

**T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO-TELEVİZYON-SİNEMA ANABİLİM DALI**

Doktora Tezi

**CANLANDIRMA FİLMLERİNDE KÜLTÜR
BAĞLAMINDA BEDEN DİLİNİN KULLANIMI:
DİSNEY VE MİYAZAKİ FİLMLERİNİN
İNCELENMESİ**

Yüksel BALABAN

2502070261

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Battal ODABAŞ

İstanbul, 2014

DOKTORA

TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN

Adı ve Soyadı : YÜKSEL BALABAN Numarası : 2502070261
Anabilim/Bilim Dalı : RADYA TV SİNEMA Tez Savunma Tarihi : 24.06.2014
Danışman : DOÇ. DR. BATTAL ODABAŞ Tez Savunma Saati: 10.00'da

Tez Başlığı : "CANLANDIRMA FİLMLERİNDE KÜLTÜR BAĞLAMINDA BEDEN DİLİNİN KULLANIMI: DİSNEY VE MİYAZAKİ FİMLERİNİN İNCELENMESİ"

TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 50. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **KABULÜ'NE** OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATI (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- PROF. DR. AYŞEN AKKOR GÜL		Kabul
2- DOÇ. DR. BATTAL ODABAŞ		Kabul
3- DOÇ. DR. SAFİYE KIRLAR BARAKOS		Kabul
4- YRD. DOÇ. DR. BİRNUR KARATİMUR ÇİTSAY		Kabul
5- YRD. DOÇ. DR. İLKAY NİŞANCI		Kabul

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATI (KABUL / RED / DÜZELTME)
1—YRD. DOÇ. DR. ONUR AKYOL		
2- YRD. DOÇ. DR. ESRA GÜLAY ER PASİN		

ÖZ

Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney Ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi

Yüksel Balaban

Canlandırma filmlerinde kültür bağlamında beden dilinin kullanımı: Disney ve Miyazaki filmlerinin incelenmesi isimli bu çalışmada, kültürel etkinin canlandırma karakterlerinin beden dili, jestleri üzerindeki belirleyiciliği araştırılmıştır. Bu çalışma doğrultusunda içerik çözümlemesi yöntemi kullanılarak ve beden dili analiziyle seçilen filmler incelenmiştir. Çalışma doğrultusunda doğu ve batı kültürlerini temsilen Miyazaki ve Disney'in ikişer filmi seçilmiştir. Bu iki kültürün seçilmesi konusunda Geert Hofstede'nin Kültürel Boyutlar çalışmasının bireycilik-kollektiflik boyutundan yararlanılmıştır. İncelenen filmlerde içinde buldukları kültüre özgü yapıyı barındıran jestler tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu tür jestlerin kullanımı her film için ayrı ayrı ortaya konulmuştur. Ayrıca tespit edilen bu jestler beden dili analiziyle anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Çalışma sonunda ise kültürün karakterlerin beden dilleri, jestleri üzerinde etkisinin olduğu, bu tip jest kullanımlarının filmlerde toplam jestler içinde büyük oranda olmasa da görüldüğü saptanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Animasyon, Animasyon prensipleri, Animasyonda beden dili ve oyunculuk, Walt Disney, Hayao Miyazaki, Beden dili.

ABSTRACT

In The Context of Culture Using Body Language at the Animations: Analysis of Disney and Miyazaki Movies

Yüksel Balaban

In this dissertation Disney and Miyazaki movies have been studied in the context of culture using body language at the animations. This dissertation aims to investigate the cultural impact on body language of characters and determination on gesture. In this research, content analysis method has been used and the movies that were chosen with body language analysis have been examined. Two Miyazaki movies which are from eastern culture and two Disney movies which are from western culture were chosen. In the investigation of these two cultures, it has been followed up individualism and collectivism method from Cultural Dimensions of Geert Hofstede scientific work. In these movies, gestures which distinguish for each culture were trying to be researched. Using that kind of gestures has been brought up separately for each film. Additionally detected these gestures were trying to be explained with body language analysis. In conclusion of this dissertation it has been proved that culture has distinctive impact on gestures and body languages. Using these kind of gestures are not substantially in whole gestures but they are still significant.

Key Words: Animation, Animation Principles, Body Language and acting in Animation, Walt Disney, Hayao Miyazaki, Body Language.

ÖNSÖZ

Canlandırma sanatının temeli harekete dayanmaktadır. Hareket kavramı aynı zamanda karakterlerin jestlerini, mimiklerini kısacası beden dilini belirlemektedir. Karakterlerin oyunculuklarında inandırıcılığı sağlayan, izleyiciyle onlar arasında etkileşim yaratan en önemli etkenlerden biri sergiledikleri performans, beden dilidir. İzleyici sahnede kendi beklentisine uygun olmayan, günlük yaşamdan bildiği hareketleri görmeyince filmle arasına bir mesafe girebilmekte ve bu durum filmde kopmasına neden olabilmektedir.

Canlandırma filmlerde gerçek çekimli filmlerde olduğu gibi içinden doğduğu kültürden izler taşıyabilmektedir. Kendi kültürüyle arasındaki bağ filmin birçok alanında görülebildiği ve hissedilebildiği gibi onun beden diline ve oyuncululuğuna da yansıtılabilmektedir. Özellikle karakterlerin jest kullanımında bu durum gözlenebilmektedir. Günlük hayat içinde sıklıkla kullanılan selamlaşmalarda, ayrılmalarda, teşekkür etmede karakterlerin kullandıkları jestler kendi kültürleri bağlamında kullanılan jestlerdir. Çalışmada özellikle karakterlerin jestlerinin belirlenmesinde kültürel etkinin ne ölçüde olduğu örnekler üzerinden ve kullanılan bu jestlerin anlamları üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Bu inceleme sırasında kültürel olarak birbirinden farklı iki toplum Amerika ve Japonya üzerinden, onların canlandırma alanında öne çıkan iki ismi üzerinden hareket edilmiştir.

Çalışmada başta danışman hocam Doç. Dr. Battal Odabaş'a, yöntem konusunda yardımlarını esirgemeyen Prof. Dr. Ayşen Akkor Gül'e, yazarken karşılaştığım sorunlarda arayıp görüşüğüm Yrd. Doç. Birnur Karatimur Çutsay'a ve gönderdiği kaynaklar ve önerileri için Yrd. Doç. Sebahattin Çalışkan'a teşekkür ederim.

Çalışma sırasında konuyla ilgili görüşlerine başvurduğum ve önerilerini aldığım Şafak Tavkul ve Cemal Erez'e teşekkür ederim.

Çalışma sırasında beni en çok zorlayan konulardan biride birçok kaynağın İngilizce olmasıydı. Bu konuda ve tezle ilgili diğer konularda yardımlarından dolayı Zeynep, Öykü, Kevo, Yazya ve Barış'a sonsuz teşekkürler. Ve son olarak ev ahalisine sabırlarından ötürü teşekkürlerimi sunarım.

Yüksel Balaban
İstanbul, 2014

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	xii
RESİMLER LİSTESİ.....	xiii
GİRİŞ	1

1.BÖLÜM: CANLANDIRMANIN ÖNCÜLERİ VE CANLANDIRMANIN TEMEL PRENSİPLERİ..... 6

1.1. Canlandırma sinemasına genel bir bakış	6
1.2. Canlandırma sinemasının tarihi gelişimi	11
1.2.1. James Stuart Blackton ve <i>Komik Yüzlerin Gülünç Hikayesi</i>	15
1.2.2. Emile Cohl.....	18
1.2.3. Winsor Mccay ve Evcil Dinazor Gertie	22
1.2.4. Otto Messmer ve ilk süper kahraman: Kedi Felix	31
1.3. Canlandırmanın temel prensipleri	36
1.3.1. Bastırma (ezme) ve uzatma	39
1.3.2. Tahmin.....	41
1.3.3. Gösterim(sahneleme)	43
1.3.4. Pozdan poza ve düz eylem.....	46
1.3.5. Tamamlama (arka arkaya takip) ve üst üste binme hareketi	49
1.3.6. Yavaşlama ve hızlanma.....	56
1.3.7. Yaylar (dairesel hareket)	59
1.3.8. İkincil eylem	62
1.3.9. Zamanlama	64
1.3.10. Abartma	68
1.3.11. Üç boyutlu çizim.....	74
1.3.12. Cazibe(çekicilik).....	76
1.4. 3d canlandırma için canlandırmanın temel prensiplerine ilaveler	81

1.4.1. Sınırlı canlandırma	82
1.4.2. Sinematografi ve kurgu	84
1.4.3. Yüz canlandırması.....	85
1.4.4. Görsel stil.....	87
1.4.5. Karma hareket.....	88
1.4.6. Kullanıcı kontrollü canlandırma	91

2.BÖLÜM: BEDEN DİLİ KAVRAMI VE BEDEN DİLİNİN CANLANDIRMA SANATINDAKİ YERİ

93

2.1. Beden dili kavramı ve beden dilinin kullanımı	93
2.1.1. İletişim sürecinde beden dili	93
2.1.1.1. Beden dilinin tanımı.....	94
2.1.1.2. Sözsüz iletişim ve beden dilinin gelişimi.....	95
2.1.1.3. İletişim sürecinde beden dili kullanımına etki eden etmenler	101
2.1.1.3.1. Kültürün beden dili kullanımındaki rolü	101
2.1.1.3.2. Cinsiyetin beden dili kullanımındaki rolü	105
2.1.1.3.3. Yaşın beden dili kullanımındaki rolü	110
2.1.2. Beden dili sürecinde temel unsurlar: jest ve mimiklerin rolü.....	112
2.1.2.1. Mimikler ve kullanım biçimleri.....	114
2.1.2.1.1. Alın	116
2.1.2.1.2. Gözler	117
2.1.2.1.3. Gözbebekleri	120
2.1.2.1.4. Ağız ve dudaklar	121
2.1.2.2. Jestler ve kullanım biçimleri	122
2.1.2.2.1. Baş	124
2.1.2.2.2. Kollar	126
2.1.2.2.3. Eller ve parmaklar	129
2.1.2.2.4. Bacaklar ve ayaklar.....	134
2.1.2.2.5. Gövde ve duruş	136
2.1.2.3. Esas jest ve mimikler	140
2.1.2.3.1. Anlatım jestleri.....	140

2.1.2.3.2. Sosyal jestler ve mimikler.....	141
2.1.2.3.3. Mimik jestler	141
2.1.2.4. İkincil jest ve mimikler	141
2.2. Canlandırma sanatında beden dili ve oyunculuk.....	143
2.2.1. Beden dili.....	143
2.2.1.1. Tekinsiz vadi	146
2.2.1.2. Bedenle ilgili temel pozlar	149
2.2.1.2.1. Açık beden pozları.....	149
2.2.1.2.2. Kapalı beden pozları.....	150
2.2.1.2.3. Öne (ileri) doğru pozlar	151
2.2.1.2.4. Arkaya (geri) doğru pozlar	151
2.2.1.3. Yüz canlandırması ve mimikler.....	152
2.2.1.3.1. Yüz ifadeleri.....	156
2.2.1.3.1.1. Mutluluk	156
2.2.1.3.1.2. Üzüntü	157
2.2.1.3.1.3. Şaşkınlık	158
2.2.1.3.1.4. Korku.....	159
2.2.1.3.1.5. Öfke.....	160
2.2.1.3.1.6. Nefret ve kibir.....	162
2.2.1.3.1.7. Merak	163
2.2.1.3.1.8. Acı ve sıkıntı.....	163
2.2.1.3.2. Paul Ekman ve fâcs (yüz hareketleri tanımlama sistemi)	164
2.2.2. Oyunculuk	167
2.2.2.1. Stanislavski yöntemi.....	171
2.2.2.2. Laban hareket teorisi.....	174
2.2.2.3. Komedi performansı	177
2.2.2.4. Kişilik.....	179

3.BÖLÜM: KÜLTÜRÜN, CANLANDIRMA FİMLERİNDE BEDEN DİLİ VE JESTLER ÜZERİNDEKİ ROLÜ VE YANSIMALARINA İLİŞKİN KARŞILAŞTIRMALI İÇERİK VE BEDEN DİLİ ANALİZİ	182
3.1. Amaç.....	182
3.2. Yöntem.....	183
3.2.1. Araştırma modeli.....	183
3.2.2. Evren ve örneklem	184
3.2.3. Verilerin toplanması.....	190
3.2.4. Verilerin çözümlenmesi	191
3.2.4.1. İçerik çözümlenmesi.....	191
3.2.4.2. Beden dili analizi	195
3.3. Bulgular ve yorum.....	196
3.3.1. <i>Pinokyo</i>	196
3.3.1.1. Eller ve parmaklara ait jestlerin analizi	200
3.3.1.2. El, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin analizi	205
3.3.1.3. Gövde, duruş ve oturuşa dayalı jestlerin analizi.....	210
3.3.2. <i>Ruhların Kaçışı</i>	210
3.3.2.1. Başa ait jestlerin analizi	218
3.3.2.2. Eller ve parmaklara ait jestlerin analizi	219
3.3.2.3. El, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin analizi	222
3.3.2.4. Gövde, duruş, oturuşa ait jestlerin analizi.....	225
3.3.3. <i>Külkedisi</i>	230
3.3.3.1. Eller ve parmaklara ait jestlerin analizi	237
3.3.3.2. El yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin analizi.....	239
3.3.3.3. Gövde, duruş, oturuşa ait jestlerin analizi.....	241
3.3.4. <i>Komşum Totoro</i>	244
3.3.4.1. Başa ait jestlerin analizi	255
3.3.4.2. Eller ve parmaklara ait jestlerin analizi	256
3.3.4.3. El yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin analizi.....	257
3.3.4.4. Gövde, duruş, oturuşa ait jestlerin analizi.....	259
SONUÇ.....	261

KAYNAKÇA.....	267
ÖZGEÇMİŞ	279

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1: Robotların neredeyse gerçek bir insan gibi görünüp davrandığı zaman insanlar üzerinde tiksinti yaratacağı öngörülmektedir.	147
Tablo 2: Ülkelerin bireycilik göstergesi değerleri.	189
Tablo 3: <i>Pinokyo</i> filminde kullanılan batı kültürüne özgü jestlerin sayısı ve oranı.	197
Tablo 4: Jestlerin Ana ve yan karakterlere göre dağılımı.	200
Tablo 5: <i>Ruhların kaçışı</i> filminde kullanılan doğu kültürüne özgü jestlerin sayısı ve oranı.	213
Tablo 6: <i>Ruhların Kaçışı</i> 'nda jestlerin ana ve yan karakterlere göre dağılımı.	217
Tablo 7: <i>Kül Kedisi</i> filminde kullanılan, kültüre özgü jestlerin sayısı ve oranı.	232
Tablo 8: <i>Kül Kedisi</i> 'nde Jestlerin Ana ve yan karakterlere göre dağılımı.	235
Tablo 9: <i>Komşum Totoro</i> filminde kültüre özgü jestlerin sayısı ve oranı.	250
Tablo 10: <i>Komşum Totoro</i> 'da Jestlerin Ana ve yan karakterlere göre dağılımı.	254
Tablo 11: Filmlerdeki kod sayıları ve güvenilirlik oranları.	264

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Altamira mağarasındaki domuz çizimi.	12
Resim 2: Phenakistiscope.	13
Resim 3: Blackton'un filmi <i>Humorous Phases Of Funny Faces</i> 'dan bir kare.	15
Resim 4: Flaş skeç örneği.	18
Resim 5: <i>Fantasmagoria</i>	20
Resim 6: Dinazor Gertie ve McCay.	26
Resim 7: Kedi Felix.	33
Resim 8: Plastik bir top canlandırması.	39
Resim 9: Soldaki resim zayıf bir sahneleme örneği iken sağdaki daha iyi bir sahneleme örneğidir.	45
Resim 10: Köpek zıpladıktan sonra durmasına rağmen kulaklarındaki, kuyruğundaki hareket devam etmektedir.	51
Resim 11: Zıplayan top için zaman çizelgesi.	58
Resim 12: Yay çizen el hareketi.	61
Resim 13: Zamanlama örneği.	67
Resim 14: Abartı örneği.	70
Resim 15: Karakterin sağ yanı ile sol yanının aynı olmadığı poz onu daha ilginç hale getirmiş.	80
Resim 16: Gollum karakterinin canlandırılmasında Hareket yakalama teknolojisi ve Keyframe canlandırma birlikte kullanılmıştır.	87
Resim 17: Chris Landreth'in yönettiği " <i>Ryan</i> " filminde yaratıcı karma bir animasyon stili kullanılmıştır.	88
Resim 18: Hareket yakalama teknolojisinin yoğun olarak kullanıldığı " <i>Avatar</i> " filmi.	90
Resim 19: Bir kadının erkeksi yürüyüş biçimi ve bir erkeğin kadınsı yürüyüşü.	109
Resim 20: Öfke anında alın ve kaşlar.	116
Resim 21: Hayret ve şaşkınlık.	118
Resim 22: Baştaki dikey ve yatay eksenler.	125
Resim 23: Ellerin açılması.	130

Resim 24: Parmaklarla sayma.....	132
Resim 25: Bedenin açık duruşu.	149
Resim 26: Bedenin kapalı duruşu.	150
Resim 27: Bedenin öne duruşu.	151
Resim 28: Bedenin arkaya doğru duruşu.....	152
Resim 29: Mutluluk anındaki yüz ifadesi.....	157
Resim 30: Karakterlerde yaratılan üzüntü ifadesi.....	158
Resim 31: Şaşırma ifadesi.	159
Resim 32: Korku ifadesi.	160
Resim 33: Öfke anı.....	161
Resim 34: Kibir ifadesi.....	162
Resim 35: Yüzün üst kısmının altındaki kasların hareket birimleri.....	166
Resim 36: Jiminy'nin deniz kabuğuna girdiği sahne.	199
Resim 37: Geppetto'nun dilekte bulunduğu sahne.	201
Resim 38: John'un "iyi şanslar" jesti.	202
Resim 39: Büyük usta Stromboli.	204
Resim 40: Jiminy şapkasıyla selam veriyor.....	206
Resim 41: Jiminy'nin hoşçakal anlamında şapka çıkartması.	207
Resim 42: Stromboli sahte parayı bulması.	208
Resim 43: Yu-baaba ayrılırken Haku ve üç kafanın jesti.....	218
Resim 44: Chihiro'nun kötü şansını kırmak için yaptığı jest.	220
Resim 45: Yemek yerken kullanılan çubuklar.....	221
Resim 46: Chihiro'nun Kamaji'ye teşekkür etmek için eğilmesi.	222
Resim 47: Filmin başlarındaki Chihiro'nun yüz şekli.	223
Resim 48: Filmin sonlarındaki Chihiro'nun yüz şekli.	224
Resim 49: Chihiro hamamda çalışanların yanından ayrılırken.....	226
Resim 50: Chihiro'nun oturuş pozunu.	227
Resim 51: Chihiro'nun özür dilemek için eğilmesi.	228
Resim 52: Chihiro'nun ayakkabısını giyerken ayakkabısının ucunu yere vurması.	229
Resim 53: Üstte <i>KülKedisi</i> filminde bir sahnenin gerçek çekim referansı ve altta onun filmdeki çizimi.	237

Resim 54: Jag'ın KülKedisi'ne yaptığı tamam işler yolunda jesti.	238
Resim 55: Jag iddiayı kaybettiğinde diğer farelerin üzgün olduklarını ve bir nevi onunla vedalaşma anlamı taşıyan sahne.	239
Resim 56: Jag'in konuyla ilgili bir fikri olduğunu gösterdiği jest.	241
Resim 57: Cinderella'nın davet mektubunu aldığı anda yaptığı jest.	242
Resim 58: Prense tanışırken yapılan reverans jesti.	243
Resim 59: Satsuki ve Mei'nin dua ettiği sahne.	256
Resim 60: Satsuki'nin büyükanneyle tanışması.	258

GİRİŞ

Görsel sanatlar içinde içinde önemli bir yeri olan canlandırmanın ortaya çıkış süreci sinemanın ilk dönemlerindeki gelişmelerle paralellik göstermektedir. Kameralar kullanılmaya başlamadan önce canlandırma alanında birbirinden farklı ama işlevsel olarak birbirine benzeyen birçok alet geliştirilmiştir. Canlandırma sanatının temeli hareketsiz nesnelere hareket verme kavramına dayalıdır. Bu kavram ise bir göz yanılmasıyla dayalı olarak gerçekleşmektedir. Bu göz yanılması şu şekilde gerçekleşmektedir. Bir nesnenin arka arkaya çekilmiş görüntüleri gözün önünden belli bir hızla geçirildiğinde göz bunları hareket ediyorlarmış gibi algılamaktadır. Bu ilke aslında sinemanın temelinde bulunan görüntünün retina üzerinde iz bırakma olgusudur.

Canlandırmayla ilgili olarak geliştirilen aletlerin zaman içindeki gelişimi eski dönemlerden beri süregelmektedir. Bu gelişmelerin temelindeki işleyiş daha öncede belirtildiği üzere hareketsiz nesnelere hareket verme üzerine kurulu idi. Geliştirilen araçlardan bazılarının isimleri tarihsel sıralama içinde belirtilecek olunursa, Sihirli Fener, Phenakistiscope, Thaumatrope, Zoetrope şeklinde sayılabilirler.

Canlandırma sanatçılarının ilk eserleri ortaya koymaları ise 1890'ların sonları ve 1900'lerin başlarında gerçekleşmiştir. James Stuart Blackton, Emile Cohl, Winsor McCay, Otto Messmer, Fleischer Kardeşler canlandırma sanatının öncüleri sayılan isimlerdendirler. Aslında bir karikatür sanatçısı olan James Stuart Blackton'un yaptığı "*Humorous Phase of Funny Faces*" ilk canlandırma film olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmanın ilk olarak kabul edilmesinde hareketin kesintiye uğramadan devam etmiş olması önemli bir etken olmuştur. Bu sanat dalında yine öncülerden biride Emile Cohl'dür. Cohl'un en önemli eserlerinden biri ise *Fantasmagori*'dir. Cohl'un *Fantasmagori* de ortaya koyduğu mantıksal bir neden-sonuç ilişkisine dayanmayan bir yapı bulunmaktadır. Bu yönüyle ilk izleyişte konu

anlaşılamamaktadır. Filmde birçok dönüşümler bulunmaktadır. Nesnelere başka nesnelere dönüşmektedirler.

Bu sanatın öncülerinden bir diğeri Winsor McCay'dır. McCay denilince ilk akla gelen karakter şüphesizki Dinazor Gertie'dir. Dinazor Gertie'nin en önemli özelliği ilk karakter canlandırması olarak kabul edilmiş olmasıdır. McCay Gertie'ye çeşitli komutlar vermekte o da bu komutları yerine getirmektedir. Gertie bu yönüyle bir kişilik ve ruh taşımaktadır. Ayrıca Gertie'nin canlandırmasında o günün koşullarına göre içinde oldukça fazla detay barındırmaktadır. Örneğin bunlardan biri nefes aldığı anda Gertie'nin karnı şişip inmektedir. Ayrıca çizimlerde de anatomik özelliklere yer verilmiştir.

McCay karakter canlandırmasının yanısıra filmlerinde efekt kullanımında yer vermiştir. Efektleri başarılı bir şekilde kullanmasını arkasında ise o dönemin sihribazlık geleneğinin etkisi bulunmaktadır.

İlk dönemlerdeki canlandırmalarda geometrik form olarak dairesel şekiller yoğun olarak kullanılmıştır. Bunun temelinde ise bu şekillerin canlandırılmasının daha kolay olması yatmaktaydı. Bu dönemin bir başka özelliği ise karakterlerin doğada var oldukları şekilleriyle tasarlandıkları görülmektedir. Karakterler oldukları halleriyle çizilmiş, başka varlıklarla ilişkilendirilmemişlerdir.

Bir başka öncü ise ilk süper kahraman Kedi Felix'i yaratan Otto Messmer'dir. Kedi Felix ile ilgili olarak söylenebilecek en önemli detaylardan biri Messmer'in bu karakterle ilgili yaptığı canlandırmalarda Charlie Chaplin'i referans alması olmuştur. Chaplin'in pantomim ve beden dili Messmer'i etkilemiştir.

Felix karakterinin önemli bir özelliği de sessiz sinema döneminin gereklerinden bir olan oyunculuğun çok iyi kullanılmasıdır. Bu nedenle karakterin canlandırmasında beden dili başat faktörlerden birini oluşturmaktadır.

Canlandırmanın öncüleri olarak söz edilen bu sanatçıların ardından canlandırma alanındaki en önemli isimlerden biri olan Walt Disney sayılabilir. Çalışmada Walt Disney öncesi dönemdeki sanatçıların elen alınmış Disney'in daha sonraki bölümlerde filmleri, seçilen iki filmi incelenmiştir.

Çalışmada değinilen bir diğer konuda canlandırma prensipleridir. Canlandırma prensipleri hem filmlerin analizinde bir altyapı olarak kullanılmak için hemde bu alanda kaynak oluşturması nedeniyle açıklanmıştır. Canlandırma prensiplerinin ortaya çıkışı ve gelişimi 1930'larda Disney stüdyolarında gerçekleşmiştir. Temelinde karakterlerin oyunculuğunda, hareketlerinde yararlanılan tekniklerin geliştirilmesi, bu sayede karakterlerin izleyicilerin daha çok ilgisini çekmesi ve yeni yetişen canlandırma sanatçılarının yetiştirilmesi gibi amaçlar bulunmaktadır. Bu prensipler aynı zamanda canlandırmanın bir sanat biçimine dönüşmesinde katkıda bulunmuşlardır.

Canlandırmanın temel ilkeleri günümüzde oldukça yaygın olarak kullanılan 3d canlandırmalar içinde kullanılmakla birlikte bu temel 12 prensibe bazı ilavelerin yapıldığıda görülmektedir. Bu ilavelerde temel prensipler anlatıldıktan sonra 3d canlandırma için ilaveler adı altında anlatılmıştır.

Çalışmanın yapı taşlarını oluşturan unsurlar arasında beden dili, jestler, mimikler gibi kavramlar bulunduğu için ikinci bölüm beden dili, jestler, mimikler, bunların kullanım biçimleri, beden diline etki eden faktörler, beden dili ve jestlerin günlük yaşamda kullanılmalarına ilave olarak canlandırmada nasıl kullanıldıkları, oyunculuk gibi kavramlara değinilmiştir. Bu kavramlar hem filmlerde incelenecek olan konularla bağlantıları hemde bu kavramların açıklanması ve anlaşılması için ele alınmıştır.

Beden diline ayrılan bu bölümde beden dili sözsüz iletişim kavramı çerçevesinde ele alınıp incelenmiştir. Bu yönüyle canlandırma karakterlerinin oyunculuğunda beden dilinin önemli olması kavramın detaylı olarak ele alınmasını

gerektirmiştir. Devamında ise beden dili kullanımına etki eden etmenler başlıklar halinde incelenmiştir. Filmler incelenirken değişkenler organlara göre katagorilendirildikleri için bu bölümde yine jestlerin ve mimiklerin kullanımında organlara göre farklı başlıklar olarak ele alınmıştır. Hangi organda hangi mimiklerin ve jestlerin kullanıldığı ve bunların ne ifade ettikleri anlatılmıştır.

Bölümün bir başka alt başlığında ise beden dilinin canlandırma sanatı içindeki kullanımına ve oyunculuk kavramına değinilmiştir. Canlandırma sanatında karakterlerin temel bazı pozları ele alınmış bunların ifade ettiği anlamlar örnekleriyle birlikte incelenmiştir. Bunun yanında duygu yaratmada çok önemli bir rolü olan mimiklere değinilmiştir. Bu çerçeve içinde de yüzde oluşan temel duygular ve bu duyguların sergilenmesi esnasında yüz ifadesinin nasıl olduğu incelenmiştir. Ayrıca yüz ifadeleriyle ilgili olarak Paul Ekman'ın geliştirdiği Yüz ifadeleri tanımlama sisteminde değinilmiştir.

Bölümün sonunda ise oyunculuk kavramı ele alınıp incelenmiştir. Bu kapsamda oyunculukta kullanılan birtakım yöntemler açıklanmış ve bunların canlandırma karakterleri içinde kullanımına değinilmiştir.

Çalışmanın son bölümünde ise çalışmanın amacı, sorunsalı, yöntemi anlatıldıktan sonra bunlara bağlı olarak film çözümlemeleri gerçekleştirilmiştir. Çalışmada işlenen temel sorunsal kültürel bir etkiyle görülen beden dili ve jestlerdeki temel farklılıkların canlandırma filmlerinde de görülebileceği, canlandırma filmlerinde o topluma ait kültürel değerlerin jestler, beden dili üzerinde belirleyiciliğinin ortaya konulmaya çalışılmasıdır. Bunun yanında analiz sırasında farklı kültürlere ait jest kullanımlarına da karşılaştırmalı olarak yer verilmiştir. Bu kapsamda kültürel olarak ayrılan jestlerin neler olduğu tespit edilmeye çalışılmış ve bu jestlerin filmlerde kullanılma sıklığı ölçülenmeye çalışılmıştır.

Çalışmada elde edilen verilerin analiz edilmesinde içerik çözümlemesinden yararlanılacaktır. Bunun yanında jestlerin anlamlandırılmasında ise karakterlerin

beden dili analizleri yapılmıştır. İçerik çözümlemesinin seçilmesinin temel nedeni ise filmlerdeki içeriği yönelik bir durumu tespit etmek ve bunu olduğu şekliyle ortaya çıkarmaktır. Bu doğrultuda da amaca yönelik olarak değişkenler hazırlanmış ve bunlar tablolara yerleştirilmiştir.

Çalışmada evren olarak Disney stüdyolarının ilk dönem filmleri ve Japon anime yönetmeni Miyazaki'nin filmleri seçilmiştir. Çalışmaya konu olan filmler farklı toplumların ve farklı kültürlerin filmlerinden oluşmuştur. Çalışmada evren belirlendikten sonra bu evreni kapsayan bütün filmler incelenemeyeceği için içeriklerinden örneklem seçme yoluna gidilmiştir. Örneklem olarak ise Disney stüdyolarının ilk dönem (1940-1950 dönemi) filmlerinden ikisi; *Pinokyo* ve *Külkedisi* filmleri seçilmiştir. Benzer şekilde Miyazaki filmlerinden de iki film seçilmiştir, bunlar ise; *Ruhların Kaçışı* ve *Komşum Totoro* filmleridir. Filmlerin seçilmesindeki paydalardan biri seçilen filmlerin içinde buldukları toplumun kültürünü, kültürel değerlerini yansıtan örnekler barındırıyor olmalarıdır. Filmlerde o kültürlere özgü jestlerin görülmesi olasıdır.

Çalışmada evrenin ve örneklemelerin belirlenmesinde Geert Hofstede'nin Kültürel Boyutlar kuramının ikinci boyutu olan Bireycilik-Kollektiflik boyutundan yararlanılmıştır. Hofstede kültür konusunda yaptığı araştırmalarla tanınan bir bilim adamıdır. Hofstede'nin kuramındaki Bireycilik-Kollektiflik boyutunda, toplumun çıkarlarının onu oluşturan bireylerin çıkarlarından üstün tutulduğu toplumları, kollektif kültürler olarak nitelirmektedir. Bireyci kültürlerde ise kişinin ailesinin ihtiyaçları toplumun gereksinimlerinden daha önemlidir. Bu toplumlarda biz yerine ben kavramının daha hakim olduğu görülmektedir.

Hofstede'nin bu çalışması sonucunda elde ettiği tabloda Amerikan toplumu Bireyci kısımda bulunurken Japonya ise Amerikaya göre daha kollektif bir yapıya sahiptir. Filmlerin seçiminde kültürlerin belirlenmesi için Hofstedenin bu çalışmasından yararlanılmıştır.

1.BÖLÜM: CANLANDIRMANIN ÖNCÜLERİ VE CANLANDIRMANIN TEMEL PRENSİPLERİ

1.1. Canlandırma sinemasına genel bir bakış

İnsan var olduğu günden bu yana kendi benliğini anlamak, varlığına anlam katmak ve de yaşadığı çağın koşulları bağlamında çevresindeki canlılarla iletişim kurmak amacıyla çeşitli araçlardan yararlanmıştır. Sürekli bir yenilik arayışı içinde olan insan, tarih boyunca zekası ve yaratıcı yetileri sayesinde, insanlığın gelişimi adına değişik zamanlarda devrim niteliği taşıyan yaratımları ile sürekli olarak kendini ifade etmenin daha gelişkin yollarını keşfetmiştir. Ancak; insanın duyu ve düşüncelerini aktarmada kullandığı araçlar arasında sanat; mağara duvarlarına yapılan çizimlerden çağımızdaki güncel sanat örneklerine kadar uzanan süreçte hep var olmuş ve sanatçısının, çağın, kültürel yapının, ekonomik koşulların, siyasal koşulların, insan ilişkilerinin, ipuçlarını bünyesinde barındırmıştır.

İnsanoğlu ilk dönemlerinden itibaren kendini ifade etmek, duygularını düşüncelerini ortaya koymak için birçok farklı yöntem denemiştir. Sanat, belki de bunların içinde en çok öne çıkmış olanıdır. Tanınmış Rus yazar Leo Tolstoy'un yaklaşımıyla sanat şu şekilde betimlenmektedir;

“İnsanın bir zamanlar yaşamış olduğu duyguyu, kendinde canlandırdıktan sonra, aynı duyguyu başkalarının da hissedebilmesi için hareket, ses, çizgi, renk veya sözcüklerle belirlenen biçimlerle ifade etme ihtiyacından ortaya çıkmıştır”¹

Tolstoy'un bu sözleri doğrultusunda sanat en yalın yaklaşımla şu şekilde tanımlanmaktadır: “Sanat, bir duyguyu yaşayan insanın, o duyguyu bilerek ve isteyerek başkalarına aktarma olayıdır”.² Sanat ürünlerini ortaya koyarak farklı eserler üreten sanatçıların ürettikleri eserleri farklı kategorilere ayırmamız olasıdır.

¹ Ayla Ersoy, **Sanat Kavramlarına Giriş**, İstanbul, Yorum Sanat Yayıncılık, 2002, s.5.

² Lev Nikolayeviç Tolstoy, **Sanat Nedir**, Çev. Kabil Demirkıran, İstanbul, Şule Yayınları, 2000, s.10.

Canlandırma sanatı da bu bağlam içinde görsel sanatlar başlığı altında konumlandırılabilir. Canlandırmanın ilk ortaya çıkışı birçok sanat dalının ilk olarak kabul ettiği mağara duvarı çizimlerine kadar dayandırılmaktadır. Bu bağlamda diğer sanat dallarıyla paralellik gösteren bir kökeni olduğu söylenebilir.

Canlandırmanın temeli “Hareket”e dayanmaktadır. Canlandırmayla ilgili tanımlamalara bakıldığında bu durum daha net anlaşılabilir. Aslında Canlandırmanın oluşumu bir göz yanılgısı olarak ortaya çıkmaktadır. Gözün önünden belli bir zaman diliminde(1 saniyede 24 kare olarak) bir hareketi oluşturan resimler arka arkaya geçirildiği zaman, gözün algıladığı görüntülerin hareket ettiğine ilişkin bir yanılma durumu oluşmaktadır. Bu yanılma da canlandırma sanatının temel çıkış noktasını meydana getirmektedir.

Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğünde Nijat Özön Canlandırma kavramı için şu tanımlamayı yapmaktadır: “Tek tek resimleri veya hareketsiz nesnelere, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi.”³ Bu tanımda da vurgulanan canlandırmanın durağan resimlere hareket kazandırma özelliği, onları hareketliymiş gibi göstermesidir.

Sözcüğün kökeni incelendiğinde ise; farklı yorumlamalarla karşılaşılmaktadır;

Canlı Resim sözcüğü, “resim”, “karikatür” anlamına gelen İngilizce “cartoon” teriminden türemiştir. Bu teknikle çevrilen filmler, daha önce bir film kuşağı üzerine birer fotoğraf gibi baskısı yapılan bir dizi resimden oluşur. Bu kuşak perdeye yansıtıldığında, üzerindeki resimler de canlanır, hareketlilik kazanır. Kuşkusuz bu bir yapay canlandırma değildir. Hareket ister canlandırma sinemasında, isterse gerçek oyuncularla yapılan filmde olsun, gerçekte insan gözünün bir kusurundan ileri gelir. Perdedeki görüntü, ortadan kaybolduktan sonrada saniyenin askatları içinde gözün ağ tabakası içinde

³ Nijat Özön, **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Ankara, Türk Dil Kurumu yayınları, 1981, s.49.

duraklaşır, optik bir olayla kendisinden sonraki resme, görüntüye bağlanır. Bu durum, tüm filmi oluşturan bütün resimler ve görüntüler için sürüp gider.⁴

Zamanda içinde teknolojik gelişmelerle birlikte canlandırma türlerinde de farklılıklar görülmeye başlanmıştır. Canlandırma yalnızca çizime dayalı bir sanat olmaktan çıkmış, bilgisayar teknolojisiyle işbirliği yapan, bir arada çalışan ve gelişmiş teknolojilerin yön verdiği ve yeniliklerin sürekli olarak şekillendirdiği bir sanat dalı haline gelmeye başlamıştır.

Canlandırma sözcüğüne ilişkin bir diğer görüş ise; sözcüğün Latince kökeniyle ilgili olarak, şu şekildedir;

“Canlandırmak ve onunla bağlantılı kelimeler, canlandırma, canlandırılmış, canlandırmacı hepsi Latince bir fiil olan *animari* sözcüğünden gelmektedir, bu sözcüğün anlamı ise hayat vermek, can vermek olarak açıklanabilir. Animasyon filmleri içinde ise çoğunlukla hareketsiz çizgi ve formların yapay bir hareket yanılsaması yaratılması olarak kullanılır.”⁵

İskoç asıllı Kanadalı canlandırma sanatçısı Norman McLaren’ın canlandırmaya ilişkin tanımında da canlandırmanın bir hareket ve illüzyon sanatı olduğuna vurgu yapılmaktadır. McLaren, canlandırmanın hareket eden çizimlerin değil çizilenlerin hareketi sanatı olduğunu ifade eder. Ayrıca McLaren’a göre iki kare arasında ne olduğu her kare üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Böylece canlandırmayı kareler arasında yer alan görünmeyen aralıklar oluşturma sanatı olarak betimler.⁶

Büyük Ansiklopedi de ise; canlandırmanın tanımı yapılırken canlandırma sinemasına kimi yapıtlarda animasyon ya da çizgi film denildiğinden söz edilmekte

⁴ Rekin Teksoy, **Arkın Sinema Ansiklopedisi**, İstanbul, Arkın Yayınevi, 1975, s.313.

⁵ Paul Wells, **Understanding Animation**, New York, Routledge, 1998, s.10.

