

ANİMASYONUN 12 PRENSİBİ BAĞLAMINDA ÇİZGİ FİLM ÇÖZÜMLEMESİ: BOOK REVUE ÖRNEĞİ*

CARTOON FILM ANALYSIS IN THE CONTEXT OF 12 PRINCIPLES OF ANIMATION: THE CASE OF BOOK REVUE

Mustafa Hikmet Aydingüler*

Öz

Animasyon sanatçıları çizilmiş resimler üzerinde işlem yapabilmek ve görüntüleri manipüle edebilmek adına on yıllar içinde oldukça farklı teknikler denemiş ve geliştirmişlerdir. Disney'in "Dokuz Yaşlı Adam" ekibindeki tasarımcılardan Ollie Johnston ve Frank Thomas 1981 yılında "The Illusion of Life: Disney Animation" isimli bir kitap yayımladılar. Bu kitapta 1930'lu yıllardan beri deneyimlenerek ortaya çıkan animasyonun 12 prensibi de yer almaktaydı. Bu ilkeler animasyon sanatçıları tarafından üretilen çizgi karakterlerin nasıl daha ilgi çekici olarak tasarlanabileceği ile ilgiliydi. Söz konusu animasyon ilkeleri Fleischer Stüdyoları, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) ve Warner Bros. Cartoons gibi çeşitli şirketler tarafından da animasyon film üretiminde uygulanmıştır.

Bu makalede animasyonun 12 prensibi kapsamında Warner Bros. Cartoons tarafından üretilen ve Looney Tunes animasyon serisi içinde yer alan 1946 yapımı Book Revue isimli çizgi film sinematografik açıdan çözümlenecektir. Book Revue çizgi filminin söz konusu 12 prensip ile ne ölçüde uyumlu olduğunu incelemek bu makalenin içeriğini ve amacını özetler.

Anahtar Kelimeler: Canlandırma Sineması, Animasyon, Animasyonun 12 Prensibi, Book Revue.

Abstract

Animation artists have experimented and developed many different techniques over the decades to manipulate and manipulate drawn images. In 1981, Ollie Johnston and Frank Thomas, designers on "Disney's Nine Old Men" team, published a book called "The Illusion of Life: Disney Animation". This book included 12 principles of animation that had been experimented with since the 1930s. These principles were about how animators could design the animated characters produced by animators to be more engaging. These animation principles have been applied to the production of animated films by various companies such as Fleischer Studios, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) and Warner Bros. Cartoons.

In this article, within the scope of the 12 principles of animation, the 1946 cartoon Book Revue, produced by Warner Bros. Cartoons and included in the Looney Tunes animation series, will be analyzed cinematographically. Analyzing the extent to which the cartoon Book Revue is compatible with the 12 principles summarizes the content and purpose of this article.

Keywords: Animated Cinema, Animation, 12 Principles of Animation, Book Revue.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 26.09.2023 – Kabul tarihi: 05.12.2023

*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Plato Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Teknolojileri Bölümü, hikmetaydinguler@topkapi.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-9625-1730>, İstanbul/TÜRKİYE.

1. Giriş

Animasyon sinemasının ilk ortaya çıktığı andan günümüze hareketli görüntüyü fizik kanunları ile uyumlu ve daha ilgi çekici biçimde üretebilmek adına animasyon sanatçıları tarafından çeşitli çizim teknikleri denenmiştir. Bu denemeler sebebiyle 1930 yılına kadar Walt Disney gibi önemli animasyon stüdyoları tarafından üretilen çizgi karakterlerde dahi çizgi ve biçim değişikliği gözlemlenir.

Hareketli görüntü üretme arayışının ise tarih öncesi çağlara uzanan bir geçmişi bulunmaktadır. Tarih öncesi çağlarda yaşamış olan insanlar deneyimlerini mağara duvarlarına resmederek çizmiş ve bu yöntemle öğrendiklerini sonraki nesillere aktarabilmek için duvar resimlerini kullanmışlardır. Günümüzden yaklaşık 30 bin yıl önce çizildiği tespit edilen Chavet ve Altamira mağara duvarlarına resmedilen hayvan figürleri devinim hissi uyandıracak biçimde resmedilmiştir (Solomon ve Stork, 1983:9-10). Görüntünün hareketliymiş gibi çizilmesi ilkel olarak da olsa animasyonun temelini oluşturması bakımından önemlidir.

19. yüzyılın başlarında ortaya çıkan optik oyuncaklar ve 1895 yılında sinemanın ortaya çıkması hareketli görüntü üretme yöntemlerinin de gelişmesine sebebiyet verir. 1906 yılında James Stuart Blackton tarafından üretilen ve 3000 kareden oluşan Komik Yüzlerin Güldürüsü (Humorous Phases of Funny Faces) filmi ile animasyon filmleri üretilmeye başlar. Bu filmi 1908 yılında Emile Cohl tarafından üretilen Fantasmagorie isimli bir başka animasyon film takip eder ve takip eden yıllar içinde animasyon filmlerin üretimi artmaya başlar (Williams, 2009:15-16). İlerleyen yıllarda Walt Disney, Fleischer Stüdyoları ve Warner Bros. Cartoons gibi Amerika Birleşik Devletleri'nde birbirleri ile rekabet halinde bulunan animasyon firmaları kurulur.

