrar yöntemini kullanarak oluşturulan bu canlandırma ile ilgili yorumu şöyledir:

"Her çizgi filmde olduğu gibi, olayların özeti, onların sonraki sahnelerde abartılmasını sağlar, ama "Kedi Geri Geldi"de, Barker, daha önce tartışılan eliptik açıdan zamanı sıkıştırırken, bu olayların Road Runner/Tilki'deki gibi sadece tekrarlanma değil de hatırlanmayla tekrarlanma olduğu konusunda emin olur. Unutmayla tekrarlamaya yer veren Road Runner ve Tilki serisi, yenileme yaratabilir, fakat "Kedi Geri Geldi", prensip olarak Bay Johnson'un kediyi uzaklaştırma ve kedinin evi yıkma çabasını gösteren olayların sırasının mantıksal sonuçlarını takip eder." (Wells 2000: 170).



Görüntü 15: Yönetmenliğini Barker'ın yaptığı Kedi Geri Geldi isimli canlandırmasından kareler

Canlandırmada mizahın oluşumunu sağlayan bir diğer yöntem ise şiddetin kullanımıdır. Şiddet ögesi canlandırmanın ilk yıllarından beri yoğun bir biçimde kullanılmıştır. İlk yıllarda canlandırmalarda uygulanan şiddet, masum ve sevimli bir yapıdadır. Şiddete maruz kalan karakter, anında eski haline geri dönmekte bir sonraki şiddet sahnesi için hazır hale gelmektedir. İlk dönem canlandırmalarda şiddete maruz kalan karakterlerin kendi kendine iyileşebildikleri bir anlayış dikkati çekmekteydi. Ancak bu anlayış zamanla değişmiştir ve şiddetin dozu artırılmıştır. SouthPark ve Ölüm Maçı / Celebrety Death Match (bkz. Görüntü 16) şiddet ögesinin abartılı bir biçimde kullanıldığı canlandırmalardandır. Bu canlandırmalarda, aşırı dozda şiddete maruz kalan karakterler, mide bulandırıcı bir görüntü oluştursalar da geniş bir hayran kitle tarafından izlenilmektedir. Bu noktada sorgulanması gereken, sınırın ne olduğudur. Ya da görselliğin kullanımı açısından bu kadar büyük bir üstünlüğe sahip bir ortamda sınırlardan bahsedilebilir

mi? Sonuç ne olursa olsun, şiddet insana cazip gelen bir olgudur ve şiddetin kullanımı ile mizah çok uç noktalara ulaştırılabilir.



Görüntü 16: Ölüm Maçı isimli canlandırmanın şiddet içerikli sahneleri

Canlandırmalarda kullanılan malzeme de mizaha ulaşmak için iyi bir araç olabilir. Bu yöntemle oluşturulmuş örneklerden biri yönetmenliğini Daniel Greaves'ın yaptığı Düz Dünya / Flatworld (1997) isimli canlandırma (bkz. Görüntü 17). Bu canlandırmada mizahı oluşturan öğe, kullanılan malzeme, yani kağıttır. Kağıttan yapılan canlandırmada, bütün espriler kağıt ve kağıdın iki boyutluluğu üzerine kurgulanmıştır.

"Matt Phlatt'ın sabah traş olmak için yüzündeki sakalları silgi ile silmesi, pantolonunu kendisi de içindeyken ütülmesi, kabloları tamir etmek için asfaltı makasla kesmesi, flatworld'un resmi silahının zımba olması, tepesi atan kötü kalplilerin karşısındaki insanı ya da hayvanı buruşturup atabilmeye yüreklerinin el vermesi, duvara çarpan arabaların gerçekten kağıt gibi buruşmaları veya bir dört yol ağzında birbirlerine giren arabaların, kazanın sonunda iskambil kağıdından yapılmış bir kuleye dönüşmesi, Flatworld'de ateşin kesinlikle yasak olması ve bir kibrit çakıldığında alarmların çalması, sakatlanmanın yırtılmadan ibaret olması ve tedvisinin seloteyle yapılabilmesi, ameliyat için karnı açılan bir hastanın görüntüsünün yeni açılmış bir koliden farksız hali, yeni doğmuş bebeklerin, kağıdın katlanıp kesilmesiyle yapılan bebekler serisine eşdeğerliliği de Flatworld'un kağıt malzemesi üzerine sayıp döktüğü esprileri olarak düşünülebilir." (Samancı 2004: 199).

Son yıllarda kullanılan en yeni tekniklerden biri bilgisayarda gerçekleştirilen üç boyutlu canlandırmalardır. "Üç boyutlu modellemeye

dayalı bilgisayar animasyonun kısa tarihinde, günümüze dek yapılmaya çalışılan, "live action" sinemanın sunduğu fotografik gerçekliğe ulaşma çabasıdır." (Samancı 2004: 223). Üç boyutlu canlandırmalar bilgisayarda modellenen karakterlerin kameraya çekilmesi ile oluşturulur. Bu işleyiş biçimi ile üç boyutlu animasyon, bir anlamda "live action" ortama yakın durur yani gerçekçi sunum ön plandadır. Mizah açısından diğer canlandırma türüne göre daha sınırlı olanaklara sahiptir.