⁶ Maureen Furniss, **Art in Motion Animation Aesthetics**, UK, John Libbey Publishing, 2009, s.5.

ve devamında da hareketsiz resim ya da cisimlerin gösteri sırasında hareket duygusu verecek biçimde düzenlenip filme alınmasıyla gerçekleştirildiğini belirtilmektedir.⁷

Canlandırma teknolojik gelişmelere paralel bir gelişme göstermektedir. Konuyla ilgili farklı yaklaşımlar sonucu oluşturulan çeşitli tanımlamalar bulunmaktadır. Bunların hepsinin ortak noktası ise; hareketsiz nesnelere hareket ediyormuş hissinin kazandırılmasıdır. Bu his gözün ağ tabakasından kaynaklanmaktadır, bu bir kusur ya da bir özellik olarak görülebilir. Görüntü kaybolduktan sonra gözün ağ tabakasından bir süre daha kalır ve bu sayede kendinden sonra gelen görüntüye bağlanmış olur.

“Yakın bir zamana kadar yalnızca sinema alanının bir etkinliği olan animasyonun dilimizdeki karşılığının canlandırma olduğunu vurgulayan İlhami Kul, teknik açıdan ele alındığında canlandırmanın, devingen görüntü anlamına geldiğini ifade etmiştir. Teknik alandaki ilerlemenin canlandırmaya getirdiği kolaylıklar üzerinde duran Kul, çağımızda pazardaki birçok ürünün, masaüstü kişisel bilgisayarlarda canlandırma yapmaya olanak sağladığını da aktarmıştır ve canlandırmanın elle çizilmeyen, özel donanım yardımıyla bilgisayar ortamına aktarılmış olan durağan resimler olduğunu da vurgulamıştır.”⁸

Özellikle bilgisayarla üretimin canlandırma alanına girmesiyle birlikte bunun en büyük katkısı üretimin daha seri olmasına yaptığını söyleyebiliriz. Üretilen filmler klasik yöntem olan elle çizime göre çok daha hızlı bir şekilde oluşturulmaktadır. Bilgisayarla canlandırmaya geçildikten sonra Disney gibi çok büyük stüdyolar dahi çizim stüdyolarını kapatıp bilgisayarla canlandırmaya yönelmiştir.

Farklı zamanlarda değişik açılardan ele alınan canlandırma sanatının, geçmişi tarih öncesi dönemlerdeki mağara duvarlarındaki resimlere dayandırılrsa da, bu sanat gerçek anlamını ve gücünü 20. Yüzyıla ve ulaşılan teknolojik gelişmeler sonucunda

⁷ Muhittin Kazımoğlu, **Büyük Ansiklopedi**, İstanbul, Milliyet Yayın A.Ş, 1990.

⁸ İlhami Kul, **2000’li yıllarda İletişim Teknolojisi ve Multimedya**, İstanbul, Türkmen Kitapevi, 1995.

elde etmiştir. Günümüzde de bilgisayar teknolojisinin tüm olanaklarından yararlanılarak, canlandırma sanatının daha da ileri bir noktaya getirildiği gözlemlenebilmektedir. Ayrıca çeşitli yaklaşımlar doğrultusunda ele alınsa da, çalışma ilkeleri birbirine benzeyen mantık düzlemleri doğrultusunda tanımlanan canlandırma sanatı, dünyanın çeşitli bölgelerinde farklı bir gelişim çizgisi izlemiştir.

Zaman içinde gelişerek bir sanat olmanın ötesinde ticari anlamda dünyada çok büyük bir pazar oluşturan canlandırma ülkemiz açısından bakıldığında ise; özellikle son dönemde TRT Çocuk kanalının açılmasıyla bir hareketlilik kazanmıştır. TRT çocuk kanalı 01.11.2008'de Türkiye'nin ilk ve tek yerli çocuk kanalı olma özelliği ile yayın hayatına başlamıştır⁹.

TRT çocuk kanalının açılması yerli canlandırma film üretimini teşvik etmiştir ve böylece bu alanda çalışacaklar içinde bir istihdam alanı oluşturmuştur. TRT'nin bu atılımlar öncesinde, canlandırma alanından tam olarak bir sektör olarak söz edilemezken, artık günümüzde dünyanın çeşitli ülkelerinde olduğu gibi, ülkemizde de canlandırma alanının bir sektör haline geldiği söylenebilir.

Bunun yanında 15.02.2011 tarihinde kabul edilen ve 03.03.2011 tarihinde yayınlanan 27863 sayılı yeni Radyo ve Televizyonların kuruluş ve yayın hizmetleri hakkında kanun ile televizyon kanallarına belli oranda yerli yapım canlandırma filmler yayınlama zorunluluğu getirilmiştir. Kanunun Yayın Hizmet içeriği başlığını taşıyan beşinci bölümünün Madde 14: Genel ve tematik yayınlar kısmının 3. alt başlığı şu şekildedir:

Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtması zorunludur.

⁹ Çevrimiçi, <http://www.trt.net.tr/Kurumsal/Tarihce.aspx>, 05.09.2012.

Çocuk yayınlarının yayınlanma saatleri ve sürelerine yönelik istatistiksel veriler ile üretim yerine ilişkin bilgiler aylık dökümler hâlinde Üst Kurula bildirilir.¹⁰

Bu kanun her ne kadar televizyon kanallarına belli oranda yerli yapım canlandırma film yayınlama zorunluluğu getirirse de maliyetler nedeniyle kanallar buna uymamaktadırlar. Ancak tüm bu engellere karşın canlandırma alanındaki gelişmeler, Türk canlandırma sanatçılarının dünya çapında uluslararası işlerde yer alması bu sektörün ilerleyen yıllarda daha da gelişebileceğinin birer göstergesi olarak kabul edilebilir.

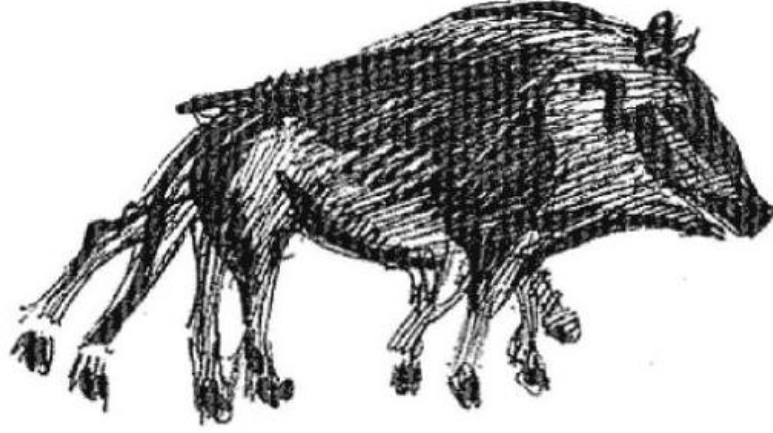
1.2. Canlandırma sinemasının tarihi gelişimi

İnsanlar tarihin ilk dönemlerinden itibaren içinde buldukları yaşam şartlarını, av maceralarını, vahşi hayvanlarla mücadelelerini çeşitli şekillerde ifade etmişlerdir. Bu yöntemlerden biri de mağara duvarlarına bu imgeleri çizmeleridir. Bu figürler aracılığıyla hareket duygusunu aktarmaya çalışmışlardır.

Mağara duvarlarına çizilen figürlerde genellikle içinde hareket unsuru barındıran figürler tercih edilmiştir. Altamira mağarasındaki bir figürde koşan bir domuzun hareketini göstermek için sekiz ayaklı çizilmiş bir resim bulunmaktadır. Dört ayak normal şekilde çizilmiş diğer dört ayak ise devinim duygusu verilmesi için silik çizilmiştir.

Konuya bu bağlamda yaklaşıldığında canlandırma düşüncesinin çıkış noktası, tarih öncesi dönemlere dayandırılabilir. Canlandırmanın ortaya çıkışı ve önemiyle ilgili pekçok farklı görüş bulunmaktadır.

¹⁰ Çevrimiçi, http://www.rtuk.org.tr/sayfalar/IcerikGoster.aspx?icerik_id=5a3cac1e-b6d9-4b23-bc7a-8dcd671fceb3, 05.09.2012.



Resim 1: Altamira mağarasındaki domuz çizimi.

Tanınmış canlandırma sanatçılarından Richard Williams da canlandırma düşüncesinin kökenini ve insanoğlunun hareket tutkusunu şu şekilde ifade etmektedir;

“Biz her zaman resimleri hareketlendirmeyi denedik, canlandırma düşüncesi televizyondan ya da filmlerden (sinemadan) daha eskidir.”¹¹

1640 yılında Athanasius Kircher projeksiyona benzer bir cihaz geliştirmiş ve buna Magic Lantern (Sihirli fener) adını vermişti. Bu mekanizmayla çizimleri duvara yansıtıp hareket hissi yaratmıştı. Karanlık bir kutu, bir ayna ve bir mercekten oluşan bu aygıtta ışık kaynağı olarak güneş ışığı ve mum ışığı kullanılmaktaydı. Kircher ayrı ayrı camlara çizdiği şekilleri cihaza yerleştirmiş ve bir iple çekerek sırayla duvara yansıtarak hareket hissi elde etmiştir. Elde edilen bir görüntüde uyuyan bir adamın başı ve bir fare görülmektedir, adam ağzını açıp kapamakta ve fare adamın ağzı açıkken ağzından içeri girmektedir.¹²

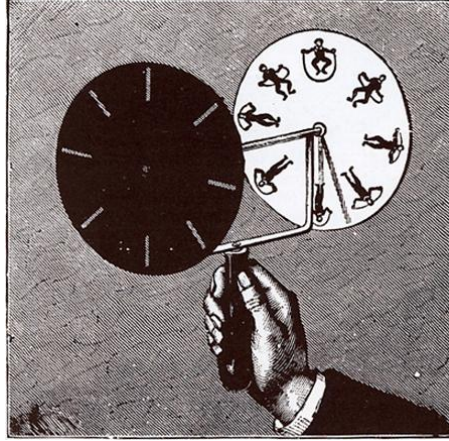
20. yüzyıla yaklaşırken bilim ve teknolojiye ilerlemelerinde katkısıyla canlandırma alanında birçok gelişme ve buluş olmuştur. Thaumatrope,

¹¹ Richard Williams, **The Animator's Survival Kit**, New York, Faber inc. 2001.

¹² Çevrimiçi, <http://www.cizgifilmci.com/anasayfa/viewtopic.php?t=175>, 05.09.2012.

Phenakistiscope, Zoetrope, Praxinoscope, Flip book 19.yüzyılda icat edilmiştir. Bu cihazların hepside çeşitli şekillerde basit de olsa canlandırma örnekleri sunuyorlardı. Çalışma ilkeleri itibariyle bu araçlar birbirlerine yakındılar.

Örneğin 1832’de Belçikalı Antonie Plateau’nun (1801 – 1883) yaptığı Phenakistiscope’a bakan kimsenin gözlerinin önünden gerçek resimler (elle yapılmış resimler) geçirilerek hareket duygusu yaratılıyordu. Teknik açıdan Plateau’nun aygıtı şu şekilde çalışıyordu: Kartondan yapılmış, üstü açık bir silindir bulunuyordu, yan çeperlerinde içersini görmeye yarayan düzenli aralıklı dikey yarıklar bulunan bu silindir, yatay bir tabana oturtulmuştu. Silindirin içinde, çeperin tabana yakın iç bölümüne kağıttan bir kuşak yerleştiriliyordu. Bu kağıt üzerinde bir dizi resim vardı. Silindir bir aynaya doğru tutulup çevrildiğinde bu resimler yarıktan seyredildiğinde tek ve sürekli bir hareket oluşturmaktaydı.¹³



Resim 2: Phenakistiscope.

1868’de bulunan Flipper book bugün dahi dünyada kullanılan basit ve en popüler araçtır. Bir elle tutup diğer elle sayfalar hızla çevrilerek sayfaların kenarında arka arkaya dizili resimler sırayla geçer ve bu bir hareket illüzyonu oluşturur. Bugün

¹³ Teksoy, **Arkın Sinema Ansiklopedisi**, s.313.

dahi klasik animatörler aynı yöntemi kullanarak çizimlerini video ya da kameraya aktarmadan önce bu şekilde test ederler.¹⁴

Bu dönemde canlandırma sanatının gelişimine katkıda bulunmuş araçlardan bir diğeri de Zeotrop'dur. Yukarda da sözü geçen araçlarla birlikte Zeotrop canlandırmanın gelişim evresinde önemli bir rol oynamış, canlandırma filmlerinin oluşmasından önceki aşamayı hazırlamışlardır. Bu araçların gelişmesi esnasında birçok kişi bunun sonucunun canlandırma film üretimine erişeceğini bilmiyordu. Geliştirilen bütün bu araçlar çalışma düzeni olarak birbirine yakındılar.

Örneğin "Hayat tekerleği" anlamına gelen zoetrope, bir kaide üzerinde dönen ve çevresinde eşit aralıklarla açılmış göz delikleri bulunan silindir biçiminde bir araçtı. Seyirci bu deliklerden, bir bant üstüne çizilmiş ve silindirin içine yerleştirilmiş olan resmi izliyordu. Silindirin çapı ne kadar büyük olursa film de bununla paralel olarak o kadar uzun sürüyordu tabi ayrıca aynı araçta değişik resim bantları kullanmakta mümkün oluyordu.¹⁵

Bu tip araçlardaki gelişmeler fotoğrafçılığında gelişmesine katkıda bulunurken, bu dönem bilim ve sanatın iç içe geçtiği bir dönem haline gelmiştir. Bilim alanındaki gelişmeler sanatın gelişmesine katkıda bulunmuş onu daha ileriye taşımıştır.

Benzer türden araçların çoğalması bunların teknik temellerinin birbirine yakın olmasıyla bağlantılı olsa da aralarındaki farklılıklar hemen öne çıkmaktaydı. Bu çeşit çalışmalar, denemeler hem bu aygıtları hemen hemen eksiksiz denilebilecek bir duruma getiriyor hem de değişik resimlerden yola çıkarak bir canlandırmaya varıyordu.¹⁶

¹⁴ Richard Williams, **The Animator's Survival Kit**, New York, Faber inc. 2001.

¹⁵ Demet Değer İnanç, **Sanat Olayı**, İstanbul, Karacan Yayınları A.Ş, 1981, No:4, s.41

¹⁶ **Arkın Sinema Ansiklopedisi: Canlandırma Sineması**, s.314

Canlandırma alanındaki gelişmeler fotoğrafçılık ve sinemanın gelişimine paralellik göstermektedir. Geliştirilen aygıtların hepsi gözün ağ tabaka izlenimine dayanmaktaydı.

1.2.1. James Stuart Blackton ve *Komik Yüzlerin Gülünç Hikayesi*

Karikatürist James Stuart Blackton'un canlandırma sanatına katkısı hareketli resim üzerinde çalışan Thomas Edison ile 1896 yılında yaptığı röportaja dayanmaktadır. Edison'un desteği ile Blackton çizim konusunda çalışmalar yapmaya başlar. Blackton, 1906 yılında bunları "*Humorous Phases Of Funny Faces*" adıyla yayımlar. Canlandırma sinemasında ilk canlandırma film olarak kabul edilen bu yapıt için Blackton, 3000 çizim kullanmıştır.¹⁷ Bu çalışmanın ilk canlandırma film olarak kabul edilmesinde kesintisiz hareket etme olgusu önemli bir etken olarak kabul edilmektedir. Ayrıca James Stuart Blackton canlandırma sanatındaki ve sinema alanındaki öncülüğünden ötürü canlandırma sinemasının temellerini oluşturan kişiler arasında kabul edilmiştir.¹⁸



Resim 3: Blackton'un filmi *Humorous Phases Of Funny Faces*'dan bir kare.

¹⁷ Richard Williams, *The Animator's Survival Kit*, New York, Faber inc. 2001, s.15.

¹⁸ Ryan Ball, v.d. *Animation Art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime & cgi*, ed: Jerry Beck, New York, Harper Design, 2004, s.13.

20. yüzyılın başlarında hareketli resim alanındaki gelişmeler iki yola ayrılmıştı. İlki oyuncuların, setin ve hareketli kameranın olduğu gerçek çekimli film ortamı olmuştur. İkincisi ise çizime dayanan konuların olduğu, arka plan resimlerinin bulunduğu ve hareketli kamera yerine durağan kameranın bulunduğu canlandırma sineması olmuştur.¹⁹

Bu yüzyılın başlarında sinema alanındaki gelişmelerle birlikteki canlandırma sanatında ilk eserler de ortaya çıkmaya başlamıştır. Yapılmış olan çalışmalardan hangisinin bu alandaki “ilk” eser olduğu bu nedenle tartışılmaktadır. James Stuart Blackton’un *Humorous Phases Of Funny Faces*’den önce yaptığı bir çalışma olan *Enchanted Drawings* de çizimlerin hareketleri atlamalı olarak gerçekleştirmesinden ötürü ilk canlandırma sinema örneği olarak sayılmamaktadır. Bu çalışmada, ağzına sigara çizilince gülümseyen ancak, sigara geri alınınca üzülen bir karakter bulunmaktadır. Bir tahtanın önünde çizilen bu çalışma fotoğraf hilesi kullanılarak filme alınmıştır. Resimler çizildikçe çekilen fotoğraflar daha sonradan birleştirilmektedir.

Bununla birlikte kimi tarihçiler de yine ilk canlandırma filmleri arasında kabul edilen; Emile Cohl’un “*Phantasmagorie*” adlı çalışması ile James Stuart Blackton’un “*Humorous Phases Of Funny Faces*” adlı çalışmasını ilk canlandırma filmler arasında kabul etmemekte, bu ilk örnekler yerine “*Enchanted Drawings*” adlı yapıtı canlandırma sinemasının ilk yapıtı olarak kabul etmektedirler. Library of Congress’e göre ise; “*Enchanted Drawings*” adlı canlandırmanın sahibi Amerikalı sanatçısının kimliği bilinmemektedir. Ayrıca; bu yapıtın sanatçısına ilişkin yalnızca Edison şirketinde çalıştığının bilgisi verilmektedir.²⁰

¹⁹ Roy Madsen, **Animated Film: Concepts, Methods, Uses**, New York, Interland Publishing Inc. 2001, s.8

²⁰ Madsen, **Animated Film**, s.8.

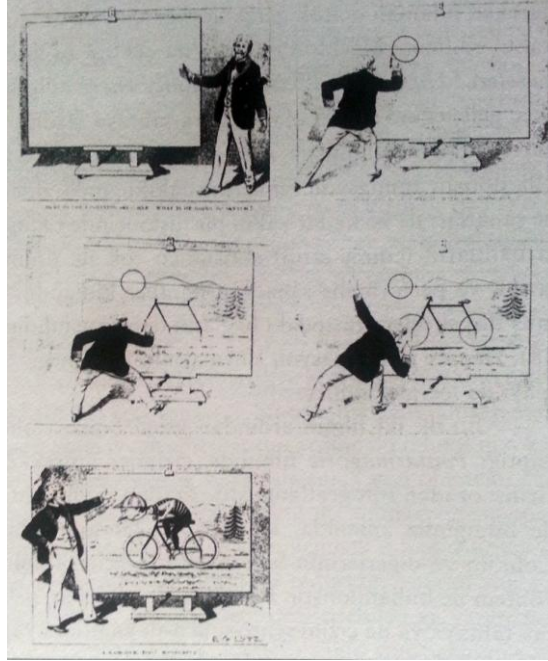
Animation Art'ta ve daha başka kaynaklarda ise; *Enchanted Drawings*'i yapan sanatçı olarak James Stuart Blackton gösterilmektedir. Ayrıca Blackton'un Edison şirketinde çalıştığına yer verilmektedir. Onun özel efekt'in öncülerinden olduğuna da değinilmektedir.²¹

Bu bağlamda içinde dönemin bir salon eğlencesi olan Flaş Skeçlerle Blackton'un yapıtı, *Enchanted Drawings* arasındaki ilişkiye değinmek gerekmektedir. Flaş skeçler (lighting sketch) çizgilerin hareket etmesi illüzyonu ile bir hikaye anlatılabileceği fikrini getirmiştir. Flaş Skeçler temel kontur çizgileri ile hızlıca bir çizim yapılması sırasında, çizgiler eklendikçe şekillerin anlamlarının değişmesi, imgelerin başka imgelere dönüşmesi ve böylece çizim tamamlandığında içinde dramatik bir yapı barındıran bir hikayeye ulaşılmasıdır.²²

Flaş skeçleri dönemin sanatçıları canlandırma üretiminde kullanmışlardır. Bunları fotoğraf hilesi yoluyla kayda alıp canlandırma filmler elde etme yolunda adım atmışlardır. O dönemde Flaş skeçler bir salon eğlencesi olarak görülmüştür.

²¹ Ball, v.d. **Animation Art**, s.13.

²² Özge Samancı, **Animasyonun Önlenebilir Yükselişi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2004, s.5



Resim 4: Flaş skeç örneği.

Sanatçı Edwin G.Lutz 1897 yılında Flaş skeçlerinin nasıl sunulduğuna dair bir kayıt bırakmıştır. Flaş skeç sanatçısı boş bir çizim tahtasının önünde durur ve illüstrasyon çizerek bir sunum hazırlar. İlk olarak burada sanatçı önce bir deniz manzarası çizer, ardından eklediği detaylarla başarılı bir şekilde onu bir kış gün batımına dönüştürür ve son olarak da bisikletçi ortaya çıkar. Gösteri adını, bir-iki çizginin getirdiği hiç beklenmeyen değişiklikten ve çizimin hızından alır.²³

1.2.2. Emile Cohl

Dönemin öne çıkan isimlerinden biride Fransız Emile Cohl'dür. Canlandırma yapmaya başlamadan önce Cohl, illüstratör ve fotoğrafçı olarak çalışmıştır. Önce Fransa da Gaumont ardından da Eclair Yapımevi için çalışmış sonrasında ise; Amerika'ya gitmiş ve daha sonra tekrar Fransa'ya dönmüştür. Gaumont stüdyosu Amerikan Vitagraph Films'in film dağıtımını üstlenmiştir. O dönemde Eclair

²³ Donald Crafton, **Before Mickey: The animated film 1898-1928**, Chicago, The University of Chicago Press, 1993, s.48.

Yapımevi'nde çalışırken Cohl, Amerika'dan gelen filmleri izleyip onlardaki çekim tekniklerine yönelik ipuçları üzerinde çalışmıştır.

Cohl'ün ilk filmlerinden biri, "*Bewitched Match*"tır. Canlandırmada beyaz kağıt üstüne siyah renkle çizdiği çöpten adamları filme alan Cohl, projeksiyonda negatif film kullanarak siyah fon üstünde hareket eden beyaz figürler elde etmiştir.²⁴

Bu filmde Cohl, kibrit çöplerini kullanarak stop motion bir canlandırma üretmiştir. Bunun yanı sıra canlandırma sinemasıyla ilgili başka teknikler de deneyen Cohl, filmde cut-outs(kes yapıştır) ve kukla canlandırma yöntemlerini de denemiştir. Ayrıca, "*Bewitched Match*" adlı filmde gerçek çekimli görüntülerle canlandırma bir arada kullanılmıştır.²⁵

Cohl'ün bir diğer filmi de 1908 yılında gerçekleştirdiği, "*Fantasmagori*"dir. Bu filmde Cohl, çizdiği kahramanlara bağımsız bir hareket kazandırmayı amaçlamıştır. Filmde temel olarak iki kahraman bulunmaktadır: palyaço ve bir beyefendi. Filmde oldukça fazla trasformasyonlar göze çarpar, karakterler, kahramanlar kolayca başka objelere dönüşmektedir. Şarap şişesi bir çiçeğe, bir halka bir adamın kafasına dönüşmektedir. Filmde Cohl, cansız varlıklara karakter katarak onları hareketlendirmiş, dönemi için hayal gücünü zorlayacak bir çalışma ortaya koymuştur.

Cohl, yalnız çizgisi ile elde ettiği soyut dünyada, nesnelerin birbirine dönüşmesine izin vermektedir. Ayrıca filmlerde, mantıksal neden-sonuç ilişkisine dayanmayan bir yapı bulunmaktadır. Cohl'ün anlaşılmasız sineması hikaye anlatımındaki bilinen yöntemleri kullanmamaktadır. Örneğin *Fantasmagoria* filminde, etki irrasyoneldir ve olaylar o kadar çabuk olup biter ki, ilk izleyişte

²⁴ İnanç, **Sanat Olayı**, s.41.

²⁵ Ball, **Animation Art**, s.22.

konuyu anlamak zordur.²⁶ *Fantasmagoria* filminin alışlagelen hikaye anlatım biçimine uymadığını, transformasyonların da yardımı ile görüntülerin bilinçsizce akışına dayalı yapısında, bir filin bir eve, bir şapka ve şemsiyenin sinema girişine dönüştüğünü ve şapkanın içinde her şeyin kaybolduğunu anlatır.²⁷



Resim 5: *Fantasmagoria*.

Cohl'un *Fantasmagoria* canlandırmasında görüntülerin birbirine dönüşümünde yani transformasyonunda mantıksal bir sıralama ya da gerekçe yoktur. Filmlerinin anlaşılma olma sebebi bilinçaltını sadece hikaye anlatarak değil de kabus ve halüsinasyonlarla açıklamaya çalışmış olmasıdır.²⁸ Cohl, filmde gerçek görüntüyle canlandırmayı çok fazla birlikte kullanmasa da bir sahnede canlandırmaya müdahalede bulunan elleri görülmektedir ancak yine de diğer ilk dönem sanatçılara göre o mümkün olduğunca kendisini filmlerinde göstermemeye çalışmıştır.

"Cohl filmlerinde elle yapılmış resim, kukla ve gerçek nesnelere kullanarak doğüstü bir dünya kurmuş, akla hayale sığmayan olaylar yaratmıştır. Cohl'un filmlerinde insanlar uçar, filler dans eder, anıtlar, kuleler duygulanıp çocuklar gibi ağlar."²⁹

Her ne kadar filmlerin konuları çok iyi anlaşılmasa da filmlerde büyük bir çekicilik ve zarif bir mizah anlayışı göze çarpmaktadır. Birçok filmde

²⁶ Crafton, **Before Mickey: The animated film 1898-1928**, s.66.

²⁷ Samancı, **Animasyonun önlenemez yükselişi**, s.20.

²⁸ John Halas, **Masters of Animation**, London, Salem House Pub. 1987, s.20.

²⁹ **Arkın Sinema Ansiklopedisi**, s.317.

transformasyonları sıkça kullanmıştır. Bu sayede çizimler arasında akıcılık oluşmuş görüntülerde birbirinin devamı olma niteliği artmıştır. Filmlerindeki çizimler incelendiğinde ise; son derece yalın çizgilerin egemen olduğu görülmektedir. O dönem için kullanılan projeksiyonlar saniyede 16 kare oynatmaktadır. Buna karşın animatörler ise 8 kare çizmektedir. Bu durumun sonucu olarak zaman zaman hareketlerde sıçramalar görülebilmektedir. Cohl'ün canlandırmalarında hareketlerin zamanlaması ve mimikler dönemi içinde düşünüldüğünde oldukça başarılıdır.

Cohl'ün eklektik sineması, esas olarak birbirleriyle bağlantısı yokmuş gibi görünen resimlerin serbestçe aktığı ve modern yazarların birçoğunun da benimsediği 'bilincin serbest akışı' şeklinde stilize özellikler göstermektedir. Cohl'ün daha ileri dönemlerdeki çalışmaları, daha anlamlı ve birbiriyle ilintili bağlamlar kurarak, kendinden sonraki canlandırma filmlerinin yapısını daha anlaşılır kılmıştır. Böylece, birbirlerinden tamamen farklı olarak kurgulanan resimler, canlandırma sinemasının başkalaşım yeteneğini etkinleştirmiştir. Bu başkalaşım, edebi yapıyı ortaya çıkararak ve onu bozarak; durağanlık ve değişim, ortak öğeler ve birleşmeler gibi ayırmsamalar üzerinden gelişen ve resimsel öğeler arasında yeni bağlantıları ön plana alan bir düzenek üzerinden işler. Bu resimsel canlandırmalar, ne görsel espritüel ne de geleneksel edebi anlatımlar yapısındadır. Ancak bunlar, canlandırmacının seçimleri tarafından belirlenen hareketli yapılarıdır. Bu yapı, çoğu zaman canlandırmacının bireysel ruh hali ve kişilik durumuna bağlı olarak ve bazen de kişinin toplumsal ortamla kurduğu ilişkilerin kendisine, psikolojik ve görsel açıdan yansımalarına bağlıdır.³⁰

Canlandırma sinemasının bu ilk dönem örneklerinde, her çizim ve onun arka planı her kare için yeniden yaratılmaktaydı ve bu durum film yapımı için oldukça zordu. Ayrıca sanatsal gelişimi durduran bir süreç oluşturmaktaydı. Bu sorun 1914 yılında Earl Hurd'un saydam selüloit'i icat etmesiyle birlikte çözülmüştür. Artık her karakterin hareketi ayrı ayrı saydam aseptat üzerinde gösterilebilmekteydi ve daha

³⁰ Wells, **Understanding Animation**, s.15.

sonra bunlar uygun bir arka planla birleştiriliyorlardı. Bu yenilik sonradan canlandırmanın sinematografik, resimsel gelişimini de mümkün kılmıştır. Bu durum salt bir yenilik değil, yeni bir sanat formuna evrilme potansiyelini beraberinde getirmiştir.³¹

1.2.3. Winsor McCay ve Evcil Dinazor Gertie

Canlandırma sinemasının bu erken döneminin bir diğer önemli sanatçısı ise, Amerikalı Winsor McCay'dır. McCay da Cohl gibi karikatür kökenli bir sanatçıdır. Bir gazete karikatüristidir.

İlk karikatür serisi Jungle Imps'dir. Sonrasında ise oldukça fazla hayal gücü, yetenek ve cesaret gerektiren birçok seri daha çizmiştir. Bunlardan biri günlük olarak çizilen *Dreams of a Rarebit Fiend*(1904) ve diğeri ise tam sayfa çizilen *Little Nemo in Sumberland*(1905)'dir.³²

McCay döneminin bu alanda(canlandırma) çalışan ilk sanatçılarından biri olması ve aynı zamanda sadece canlandırma sanatçısı değil, karikatür, gazeteci ve vodvil sanatçısı olması nedeniyle öne çıkmış ve canlandırmanın öncülerinden biri olarak kabul görmüş bir sanatçıdır. McCay'ın canlandırmalarında sanatçının çizimlerini nasıl oluşturduğunun aşamalarını izlemek mümkündür. Ayrıca filmlerde sanatçı, kendini ortaya koymaktan çekinmez.

McCay'ın filmlerinde doğrudan görünmesinin ve yapım sürecini birebir açıklamasının önemli bir nedeni; onun benmerkezci tavrı ve alçakgönüllü olmaya gerek duymaması olarak düşünülebilir. Sanatçının bu tavrı yapıtının sunumundan da anlaşılmaktadır. İlk filmi *Küçük Nemo* şu yazı ile açılır: “New York Herald'ın ünlü karikatüristi Winsor McCay ve onun hareket eden çizgi karakterleri. Amerikan

³¹ Madsen, **Animated Film**, s.8.

³² Ball, v.d. **Animation Art**, s.14.

Vitagraph şirketi çizimleri ilk kez harekete geçiren sanatçıyı sunar.”³³ McCay, ilk filmi "*Little Nemo*"yu 1911 yılında yapmıştır. Film aslında onun daha önceden haftalık çizdiği sevilen bir karikatür serisine dayanmaktadır.³⁴ Bu aynı zamanda ilk uzun süreli çizilen bir gazete karikatürü kahramanının canlandırması olmuştur.

McCay canlandırmayı bir sanat şekli olması yolunda geliştiren ilk kişidir. Oğlunun eve getirdiği bazı flip-booklar ilk filmi "*Little Nemo*"yu yapması konusunda ona cesaret vermiştir. Film için yaklaşık 4000 sayfa çizim yapılmış ve filmin New York'daki Hammerstein's sinemasındaki gösterimi büyük ilgi görmüştür.³⁵

Filmde gerçek çekimli görüntülerle canlandırma bir arada kullanılmıştır, başlangıç sahnesinde sanatçının arkadaşlarından nasıl teklif aldığı bir yazıyla ifade edilmektedir. Sonrasında arkadaşlarıyla birlikte konuştukları ve çizimi hareket ettirebileceği iddiasının olduğu bölüm vardır. Burada McCay tahtada karakterlerinin ilk çizimlerini oluşturmaktadır. Devamında ise arkadaşlarıyla girdiği iddia yine bir yazıyla açıklanmaktadır: 4000 sayfa çizim yapacağı konusunda arkadaşlarıyla anlaşmıştır.

Filmlerinde bu geçek çekimli görüntülerin olması McCay'ın film yapımı için ne kadar emek harcadığını ve onları nasıl yaptığını anlatmaya yöneliktir. Buradaki gerçek çekimli sahnelerin yaşamdan alınmış gerçek yapımlardan ziyade bir kurgu olduğu izlenimini oluşturmaktadır.

Filmde, çizime başlamadan önce bu işin ne derece kapsamlı bir çalışma olduğunu göstermek için rulolarca kağıdın ve fiçılar içindeki mürekkebin McCay'ın ofisine getirilişi gösterilir. Çizimi bitirdikten sonra bunları arkadaşlarına göstermeye sıra gelmiştir. Başlangıçta çizimler oluşurken McCay'ın eli de görülmektedir. McCay

³³ Samancı, **Animasyonun önlenemez yükselişi**, s.12.

³⁴ Jeff Lenburg , **Who's Who in animated Cartoons**, New York, Applause Theatre & Cinema Books. 2006, s.229.

³⁵ Williams, **The Animator's Survival Kit**, s.16.

hem kendi varlığını göstermek ve hem de dönemin flaş skeç geleneğinden gelen bir geleneğin yansıması olarak çizimlerde elini de göstermektedir.

Filmin kahramanlarının ilk oluşum esnasındaki efekt (karakterin parça parça yukarıdan aşağıya gelerek oluşması) o dönemin sanatçılarından beklenen sihirbazlıkla da bağlantılandırılabilir. Sanatçının buradaki ‘sihirbaz tarzı’ ve “*Little Nemo*”yu çok dikkatli ve detaylı çizimi halk tarafından de beğenilmiştir.³⁶

Filmde aslında bir hikaye yoktur. McCay'ın kahramanları yine konuşma balonlarına benzer şekilde yazılmış yazılarla kendilerini ifade edebilmekte ve bizi izleyin şeklinde mesaj vermektedirler ve buda tamda onların yaptıklarının devam eden bir hareket gösterisi, değişim ve abartı olduğudur.³⁷ Canlandırma kısa gülütlerden oluşmaktadır. Bir sahnede kafasına yukardan aşağıya şapka düşen karakter bunun etkisiyle yere düşer. Sihirbazlık belirtilerine bir başka örnek ise Filmin kahramanı Nemo'nun noktalardan ve çizgilerden oluşarak belirmesidir. Ve yine Nemo adeta bir ‘sihirbaz’ gibi diğer iki kahramanın (Impy ve Flip) vücutlarını uzatıp kısaltmakta ve yine onları genişletip daraltabilmektedir.

Bu alanda sıra dışı bir vizyon sahibi olan McCay Haziran 1912'de Buffalo Enquirer ile yaptığı görüşmede, grafik sanatı ve sinemanın, canlandırma film endüstrisiyle birlikte birleşeceğini umduğunu belirtmektedir:

“İnsanların durağan resimlere dair dikkatlerini toparlayarak, bakışlarını odaklayarak durup objelerin(resimlerin) niçin katı ve sert olduklarını soracakları zamanlar gelecektir. İnsanların bu talebini karşılamak üzere o dönemin sanatçıları bilimsel çalışmalardan ve teknolojik gelişmelerden yararlanarak hareketli resimler türetecektir ve böylece bu durum yeni bir ekolün ortaya çıkıp gelişmesine ve sanatın tüm alanında devrimsel ilerlemelere yol açacaktır”.³⁸

³⁶ Halas, **Masters of Animation**, s.21.

³⁷ Leonard Maltin, **Of Mice and Magic: A History of American animated cartoons**, New York, A Plume Book, 1987, s.3.

³⁸ Wells, **Understanding Animation**, s.13.

McCay'ın bir diğeri filmi *Gertie the Dinosaur'dur*(1914). Bu filmde McCay Dinazor Gertie'ye bir takım komutlar vermektedir ve dinazor da bu komutları yerine getirmektedir. Filmin başlangıcında yine McCay kendisini Amerika'nın en büyük çizeri olarak göstermektedir. Filmin devamında ise diğeri filmlerinde olduğu gibi arada Gertie'ye verdiği komutlar yazılı olarak yansıtılmaktadır. Filmde ayrıca McCay kendini göstermekten de geri kalmamaktadır. McCay filmin son sahnesinde elinde bir kırbaçla sahneye girmekte ve Gertie'nin sırtına binerek sahnedan çıkmaktadırlar.

Filmin birkaç versiyonu yapılmıştır. İlk versiyonunda gerçek çekimli sahneler yoktur, yani canlandırma ağırlıktadır. İkinci versiyonu ise; bu çalışmanın televizyona taşınması için yapılmıştır. Burada da McCay'ın perde önündeki performansı filme alınmıştır.³⁹

Filmin tam olarak sinematik bir hale dönüştürülmüş versiyonunda, McCay, başlangıç olarak gerçek çekimli olarak bir sekansı filme almıştır ve konuşmaları da ara yazılarla vermiştir. Bu durumda gerçek çekim-canlandırma kombinasyonunun ortama dair gönderme yapma bilinci ile kullanılmadığı açıktır. Vodvil geleneğinin bir uzantısı olan flaş skeç mantığı üzerinden hazırlanan bu canlandırma filmi, yine bir vodvil gösterisinin malzemesi olarak ortaya çıkmaktadır.⁴⁰

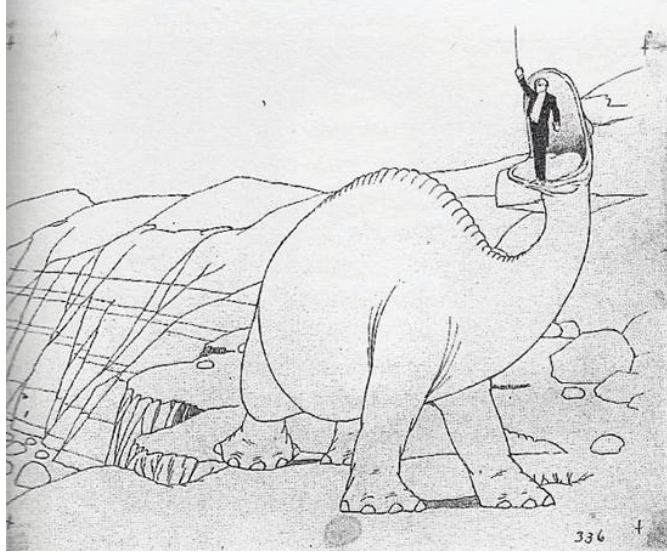
Film, *Little Nemo*'da olduğu gibi McCay ve arkadaşlarının iddialaşması ile meydana gelmiştir, McCay çizgi olarak bir dinazoru hareket ettirebileceği iddiasındadır. Bunun için bu canlandırmada on bin kare çizdiği bir ara yazıyla verilmektedir.

