

CANLANDIRMALARDA: MİZAH, ANATOMİK YAPI VE KARAKTER TASARIMI

Yrd. Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN*

Öz

Canlandırma ortamı kendine özgü yapısı ile diğer yaratı alanlarından farklılaşmaktadır. Bu farklılaşma en çok mizaha ulaşmak adına kolaylıklar sağlamaktadır. Yoktan var eden, varolanı yok eden, yerçekimi ve fizik kurallarını ihlal eden canlandırma ortamı, yaratıcısına sınırsız olanaklar sağlamakta, komik olana ulaşmak biraz daha kolaylaşmaktadır. Karakter tasarımı komik olana ulaşmak adına oldukça önemli bir yere sahiptir. “Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı” başlıklı bu çalışmada karakter tasarımı çizgi filmdeki karakter tipolojisi, karakter komedideki karakter tipolojisi teorisi ve psikanalizdeki insan karakterinin ana prensiplerini betimleme teorisi başlıkları altında önemli canlandırma karakterleri üzerinden incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Mizah, Canlandırma, Karakter Tasarımı

Humor, Anatomy and Character Design In Animations

Abstract

Due to its unique structure, animation world differs from other creation fields. Such differentiation provides many facilities particularly in terms of creating humorous works. Animation world –which wipes off existing stuff, which makes something out of nothing and which violates gravity and physical laws- provides its creator with unlimited opportunities and makes it easier to achieve “what is humorous”. Character design is of great importance in terms of achieving “what is humorous”. This study named “Humor, Anatomy and Character Design in Animations” was developed to analyze important animation characters under the titles of “the theory of character typology in cartoons”, “the theory of character

* Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Programı
armagangokce@hotmail.com

typology in comedies” and “the theory of defining the main principles of the human character in psychoanalysis”.

Key Words: Humor, Animation, Character Design

GİRİŞ

Canlandırmalarda karakter tasarımının mizahı elde etme konusunda oldukça önemli bir yeri vardır. Canlandırmalarda karşılaşılan tipler doğada yokmuş gibi düşünülse de, aslında bütün canlandırma kahramanları doğada var olan canlılardan türetilmiştir. Ayrıntılı bir biçimde incelendiğinde bu tiplerin, insan, hayvan ve cansız objelerin bir çeşit birleşimi olduğu anlaşılabilir. Bazen de bir birleşim söz konusu olmaz. Sadece insan ya da sadece hayvan doğada sahip olduğu biçiminin biraz deformasyona uğratarak karikatürleştirilmesi ile kullanılabilir. Karakter tasarımı yapılırken, ele alınan canlının fiziksel özellikleri ayrıntılı bir biçimde incelenmelidir. Bu tür bir inceleme hem biçim hem de hareket için oldukça gereklidir. Karakter oluşturulurken, ele alınan canlının bir iskelet ve iskeleti saran bir kas yapısına sahip olduğu göz ardı edilmemelidir. Hareket söz konusu olduğunda ise, analizi yapılan canlının bir ağırlık merkezinin olduğu bilinmeli ve hareket yer çekimi düşünülerek tasarlanmalıdır. Bu konuda Dedeal'ın önerisi şöyledir: "Yapılacak en kestirme iş eylemin hangi kas grubunda hangi kasılmaya sebep olacağını ve bu kasılmanın mimiklerde yol açacağı deformasyonu araştırmaktır" (Dedeal, 1999, s.157). Karakter tasarımında hislerin doğru bir biçimde ifade edilebilmesi için doğada var olan canlıların kas yapısı ve mimik hareketleri ayrıntılı bir biçimde incelenerek analizinin yapılması gereklidir.

Canlandırma tarihinin ilk yıllarında oluşturulan karakterler incelendiğinde dönemin öncü sanatçılarından Emile Cohl, Max Fleischer ve Winsor McCay'ın karakterleri dikkati çekmektedir. İlk yıllarda yalın çizgilerden ve geometrik biçimlerden oluşan çöp adam formunda karakterler tasarlanmıştır. Canlandırmanın bir çeşit ilüzyon olarak algılandığı ilk yıllarda, sirk ortamının yansıtıldığı ve palyaço formunda karakterlerin tasarlandığı görülmektedir. Cohl'ün 1908 yılında gerçekleştirdiği Fantasmagorie isimli canlandırmasında oluşturduğu palyaço karakteri daire, üçgen gibi geometrik biçimlerden oluşmaktadır (bkz. Görüntü 1).