Devinimli olarak birbirleri ile bağlantılı görüntülerin bir bütünü oluşturacak şekilde gösterilmesi sürecine animasyon denilmektedir. Animasyon filmlerde yer alan karakterlerin ve olay akışlarının fizik kuralları çerçevesinde çizilmesi ve aktarılabilmesi filmin gerçekçi olmasını sağlar. Gerçek olmayan çizgi ve formların gerçekçi biçimde aktarılabilmesi için animasyon sanatçıları yıllar içinde çeşitli teknikler geliştirmişlerdir. Walt Disney stüdyolarında çalışan Ollie Johnston ve Frank Thomas isimli sanatçılar 1981 yılında "The Illusion of Life: Disney Animation" isimli bir kitap yayımlarlar. Farklı animasyon şirketleri tarafından on yıllar içinde deneyimlenerek

ortaya çıkan animasyonun 12 prensibi de bu kitapta yer alır. Söz konusu ilkeler fizik kuralları çerçevesinde animasyon tasarımının ilgi çekiciliği ve gerçekçiliği üzerinedir (Johnston ve Thomas, 1981).

Bu makalede Ollie Johnston ve Frank Thomas'ın 12 prensibi kapsamında çizgi film çözümlemesi yapılacaktır. Çözümünecek olan animasyon film, Looney Tunes animasyon serisi içindeki 1946 yapımı Book Revue isimli çizgi filmidir. Söz konusu animasyon film Walt Disney'e rakip bir şirket olan Warner Bros. Cartoons tarafından üretilmiştir. Book Revue çizgi filminin animasyonun 12 prensip ile ne ölçüde uyumlu olduğunu sinematografik açıdan analiz etmek makalenin amacını özetler. Animasyonun 12 ilkesi özelinde yapılan bu araştırma ile animasyon alanında Türkçe literatüre katkı sağlanması da bu araştırmanın amaçları arasında yer almaktadır.

2. Animasyon (Canlandırma) Kavramı

Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre animasyon kelimesinin Türkçe karşılığı canlandırma olarak karşımıza çıkar. TDK'ya göre canlandırma kelimesinin ise altı ayrı anlamı bulunmakla beraber “tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi; animasyon” tanımı bu araştırmanın konusu ile en yakın olan tanımdır ([http 1](http://1)). Nijat Özön ise animasyonu tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere, gösterim sırasında devinim duygusu verecek şekilde düzenleme veya filme aktarma işi olarak tanımlar (Özön, 2000:133).

Animasyon kelimesinin etimolojik olarak kökeni ise Latince “hayat vermek” anlamına gelen animare sözcüğüne dayanmaktadır (Wells, 1998:10). Animate, animated, animation gibi yakın anlamlara gelen İngilizce kelimeler, Türkçe canlandırma sözcüğüne karşılık gelir ve hareketi bulunmayan görüntülerin hareket hissi verilerek arka arkaya getirilmesi anlamına gelmektedir.

Selçuk Hünerli'ye göre canlandırma, gerçekte devinimi bulunmayan çizimlerin devinimliymiş gibi gösterilmesi sürecidir. Canlandırma sineması ise mevcut devinimli görüntülerin belirli kurallar çerçevesinde sinematografi ile birleştirilmesine denilmektedir. Çizgi film, animasyon ve benzeri devinim hissi uyandıran görüntülerin tümü canlandırma kavramının içinde değerlendirilmelidir (Hünerli, 2000:16). Seçil Büker ise animasyonu; bir an için görmüş

olduğumuz görüntünün hemen ardından gelen bir diğer görüntü belleğimizde devinim hissi uyandıran bir his bırakır şeklinde açıklar (Büker ve Onaran, 1985:41).

Çeşitli kaynaklarda animasyon veya Türkçe karşılığı olan canlandırma yerine farklı terimlerin de kullanıldığı görülmektedir. Büyük Larousse Ansiklopedisi'nde canlandırma veya animasyon maddesi bulunmaz. Bunun yerine "çizgi film" maddesi yer almaktadır (Benk, 1993:474). Cumhuriyet Ansiklopedisi'nde ise "canlı resimler" maddesi karşımıza çıkar (Arkin, 1969:844). Özge Samancı ise çizgi film kavramını canlandırma sinemasının belirli bir bölümünden oluşan ve temel olarak çizgiler ile üretilen iki boyuta sahip canlandırma filmleri olarak tanımlar (Samancı, 2004:xii). Animasyon terimine karşılık kullanılan canlandırma, canlı resimler, canlı çizgiler ve çizgi film gibi sözcükler animasyon alanında kavram karmaşasına sebebiyet vermektedir. Bu çalışmada kavram karmaşası oluşturmaması adına sadece animasyon terimi kullanılacaktır.

Devinimli görüntü oluşturma ile ilgili bilinen ilk çizimler mağara duvarlarına hareketliymiş gibi çizilen dört ayaklı hayvan figürlerinden oluşmaktadır. Söz konusu çizimlere İspanya'daki Altamira mağarasında rastlanılmıştır. Yapılan ölçümler neticesinde çizimlerin 30 bin yıl önceye ait olduğu tespit edilmiştir (Solomon ve Stork, 1983:9-10). Adnan Tepecik'e göre bu çizimler insanoğlunun sanat olarak ürettiği ilk eserlerdir. Bu çizimlerden yola çıkarak çevre, insan ve hayvan ilişkilerine dair çıkarımlar yapılabilir. Her ne kadar arkeoloji bilimi mağara resimlerini birer sanat eseri olarak değil de ilk iletişim örnekleri olarak görse de Tepecik'e göre bu çalışmalar grafik tasarımın ilk eserleri olarak yorumlanmıştır (Tepecik, 2002:18).