Sessiz sinema döneminde filmler içinde oldukça fazla yazılı açıklamalara yer verildiği görülmektedir. Günümüzdeki bir anlatıcının seslendirmesinin bir nevi

³⁹ Crafton, **Before Mickey: The animated film 1898-1928**, s.111.

⁴⁰ Samancı, **Animasyonun önlenemez yükselişi**, s.14.

karşılığı niteliğindedir bu yazılar. Bu açıklamalar izleyiciye; bulunulan mekan, sırada neyin olduğu ya da konuşmacının söylediği monologlar şeklinde yansımaktadır.



Resim 6: Dinazor Gertie ve McCay.

Bu filmin en büyük özelliği belki de bir filmdeki ilk karakter canlandırması olmasıdır. McCay gösterimin yapıldığı perdenin önünde Gertie'ye elma uzatmakta ve onun elmayı yemesinin istemektedir. Gertie de uzun boynunu uzatıp elmayı yemektedir. Seyirci için; Gertie canlı gibi görünmesi şaşırtıcı bir durumdur.⁴¹

Gertie karakterinin bir kişiliği ve ruhu vardır ve bu kişilik çeşitli karakter özelliklerini taşımaktadır. Örneğin Gertie yeri geldiğinde duygulanmakta ve ağlamaktadır. Gertie'nin gösteriminin duyurusu şu şekildedir:

“O yer, içer, ve nefes alır. Ağlar ve güler. Hatta insanlardan milyonlarca yıl önce yaşamıştır ve şimdiye kadar hiç görülmemiştir”⁴².

⁴¹Williams, *The Animator's Survival Kit*, s.16.

⁴² Maltin, *Of Mice and Magic*, s.4.

Bu ilandan da anlaşılacağı üzere Gertie'nin en dikkat çekici özelliği bir ruha sahip olması ve onu çeşitli duygularla dışa vurmuş olmasıdır. Film bazı kaynaklarda Eğitilmiş Dinazor Gertie olarak da geçmektedir. Çünkü McCay Gerite'yi bir sirk hayvanı gibi eğitmiştir ve ona çeşitli komutlar verip onları algılamasını ve uygulamasını sağlamıştır.

Film aynı zamanda içinde bir kahraman barındıran ve bir hikayeye dayalı olan ilk canlandırma filmidir. McCay dinazor kahramanına kişilik ve duygu katmıştır, onun küçük detaylarını dahi, örneğin gözyaşının damlamasını titizlikle canlandırmıştır.⁴³

McCay Gertie'yi ağızdaki yemeği çiğnerken, bir şeyleri yutarken, içerken, ağlarken, gülerken ve daha birçok karakter özelliği taşıyan halde çizmiştir. O bir kişiliğe sahiptir ve izleyici üzerinde tıpkı 1914 yılındaki gibi aynı yaramaz ve sevimli etkisini oluşturmaktadır. Gertie büyümüş bir çocuktur, şakacı ve yaramazdır. McCay onu azarladığında ağlamaya başlamaktadır. Çağımızın izleyicilerinin de bu komik sahnelerden etkilendiği söylenebilir.⁴⁴

Gertie'nin hareketlerinde bunun yanında günümüz canlandırma ilkelerini de barındırdığını görebiliriz. Canlandırmaya gerçekçilik katan bu ilkeler Gertie'nin hareketlerinin de insansı olmasına yardımcı olmuştur. Dönemi içinde değerlendirildiğinde bunun canlandırma sanatındaki önemi yadsınamaz. Gertinin kuyruğunu sallaması sırasındaki kuyruğunun üst tarafı ile alt tarafının arasındaki hareketlerin birbirini peşi sıra takip etmesi, nefes alıp verirken bedeninin kalkıp inmesi yani ezilmesi ve gerilmesi, mağaradan çıkarken yaptığı zıplamadaki, yürüyüşündeki ve diğer hareketlerindeki zamanlama, karakterlerin hareketlerinin çizgisel, doğrusal değil de dairesel olması canlandırma prensipleriyle uyumaktadır.

⁴³ Ball, v.d. **Animation Art**, s.15.

⁴⁴ Maltin, **Of Mice and Magic**, s.5.

McCay'ın filmlerindeki öyküsel yapı hissi onun bant karikatürlerinden gelmektedir. Onun canlandırmaya en önemli katkısı yarattığı Gertie the Dinosaur'un kişilik ve karakter animasyonundaki gelişimdir. Şakacı dinazor Gertie bir mamutu eğlenceli bir şekilde göle fırlatır ve insana has bazı davranışlar sergiler. Bu insanbiçimcilik(anthropomorphism)* sonradan Disney'de yapılan çalışmalara öncü olmuştur.⁴⁵

Karakterlerin formlarına baktığımızda da McCay'ın filmlerindeki insanların, hayvanların ve nesnelere yakın durduğu görülebilmektedir. Gertie'nin kaslarının belli olması buna örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca formların gerçekliği, karakterlerin hareketlerinin fizik yasalarına uygunluğuyla da desteklenmektedir. Gertie'nin fark edilebilir bir ağırlığı ve bu ağırlığın dengeli bir biçimde hareket etmesini sağlayan bir ağırlık(pivot) noktası vardır.⁴⁶

McCay'ın ürettiği başka filmlerde bulunmaktadır. Bu filmlerde de yine aynı titizlikle karakterlerinin formlarını oluşturmaya ve onların canlandırılmasındaki detaylara dikkat etmiştir.

Gertie'den sonraki çalışmalarındaki çabaların seçkinliği onun gazetede ki çalışmalarından getirdiği aynı grafik hassasiyeti taşımaktadır. Onun için en önemli şey perspektif ve anatomideki detaylardı. “*The Cantaurus ve The Sinking of the Lusitania*”daki doğal canlandırmaları sonraki otuz yıl içinde başka girişimlerle daha da ileriye taşınmıştır.⁴⁷

McCay'ın filmlerinde gerçekçiliğe verdiği önem onu çağdaşlarına göre biraz daha öne çıkarmaktadır. Bu gerçekçiliği hem karakterlerinin formlarına, anatomilerine dikkat ederek hem de onların canlandırılmasında fizik kurallarını

* İnsanlara özgü olan özellikleri tanrılara, hayvanlara ve cansız nesnelere verme.

⁴⁵ Wells, **Understanding Animation**, s.15.

⁴⁶ Samancı, **Animasyonun önlenemez yükselişi**, s.16.

⁴⁷ Maltin, **Of Mice and Magic**, s.5.

dođru şekilde uygulayarak ortaya koymaktadır. Alanında ilk olmanın getirdiđi bazı eksikliklerde bulunmaktadır. Ancak bu eksiklikler o dönem içinde gözardı edilebilecek durumlardır.

McCay'ın fimografisi ele alındığında ise;

Little Nemo(1911), *How a Mosquito Operates*(1912), *Gertie the Dinosaur*(1914), *The Sinking of the Lusitania*(1918), *The Centaurs*(1918-21), *Gertie on Tour*(1918-21), *Flip's Circus*(1918-21), *Bug Vaudeville*(1921), *The pet*(1921), *The Flying House*(1921)⁴⁸ filmleri görölmektedir.

McCay'ın canlandırma filmleri bu alandaki(canlandırma) teknik ve sanatsal gelişmeyi açıkça ortaya koymaktadır, anlaşıldığı kadarıyla bant karikatürlerde kendi kullandığı kodları ve gelenekleri kullanarak gerçekötesini gerçek dünyanın koşulları ile başarılı bir şekilde birleştirmektedir. McCay'ın karikatürleri ve filmleri, modern dönemdeki insanların derin köklü korkularını ortaya çıkaran öyküler yapılandırarak dışsal mekanizma tarafından rasyonalize edilmiş iç durum şartlarını amaçlamıştır.⁴⁹

McCay'ın filmlerinin kullanılan efektler yönüyle başarılı olmasının arkasında o dönem içinde olan sihirbazlık geleneğinin etkisi olduğunu söylenebilir. Bu kullanımı birçok filminde görebiliriz. Örneğın “*How a Mosquito Operates*” filminin sonundaki patlama efektinde ya da “*The Sinking of the Lusitania*” filmindeki geminin batış sahnesinde olduğu gibi. Bu sahnelerde patlama, dağılma, parçalanma gibi efektler kullanılmıştır. “*The Sinking of the Lusitania*” filmindeki patlama efektleri çok gerçekçi olmasa da döneminin şartları içinde düşünöldüğünde bir başarıdır.

McCay hareketsiz karakterlere hayat vermiş onları canlandırmıştır. Bu onun en büyük başarısıydı. Gertienin başarısı insanlara, hatta McCay'a bile onun bir

⁴⁸ John Grant, **Master's of animation**, New York, Watson-Guption Publications, 2001, s.147.

⁴⁹ Wells, **Understanding Animation**, s.16.

canlandırma film olduğunu unutturmuştur. Film tarihinde yıllarca ilk canlandırma film olarak isimlendirilmiştir. Film, ayrıca birçok kişiye de animasyon alanın da üretim yapmaları konusunda ilham da vermiştir. Bu açıdan konuya yaklaşıldığında onun bu endüstriyi başlattığı söylenebilir. Ancak, işin garibi McCay bu endüstrinin bir parçası olmak istememiştir. O kendini bir vodvil sanatçısı gibi görmeye ve gazetedeki karikatür bantları ve yaklaşımları doğrultusunda filmler üretmeye devam etmiştir.⁵⁰

The Sinking of the Lusitania filmi ilk ciddi dramatik canlandırma olarak kabul edilmektedir.⁵¹ Film bir Alman denizaltısının Liverpool'a giden bir gemiye yaptığı saldırıyı anlatmaktadır. Bir savaş propagandası filmi olan *The Sinking of the Lusitania* geminin batırılmasıyla oluşan felakete karşı olan nefreti ifade etmektedir. Gemide 200 Amerikalı yolcudadır. Yaklaşık 25000 çizim yapılmıştır bu film için.

Filmin en açık propaganda sahnesi ölenlerin fotoğraflarıyla birlikte onlar hakkında kısa bilgilerin yer aldığı sahnelerdir. Ancak, bu sahnelerden daha çok öne çıkan ise McCay'ın filmindeki canlılık ve tutku duygusunun yansıtılma biçimi olduğu söylenebilir. Böylece canlandırmanın sesi yükselmiştir.⁵²

Filmin belgesel bir yönü olduğu da ifade edilebilir. Çünkü film, gerçekleşmiş bir olay o hikayeden yola çıkılarak canlandırılmıştır. Ayrıca film içinde yine birçok açıklama araya girilen metinlerle aktarılmıştır.

O dönemin canlandırma karakterlerinin anatomileri geometrik şekillere dayanmaktaydı. Çünkü bu dairesel şekillerin herhangi bir yöne canlandırmasını yapmak oldukça kolaydı. Birçok karakter anatomik yapıları itibariyle birbirine

⁵⁰ Maltin, **Of Mice and Magic**, s.5.

⁵¹ Williams, **The Animator's Survival Kit**, s.17.

⁵² Grant, **Master's of animation**, s.151.

benzemekte ve bu yapılar ayrıca canlandırılması gereken unsurları da azaltmaktaydı.⁵³

İlk dönem canlandırmalarında karakterler doğadaki geometrik formlara yakın bir şekilde bulunmaktaydı. Özellikle Emile Cohl'ün çöp adam çizimleri bunlara örnek olarak verilebilir. Cohl karakterlerin oluşması aşamasında bu çizimlerinde çöp adamdan üçgen, daire, kare gibi formlar elde etmiştir.

Canlandırmanın bir çeşit yarılsama olarak algılandığı ilk yıllarda, sirk ortamının yansıtıldığı ve palyaço formunda karakterlerin tasarlandığı görülmektedir. Bu ilk dönem canlandırmalarında karakterlerin doğada var olduğu formuyla tasarlandığı görülmektedir. Yani karakterler izleyicinin tanıdığı canlı veya cansız varlıklarla ilişkilendirilmemiş, insan ve hayvan karakterleri ayrı ayrı ele alınmış, bu iki canlının fiziksel olarak birleşiminden yeni ve farklı karakterler tasarlanmamıştır.⁵⁴

1.2.4. Otto Messmer ve ilk süper kahraman: Kedi Felix

Disney öncesi canlandırma alanındaki öncülerden biride Otto Messmer'dir. 1892 New Jerseyde doğan Messmer ilk çizimlerine küçük yaşlarda başlar. 1914 yılında ünlü canlandırmacı Hy Mayer çalışmalarını görmüş ve onu kendisine yaptığı canlandırma reklam serisi *The Travels with Teddy*'de yardım etmesi için işe almıştır.⁵⁵

Messmer ardından bir başka canlandırmacı Pat Sullivan ile tanışarak, onunla birlikte çalışmaya başlamıştır. Birlikte birçok canlandırma film üretmişlerdir. Bunların arasında Charlie Chaplin'in yarattığı karakterinde olduğu *Charlie*

⁵³ Madsen, **Animated Film**, s.9.

⁵⁴ Armağan Gökçearslan, "Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi", ISSN:1306-3111, e-journal of New World Sciences Academy, 2010, Volume: 5, Number: 4, Article Number:D0038, s.352.

⁵⁵ Lenburg, **Who's Who in animated Cartoons**, s.240.

Cartoons'da bulunmaktadır.⁵⁶ Bu canlandırma dizisinde Charlie Cahaplin'in pandomim ve beden dili Messmer'in ilerde yapacağı canlandırmaları etkilemiştir. Hatta Messmer bu durumu canlandırmalarındaki zamanlama ve beden dili için bu çalışma bir devrimdir diyerek açıklamıştır. *Charlie Cartoons* da Charlie Chaplin'in filmleriyle aynı yönde temalar işlenmektedir. Senaryo ve özellikle de oyunculuk Chaplin'in filmleriyle örtüşmekte ve izleyicinin üzerinde filmlerindeki gibi Chaplin oyunculuğunun etkisi uyandırılmaya çalışılmaktadır. Messmer'in diğer bazı filmleri ise; *Boon-mer Bill* (1917), *Hardrock Dome* (1917), *Twenty Thousand Laughs Under the Sea*'dir (1917).

Messmer'in yarattığı en meşhur karakter kedi Felix'dir. Pat Sullivan boş zamanlarında ondan bir karakter yaratmasını istemiştir. O da hızlıca siyah bir kedi çizmiştir ve ardından bu karakterle ilgili birçok gülüt hazırlayan Sullivan'ın bu çizimleri Paramount tarafından beğenilmiştir. Şirket, Paramount Screen Magazine için sözleşme yapmıştır. Karakter'in popülaritesi giderek artınca Sullivan, Messmer'e yardım etmesi için çeşitli zamanlarda daha fazla canlandırma sanatçısı görevlendirmiştir.⁵⁷

Felix ilerleyen zaman içinde ilk canlandırma yıldızı olarak canlandırma tarihindeki yerini almıştır. Felix'in aynı zamanda sessiz dönemin ilk büyük ticari olgusu olarak; kuklalarından, anahtarlığa kadar çeşitli ürünleri çıkmıştır.⁵⁸ Bunun yanında yine Felix New York Yankees'in şans maskotu olmuştur. Genel bir kanı olarak canlandırma alanındaki ilk meşhur karakter olarak Mickey Fare olarak bilinse de Kedi Felix, Mickey Fare'den önce yaratılmış bir karakterdir. Ancak ne yazık ki onun kadar popülaritesi olmamıştır.

İlk Kedi Felix filmi "*Feline Follies*" (1919) ismiyle yapılmıştır. Araştırmacı-yazar John Canemaker ilk Felix'i sevimsiz bir köpeğe benzetmiştir. Ancak daha

⁵⁶ Grant, *Master's of animation*, s.158.

⁵⁷ Maltin, *Of Mice and Magic*, s.23.

⁵⁸ Lenburg, *Who's Who in animated Cartoons*, s.240.

sonradan evrimleşen Felix hem görünüş olarak hem de isim olarak son halini almıştır.⁵⁹

Feline Follies birçok gülüt'ten oluşan bir canlandırma filmidir. Filmde Felix kuyruğunu aktif bir şekilde kullanmaktadır. Birçok mesajını kuyruğunu kullanarak vermektedir. Sessiz dönem sinemasında olduğu gibi sessiz dönemdeki canlandırmalarda da beden dili ve oyunculuk kavramları oldukça öne çıkmaktadır. Karakterin kendini ortaya koyabileceği, anlatmak istediklerini verebileceği en iyi iletişim yolu onun oyunculuğudur. Diğer sesiz dönem canlandırmalarında olduğu gibi yer yer beden dili ve oyunculuğun yetersiz kaldığı durumlarda, açıklama amacıyla konuşma balonlarına da yer verilmiştir. Özellikle Winsor McCay'da bu durumu sıklıkla görebilir. Onun canlandırmaları da Messmer gibi gülütlerden oluşmaktadır ve yine McCay da filmlerinde konuşma balonlarına oldukça sık başvurmuştur. Birçok durumu bu metinleri kullanarak daha hızlı ve kısa yoldan açıklamıştır.



Resim 7: Kedi Felix.

Filmde canlandırmanın uçsuz bucaksız hayal dünyası içinde müzik notaları bir arabaya dönüşür. Felix'in birçok duygusunu onun kuyruğunun hareketlerinden ve dönüşümlerinden anlaşılmaktadır. Ne yapacağını bilmediği, kararsız olduğu gibi bir durum karşısında kuyruk bir soru işaretine dönüşmektedir. Yine sıklıkla ünlem işaretleri, gereken durumlarda kullanılmaktadır.

⁵⁹ A.e.

Felix filmlerini yaparken Messmer önemli bir şeyi fark eder, bu da küçük bir jest (bir göz kırpmayla ya da kuyruğu bükmeyle) kullanımıyla büyük bir güldürü yaratabileceğidir. Bunu Felix'in başarısındaki anahtar olarak görmüştür. Felix filmlerindeki senaryolar genellikle iyi yapılmıştır, gültler oldukça zekicedir. Ancak Felix'i sessiz dönemin en büyük çizgi film yıldızı yapan şey karakterindeki belirgin gelişimdir.⁶⁰

Felix, zekasını zor durumlardan kurtulmak için çıkış yolu olarak kullanır. Felix'in bu temelden gelen belirgin özellikleri: başı önünde ve düşünceli pozisyondaki dalgın yürüyüşü, ellerini arkadan bağlaması, o anda gerekli herhangi bir alet (bir kürek, beyzbol sopası, olta, teleskope gibi) olan eşsiz kuyruğudur. Onun bu yeteneği gerçek dışılık içine yaptığı yolculuklarca tamamlanmıştır. Örneğin telefonun üzerine atlayıp telefon kablosunun içine girmek, kafasından çıkardığı soru işaretlerini köprü olarak kullanıp bir uçurumun üstünden geçmek, kendisini bir çanta haline getirip bedava yolculuk etmek gibi.⁶¹

1922 yılı yapımı "*Felix Turns The Tide*"da da Felix'in bu olağanüstü yeteneklerini görmek mümkündür. Generalin kullandığı dürbünün bir kedi kuyruğu gibi esneyip, ezilip bükülebilmesi buna örnek olarak verilebilir. Yine soru işaretleri bir karaktere sahiptir, bir karakterin özelliklerini göstermektedirler. Ayrıca bu filmin bazı sahnelerinde Felix'in Charlie Chaplin gibi dönüp zaman zaman kameraya baktığı görülmektedir.

Messmer Felix'in karakterize edilmesinde çeşitli kaynaklardan yararlandığını söylemektedir. Charlie Chaplin'in tarzını kullandığını ve onun yaptığı hareketleri, komiklikleri Felix'de kullandığını açıklamıştır.⁶² Felixde yine Chaplin gibi beceriklidir, düşmanları karşısında yalnızdır, yeri geldiğinde huysuzdur ve bu şekilde yaşam mücadelesini sürdürmektedir. "*Felix in Hollywood*" filminde, Felix film

⁶⁰ Maltin, *Of Mice and Magic*, s.24.

⁶¹ A.e.

⁶² Lenburg, *Who's Who in animated Cartoons*, s.240.

stüdyosunu gezmektedir ve kuyruğunu bir baston gibi kullanarak Charlie Chaplin'i taklit edip yapımcıyı etkilemeye çalışmaktadır.⁶³

Felix'in fiziksel görünümüne bakıldığında izleyicinin belirli tahminlerine göre hesaplandığı görülmektedir. Felix izleyiciye tanıdık gelen, sevimli evcil bir kedidir. Amerikan kültüründe çağlar boyunca kedilere özel bir statüsü verilmiştir. Hatta bazen büyülü bir güçtür bu.⁶⁴

Felix'de kişiliğe vurgu yaptığını, göz hareketleri ve yüz ifadeleriyle bunu ortaya konulduğunu, her canlandırmanın bir içeriğe sahip olmasıyla birlikte izleyicinin ilgisinin başladığını belirterek Messmer, Felix'in başarısının arkasında özellikleri sıralamıştır. Felix birçok maceraya katılır ve böylece Sullivan bunlardan yılda 12-26 arasında değişen sayıda film yapar.⁶⁵

Felix karakteri, sessiz sinemanın gereklerinden olan oyunculuğun çok iyi kullanımını ve birçok mesajın beden dilinin kullanılarak verilmesini filmlerinde ortaya koymaktadır. Kuyruğunun etkileşimli kullanımı burada en çok öne çıkan özelliklerden biridir. Birçok Felix filminden ortak olan bu durumda kuyruk zor, sıkıntılı durumlar karşısında soru işaretine dönüşür, *Felix Lends a hand*'de olduğu gibi. Baktığı bir noktayı ya da herhangi bir şeyi önce noktalarla bir lazer gibi işaretlemektedir.

1920'lerin Felix çizgi filmleri mizah ve film tekniği olarak oldukça karmaşıktır. O dönemde henüz ses kullanılamaması engeline rağmen Felix'in sonraki çizgi karakterler kadar fark edilir, çok yönlü bir kişiliği vardı. Tasarım olarak yalnızca çekici değildi, aynı zamanda gözlerinin ve ağzının etrafındaki beyaz alan onun mimiklerini daha iyi sunmaktadır.⁶⁶

⁶³ Maltin, *Of Mice and Magic*, s.24.

⁶⁴ Crafton, *Before Mickey: The animated film 1898-1928*, s.321.

⁶⁵ Maltin, *Of Mice and Magic*, s.24.

⁶⁶ Maltin, *Of Mice and Magic*, s.26.

1.3. Canlandırmanın temel prensipleri

Canlandırma sanatında diğler sanat dallarında olduđu gibi dođru ve başarılı çalışmalar yapabilmek için bazı temel prensipler bulunmaktadır. Bu prensipler canlandırma sanatının şekillenmesinde önemli rol oynamışlardır. Canlandırma filmlerinde karakterlerin hareketlerinin inandırıcılığının ve izleyici üzerindeki etkisinin artırılması için bu kuralların uygulanması gerekir. Prensipler basit bir hareket için kullanılabileceđi gibi - bu prensiplerin kullanılmasında örnek olarak üzerinde en çok çalışılan bir top zıplaması hareketi gibi - çok daha karmaşık olan bir karakter canlandırmasında da kullanılabilmekte ve dođru sonuçları vermektedir. Prensiplerin ortaya çıkması ve gelişimi uzun sürenin ve deneyimlerin sonucunda gerçekleşmiştir.

Bu prensiplerin oluşumuna baktığımızda canlandırmanın en parlıtlı dönemlerinde, 1930'larda Walt Disney Stüdyosu'nda oluşturulduđu görölmektedir. Esas itibariyle prensiplerin gelişiminin 1920'ler ve 1930'lar arasında oluştuđu söylenebilir. O zamana kadar karakterlerin hareketlerinde birkaç teknikten yararlanılıyordu. Ancak yararlanılan bu teknikler canlandırma karakterlerin izleyicilerin ilgisini çekmesi konusunda yetersiz kalıyordu. Bu nedenle de canlandırma karakterler izleyenlere çekici gelmemekteydi. Canlandırmanın gelişimi için yeni bir çizim yaklaşımı, tekniđi gerekliydi. Disney kendi canlandırma sanatçıları için bir canlandırma sınıfı kurmuştu. Böylece öğrenciler hem gerçek modeller üzerinde hem de gerçek çekimli filmler üzerinde hareket analizini çalışabilmekteydiler.⁶⁷

Canlandırma sanatında geliştirilen ve canlandırmanın temel yapı taşlarını oluşturan on iki ilke, canlandırma alanındaki üretimi ve yaratıcı tartışmaları yönlendirmek ve genç canlandırmacıları daha iyi ve hızlı eğitmek amacıyla kullanılmıştır. Çizgi canlandırma anlayışında karakter animasyonunun temeli haline

⁶⁷ Yuliya Akkuzhyna, "Principles of traditional animation", Saarland University, SS 2008.

gelen bu on iki ilke; canlandırma alanında yapılan çalışmalarını döneme ilişkin bir yenilik olmaktan çıkarıp, bu alanda yapılan çalışmaların bir sanat biçimi haline dönüşmesine yardımcı olmuştur. Canlandırma sanatına ilişkin temel yaklaşımların oluştuğu bu dönemde öncü canlandırmacılar da bu ilkeleri çalışmalarında uygulayarak Pamuk Prenses (1937), Pinokyo ve Fantasia (1940) ve Bambi (1942) gibi klasik haline gelen ilk canlandırma filmleri üretmişlerdir.⁶⁸

Bu prensipler yalnızca elle çizilen klasik canlandırmalarda uygulanmamaktadır. Canlandırmanın diğer bütün türlerinde de etkili olan temel kurallardır. Günümüzde popüleritesi bir hayli artmış olan 3D bilgisayar canlandırmasında da yine bu ilkeleri kullanmak mümkündür. Ancak, üç boyutlu bilgisayar animasyonunda canlandırmadan daha çok görselliğe odaklanılmıştır. 3D bilgisayar canlandırmada 2D canlandırmadan farklı olarak resimler yerine üç boyutlu modeller kullanılmaktadır. Bu nedenle 3D bilgisayar canlandırmalarında 2D canlandırmadan gelen tekniklerin hepsini kullanılamamaktadır.⁶⁹

Bilgisayar teknolojisinin birçok alanda olduğu gibi canlandırma alanına da getirmiş olduğu değişimle birlikte bu temel ilkelere, bazı eklemeler yapılmıştır. Bu ilkelerin 1930'larda ortaya konulduğu göz önüne alındığında o yıllardan günümüze kadar teknoloji alanındaki gelişmelerin sonucunda bilgisayarın canlandırma filmlerin üretiminde kullanılmaya başlanmasıyla birlikte bu ilkelerle ilgili birçok değişimin ve gelişmenin yaşandığını söylemek mümkündür.

Erken dönem animasyon filmler, kendinden önce varolan sinema, tiyatro gibi çeşitli görsel sanatlardan ve onların ifade biçimlerinden çeşitli alıntılar yaparak yararlanmışlardır. Bu on iki ilkenin genel olarak ilişkili olduğu beş konu şunlardır: hikâye anlatımı, oyunculuk ve/veya performans yönetimi, gerçeğin temsili, temsil

⁶⁸ Isaac Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, USA, Wiley, 2009, s.305.

⁶⁹ John Lasseter, "Principles of traditional animation applied to 3d computer animation", Computer Graphics, 1987, s.35.

sanatı ya da gerçeğin inandırıcı şekilde yaratımı ve hareket dizilerinin düzenlenmesi.⁷⁰

Temelleri 20. yüzyılın başında atılan canlandırma sanatının gelişiminde önemli rolü olan bu on iki prensip şöyle sıralanabilir:

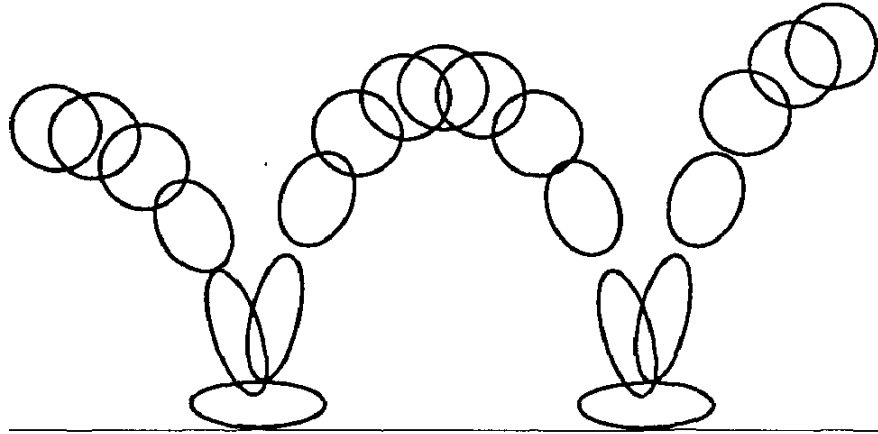
- Squah and Stretch: Bastırma(ezme) ve uzatma(germe).
- Anticipation: Tahmin(hareketi önceden sezme).
- Staging: Gösterim(sahneleme).
- Pose to pose and Straight-ahead action: Pozdan Poza ve Düz Eylem.
- Follow Through and Overlapping Action: Tamamlama (arka arkaya takip), Üst Üste Binme Hareketi.
- Slow-out & Slow-in: Yavaşlama ve Hızlanma.
- Arcs: Yaylar(kavis).
- Secondary Action: İkincil Eylem.
- Timing: Zamanlama.
- Exaggeration: Abartma.
- Solid Drawing: Üç Boyutlu Çizim.
- Character Appeal: Karakter Çekiciliği.

⁷⁰ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.305.

1.3.1. Bastırma (ezme) ve uzatma

Canlandırmanın en önemli ilkelerinden biridir. Canlandırılan objeler (özellikle organik olanlar) bir yüzeye karşılaştığında sıkışıp ezilir, hızlandığında ise uzamaya başlar. Ezme ve uzatma ilkesi bu uygulamadan yola çıkılarak oluşturulmuştur.

On iki ilkedeki ilki olan bastırma ve uzatma, genelde komedi ya da hareket efektleri yaratmak amacıyla, esneyebilen bedenlerin şeklindeki bozulmaları göstermek ve esnemeyle bedende oluşan bozulmaların oranının abartılmasında kullanılmaktadır.⁷¹



Resim 8: Plastik bir top canlandırması.

Bu ilke objenin hareket halindeyken deforme olmasıyla onun üç boyutluluğunu ve kütlesini, sert mi yoksa yumuşak bir yapıda mı olduğunu ortaya koymaktadır. Objeye yumuşak ve esnek bir yapıdaysa bastırma ve uzatma kolay ve karşılıklı olarak yapılmaktadır.⁷²

⁷¹ A.e.

⁷² Akkuzhyna, "Principles of traditional animation", s.2.

Gerçek yaşamda katı objeler hareket ederken fiziksel formlarını korumaktadırlar. Ancak, organik ve canlı objeler, ne kadar kemikli olurlarsa olsunlar, hareket sırasında şekillerinde kayda değer bir değişiklik göstermektedirler. Bu duruma örnek olarak kolumuzu sıktığımızda ve dümdüz uzattığımızda pazu kasındaki form değişikliği verilebilir. Konuşurken, çığırken, gülerken insan yüzünde yaşanan şekil ve form değişikliği de bu konuya örnek olarak gösterilebilir. İnsan yüzü esnek bir form olarak jest ve mimiklerle farklı şekillere girebilmekte ve katı, sert bir obje gibi fiziksel formunu koruyamamaktadır.⁷³

Bu ilke aynı zamanda karakter canlandırması sırasında bir karakter hakkında fikir edinilmesini de sağlamaktadır. Bu ilkeyle bağlantılı olarak canlandırma karakterlerin hareketleri anlamlandırılabilir. Bu ilke aracılığıyla, bir karakterin duygu değişimleri örneğin sınırlı mı yoksa sakin mi olduğu ya da karakterin bir olay ya da durum karşısında çok ya da az şaşırması, kısaca karakterin ruh haliyle ilgili ipuçları izleyici tarafından algılanabilmektedir.

Canlandırmada bir kareyle sonraki arasındaki hareket canlandırmanın özünü, oluşturmaktadır. Bu prensiple birlikte gülümseme yüze yayılan uzun bir çizgi olmaktan çıkıp dudaklar ve yanaklar arasındaki ilişkiyi tanımlamaktadır. Bacaklar bükülmüş uzun bir boru gibi ya da lastik hortum gibi değil uzayabilen ve esneyebilen formlar halini almaktadır.⁷⁴

Canlandırmada bu prensibi kullanmanın en basit yollarından biri olarak zıplayan top örneği ya da yarısı boş un çuvalı örneği gösterilebilir. Zıplayan top örneğinden yola çıkılırsa, topun yere çarpmasıyla ezildiği, yukarı çıkarken ise hızlı hareketinden dolayı gerilmeye uğradığı gözlemlenmektedir. Böyle bir canlandırma çalışmasıyla ezilme ve gerilmeyle birlikte canlandırma sürecindeki zamanlama kavramı da deneyimlenmektedir.

⁷³ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 12.08.2012.

⁷⁴ Frank Thomas, Ollie Johnston, **The Illusion of life: Disney Animation**, New York, Disney Edition, 1981, s.48.

1.3.2. Tahmin

İzleyicinin bir animasyon sahnesindeki eylemleri açık bir şekilde algılayabilmesi için, karakteri o eyleme hazırlayan planlanmış bir sekans görmesi gerekmektedir. Canlandırma sanatçısının bir sonraki hareket için hazırlık yapması gerekmekte ve izleyicinin de o hareketi gerçekleşmeden sezmesi beklenmektedir. Bu da ana hareketten önceki farklı bir hareket ile izleyiciye ne olacağının ipuçları verilerek yapılmaktadır. Bu "anticipation" yüz ifadesinde ufak bir değişiklikten büyük bir fiziksel harekete kadar çeşitli şekillerde gerçekleşebilir. Örneğin canlandırılan bir karakter koşmaya başlamadan önce hafif eğilerek fırlayabilmesi için yeterli enerjiyi toplayabilir ya da tam tersine kollarını ve tek bacağını havaya kaldırarak geriye çekilebilir. Böylece sonraki yapacağı hareketler dizisine hazırlanmış olur. Bu eylemler de karakterin sonraki eylemlerine yönelik izleyenlerin öngörülerde bulunabilmesine yardımcı olmaktadır.⁷⁵

Tahmin etme prensibinden yola çıkılarak yapılan hikaye kurgusu ve karakterlerin oyunculuk teknikleri, izleyicinin karakterin bir sonraki hareketinin ne olacağını yönelik fikir yürütmesine ya da hikâyenin bir sonraki aşamasını tahmin etmesine yardım etmektedir. Tahmin etme, karakterin bir şey yapmadan önce ne kadar düşündüğü ya da düşünmediği ile ilgilidir. Tahmin etme izleyiciyi hikaye arkasında ve aynı zamanda önünde tutma arasında var olan ince denge ile uğraşmaktadır.⁷⁶

Tahmin esas itibariyle izleyicinin zihninin, gözünün canlandırmanın bir sonraki aşamasında ne olacağına hazırlanmasıdır. Canlandırmacı bir sonraki hareketi ya da aksiyonu izleyiciye hissettirmelidir. Gündelik yaşama bakıldığında da pek çok asıl hareketin öncesinde ona hazırlanmak için bir ön hareket olduğunu gözlemlenebilir. Örneğin elinde bir top tutan kişinin kolunu geri çekip vücudunu

⁷⁵ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 12.08.2012.

⁷⁶ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.306.

germesiyle birlikte onun topu fırlatacağı düşünülür. Bu ilkeye başka bir örnek olarak bir boksörün yumruk atmadan önce kolunu geri çekmesi de gösterilebilir.

Animasyon izleyicisi daha az tahminde buldukça daha fazla sürpriz izleyiciyi beklemektedir; daha çok tahmin ettikçe de, izleyicinin tahminleri gelecek sahnede gerçekleşecek olmandır. Hikâyenin öncesinde daha fazla tahmin yürütmek genelde ama her zaman değil, daha az merakla sonuçlanmaktadır. Örneğin, korku filmleri, izleyenleri, duygusal bir hız treninin içine alarak hikâye boyunca birçok tahmin içinde geriye ve ileriye gelip götürür ve tam anlamıyla bir sürprizle karşılaştırır.⁷⁷

Canlandırmada Tahmin (anticipation) olmadan hareketler donuk, ani ve doğal olmayan bir görünümde olacaktır. Bu durumda şüphesizki izleyiciyi rahatsız edecektir. Ayrıca böyle bir durum canlandırmadaki oyunculuktan beklenen tepkilerin oluşmamasına neden olacaktır.

Animasyonun ilk zamanlarında hareketler kaba ve beklenmedik olduğu için izleyici birçok espriyi kaçırabilirdi. Bu durum Walt Disney'in ilk olarak çözüm getirmek istediği sorunlardan biriydi. Onun çözümü "aiming" (nişanlama) adını verdiği bir yöntemdi. Bir hareketin kafa karışıklığına yer bırakmayacak kadar net anlaşılması için nasıl canlandırılması gerektiğini animatörlere anlatıyordu. 1920'li ve 1930'lu yıllarda Walt Disney'in yarattığı Şanslı Tavşan Oswald karakteri bu duruma ilişkin örnek olarak gösterilebilir. Eğer Şanslı Tavşan Oswald, elini öğlen yemeği sandviçini almak için cebine koyuyorsa bütün vücut bu hareketi destekleyecek bir poza girmeliydi. Böylece her şey açık ve net ortada olacaktı, izleyici doğru hareketi bekleyecekti. Eğer ilgi alanı karakterin cebiyse kafa başka bir yere bakmamalıydı. Bu sahneyi izleyicinin görmesi gerekemekteydi. Hiçbir izleyici o elindeki şeyi de nereden çıkardı diye düşünmemeliydi. Walt Disney bu hareketleri canlandırırken herşeyi

⁷⁷ A.e.

animatörlerin o dönemde yakalayabildiğinden çok daha abartılı ve ilgi çekici hale getiriyordu.⁷⁸

Tahmin izleyicinin ilgisinin sahnede doğru zamanda doğru yere yönlendirilmesinde kullanılmaktadır. Bu izleyicinin bazı önemli sahneleri kaçırmaması için gereklidir. Örneğin Luxo Jr. filminin başlangıç kısmında baba karakteri sahnede kendi başına durmaktadır. Sonra birden orda birşeye tepki gösterir, Jr. karakter sahneye girdiğinde izleyici bir önceki sahneden harekete hazırlıklıdır.⁷⁹

İzleyen bir canlandırma film sırasında bir sonraki sahneye ilişkin tahminler yürütebilmesi, filmin hikayesinin izleyenler tarafından daha iyi anlaşılabilmesi açısından önem taşımaktadır. Böylece filmin sonraki sahnelerine ilişkin tahmin yürütebilen izleyiciler, filmin ana fikrini de daha kolay algılayabileceklerdir. Walt Disney'in de bu konudaki çabaları canlandırma alanı için kayda değer gelişmelerin yaşanması açısından önemlidir.