İlk dönem canlandırmalarda oluşturulan karakterler izleyicinin tanıdığı canlı veya cansız varlıklarla ilişkilendirilmemiştir. İnsan ve hayvan karakterleri doğada var olduğu formuyla ve ayrı ayrı ele alınmış, bu iki canlının fiziksel olarak birleşiminden yeni ve farklı karakterler tasarlanmamıştır. Bu yaklaşım, Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi / The Story of a Mosquito (1912) isimli

canlandırması ile deęişmiştir (bkz. Görüntü 2). Sonraki yıllarda Winsor McCay'in bu yaklaşımı Disney Stüdyoları'nda doğan; Mickey, Donald, Pluto ve dięer pek çok tiptemenin 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 tiptemesi izleyicinin daha önce görmediğı bir biçimdir. Sinek ve insan öğelerinin birlikteliğı 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 'böceğı' '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 tiptemenin neden komik olduğunu anlamlandırmaya çalışır. Sivrisineğı, "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 3). Gertie tiplemesi, 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 diğeri 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).

Ülkesinden aldığı destekle canlandırma sektörünün yaklaşık 30 yıl tek hakimi olan Disney'in karakterleri incelendiğinde, biçimden harekete pek çok açıdan gerçekçi bir üslup dikkati çekmektedir. Disney doğada var olanı bire bir aktarma çabası içine girmiş, stüdyoda at, geyik, tavşan gibi hayvanlar beslenmiş, animatörler bu hayvanlara bakarak karakterlerini tasarlamışlardır. İnsan karakteri için dönemin ünlü film yıldızları kameraya alınmış, karakterler kamera çekimleri referans alınarak tasarlanmıştır. Disney'in gerçeklik saplantısı onun komiğe ulaşmasında en önemli engellerden biri haline gelmiştir. Deformasyon, abartı, biçimin dönüşüme uğratılması gibi mizahın en temel yaklaşımlarının uygulanmaması, Disney'in mizahtan bir adım uzaklaşmasına neden olmuştur.

Bir grup animatör Disney'den ayrılarak, Disney'in sektördeki egemenliğini yıkmak ve canlandırma sektöründe yer edinebilmek için yeni yapım evleri kurmuştur. Bu dönem canlandırma tarihine karşı çıkış ve yeniden yapılanma dönemi olarak geçmiştir. 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, 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. 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 4). 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, kıvrıkcık kolları, sırtmaları ve bütün cıvılamış özgürlüğüyle, rasgele ve öylesine çizilmiş çizgilere, Disney'in gelişmiş pürüzsüzlüğünün yansımaları olan çizgi filmlerdeki oval ve dolambaçlı formlardan daha fazla mizaha yakındır" (Durgnat 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).

Felix tiplemesi, hem Disney'den uzaklaşmayı ifade etmekte, hem de karakter tasarımının mizaha ulaşmadaki önemine vurgu yapmaktadır. Mesmer'in yarattığı Felix tiplemesi tek başına bir mizah öğesi olarak değerlendirilebilir. Felix, Felix in Hollywood canlandırmasında, bedeninin farklı objelere dönüşmesi ile başlı başına bir mizah öğesi olmuştur. Örneğin, bedeni kıvrılıp bükülüp bir el çantasına, kuyruğu da bir bastona dönüşebilmektedir. 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 olanak sağladı" (Maltin 1987: 24).

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

“- Gösteriyi yapan karakterle izleyici arasında göz teması yanılısamasının 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.