Devinimli hareketin elde edilebilmesi için zaman içinde birçok optik cihaz üretilmiştir. Bu cihazların hemen hepsi görüntünün devinimli görünebilmesi için çizimleri hızlı biçimde döndüren mekanizmalardan oluşmaktadır. 1800'lü yıllarında başında üretilen Thaumatrope bu cihazların ilki olarak bilinir. Ortada dönen bir disk ve diskin her iki tarafında gerilmiş iplerden oluşan Thaumatrope sayesinde görüntü devinimli bir biçimde görülebilmekteydi (Parkinson, 1995:7-22). 1832 yılına gelindiğinde Joseph Plateau tarafından Phenakistoscope adı verilen bir başka optik cihaz üretilir. Üst üste duran ve birbirinden bağımsız biçimde hareket eden diskler yardımı ile hareketli görüntü elde edilebilmekteydi (Williams, 2009:13). 1867 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde, orijinal adıyla Zoetrope olarak da bilinen yeni bir oyuncak tasarlandı. Bu cihaz,

ardışık çizimlerin hızlı bir şekilde bir silindir içinde döndürülmesiyle çalışmaktaydı. İçinde yarıklar bulunan silindirin içine fotoğraflar veya çizimler yerleştirilir ve bu düzenek hızla döndürülerek hareketli görüntüler oluşturulurdu (Cavalier, 2011:401).

1877 yılında Charles Emile Reynaud, ortasında aynalar bulunan hareketli bir cihaz geliştirir. Bu cihazın adı Praxinoscope'dur. Praxinoscope, temel olarak Zoetrope'un geliştirilmiş bir versiyonuydu ve Zoetrop'un ortasına aynalar eklenerek tasarlanmıştı. Praxinoscope'un, Zoetrope'a göre önemli farkı ise görüntülerin boşluklar üzerinden değil cihazın ortasında bulunan aynalar aracılığıyla yansıtılarak gösterilmesi idi (Furniss, 2008:127). Reynaud takip eden yıllarda optik cihazlar üzerinde ışık ve mercek kullanarak yeni geliştirmeler yaptı ve 1892 yılında Işıklı Pantomimler adını verdiği eserini doğrudan şeffaf filmler üzerine çizerek ritmik bir biçimde beyaz perdeye yansıttı (Pikkov, 2010:16). Tarihçiler tarafından ilk animasyon film olarak kabul edilmese de Reynaud animasyon alanının gerçek öncülerinden biri sayılmaktadır.

2.1. Animasyonun 12 Prensibi

Animasyon sanatçıları yıllar içinde çizimlerini fizik kurallarına uygun ve gerçeklikten kopuk olmadan ilgi çekici biçimde çizebilmek için çeşitli yöntemler geliştirmişlerdir. Birbirinden bağımsız animasyon şirketleri tarafından on yıllar içinde deneyimlenerek ortaya çıkan bu yöntemler Disney'in "Dokuz Yaşlı Adam" ekibi içinde bulunan Ollie Johnston ve Frank Thomas isimli iki animasyon sanatçısı tarafından 1981 yılında The Illusion of Life: Disney Animation isimli kitapta yayımlandı. "Dokuz Yaşlı Adam" ekibi, şirketin kurucusu olan Walter Elias Disney tarafından oluşturulmuş bir ekipti ve Walt Disney stüdyolarında çalışan en deneyimli dokuz tasarımcıdan oluşmaktaydı ([http 2](http://2)).

Animasyonun 12 prensibi sırası ile aşağıdaki gibidir (Thomas ve Johnston, 1981:47-71).

Sıkıştırma ve Uzatma (Squash and Stretch): Bu ilke, hareketi ve ağırlığı aktarmak için bir nesnenin veya karakterin şeklini değiştirme ile ilgilidir. Bir cisim hareket halindeyken veya baskı altındayken geçici olarak deforme olabilir veya esneyebilir. Bu durum animasyona gerçekçilik hissi ve görünümü katar.

Hazırlanma (Anticipation): Bir karakterin veya nesnenin önce ters yönde daha küçük bir eylem gerçekleştirmesini sağlayarak izleyiciyi büyük bir eyleme hazırlamak için kullanılan prensiptir. Hareketleri daha gerçekçi ve anlamlandırılabilir hale getirmeye yardımcı olur.

Sahneleme (Staging): Bir fikrin veya eylemin izleyiciye net bir şekilde sunulması anlamına gelir. Doğru sahneleme izleyicinin dikkatini bir sahnedeki en önemli unsurlara yönlendirir ve hikâyenin etkili bir şekilde aktarılmasını sağlar.

Doğrudan İlerleyen Hareket ve Pozdan Poza (Straight Ahead and Pose to Pose): Bu prensip animasyon için iki farklı yaklaşımı içerir. Düz ilerleyen animasyon, karelerin sürekli bir sırayla birbiri ardına oluşturulmasını içerir ve spontane, akıcı harekete izin verir. Pozdan poza animasyon, animasyonun belirli noktalarında ana kareler oluşturmayı ve ardından ara kareleri doldurmayı içermektedir.

Takip Eden ve Binişik Eylem (Follow Through and Overlapping Action): Ana eylem durduktan sonra bir karakterin veya nesnenin farklı bölümlerinin nasıl hareket etmeye devam edebileceğiyle ilgilidir. Var olan hareketin devamıdır ve örtüşen eylem aynı nesne veya karakterin farklı parçalarının sıralı hareketini içerir.