1.3.3. Gösterim(sahneleme)

Gösterim prensipler içinde en genel kapsamlı olanıdır. Çünkü hem çok fazla konuyu içine alır, hem de tiyatro sanatına kadar dayanan bir kökeni vardır. Ancak, bununla birlikte bu prensibin anlamı çok kesindir. Gösterim, bir düşüncenin mümkün olduğunca net ve yanlış anlamaya yer vermeyecek şekilde sunulmasıdır. Bir hareket ya da bir kişilik izleyicinin tanıyacağı, anlayacağı şekilde sunulmalıdır. Aynı şekilde, bir mimik izleyicinin rahat görebileceği bir şekilde sunulmalıdır ya da bir ruh hali izleyiciyi etkileyecek şekilde sunulmalıdır. Bunların her biri doğru sahnelendiğinde izleyici ile mümkün olan en güçlü iletişim kurulabilir.⁸⁰

⁷⁸ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 18.08.2012.

⁷⁹ Lasseter, "Principles of trdl. anim. applied to 3d comp. animtn.", s.38.

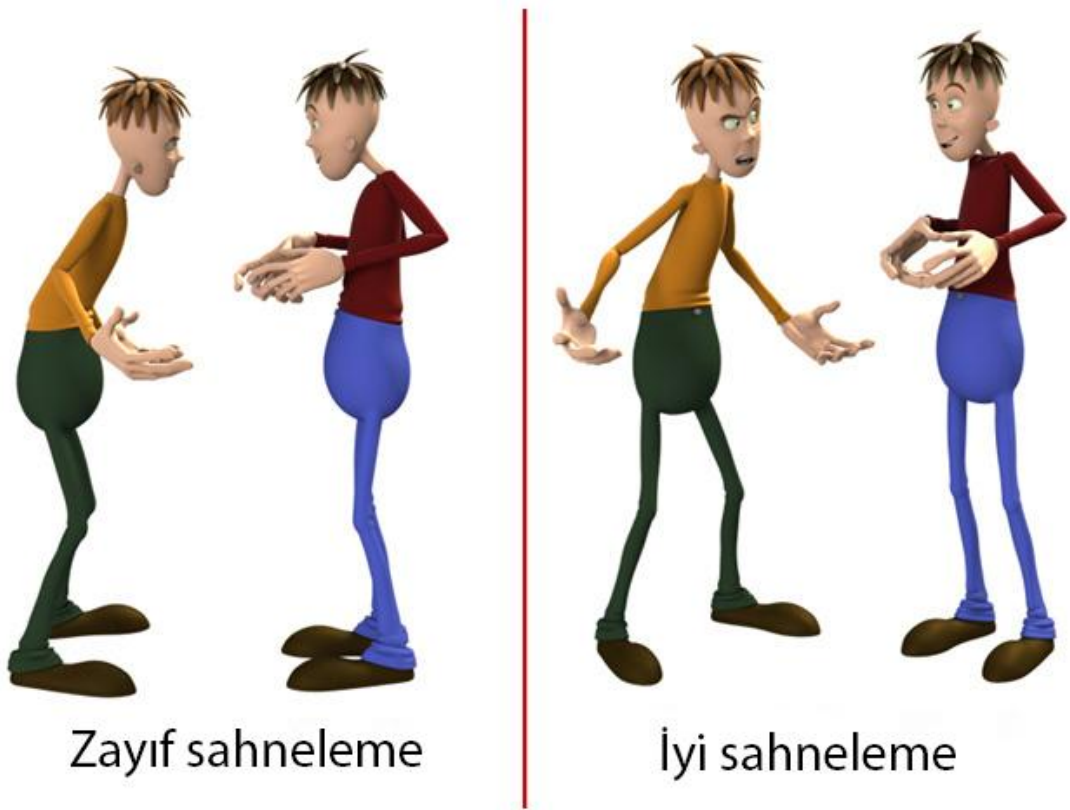
⁸⁰ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 18.08.2012.

Canlandırma yaparken izleyiciye yapılan canlandırmayı mümkün olduğu kadar net ve anlaşılır bir şekilde iletme gerekir. Canlandırma izleyici de bir kafa karşılığı doğurmamalıdır. Canlandırmanın anlaşılabilir olması için şu konulara dikkat etmek gerekmektedir: sahnedeki kompozisyon, kamera açıları, sahnenin dekoru, karakterin oyunculuğu ve hareketleri, karakterin elinde tuttuğu herhangi bir nesne vb. Örneğin bir karakterin üzgün olduğunu ifade etmek için kameranın yüzünün yakın plan ile verilmesi genel bir plana göre çok daha başarılı sonuçlar vermektedir. Bu durum izleyicinin o duyguyu anlamasını kolaylaştıracaktır. Canlandırmada, gösterim ilkesiyle birlikte aslında bir görsel hiyerarşide yaratılmış olur. İzleyicinin nereye bakması gerektiği, o anda sahnede neyin vurgulanmak istendiği kameranın verdiği görüntülerle, açılarla belirlenmiş olur.

Gösterim ya da sahneleme, bir sahnenin ruh halini ve niyetini belirli karakter durumlarına ve hareketlerine çevirmekle ilgilidir. Sahnede duran ana karakterin pozu, hareketin doğasını tanımlamada anahtardır. Görsel olarak hikayeyi anlatan iki etkili gösterim tekniği gizli ya da açık bir şekilde ilgi merkezini ve etki-tepkinin tepki zinciri kullanımını içerir. Gösterim, ağır çekim, hızlı çekim, tekrarlayan hareket, zamanı dondurma ve el kamerası hareketleri gibi çağdaş sinema teknikleri ile desteklenebilir. Ayrıca Üç boyutlu animatikler* birincil, ikincil animasyon ve yüz animasyonu yaratılmadan önce sahnenin gösterimini tasarlamak için mükemmel araçlardır.⁸¹

⁸¹ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.306.

* Her sahnenin storyboardunun arka arkaya eklenmesiyle oluşturulan ve sahnelerin süresini gösteren, filmin öncesindeki bir aşama.



Resim 9: Soldaki resim zayıf bir sahneleme örneği iken sağdaki daha iyi bir sahneleme örneğidir.⁸²

Gösterim ya da sahneleme özellikle kalabalık karakterlerin olduğu sahnelerde de önemlidir. Genellikle filmde izleyicinin nereye bakacağı konusunda emin olmak istenmektedir. Sahnede arka tarafta bulunan karakterler her zaman hareket halinde olmalıdırlar ve bu durum onların canlı olduğunu gösteren bir belirtidir. Ancak, bu hareket çok fazla olmamalıdır. Çünkü bu hareketler izleyicinin dikkatini sahnedeki asıl hareketten kendi üzerlerine çekebilir. Sahneleme aynı zamanda daha önce de vurgulandığı gibi yönetmek ve kurgu ilkeleriyle de ilişkili bir kavramdır.⁸³

⁸² Çevrimiçi, <http://rosenfeldmedia.com/blogs/the-mobile-frontier/animation-principle-three-stag/>, 18.08.2012.

⁸³ Çevrimiçi, www.dgp.toronto.edu/.../tutorial11.pdf, 10.09.2012.

Karakterin ruh halini yansıması açısından kullanılacak kamera açısı, örneğin açının üstten ya da alttan olması sahneleme açısından önemli olduğu kadar karakterin sevinçli olduğunu yandan gösteren bir açı da, kollarını havaya kaldırmış olması da izleyiciye doğru izlenimi verecektir.

1.3.4. Pozdan poza ve düz eylem

Pozdan poza “Pose to pose” ve düz eylem “Straight-ahead action” karakter canlandırması için kullanılan ve farklı sonuçlar elde edilen iki farklı yöntemdir.⁸⁴ Düz eylemde canlandırmacı hayalinde olan sahneyi ara ve ana kareleri çok dikkatlice planlamadan, doğal bir şekilde çizer ve sahne o şekilde sonlanır. Sonuç, çizen içinde sürpriz niteliğindedir. Çünkü çizer de tam olarak nasıl bir sonuç elde edeceğinden habersizdir. Bazen hareketler istenildiği gibi sonuçlanmayabilir, özellikle canlandırmanın zamanlamasında ya da karakterin ağırlığında olduğu gibi. Ancak, bununla birlikte kovalamaca sahnelerinde ya da komik sahnelerde böyle plansızca hareket etmek çok etkilide olabilmektedir.⁸⁵ Bu teknik, pozdan poza tekniğine göre daha zordur ve yeni başlayan canlandırmacıların bu yöntemle çalışabilmeleri için deneyim sahibi olmaları gerekmektedir.

Düz eylemde karakter, eylem sona erinceye kadar eylem boyunca bir zaman diliminde bir adım atarak kendiliğinden, bazen kararsızca, hareket etmektedir. Hareket yakalama, dinamik simülasyonlar ve üç boyutlu rotoscoping* kolaylıkla düz eylem animasyon teknikleri olarak kullanılabilirler.⁸⁶

Derin bir perspektifin bulunduğu sahnelerde ise; düz eylem yöntemi çoğunlukla işe yaramamaktadır. Bir animatör ortada zıplayıp koşturan bir köpek animasyonu yapar. Çok sevimli ve çekici bir hareket yakalayabilmiştir ancak bu

⁸⁴ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.307.

⁸⁵ Çevrimiçi, http://www.mountsihighschool.com/directory/.../Animation_principles.pdf, 10.09.2012.

⁸⁶ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.307..

* Canlandırmanın gerçek çekilmiş bir video referans alınarak kare kare yapılması tekniği.

animasyon filmde kullanılamaz. Çünkü karakterin hareketleri sahnenin düzenine uygun değildir. Köpeğin ne kadar yukarı zıpladığı, ayaklarının ne zaman yere temas ettiği belirsizdir ve resimler sahnedeki perspektifle uyuşmaz. Düz bir fonda, her yöne hareket özgürlüğü tanıyan bir sahnede bu sorun olmazdı.⁸⁷

Düz eylemin avantajlarından biri de canlandırmaya hareketlilik, yaşam katmasıdır. Bu yöntem pozdan poza yöntemine göre canlandırmanın zamanlaması ve beklenmedik güzel sürprizler için daha yaratıcıdır.⁸⁸

Pozdan poza yönteminde ise; çizilecek önemli kareler önceden belirlenmektedir. Canlandırmacı önemli kareleri çizer, aradaki kareleri ise, bilgisayar ya da ara çizer tamamlar. Bu yöntem düz eylem yöntemine göre daha planlı bir yöntemdir ve düz eylemde olduğu gibi çıkacak sonuçta sürprizlere yer yoktur.

Bu yöntemde animatör sahnedeki aksiyonları ve pozları önceden planlar. Hareketin anlatımı için en gerekli olan kareleri çizer ve sahneyi asistanına verir. Aralarda kalan boşlukları asistan doldurur. Bu yöntemle yapılan sahnelerin takibi daha kolaydır. Çünkü animatör her karenin çizimine dalmadan önce minimum kare ile öykünün ne olduğunu anlatabilmektedir. Böylece key frame (anahtar kare) adı verilen bu önemli kareler üzerinde daha çok çalışarak pozları ve hareketleri daha yüksek kaliteye taşıma imkanı yakalar.⁸⁹

Canlandırma sürecinde yaratılmak istenen kurguyla ilgili olarak kimi zaman Düz Eylem ve Pozdan Poza yöntemleri birliktede kullanılabilir. Böylece Düz Eylemin ve Pozdan Poza yöntemlerinin avantajlarından bir arada yararlanılabilmektedir.

⁸⁷ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 10.10.2012.

⁸⁸ Chris Webster, **Animation: The mechanic of motion**, Italy, Focal Press, 2005, s.27.

⁸⁹ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 10.10.2012.

Pozdan poza yöntemi el çizimi animasyonun klasik günleri boyunca standart animasyon tekniği haline gelmiştir. Çünkü bu eylem, yapılandırılmış hareketi açıkça ana pozlar olarak tanımlanan serilere bölmektedir. Bu ana pozlar ana çerçevelerde yakalanır.⁹⁰

Canlandırma yöntemlerinde dikkate alınması gereken başka bir konu da texture (doku)'dur. Birbiriyle aynı tempo ve yoğunlukta gerçekleşen bir dizi hareket çok çabuk sıkıcı ve tahmin edilebilir hale gelecektir. Yavaş ve akışkan bir dizi hareket sonrasında hızlı ve beklenmedik hareketler çok daha ilgi çekici bir sahne oluşturmaktadır. Ancak böyle bir sonuç yakalamak straight-ahead metodu ile mümkün olmayabilmektedir. Pose to pose yöntemi kullanılarak da istenilen etkiyi verecek bir planlama yapılarak canlandırmanın anlatımı güçlendirilebilir.⁹¹

Pozdan Poza yöntemi ile ilgili daha iyi bir yaklaşımda katman katman çalışmadır. Bu yöntemde bir tasarımı (resim/poz) uygulamaya geçmeden önce tüm özellikleriyle tamamlayarak animasyon işlemine başlamak ve bir sonraki tasarıya geçmek yerine ya da dönüşümsel animasyonları tasarımı üzerinde bir kere de uygulamak yerine; Tasarımı evrelere ve parçalara ayırıp parçaların sıralı ve hiyerarşik bir biçimde oluşturduğu bir iskelet yapı oluşturarak animasyon işlemine evre evre başlamak ve dönüşümsel animasyonları hiyerarşik bu yapının dallarına evre evre uygulayarak ve dönüşümlere de dönüşümler uygulayarak aşama aşama sistematik bir şekilde sonuca gitmek daha verimli, işlevsel ve yaratıcı olacaktır.⁹²

Bu yöntemde canlandırmacının istediği zamanlamayı, ağırlığı kısaca canlandırmayla ilgili detayları tutturması, onlara hakim olması, hayalinde oluşturduğu canlandırmaya ulaşması düz eyleme göre çok daha kolaydır.

⁹⁰ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.307.

⁹¹ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 10.10.2012.

⁹² Lasseter, "Principles of trdl. anim. applied to 3d comp. animtn.", s.40.

Pozadan poza yöntemi aynı zamanda çok pratik bir yöntemdir. Bir canlandırmacı ana kareleri çizerken bir diğeri de aynı zamanda ara kareleri çizebilir. Canlandırmanın tamamı çizilmeden hareketin gelişimi, nasıl olacağı tahmin edilebilir. Ayrıca bu yöntem özellikle canlandırmada diyalogların hazırlanmasındaki senkronizasyon açısından da önem taşımaktadır.⁹³

Her iki metod da canlandırma alanında kullanılmaktadır ve ikisinin de belirli hareket tiplerinde avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. Genelde canlandırma sürecinde iki metod karıştırılarak kullanılmaktadır. Böylece hareketlerin kontrolden çıkması da engellenmektedir. Sahne bir hareket çizgisi olarak tasarlanır ve kaba çizimler ile karakterin yaklaşık pozları ve hareketleri belirlenir. Ama bu çizimlerin hiçbiri bitmiş animasyonda kullanılmak üzere çizilmez, sadece oran, pozisyon, tavır ve fon ile ilişki gibi konularda yol gösterici olması amaçlanır. Böylece belirli bir düzeyde kontrol sağlanmış olur. Bazı animatörler kontrol sahibi olmamanın spontanelik getirdiğini düşünür. "Bir sahneyi izleyenler kadar onu yapan animatör de çıkan işi görünce şaşırmalıdır" derler. Çok çılgınca hareketleri barındıran çalışmalar yoğun bir planlamadan ziyade bu tarz bir iş akışı ile daha iyi sonuç verebilirler.⁹⁴

1.3.5. Tamamlama (arka arkaya takip) ve üst üste binme hareketi

Tamamlama ve üst üste binme hareketleri eylemin detaylarla ve inceliklerle daha zengin olmasına yardım eden iki tekniktir.⁹⁵ Canlandırma sanatında ilk dönemlerde yapılan çalışmalarda sahneye giren bir karakter hareketini tamamlayıp durduğunda tamamen donarak cansız bir hal alıyordu. Bu çok katı bir hareketti ve gerçekçi görünmüyordu. Ancak bu alanda çalışan hiçkimse ne yaparak bu sorunun çözülebileceğini bilmiyordu. Canlandırma alanına önemli katkıları olan Walt Disney bu soruna ilişkin ilk çözüm önerisini getirmiştir. Walt Disney karakterin

⁹³ Webster, **Animation: The mechanic of motion**, s.27.

⁹⁴ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 20.10.2012.

⁹⁵ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.307.

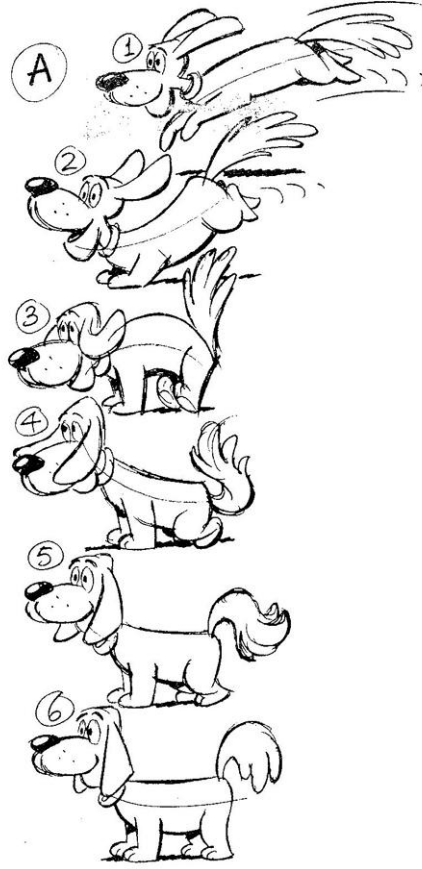
vücutundaki her parçanın aynı anda durmayacağını söyleyerek, farklı parçaların birbirinin peşi sıra hareketlerini tamamlayacağını ifade etmiştir. Bu sorunu çözmek için çeşitli yöntemler geliştirildi ve bu yöntemler genelde iki başlık altında toplanmıştır. Bu soruna yönelik olarak geliştirilen Follow Through(Arka Arkaya Takip) ve Overlapping Action(Üst Üste Binme) adı verilen bu yöntemlerin; hangisinin canlandırma sürecinde tam olarak nerede bittiği ve diğerinin nerede başladığı bilinmemekteydi.⁹⁶

Canlandırmanın daha doğal gözükmesi, izleyici üzerinde yapay bir etki bırakmaması için bir hareketin bitmesini beklenilmeden diğer hareketin başlaması gerekmektedir. Asıl objeye bağlı parçaların hareketi ana objenin durumuna göre değişmektedir. Bu durum şu örnek üzerinden daha açık anlaşılabilir, yürürken beden ve bedene bağlı uzuvlar ve saçlar da hareket halindedirler. Ancak insan durduğunda beden dururken bedenin uzuvları ise hareketlerine bir süre daha devam edip, ondan sonra hareketlerini sonlandırmaktadırlar. Böylece canlandırmadaki katılık ya da robot gibi hareket etme izlenimi de engellenmiş olmaktadır.

Tamamlama eylemi karakterin (ilk) önceki hareketinden çıkarılan eylem ve hareketlerden meydana gelmektedir. Tamamlama, eyleme fiziksellik ve detay ekler, ayrıca karakterin yaptığı şeyle ilgili hislerinin ifade edilmesinde de kullanılabilir.⁹⁷

⁹⁶ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 15.11.2012.

⁹⁷ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.307.



Resim 10: Köpek zıpladıktan sonra durmasına rağmen kulaklarındaki, kuyruğundaki hareket devam etmektedir.

Tamamlama eylemleri asıl kışkırtıcı faktörün ardından devam eden, ya duran ya yön değiştiren ya da diğer objelerin parçalarının etkilenmesini durduran hareketlerdir. Hareket eden bir kişi durunca ona bağlı bazı parçalar (omuzlar gibi) ya da oynak bazı objeler (elbise gibi) kişi durana kadar ileri ve geri şekilde azalan bir oranda hızla hareketlerine devam ederler. Bununla birlikte tamamlama eyleminin göstergesi, yalnızca insan bedenindeki hareketlerin sonunda izleyicinin gördüğü bu hareketler değildir. Hareket halindeki hayvanların anlık eylemlerini de gözönünde bulundurmak gerekir. Birçok hayvanın kuyruğu tamamlama hareketinin konusu

durumundadır. Ayrıca sallanan bir kuyruğun bu tamamlama eylemi yoluyla daha iyi olacağı olasıdır.⁹⁸

Hareketlerin birbirini peşi sıra takip etmesi sonucu oluşan Tamamlama (follow through) da her parçanın, organın kendi içinde diğerlerinden ayrı olarak bir zamanlaması bulunmaktadır. Parçaların bazılarının hareketleri diğerlerine göre daha yavaş, daha esnek şekillerde olabilmektedir. Bu aynı zamanda canlandırılan karakterin kendi içinde tutarlı bir yapıya sahip olmasını, bir bütünlük teşkil etmesini sağlamaktadır.

Cansız nesnelere tamamlama eyleminde hareket genellikle karakterle ilintilidir. Nesnelere büyüklüklerine ve esnekliklerine bağlı olarak değişen dererecelerde bir yol boyunca salınım halindedirler. Bir bayrağın rüzgarda dalgalanması cansız nesnelere hareketlerine verilebilecek iyi örneklerden biridir. Canlıların hareketlerinde ise tamamlama eylemine örnek olarak; kulaklar, kuyruk, göğüs, şişko bir göbek, omuzlar, kollar, boyun, baş gibi organların hareketleri verilebilir. Kuyruk arka tarafta devam eden bir kemiğin uzantısıdır ve kendi özel hareketine sahip gibidir. Hayvanların birçoğunda kuyruğun yapısı farklıdır ve bu kuyruk hareketinide etkilemektedir. Örneğin atın kuyruğu arka tarafta kalan kısa bir kemik şeklindedir ve oldukça fazla ve uzun kıllar vardır üzerinde. Bazen hayvanlar kuyruklarını kendi kendilerine hafifçe hareket ettirme eğilimindedirler. Çoğu zaman kuyruk hareketi bir döngü içindedir. Ancak kimi zaman bu hareket bir kıpırtı ya da seğirme biçiminde önemli bir farklılık içermeyebilmektedir. Sonrasında tekrar aynı döngüye devam eder.⁹⁹

Bir hareketin tamamlanış biçimi izleyiciye karakter hakkında hareketin kendisini gösteren resimlerden daha fazla bilgi verir. Bir golfçünün topa vuruşu yalnızca bir kaç kare sürer ancak hareketin tamamlanması en azından 20-30 kare

⁹⁸ Webster, **Animation: The mechanic of motion**, s.45.

⁹⁹ Steve Roberts, **Character Animation: 2D skills for better 3D**, UK, Focal Press, 2007, s.100.

sürmektedir. Bu süreç izleyiciye karakter hakkında çok daha fazla bilgi verecektir. Anticipation izleyicinin beklediği hareketin hazırlığını yapar, hareketin kendisi akıp gider ve esprinin vurucu anına, olayın nasıl sonuçlandığının gürüleceği kısımına gelinir. Tabiki hareketin bitişi de hareketin kendisi gibi animasyona daha başlarken planlanmalıdır. Ancak ilk dönemlerde canlandırma filmlerinde bu son kısımların neredeyse hiçbir zaman planlanmadığı görülmektedir. Bu ilk dönem canlandırma çalışmalarında yalnızca hareketin kendisini yapmanın yeterli olduğu düşünülmüştür. Canlandırmalarda detaylı bir planlama ile hareketin ne kadar daha eğlenceli olabileceği, karakter hakkında izleyicilere ne kadar daha fazla bilgi ve duygu aktarılabileceği düşünülmemiştir.¹⁰⁰

Canlandırma sanatçıları John Halas ve Harold Whitaker'ın yazdığı "Timing for Animation" kitabında tamamlama prensibine açıklama getirilirken, ana gövdeye bağlı parçaların hareketini belirleyen etkenler olarak şunlar verilmiştir: Karakterin Hareketi, Parçaların Ağırlıkları ve Esneklik dereceleri ve Havanın Direnci¹⁰¹.

İzleyicinin canlandırmanın kurgusuna ilişkin daha fazla bilgi sahibi olmasını sağlayan ve hareketler arasındaki geçişi kavramasına yardımcı olan tamamlama prensibi kadar üst üste binme prensibi de canlandırma alanında önem taşımaktadır. Bu iki prensip genellikle birarada çalışmaktadır.

Üst üste binme hareketi ise; karakterin parçalarının hepsinin aynı anda durması yerine parçaların hareketlerinin arka arkaya devam edip, bir hiyerarşi içinde durması ile oluşmaktadır. Bu şekilde bir bitiş harekete başlamadan önce kullanılan, izleyiciyi harekete hazırlayan Tahmin (Anticipation) prensibiyle işlev anlamında benzeşmekteydi. Tahmin ilkesinde olduğu gibi Üst üste binme eylemide hareketin doğal yolla bitişini sağlanmaktaydı. Anlık bir zaman içinde devamlılığı kesilen bir

¹⁰⁰ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 23.12.2012.

¹⁰¹ Harold Whitaker, John Halas, **Timing for Animation**, China, Focal Press, 1981, s.60.

hareket yerine, aşamalı olarak devam eden ve yine bu doğrultuda sonlanan bir hareket göze daha çok hitap eden bir nitelik kazanabilir.

Hareketin üst üste binmesi karakterde canlı, yaşıyor olduğu izlenimi oluşturulmaktadır. Karakter bir hareket sonucunda aniden durursa cansızmış, ölüymüş gibi görünebilir. Bu algıyı değiştirmenin yoluysa karakterin hareketlerine üst üst binme eylemi yüklemekle olmaktadır. Bunun anlamı karakterin yavaşça bu pozisyonun ötesine geçip durması ve sonra tekrar eski pozisyonuna dönmesidir. Bu duruma iyi bir örnek olarak bir karakterin zıplayıp topu tutması ve sonrasında aşağıya eğilip doğrularak normal duruş pozuna dönmesi gösterilebilir. Bu örnekte karakter zıpladıktan sonra yere indiğinde, dizlerin ağırlığı taşınması için karakterin bacakları bükülecektir. Ayrıca karakterin omuzları yay çizerek ileriye doğru uzayacak ve sonrasında vücudunu doğrultmak için karakter geri gelecektir. Baş, vücut düşerken onunla birlikte geriye doğru eğilecek ve baş düştüğünde vücudun doğrulmasıyla ve onun desteğiyle geri gelecektir. Vücut durduğunda ise karakter esas durduğu yerine geri gelecektir.¹⁰²

Bu prensip günümüz üç boyutlu bilgisayar canlandırmasında teknik anlamda daha kolay yollarla çözülebilmektedir. Aslında bu prensip genelde karakterin konumunu etkileyen ve harmanlayan birçok hareketin birleşmesiyle oluşmuştur. Üç boyutlu bilgisayar animasyonunda saç ve kıyafetin ortak tamamlama hareketlerinin çoğu dinamik simülasyonlarla canlandırılabilir. Katmanlar ve kanallar, üç boyutlu bilgisayar animasyon yazılımlarında izleyiciye, karakterin farklı bölümlerinden farklı üst üste binme hareketlerini karıştırma ve harmanlama izni vermektedir.¹⁰³

Üst üste binme hareketiyle ilgili olarak yavaş bir canlandırmada yumuşak geçişler gerekmez. Bu nedenle yavaş bir canlandırmada kullanılmayabilir.

¹⁰² Roberts, **Character Animation**, s.100.

¹⁰³ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.307.

Ancak daha şiddetli ve hızlı bir canlandırmada üst üste binme hareketi canlandırmaya akıcılık katılmasına yardımcı olacaktır. Birçok karakterin birlikte dans ettiği bir sahnede aynı canlandırma, hareketler defalarca takip edilirken eğer karakterlerin bazılarının hareketleri bir ya da iki kare üst üste bindirilirse onların hareketleri çok daha fazla canlı ve akıcı görünecektir. Sonuç olarak bu karakterler diğerleriyle olan senkronizasyonun dışına çıkacaklardır ve tam bir birlikten ziyade daha az mekanik olacaklardır. Bu uygulamaya ilişkin verilebilecek bir diğer örnek ise; eğitim yaparken uygun adım yürüyen askerlerin canlandırılması olabilir. Ayrıca bu karakterlerin zamanlamalarının da tam olarak aynı olması gerekmektedir. Bu canlandırma örneğinde uygun adım yürüyen acemilerin olduğu bir askeri birlikte, dört kare üstüste bindirilse dahi, bazı karakterlerin yürüyüşleri düzenli bir görünümün yakalanabilmesi için yeterli olmayabilir.¹⁰⁴

Walt Disney ise; üst üste binmeyi şu şekilde açıklamıştır; “bir animatör için karakteri bir noktaya çekerek bu eylemi bütünüyle tamamlamak ve sonrasında ise sanki ilk eylemi tamamlayana kadar (tamamlamadan) bir sonraki harekete hiç anlam yüklememiş gibi ona dönmek gerekmemektedir. Bir karakter ne yapacağını bildiğinde her eylemden önce durmasına ve gerçekleştireceği eylemi düşünmesine gerek yoktur. Karakter eylemini önceden planlamıştır. Örneğin, zihin şöyle düşünmektedir; kapıyı kapayacağım -kilitleyeceğim- ve ardından giysilerimi çıkarıp, yatağa yatacağım. Bu eylem şu şekilde de sürdürülebilir: bir karakter kapıya doğru yürümekte, kapı kapanmadan önce kilide ulaşmakta ve kapı kilitlenmeden önce geri dönmektedir. Yatmaya giden karakter yürürken kıravatını gevşetir ve evine ulaşmadan önce kıravatını çıkarır. Diğer bir deyişle kıyafetsiz olduğunu bilmeden önce -bir düşünce(yatmaya gideceğim)- karaktere bu eylemleri yaptırmaktadır.”¹⁰⁵

Tamamlama ve üst üste binme prensipleriyle ilgili olarak hareketi tutma tekniği de önemli bir konu başlığı olarak ele alınabilir. Bu teknik yeni bir canlılık ve açıklık elde edebilmek için üst üste binme ve tamamlama tekniklerinin bir bileşimi

¹⁰⁴ Whitaker, Halas, **Timing for Animation**, s.63.

¹⁰⁵ Lasseter, “Principles of traditional animation applied to 3d computer animation”, s.40.

biçiminde kullanılmaktaydı. Karakter dikkatlice tasarlanmış bir poza girdiği zaman hiç hareket etmeden bu pozda birkaç kare durmaktaydı. Bu eylem bazen yarım saniye bazen bir saniye olabiliyordu. Karakterin bu eylemler dizisi izleyicinin karakterin davranışlarını anlayabilmesi için yapılmaktaydı. Genelde bir saniyeden kısa bile sürse izleyicinin algılaması için yeterli olmaktaydı. Ancak bir resim bu kadar uzun süre hareketsiz durduğunda, hareketin akışı bozulmakta ve karakter cansız, düz bir hale gelmekteydi. Bu nedenle bu mevcut pozları bir şekilde hareket halinde tutmak gerekiyordu. Karakterin cansız hale gelmesine engel olmak içinse biri diğerinden biraz daha abartılı hale getirilmiş iki birbirinin aynı poz kullanmıştır. Karakter poza girdikten sonra yavaşça aynı pozun daha abartılı olduğu, her unsurunun biraz daha ileri taşındığı daha gelişmiş bir poza doğru kaymaktaydı. Örneğin karakterin ellerinin havaya doğru kalkması, gözlerinin daha fazla açılması ya da karakterin parmak uçlarına yükselmesi gibi karakterde gözlemlenen değişimlere karşın temelde karakter hala aynı poz içerisinde yer almaktaydı. Üst üste binme ve Tamamlama prensipleri ile birleşmesiyle de karakter, daha canlı ve organik gösterilerek pozların canlılığı artırılabilirdi. Bütün bu teknikler karaktere her zamankinden daha fazla can vermekteydi.¹⁰⁶

Bu prensipler canlandırmanın altın çağı olarak nitelendirilen dönemde oluşturulmuştur. Canlandırmanın altın çağı denilen dönem 1928'den başlayıp 1960'lara kadar sürmektedir. Bu süreçte geliştirilen her prensip canlandırma kalitesini daha üst bir noktaya taşıyarak, canlandırma sanatının gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur.

1.3.6. Yavaşlama ve hızlanma

Yavaşlama ve hızlanma prensibi hareketlerin doğallığının yakalanmasında kullanılan prensiplerden biridir. Nesnelerin özellikle de yaratılan bir karakterin

¹⁰⁶ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 18.01.2013.

hareketlerinin hızı sabit değildir. Harekete göre bu hız değişim göstermektedir. Eğer bir karakterin hareketleri aynı hızda olsaydı yani hiç yavaşlama ve hızlanma olmasaydı hareketlerde, bu karakterin eylemlerinin robot hareketlerine gibi görünmesine neden olacaktı. Yavaşlama ve hızlanma prensibinin kullanılmasıyla bu görünümünden uzaklaşıp hareketlerde doğallık yakalanmaktadır.

Animatör sahnesinde kullanacağı pozlara(Ana karelere) karar verdikten sonra ve bu pozları tekrar çizerek yapabileceği en iyi hale getirdiğinde doğal olarak izleyicinin bunları fark etmesini beklemekteydi. Inbetween diye adlandırılan ara kareleri uç pozlara daha yakın tutmak ve yalnızca tek bir karenin hareketin tam ortasında bir yerde olmasını sağlamak çok organik ve etkileyici bir sonuç yaratıyordu. Ara karelerin zamanlamasının ayarlanışından ötürü buna Slow In ve Slow Out denmekteydi. Yavaşlama ve Hızlanma aşırı kullanıldığında izleyiciye çok cansız ve mekanik bir his verse de animasyonun ilerleyen evreleri için çok önemli bir buluştu.¹⁰⁷

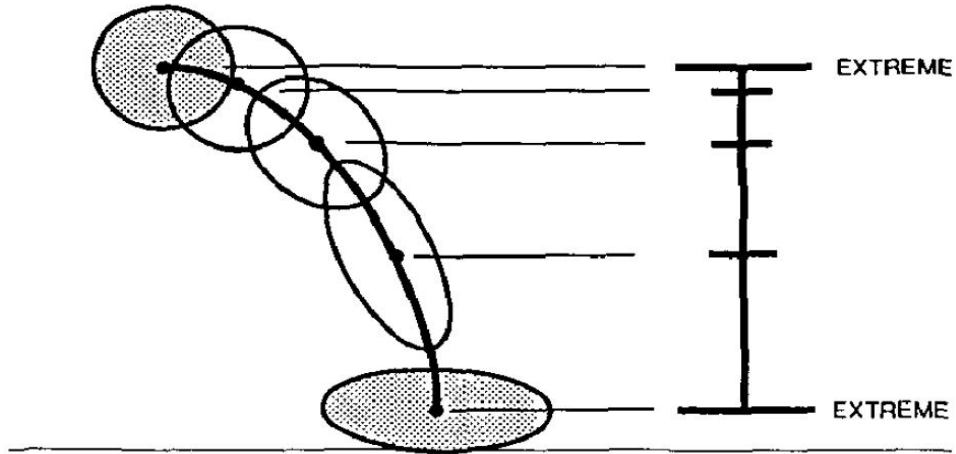
Yavaşlama ve Hızlanma, eylemin başlangıcının ve sonunun yavaşlayışından meydana gelmektedir. Hareket bu yolda ertelendiğinde hızlı bir efektte ulaşılır. Bu teknikler diğer animasyon ilkelerinin birleşimi olabilir: Yavaşlamalar tamamlamada kullanılırken hızlanmalar ön görmede, tahmin etmede kullanılmaktadır.¹⁰⁸

Yavaşlanma ve hızlanma birçok harekette görülebilmektedir. Zıplayan bir top bu tekniğe örnek olarak gösterilebilir. Top yukardan aşağıya düşerken yerçekiminin ve kütesinin etkisiyle giderek hızlanır ve yere çarpmadan önceki konumunda en yüksek hıza ulaşır hareketi. Yere çarptıktan sonra enerjisini toplayarak tekrar yükselir ve aşağıya düşmeden önce hareketin hızı yavaşlar. Bu örnekte topun yerden yükselme hareketinde topun yere düşme hareketinden çok daha yavaş hareket ettiği görülmektedir.

¹⁰⁷ A.e.

¹⁰⁸ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.307.

Canlandırma sanatçıları yavaşlama ve hızlanma tekniğinde arakareler ile ana pozlar arasındaki boşlukla ilgilenmektedirler. Matematiksel olarak bu terim hareketin devamlılığının ikinci ve üçüncü aşamalarını işaret eder. Canlandırmanın ilk yıllarında hareketler temel olarak hızlı ve yavaş olarak yapıyordu, bir kareyle diğer kare arasındaki geçiş, boşluk oldukça düzdü. Ama pozdan poza canlandırmadaki pozlar daha etkileyici olmaya başladığı zaman canlandırma sanatçıları bunu seyircilerin de görmesini istediler. Onlar, gruplanan ara kareleri, arada ortada sadece bir tane düz karenin bırakılmasıyla ve ara karaların ana karelere yaklaştırılmasıyla karakterin bir konumdan diğerine geçişinde önemli bir başarı yakalayabildiklerini fark ettiler. Bir pozdan yavaşça çıkarak sonraki poza yavaşça geçmek basit olarak ara kareler arasındaki zamanlamayı anlatmaktadır.¹⁰⁹



Resim 11: Zıplayan top için zaman çizelgesi.¹¹⁰

Üç boyutlu bilgisayar animasyonunda yavaşlamalar ve hızlanmalar dijital zaman düzenleme araçlarıyla geliştirilebilir. Çizgi formunda canlandırılan karakterler için hareket yakalama tekniği kullanıldığı zaman, işlemi gerçekleştirenlere yavaşlama ve hızlanma yapmalarını hatırlatmak yerinde olacaktır. Orjinal ilkelerde

¹⁰⁹ Lasseter, "Principles of traditional animation applied to 3d computer animation", s.40.