KARAKTER TASARIMINDA UZANTILARIN ÖNEMİ VE KULLANIMI

Karakter tasarımı yapılırken dikkat edilmesi gereken öğelerden biri karakterin sahip olduğu uzantılardır. Doğada her bir canlının farklı uzantısı vardır. Örneğin insanın uzantıları kol ve bacakları iken bir dinazorun uzantısı boynu, fareninki ise kuyruğudur. Bu uzantılar karakter tasarımında etkili bir ifadenin sağlanmasına yardımcı olabilir. Üstelik mizaha ulaşmada önemli bir araç olarak da düşünülebilir. Uzantıların karakter tasarımına sağladığı olanaklar şu biçimde sıralanabilir:

- "- Ek parçalarla bağlantıları sağlar,
- Diğer objelerle temasları sağlar,
- Ana kütlede mekandaki hareketlerini sağlar,
- Ana kütlede denge unsuru olarak kullanılır,

- Duyguların ifade edilmesinde mimiklerin en büyük yardımcısı olarak anlatımı güçlendirirler,
- Abartı için oldukça iyi malzemelerdir,
- Devamlılık için gerçek bir kurtarıcı görevi yapar,
- Algılamının yönlendirilmesini sağlar" (Dedeal, 1999, s.151).

“Uzantıların kullanımı açısından akbaba örneği incelenebilir” (Dedeal, 1999, s.119) (bkz. Görüntü 5). Akbaba karakterinin, ağırlık merkezi ve ana kütlesi gövdesidir, ayaklar ana kütlelerin parçası, boyun ve baş ise uzantıdır.

"Uzantı içinde ifade gücü gözler ve gagada yoğunlaşır ve boyun ifade gücünün zenginleşmesini sağlayan taşıyıcıdır. Boyun iletişimde ve harekette taşıyıcılık görevini sağlarken, esneyebilme yeteneğini kullanarak abartıya olanak tanır. Ana kütle bu esnemeye, denge sağlamak için küçük ölçeklerle katılmak zorundadır. Gaga ise aynı abartıya konuşma sırasında yapacağı form değişikliği ile katılır"(Dedeal, 1999, s.119).

Karakter tasarımında mizaha ulaşmanın en önemli yöntemlerinden biri ise yüzde abartılı mimik kullanımınıdır. İç dünyanın ifadesi, mimiklerin doğru bir biçimde incelenmesi ve canlandırma ortamında doğru bir biçimde yansıtılması ile mümkün olabilir. Yüzde hangi organın abartıya uygun bir yapıda olduğu bilinmelidir. Burun abartı için pek uygun bir organ değildir. Burunda abartı ancak ağzın yanlara doğru genişlemesi ile mümkün olabilir. Bunun dışında burunda çok fazla deformasyon yapılamaz. "Çene kemiğinin kafatası ile bağlantısı abartıda en iyi malzeme olarak karşımıza çıkar. Çeneyle yapılan abartıların iyi algılanabilmesi, dudakların doğru kullanılmasıyla mümkün olur" (Dedeal, 1999, s.152). Pek çok mizah içerikli canlandırma, mimiklerin yerinde ve doğru kullanımı ile mizahın daha etkili olmasını sağlamaktadır.

KARAKTER TASARIMINDA UYGULANAN ÖNEMLİ TEORİLER

Karakter tasarımında tiplerin rol ve işlevlerini belirlemede üç teoriden sözedilebilir. Bunlar:

- "- Çizgi filmdeki karakter tipolojisi,
- Karakter komedideki karakter tipolojisi teorisi,

- Psikanalizdeki insan karakterinin ana prensiplerini betimleme teorisi" (Wells, 2000, s.152) olarak sıralanabilir.