Yavaşlama ve Hızlanma (Slow In & Slow Out): Gerçek dünyadaki hareketler atalet denilen bir fizik kuralı çerçevesinde harekete veya hareketsizliğe mukavemet gösterirler. Hareketler aniden başlamaz veya durmaz. Bunun yerine kademeli olarak hızlanır ve yavaşlarlar. Bu ilke, hareketlerin daha doğal görünmesini sağlamak için animasyonun kademeli olarak hızlanması ve yavaşlaması gerektiğini öne sürer.

Hareket Eksenleri (Arcs): Bir nesne salınırken veya bir sarkaç gibi doğal hareketlerini devam ettirirken kavisli yolları takip eder. Bu yollar genellikle yay biçimindedir. Animasyon sanatçıları bu prensibi daha yumuşak ve daha gerçekçi hareketler elde edebilmek için kullanırlar.

İkincil Hareket (Secondary Action): İkincil eylemler, birincil eylemi tamamlayan ek hareketlerdir. Bu hareketler karakterin duygularını, düşüncelerini veya tepkilerini yansıtarak animasyona derinlik ve karmaşıklık katarlar.

Zamanlama (Timing): Bu ilke, hareket hızının hassas bir şekilde kontrol edilmesi ile ilgilidir. Bir sahnenin ağırlığını, gücünü ve ruh halini aktarmaya yardımcı olur. Yavaş veya hızlı zamanlama, izleyicinin bir eylemi algılamasını önemli ölçüde etkiler. Bir hareket hızlıysa az kare içermeli yavaş ise çok kare ile çizilmelidir.

Abartma (Exaggeration): Animasyon sanatçıları eylem ve ifadeleri daha net ve eğlenceli hale getirmek için gerçekliğin sınırlarını zorlarlar. Abartma ilkesi ile duygu ve fikirlerin daha etkili şekilde aktarılması amaçlanmıştır.

Katı Çizim (Solid Drawing): Bu ilke, animatörlerin çizim yetenekleri ile doğrudan ilgili olan bir ilkedir. İki boyutlu ortamda üç boyutlu forma sahip karakter ve nesnelere tasarlamak, çizimlere denge, ışık, ağırlık ve anatomi gibi detaylar eklemek bu ilke ile ilişkilidir.

Çekicilik (Appeal): Bu prensip, karakter ve nesnelere güzel görünmeleri ve sevimli durmaları ile ilgilidir. Çizilen formların izleyiciyi içine çekmesi ve hikâyeye duygusal anlamda bağlanmalarını sağlamak ile ilgili bir prensiptir.

Yukarıda detayları verilen söz konusu 12 prensip on yıllar içinde elde edilen deneyimler sonucu ortaya çıkmıştır (Thomas ve Johnston, 1981:47-71). Her ne kadar bu ilkeler geleneksel animasyon tasarımı için ortaya atılmış olsa da günümüz bilgisayar teknolojileri ile üretilen dijital animasyonlarda da aynı ilkeler geçerlidir ve kullanılması durumunda etkileyici animasyonlar üretilebilmektedir.

3. Book Revue Filmi

Book Revue renkli bir kısa filmidir.¹ 1946 yılında Warner Bros. Cartoons tarafından Looney Tunes animasyon serisi içinde yayınlanmıştır. Film 7 dakika uzunluğundadır ve ilk gösterimi Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılmıştır (http 3). Yönetmenliği Robert Clampett tarafından yapılan animasyon filmin senaryosu Warren Foster tarafından yazılmıştır. Müzikal içeriğe sahip bir animasyon film olan Book Revue'nun müzikleri Carl William Stalling tarafından bestelenmiştir.

¹ Kısa film: TDK, Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü kısa film terimini "sinema uzunluğu ülkeden ülkeye, genellikle 35 mm'lik filmlerde bir ile üç makara (300-1.000 m) arasında değişen, çok kısa film ile orta uzunlukta film arasında yer alan film" olarak tanımlamıştır (http 4).

Filmde diyalog sahnesi oldukça azdır ve var olan diyaloglar İngilizce'dir (Beck ve Friedwald, 1989: 164).

Looney Tunes karakterleri arasında yer alan Duffy Duck karakteri filmde ana karakter olarak izleyicinin karşısına çıkar. Müzikal bir animasyon film olan Book Revue genel olarak Duffy Duck isimli kahramanın kitap karakterleri ve sanat eserleri ile etkileşime geçmesini konu alır.

3.1. Amaç

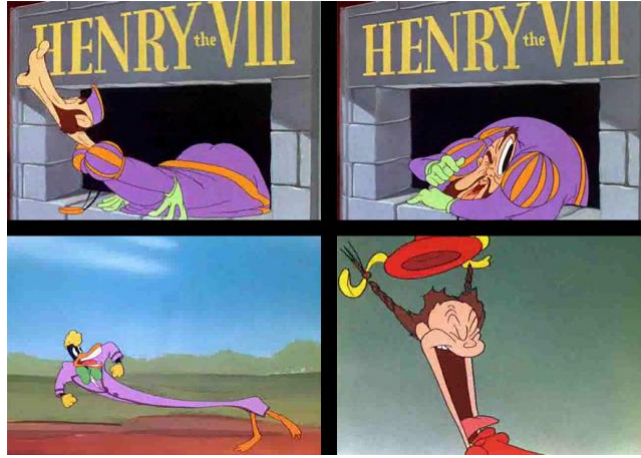
Warner Bros. Cartoons tarafından 1946 yılında üretilmiş olan Book Revue isimli eserin, animasyonun 12 prensibi kapsamında sinematografik açıdan çözümlenmesi çalışmanın içeriğini oluşturmaktadır. Animasyonun 12 ilkesi özelinde yapılan bu araştırma ile animasyon alanında Türkçe literatüre katkı sağlanması da çalışmanın amaçları arasında yer almaktadır.