¹¹⁰ A.e.

yer almayan ama faydalı bir ekleme olarak yavaş giriş ve yavaş çıkışların ters çeşitlenmesi olan hızlı giriş ve hızlı çıkış terimlerinden de söz etmek gerekir. Bu efekt sıklıkla sekansın ortası yavaşlatılırken gerçeküstü ya da rüya etkisi vermek amacıyla başlangıcı ve sonu hızlandırılan televizyon reklamlarında ve müzik videolarında görülmektedir. Hızlanmanın ve yavaşlamanın beklenmeyen etkisine, hareketin ortasının hızlandırılmasıyla da ulaşılabilmektedir.¹¹¹

1.3.7. Yaylar (dairese hareket)

Karakterlerin hareketlerini canlandırmak için kavis kullanımı doğal bir görünüme ulaşmaya yardım eder. Çünkü canlı varlıkların çoğu kavisli şekillerde hareket eder, mükemmel düz bir çizgide gerçekleşen hareket oldukça nadirdir. Kavis hareketine bakıldığında kavis içermeyen bir hareket robot hareketlerine benzeyen, sınırlı hareketler olarak algılanmaktadır.¹¹²

Canlıların hareketleri genellikle düz-doğrusal bir yol izlemek yerine dairese, yay şeklinde bir yol izlemektedir. Daha önceki canlandırma prensiplerinde olduğu gibi bu prensipte canlandırmanın daha doğal daha akıcı olmasına yardımcı olunmaktadır. Bu dairese hareketlerle izleyicinin gözünde onun alışkın olduğu hareketlere benzer o doğrultuda bir izlenim, bir algı sağlanmış olur. Ancak bazı hareketler yay şeklinde bir yol izlemeyebilirler. Örneğin mekanik hareketler bu şekilde değildir. Çalışan makinelerin hareketleri ya da robot hareketlerine benzeyen hareketler de bu yay şeklinde yol izlemeyen hareketler kategorisine girebilmektedirler.

Doğadaki çok az organizma bir makina gibi ileri ve geri, yukarı ve aşağı çizgisel hareketler yaparak hareket eder. Bir ağaçkakanın veya bazı böceklerin hareketleri sınırlı kemik yapıları nedeniyle istisna olabilir ancak, çoğu canlı eğrisel

¹¹¹ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.308.

¹¹² A.e.

ve dairesel hareketler yapmaktadır. Örneğin canlıların kafaları çoğunlukla yalnızca ileriye ya da geriye doğru hareket etmemektedir. İleriye giderken hafifçe yükselir, geri gelirken hafifçe alçalır ve böylece dairesel bir hareket oluşturur. Bu hareket biçiminin kafanın ağırlığıyla ya da kafanın anatomik yapısıyla ilişkisi olabilir. Ancak nedeni ne olursa hareket genelde bu şekilde gerçekleşmektedir.¹¹³

Canlılardaki dairesel hareketin nedeni belkide şu şekilde açıklanabilir; hareket eden tüm canlılar aslında birbirine bağlı uzuvlardan oluşmuştur. Bu uzuvlar genellikle iskelet sisteminin bir parçası olan eklemlerle birbirine ve ana gövdeye bağlıdır. Bu eklemlerli bağlantının doğal sonucu olarak, uzuvlar eklem noktasının etrafında dairesel bir hareket yaparlar. Tüm bu nedenlerden ötürü bir canlandırma film çalışmasında canlandırılan karakterlerin izleyiciler tarafından doğal ve akıcı algılanabilmesi için her türlü karakter animasyonu bu eğrisel çizgilerle yapılmak durumundadır.¹¹⁴

Yay hareketinin nedeni vücudun doğal yapısından, eklemlerin yapısından kaynaklanmaktadır. Aslında insan vücudundaki birçok organın hareketi, yay hareketlerini tanımak için yeterli bir örnek olarak fikir verebilmektedir. Örneğin bir karakter ayağını herhangi bir şeye vurmaya üzere geri çekip ileriye doğru salladığında ayağının çizdiği yol düz bir çizgi şeklinde değil bir yay şeklinde olacaktır. Eğer bir canlının hareketlerinin izlediği yol, eğri yay şeklinde değilse bu durumda hareketler çok katı ve mekanik gözükcektir.

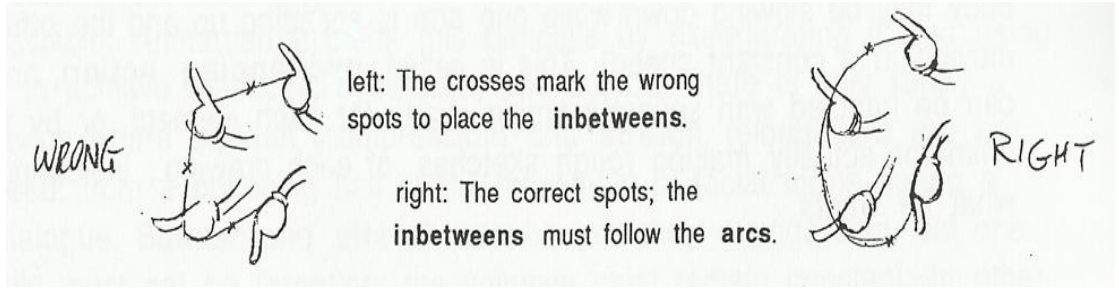
Günümüze ise; canlandırma sanatında çokça kullanılan üç boyutlu bilgisayar canlandırmasında kavisli olan hareketlerin bazılarını ya da tamamını zorlamak için yazılım kısıtlamaları kullanılabilir. Hareket yakalama performansları hareket düzleştirilmediği sürece kavis editörleri ile iyileştirilebilir.¹¹⁵

¹¹³ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 10.02.2013.

¹¹⁴ Çevrimiçi, <http://www.vertigo.com.tr/principles-of-animation>, 02.11.2013.

¹¹⁵ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.308.

Anahtarkare canlandırma yapılan çoğu üç boyutlu bilgisayar canlandırma sisteminde hareketin bir uç çizimden diğerine kadar olan yolu aynı eğri tarafından kontrol edilir ki bu da ara resimlerin zamanlamasını (hızlanıp yavaşlamasını) da kontrol eder. Bu belki araresimlerin ayarlanmasını, ölçülmesini kolaylaştırır. Ancak, kötü, şanssız bir etkide de bulunur. Birçok araresimle hareket yavaş olduğu zaman hareketin yolunun oluşturduğu yay kavisli, eğimli olacaktır ki zaten istenilen de budur. Ancak, hareket hızlı olduğu zaman yay yassılaşıp, ezilmiş olacaktır. Daha hızlı hareket ile daha düz bir yay oluşur. Bazen bu durum izleyiciye daha cazip gelebilir. Ancak, daha sıklıkla yol hızlı harekette bile kavisli ya da yay şeklinde olmalıdır. Düz ara resimler hareketin ruhunu tamamen öldürebilirler.¹¹⁶



Resim 12: Yay çizen el hareketi.¹¹⁷

Yay yönteminin keşfi daha önceden yapılan animasyonlardaki mekanik etkiyi ciddi ölçüde kırmayı sağlamıştır. Yürüyen bir karakterin kafası dümdüz yukarı ve dümdüz aşağı inmek yerine tepeye ulaştığında bir yay çiziyor ve en alçak pozisyona ulaştığında da başka bir yay çiziyordu. Dümdüz bir hareket çizgisiyle oluşturulabilecek bir top fırlatma animasyonunda el hareketin başında bir yay çizerek geliyor ve tamamlama (arka arkaya takip) ile bir helezon çizerek devam edebiliyordu.¹¹⁸

¹¹⁶ Lasseter, "Principles of traditional animation applied to 3d computer animation", s.41.

¹¹⁷ Enis Tahsin Özgür, **Animation Notes**, Ankara, Bilkent Üniversitesi, 1994, s.51.

¹¹⁸ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 10.02.2013.

İçinde birçok hareket barındıran bir canlandırma birçok ayrı bileşene sahiptir. Örneğin yürüyen bir insan figürü ya da yürüyen bir atta olduğu gibi bunların farklı unsurlarının içinden birçok hareket yayı tanımlanacaktır. Böyle bir durumla karşılaşmak kafa karıştırıcı olabilmektedir.¹¹⁹

1.3.8. İkincil eylem

İkincil eylem, sahnede bulunan karakterin ana hareketini, asıl eylemini tamamlayan hareket olarak adlandırılabilir. Ana eylem ikincil eylemle birlikte daha güçlü ve daha vurgulu hale gelir. Asıl eylemi pekiştiren, onu destekleyen bir eylemdir. Örneğin bir karakterin oturduğu yerden kalkarken saçlarını geriye toplaması, konuşurken hafifçe yüzünü kaşması ikincil eyleme örnek olarak verilebilir.

Bir sahnedeki fikir genelde vücuttaki destekleyici bir hareket ile daha güçlü hale getirilebilir. Üzgün birisi arkasını dönerken yanağından süzülen göz yaşını silebilir. Başını dönen birisi ayağa kalkmaya çalışırken başını sallayabilir. Bu ek hareketler genel hareketi destekleyici nitelikte olduğunda ona ikincil hareket adı verilmektedir. Ayrıca, ikincil hareket her zaman ana harekete göre ikinci planda olmalıdır. Eğer ikincil hareket ana hareket ile çakışıyor ya da daha baskın, daha ilgi çekici hale geliyorsa bu durum sahnede ya da animatörün yaptığı seçimlerde bir sorunun olduğunun göstergesidir.¹²⁰

İkincil eylem ana hareketi tamamlayan daha küçük hareketlerden meydana gelmektedir. Örneğin, kafanın dönüşü sırasında kaşın kalkması, bir şeye ulaşmak için kolun hareketi sırasında elin açılması vb. Üç boyutlu bilgisayar animasyonunda farklı ikincil hareketler kurmak için katmanlardan ve kanallardan yararlanılabilir. Örneğin,

¹¹⁹ Webster, **Animation: The mechanic of motion**, s.51.

¹²⁰ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 15.02.2013.

saç için bir katman, karakterin şapkası için ayrı bir katman ya da burun için bir katman oluşturulabilir.¹²¹

İkincil eylem de diğer prensiplerde olduğu gibi hareketin daha akıcı, daha doğal gözükmesi için kullanılan bir prensiptir. İzleyicinin gözü gerçek yaşamda gördüğü hareketlerin benzerlerini, özdeşleşlerini canlandırma sırasında da görmek istemektedir. Bu doğrultuda olmayan hareketler dikkatin gerçekle örtüşmeyen hareketlere yoğunlaşmasına bir başka anlatımla canlandırma sürecindeki hatanın izleyicinin gözüne batmasına neden olmaktadır. İkincil eylemle birlikte canlandırma sahnesi izleyene daha canlı, daha gerçekçi gözükecektir.

Esas zorluk farklı ama ilişkili hareketler ile tek bir önerme sunabilmektir. Eğer üzgün bir karakterin yüz ifadesinin yansıtılması gerekiyorsa bu durumda karakterin eliyle gözyaşını silme hareketi dikkatlice tasarlanmalıdır. Örneğin böyle bir canlandırma sahnesi için abartılı ve yüzün yarısını kapatan bir el hareketi kabul edilemez. Ancak hareket çok belirsiz ve güçsüz olursa karakterin ifadesi yeterince açık bir şekilde okunmayacaktır. Aksine çok abartılı olursa da canlandırılan yüz izleyenler tarafından hiç görülemeyeceği için yine canlandırma süreci izleyende istenen algıyı yaratamayacak ve canlandırma işlevini yerine getirememiş olacaktır. Bu nedenlerden ötürü ikincil hareket ana hareketi güçlendirecek şekilde tasarlanmalıdır.¹²²

Çoğu ikincil eylem hareketi, kendini diğer canlandırma prensiplerinden tamamlama ve üst üste binme hareketi olarak gösterirler. Bu hareketler sıralı bir düzene uyarlar. Örneğin canlandırılan bir karakterin gövdesi döndüğü zaman omuzları da gövdeyi izlemekte ve omuza bağlı birçok parça da gövde ve omuzları takip ederek farklı zamanlarda hareketlerini tamamlamaktadırlar. Yukardan başlayan hareketin takip ettiği yol aşağıya doğru omuzlardan parmaklara kadar devam eder.

¹²¹ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.309.

¹²² Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 15.02.2013.

Omuzun kalkması ve inmesi, eller, parmaklar ayrı ayrı birkaç karede canlandırılmaktadır.¹²³

İkincil eylemin en büyük avantajlarından belki biride karaktere bir kişilik kazandırması ya da onun kişiliğini daha güçlü hale getirmesidir. İkincil eylemin bir diğer özelliği de karakterin psikolojik durumuna ilişkin ipuçlarını içeren bir takım jestler olmalarıdır. Örneğin bir karakter konuşurken aynı zamanda burnunu kaşıyorsa karakterin ilgisinin dağılmış olduğu izlenimi bu eylemden anlaşılabilir. Bu konuya ilişkin başka bir örnek vermek gerekirse; bir karakter yürürken saatine bakıyorsa ikincil eylem olan saate bakma eylemi psikolojik bir jest olarak, karakterin acelesi olduğu biçimde açıklanabilir.¹²⁴

1.3.9. Zamanlama

Bir hareketin canlandırılmasında kullanılan resim sayısı, o hareketin ekranda ne kadar sürede gerçekleşeceğini belirler. Eğer resimler basit ve açıklayıcı ise, hikayenin anlatmak istediği nokta kolay bir şekilde aktarılabilir. Canlandırmanın ilk evrelerinde canlandırma sanatçılarının temel olarak üzerinde durduğu konu, yalın bir biçimde izleyicilere aktarılan canlandırmanın kurgusunun, hikayesinin izleyenlerde kafa karışıklığı yaratmadan anlaşılabilmesiydi. Canlandırma filmlerdeki zamanlama temel olarak, ekstra dikkat isteyen bazı detaylar dışında hızlı hareketler ve yavaş hareketlerden oluşmaktaydı. Karakterlerin kişiliklerini onların görünüşlerinden çok hareketlerindeki zamanlama belirlemektedir. Karakterlerin heyecanlı, tedirgin ya da sakin gözükmesini sağlayan onların duygu değişimlerini aktaran özellik, hareketlerin yavaşlamasını ya da hızlanmasını içeren canlandırma sürecindeki zamanlama unsuruydu. Karakterlerin davranış biçimleri ve oyunculuk yetenekleri zamanlama kavramını dikkate almadan yaratılamamaktaydı.¹²⁵

¹²³ Peter Ratner, **3D Human modeling and Animation**, USA, John Wiley & Sons, inc. 2009, s.293.

¹²⁴ George Maestri, **Digital Character animation 2: Volume I, essential techniques**, Indianapolis, New Riders, 1999, s.194.

¹²⁵ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf, 22.02.2013.

Zamanlama canlandırma prensipleri içinde sahnedeki bütün algıyı, duyguyu deęiřtirmesi, yönetmesi yönüyle en önemli prensiblerden biridir. Bir karakterin hareketinin ne zaman başlayıp ne zaman bittięi yani ne kadar sürdüęü şeklinde kısa bir tanımlama yapılabilse de aslında içerdiği anlam bundan çok daha geniřtir. Karakterin kişilięi, fiziksel olarak aęırlığı ve de kütlesi zamanlama yardımıyla anlaşılabilir. Zamanlama izleyiciye karaktere iliřkin sözü geçen bu ipuçlarını vermektedir. Örneęin kilolu bir karakterle zayıf bir karakterin hareketleri aynı olmamaktadır. Aęır olan karakter her zaman için daha yavař hareket edecektir. Bunun yanında zayıf, hafif bir karakter ise çok daha seri, hızlı bir şekilde hareketini tamamlayabilmektedir.

Zamanlama tamamen karakterin performansına duygu ve niyet ekleme ya da çıkarma ile ilgilidir. Örneęin, aynanın önünde taraęı almak üzere olan bir karakter, aynada kendine bakarken elini yavařça ona ulařmak için uzatabilir ya da normal bir yolla onu alabilir. Aynı karakter saęını aynaya bakarak yavařça tarayabilir ya da etrafta bir řey ararken hızlı ve dikkati daęılmış bir şekilde de saęını tarayabilir. Karakterler arası etkileşimde eylemlerin zamanlaması, karakterin duygusal durumu hakkında pek çok řey söylemek için de kullanılabilir: bekleme, bölme, durdurma, düşünme. Bunların hepsi zamanlama ile ilgili olan eylemlerdir. Çoęu üç boyutlu bilgisayar animasyon araçları doğrusal olmayan zaman düzenlemesi ile kare ekleyerek ya da azaltarak zamanı iyileřtirmemize izin verir. Aynı zamanda zamanlama, her karakterin farklı bir bölüme yerleřtirilmesi ve karakterin bař, gövde, kol ve bacaklar gibi parçaları için alt bölümlerin kullanılmasıyla kontrol edilebilir ve ayarlanabilir.¹²⁶

Hareketin hızı hareketin arkasındaki fikrin izleyici tarafından algılanması için ne kadar iyi olduęunu tanımlar. Zamanlama nesnenin büyüklüęünü ve aęırlığını yansıtır ve bunlarla birlikte duygusal bir anlam da taşıyabilir.¹²⁷

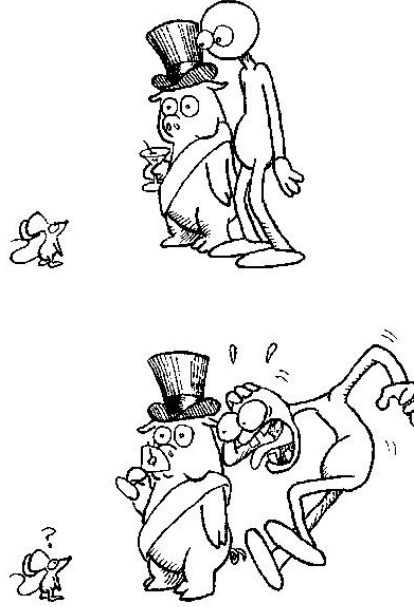
¹²⁶ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.309.

¹²⁷ Lasseter, "Principles of traditional animation applied to 3d computer animation", s.37.

Zamanlama en basit hareketlerden en karmaşıklarına kadar birçok harekette vurgulayıcı unsur durumundadır. Çok basit bir yürümeden hareketlerin iç içe geçmiş olduğu bir kavga sahnesine kadar bütün hareketlerde zamanlama sahnenin akışını vermekte kullanılabilecek en iyi unsurlardan biridir. Zamanlamada yapılacak bir değişiklik ile karakterin duyguları, kişiliği gibi unsurlar arasında paralel bir bağlantı kurulabilir. Örneğin ağır hareket eden bir karakterin tembel, bıkkın olduğu gibi bir çıkarım yapılabilir ya da tam tersine çok hızlı hareket eden bir karakterin canlı, atik olduğu yönünde kanaat elde edilebilir.

Bir karakterin bir noktadan diğerine canlandırması yapılırken harekete neden olan güçler mutlaka göz önünde bulundurulması gerekir. İlk olarak yerçekimi karakteri yere doğru çekme eğiliminde olacaktır. İkinci olarak, karakterin yapısı ve eklemleri düzgün bir şekildedir ve bu da yerçekimine karşı durma eğiliminde olan sağlam (düzenli) kaslara kesin bir hareket sağlar. Üçüncü olarak ise hareketin arkasında psikolojik nedenler ya da motivasyon vardır. Gerçek aktörler kaslarını ve diğer uzuvlarını hareket ettirirken bu problemlerle karşı karşıya geldikleri zaman alışkanlıklardan gelen bir durumla otomatik olarak bunların üstesinden gelirler ve böylece oyunculuğa konsantre olabilirler. Animatör ise düz, katı gibi hareket eden ağırlıksız çizimlerin, ağır nesnelere yanısıra onları ikna edici bir şekilde oyunculuk yaptırmak konusunda endişelidir. Canlandırmaya bu iki açıdan bakıldığında zamanlama prensibinin canlandırma çalışmalarındaki temel konulardan biri olduğu anlaşılmaktadır.¹²⁸

¹²⁸ Whitaker, Halas, **Timing for Animation**, s.12.



Resim 13: Zamanlama örneği.¹²⁹

Karakter canlandırmasında asıl amaç karakter aracılığıyla izleyicinin duygularını harekete geçirmektir. İzleyicilerin duygularını harekete geçirme konusunda başarılı olduğunda izleyici bunu kutlar, başarısızlıkta izleyicide kaybetmiş hissi uyanır. Animatörler yarattıkları hareketin mekaniğini ve fiziğini yakalayabilmeli, ayrıca sahnenin zamanlamasının hikayenin daha iyi anlatılabilmesi konusunda yardımcı olabileceği de unutmamalıdır. Çünkü iki hareketin arasında duraklama hareketin kendisinden daha güçlü mesaja sahip olabilir.¹³⁰

Doğru zamanlama düşüncelerin anlaşılabilmesini sağlamada kritik öneme sahiptir. Seyircinin şu aşamalara hazırlanmasını sağlamada yeterli zamanı harcamak (fakat fazla değil) önemlidir: hareketin tahmini, hareketin kendisi, harekete karşı oluşan tepki. Eğer bunlardan birine çok fazla zaman harcanırsa seyircinin dikkati

¹²⁹ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.309.

¹³⁰ Eric Luhta, Kenny Roy, **How to cheat in Maya 2012: Tools and Techniques for Character Animation**, USA, Focal Press, 2012, s.26.

dağılacaktır. Aksine çok kısa bir zaman harcanırsa, hareket belkide seyirci onu farketmeden önce bitecektir. Bu durum da verilmek istenen mesajın boşa gitmesine neden olacaktır. Daha hızlı hareketlerde önemli olan seyircinin ne olduğunu takip edebildiğinden emin olmaktır. Eylem izleyicinin eyelemin anlamını, hikayenin kurgusunu anlayabileceğinden ve görebileceğinden daha hızlı olmamalıdır.¹³¹

Canlandırmada hareket canlıların ve cansız nesnelere hareketleri olmak üzere iki ayrı grupta toplanabilir. Canlıların hareketleri içinde çeşitli duygu, düşünce, anlatılar barındırdığından cansız nesnelere göre daha zordur. Bunların yanında cansız nesnelere hareketlerinde dikkate alınması gereken etkenler yine canlılara göre daha azdır. Tüm bunlar cansız nesnelere için kolaylaştırıcı etkenlerdir.

Zamanlamanın bir canlandırmada, anlamı nasıl ortaya çıkardığı, bir kişinin yukarıya doğru zıplamasında kaç ara kare çizilince anlamın nasıl değiştiği şöyle açıklanabilir:

- Bir ara kare*: O çok hafif
- İki ara kare: Ortalama bir ağırlığa sahip
- Üç ara kare: O hafif ve yukarı zıplayabilir
- Dört ara kare: Suyun altında zıplıyor
- Altı ara kare: Şu anda ayda
- On ara kare: Uçabilir¹³²

1.3.10. Abartma

Hareket halinde olan veya içinde hareket barındıran gerçek kütlelerin çevresinde, gözle görüldüğü halde tanımlanamayan ancak kesinlikle algılanan bir

¹³¹ Lasseter, "Principles of traditional animation applied to 3d computer animation", s.37.

*Ara kare(In-between): Ana pozlar arasındaki boşlukları dolduran çizimler.

¹³² Ratner, **3D Human modeling and Animation**, s.295.

enerji çizgisi bulunmaktadır. Bu enerjinin yoğunluğu ve rengi, hareketlerinin hızının, yumuşaklığının ve ifade ettiği duygunun algılanmasını sağlar. Canlandırmada objeyi çevresinde bir enerji var gibi göstermenin yolu abartıdan geçer. Gerek çizgi gerekse bilgisayar canlandırmada enerjiyi uç resimlerin arasında kullanmaya "canlandırmada abartı" denilmektedir. Abartıyı yaratan objelerin deformasyonu değildir. Abartıda genel olarak sıvı dolu balon mantığı uygulanır. Kütle deforme olur ama hacim değişmez.¹³³

Abartıda canlandırmanın temel ilkelerinden biridir. İzleyicinin sahnedeki duyguyu, düşünceyi kısacası mesajı iyi anlayabilmesi için karakterin oyunculuğunda abartıya gidilir. Bu sayede vurgulanmak istenen mesaj izleyiciye verilmiş olur. Ayrıca abartıyla ilgili olarak canlandırma sanatı için "Canlandırma abartı sanatıdır" tanımlaması da geçmişten günümüze yapılagelmiştir.

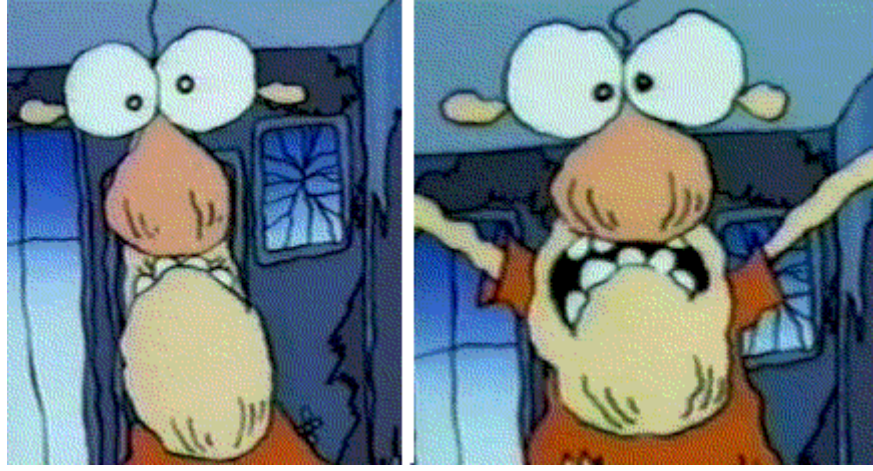
Abartı, hareketleri ve eylemleri uç durumlara götürmekle ilgilidir; bir özelliği abartma ya da birini ortadan kaldırma gibi. Mutluluk, örneğin, sakin ve samimi olabilirken, abartılmış bir mutluluk dengeden yoksun olabilir. Abartma, çizgi karakterlerin hareketin özünü vermelerine yardım eder. Çizgi karakterlerin kendileri karikatürdür ya da abartılmış özelliklerin ve davranışların temsilleridirler. Abartma bir takım diğer ilkeler ile tamamlanabilir - özellikle bastırma ve uzatma, yavaşlama ve hızlanmalar ve tamamlama gibi. Üç boyutlu bilgisayar animasyonunda abartı hareketler için prosedüre bağlı teknikler, hareket aralıkları ve senaryolar kullanılabilir. Geleneksel olarak bu ilke karakterin performansı ile ilgilidir. Ancak abartma yalnızca performans değil, aynı zamanda zamanın yoğunluğunu artırmak için sinematografiye ve düzenlemeye de uygulanabilir.¹³⁴

Canlandırma filmlerinde abartı özellikle de karakter canlandırmasında yoğunlukla görebilir. Yukardan aşağıya hızla düşüp yere çakılan bir karakterin

¹³³ Mehmet Naci Dedeal, **Temel özellikleriyle çizgi canlandırma**, İstanbul, Pusula yayıncılık, 1999, s.149.

¹³⁴ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.309.

zemine yapışmasında ya da kaçmaya çalışan bir karakterin önce havada patinaj yapıp biraz geri gidip sonra bir ok hızıyla koşmasında olduğu gibi. Canlandırmalarda abartı prensibi diğer prensiplerle iç içedir. Karakter yere düştüğünde zemindeki pozisyonu ezilmeyi sonra yukarı kalktığı zamandaki pozisyonu ise gerilmeyi göstermektedir. Karakterin koşmaya başlamadan önce biraz geri çekilmesi ise Anticipation yani Tahmin prensibiyle bağlantılıdır.



Resim 14: Abartı örneği.¹³⁵

Walt Disney bize gerçekçilik istediğini, sonrada yaptığımız işe bakıp yeterince abartılı olmadığını söylediğinde animatörler arasında bir şaşkınlık olmuştu. Walt'ın kafasında aslında ikisi tamamen aynı şeylerdi. O herşeyin özüne inip orada bulduğu şeyi geliştirmeye inanırdı. Eğer karakter üzgünse, onu daha üzgün yap. Mutluysa daha mutlu, endişeliyse daha endişeli, çılgınsa daha çılgın. Bazı animatörlere göre abartı çok deforme edilmiş bir resim ve rahatsız edici düzeyde çılgın hareketler demektir. Ama anladılarki esas noktayı fark edememişlerdi. Walt Disney gerçekçilik istediğinde aslında istediği şey gerçeğin bir karikatürüydü. Bir animator Walt Disney sözlerini çok iyi analiz etmişti, "Aslında gerçekçilik demek istemedi. Bence daha ikna edici ve insanlarla daha somut iletişim kuracak bir şeyler istiyordu ve sadece gerçekçilik dedi çünkü gerçek canlılar böyledir." Arada sırada bir

¹³⁵ Çevrimiçi, <http://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/exaggera.html>, 20.03.2013.

animasyon karakteri inandırıcı ve ikna edici olmayan bir hareket yapar ve gerçekçi değil sahte gözüktür. Walt Disney inandırıcılığı zedeleyen hiçbirşeyi kabul etmezdi ve çok nadiren bir animatöre hareketlerin dozunu azaltmasını söylerdi.¹³⁶

Diğer sanat dallarındaki abartının kullanımına baktığımızda ise; tiyatro ve özellikle karikatür sanatında abartının oldukça güçlü bir şekilde kullanıldığının görülmesi mümkündür. Canlandırmada da karikatür sanatında olduğu gibi karakterler ya da nesnelere olduğundan biraz daha abartılı çizilir. Gerçek olduğu gibi, birebir resmedilmezdi. Tiyatroda ise; sahneye en uzak konumda olan izleyicinin dahi oyuncunun repliğinin duyabilmesi için özellikle seste ve oyunculukta abartıdan yararlanıldığından söz edebilir. Tiyatro oyunculuğu ile sinemadaki oyunculuk anlayışı kıyaslandığındaysa bunu söylemek mümkün değildir.

Eğer yapılan canlandırma, teknik bir çizim değilse, çizgiler ister karikatür türünde çizilmiş olsun, ister gerçekçi çizilmiş olsun, gereken yerlerde, hareketlere az ya da çok bir abartı katılması gerekir; aksi halde canlandırma kuru ve yavan olur. Klasik biçimde çizilmiş Disney filmlerini, aynı tür çizilmiş Japon filmlerinden (Örneğin Heidi'den) ayıran en büyük fark Disney filmlerindeki, dozu çok iyi hazırlanmış abartılara karşılık, Japon filmlerindeki, gerçek çekimlerin üzerinden olduğu gibi kopya edilmiş hissini veren, abartısız ve dümdüz hareketlerden kaynaklanır. Bu tür filmler insana, sanki bunu reel çekmek varken neden çizgi film yapmışlar, dedirtecek kadar kuru olabilmektedir.¹³⁷

Japon animeleri ve Disney filmleri başka birçok açıdan birbirinden farklılıklar göstermektedirler. Oyunculuk, hareketlerin akış hızında birbirinden çok farklıdır. Animde hareketlerin Disneye göre daha yavaş olduğu göze çarpmaktadır. Tür olarak her ikiside canlandırma olmasına karşın tarz olarak birbirine uzak iki yapı gözlemlenmektedir.

¹³⁶ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf. 10.03.2013.

¹³⁷ Erim Gözen, **Canlandırma tekniği ders notları**, Eskişehir, Anadolu üniversitesi uygulamalı güzel sanatlar yüksekokulu canlandırma bölümü, 1992, s.114.

Disney'in Pamuk Prenses'ini, Uyuyan Güzeli'ni, Taşa Saplanan Kılıç'ını düşünün. Bu filmlerde kimi sahneler, aktörlerle reel çekim olarak filme alındıktan sonra rotoskop yöntemiyle kare kare kağıda aktarılıp kopyası alınmış ve yapılacak çizimleri hiçbir zaman olduğu gibi alıp kullanmamış yalnızca bunlardan yararlanılıp animasyonlarını ona göre yapmışlar ama çizgi filmin vazgeçilmez hoşluğu abartıyı genede bu animasyonlara katmışlardır. Disney filmlerindeki reel çizim prensler, prensesler, peri kızlarından tutun, pinokyodaki tilkiye, Dumbodaki postacı leyleğe, Robin Hood'taki şerif ayıya hatta yılan Sie Hiss'e kadar bu böyledir. Bu karakterlerin hareketlerinin dümdüz ve abartısız olarak düşünülemez. Çizilen tip ne kadar karikatürleştirilmişse ne kadar stilize edilmişse abartılı hareketler o kadar artırılabilir.¹³⁸

Abartı aslında en basit ama bununla birlikte en çok yanlış anlaşılan canlandırma prensiplerinden biridir. Acemi canlandırma sanatçıları uzun yıllar boyunca kendilerinden önceki eski canlandırma sanatçılarının yakalamış olduğu mükemmel tarzı yeniden üretmek için körü körüne abartıyı canlandırmalarında denediler. Oysaki abartı mutlaka daha iyi canlandırma ya da çizgi anlamına gelmiyordu. Abartı hevesli bakışlarla birlikte kullanılmalı ki ulaşmaya çalışılan etkiyi versin. Sahnede vurgulanacak fikir bulunmalı ve mesajı abartacak en iyi çözüm sunulmalıdır. Eğer popusuna iğne batan bir karakter canlandırması yapıyorsan sonrasında onun havaya zıpladığını yakalamak için zamanlamayı ve pozlar arasındaki boşlukları abartman gerekir. Eğer örümcekten korkan bir karakter canlandırması yapılacaksa karakterin gövdesinden uzaklaşan bacaklarının aracılığıyla ezilme ve gerilme kullanılarak gövdenin abartılması gerekecektir. Her iki canlandırmada da ana fikir seçilir ve yalnızca mesajı desteklemek için gereken yer abartılır. Eğer pozlamayı, zamanlamayı, pozlar arasındaki mesafeyi, birleştirmeyi,

¹³⁸ A.e.

ağırlığı, tahmini ve benzeri etkenleri abartılırsa her iki sahnede oldukça karışık görünecektir.¹³⁹

Abartı canlandırılan sahnede diğer öğelerle uyum içinde olmalıdır. Abartının derecesi sahneye verilmek istenilen mesaja göre değişebilmelidir. Bir canlandırmadaki her hareketin abartılması şüphesizki sahneyi zayıf, gerçekten uzak kılacaktır. Abartının derecesi bir canlandırma filmi boyunca birbiriyle uyumlu olmalıdır. Her ne kadar sahnelere göre değişiklik gösterebilirse de filmin genelinde bir uyum bulunmalıdır.

Canlandırmada sahne birçok bileşene sahiptir: tasarım, nesnelere şekilleri, hareket, duygu, renk, ses. Abartı herhangi bir bileşenle çalışabilir. Ancak, yalıtılmış bir şekilde değil. Çeşitli bileşenlerin abartısı bir uyum içinde olmalıdır. Eğer canlı bir sahnede yalnızca bazı noktalar abartılırsa abartılan konular öne çıkacak ve sahne yapay gibi görünecektir. Ne var ki bir sahnede herşeyi abartmak seyircinin gözünde eşit olarak yapay gözükebilir. Bazı unsurlar doğal hallerine dayalı olmalı diğerleri ise doğal olmayacak bir şekilde abartılı olmalı. Eğer sahnede izleyicinin farketmediği unsurlardan biri doğal gözükyorsa onu diğer unsurlarla karşılaştırarak tüm sahne onun için gerçekçi görünür bir durumda kalmış olacaktır.¹⁴⁰

Çizgi filmlerde en çok kullanılan abartılı hareketlerden biri şaşırmadır. Çizgi film karakteri bir yere bakar, baktığı yerde beklemediği bir görüntüyle karşılaşır. Burada görüntünün beklenmedik birşey olduğunu verebilmek için karakteri gözlerini açıp çok şaşırılmış bir şekilde geriye doğru çekilmiş çizmek ya da öne doğru eğilmiş olarak yapmak yeterli değildir. Reel filmde bu böyle çekilmiş bile olsa animatör ona bir abartı katmak zorundadır. Önce bir zıt hareket yaptırıp gözlerini yumdurur ve bu göz yummanın etkisi ile yüzünü biraz basıklaştırır. Sonra gözlerini kocaman açtırıp yüzünü uzatır. Her zaman bir ön harekete başvurup, vermek istenilen daha etkili bir

¹³⁹ Luhta, Roy, **How to cheat in Maya 2012**, s.28.

¹⁴⁰ Lasseter, "Principles of traditional animation applied to 3d computer animation", s.42.

hale getirebilir yukarı çıkma hareketinden önce aşağıya doğru inme öne çıkma hareketinden önce geri çekilme hareketi ile etki abartabilir.¹⁴¹

1.3.11. Üç boyutlu çizim

Üç boyutlu çizim ilkesi canlandırılan karaktere hayat vermek için gerekli olan şeklin belirgin(net) tarifidir. Çizgi canlandırmada belirgin tarif çizim yoluyla tamamlanmaktadır. Üç boyutlu bilgisayar canlandırmada ise belirgin tarif modelleme, ekleme ve hatta aydınlatma ile tamamlanmaktadır. Belki de belirgin tarif bu ilkeyi daha çok kapsayan bir isim olabilir. Görsel yaratımda belirgin tarif, konuşmadaki iyi bir diksiyon gibidir. Aydınlatma ve iyi bir sinematografi yardımıyla iyi bir üç boyutlu modelleme, karakterin genişliğini, derinliğini ve dengesini iletmesine yardım eder. Karakterlerin kamera tarafından görülen net silüetleri niyetin ve tavrın tasvir edilmesine yardım eder. Hareketin belirli bir türü için en uygun hale getirilen animasyon aletleri karakterin kişiliğinin gözler önüne serilmesine yardım etmektedir.¹⁴²

Üç boyutlu çizim prensibi genellikle el çizimiyle yapılan canlandırmalarda kullanılmaktadır. Karakterin bir kareden diğerine (devamlılık açısından) şeklinin, boyutlarının, hacminin değişmemesi gerekmektedir. Canlandırmanın her karesinde farklı bir şekle bürünen karakter için devamlılıktan söz edilmesi çok olası değildir. Bu izleyicinin de kolaylıkla farkedebileceği bir hatanın da oluşumuna yol açacaktır. Üç boyutlu bilgisayar canlandırma karakterin özelliklerini koruması daha kolay olmaktadır. Çünkü üç boyutlu canlandırmada karakter modellenerek oluşturulmakta ve canlandırma sırasında karakterin yapısında onun formunu tanınmayacak hale getirecek çok büyük değişimler olmamaktadır.

¹⁴¹ Gözen, **Canlandırma tekniği ders notları**, s.114.

¹⁴² Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.310.