Çizgi Filmdeki Karakter Tipolojisi: Norman Klein bu teori için üç ana rolden bahseder. Bunlar: "Kontrol edici, aşırı tepkici ve baş belası" (Klein, 1993, s.38) olarak sıralanabilir. Bu rolleri açmak gerekirse, kontrol edici role sahip karakterler, "genellikle tahrip edilemez ve oldukça dayanıklı bir yapıdadır: acı hissedebilir ama hemen hemen hiç darbe almaz" (Klein, 1993, s.38). Aşırı tepkici role sahip karakterler, "abartılı komedideki düşen-adam gibi ahmaklara yönelir" (Klein, 1993, s.38). Baş belası rolüne sahip karakterler ise, "aşırı tepkiciyi rahatsız ederek çizgi filme başlar ve özellikle doğa üstü güçle düşünen bir karakter olduğundan, yararlıdır ve esprilerin devamlılığını sağlar" (Klein, 1993, s.38). Bu teoriyi canlandırma karakterleri üzerinden değerlendirmek gerekirse, "Bugs hareketleri kontrol ederken, Elmer kontrolü ele geçirmeye çalışır ve bu süreçte başına kötü şeyler gelir ve zarar görür, Daffy ise sürekli olarak Bugs ve Elmer arasındaki gerilime karşı ele avuca sığmaz bir biçimde dikkatleri üstüne çekmeye çalışır" (Wells, 2000, s.153). Ve bütün bu karakterlerin bir araya gelmesinden komik bir yapı elde edilir (bkz. Görüntü 6).

Karakter Komedideki Karakter Tipolojisi Teorisi: Jenkins'in , karakter komedideki karakter tipolojisi teorisinde üç sosyal tipten bahsedilebilir. Bunlar: "aldatılan, uyuz ve sahte" (Jenkins, 1992, s.232-4) olarak sıralanabilir. Jenkins Aldatılan'ı geleneksel düşünce modeli ile ilişkilendirir, Uyuz'u sosyal dengenin anında gelişebilen ve kişisel ifade yeteneğinin bireysel temsilcisi olarak, Sahte'yi kazanılmamış bir saygınlık isteyen tip olarak tanımlamıştır" (Jenkins, 1992, s.232-234).

Psikanalizdeki İnsan Karakterinin Ana Prensiplerini Betimleme Teorisi: Bu teori, canlandırma karakterlerini Freud'un super ego, ego ve id kavramları ile ilişkilendirmiştir. "Ego ve id" kavramı şu biçimde özetlenebilir:

"Güdülerle tatmine olan kör arayış, doğumla birlikte gelir ve id'in doğasını belirler, fakat görevi, durumları, gereksinimleri, dış dünyadaki tehlikeleri ve onların dikkate alınmasını kaydetmek olan egonun doğasıyla uyumlu değildir... Ego, id'den ayrılmış yeniden modellenmiş bir parçadan başka bir şey değildir ve dış dünyaya uygulanır; aynen süper ego da çocuğun ailesine olan sürekli bağımlılığının ve isteklerini kısıtlama ve sosyalleşmesine olan taleplerini ifade eder" (Freud, 1986, s.436).

Id, iç güdüsel dürtüler ve zevk kavramını ifade eder. "Kişilikteki içgüdüsel dürtüleri meydana getiren ilk güçlerin toplu adıdır" (Wells, 2000, s.154). Tex Avery'nin karakterlerini Id ile ilişkilendirmek mümkündür.

"Tex Avery'nin filmleri, esasen id'in gösterimidir ve bunlar da kişilikte diğer mekanizmalar tarafından kontrol edilmezler. Id kendi potansiyelini kullanmak ister ve bu potansiyel de zevk ilkesi olarak bilinir. Zevk ilkesi, fiziksel, duygusal ve psikolojik iştahı doyuran tam olarak nesnel bir güdüdür. Temel zorunluluktur ve onu bastırma girişimine direnir" (Wells, 2000, s.155).

Bu teoriye uyan kahramanlardan biri Bugs'dur (bkz. Resim 2). Bug's iç güdüsel dürtülere ve zevke olan düşkünlüğü ile bilinir. Bugs belli arzuların elde edilmesini başaran güdülere sahiptir. Bu arzular, kırgınlık, hayatta kalma içgüdüsel ve cinsel özgürlük olarak sıralanabilir. "Bugs her zaman geçici olarak memnundur, havucunu çiğneyerek açlığını giderir, stressiz ve sinirsiz dinlendirici bir hayatın tadını çıkarır. Bu durum bozulduğunda, onun hayat stilini temsil eden zevkin yarattığı memnuniyetle uyuşmayan "uygarlığa" direnir" (Wells, 2000, s.155).