Görüntü 17: Flatworld isimli canlandırmasından kareler

Bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırma örnekleri incelendiğinde, mizahın senaryoya ve söze dayalı bir anlayışla oluşturulduğu görülmektedir. Pixar'da yapılan Buz Devri, Shrek, Kayıp Balık Nemo ve Karıncalar gibi canlandırmalar önce düşmanlıkla başlayan fakat daha sonra dostluğa dönüşen iki arkadaşın yol hikayesini anlatmaktadır. Edebiyatta da görülen yol hikayeleri, kişinin hayalinde ulaşmak istediği yeri ifade etmektedir ve mutluluk o yolun sonundadır. Ancak yolun sonuna ulaşıldığında başlangıç noktasından hiç bir farkı olmadığı anlaşılır ve yol boyunca yaşanan deneyimler kişiyi zenginleştirir. Paulo Coelho'nun Simyacı ve Herman Hess'in Sidarta isimli kitapları bu türün en başarılı örnekleri arasındadır. Canlandırma stüdyosu Pixar edebiyatta uygulanan yol hikayelerini canlandırmalarda kullanırken, mizahı elde etmeye çalışmıştır. Mizah iki arkadaşın birbiriyle olan iletişiminde ve yol boyunca yaşadıkları macerada gizlidir. Örneğin Shrek canlandırmasında, Shrek ve eşşek karakteri (bkz. Görüntü 18) arasındaki iletişim mizahın alt-üst sınıf ilişkisine gönderme yapmaktadır. Bu yakın arkadaşlık içinde eşşek figürü, Roma imparatorluğunda varlıklı insanların eğlenmek amacıyla yanlarına aldığı morinos, stulti ve fatui adıyla bilinen bedensel özürü kölelerden ya da kralın soytarisından farklı değildir. Eşşek figürü, imparatoru ya da kralı toplum basamaklarında bir üst seviyeye getiren bedensel özürü kişilere ya da soytarılar benzemektedir. Eşşek figürü, Shrek yerine soytarılar yaparak kendini toplum basamaklarında alt, Shrek'i de üst konuma yerleştirmektedir. Buz Devri canlandırmasında Manny isimli mamut ve Sid, Kayıp Balık Nemo canlandırmasında baba

Merlin ve sürekli hafıza kaybı yaşayan arkadaşı Dory benzer biçimde kurgulanmış diğer canlandırma karakterleridir.



Görüntü 18: Shrek isimli canlandırmadan eşşek figürü ve Shrek karakteri

Sonuç olarak, canlandırma ortamının sahip olduğu olanaklar ile mizaha ulaşmak oldukça kolaydır. Bu olanakların keşfi ile farklı üslupta pek çok canlandırma üretilmiştir. Gerçek hayatta görülmesi olanaksız görüntü kareleri sayesinde, izleyicinin şaşırtılması ile mizah elde edilmeye çalışılmıştır. Canlandırma ortamının yaratıcısına sunduğu sınırsız olanaklar bu alanın çekiciliğini her geçen gün daha fazla artırmaktadır.

Kaynakça

BERGSON, H. (1969). Le Rire, Essai Sur La Signification du Comique. Paris: Presse Universiteires de

CANEMAKER, J. (1988) Storytelling in Animation: The Art of the Animated Image Vol. 2, Los Angles: AFI

CRAFTON, D. (1993). Before Mickey: The Animated Film 1898-1928, Chicago: University of Chicago Press.

DEDEAL, M., N. (1999). Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma. İstanbul: Pusula Yayıncılık

DURGNAT, R. (1969). The Crazy Mirror: Hollywood Comedy and the American Image. London: Faber&Faber

FINCH, C. (1995) The Art of Disney. Hollywood: The Walt Disney Company Press.

FURNISS, M. (1998). Art in Motion: Animation Aesthetics. Sydney: John Libbey

HITCHOCK, A.(1971). Le Monde Gazetesi. Paris

JENKINS, H. (1992). What made Pistachio? Early Sound Film and the Vaudeville Aesthetic, New York: Columbia University Press.

JONES, C. (1989). Chuck Amuck: The Life and Times of an American

KLEİN, N. (1993). 7 Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon, New York: Verso.

MALTIN, L. (1987). Of Mice and Magic. Plume

SAMANCI, Ö. (2004). Animasyonun Önlenebilir Yükselişi. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları

SOLOMON, C. (1987). The Art of The Animated Image: An Anthology, Los Angeles: AFI.

TOPUZ, H. (1986). İletişimde Karikatür ve Toplum. Eskişehir:Anadolu Üniversitesi Basım Evi

WELLS, P. (2000). Understanding Animation, New York: Routledge Pres