Üç boyutlu çizim elle çizim döneminden gelen temel prensiplerden biridir. Usta canlandırma sanatçılarının figür çiziminde sıkıca bağlı olduğu bilinen temel ilkeler; bir karakter çizimine başlandığı zaman karakterin her zamanki aynı basit yapısıyla başlanmalıdır. Temel şekiller anlaşılır, anlamlı hatlar oluşturularak, hareketin çizgisi gözönünde bulundurularak, karakterin ağırlığına ve pozuna uygun şekillerde birleştirilmelidir. Tüm bu özelliklerin tamamı; perspektif, karakterin hacminin oluşturduğu anlam olağanüstü bir şekilde birbiriyle tutarlı, bağıntılıdır. Başka bir anlatımla canlandırmanın 24 karesindeki bütün çizimler aynı karaktere benzemelidir.¹⁴³

Canlandırmada daha fazla deneyim sahibi olan canlandırma sanatçıları alana yeni adım atan genç sanatçıları önce iyi resim çizebilmeyi öğrenmeleri önerisinde bulunmuşlardır. Örneğin 1924 yılında New York'ta canlandırma alanındaki kariyerine başlayan tanınmış Amerikalı canlandırma sanatçısı Grim Natwick, " Ne kadar iyi çizebilirsen, senin için o kadar kolay olur. Bir karakteri her pozda, her açıdan çizebilmek zorundasın ve eğer bunu yapamıyorsan karakterini hangi açılardan göstereceğini farklı bir şekilde ayarlamak zorundasın. Bu hem seni çok kısıtlar hem de daha çok vaktini alır" diyerek, canlandırma alanında çizim yapabilmenin önemini vurgulamıştır. Walt Disney Sütüdyoları için çalışmalar yapan bir diğer Amerikalı canlandırma sanatçısı Marc Davis ise; konuya daha felsefik açıdan bakmaktaydı. Davis, "Çizim yapmak bir performans vermektir. Sanatçı, bedeniyle değil, becerileri ve deneyimiyle limitlenen bir oyuncudur." Birçok yeni ve eski animatör, çizgi film okullarından bir sürü yeni numara öğrenerek geliyorlardı ancak bunlar Disney'de onların işine yaramıyordu. Ayakların dibindeki ufak gölgeler, elbiselerin hafif salınımları, bunlar hepimizi gençken etkilerdi ama artık değil.¹⁴⁴

İki boyutlu çizimlerde üç boyutlu etkinin oluşturularak karakterin kütesinin oluşturulması, korunması gerekmektedir. Bu koşulun sağlanamadığı durumlarda

¹⁴³ Luhta, Roy, **How to cheat in Maya 2012**, s.30.

¹⁴⁴ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf. 15.03.2013.

canlandırma gerçeklikten yoksun kalabilir. Hareket duygusu yalnızca iki boyutlu bir yüzey üzerindeymiş gibi oluşabilir. Karakterin canlandırmadaki oyunculuk gereği oluşturduğu mimikler, hareketler, ifadeler yetersiz durumda kalmış olur. Üç boyutlu bilgisayar canlandırmasında ise; bu prensip karakterin canlandırmaya uygun bir yapıda modellenmesiyle sağlanmış olur. Modellemenin karakter için uygun detaylarda (ki bu karakterin kullanım amacına göre değişir) olması gerekir. Modelleme aşamasından sonra gerçekleştirilen riglemeninde yine karakter anatomisiyle uyum içinde belirli yönlerde hareketleri kısıtlayıp belirli yönlerde serbestçe kullanımını sağlıyor olması gerekir. Tüm bunların bir bütün olarak aralarında uyumlu olması gerekir.

Çizim yeteneği doğrudan üç boyutlu modelle ilgilidir. Çizim oranları, formları, yapıyı, detayları ve insan anatomisini anlamayı gerektirmektedir. Sonradan edinilen bu yeteneklerin yanında canlandırma sanatçısı doğuştan gelen ve çalışmalarında doğruyu yanlış ayırt edebilen hassasiyetini, yeteneğinin de muhakkak geliştirmelidir. Bu olgunluk kademesidir ki ulaşmak için sadece yıllarca süren dikkatli, gayretli çalışma gerektirir. Sanatçı doğuştan yetenekli ve sanata meraklı olabilir fakat eğer yeteneğini mükemmelle ulaştırmak için sıkı çalışma disiplininde yoksunsa çalışmaları asla tam olarak gelişmeyecektir.¹⁴⁵

1.3.12. Cazibe(çekicilik)

Cazibe(çekicilik) konusu canlandırma alanında en başından beri temel konular arasında yer almaktadır. Bu kavram genellikle yanlış yorumlanarak izleyende olumlu duygular uyandıran karakterler olarak algılanmaktadır. Ancak, çekicilik gerçekte izleyicinin görmek isteyeceği herşeydir. Cazibe deyince; çekici bir kalite, hoş bir tasarım, anlaşılabilirlik ve yalnlık akla gelebilir. Göz her zaman çekici olana kayar ve izleyen kendine çekici gelene baktığı sürece gördüğü şeyden keyif alır. Çekici gelen şey örneğin çarpıcı ve kahramca bir figür de olabilir kötü niyetli bir

¹⁴⁵ Ratner, **3D Human modeling and Animation**, s.299.

karakterde olabilir. Örneğin bir filmdeki kötü kadın karakter ürpertici ve dramatik olduğu kadar çekici olmalıdır. Aksi durumda bu karakter izleyenin ilgisini çekmeyecek ve izleyinin bu karakteri izleme olasılığı düşecektir. Çirkin ve itici sizin dikkatinizi çekebilir ama ne karakter gelişimi ne de durumun açıklanması gerekecektir. Şok değeri vardır ama öykü değeri yoktur.¹⁴⁶

Sinema ya da tiyatro oyuncularının bir karizması vardır. Canlandırma alanındaki karakterlerinin cazibeside bu gerçek oyuncuların karizmasına karşılık gelen bir kavramdır. Karakterin çekici olması yalnızca şirin gözükmesi anlamına gelmemektedir. Aynı zamanda izleyicinin ilgisini çekebilmesi, kendisini izlettirebilmesidir. İzleyici karakterin dış görünümünden onun hakkında bir fikre sahip olabilmeli, karakterini, özelliklerini anlayabilmelidir.

Bir örnek vermek gerekirse çekingen, ürkek karakterler büyük gözlü, parlak renkli olurken, kötü karakterler ise koyu renkli ve boncuk gibi küçük gözlere sahiptirler.¹⁴⁷ Miki Fare ya da Pixar'ın Canavarlar filmindeki Mike karakteri gibi canlandırma karakterleri bu özelliğe sahiptirler. Tek gözlü bir canavar olmasına karşın Mike oldukça sevimli bir karakterdir ve filmin baş aktörlerinden biridir.

Karakter çekiciliği; karakterin ne kadar inandırıcı, çok yönlü ve biricik (eşsiz) olduğuyla ilgilidir. Karakter çekiciliği karakter ile izleyici arasındaki duygusal bağı kolaylaştırır. Çekici karakterler iyi gelişmiştir; ilginç kişiliklere, davranış ve eylemlerini yönlendiren belirgin bir takım istek ve ihtiyaçlara sahiptirler. Cazibeli ya da itici karakterlerin performansları izleyenleri etkilediği sürece çekicidirler. Hareketin karmaşıklığı ve tutarlılığı üç boyutlu bilgisayar canlandırmasıyla kolayca geliştirilebilen karakter çekiciliğinin iki unsurudur. Hangi karakterin hareket edeceğinin, farklı durumlarda nasıl davranacağını ve diğer karakterlerle nasıl bir

¹⁴⁶ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf. 21.03.2013.

¹⁴⁷ Çevrimiçi, <http://www.mountsihighschool.com/.../Animation>, 21.03.2013.

bağ içinde olacağını yollarını yazmak karakterin kişiliğinin ana özelliklerini belirtmede yardımcı olabilir.¹⁴⁸

Bütün ilkeler aslında karakterin cazibesini oluşturmak için bir araya gelmektedir. Örneğin canlandırmanın temel prensiplerinden zamanlamanın iyi ve doğal olması ya da ilginç, dinamik bir poz karakteri izleyenin gözünde daha çekici kılacaktır. Karakter tasarımı, sınırlanmış şekiller ve ritm, bütün ince ayarlar, çalışmalar, yeniden düzeltmeler de karakteri en cazip hale getirebilmek için gerekli özelliklerdir. Ancak, cazibe kavramının yalnızca iyi karakterlere özgü olmadığını da vurgulamak gerekmektedir. Örneğin en sevilen canlandırmalardaki şeytani kötü karakterler en cazip karakterler olabilmektedir. Kimi zaman şaşırtıcı silüetlerinden canlı renklerine kadar kötü adamlar bile çekici olabilmektedirler. Canlandırma sanatçılarının görevi açısından cazibe tepe noktasıdır, amaçtır. Tüm bunların üstünde canlandırma sanatçısı izleyicisinin karşısına izlemesi için koyduğu resmin onun zamanını değerli kılması için çabalamalıdır.¹⁴⁹

Canlandırma sanatında özellikle elle çizilen klasik canlandırma türünde çizim esnasında çok fazla detaya yer verilmemesi ortaya çıkacak karakterin tasarımının, hareketlerinin zayıf olacağını düşündürsede durum aslında böyle değildir. Canlandırmada olabildiğince az çizgi kullanılarak duygular, düşünceler ifade edilmeye çalışılır. Resimde olduğu gibi canlandırmada bir karakterin çiziminde çok fazla detaya yer yoktur.

Çizimde çok başarılı olan bazı genç sanatçılar bu medya dahilinde benzer detayların işlenemediğini öğrendiklerinde çok şaşırıyorlardı. Filmlerden çok güzel görünen ve hiçbir iletişim sorunu olmayan sahneleri hatırlıyorlardı. Ama sorun aslında orada duruyordu. Her gün, her sahnede. Animasyon ufak gölgelere ve detaylara sahip olmadığı için karakterin ifadelerinde ufak değişimleri yüzlerine

¹⁴⁸ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.310.

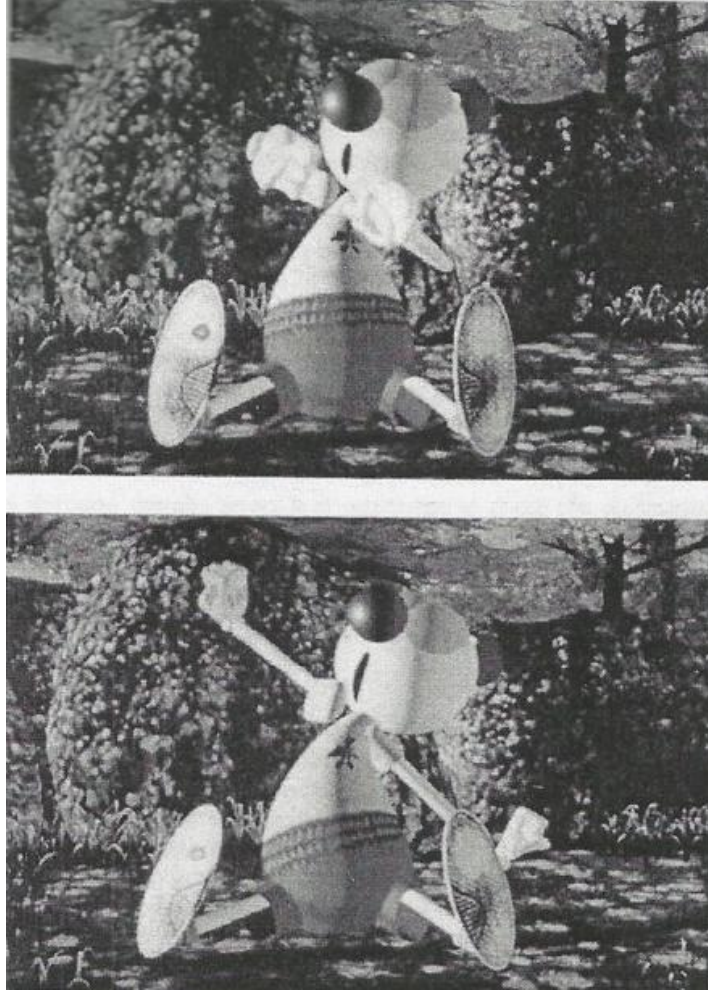
¹⁴⁹ Luhta, Roy, **How to cheat in Maya 2012**, s.30.

yansıtmak mümkün olmuyordu. Bu sebeple oyunculuk ve öyküye daha çok özen gösterilmesi gerekiyordu. Ufak ifadeler herkes tarafından yanlış anlaşılmaya müsaitti ve gereğinden fazla detay çalışmak fikirlerin iletilmesini imkansız hale getirebilirdi. Sadece basit ve doğrudan ifadeler iyi resimler çıkarabiliyordu ve iyi resim olmadan çekicilik azalıyordu.¹⁵⁰

Bir karakter için cazibeye sahip bir poz tasarlanırken karakterin uzuvlarının ikiz gibi görünmemesine dikkat edilmelidir, kolların ve ayakların aynı pozisyonda durması aynı şey anlamına gelir. Bu ise karakterin pozuna katı, alık, cazip olmayan bir kalite getirir. Eğer vücudun her parçası kendi eşi olan parçadan ayrı bir pozda durursa karakter daha cazibeli ve çekici duracaktır. Aynı şekilde yüzün bir tarafı asla diğeri ile aynı değildir.¹⁵¹

¹⁵⁰ Çevrimiçi, http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf. 21.03.2013.

¹⁵¹ Lasseter, "Principles of traditional animation applied to 3d computer animation", s.42.



Resim 15: Karakterin sağ yanıla sol yanının aynı olmadığı poz onu daha ilginç hale getirmiş.¹⁵²

Örneğin Pixar'ın "*In The Adventures of Andre and Wally B*" filminde Andre adındaki karakter uyanır ve esner. Burdaki esneme hareketinin cazip olması vücudunun bir tarafıyla diğer tarafının birbirinin kopyası olmamasından kaynaklanmaktadır. Ayakları hafifçe bedenine doğru dönmüş, başı bir yana yaslanmış, vücudunun üst kısmı sağa dönmüş ve eğilmiştir, sağ omzu ilk harekete başlayan taraftır ve onu sol omuz takip eder böylece hareket üst üste biner.¹⁵³

¹⁵² A.e.

¹⁵³ A.e.

Karakterin cazibesinde seçilecek kamera açısında önemli etkenlerden biridir. Kamera açısıyla birlikte karaktere ait birçok duygu, görünüm değişebilir. Cazibe konusunda kamera açısı bu anlamda dikkate alınması gereken konulardan biridir. Karakterin mimiklerinin, jestlerinin görünebilmesi, izleyici tarafından algılanabilmesi için ona uygun bir açı tercih edilmelidir. İzleyicinin bu gibi vücut diliyle ilgili detayları kaçırmaması sağlanmalıdır. Karakterin fiziki görünümüyle ilgili olarak seçilecek kamera açıları önem teşkil etmektedir. Bir pozun üstten çekimiyle alttan çekimi arasında fark bulunmaktadır. Biri karakteri olduğundan kısa gösterirken diğeri ise uzun gösterebilmektedir.

1.4. 3d canlandırma için canlandırmanın temel prensiplerine ilaveler

Canlandırmanın temel ilkelerinin oluşturulmasının üzerinden uzun bir süre geçmiştir. 1930'larda oluşturulan temel ilkeler o dönemin canlandırma yöntemi olan elle çizime dayanmaktaydı. Diğer canlandırma türleri dönem içinde yoğun olarak kullanılan türler değillerdi. Bu türler arasında yer alan stop motion canlandırma ve bilgisayarla canlandırma bilgisayarın bu sanat dalında kullanılmaya başlanmasından çok uzun bir süre sonra oluşturulduğu için bilgisayarda üretilen iki boyutlu ya da üç boyutlu canlandırma dönem içinde yapılamamıştır. Dolayısıyla canlandırmanın ilkeleride klasik canlandırma türü olan el çizimine dayalı canlandırma etrafında oluşmuştur.

Bugün canlandırmanın pek çok türü, doğrusal olmayan etkileşimli oyunların ve anlatısal olmayan müzik videolarının yanı sıra canlandırma filmlerinde ve bağımsız kısa filmlerde de birarada var olmaktadır. 1930'larda birçok animasyon tekniği ve yetenekleri gelişmemiş, hatta anlaşılmamıştı. Örneğin, kamera hareketleri ve aydınlatma teknikleri sınırlıydı ve rotoscoping (hareket takip ederek hazırlanan yöntem) ve stop-motion, canlandırmanın el çiziminden daha az başarılı biçimleri olarak düşünülüyordu. 1930'lardan bu yana canlandırma sanatını dönüştüren yeni araçlar arasında; bilgisayar canlandırması, el kameraları, televizyon, dijital kurgu,

dijital birleştirme, hareket yakalama, ters kinematikler ve prosedürel araçlar sayılabilir.¹⁵⁴

Canlandırma sanatında olan gelişmelere, özellikle bilgisayarla yapılan canlandırma için bazı yeni ilkeler getirebilir. Bilgisayar canlandırması için sınırlı animasyon, sinematografi, yüz animasyonu, görsel stil, hareket harmanlama ve kullanıcı kontrollü animasyon gibi başlıkları içeren birkaç yeni ilke önerilebilir.¹⁵⁵ Bunlarla birlikte zamanında çizgi canlandırma için oluşturulmuş olan bu ilkeler hem bugüne adapte edilip hem de daha da geliştirilebilir.

Bugün üç boyutlu uzun metraj film yapan stüdyoların çoğu Isaac Kerlow'un The Art of 3d Computer Animation and Effects kitabında ilave ettiği beş prensibi çalışmalarında kullanmaktadırlar. Bu ilave prensipler örneğin hareket yakalamayla ilgili olan prensip büyük stüdyolarda kullanılsada, pahalı olmaları nedeniyle küçük stüdyolar için yapılan işlerde sonuca ulaşma anlamında hayati önem teşkil etmezler. Ayrıca Kerlow'un ilave ilkelerinin bazıları yapım süreciyle ilgilidir canlandırma sanatçılarıyla ilgili değildir. Bazılarıda örneğin yüz canlandırması, görsel stil gibi doğrudan canlandırma sanatçısıyla değilde modelleme yapan ya da karakterin iskelet sistemini oluşturan sanatçılarla ilgilidir.¹⁵⁶

1.4.1. Sınırlı canlandırma

Uzun süre akıcı hareketi iletmede yetersiz bir stil biçiminde algılananan sınırlı calandırma temellerinin atıldığı ilk yıllarda kısıtlı olanaklarla yaratıcılık bağlamında bir gelişme göstermiştir. Fakat on yıllar boyunca sınırlı canlandırma geniş biçimsel bir repertuar ile etkileyici bir biçim olarak gelişti. Sınırlı

¹⁵⁴ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.311.

¹⁵⁵ A.e.

¹⁵⁶ Louise Harvey, **"The Best of Worlds: The Application of traditional Animation Principles in 3d Animation Software,"** Southbank Queensland, 2006, s.82.

canlandırmanın birçok çeşidi bulunmaktadır. Ancak, sınırlı canlandırmanın bu çeşitleri içinde ikisi en çok adı duyulandır: Japon animeleri (T-X) ve 1960'ların geleneksel Hanna-Barbera işleri tarzındaki Amerikan televizyon animasyon dizileri. Anime, bugün “*Astro Boy*” ve “*Beyaz Aslan Kimba*”nın yaratıcısı ve animasyonun öncüsü Osamu Tezuka'nın erken işlerine dayanan çeşitli stillerin etrafını çevirmiştir.¹⁵⁷

Animenin tarzını oluşturan birçok özellik günümüzün teknolojisine uyarlanabilmektedir. Daha çok klasik çizime dayanan animenin bu tarzı günümüz teknolojisi ve bilgisayarında yardımıyla üç boyutlu canlandırmalarda ve yine iki boyutlu bilgisayarda üretilen canlandırmalarda kullanılmaktadır. Animenin bu hareketlerdeki sınırlı canlandırmasının etkisi uygulanan canlandırmalarda da kendisini hissettirmektedir. Her ne kadar tam olarak anime kategorisinin içinde yer almasa da “*Avatar: The Last Airbender*” adlı çizgi dizi de bu kategorinin içine dahil edilebilir.

Genel olarak anime, türünün tipik özelliği olan büyük gözlerle oluşan uç karikatürleri içeren stilize bir şekilde insan figürleri ve yüzleri sunmaktadır. Animede, hareket tutmanın çok fazla olması; durgun sahnelerin rüzgar efekti ile süslenmesi; yüz ifadelerinin minimal animasyonu; sabit vücutta yüz ifadelerinin aşırı abartılması; aşırı açılarla kamera hareketleri; arka plan hareketinde düğümlenen animasyon karakter döngüleri; hızlandırılmış hareket bindirme; eş zamanlı paralel hareketlerle bölünmüş ekran; hareket ve hızın temsili ve abartılmış terleme, kızarma, titreme aracılığıyla duygusal durumların sembolik anlatımı gibi teknikleri içeren bazı belirgin sınırlı animasyon teknikleri kullanılmaktadır. Bazı televizyon animasyonları ve bağımsız animasyonlar sınırlı canlandırmanın etkileyici gücünden yararlanmaktadır.¹⁵⁸

¹⁵⁷ A.e.

¹⁵⁸ A.e.

1.4.2. Sinematografi ve kurgu

Bilgisayarla yapılan canlandırmada, sahnede kamera ve aydınlatma konularında canlandırma sanatçılara benzersiz kontrol olanakları sunmaktadır.

Yaratıcılık açısından ele alındığında ise; aydınlatma sahnedeki ruhsal durumu yansıtmaktadır. Örneğin izleyenler üzerinde ürpertici, korkutucu bir efekt oluşturmaya çalışıldığında sahnedeki aydınlatmayı azaltmak gerekmektedir. Canlandırmada izleyiciye belirsizlik hissi verilmek isteniyorsa titreşen ışıklar kullanılabilir. Duyguları yansıtmada yaratıcılık sürecine önemli katkıları olan aydınlatma sürecine ilişkin uygulamalar üç boyutlu bilgisayar programlarında farklı bir biçimde gerçekleşmektedir. Üç boyutlu bilgisayar programlarında sanal ışıklar gerçek ışıklara göre daha basit davranışlar sergilerler. Örneğin ışıklar gölge düşürebilir ya da düşürmeyebilir. Eğer gölge düşürmüyorlarsa, nesnelerin içinden geçerek normalde ışık almayan nesnelere aydınlatırlar.¹⁵⁹

Gerçek yaşamda çok zor gerçekleştirilecek çekimler ya da kamera açıları bilgisayar canlandırmasıyla kolaylıkla çözülebilmektedir. Özellikle günümüzde birçok alanda kullanılan üç boyutlu bilgisayar canlandırmasında kamera açılarını hazırlamak ve istenildiği gibi müdahalede bulunmak oldukça kolaydır. Gerçek çekimlerde kullanılan lenslerin benzerleride üç boyutlu bilgisayar canlandırması içinde de kullanılabilir.

Ayrıca doğrusal olmayan kurgu da görüntü sırası yapılanmasında da kolaylık ve esneklik sağlamaktadır. Bu gelişmeler hikaye anlatımının adil bir miktarını yapmak için sinematografinin görsel dilini ve kurgusunu kullanmasına izin vermektedir. Günümüzde tripod üzerindeki kameranın, sahnedeki aktörlerin performansını kaydettiği erken sinema ve animasyon günleri sona ermiştir. Aynı

¹⁵⁹ Jim Lammers, Lee Gooding, **Maya 4, temel başvuru kılavuzu**, Çev. Belgin Elçioğlu, İstanbul, Alfa Yayınları. 2003, s.291.

şekilde kurgu da, yapılan çekimlerin önceden belirlenen sırasına göre birleştirildiği zamanların ötesine geçmiştir. Sinematografi ve kurgu bilgisayar canlandırmasının çok önemli bileşenleridir - bu yalnızca sonradan akla gelen bir düşünce ya da performansa bağımlı bir durum değildir. Yalnızca karakterlerin performanslarının kaydı için değil, ikisi birlikte (sinematografi ve kurgu) aktif bir şekilde hikaye anlatmada kullanılabilir.¹⁶⁰

1.4.3. Yüz canlandırması

Bir karakterin düşünce ve duyguları, sözsüz iletişimin ve insan karakteristiğinin örneği olan yüz ifadelerinden anlaşılabilir. Üç boyutlu bilgisayar canlandırması diğer canlandırma tekniklerinden daha fazla göz yuvarının -göz kapağının ve küçük kasların ince hareketleri de dahil- yüz canlandırma kontrolü sunmaktadır. Bu teknik kabiliyet genelde üretim başlamadan önce yüz ifadelerine uyumlu sözlük geliştirerek artırılabilir. Böylece onu düzeltmek ve düzgün bir şekilde şifrelemek için zaman olacaktır.¹⁶¹

Yüz, insan bedeninde duygu ve düşüncelerin en rahat şekilde gösterildiği organdır. Bir insanın yüz ifadelerinden onun üzgün mü, kızgın mı, sinirli mi, sakin mi olduğu gibi birçok duyguyu anlaşılabilir. Bu nedenle bir karakterde yüz canlandırması diğer organlara oranla büyük bir hassasiyet gerektirmektedir. İki boyutlu canlandırmada ya da stop motion canlandırma türlerinde yüzle ilgili detayları yakalamak, onları dile getirmek üç boyutlu canlandırmaya göre daha zordur. Üç boyutlu canlandırmada yüz en ince detayına kadar modellenbildiği için en küçük kasların dahi canlandırması yapılabilmektedir.

Karakter canlandırmasında genellikle vücutla ilgili pozlamalar üzerinde durulsada detaylar karaktere can veren unsurlardır. Duygu ve hisse sahip bir yüz

¹⁶⁰ A.e.

¹⁶¹ A.e.

kendi içimize bakmamızı ve karakteri tanımaya ve onu anlamaya çalışmaya yardım eder. Eğer canlandırma sanatçısı karakterin bedenini canlandırıyorsa bu canlandırma sanatçısını gösterici, canlandırmacı yapmaktadır. Ardından canlandırma sanatçısı karakterin yüzünü canlandırıyorsa bu ise canlandırma sanatçısını oyuncu yapmaktadır.¹⁶²

Yüz animasyonunun yaratımında Psikolog Paul Ekman ve diğerleri tarafından geliştirilen Yüz Eylem Kodlama Sistemi ya da FACS, diğer kaynaklara göre yararlı bir kaynaktır. Örneğin “*Yüzüklerin Efendisi: İki Kule’deki*” Gollum karakterinin ifadelerinde referans olarak FACS kullanılarak kodlama yapılmıştır. FACS yedi temel evrensel duygunun altını çizer: kızgınlık, korku, üzüntü, tikslenme, mutluluk, sürpriz ve küçük görme. Karakterin bu yüz ifadeleri, ifadelerin ve duyguların yoğunluğu arasındaki ilişkiyi akılda tutarak bu temel duygularla ayarlanabilir. Bu duyguların canlandırması karakterin duygusal profillerinin çizimiyle daha da düzeltiler. Bunlardan biri duygusal cevabın hızına ve gücüne dayanmaktadır; ılımlı ya da güçlü, hızlı ya da yavaş bunların hepsi zamanlama ile ilgilidir! Bir diğer ilginç olan FACS kavramı ise bir anda meydana gelen – Ekman’ın araştırmasına göre genellikle dörtte biri zamanda- hızlı yoğun ifadelerin varlığıdır, bunlar mikro ifadeler olarak da anılmaktadır. Mikro ifadeler sıklıkla gizli duygularla ilişkilidir.¹⁶³

Yüz canlandırması alanında son dönemde, özellikle Hareket Yakalama teknolojilerinde tatmin edici gelişmeler olmaktadır. Canlandırma açısından hayati önem taşıyan yüz canlandırmasında yüzün en küçük mimikleri bu teknolojiler kullanılarak yakalanmaya çalışılmaktadır.

¹⁶² Luhta, Roy, **How to cheat in Maya 2012**, s.247.

¹⁶³ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.313.



Resim 16: Gollum karakterinin canlandırılmasında Hareket yakalama teknolojisi ve Keyframe canlandırma birlikte kullanılmıştır.¹⁶⁴

1.4.4. Görsel stil

Üç boyutlu bilgisayar canlandırmada görsel stil, gerçekçi stil içindeki canlandırmadan çok daha fazlası anlamına gelir. Daha yeni teknolojiler, canlandırmayı bugünün en öncü, yaratıcı disiplini yapan pek çok artistik stilin keşfedilmesine izin vermektedir. Görsel stil görsel gelişim aşaması boyunca sabittir ve örneğin, belirli kültürün, artistik hareketin ya da tarihsel dönemin görsel markaları yeniden yorumladığında, hikaye anlatım aracı olarak kullanılabilir. Ayrıca görsel stil yeni ve uygun olduğu zaman hikayeye etkileyici bir güç ekler. Başka bir deyişle, iyi bir canlandırmanın Disney tarzı 1940'ların çizgi filmleri gibi olması gereken günler uzakta kalmıştır.¹⁶⁵

¹⁶⁴ Çevrimiçi, <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/gollum.html>, 10.04.2013.

¹⁶⁵ Kerlow, *The Art of 3D Computer Animation And Effects*, s.314.



Resim 17: Chris Landreth'in yönettiği “Ryan” filminde yaratıcı karma bir animasyon stili kullanılmıştır.¹⁶⁶

Üç boyutlu canlandırmayla birlikte canlandırma içine çok daha fazla yaratıcılığın eklendiği bir alan oluşmuştur. Hem teknik olarak hem de artistik olarak bu durumun etkileri görülebilir. Canlandırmanın klasik şeklinin dışında teknolojininde getirdiği imkanlarla birlikte canlandırma sanatında farklı bir tarz ortaya çıkmıştır. Artık hazırlanan bir canlandırma filmde yalnızca bir teknikten ya da türden yararlanılmamaktadır. Başka teknikler ve türler canlandırma filmlerinde birarada kullanılabilmeketedir. Farklı tekniklerden ve türlerden yararlanılması da hikaye anlatımında canlandırma sanatçısının anlatım gücünü arttırmaktadır.

1.4.5. Karma hareket

Günümüzdeki üç boyutlu bilgisayar canlandırması teknikleri içinde canlandırma birçok farklı kaynaktan elde edilen verilerle yapılabilmektedir. Hareket yakalama teknolojisi de bunlardan biridir. Gerçek insanlardan alınan hareket verileri bilgisayardaki sanal karakterlere aktarılabilir. Bu aşamada ortaya kimi sorunlar çıksada bunlara sonradan müdahale edip düzeltmek mümkün olmaktadır.

¹⁶⁶ Çevrimiçi, http://media1.nfb.ca/medias/nfb_tube/thumbs_large/2009/ryan-tv-big.jpg, 17.04.2013.

Bunun gibi nedenlerden ötürü canlandırma tek bir kaynaktan değil birçok kaynaktan beslenmektedir.

İyi bir bilgisayar canlandırması hareket tutarlılığına sahip olmalıdır. Ancak aynı zamanda farklı hareket stilleri ile de zenginleştirilebilir. Günümüzde farklı kaynaklardan hareketi kolayca harmanlamak ve çoklu animasyon tekniklerini bir hareket üzerinde birleştirmek mümkündür. Üretime başlanmadan önce hangi hareket ve canlandırma stillerinin, gerçekçi çizgi film, gerçekçi insan hareketi, rotoscoping ve performans yakalama gibi kullanılacağına ana hatlarını iyi bir şekilde belirlenmesi gerekmektedir. Sonucu teknik, onların hareketlerine anlam eklemek için devinimi yakalarken canlı oyuncuların yönetilmesini gerektirmektedir. Üç boyutlu karakterlerin hareket kontrolleri için pek çok bilgisayar animasyon tekniği bulunmaktadır. Bu hareket kontrol tekniklerinden - örneğin, ters kinematikler - bazıları doğal olarak anahtarkare canlandırmanın içeriği ile birlikte çalışırlar. Diğerleri, hareket dinamikleri de dahil, bilimsel simülasyondan ödünç alınan prosedüre bağlı animasyon yöntemlerine ihtiyaç duyar. Günümüzde bilgisayar canlandırmaları, farklı bilgisayar canlandırma tekniklerini ve üretim yöntemlerini tek bir projede birleştiren melez bir çalışma alanı içinde geliştirilmektedirler. Bir bilgisayar canlandırmasını planlamada önemli bir görev ise, belirli bir projede gereken hareketleri uygulamak için en uygun tekniği ya da teknik takımını seçmektir.¹⁶⁷

¹⁶⁷ Kerlow, **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, s.315.



Resim 18: Hareket yakalama teknolojisinin yoğun olarak kullanıldığı “Avatar” filmi.¹⁶⁸

Hareket yakalama teknolojisi günümüzde yaygın olarak kullanılan tekniklerden biridir. Sayısal hareket yakalama teknolojisindeki araştırma ve geliştirmeler tıp ve askeri alandaki uygulama arayışıyla 1970’li yıllarda başlamıştır. Bilgisayar grafiğinde bunun kullanılması ise; 1980’li yıllara denk gelmektedir.¹⁶⁹ Gerçek çekimli filmlerin içinde kullanılan sayısal karakterlerde olduğu kadar tamamı bilgisayarda üretilen karakterler içinde kullanılmaktadır. Bunun yanında yalnızca sinema alanında değil, tıp alanından, savunma sanayine kadar başkaca alanlarda da kullanılmaktadır. Bu alanların yanında canlandırma karakterlerin en yaygın olarak kullanıldığı bir diğer alanda bilgisayar oyunlarıdır.

Hareket yakalama teknikleri hareketteki nesnelerin ya da canlı oyuncuların birleşme noktalarının açılarını ya da konumlarını kaydederek kinematik bilgiyi yazılıma sağlar. Hareketin fizik kurallarına -dinamik olarak adlandırılır- dayanan canlandırma teknikleri fiziksel hareketin doğa kanununu ve kendi fiziksel özelliklerini taklit ederek nesnelerin gerçekçi hareketini üretebilir. Hareket dinamik teknikleri, üç boyutlu nesnelerin hareketini birleşme noktalarına güç uygulayarak ve -aslında eğer bu güçler belirli özelliklerle gerçek bir nesneye uygulandıysa- fiziksel

¹⁶⁸ Çevrimiçi, <http://www.animationarena.com/motion-capture-animation.html>, 20.04.2013.

¹⁶⁹ Midori Kitagawa, Brian Windsor, **MoCap for Artists**, U.S.A, Focal Press, 2008, s.6.

dünyada sonuçlanan hareketi taklit ederek kontrol eder. Hareket dinamik teknikleri, ortamın sürtünmesi, yerçekimi ve nesnelerin hareketini etkileyebilen diğer güçlerin yanı sıra bir nesnenin kilosu, kütlesi, durağanlığı ve esnekliği ve diğer nesnelere çarpışması gibi değişkenleri dikkate alır. Prosedürle ilgili ya da kurala dayalı hareket teknikleri, hareketi kontrol etmek için prosedürler ve kurallar takımlarından oluşan sahnede nesnelere canlandırır. Sürülerin canlandırılması prosedüre dayalı hareket kontrolüne bir örnektir. Kurala dayalı hareket teknikleri sıklıkla özel amaçlı programlama dili ile birlikte değerlendirilir. Çünkü böylece kolaylıkla düzeltebilir ve ön izleme yapabilirler.¹⁷⁰

1.4.6. Kullanıcı kontrollü canlandırma

Her eylemin ayrıntılı ve dikkatli şekilde planlanarak olaylar zincirinin içinde yerleştirildiği bilgisayar canlandırma filmlerinden farklı olarak, bilgisayarda canlandırmaları ve son eylemlerin kontrolü ve platform (altyapı) oyunları oyuncuların ellerindedir. Oyun, oynanan oyun gibi bir seçim olan hikâyenin çoklu konularını sunar ve bu, oyuncunun yapmaya karar verdiği hareketin ne olursa olsun çalıştığı mükemmel canlandırmayı yaratmak için bir meydan okuma doğurur. Oyunlar kullanıcı kontrollü canlandırmanın ve anlatı canlandırmasının birleşimidir. Bilgisayar canlandırmasındaki yaratıcı meydan okumalardan biri oyunların doğaçlama yönü ve anlatı arasında, diğer yandan ise sabitlenmiş olan ve kullanıcı kontrolü arasında denge bulmaktır. Önceden ayarlanmış ve dinamik kullanıcı kontrollü kameraların birleşimi oyunlar için eşsizdir. Kullanıcı kontrollü canlandırma, düzgün bir şekilde tepki atışlarına bölünebilen yerleşik beklentiler ile birlikte güçlü animasyon döngülerine dayanır- birçok veya (özellikle) bugünün oyun aletleri (motorları) animasyon döngüleri arasında geçişi kolaylaştırabilir. Nintendo'nun Mario'su ya da SEGA'nın Sonic the Hedgehog'u gibi klasik oyun çizgi filmlerinin iyi hareketli döngüleri örnek olarak verilebilmektedir. Kişisel olarak

¹⁷⁰ Kerlow, *The Art of 3D Computer Animation And Effects*, s.316.

yerleřtirilen boş ve dingin konumlarına raęmen biçimlendirilmiş animasyon ile gerçekçi hareketleri birleřtirirler.¹⁷¹

¹⁷¹ A.e.

2.BÖLÜM: BEDEN DİLİ KAVRAMI VE BEDEN DİLİNİN CANLANDIRMA SANATINDAKİ YERİ

2.1. Beden dili kavramı ve beden dilinin kullanımı

İnsanın kendini ifade etme sürecinde beden dili sözcüklerden önce gelmektedir. Birey dilini bilmediği, anlamadığı bir ortamda bulunduğu bireyin temel iletişim kurma yolu beden dili aracılığıyla gerçekleşmektedir. Günümüzde birçok ortamda birey diğer insanlarla karşılaştığında konuşmadan önce beden dili devreye girer ve adeta konuşmanın bir ön hazırlık evresi işlevini yerine getirir. İnsanların birbirleri hakkındaki ilk izlenimleri de sözsüz iletişim sürecindeki beden dilinden edinilen ipuçları aracılığıyla oluşmaktadır. Bu ilk karşılaşmada elde edilen veriler doğrultusunda konuşmanın ve iletişimin yapısında belirlenmiş olur.

2.1.1. İletişim sürecinde beden dili

Sözsüz iletişimin temel sistemi insan bedenidir. Sözsüz iletişim açısından anlam taşıyan beden dili, duygu ve düşüncelerin kişinin karşısındakine iletirken kullandığı hareketler, jestler (el ve kol hareketleri), mimikler (yüz ifadeleri) ve vücut duruşundan oluşan değerler bütünüdür. Tarihsel süreç içerisinde çok sonraları dili kullanmaya başlayan insanoğlu için mimik ve jestler, sahip olduğu en ilkel ve en doğal iletişim aracıdır.¹

İnsanlar konuşarak anlaşmayı geliştirmeden önce, beden dilleri ile anlaşırlandı. Beden dili insanların ilk anlaşma aracı ve ilk dili olmuştur. Beden dilleri aracılığıyla insanlar duygularını, düşüncelerini, isteklerini, ihtiyaçlarını ve ruhsal zenginliklerini başka insanlarla paylaşmışlardır. Günümüzde dünyanın en çok konuşulan dili olan İngilizcede beden ve ruh ilişkisini açıkça vurgulayan sözcükler vardır. Örneğin, bu dilde ‘birisi’ anlamına gelen ‘somebody’ ve ‘hiç kimse’ anlamına

¹ Recep Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, Ankara, Nobel Yayın dağıtım. 3.bs., 2010, s.133.

gelen ‘nobody’ sözcüklerinin her ikisinde de bulunan ‘body’ sözcüğü ‘beden’ anlamına gelmektedir. Beden olmaksızın varlık olmaz ve dolayısıyla insanın kendisiyle ilgili bir kavramda söz konusu olamaz.²

Beden dili aslında bireylerin gerçek düşüncelerini ortaya çıkaran, ele veren bir dildir. Konuşurken bireyler istedikleri doğrultuda konuşmalar da jest ve mimikleri onların gerçek anlamdaki duygu ve düşüncelerini ortaya çıkarmaktadır. Beden dilinin bireylerin ruh halini yansıttığı gerçeğinden kaçmak olanaksızdır. Bu nedenle bu konuda bilgi sahibi olunması bireyin hem kendi açısından hem de çevresindeki insanların davranışlarını anlaması açısından önem teşkil etmektedir.