3.2. Yöntem ve Sınırlılıklar

Çalışmada analiz edilecek olan Book Revue isimli eser Ollie Johnston ve Frank Thomas tarafından ortaya konulan animasyonun 12 prensibi bağlamında sinematografik açıdan çözümlenecektir. Her bir prensip için ilgili filmde dört sahne seçilecek olup bu sahneler üzerinden çözümlenecektir. Animasyon filmin temin edilmesinde legal olarak filmin paylaşıldığı Big Cartoon Database isimli web sitesi kullanılacaktır (http 5). Book Revue filmi sinematografik açıdan animasyonun 12 prensibi bağlamında incelenecek ve bu yöntemin dışına çıkmayacaktır. Kullanılan prensipler Türkçe olarak yazılacak olup orijinal isimleri de parantez içinde belirtilecektir.

3.3. Animasyon Filmin Çözümlenmesi

Book Revue animasyon filmi, sahneleme (staging) prensibine uygun düşecek şekilde başlar. Filmin başlangıcında görülen genel sahne ve sonrasında gösterilen kütüphane sahnesiyle izleyiciye söz konusu animasyon filmin kitaplar ile ilgili bir film olacağı fikri verilir. Çizgi filmin hemen her sahnesinde animasyonun 12 ilkesi ile belirli oranlarda uyuşan çizimler görülür.



Görsel 1. Sıkıştırma ve uzatma (squash and stretch) prensibine uygun sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Görsel 1'deki karelerde görüleceği üzere sıkıştırma ve uzatma prensibi (squash and stretch) film içinde oldukça sık kullanılan bir yöntemdir. Henry the VIII karakterinin önce uzatılarak gergin biçimde resmedilmiş olması ve ardından korkarak sıkıştırılmış olması söz konusu sıkıştırma ve uzatma prensibine örnek olarak verilebilir. Görsel 1'de alt satırda yer alan çizimlerde de hareketleri izleyiciye daha etkin bir biçimde gösterebilmek için gene aynı ilke kullanılmıştır. Korkma, kaçma ve şaşırma içerikli sahnelerde karakterlerin önce elastik biçimde uzadığı daha sonra ise sıkıştığı görülmüştür. Bu belirli duygu durumları izleyicilere daha net bir biçimde aktarılmaya çalışılmıştır.



Görsel 2. Hazırlanma (anticipation) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Hazırlanma (anticipation) prensibi, karakterlerin bir hareketi yapmadan önce aksiyona geçme süreçlerini gösteren bir ilkedir. Görsel 2'de sol üst köşedeki resimde de görüleceği üzere kurt karakterinin balta ile ağaca vurmadan önce kendi gövdesi etrafında 360 derece dönmesi söz konusu hazırlanma ilkesine örnek olarak verilebilir. Ayrıca sağ üst köşede bulunan Duffy Duck'ın koşmadan önce kollarını kaldırarak gövdesini harekete hazır hale getirmesi ve sol alt köşede görülen öğrenci yurdundan atlayan kızların havada belirli saniye asılı kalması da gene bu ilkenin kullanıldığını göstermektedir. Hazırlanma ilkesi, Henry the VIII karakterinde de görüleceği üzere bir hareketin gerçekleşmesinden önce karakterin ön aksiyon alması ve esas aksiyona süratle geçmesi ile ilgilidir. Görsel 2'de sağ alt köşedeki Henry karakterinin önce gerilmesi daha sonra hızlıca fırlaması bu ilkenin kullanımına örnektir. Hazırlanma ilkesi genellikle sıkıştırma ve uzatma (squash and stretch) ilkesiyle birlikte kullanılmaktadır. Dolayısı ile Görsel 2'de görülen kareler aynı zamanda sıkıştırma ve uzatma ilkesine de uyar.



Görsel 3. Sahneleme (staging) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Animasyon filmlerde belirli bir olayı odaklayarak izleyiciye sunabilmek için çeşitli kamera açıları kullanılır. Söz konusu kamera açıları ile aksiyonlar daha net biçimde gösterilmektedir. Kamera açıları kullanılarak aksiyonun odaklanması ile ilgili prensip, sahneleme (staging) prensibidir. Görsel 3'te ilgili sahneler ve odaklandıkları aksiyonlar görülmektedir. Sol üst köşede görülen üstten bakış sahnesinde, odak noktası aksiyona müdahale eden bir polis koludur. Polisin suçluyu yakalama durumu sahneleme ilkesiyle gösterilmiştir. Diğer sahnelerde de benzer durumlar görülmektedir. Kırmızı başlıklı kızın kitap üzerinde koştuğu sahne ile Duffy Duck

karakterinin dans ettiği sahnede de benzer bir durum vardır. Görsel 3'te sol alt köşedeki Duffy Duck karakterinin dansını izleyicilere detaylı biçimde gösterebilmek adına sahne arkasında bulunan renk kırmızıya dönüştürülerek sunulmuş ve bu şekilde sahneleme ilkesi kullanılmıştır.



