

ÇİZGİ FİMLERİN BELGESEL YÖNÜ

Rıdvan ÇEVİK ¹

Çizgi film ve belgesel, ilk bakışta sinemanın birbirinden çok ayrı ve kimilerine göre birbirine zıt dalları gibi görünmektedir. Çizgi filmlerin her yaşa yönelik türleri, uzun zamandır var olmalarına karşın, günümüzde kimi izleyici kitlesi halen çizgi filmleri “çocuklara yönelik” bir sinema dalı olarak değerlendirmektedir. Bu kitleye göre çizgi filmler yalnızca çocukken izlenmektedir ve büyüdükçe “düşler” yerine “ciddi” yapımlara yönelinmelidir. Ve “ciddi” yapım deyince ilk akla gelen genellikle belgesellerdir. Başka bir deyişle “masallar” değil “gerçeklerdir”. Bu yazıda, kısaca bir çizgi filmcinin gözünden çizgi filmin “belgesel” yönlerine ve çizgi filmde “gerçeğin” nasıl kullanıldığına değinilmeye çalışılacaktır.



Çizgi film özetle, tek tek çizilmiş, oluşturulmuş, tasarlanmış, fotoğraflanmış hareketlerin birbiri ardına dizilerek filme dönüştürüldüğü bir sanattır. Çizgi filmde

¹ Araştırma Görevlisi Rıdvan Çevik
Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film Bölümü

hareket yakalanmaktan çok yeniden oluşturulmaktadır. Kamera, gerçek hayatta insanları, olayları, oyuncularını kayıt altına alırken çizgi filmde bu olayların veya tasarlanan karakterlerin hareketleri, bir yorum süzgecinden geçirilerek tasarlanmakta ve ifade edilmektedir. Denilebilir ki bu kez kamera, çizgi filmcinin düşlerine dönüktür ve bu düşlerin ürünlerini belgelemektedir.

Belgelemek ve belgesel film tanımlamaları gözden geçirildiğinde, çizgi filme benzer bir biçimde “gerçeğin” aslına sadık biçimde yeniden oluşturulması ya da temsil edilmesi gibi noktalara sıkça değinildiği görülmektedir. Kimi zaman bu tanımlamalara “yorumlamak eylemi” de katılmaktadır. Tanımlamalarda önemli olarak görülen nitelikler çoğunlukla “önyargısızlık”, “belgelere dayanma”, “bildirme”, “araştırma” gibi kavramlardır. Çizgi filme dışarıdan bakıldığında, çizgi filmin bu kavramlardan deyim yerindeyse “kopuk” bir yapıda olduğu algısı yaygındır. Oysa nitelikli çizgi filmlerde “gerçek” çok önemli bir dayanak noktasıdır.



Walt Disney

Belgesellerde “gerçek üstü” gibi görünen durumların ardındaki gerçeklerin, çok işlenen belgesel konularından biri olduğu söylenebilir. Çizgi filmlerde ise gerçek hayatta olağan üstü sayılabilecek durumlar, gerçekmiş gibi oluşturulabilmektedir. **Walt Disney**, bu durumun sağlanması için çizgi filmdeki eylemlerin gerçeklere dayanması gerektiğini belirtmektedir. **Disney**, söz konusu kavramı “Akla yatkın olanaksız” (*Plausible Impossible*) olarak adlandırmış ve 1956 yılında televizyonda yayınlanan programında bir çizgi film ile örneklendirmiştir. Bu kısa çizgi filmde boynunda büyükçe zil bulunan bir inek gösterilmektedir. İneğin başı ve gövdesi olağan durumda olmasına karşın, zilin ağırlığından dolayı boynu eğiktir. “Gerçek”

burada ineğin başından kuyruğun ucuna kadar uzanan bir omurga dizisinin varlığıdır. “*Akla yatkın olanaksız*” kavramını açıklamak için bu çizgi filmde ineğin başından kuyruk ucuna kadar kesik çizgilerden omurgayı simgeleyen bir çizgi oluşturulmuştur. Ardından ineğin arkasında yine simgesel bir el belirmiş ve bu el kuyruğu çekmiştir. Bu çekme hareketi ile kuyruk omurga dizisini harekete geçirmiştir. Böylelikle omurga çizgisi üzerinde zincirin ağırlığından dolayı sarkmış durumda bulunan kısım düzelmiş ve zilin çalınması sağlanmıştır.² Bu örnekle, gerçek hayatta olanaksız olan söz konusu durum, bu biçimde gerçeğe bağlanarak izleyicide inandırıcılığın nasıl anlaşıldığı hareketli görüntüler eşliğinde anlatılmış olur.