2.1.1.1. Beden dilinin tanımı

Beden diliyle ilgili tanımlamalar genellikle birbiriyle paralellik göstermektedir. Bu konuda daha kapsamlı bir tanımlamayı şu şekilde yapmak olasıdır. “Beden dili, insanlar arası ilişkilerde kişilerin diğer insanlarla aralarına koydukları mesafeleri ve birbirlerine temasları başta olmak üzere, bedeninin duruşu, yön değiştirmesi, başın çevrilmesi, kaş-göz ve yüz ifadeleri, bir bakış, bir tebessüm, bir gülüş, tokalaşma, öpüşme, yumruk sıkma, el kaldırma, kol kavuşturma gibi el-kol hareketleri, bacak bacak üstüne atma, bağdaş kurma ve yürüyüşte bacakların kullanılışı, oturma-kalkma şekilleri, ses tonları, -bütün bunlara ek olarak- giyiniş tarzları, saç-sakal, bıyık biçimleri ve makyajlarla, duygu, düşünce, tavır, istek ve ihtiyaçları bildirmeye yarayan anlatım aracıdır. Buna göre bedene mal olmuş anlamsız bir hareket ve davranış yok gibidir. Bireyin bir olaya ya da bir kimseye karşı nasıl bir duygu içinde olduğunu ifade eden her davranış, kendi bağlamında anlam yüklü bir sözcük konumundadır.”³

² Bülent Çiftçınar, **Beden Dili: Siz istemeseniz de zaten konuşuyorsunuz...**, Bursa, Ekin Basım Yayın Dağıtım, 2011, s.70.

³ Necati Kara, **Kur’an’da Beden Dili: Bir iletişim aracı olarak**, İstanbul, Bilge Yayıncılık, 3.bs., 2004, s.208.

İnsanın fiziksel görünümü, kullanıđı aksesuarlarda beden dilinin unsurları arasında sayılmaktadır. Bazı durumlar karşısında, bireylerin sahip olduđu kimi önyargılar nedeniyle bu önyargılar bireylerin yanlış kanaatlar edinmesine sebep olabilmektedir. Pespaye giyinmiş ve davranışlarında özensiz olan bir kişinin bambaşka bir yapısı olabilir. Bununla birlikte bireyler, ilk defa tanıştıkları bir insan hakkında fikir edinirken de yine beden dili onları yönlendirmektedir. İlk anda yanlış anlaşılın ya da yorumlanan beden dili zaman içinde karşıdaki kişinin daha fazla tanınmasıyla deđişime uğramaktadır.

Bir insanın karşı taraf üzerinde yaptıđı ilk etki uzun süre kalır. Ancak kişinin beden dili sözlüğünü çözmek için kısa bir süre yeterli deđildir. Her insanın farklı bir sözsüz iletişim sözlüğü vardır. Belli bir hareketin insanlar üzerindeki genel anlamı ile, kişi açısından ne ifade ettiđini anlayabilmek için zamana ihtiyaç vardır. Bazı davranışlar gerçekten bir gerginliđin yansıması olabildiđi gibi bazen sadece bir alışkanlık olarak kullanılabilir. Belli sonuçlara ulaşmak amacıyla belirgin hareketlerin kullanılmasına şartlanıldığında, belki gerçekten beklenen davranışlar görülecek ancak deđişik anlamlar taşıyan birçok ayrıntı göz ardı edilmiş olacaktır.⁴

2.1.1.2. Sözsüz iletişim ve beden dilinin gelişimi

Beden dilinin iletişimdeki yeri insanın doğuşundan itibaren başlamaktadır. Doğumdan sonra bebekler birçok davranışlarını, isteklerini beden dili aracılığıyla ifade ederler. Bebekler edindikleri deneyimler sonucunda hangi davranışın nasıl sonuca varacağını saptarlar ve isteklerini buna göre anlatmaya çalışırlar. İnsanın bebeklik döneminden başlıyan bu iletişim kurma yöntemi bir sözsüz iletişim biçimidir.

⁴ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.133.

Sözsüz iletişim, konuşulan dilin dışında, jestler, mimikler ya da diğer dilsel olmayan işaretler aracılığıyla ifade edilen iletişim biçimlerini kapsamaktadır. Bu iletişim, iletişim yokluğunu olanaksızlaştırma, duygu ve coşkuları etkili biçimde dile getirme, bireyler arası ilişkileri tanımlama ve belirlemede, güvenilir iletiler sağlamada önemlidir.⁵ Beden dilini değiştirmeyi talep eden, politikacılar, satıcılar ve dolandırıcılar gibi insanların meslekleri bir süreliğine bir kenara bırakılırsa, sözsüz iletişimin bir seçim meselesi olmadığı fakat düşünmeden yapılan bir şey olduğu söyleyenebilir. Aslında, sözsüz iletişim yapılmaya gerek olmadığı zaman bile yapılan bir şeydir çünkü bireyle fiziksel bağlantılıdır. Caddelerde cep telefonlarıyla el kol hareketi yaparak konuşan insanlar vardır, buna karşılık onlar diğerlerini görmezler. İletişim kurarken beden hareket etmek zorundadır, büyük olasılıkla binlerce yılın mirası olarak, dil olmasaydı hayvanların yaptığı şekilde iletişim kurulmak zorunda kalıncaktı.⁶

Birçok durum karşısında iletişim halinde olunulan kişinin duygularını, kendi cümlelerinden değil de kişinin beden dilinden anlaşılması mümkündür. Her ne kadar kişi kendini, karşısındaki kişinin anlamasını istediği gibi ifade etsede beden dili devreye girip kişi hakkındaki gerçekleri ortaya koymaktadır. Yaptığı mimikler, kullandığı jestler karşısındaki kişiyi anlamak adına bireyler için birer küçük ipucudur. Onlardan elde edilen verilerin toparlanmasıyla bireyler iletişim halinde oldukları kişi hakkında genel bir yargıya varmaktadırlar.

Sözsüz iletişim konuşulan sözü içermeyen ifade, enformasyon verme veya davranış olarak tanımlanabilir. Örnek olarak jestler, yüz ifadeleri, giyiniş, duruş ve ses tonu ile anlam çıkarma verilebilir. Dolayısıyla, sözsüz iletişim, bir ilişkinin söz kullanmadan başlatılması, kurulması ve yürütülmesidir. Sözsüz iletişimin karşıtı olan

⁵ Çiftçınar, **Beden Dili**, s.59.

⁶ Derek Hayes, Chris Webster, **Acting and performance for Animation**, UK, Focal Press, 2013, s.110.

sözlü ve yazılı iletişim, insanın örgütlü yaşamında artan iş bölümüne ve karmaşıklaşan üretim ilişkilerine sözsüz iletişim cevap olmadığı için geliştirilmiştir.⁷

Sözsüz iletişimin önemli görevleri vardır. Bu görevler iki ana gruba ayırabilir. Bunlardan birincisi, sözsüz iletişim yoluyla birtakım anlamlar iletebilir. Örneğin bir kişinin yakasına astığı rozetle mesleği anlaşılabilen ya da bir kişinin başını sallayarak bir görüşü onayladığını kavranabilmektedir. Sözsüz iletişimin ikinci işlevi ise, sözlü iletişimi desteklemesi onun akıcılığına katkıda bulunmasıdır. Konuşan kişi yüzünü ve bedenini kullanarak sözlü anlatımını destekler. Dinleyen ise sergilediği yüz ve beden ifadeleri ile konuşana geribildirim verir. Bu sırada ise konuşan kişi, karşısındakinin söylediklerini anlayıp anlamadığını onun davranışlarına bakarak tahmin etmeye çalışır.⁸

Sözsüz iletişim, sözlü iletişim sürecini zenginleştirme ve baraklaştırma işlevine sahiptir. İçten ve dıştan kaynaklanan etkenler nedeniyle sözlü iletişim, istenilen anlamları verme konusunda yetersiz kalabilir. Sözlü iletişim kelimelerden oluşur, sözsüz iletişimin gerçek anlamını bu kelimelerin ifade ediliş biçimi belirler. Trafik kazası geçiren bir kişinin olaya bakışı ile onu tarif etmeye çalışan kişinin ifade tarzı çok farklı olacaktır. Aynı olaya tanık olan ile onu evrak üzerinde ya da gazeteden okuyarak tanık olan kişinin hissettikleri arasında büyük farklılıklar yaşanacaktır. Bu farklılığın temelinde bedensel ifadeye tanıklık –diğerin başından geçenlere tanık olma durumu- bulunmaktadır.⁹

Sözsüz iletişim bazı durumlarda da sözlü iletişimin yerine geçmekte hatta ondan daha önemli, vurgulayıcı hale gelmektedir. Birçok durum karşısında sözlü iletişimin, diyalogun bir tamamlayıcısı olsada bazı durumlarda kendi başına fazlasıyla yeterli olmaktadır. Örneğin selamlaşırken, bu durum sözle yapılabileceği gibi bir el hareketiyle de mümkün olmaktadır ya da günlük hayatta birçok defa bir

⁷ İrfan Erdoğan, **İletişimi Anlamak**, Ankara, Erk Yayınevi, 2002, s.202.

⁸ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.65.

⁹ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.131.

durumu onaylamak ya da reddetmek üzere kişinin kafasını aşağı yukarı ya da sağa sola sallayarak yaptığı hareketlerde olduğu gibi. Bunlar karşı tarafa istenilen mesajın iletilmesi için cümlelere gerek kalmadan yeterli olmaktadır.

İletişimin etkileşimli bir süreç olduğu dikkate alındığında sözsüz iletişimde iletinin anlamının sadece mesajı gönderende değil aynı zamanda alıcıda da olduğu unutulmamalıdır. Örneğin klasik bir beden hareketi olan kolların göğüs hizasında kenetlenmesi kişiyi rahatlatıyor olsa da, karşı taraf üzerinde olumsuz etki bırakan hareketlerden biridir.¹⁰

Sözsüz iletişimin bilimsel bir araştırma konusu haline gelmesi yeni sayılır. Beden dili teknik olarak incelendiğinde yirminci yüzyıl öncesi önemli yapıtlar arasında Charles Darwin'in 1872'de yayınlanmış olan "İnsanlarda ve Hayvanlarda Duyguların ifade edilmesi" kitabı yer almaktadır. Yüz ifadeleri ve beden diliyle ilgili modern çalışmalar bu kitaptan türemiştir. Ayrıca Darwin'in fikir ve gözlemlerinden pek çoğu dünyanın dört bir yanındaki araştırmacılar tarafından doğrulanmıştır. O günden beri araştırmacılar nerdeyse bir milyon sözel olmayan hareket ve işaret kaydetmişlerdir.¹¹

Bazı mimiklerin temel olarak aynı olduğu bunların doğuştan geldiği bazılarının ise toplumdan topluma değişmesi bunların sonradan kazanıldığı izlenimini uyandırmaktadır. Temel duygularla ilgili örneğin gülme, ağlama, sinirlenme gibi mimikler dünyanın her yerinde aynı şekilde olabilmektedir. Bunların dışında bazı jestler ya da mimikler değişiklik gösterebilmektedir.

Kayıtlara geçen ilk sözsüz iletişim profesyoneli insan değildir. Akıllı Hans adındaki bir at her türlü matematik hesabını yapabiliyordu. Hans, 1900'lü yılların başlarında Almanya'da yaşayan ve ülke içi turnelere çıkarak her gittiği yerde

¹⁰ A.e.

¹¹ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.65.

gösterileri yapan bir attı. İzleyicilerin sorduğu her matematik sorusuna ayağını yere vurarak cevap veriyordu. Bir buçuk yıl boyunca izleyiciler bu duruma ilişkin bir açıklama getiremedi. Gösteri koşulları giderek ağırlaşmasına rağmen Hans'ın tek bir soruyu bile cevapsız bıraktığı görülmedi.¹²

18 aylık bir başarıdan sonra bir gün Hans, ilk kez bir soruyu bilemedi. Görüş alanı dışında kalan biri tarafından yöneltilen ve eğiticisinden gizlenen bir soruyu bilemedi. Gösteri yaşamı boyunca akıllı Hans ilk kez aklını kullanamamıştı. Nedeni şudur: Hans ayağını vururken belli bir noktada durursa ödüllendirileceğini öğrenmişti. Hans aslında bir psikoloğun belli bir dürtüye tepki gösteren faresinden başka bir şey değildi. Hans'ın tepki gösterdiği dürtü eğiticisinin yüzündeki gerginlikti. Eğer eğiticisinin yüzündeki gerginlik kaybolduğunda ayağını yere vurmaya keserse ki bu şekilde istenilen cevabı vermiş oluyordu, ödüllendirildiğini anlıyordu. Yüzünü görmediği biri tarafından sorulan ve eğiticisinde yanıtını bilmediği soruda, kendisine ödül kazandıracak yüz ifadesinden yoksun kalıyordu. Çünkü bu durumda kendisine ipucu olabilecek yüz ifadesini bulamıyordu. Bu akıllı atın meslek sırrı sözsüz iletişimdi.¹³

Hans'ın sorulara verdiği yanıt psikolojide Rus fizyolojisti İvan Pavlov'un köpekler üzerinde yaptığı deneyler sonucunda ulaştığı "Şartlı Refleksle" ilintilidir. Pavlov yaptığı deneylerde köpeklere et vermeden önce zil çalıp ardından at vermiştir. Bunu bir süre devam ettirdikten sonra sadece zili çalmıştır ve köpekler sanki et verilecekmiş gibi salyal akıtmaya başlamışlardır.

Pavlov, salyanın akışını incelemekle, hayvan davranışlarından, hatta insan davranışlarından birçoğunu yöneten genel yasalara varmıştır. Ağızda yiyecek varken salyanın akması refleks denilen şeydir; yani bu, bedenin kendi kendine, deneyimin etkisi olmaksızın yaptığı şeylerden biridir. Bu türlü hareketlerin tümüne birden

¹² Çiftpınar, **Bedensel Dili**, s.60.

¹³ A.e.

refleksler ya da Pavlov'un deyimi ile şartsız refleksler denir. Yüksek sınıf hayvanlarda görgünün refleksler üzerine büyük etkisi vardır. Ayrıca insanlarda da aynı durum söz konusudur. Salyanın akması aslında, yalnız ağızda önce gerçekten yiyecek bulunması ile oluşur. Gitgide yiyeceğin görülmesiyle, kokusunun duyulmasıyla ya da yiyecek servis edilmeden önceki alışılmış herhangi bir işaretle olagelir. O zaman, şartlı refleks dediğimiz şeyle karşılaşmış oluruz.¹⁴

Sözsüz iletişim öğeleri farklılıklar gösterebilmektedir. Bu toplumların yapısından kaynaklanabildiği gibi zaman ile değişen bir olgudur. Günümüzdeki sözsüz iletişimin kullanılması ile bundan bir asır önceye gittiğimizde karşılaşacağımız sözsüz iletişim kullanımı birbirinden çok farklı olacaktır. Değişen zamanın yanında kültürel farklılıklarda bu konuda rol oynayacaktır.

Sözsüz işaretlerin doğuştan gelme, sonradan öğrenilme, genetik olarak aktarılmış veya başka bir şekilde edinilip edilmemiş olup olmadıklarını anlamak için epeyce araştırma ve tartışma yapılmıştır. Kanıtlar, sözsüz işaretleri görsel veya işitsel kanallardan öğrenmeleri mümkün olmayan kör ve sağırın, dünyanın dört bir yanındaki pek çok farklı kültürdeki davranışların ve insanın en yakın antropolojik akrabaları olan maymunların gözlenmesinden elde edildi. Bu araştırmanın sonuçları bazı davranışların bu kategorilere girdiğini gösterdi. Örneğin, çoğu primat bebeği doğar doğmaz emme becerisine sahiptir. Bu da bu davranışın doğuştan gelme ya da genetik olduğunu gösterir. Kör ve sağır çocuklardaki gülümseme yeteneğinin de öğrenme ya da taklit etmeden bağımsız olarak geliştiğini ve bunun da doğuştan gelme bir davranış olması gerektiğini göstermiştir. Araştırmacılar, her kültürde duyguları göstermek için aynı temel yüz hareketlerinin kullanıldığını gördüler ve bundan dolayı da bu davranışların doğuştan gelmesi gerektiği sonucuna varmışlardır.¹⁵

¹⁴ Çevrimiçi, web.itu.edu.tr/~bulu/favorite_books_files/bilimden_bekledigimiz.pdf, 19.05.2013.

¹⁵ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.66.

2.1.1.3. İletişim sürecinde beden dili kullanımına etki eden etmenler

2.1.1.3.1. Kültürün beden dili kullanımındaki rolü

Kültür birçok anlama sahip olan bir kelimedir.¹⁶ Kültür, bir toplumun tanımlanmasında, belirgin özelliklerinin ortaya koyulmasındaki en önemli unsurlardan biridir. Genel anlamıyla o toplumun yaşayış tarzı, gelenekleri, görenekleridir. Toplumları birbirinden ayıran, o toplumda yaşayan bireyin dilinden kıyafetlerine, aksanından bazı ortak değer yargılarına kadar birçok unsuru ortaya koyar. Toplumun yaşayışını büyük oranda şekillendirir.

Beden dilini oluşturan temel referans noktası vücut hareketleridir. Evrensel birtakım ortak değerler olduğu gibi, farklı kültürlerde değişik anlamlarda kullanılan hareketlerde vardır. Bir kültürde kişi “evet” anlamında başını iki yana doğru sallarken, bir başka kültürde aynı hareket “hayır” anlamına gelebilmektedir. Türk kültüründe kulağın memesini tutarak yapılan hareket genellikle bir konuda ders alınması gerektiği ya da düşünceli olunan bir ruh halini ifade ederken, Brezilya’da bir yemeğin çok güzel olduğu anlamında kullanılmaktadır.¹⁷

İnsanların beden dilinde kullandığı bazı kodlar evrensel bazıları ise o kültüre özgün olan kodlardır. Evrensel olanlar dünyanın birçok yerinde karşı tarafla iletişim kurmak için yeterli olmaktadır. Yerel olanlar ise sadece ait olduğu kültürde kabul görmektedir. Ayrıca dinde insanların davranışları üzerinde önemli bir rol oynamaktadır.¹⁸ İletişimin bir parçası olarak kullanılan beden dili aslında konuşulan dillede bağlantılıdır ve konuşulan dilden beslenmektedir. Konuşma dilinin yapısındaki birçok unsur burda da kendini göstermektedir. Örneğin Akdeniz insanları kuzey bölgelerindeki insanlara göre daha sıcakkanlı oldukları için bu durum hem

¹⁶ Edward T.Hall, **The Silent Language**, USA, Fawcett Publications, s.63.

¹⁷ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.137.

¹⁸ Phillip khan-Panni, Deborah Swallow, **Communicating Across Cultures**, UK, How To Books Ltd., 2003, s.46.

konusulan dile hem de beden diline yansımaktadır. Konuşurlarken ellerini, kollarını adeta bir orkestra yönetirmiş gibi iletişimin bir parçası olarak kullanırlar.

Beden diliyle ilgili bazı hareketlerin temelinde kültürün yanında doğuştan gelen bazı ortak etkenlerde olabilmektedir. İletişimde kullanılan temel davranışlar dünyanın birçok yerinde aynıdır. İnsanlar mutluyken gülümserler, üzgün ya da kızginken kaşlarını çatarlar. Kafa sallama neredeyse evrensel olarak “evet” ya da onay anlamına gelir. Bir çeşit baş eğme olan bu hareket sağır ve körler tarafından da kullanıldığından doğuştan gelen bir davranış olarak değerlendirilebilir. Hayır ya da reddetme anlamında kafayı iki yana sallama da evrensel bir davranış olup bebeklikte öğrenilen bir davranış olabilir. Bebekler süte doyduklarında annelerinin memesini reddetmek için kafalarını yana çevirirler. Küçük çocuklarsa, karınları doyduğunda ebeveynlerinin kendilerini yedirmesini engellemek için kafalarını iki yana sallarlar. Bu şekilde kısa sürede kafa sallama hareketini birşey istemediklerini veya reddettiklerini göstermek için kullanmayı öğrenirler. Bazı davranışların çıkış noktası insanoğlunun ilkel hayvan geçmişinde bulunabilir. Dişlerini göstermek saldırma eyleminden ortaya çıkar ve modern insan artık dişleriyle saldırmasada bunu bir tür dudak bükme hareketi veya başka saldırgan hareketlerde kullanmaktadır. Gülümseme başlangıçta bir tehdit hareketi idiye de bugün tehdit edici olmayan hareketlerle birlikte keyiflenmeyi göstermekte kullanılır.¹⁹

Toplum yapıları ve kültürleri içinde farklı anlamlar yüklenen sözsüz iletişimle ilgili kodlar yinede bazı ortak özelliklere sahiptirler.

-Duygu ve coşkuları etkin biçimde dile getirme,

-Kişiler arasındaki ilişkileri tanımlama ve belirleme,

-Sözlü iletişimin içeriği hakkında bilgi verme,

¹⁹ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.67.

-Güvenilir mesajlar sağlama,

konularında sözsüz iletişimin ortak işlevleri vardır.²⁰

Günümüzün küresel dünyasında beden dilinden kaynaklanan farklılıklar başka bir kültürde hernekadar anlaşılmasada o kültürün bir özelliği olarak kabul görmektedir. Bunun çokça görüldüğü alanlardan biride siyaset alanı olmaktadır. Her siyasi lider kendi kültürünün özelliğini taşıyan bir beden dili kullanma yoluna gitmektedir.

Bir Japonun selam verirken eğilmesi bir başka kültürdeki insana ne kadar ilginç geliyorsa, karşısındakini üç kez yanaklarından ya da dudaklarından öpen bir kişide bir o kadar ilginç karşılanacaktır. Ortadoğu kültüründe iki erkeğin el ele ya da kol kola dolaşması dostluğun ve samimiyetin doğal bir ifadesidir. Amerikan başkanı George W. Bush'un Suudi Arabistan Veliaht prensi ile el ele yürürken çekilen fotoğraf, başkan W. Bush'un bu ayrıntıyı ne kadar önemseydiğini göstermektedir. Sözsüz iletişim konusunda yaşanan bu tür farklılıkları insanlar önemsemediği gibi, genellikle günlük dildeki farklılıklar kadar anlaşılır bulmamaktadırlar.²¹

İlk insanlarda beden dilleri benzer işaret ve davranışları içermekteydi ama insanlar çoğalınca, gruplara ayrılınca, gruplar toplulukları, topluluklar toplumları ve kültürleri oluşturunca yaşam tarzlarına, alışkanlıklarına, iklimlerine, inançlarına da bağlı olarak beden dillerinde de kültürel farklılıklar ortaya çıktı. Kültürlerarası beden dili farklılıklarının önemi kişinin yabancı bir ülkeye gitmesi ya da ülkesine gelen yabancı insanlarla karşılaşması durumunda daha açık bir biçimde anlaşılabilir.²²

²⁰ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.137.

²¹ A.e.

²² Ercan Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, İstanbul, Hayat Yayıncılık, 2003, s.95.

Dünyanın neresinde olursa olsun sadece bu ortak dili beden dilini kullanarak karşı tarafla iletişim kurmak, duygu ve düşünceleri ona aktarmak mümkündür. Toplumların günlük yaşantılarında birtakım olaylar karşısında verdiği tepkiler birbirinden çok farklıdır. Örneğin selamlaşma bunların en bilinenlerinden biridir. Japonların selamlaşma şekliyle Arapların ki ya da Latinlerin ki birbirinden farklılık göstermektedir.

Sözsüz iletişimi biçimleri konuşma ve yazı diline göre hernekadar evrensel olsalarda, anlamları açısından aralarında benzerlikler bulunsada hepsi kültüre göredirler. Eğer beden dili bir dilse, yanlış anlaşılması sıklıkla kolay bir şeydir ve sözel dilin aksine herkesin kabul ettiği bir söz dağarcığına gerçekten sahip değildir. Aslında, pek çok jest ve mimik, bir kültürde bir şey söylerken, başka bir kültürde başka bir anlama gelebilir. Bu nedenle, kullandığımız sözsüz sinyallerin pek çoğunun bütün kültürlerde aynı olmasına rağmen bir jestin bu veya şu duyguyu gösterdiğini söylemek o kadar kolay değildir.²³ Her toplumun kültüründe sözsüz iletişim öğeleri dağarcığı ve bu dağarcığın kullanım biçimi kendine özgüdür. Örneğin gülme davranışı insanın birşeyi komik bulmasını gösterir ve bu yönüyle evrenseldir fakat kimin nerede ve nasıl güleceği kültürel olarak belirlenir. Çok gülenin çok ağladığına inanılan bizimki gibi bir kültürde açıkça ve içten kahkaha atmak yakışık almaz bir davranıştır; az ve elle saklayarak gülmek en doğrusu sayılır.²⁴ Kültürle birlikte beden diliyle ilgili anlamları değerlendirirken içinde bulunulan ortamın ve şartlarında dikkate alınması gerekir ki ancak bu şekilde doğru bir sonuca ulaşılabilir.

Farklı kültürlere girildikçe sözsüz iletişim mesajlarının ayrıntılarını değerlendirmek zorlaşır.²⁵ Bir toplumda normal bir davranış olarak kabul gören bir hareket bir başkasında ise farklı anlamları çağrıştırabilir. Örneğin Amerika ve Avrupa kültüründe birşeyi göstermek için işaret parmağı kullanılırken, bu tarz bir hareket Endonezya da görgüsüzlük olarak kabul edilir ve bu işaret başparmakla

²³ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.108.

²⁴ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.71.

²⁵ Zuhale Baltaş, Acar Baltaş, **Bedenin Dili**, 34. bs., İstanbul, Remzi Kitapevi, 2004, s.23.

kapalı avuç içi yukarı gelecek şekilde yapılır. Oysa bizler bu hareketi birine yağıtığımızda onu küçümsediğimizi anlatırız. Yine Endonezya da çocukların başını okşamanız pek hoş karşılanmaz çünkü çocukların geri zekalı olacağına inanılır.²⁶

Kültürler arasında aynı şekilde anlaşılacak için genel olarak kabul edilmiş bazı temel işaretler vardır ve bu nedenle bu işaretler bizim kalıtsal bileşenimizin parçasına bağlıdır. Bunlar, mutluluk, üzüntü, korku, nefret, şaşkınlık ve öfkedir. Charles Darwin, İnsan ve Hayvanlarda Duyguların İfadesi (1872) (The Expressions of Emotions in Man and Animals) adlı kitabında, bu duyguların evrensel olduğunu iddia eden ilk kişidir. Onun bu teorisi yıllardır sorgulanmaktadır fakat 1960'lardan beri doğruluğu kabul edilmiştir. Bu altı karakter özelliği evrensel olmasına rağmen, beden dili tam bir bilim değildir. Araştırmaların artmasıyla ve beyin görüntüleme teknolojilerinin kullanımıyla birlikte, beden dili beyin ve beden arasındaki etkileşimin nasıl olduğuna ve hem bilinçli hem de bilinçsiz bir biçimde düşünce ve duyguların harekete nasıl dönüştüğüne dair daha büyük içerikler kazandırmaktadır.²⁷

2.1.1.3.2. Cinsiyetin beden dili kullanımındaki rolü

Beden dili kullanımında belirleyici etkenlerden biride cinsiyettir. Kadın ve erkeğin birçok durum, olay karşısında sergiledikleri beden dili birbirinden farklılıklar göstermektedir. Gerek biyolojik yapıları gerekse toplumun onlara biçmiş olduğu rol gereği kadınlar ve erkekler arasında bu farklılaşma meydana gelmiştir. Biyolojik olarak kadınların kas yapıları erkekler kadar güçlü değildir. Bu nedenle erkeklere oranla daha zayıftırlar. Dolayısıyla beden dilleride bu doğrultuda gelişmiştir.

Kadınlar ve erkeklerin vücut yapılarından ve hormonal farklılıklarından kaynaklanan beden dili davranış farklılıkları çok net olarak gözlemlenebilir. Bu,

²⁶ Ercan Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, İstanbul, Hayat Yayıncılık, 2003, s.97.

²⁷ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.108.

vücudun hemen her bölümünü kapsayan davranış farklılığıdır. Burda saçlardan ayak parmaklarına kadar varan bir dizi farklılıklardan söz edilmektedir. Bir bayanın saçlarını taraması ve geri atması ile bir erkeğin bunu yapış tarzı farklıdır. Saçlarını geri atan bayan biraz ahenkle bunu yaparken, bu davranışı saçları geri atılmayacak kadar kısa olan bir bayan da sanki saçları uzunmuş gibi yapmaktadır.²⁸

Bayanların ve erkeklerin bu davranış kalıplarının, beden dillerinin altında yatan etkenlerden birisi karşı tarafa mesaj vermek, onun ilgisini çekmeye çalışmaktır. Örneğin kadınlarda gözlenen otururken bacak bacak üstüne atıp ayakkabısının topuğunu ayağından çıkarıp sallandırma karşı tarafa kur yapmak için kullanılan davranış tiplerinden biridir.

Kadınlara erkekler arasındaki farklılıklardan biriside olayları anlama, değerlendirme konusunda daha da gelişmiştir. Kadınların algılarında erkeklere oranla daha gelişmiştir. Harvard Üniversitesi'nden psikologların yaptığı araştırma göstermektedir ki kadınlar erkeklere göre vücut dili konusunda çok daha fazla bir algıya sahiptirler. Kadınlar ve erkeklerden oluşan katılımcılara kadınlar ve erkekler arasında geçen bir konuşmanın olduğu fakat sesin kapalı olduğu bir kısa film izletilir. Araştırma sonucu göstermektedir ki kadınların ortamdaki durumu doğru anlamalarının oranı %87 iken erkeklerin oranı ise %42'dir. Sanatsal türlerde, oyunculukta, hemşirelikte erkekler kadınlar kadar iyidir. Kadınların çocuklar konusundaki sezgileri yüksektir. Çocuk sahibi olan kadınlar ilk birkaç yılda hemen hemen sadece sözsüz olarak çocukla iletişim kurmaktadırlar. Bu durum göstermektedir ki neden kadınların müzakere konusundaki algısı erkeklere göre daha yüksektir çünkü onlar bu konuda pratik yapmaya daha erken başlamaktadırlar.²⁹

Kadınların ve erkeklerin beden dilinde cinsiyetin rolü etkindir. Bu durum özellikle kadınlar için toplumun ona verdiği görevle ilgilidir. Toplumun ve onun

²⁸ A.e., s.87.

²⁹ Allan Barbara Pease, **The Definitive book of Body Language**, India, Manjul publishing House Pvt. Ltd., 2004, s.13.

gelenek ve göreneklerinin etkisiyle kadının beden dili, duruşuda şekillenmiş olur. Kadınların ve erkeklerin toplumdaki belli rolleri gereği yürüyüşleri, konuşmaları gibi onları belirleyen birçok özellikleri şekillenmiştir. Beden dilindeki bu belirgin farklılık günümüzde reklamlarda ve diğer medya araçlarında da sıkça kullanılmaktadır. Özellikle bizim toplumumuzda kadının kadın gibi erkeğin erkek gibi olması söylemi oldukça ağır basmakta ve bu da kadın ve erkeğin beden dilinin oluşmasında oldukça güçlü bir rol oynamaktadır. Çocukluktan itibaren erkek çocuklarına ve kız çocuklarına nasıl oturup kalkmalarından nasıl hareket etmelerine kadar birçok davranış şekli empoze edilmektedir. Çocuklar ailenin ve çevrenin verdiği bu mesajlarla büyümektedir.

Ana dilini henüz öğrenmekte olan bir küçük çocuk ile sosyalleşmesindeki temel aktör anne ve babası arasındaki ilişkilerde yaşanabilecek iletişim güçlüğü, ortak semboller sistemini ve beden dili sinyallerini değerlendirmenin önemini belirgin bir biçimde ortaya koymaktadır. İlerleyen süre içerisinde çocuk sözlü iletişimle birlikte, ebeveynin söylem ve davranışları arasındaki ahengi dikkate almaya başlayacaktır. Çocuklar büyüklerin ağızından çıkan sözlerle beden dilleri arasındaki tutarsızlıkları ebeveynleri ile yaşadıkları deneyimler sonucunda öğrenir ve zamanla geliştirirler.³⁰

Görünen ve bilinen farklılıklar dışında kadının ve erkeğin beden dilinde, farkında olmadığımız birçok yorumlanacak ve keşfedilecek sürprizler vardır. Eibl-Eibesfeldt cinsiyete özgü ve tipik cinsiyet davranışları arasında ayırım yapar. “Her iki cinsten değişik sıklıkta ortaya çıkan davranış şekilleri tipik cinsiyet davranışlarıdır.” Bu tip farklılıkların olduğu bir listeden bazı satırbaşları aşağıdaki gibi olabilir. Bunların bir kısmının sebebi, görünen anatomik nedenlere dayalı olup, cinsiyete özgü davranışlara oldukça yakındırlar. Bir kısmı ise toplumumuz tarafından bize yüklenmiş, bize öğretilmiş rollerdir.

³⁰ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.170.

-Biyologlar kořma ve atıř bařarıřı aısından cinsiyet farklarını arařtırdılar. Kıvrımlı uyluk ve kalalardaki yuvarlaklık kadınların yürüyüř tarzlarının nedeni olarak gösterilmektedir (yarım daireler halinde sallanmalar, iniř ařađı yürürken zorluk çekme)

-Geniř omuzlu erkeklerde ařađıya sallanan kollar gövdeden uzak durur, normal olarak kolların üst kısımları kadınlarda dar omuzlar nedeniyle göđüs kafesine daha yakın durur. Kadınların dirseklerini vücutlarına yakın tutarak; ellerini, kollarını hareket ettirmeleri, kadın taklidi yapan erkek tarafından kullanılır.

-Bilinen ve aıka belgelenebilen; erkeklerin bacakları ayrıık veya bileđin diz üstüne koyulduđu ayak ayaküstüne atarak oturmaları ve buna karřın kadınların etekli oturuları gösterilebilir. Morris kadınların pantolon giyse bile erkek oturularına ok az eđilim gösterdiklerini iddia eder. Frey yaptıđı deneylerde kadınların ve erkeklerin oturur biimlerinin genellikle kesin belirlenebildiđini tespit etmiřtir.

-Kadınlar erkeklerden ok gülerler. Bařın yana eđilmeside buna dahildir. Erkeklerle fotomontajla eđik olan kadın bařlarının dikildiđi fotođraflar gösterildiđinde kadınlardan farklı reaksiyonlar göstermiřlerdir. Kadınlara bu kiřiler olduka sempatik, hisli, duygusal, hoř, nazik, sevimli, dürüst, alakgönüllü, sakin, yumuřak ve sevecen gelmiřtir. Buna karřın erkekler bařları dik duran bu kadınları itici, hissiz, nahoř, kaba, sevimsiz, kalles, burnu havada, gürültülü, mesafeli, sert, ters, kötü bulmuřlardır.³¹

Etkenlerin ođunda kadın ve erkeđin birbirinden farklı olan anatomik yapılarının ağır bastıđı görölmektedir. Farklılařan bu anatomik yapı beden dili iinde belirgin bir hale gelmektedir.

³¹ Otto Schober, **Beden dili: Davranıř anahtarı**, İstanbul, Arion yayınları, 2003, s.135.

Otururken bacakların birbirine dolanması tipik kadınsı bir harekettir (üste atılmış yere basan ayakla temastadır) Kasların gerildiği bu duruş çok çekici olabilir. Kadınların kendi aralarındaki, iyi atmosferde geçen konuşmalarda gösterdikleri rahat oturuş ve ayağın baldırının diğer ayağın uyluğunun altından geçilerek öne uzatılması ile meydana gelir.³²

Kadın ve erkeklerin oturuş şeklide birbirinden farklılık göstermektedir. Erkeklerin otururken aldığı pozisyon güçlü olma izlenimi vermektedir. Bayanların oturuşunda ise bu oturuş biçimi çok fazla erkeksi bir çağrışım yaptırmakta ve tercih edilmemektedir.



Resim 19: Bir kadının erkeksi yürüyüş biçimi ve bir erkeğin kadınsı yürüyüşü.³³

Otururken bayanların bacak bacak üstüne atması ile beylerin bacak bacak üstüne atması da farklılık gösterir. Beyler bacaklarını açarak oturur ve iki bacak arasındaki açığı geniş tutarak güçlü, hakim insan mesajı verirken, bayanlar bu açığı daha dar tutarlar. Bayanların bu açığı genişletmesi cinsellik dolu mesajlar

³² A.e., s.135.

³³ Williams, **The Animator's Survival Kit**, blm.5, VTS_02_2.

vermektedir. Bayanların bacak açılarını dar tutması ise onlara sevimlilik, incelik katar.³⁴

2.1.1.3.3. Yaşın beden dili kullanımındaki rolü

Beden dilinin kullanımı doğumdan itibaren değişim göstermekte bir evrim içinde bulunmaktadır. Özellikle doğduktan sonraki bebeklik dönemindeki beden dili ile daha sonraki çocukluk ve ergenlik dönemindeki beden dili birbirinden oldukça farklıdır. Çocukluk çağında beden dili kullanımı oldukça basittir. İstenilen şey neyse onunla ilgili direk mesaj verilmektedir. Çocuklar bu anlamda büyükleri anlamakta zorluk çekebilirler çünkü yetişkinlerin oldukça karmaşık bir beden dilleri vardır. Yetişkinlerde görülen, yapılmak istenen ya da anlatılmak istenen durum karşısında onu anlatacak beden dili doğrudan sergilenmez de dolaylı yollardan ifade edilir. Bu çocukların anlayamayacağı bir süreçtir. Onların için duygularını, düşüncelerini ifade ediş biçimi daha doğrudan olmaktadır.

Diğer insanlarla ilişkilerinde yaşadığı duyuşsal ve algısal değişimler, özellikle küçük çocukların farklı farklı tepkiler göstermesine neden olmaktadır. Yetişkinler için çok anlamlı gelmese de, bazı davranışlar vardır ki, çocukların tepkisine yol açar. Örneğin, havaya atılıp tutulunca ya da aniden görünmeyi ifade eden “cee” oyununa gülerek tepki verirler. Havaya atıldığında heyecan yaşayan çocuk mutluluğunu gülerek ifade eder. Bebekler “cee” oyunundan hoşlanırlar, çünkü nesnelerin sürekliliği hakkında bilgi sahibi değillerdir. Bu nedenle oyun, sadece yüzün bir açılıp bir kapanması değil, bebek için yüzün bir kaybolup bir varolmasıdır. Bebekler aynı duyguyu evdeki kapı içinde hissederler. Kendisine yardım eden, kendisini besleyen, şefkat gösteren insanlar oradan kaybolup, yine oradan geri gelirler.³⁵

³⁴ Ercan Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, İstanbul, Hayat Yayıncılık, 2003, s.90.