Görsel 4. Doğrudan ilerleyen hareket (straight ahead) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Book Revue animasyon filminde en az kullanılan ilke, doğrudan ilerleyen hareket (straight ahead) ilkesidir. Söz konusu ilke genellikle düz yürüme veya zıplama gibi hareketlerde kullanılmaktadır. Bu ilke, kareleri tek tek çizerek üretmek yerine anahtar kareler çizip araları doldurma esasına dayanır. Görsel 4'te görüleceği üzere bu ilkeye en çok uyan sahneler sabit hareketlerin bulunduğu sahnelerdir. Tekerlekli sandalyede bulunan karakterin belirli bir hızda götürülmesi, Duffy Duck karakteri ile orman kurdunun zıplayarak birbirlerini kovaladıkları sahnelerin bu ilkeyle uyumlu olduğu düşünülmüştür. Söz konusu ilkenin doğrudan el çizimi ile ilgili bir ilke olması sebebi ve herhangi bir akademik kaynakta filmin yapım sürecine dair bilgiye rastlanılmaması sebebi ile bu ilkenin kullanımına dair kesin bir ifade kullanmak mümkün olamamıştır.



Görsel 5. Takip eden ve binmiş eylem (follow through and overlapping action) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Filmde, takip eden ve binmiş eylem (follow through and overlapping action) ilkesine uygun oldukça fazla sahne bulunmaktadır. Görsel 5'te bu ilkeyle uyumlu biçimde çizilmiş sahneler görülmektedir. Üst üste gelen hareket prensibi bir aksiyonun bitimini takip eden ikinci bir hareketin devamı ile ilgilidir. Görsel 5'teki üst karelerde görülen yargıcın el ve kol hareketlerinden sonra kıyafeti ile saçlarının harekete devam etmesi bu prensibin kullanıldığını gösterir. Ayrıca alt karelerde bulunan kadının arkaya düştükten sonra eteğinin hala havada kalması ve dalgalanarak yavaşça düşmesi de gene söz konusu ilke ile ilişkilidir. Takip eden ve binmiş eylem prensibinin kullanıldığı sahnelerde sıkıştırma ve uzatma (squash and stretch) ilkesi ile hareket eksenleri (arcs) ilkelerinin de birlikte kullanılmış olduğu görülmektedir.



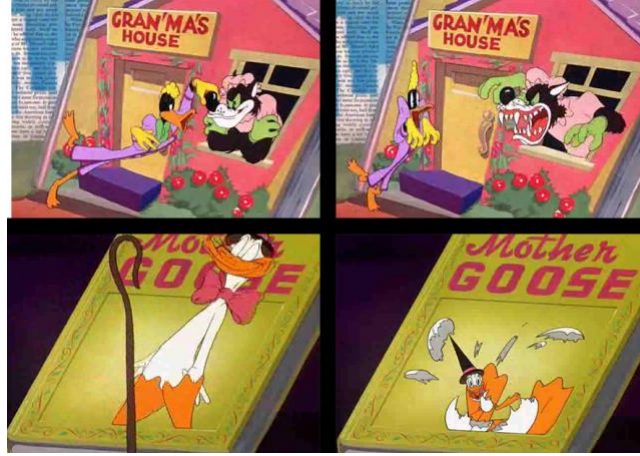
Görsel 6. Yavaşlama ve hızlanma (slow in & slow out) prensibine uygun sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Yavaşlama ve hızlanma (slow in & slow out) prensibi fizikteki atalet ilkesi ile ilgilidir. Bir nesne duruyorsa durmaya, hareket ediyorsa da hareketine devam eder. Aksi durumlara mukavemet gösterilmesi, yavaşlama ve hızlanma prensibi ile ilgilidir. Bir arabanın frene basması ve kademeli biçimde yavaşlaması bu duruma fiziksel bir örnektir. Görsel 6'da görülen karelerde polis arabasının belirli bir sürat içinde hareket ederken frene basması, hemen yanındaki sahnede görülen kırmızı noktaların bir süre havada asılı kaldıktan sonra aşağıya düşmesi söz konusu ilke ile ilişkili sahneler olarak karşımıza çıkar. Görsel 6'da yer alan alttaki karelerde de benzer bir durum görülmektedir. Duffy Duck karakterinin hızlı biçimde hareket ettiği sahnede de kademeli yavaşlama görülmektedir. Aldrich Family yazan karede de oğluna dayak atan kadının kolunun yavaşlayarak durması gene bu prensibe uygun düşen bir örnektir.



Görsel 7. Hareket eksenleri (arcs) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Hareket eksenleri (arcs) ilkesi, hareketlerin belirli açılarda yol alması prensibine dayanır. Bu prensibe göre aksiyona geçen tüm hareketler belirli yay hareketleri veya doğrultuları takip etmelidir. Görsel 7'de görülen enstrümanların hareketleri ile sol üst köşede yer alan saatin alt sarkacı bu ilkeye uygun olarak üretilmiştir.



Görsel 8. İkincil hareket (secondary action) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filminden alınmıştır).