Canlandırma karakterleri ile ilişkilendirilebilecek bir diğer kavram ise Ego'dur. "Ego, fiziksel enerjiyi engelleyen bir gerçekçilik prensibi olarak tanımlanabilir" (Wells, 2000, s.155). Ego "id ve süper ego arasındaki muhalif gerilimi dengeleyen fiziksel bir güdüdür" (Wells, 2000, s.155). Ego kavramı ile birlikte değerlendirilebilecek kahramanlardan biri Daffy dir. Daffy'nin Ego ile olan ilişkisini Wells şu sözlerle desteklemektedir.

"Daffy, güç, statü ve bütün yukarıdaki şeyleri başarma isteğiyle birlikte, zayıflık, engellemeler ve çılgınlıklar sonucu beliren gerilime sahiptir. Daffy'nin egosu gerçekten de kırılandır ve sürekli doğru şeyi yapmaya çabalar ama onu başarma olasılığından uzaktır. Daffy gerçekçi olmak için düşünmeye çalışır ama başına gelen talihsizlikler ve belirsizlikler karşısında verdiği akıl dışı cevapları yüzünden bir düzen tutturamaz" (Wells, 2000, s.155).

Süper ego kavramı da karakterler üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Süper Ego, "Mutlak denetimi, karmaşa ile uyumu ödüllendiren, suçu cezalandıran,

vicdanın bir türü gibi işlev gören" (Wells, 2000, s.155) bir kavramdır. Süper ego, id ve ego arasındaki belirsizliğe arabuluculuk eden bir düzenleyici işlevine sahiptir. Elmer Fudd, süper ego kavramının özelliklerini taşıyan bir karakterdir. Süper ego özellikleri taşıyan karakterlerde suç işledikten sonra bir vicdani hesaplaşma dikkati çeker. "Genellikle süper ego kuralları ihlal etme esnasında suça teşvik eder, Disney filmleri, yaptıklarından dolayı kendilerini kötü hisseden çizgi film karakterlerinin vicdani hesaplaşmalarıyla doludur" (Wells, 2000, s.155). Örneğin Pinokyo'daki Kriket Jimmy, Bambi'deki Thumper gibi.

SONUÇ

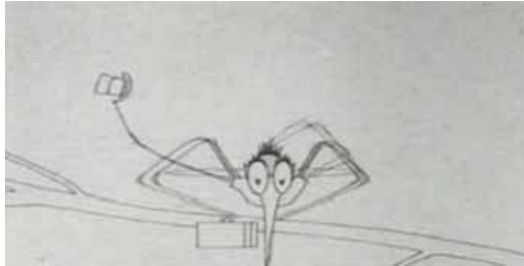
Canlandırma ortamında mizahı başarılı bir biçimde uygulayabilmek karakter tasarımı konusunda yeterli donanıma sahip olmayı gerektirir. Karakter tasarımında uygulanması gereken bazı püf noktalar mizahi bir yapı oluşturabilmek adına oldukça önemlidir. Özgün karakterler tasarlayabilmek için doğada var olan canlıların derinlemesine incelenmesi ve bu canlıların bedenlerindeki bazı noktaların aykırılık yaratabilecek bir biçimde vurgulanması gereklidir. Mizaha ulaşmanın en temel kuralı abartı ve deformasyondur. Karakter tasarımı yapılırken doğada var olan canlılar incelenir ve bu canlıların bedenlerinin abartı ve deformasyona uygun kısımları vurgulanırsa mizaha ulaşmak mümkün olabilir. Abartı ve deformasyon izleyici için komiktir çünkü insanlar görmeye alıştığı bir formun biçim değiştirdiğini gördüğü zaman gülme hissine kapılırlar. Eskiden soyluların yanlarına bedensel özürlü köleler ve cüceler alması ve bunu mizah ögesi olarak kullanması bu yaklaşımın geçmişteki örnekleridir. Günümüzde bedensel özürlü birine gülme ilkel bir ego göstergesidir ancak anlayış hala tam olarak değişmemiştir. Bedensel özürlü bir köleye gülme alışılmış insan formunun deformasyona uğramasına gülme demektir. Bu yaklaşım günümüzde canlandırma karakterlerinin formunun dönüşüme uğratılması ile uygulanmaktadır. Deformasyon ve abartının en etkili ve en özgür uygulanabildiği ortamlardan biri ise canlandırma ortamıdır. Canlandırma ortamının olanakları tam olarak uygulandığı ve doğada bulunan canlılar derinlemesine incelendiği takdirde etkileyici mizah içerikli karakterler tasarlanabilir. Deformasyon ve abartının yalnız biçime uygulanması yetmez, karakterin psikolojik yapısı da önemlidir. Biçime uygulanan abartı canlandırma karakterinin olaylar karşısındaki tepkisine ve davranışlarına da uygulanmalıdır.