Disney, aynı programın diğer bölümünde ise açıklamasını *Thru The Mirror* (David Hand, 1936) adlı başka bir kısa çizgi film üzerinden örneklendirmiştir. Bu çizgi filmde düş dünyasının tanınmış karakterlerinden olan Mickey karakteri, uykusunda tıpkı **Lewis Carroll**’un Alice karakteri gibi, başka bir dünyaya geçiş yapar. Bu dünyaya geçişin kapısı bir aynadır ve aynanın ötesindeki yansıyan dünyada; koltuk, askı, telefon gibi günlük eşyaların canlı olduğu başka bir boyut resmedilir. Diğer bir deyişle, gerçek hayatta gördüğümüz ev eşyaları bir çizgi film gerçekliğine dönüştürülmüş, bu gerçeklik içinde bir başka gerçek olarak eşyaların kendilerine ait yeni bir alt gerçek meydana getirilmiştir.

Yukarıda sözü edilen *Thru The Mirror* çizgi filminin yapımından yaklaşık yetmiş yıl sonra, günlük eşyaların aynı biçimde “canlı” olarak sergilendiği bir başka kısa film ise PES’in *Roof Sex* (2003) adlı kısa canlandırma filmidir. Ancak bu defa filmin yapımcıları, “belgesel yaklaşımı” sağlamak için canlandırmada çizim ya da bilgisayar modelleri kullanmak yerine gerçek koltuklardan ve gerçek ortamlardan yararlanmışlardır. **Tom Gasek**, *Frame by Frame Stop Motion: Non Traditional Approaches to Stop Motion Animation* adlı kitabında bu filmde örnekler sinema ve çizgi film gerçekliği konusunda şunları belirtmektedir:

Sinema filmi yapanlar için gerçekliğin iki türü vardır. İlki, birbiri ardına yaşanan olaylar arasında uzayarak giden yaşamdır. Bu gerçekliği bizler dünyada her gün deneyimlemekteyiz. Bu kimi zaman heyecan verici olabilmektedir. Yaşam hayatta kalmamızı sağlayacak etkinlik ve sıkıcı görevlerle doludur. Biz ise film ya da tiyatroya gittiğimizde bu sıradan görev ya da gerçeklikleri hatırlamak istemeyiz. Bunlar yerine bir olayın yoğunlaştırılmış, yüksek ve alçak noktaları yorumlanmış durumları ve duygusal anlatımları ile ilgilenmek isteriz. Pastanın kremasını isteriz. Bu

² Walt Disney’s *Wonderful World of Color* ([link](#)) Sezon 3, Bölüm 8, *Possible Implausible*

durumun aynısı çizgi film (animasyon) için de geçerlidir... Bu gerçeğin çizgi filmdeki karşılığına örnek olarak bir yürüme verilebilir. Yürüyüş bir kişi hakkında çok açıklayıcı olabilir. Bir yürüyüşü gözlemlediğimizde bu kişinin enerji düzeyi, kararlılığı ve tutumu hakkında ipuçları elde edebiliriz. Bu veriler karakter hakkında bu kadar anlatıcı olabiliyorsa, yürümenin nasıl canlandırıldığı da öykünün anlatım sürecinde önemli bir ögesi olduğu söylenebilir. Olağan biçimiyle bir karakterin A noktasından B noktasına gidişini görmemize gerek yoktur. Biz filmi yapanların bizi ve öyküyü B noktasına götürmesini bekleriz. Öykünün duygu durumları ve önemli noktaları ile ilgileniriz. Bu önceliğe birtakım kuraldışı durumlar eklenebilir fakat çoğunlukla çizgi filmin dikkate alması gereken dramatik gerçeklik işte budur.³