İkincil hareket (secondary action) prensibine göre sahnenin temel hareketini vurgulayarak karakterlere ve nesnelere ek bir boyut eklenebilir. Örneğin bir kişinin sokakta yürürken kollarını sallaması gibi küçük detaylar animasyonlara canlılık katar ve daha gerçekçi bir görünüm sağlar. Ana hareketten sapmadan ve dikkati dağıtmadan ilk hareketin etkisini arttırabilmek için üretilen ikincil hareketler animasyonlarda daha güçlü bir anlatım etkisi sağlarlar. İkincil hareket prensibi sıklıkla takip eden ve binişik eylem (follow through and overlapping action) ilkesi ile karıştırılmaktadır. Ancak buradaki temel fark sadece fiziksel olarak bir hareketin devamlılığı değil hareket sonrası ilk hareketi destekleyen ikinci bir hareketin ortaya çıkmasıdır. Görsel 8'deki üst karelerde görüleceği üzere Duffy Duck, kurdun burnuna dokunur ve hemen ardından kurt aksiyona geçer. Bu sahneler söz konusu prensibe örnek olarak verilebilir. Alttaki karelere de bakılacak olursa beyaz ördeğin bayılması ve hemen ardından yumurtasından çıkan yavrunun da annesi gibi bayılarak yere düşmesi bu ilkenin ilgili sahnede kullanıldığını göstermektedir.



Görsel 9. Zamanlama (timing) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filmde alınmıştır).

Fizik kurallarında olduğu gibi animasyon üretiminde de zamanlama oldukça kritik öneme sahiptir. Zamanlama (timing) prensibi düzgün bir biçimde uygulanırsa elde edilen görüntüler fizik kurallarına uygun bir biçimde görünür. Nesnelerin ağırlıkları ve boyutları, etraflarındaki diğer nesnelere oranlı olmalıdır. Hafif bir nesnenin hızlı hareket etmesi veya ağır olan bir karakterin fiziksel olarak yavaş tepki vermesi de bu ilke ile ilgilidir. Animasyonlarda zamanlama ilkesini doğru kullanabilmek için çizilen kare sayısının da doğru orantılı olması gerekir. Hareket ne kadar yavaşsa o kadar fazla kare çizilmesi gerekmektedir. Aksi durumda da az kare çizerek nesneye sürat hissi verilebilir. Görsel 9'da görüleceği üzere hızlı hareket eden tüm nesnelere az sayıda kare, aynı görselin sağ alt köşesinde yer alan düşme sahnesi gibi yavaşça süzülerek düşme sahnelerinde ise hareketin yavaşlığını gösterebilmek adına daha fazla kare kullanılmıştır.



Görsel 10. Abartma (exaggeration) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Abartma (exaggeration) ilkesi Disney sanatçıları tarafından sıklıkla kullanılan bir ilkedir. Animasyonun 12 prensibi içinde gerçekliği referans almayan tek ilke abartma ilkesidir. Disney sanatçıları, abartının da gerçeğe bir noktada bağlı kalması gerektiğine inanırlar. Abartma ilkesini kullanarak karakterlerin belirli özelliklerini vurgulama ve maceralarını da görsel olarak daha etkileyici kılmaya çalışırlar. Görsel 10'da abartma ilkesinin kullanıldığı çeşitli sahneler görülmektedir. Duffy Duck karakterinin kocaman bir göze dönüşerek şaşkınlığını ve korkusunu göstermesi bu duruma bir örnektir. Gene Görsel 10'da görülen büyük burna sahip adamın burnu ile karakteri düşürmesi de abartı ilkesinin kullanımına örnek olarak verilebilir.



Görsel 11. Katı çizim (solid drawing) prensibine uygun olarak üretilmiş sahnele (kareler filminden alınmıştır).

Animasyon çiziminde kullanılan hacmi doğru ve orantılı bir biçimde yakalamak özellikle geleneksel animasyonda uygulanması en zor olan ilkelerden biridir. İki boyutlu çizimlerde üç

boyut etkisi elde edebilmek için perspektiften yararlanmak gerekmektedir. Katı çizim (solid drawing) prensibi, animatörlerin doğrudan çizim yetenekleri ile ilgilidir. Söz konusu çizimlerin animatör tarafından ne denli sağlam ve düzgün çizildiği bu prensibin içeriğini özetler. Görsel 11'deki örneklerin bu ilke doğrultusunda çizilmiş sahneler olduğu söylenebilir. Karakterler her ne kadar iki boyutlu olsalar da ayrıtlarının bulunması veya perspektif kullanılarak derinlik hissi verilmesi sebebi ile çizimlerin detaylı ve gerçekçi çizildiği görülmektedir.



Görsel 12. Çekicilik (appeal) prensibine uygun olarak üretilmiş sahneler (kareler filminden alınmıştır).

Animasyonun 12 prensibi içinde sonuncu ilke olan çekicilik (appeal) ilkesi çizimlerin çekici görünmesi ile ilgilidir. Animasyon sanatçıları ürettikleri karakterlere çekici görünüm katacak şekilde çizerler. Bu yöntemle çizimlerin konuyu daha etkili anlatacağı düşünülmektedir. Karakter, şirin bir ördek yavrusu olabileceği gibi dehşet verici bir canavar da olabilir. Her iki durumda da çizime çekici bir görünüm katmak hikâyeyi etkin biçimde anlatma konusunda önemli bir adım olacaktır. Karakterin tatlı ve şirin bir görünüme sahip olması için oval yüz hatları seçilebilir. Kahraman karakterlerde ise genellikle güçlü bir görünüm vereceği için simetrik ve keskin yüz hatları tercih edilmektedir. Görsel 12'de görüleceği üzere karakter çizimlerinde gizemli ve şirin görünme gibi detaylar mevcuttur. Her karakteri kendi rolü özelinde çizme gerekliliği çekicilik ilkesi ile ilişkilidir ve Book Revue animasyon filminde de bu ilkenin uygulanmış olduğu görülmektedir.