KAYNAKÇA

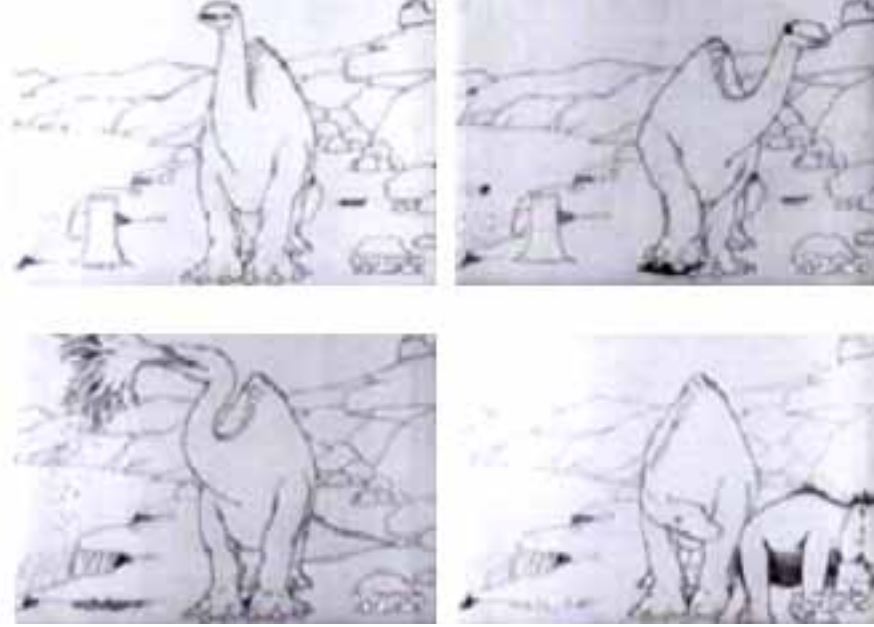
- Canemaker, J. (1988) *Storytelling in Animation: The Art of the Animated Image Vol. 2*, Los Angeles: AFI
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey the Animated Film 1898-1928*, Chicago: University of Chicago Press
- Dedeal, M., N. (1999). *Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma*. İstanbul: Pusula Yayıncılık
- 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.
- Freud, S. (1986). *The Essentials of Psychoanalysis*, London: Pelican Books.
- Jenkins, H. (1992). *What made Pistachio? Early Sound Film and the Vaudeville Aesthetic*, New York: Columbia University Press.
- Klein, N. (1993). *7 Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*, New York: Verso.
- Maltin, L. (1987). *Of Mice and Magic*. Plume
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Wells, P. (2000). *Understanding Animation*, New York: Routledge Press



(Görüntü 1) Emile Cohl'ün Fantasmagorie isimli canlandırmasından kareler



(Görüntü 2) Winsor McCay'in Bir Sivrisineğin Hikâyesi isimli canlandırmasındaki sinek karakteri



(Görüntü 3) Winsor McCay'in Dinazor Gertie isimli canlandırmasındaki dinazor karakteri



(Görüntü 4) Otto Mesmer'in Kedi Felix karakteri



(Görüntü 5) Mizahın oluşumunda uzantıları ifade eden akbaba figürü



(Görüntü 6) Daffy Duck, Bugs Bunny, Droopy isimli karakterler