Çizgi film ve belgeseller arasında “gerçeklik” bakımından bazı farklılıklar bulunmakla birlikte, aralarındaki bazı benzerliklerden de söz edilebilir. Örneğin tarihsel açıdan çizgi filmler de aynı belgeseller gibi, bir zamanlar sinema filmlerinde önce gösterilmek gibi ortak bir kaderi paylaşmışlardır. Aynı şekilde çizgi filmlerin de özellikle savaş zamanlarında belgeseller gibi, etkin bir propaganda aracı olarak kullanıldıkları görülmektedir. Örneğin 1943 yapımı *Der Fuehrer's Face* (Jack Kinney), Donald Duck karakterinin Nazi baskısına dayanamayarak gözlerini Amerika’da açtığı senaryosu ile dönemin öne çıkan propaganda çizgi filmlerinden biri olmuştur. Çizgi film ve belgesellerin yapısal açıdan benzer noktaları ise sosyal sorumluluk taşıyan içeriklere uygunlukları ve eğlendirirken eğitici olabilmek gibi olanaklar sağlayabilmeleridir.

Çizgi film ve belgeseller arasında yukarıda belirtilen ve sayısı daha da arttırabilecek özelliklerin ardından “çizgi filmler neleri belgeler” diye bir soru sorulabilir. Öncelikle çizgi filmler üretildikleri toplumun kültürel bir ürünü olarak kendilerini üreten sanatçıların neleri düşlediklerini belgelemektedirler. Bu belgeleme, kullanılan yöntem, anlatı biçimleri, hareketlendirme yaklaşımları dönemlere özgü nitelikler ve değişimleri içerebilmektedir. Tıpkı bir imza gibi, çizgiler o kişi ya da stüdyoya özgü bilgileri içerebilmektedirler.

Çizgi filmcilerin gerçek yaşamı bir yağlı boya ressamı gibi de yansıttıkları söylenebilir. Bir sanat tarihçisi tarihi bir yağlıboya tablo üzerinden elde ettiği bilgilerle o dönem hakkında ayrıntılı verilere ulaşabilmektedir. Çizgi film bu verilere hareket ve zaman boyutunu ekleyebilmektedir.

³ Gasek, Tom. *Frame by Frame Stop Motion: Non Traditional Approaches to Stop Motion Animation*, Focal Press, 2012, UK. s.111

Çizgi filmciler anlattıkları konular hakkında donanımlı olmak durumundadırlar. Tasarlanan karakterler ile verilmek istenen duygunun anlatılabilmesi için çizgi filmcilerin, o duyguyu yaşamaları, araştırma yapmaları ve önceden gözlemlenmeleri gerekmektedir. Ancak çizgi filmlerin doğası, çoğu zaman sanatçıların kendi hayatlarının ötesinde hayvan veya cansız nesnelerin dünyasını içselleştirmelerini gerektirebilmektedir. Örneğin *Kayıp Balık Nemo* (Finding Nemo, Andrew Stanton, Angus MacLane, Lee Unrich, 2003) filminin yapımı için çizgi filmciler balıkların doğasını, yaşayış biçimlerini onların gözünden deneyimlemek için bir takım gözlem ve deneyimlerde bulunmuşlardır. Bu amaçla balıkların yüzmeye biçimlerinden, suyun içerisindeki hayatın nasıl olduğuna kadar bilgi edinmek üzere alanında uzman kişileri stüdyolarına davet ettikleri bilinmektedir. Ayrıca bu çizgi filmciler, aynı amaçla sualtı dalışları yaptıklarını ve konu ile ilgili bulabildikleri tüm belgeselleri izlediklerini ifade etmektedirler.⁴



Kayıp Balık Nemo (2003)

Özetle, çizgi filmin gerçeği temsil etmekten çok, gerçeğin özgün niteliklerini vurguladığı, yeniden yapılandığı, tasarladığı ve karikatürleştirdiği söylenebilir. Bu noktada bir belgesel ciddiyeti ve özeni ile konular, canlılar ya da cansızlar olarak ele alınmakta, incelenmekte ve işlenmektedir. Bu yazıda kısaca değinildiği üzere, belgesel ve çizgi film arasında ortak ve tamamlayıcı yanlar bulunmaktadır. Bu sinema dalları arasındaki işbirliklerinin arttırılması, “gerçeklerin” izleyiciye ulaştırılması açısından büyük bir önem taşımaktadır.

⁴ Vaz, M.C. . *The Art of Finding Nemo*. San Francisco: Chronicle Books, 2003. s.14.