4. Sonuç

Gerçekte hareketi bulunmayan görüntülerin devinim hissi verecek şekilde üretilmesi sürecine animasyon denilmektedir. Animasyonun Türkçe karşılığı canlandırmadır. Canlandırma, çizgi film, canlı çizgiler, canlı resimler gibi farklı sözcüklerin tümü animasyon terimine karşılık olarak kullanılmaktadır. Bu araştırma ile ilgili terimler arasında kavram kargaşası olduğu görülmüştür.

Animasyon sinemasının ortaya çıktığı 1906 yılından günümüze animasyon sanatçıları hareketli görüntüyü etkili biçimde üretebilmek adına çeşitli yöntemler denemişlerdir. On yıllar içinde deneyimlenerek ortaya çıkan animasyon üretim yöntemleri 1981 yılında The Illusion of Life: Disney Animation isimli kitapta “animasyonun 12 prensibi” ismi ile yayımlanmıştır. Söz konusu kitabı yazan kişiler Disney’in “Dokuz Yaşlı Adam” ekibinde bulunan Ollie Johnston ve Frank Thomas isimli sanatçılardır.

Bu makalede animasyonun 12 ilkesi kapsamında Warner Bros. Cartoons tarafından 1946 yılında yayımlanan Book Revue isimli kısa çevrim animasyon filmi sinematografik açıdan çözümlenmiştir. Book Revue isimli animasyon filmde, doğrudan ilerleyen hareket (straight ahead) isimli prensibin Disney animasyonlarına oranla daha az kullanıldığı gözlemlenmiştir. Abartma (exaggeration) ilkesi ile sıkıştırma ve uzatma (squash and stretch) ilkelerinin bazı sahnelerde birbirleri yerine kullanıldığı da görülmüştür. Walt Disney animasyonlarında bu duruma az da olsa rastlanılmaktadır ancak Book Revue kısa animasyon filminde bu duruma sıklıkla rastlanmıştır. Disney animasyonlarında bulunan ancak Warner Bros. Cartoons tarafından aynı biçimde uygulanmayan bir diğer ilke de çekicilik (appeal) ilkesidir. Disney karakterleri daha bebeksi yüze sahipken Book Revue filminde yer alan karakterlerde söz konusu ilkenin aynı şekilde uygulanmadığı görülmüştür. Karakter çizimlerinde bulunan detaylar da gene aynı yıllarda üretilen Disney animasyon karakterlerine kıyasla daha fazladır.

Sonuç olarak Warner Bros. Cartoons tarafından 1946 yılında üretilmiş olan Book Revue isimli kısa film, animasyonun 12 prensibi açısından sinematografik olarak çözümlenmiş ve Türkçe akademik literatüre katkı sağlaması amaçlanmıştır. Animasyonun 12 ilkesi her ne kadar Walt Disney’de çalışan sanatçılar tarafından 1981 yılında yayımlanan “The Illusion of Life: Disney

Animation” isimli kitapta duyurulmuş olsa da ilgili prensiplerin birbirlerine rakip olan animasyon firmaları tarafından da kullanıldığı bilinmekteydi ve araştırma sürecinde de bu durumu destekler nitelikte sonuca ulaşılmıştır.

Kaynakça

- Arkin, R. G. (1969). “Canlı Resimler”, *Cumhuriyet Ansiklopedisi*, İstanbul: Arkin Kitabevi, Cilt 3, s.844.
- Beck, J. ve Friedwald, W. (1989). *Looney Tunes and Merrie Melodies: A Complete Illustrated Guide to the Warner Bros. Cartoons*. New York: Henry Holt and Co.
- Benk, A. (1993). “Çizgi Film”, *Büyük Larousse: Sözlük ve Ansiklopedisi*, İstanbul: Milliyet Yayıncılık, Cilt 17, s.474.
- Büker, S. ve Onaran, O. (1985). *Sinema Kuramları*, Ankara: Dost Yayınevi.
- Cavalier, S. (2011). *The World History of Animation*, Los Angeles: University of California Press.
- Furniss, M. (2008). *The Animation Bible*, Londra: Laurence King Publishing.
- Hünerli, S. (2000). *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.
- Özon, N. (2000). *Sinema Televizyon Video Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*, İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Parkinson, D. (1995). *History of Film*, New York: Thames&Hudson.
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallin: Estonian Academy of Arts.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Ölenemez Yükselişi*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Shamus, C. (1988). *Animation from Script to Screen*, New York: St. Martin’s Press.
- Solomon, C. ve Stork, R. (1983). *The Complete Kodak Animation Book*, New York: Eastman Kodak Co.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar Tarih – Tasarım – Teknoloji*, Ankara: Detay Yayınları.
- Thomas, F., ve Johnston O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York: Abbeville Publishing.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*, New York: Roulledge.
- Williams, R. (2009). *The Animator’s Survival Kit*, Londra: Faber&Faber

İnternet Kaynakları

http 1: "Canlandırma", TDK – Güncel Türkçe Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi:01.09.2023.

http 2: "Animasyonun 12 İlkesini Anlama", <https://bit.ly/3Q3qxfW>, Erişim tarihi: 24.09.2023.

http 3: "Book Revue", <https://www.imdb.com/title/tt0038373/>, Erişim tarihi: 22.09.2023.

http 4: "Kısa Film", TDK - Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü, <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 13.11.2023.

http 5: "The Big Cartoon Database", <https://www.bcdb.com/cartoon-video/4273-Book-Revue>, Erişim tarihi: 20.08.2023.