³⁵ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.171.

Çocuklar anne babalarının ve çevrelerindeki diğer insanların beden dillerini zaman içinde kavrarlar. Sonrasında burdan elde ettikleri hareketleri, anlamlandırıp mesaja dökerler. Kendi isteklerini, düşüncelerini bu öğrendikleri boyutta dile getirebilirler.

Örneğin okul yaşına gelen her çocuk kalabalıktaki göz teması kuralını öğrenir: Kimsenin yüzüne dik dik bakılmaz. Bunu diğerleri izler: diğer insanları bakışlarıyla rahatsız etme. Bu kural, bakışın kısa sürmesi alışkanlığını kazandırır. Bu süre, toplumdan topluma ve durumdan duruma göre değişiklik gösterebilir genellikle bir saniyelik kısa bir süreyi ifade eder. Sokakta yürürken insanlar üzerinde dolaşan bakış çok kısa süreli gerçekleşir.³⁶

Çocukların beden dili kullanımı konusunda büyüklerden başka bir farkları da yalan söylediklerinde ortaya çıkar. Bir çocuk yalan söylediğinde elleriyle ağızını kapatır. Yetişkinlerde ise bu durum daha kontrollüdür. Yalanı belli etmemeye çalışırlar karşı tarafa.

Küçük çocukların yalan söylediği çok rahat anlaşılır. Onların iki eliyle ağızlarını kapamaları ağızlarına biber sürülebilir korkusu ya da yalanın ordan kaçması, çıkmasından dolayıdır. Çocuklar biraz daha büyüdüklerinde 13-18 yaşlarında ağız tek elle kapandığını görürsünüz. “Baba, ödevlerimi yaptım” derken ağız tek elle kapalıdır. Yirmili, otuzlu yaşlara doğru çıkmaya başladığınızda iş dünyasında yalan söyleyenlerin elinin bıyığa dokunduğunu ya da yarı yolda döndüğü görülür. “Baba biz bu akşam arkadaşlarla kütüphaneye kitap okumaya gidiyoruz” da olduğu gibi. Yalan söylerken el genelde ağza ve yüze dokunur. Yaş ilerlemeye başladığında ise insanlar daha profesyonel olmaya başlar, söyledikleri yalan da daha zor anlaşılmaya başlanır. Erkeklerin yalan söylerken gözlerini ovuşturduklarını, kadınların ise bunu yapmadıkları görülebilir.³⁷

³⁶ A.e., s.171.

³⁷ Ahmet Şerif İzgören, **Dikkat vücudunuz konuşuyor**, Ankara, Elma Yayınevi, 48.bs., 2010, s.144.

Bebekler ve çocukların gözbebekleri yetişkinlerden daha büyüktür. Yetişkinlerin yanındayken onlara olabildiğince ilgi çekici görünerek dikkatlerini çekme çabasıyla gözbebekleri sürekli olarak büyür. Bu davranış çocukların yakınlarından gelecek ilgiye ne kadar düşkün olduklarını da göstermektedir.³⁸

Yetişkinlerin bazı davranışlarının kökeninde ise daha önceki dönemlerin etkisi bulunmaktadır. Bebeklik döneminden ya da anne karnındaki cenin döneminden kalma eylemler yetişkinlikte davranışların nedeni olarak açıklanabilir.

Beden dili uzmanı Desmond Morris'e göre, iletişim esnasında nesnelere dudaklara veya ağza götürme eğilimi, kişinin bebeklik döneminden kalma bir alışkanlığıdır. Annesinin göğsünde hissettiği güvenlik duygusunu anlık olarak yeniden yaşama arzusu bu davranışı tetiklemektedir. Örneğin gözlüğü, kalemi ağza götürme bir güven ve rahatlama hareketidir. Sigara tiryakileri sigaralarını aynı amaçla kullanırlarken çocuklarda parmaklarını emerler.³⁹

2.1.2. Beden dili sürecinde temel unsurlar: jest ve mimiklerin rolü

İnsanların duygularının, hislerinin kısaca içinde buldukları ruh halinin dışı vurumunda en etkili unsur şüphesizki beden dilidir. Bu dilin kullanımı ise kendini jest ve mimiklerle ortaya koymaktadır. Kullanılan bu jest ve mimikler kişinin kendisine göre değişebileceği gibi içinde yaşadığı kültürün, toplumunda belirleyici unsurları ile değişebilmektedir.

Örneğin Japonların hislerini kontrol altında tuttukları söylenir. Deneye katılan Japonlar üzerinde yapılan bilimsel araştırmalarda, Japonların yüzlerinde stres reaksiyonlarını sadece kendilerini yalnız hissettikleri zaman görmenin mümkün olduğu, gözlemlendiklerini bildikleri zaman ise bu tepkileri göstermedikleri

³⁸ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.174.

³⁹ A.e., s.171.

gözlenmiştir. Benzeri bir davranışı kendimizde yaparız: Başkalarını yanında gözlerimizi bile kıpırdatmayız, fakat kendimizle kaldığımızda kızgınlık, öfke, aşığılama, vs. içeren birçok işareti rahatlıkla yaparız. Bazen bunun tam terside olabilir. Herkes, korku filmi izleyenlerin yüzlerinin genellikle biçiminin bozuk olduğunu düşünür. Ancak Frey’in bir araştırması şu sonucu ortaya koymaktadır. “Denekler yalnız oldukları zaman, filmin en çarpıcı sahnelerinde gözlerini kıpırdatmadan izlemişlerdir. Fakat karşılına bir kişi oturtulduğunda, aynı filmi izlerken oldukça yoğun mimik reaksiyonları göstermişlerdir. Burdan da anlaşılacağı üzere mimiklerin sergilenme sebebi, iletişimin oluşmasını sağlayan partnerdir.⁴⁰

Yüzdeki ifade, el ve vücut hareketleri, vücudun duruşu ve göz teması sözsüz iletişimde önemli bir yer tutar.⁴¹ Mimiklerin gösterimi insan vücudunun birtakım fizyolojik durumları ilede ilgilidir. Heyacan durumunda kalp atış sayısının artması ya da mutluluk anında, üzüntü anında farklı hormonların salgılanması gibi. Bunlar mimikler üzerinde belirgin etkiye sahip etmenler olarak ortaya konulabilir. Yüz ifadesindeki değişimde yine bu duygularla doğrudan ilişkilidir örneğin. Haz, mutluluk anında yüz kaslarındaki gevşeme ve kızgınlık, sinir anında ise yüz kaslarındaki gerilme yine bu durumla açıklanabilir.

Beden dili araştırmacıları sadece ifade tazlarının çeşitliliğinin kurallara bağımlı yönünün değil, bilakis ifadenin birtakım kültürel, toplumsal ve duruma bağıli beklentiler yüzünden gizlenmesi veya ilgili kişilerin katı kurallarının yenilmesi gibi hallerde, insanın kafasında olup bitenleride öğrenmek isterler. Kızgın yüz ifadesinde kalp frekansını ve cilt ısını, gülümseme esnasında ise kalp atışlarının yavaşlayışını ölçüyorlar. Beden dili araştırmacıları bunların yanısıra “azaltılmış veya maskelenmiş” his ifadelerinin otonom sinir sistemine olan etkisini gözlemliyorlar: Örneğin maskelendirilmiş öfke anında kalp yine aynı hızla atar mı? Gülümseme ile oluşan meskelendirme, öfkeden doğan hızlı kalp atışını yavaşlatır, bu durumlar

⁴⁰ Schober, **Beden dili: Davranış anahtarı**, s.35.

⁴¹ Üstün Dökmen, **İletişim çalışmaları ve empati: Sanatta ve günlük yaşamda**, 40. bs, İstanbul, Remzi Kitapevi, 2009, s.46.

birbirini dengeler mi? Açıkça ağlama şeklinde ortaya çıkan üzüntü subjektif olarak hissedildiğinde bir melankoliden, bağırıp çağırma da bastırılmış öfkeden daha farklı niteliktedir. Dikkat çekici olan diğer bir konu ise çocuk iken yasaklanmış ve daha sonra kişinin kendisine müsaade etmediği bir hissin, bu kısıtlamalar sonucunda artık hissedilmez mi olacağıdır.⁴²

Jest ve mimikler kendi içinde gruplandırılabilir. Esas Jest ve mimikler ve İkincil jest ve mimikler olmak üzere ikiye ayrılabilirler. İkincil jest ve mimikler kişinin doğal halinde bulunan jest ve mimiklerdir. Bunlar için kimseyle diyaloga geçmemize gerek yoktur. Esas jest ve mimikler ise düşüncelerimizi, aktarımlarımızı güçlendirmek için kullanılan jest ve mimiklerdir.

2.1.2.1. Mimikler ve kullanım biçimleri

Yüz kaslarının bir anlam ifade etmek ya da bir anlam yaratmak için kullanımı sonucu oluşan yüz ifadelerine mimik denir. Mimikler bazen istedik bazen kendiliğinden hatta istenmedik hareketler olarak ortaya çıkarlar. Ancak hepsinin bilinçli ya da bilinçaltı bir nedeni ve amacı vardır.⁴³

Kişi içinde bulunduğu duyguları en kolay yoldan mimiklerini kullanarak karşısındakine aktarır. İletişim anında özellikle sessiz iletişimde mimiklerin kullanımı mesajın verilmesinde önemli bir yer tutar. Mimikler bunun yanı sıra sözlü iletişimde de destekleyici unsur olarak görev alırlar. Bireyin konuşmalarını pekiştirmek, güçlendirmek için yine mimikler devreye girer.

Yüzümüzde görünür hale gelen hislerimiz konuştuğumuz kişilere bizim ruhsal durumumuz hakkında bilgi verir ve onlarla konuşup konuşmak istemediğimizi, konuşmak veya dinlemek mi istediğimizi, söyleneni anladığımızı, söylenenden şüphe

⁴² A.e., s.37.

⁴³ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s. 79.

mi ettiğimizi veya destekleyip desteklemediğimizi vs. anlatır. Mimik duygusal yaşamımızla ilgilidir. Ve yönlendirme denemelerimize açıktır.⁴⁴

Mimikler ortak anlamlara sahip olabildikleri gibi farklı anlamlarda ifade edebilirler. Kızgınlık, ağlama, sinirlilik, gülme anında oluşan mimikler dünyanın her yerinde aynı anlama gelmektedir, bu yönüyle evrenseldirler. Bunların yanısıra anlamı kültürlerle göre değişebilen mimiklerde bulunmaktadır.

“Örneğin Avrupalılar konuşurken bakışları rahatsız edecek derecede bakış sıklığına sahipken, Japonlar karşındakilerin yüzü yerine boynuna bakarlar.⁴⁵”

Duygularımızı kontrol altına almak istediğimiz durumlarda mimiklerde birtakım tezat görünüşler oluşabilir. Örneğin sahte bir gülümseme gerçek bir gülümseme gibi simetrik değildir. Dostça ve saygıyla selam vermeye çalışırız fakat istemeyerek, örneğin aşağılamayı gösteren birtakım kaslar harekete geçer. Bu pozitif ve negatif mimiklerin bileşimi heyecanın örtülmesi olarak adlandırılır. Çoğunlukla iletişim esnasında sakın görünmek isteriz, içimizdeki huzursuzluğu göstermemek için yüzümüze ve jestlerimize hakim olabildiğimiz halde, örneğin asabi bir ayak sallayışı bizi ele verir. Birbirine zıt sinyallerin verildiği durumlarda, yüzden mümkün olduğunca en uzakta bulunan sinyaller gerçek ruh halini yansıtırlar. Yüz ve ayak hareketlerinin ilişkisi şöyledir: Ayaklarımız kafamızdan uzakta olduğu için, konuşmaya daldığımızda onları unuturuz. Böylece ayaklar vücudumuzun en gerçekçi uzvu olmaktadır. Yüz ifademiz hangi sinyali verirse versin, ayaklarımızın bilinçsiz hareketi, gerçek ruh halimizi ortaya koyar.⁴⁶

Mimiklerin işlevleri birbirinden farklılıklar göstermektedir. Yüzdeki organlara göre bu işlevleri ve mimikleri katagorilendirmek mümkündür. Herbirinin duygu ve düşüncelerin ifade edilişinde farklı bir anlamı bulunmakta, ifade edilen

⁴⁴ Schober, **Beden dili: Davranış anahtarı**, s.38.

⁴⁵ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.90.

⁴⁶ Schober, **Beden dili: Davranış anahtarı**, s.39.

duruma göre hareketleri ve şekilleri değişebilmektedir. Yüzdeki organların üzerinden hareketle temel olarak kabul edilebilecek birtakım mimikleri aşağıdaki şekilde sıralayabiliriz.

2.1.2.1.1. Alın

Alın vücudun en önemli parçası olan baş bölgesinde bulunmaktadır. Baş insan iletişimde çok önemli bir bölge konumundadır.⁴⁷ En çok kullanılan onaylama ve reddetme hareketleri baş kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Reddetme sadece başın sağa sola döndürülmesiyle değil yukarı kaldırılmasıyla da gerçekleşebilmektedir. Bu hareket ülkemiz dışında bazı Balkan ülkelerinde de görülmektedir.⁴⁸ Bunun dışında baş bir kişinin karşısındaki kişiyi dinlerken farklı pozlar arasında değişim göstermektedir. Kişinin ruh haline göre öne eğilebildiği gibi arkaya da atılabilmektedir.



Resim 20: Öfke anında alın ve kaşlar.⁴⁹

⁴⁷ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.140.

⁴⁸ Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, s.35.

⁴⁹ Çevrimiçi, <http://williamdunne.co.uk/wp-content/uploads/2013/11/anger.png>, 02 Mart 2014.

Alın, ruh halimizi, fiziksel durumumuzu en iyi gösteren göstergelerden biridir. Alın çizgilerinden ve onların hareketlerinden, kırıştırılmasından, gerilmesinden kişinin içinde bulunduğu durumun şaşkınlık mı, gerilim mi, endişe mi, korku mu yoksa ilgi mi olduğu konusunda fikir elde edilebilir. Bu tahmin diğer mimiklerle birlikte değerlendirildiğinde doğru sonuca ulaşma ihtimali güçlüdür.⁵⁰ İlgi, korku ve şaşkınlık sırasında yukarı kalkan kaşlar, öfke ve asabiyet durumlarında aşağıya iner.⁵¹ Çünkü diğer mimiklerde alının bu hareketlerine paralel bir yol izleyeceklerdir. Örneğin alın çizgileri gerildiğinde kaşlarında gerildiği gözlenebilir.

Alın çizgileri deneyimlere işaret ederken, alın yapısı karar verme ile ilgili süreçleri belirtir. Düşünürken elin alını ovuşturmasının temel nedeni budur.⁵² Geniş bir alın ya da saç çizgisinin aşağıda olması nedeniyle dar olan bir alın yüz karakterine özellik katar. Geniş bir alın ciddiyetin ve olgunluğun işareti iken küçük bir alın ya da saçla gizlenmiş bir alın daha genç ve teklifsiz bir görünüm verir.⁵³

2.1.2.1.2. Gözler

Gözler sözel olmayan iletişimde en önemli rolü oynayan organımızdır. Zaman zaman insanlardan bakışlarımızı kaçırarak tanınmayan birisi ile göz göze gelip istenmeyen bir iletişim içine girimek istemeyiz. Ya da bunun tam tersi olarak iletişim kurulmak istenen bir insanla göz teması kurulabilir. Bazen de konuşurken ifade edilemeyen sözleri gözler tamamlar.⁵⁴

Karşılıklı diyalog halinde olan iki insanın sıkılıp sıkılmadıkları, birbirini dinleyip dinlemedikleri, birbirlerinin sözlerine karşı nasıl tepkiler verdikleri onların gözlerine bakarak anlaşılabilir. Konuşurken karşısındakinin gözüne bakmayan bir

⁵⁰ A.e., s.84.

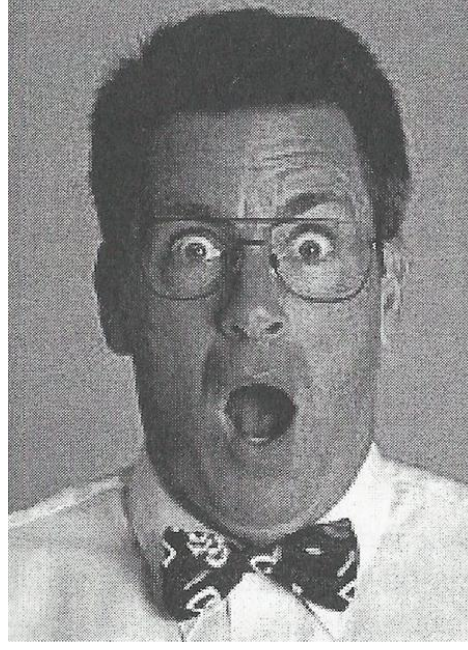
⁵¹ Ömer Çam, **Beden dili: İletişimin görünmeyen yüzü**, İstanbul, Beyaz Yayınları, 2009, s.27.

⁵² Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, s.35.

⁵³ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.85.

⁵⁴ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.143.

kiři ile iletiřim kurmak olduka zordur. Bunun tam tersi bir durumda da; srekli karřısındakinin gzlerine bakıldıđında iletiřimde yine sorunlar oluřabilmektedir.



Resim 21: Hayret ve řařkınlık.⁵⁵

Gzler kiřinin duyguları karřısında farklı pozlara brnrlenir diđer vcut organlarında olduđu gibi. rneđin beklenmedik bir durumla karřılařıldıđında gzler aılır. Daha ok bilgi ve uyarın beklentisi iine girerler. Sevgi ve mutluluk durumunda ise gz kasları gevřer, bakıřlar derinleřir ve sevecen hale gelir. Gzlerin kısılıp, klmesinde řphecilik vardır, insan bilgi ve kendini tatmin edecek cevap beklentisi iine girmiřtir. Gzlerin gevřemesi cevabını bulduđunu gsterecektir. Gzler saklanıp yana kayıyor, bakıřlar kaırılıyor bu bir sululuk, utanma ve yzleřme istememe mesajıdır. Gzlerin yumulması ie kapanma ve istenmeyen bir geređi reddediř ifadesidir. Konuřurken karřısındakinin gzlerinin iine bakan, gzlerini kısık deđil aık tutan, bakıřlarını yere deđil yukarı ynelten kiřiler olumlu; bunların karřıtını yapanlar ise olumsuz olarak tanımlanmaktadır.⁵⁶

⁵⁵ Altıntař, amur, **Beden Dili**, s.87.

⁵⁶ A.e., s.87-88.

Gözlerin kullanılması karşılıklı konuşma anında farklı bir topluluk içinde insanlarla iletişim kurarken farklı hareket gösterir. Karşılıklı konuşmada kişi partneriyle daha çok göz teması kurarken bu durum topluluk içinde çok aza inmektedir. Topluluk içinde bir kişiyle uzun süreli göz temasının kurulması o kişiyi rahatsız edici boyuta ulaşabilmektedir.

Göz teması az kullanıldığında, sinirli, gergin, güvenilmez, endişeli; çok fazla kullanıldığında ise güçlü, saldırgan, ısrarcı bir görüntü oluşabilir. İnsanların gözüne bakmak nefes almaya benzer, farkında olmadan gerçekleşir. Bu konuya aşırı hassasiyet gösterilir ya da yoğunlaşırsa, göz temasını sürdürmek zorlaşacaktır.⁵⁷

Bir görüşme esnasında göz teması kiminle konuştuğumuza bağlı olarak toplam sürenin yüzde 25'i ile yüzde 100'ü arasında değişir. Temas süresi biz konuşurken azalır, dinlerken yükselir. Normal olarak konuşurken yüzde 40-60 arası olan göz teması, dinlerken yüzde 80'e çıkar. Daha fazla göz teması ise egemenlik ifade eder.⁵⁸

Gözün iletişim açısından vücudumuzun en önemli organlarından birisi olduğundan daha önce bahsedilmişti. Gözle ilgili araştırmalar yapan Heinrich Hess "Gözün gizli kalan düşünce ve duygulara dair ipuçları" adlı eserinde, vücudun odak noktası olduklarından ve gözbebekleri de bağımsız hareket ettiğinden gözlerin tüm insan iletişim işaretleri arasında en açıklayıcı ve doğru bilgiler verdiğini ifade etmektedir. Araştırmalar sonucunda bulunan başka önemli bir ayrıntı ise, beyine iletilen bilgilerin yüzde 87'sinin gözler, yüzde 9'unun kulaklar, yüzde 4'ünün ise diğer duyu organları aracılığıyla iletilmiş olduğunun tespit edilmiş olmasıdır.⁵⁹

Bu sonuçlar gözün iletişim ve bilgi toplama açısından diğer organlardan ne kadar daha çok önemli olduğunu göstermektedir. Konuşma anında saklanılmaya

⁵⁷ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.147.

⁵⁸ A.e., s.89.

⁵⁹ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.145.

çalışılan bir durumu gözlerin ortaya çıkarabileceği aşıkardır çünkü gözbebekleri vücudun diğer birimlerinden bağımsız hareket etmektedirler.⁶⁰ Diğer bazı organlar hernekadar kontrol edilebilirlerse de göz bebekleri bunun dışında kalmaktadır.

2.1.2.1.3. Gözbebekleri

Gözbebekleri bakışlardaki ana unsurdur. Nereye bakıldığı, hangi durum karşısında ne kadar heyecanlanıldığı, konuşurken yalan söylenilip söylenilmediği gibi durumlar gözbebeğinin hareketlerinden ve büyüklüğünden anlaşılabilir. ⁶¹

Gözbebeklerinin analizinde dikkat edilmesi gereken fizyolojik olarak ışığa refleksleridir. Çok fazla ışıkta gözbebekleri küçülür az ışıkta ise büyürler bunun nedeni ise karanlıkta görme olanağı yaratmaktır. Gözbebekleri genellikle olumlu bir olay olduğunda buna büyüyerek tepki gösterirler, gözbebeklerinin büyümesi olumlu bir durum işareti olduğundan gözbebekleri büyük insanlar daima daha sempattirler.⁶¹ Araştırmacılar gözbebeklerinin büyüklüğü ile "ilgi duyma" arasında doğrudan bir bağlantı olduğunu da düşünmektedirler. İlgi yoğunlaştıkça gözbebekleri büyümektedir. Çocuklar etraflarındaki dünyada neler olup bittiği konusunda çok ilgili ve meraklı olduklarından yetişkinlerden daha büyük gözbebeklerine sahiptirler. Gözbebeklerinin büyüklüğü yüzün bütün ifadesini etkilemektedir. Gözlerin iri olması çekiciliği artırdığı gibi, iri gözbebeği de daha ilgili ve çekici görünmenin bir aracı olarak kabul edildiğinden olmalıdır ki, insanlar eskiden "belladonna" adlı bir bitkinin suyunu gözbebeklerini büyütmesi için damlatırlardır.⁶²

İletişim durumunda karşıdaki kişinin konuşmaya olan ilgisi onun gözbebeklerinden anlaşılabilir. Eğer konuşma anında gözbebekleri büyükse konuşma

⁶⁰ Allan Pease, **Body Language: How to read others' thoughts by their gestures**, London, Sheldon Press. 1988.

⁶¹ Samy Molcho, **Beden Dili: Sessiz diliniz**, Çev. E.Tülin Batır, İstanbul, Gün Yayıncılık. 2000, s.137.

⁶² Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.150.

karşı taraf için ilgi çekicidir, ona cazip gelmektedir. Eğer gözbebekleri küçülmüşse bu kişinin ilgisinin olmadığını, dağıldığını göstermektedir. Buna paralel olarak sınıfta ders anlatılırken öğrencilerin verdiği tepkilerden de benzer sonuçlar çıkarılabilir. Gözbebeğinin büyük olması, karşı tarafın ilgisini çekmesi önemli bir durum olduğundan özellikle bayanların bu konuya dikkat ettikleri gözlenir.

Çocuklar ve genellikle yetişkinlerin de severek, ilgiyle izlediği çizgi film karakterlerinde de kahramanların gözleri iridir. Özellikle Japon animeleri sadece çocuklar için değil her yaştan izleyici için izlenebilecek canlandırma filmlerdir. Animelerde özellikle karakterlerin gözlerinin büyük olarak çizildiği gözlenmektedir. Bu durum sadece anime karakterlerinde değil diğer canlandırma karakterlerinde de gözlenmektedir. Bu sayede kahramanlara etkileyici ve daha dikkat çekici bir görünüm kazandırılmaktadır.⁶³

2.1.2.1.4. Ağız ve dudaklar

Ağız ve dudaklar insanlarla konuşmaya ve bununla birlikte birçok duygunun ortaya çıkmasına sebep olur. Kişi bir konuya bağlı olarak bilgi alırken besin alıyormuş gibi ağzı açılır. Beklenmedik ya da şok edici bir olay karşısında gözlerle birlikte ağızda açılır, alt çene kemiği düşer. Sıkıca kapatılmış bir ağız ben bunu reddediyorum yani geri çevirme anlamı taşır. Gülümseme ise göz ve ağız kaslarının birlikte çalışması ile oluşur.⁶⁴

Dudakların hareketi ve şeklinden anlamlar çıkarmak olasıdır. Dudak bükme olmasa da alt dudağın uzatılıp, sağ ve sol dudak etini çeneye doğru aşağı çekme hareketi ağlama için ön hazırlıktır.⁶⁵ Küçük çocukların ağlamaya başlamadan önce dudaklarının aşağıya doğru kaydığı görülür. Bunun ardında ağlamaya başlarlar.

⁶³ A.e., s.150.

⁶⁴ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.91.

⁶⁵ Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, s.51.

Ağlamanın zıttı olan gülümseme durumunda ise dudak kaslarının yavaşça sağ ve sol yana doğru gevşediği görülür.

Dudaklar duyguların yansıtılmasında bir ayna işlevi görmektedir. Bir karakterin dahi dudaklardan okunması mümkündür. Dolgun dudaklar kişinin görünümünde yumuşak, sıcak ve duyarlı bir yapı çağrıştırır. İnce dudaklar ise daha fazla güçlülük, kararlılık, soğukkanlılık gösterir, daha az duygusal görünürler. Yetişkin insanlar dudaklarını bükerek somurtur, dudaklarını büzerek üstünlük taslarlar. Dudakların en iyi ifade ettiği mimik gülümsemedir.⁶⁶

2.1.2.2. Jestler ve kullanım biçimleri

Baş, el-kol, ayak-bacak hareketleri ya da bedenin tümünün kullanımına jest denir.⁶⁷ Jestler de mimikler gibi bir sessiz iletişim ögesidir. Jestler aynı şekilde oyunculuk içinde kullanılırlar ve tiyatrodaki insan ilişkileri jestler, duruşlar, bakışlar ve sessizlikler ile ifade edilir. Hem sadece jest kullanımı olarak hem de konuşma anında devreye girerek iletişimin pekişmesine katkıda bulunurlar.⁶⁸ Jestler zaman zaman kişinin isteği dışında da hareket edebilirler. Bu durum bireyin ruh halinin, duygu ve düşüncelerinin bir yansıması olarak karşımıza çıkar. Özellikle el-kol hareketlerinde bunu gözleyebiliriz. Sakin bir ses tonuyla konuşmaya çalışan bir kişinin elinin titremesi aslında onun hiçte bu durumda olmadığına bir işaretir.

Jestler mimiklere oranla konuşma ile daha yakından ilişkilidirler. Sağırlar olağandışı bir şekilde jest sistemi ile anlaşmaktadırlar. İnsanlar konuşma yerine “benzetme yapan işaretler” ve anlamı belirli jestler, daha doğrusu simgeler kullanırlar. Konuşmacılar açıklamalarında destekleyici nitelikte jestler kullanırlar.

⁶⁶ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.92.

⁶⁷ A.e., s.79.

⁶⁸ Sonia Moore, **Stanislavski sistemi: Oyunculuk eğitimi için bir el kitabı**, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İstanbul, Bgst Yayınları, 3.bs., 2011, s.49.

Özellikle telefon görüşmelerinde konuşmacının karşısındaki kişiyi görmediği halde yine el-kol hareketleri yapması ilginçtir. Böylece düşüncelerini bedensel olarak desteklemiş olmaktadır. Yapılan deneyler sonucunda konuşarak açıklama yapan deneklere jest yapmaları yasaklandığında bunun kötü sonuçlar doğurduğu gözlenmiştir. Konuşurken yaptığımız jestlerle aktifleşiriz. Birçok jesti bilinçli olarak, partnerimize yapacağı etkiyi düşünerek yaparız. Böylece telefon konuşmasında ve dinleyiciler karşısında yapılan jestler arasındaki farklılıklar ortaya çıkar.⁶⁹

Jestler taşıdıkları anlam itibariyle kültürler arasında farklılık gösterebilmektedirler. Bir kültürdeki anlam diğer bir kültürde değişiklik gösterebilmektedir. Bizim kültürümüzde ve bazı Akdeniz toplumlarında başın yukarı kaldırılması hayır anlamına gelmektedir oysaki birçok kültürden insanlar başın yukarı kaldırılmasının hayır anlamına geldiğini bilmemekteydiler. Baş daha sonra öne eğildiği için bunu evetle karıştırılabilmektedirler.⁷⁰ Bu durumda aradaki detayı fark edebilmek önemlidir.

Gözler ruhun penceresidir gerçeğine rağmen ve insanlar konuştuğu zaman gözler yüzlere çavrilsede, insan karşısındakinin duruşundan, el hareketlerinden, kafasını eğme şeklinden büyük oranda bilgi edinir, bedenin bütünüyle iletişim kurar.⁷¹ İnsanların konuşurken yoğun olarak kullandıkları el-kol hareketleri onların duygularının bir yansımasıdır. El-kol jestleri kişinin söylemediği düşüncelerini ortaya çıkarır. Özellikle Akdeniz toplumlarında el-kol jestlerinin adeta bir enstrüman gibi kullanıldığı göze çarpmaktadır.

Jestlerle ilgili yapılan çalışmalar insanların karşısındakine ve sözlerine ilgi duyup duymadığı, ondan hoşlanıp hoşlanmadığı, ona karşı saldırganca bir tutum

⁶⁹ Schober, **Beden dili: Davranış anahtarı**, s.64.

⁷⁰ A.e., s.164.

⁷¹ Derek Hayes, Chris Webster, **Acting and performance for Animation**, UK, Focal Press, 2013, s.110.

içinde olup olmadığı gibi daha çok duygusal yönü ağır basan iletilerin kaynağı olabildiklerini ortaya koymuştur. Farkında olunmadan yapılan ve bilinçsizce algılanan jestlerin yanında, bilerek başvuru yapılan iletişim amaçlı jestlerde vardır. Bunların bir kısmı sözel anlatımı ve anlamı pekiştirici ve tamamlayıcıdır; bir kısmı ise kendi başına -sözün yerini tutarak- anlam yaratırlar. Örneğin “bu işi burada keselim” derken elimizle yukarıdan aşağıya yaptığımız kesme hareketi söylenen sözleri pekiştirir. “Bu tarafa gitti” sözlerini elle yön gösterip söylerken el jesti sözün tamamlayıcısı olur. Birisini çağırmak için yapılan bir el işareti ise, istenenin anlamını vermek için yeterlidir.⁷²

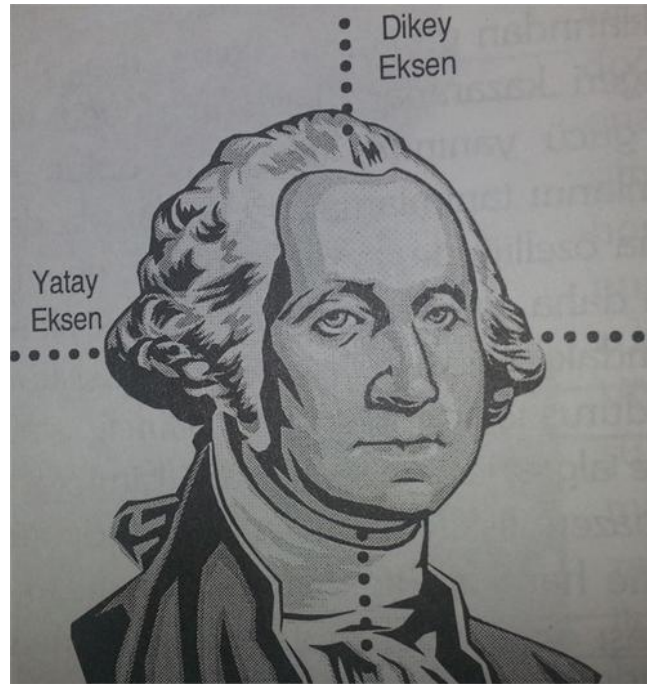
2.1.2.2.1. Baş

Baş bölgesi insan için hayati öneme sahip bir bölgedir. Burda vücudumuzu yöneten merkez olan beynimizin bulunması bunun en büyük kanıtıdır. Vücudun diğer organlarından gelen bütün veriler burda toplanıp değerlendirilir ve ona göre yönlendirmeler yapılır. Temel duyu organlarımızın çoğu yine baş bölgesindedir. Çevreyle bağlantılı birçok bilgi bu duyu organları ile elde edilir. Bu bilgiler aynı zamanda kişinin iletişiminide belirleyen, etkileyen bilgilerdir. En temel olarak verebileceğimiz örneklerden biri bir yiyecek hakkında temel bilgiye ancak onu tadarak ulaşabiliriz ve beğenip beğenmediğimize satın alıp almayacağımıza ona göre karar veririz.

Başın hareketlerine baktığımız zaman ise birçok anlamı burdan elde edebiliriz. Bu hareketler bir taraftan insanın iç dünyasının yansıması olan anlatım jestlerini diğer taraftanda şematik jestleri oluşturur. İnsanın başı temel olarak iki eksenle bölünebilir. Bunlardan biri başı iki kulak hizasından kesen yatay eksen diğeri ise başın üstünden çene altını kesen dik eksenidir. Yatay eksen benlik çizgisi, dik eksense başkaları çizgisidir. Bu eksenler üzerinde baş dört temel durum alabilir. Eğer baş benlik çizgisi üzerinde yukarı doğru döndürülmüşse, üstünlük gösterilmektedir.

⁷² Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.79.

Burnu havada olmak bu baş duruşunun toplumsal ifadesidir. Eğer baş aynı eksen üzerinde öne eğiliyorsa bu uysallık işaretidir. Baş "başkaları" çizgisi ekseninde birine dönükse anlaşma belirtiyordur. Eğer baş iletişim kurma durumunda bulunduğu kişiden başka yana dönükse bu bir anlaşmazlık işaretidir. Kısaca başın yatay eksen üzerinde hareketleri kişi ya da kişilere dönükse anlamak eğilimi, onların tersinde bir yöne dönükse anlaşılamayacağı duygusu hakimdir.⁷³



Resim 22: Baştaki dikey ve yatay eksenler.⁷⁴

Başın bu hareketlerinin yanında yaygın olarak iki temel şekilde onaylama ya da reddetme amaçlı sallandığında bilinmektedir. Doğuştan sağır, dilsiz ve/veya kör olan kişilerle yapılan araştırmalar, bu kişilerinde onay amacıyla baş sallama hareketini yaptıklarını göstermiştir.⁷⁵

⁷³ A.e., s.98.

⁷⁴ A.e., s.98.

⁷⁵ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.140.

Başın kullanımı konuşma sırasında iletişimi daha etkili kılar.⁷⁶ Örnek vermek gerekirse konuşma sırasında karşıdakinin sözlerinin onaylandığının bir göstergesi olan başın yavaşça yukarı ve aşağı hareketidir. Bu şekilde karşıdakine verilen tepki onu olumlu olarak gösterilmiş olur.

Başın hareketleri ellerle birleştğinde daha fazla jestin ortaya çıkmasını sağlar. Örneğin konuşulanı dinlerken el yumruk yapıp başa bir destek olarak kullanılabilir. Bu jest konuşmacının çok dikkatli olmasada dinlendiğinin bir işaretidir. İçinde bulunulan duruma göre yorgunluk nedeniyle başa destek olmak içinde bu jest kullanılmış olabilir. Bunun tersi işaret parmağı başı dokunarak oluşturulmuş jest ise karşı tarafın konuşmasının dikkatli bir şekilde dinlendiğinin göstergesidir.

2.1.2.2.2. Kollar

Jestlerin kullanımı çoğu zaman bilinçsizce yapılır. Kişi yaptığı jestin farkında bile değildir aslında. Kullandığı jestlerin daha sonra ona gösterilme imkanı olduğunda bunların büyük kısmına anlam yüklemeyecektir. Genellikle jestlerin kullanımı konuşmayı desteklemek, vurguları daha da kuvvetlendirmek için yapılır. Konuşma esnasında, konuşmayla birlikte anlam bulmaktadır bu jestler. Kullanımında buna göre değişkenlik gösterebilmektedir.

Kendimizi korumak için bir engelin arkasına saklanmak küçük yaşlarda öğrendiğimiz bir tepkidir. Çocuk olarak biz, kendimizi tehdit altında bulduğumuz zaman masa, sandalye, mobilya, annemizin eteği dahil birtakım objelerin arkasına saklanırsak. Çocuk büyüdükçe bu saklanma davranışı daha farklı bir hal alır, altı yaşın sonlarına doğru birşeylerin arkasına saklanmak davranışı kabul edilmeyen bir

⁷⁶ Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, s.36.

davranış haline gelir. Artık birşeylerin arkasına saklanmak yerine kollarını göğsünün üzerinde çapraz bir şekilde birbirini sıkıca sararak kenetler.⁷⁷

Duygusal jestlerin çoğu kendine dokunmak şeklinde iken, başakalarına karşı olan hisleri gösteren jestler karşıdaki kişinin vücuduna yöneliktir. Bu nedenle kolların göğüs üzerinden birleştirilmesi kapanma, kolların dengeli bir şekilde karşıdakine uzanması ilgi ve içtenlik olarak yorumlanabilir. Üst kolu bedenine yakın tutan tüm toplumlarda iş alt kol ve ellere yüklenmektedir. Üst kolun bedene bitişik durmasıyla oluşan katı duruş, yaşamı kısıtladığı gibi, iletişimde güçleştirir. Kol pozisyonlarına ilişkin kişisel detaylardanda bahsetmek mümkündür. Sol kolunu kapalı tutanlar, ifadelerinde ve duygu alışverişinde sınırlı bir tavır sergilemektedirler. Sağ kolun kapalı tutulması ise özellikle pazarlıklarda karar verme güçlüğüne işaret etmektedir.⁷⁸

Kol kavuşturma kişiler arasındaki statü farklılıklarını ortaya çıkarmada da etkili olabilmektedir. Yönetici konumundaki kişiler çalışanlarının yanında ellerini arkadan bağlayarak ya da elleri rahatça yana doğru uzatılmış olarak dururlar. Bunun karşısında çalışanlar ise kolları çapraz bir şekilde bağlama ihtiyacı hissedebilir. Yönetici ya da şef konumundaki bu kişiler karşı tarafa üst, amir olduklarını bu duruşlarıyla göstermiş olurlar.

Ellerin belin arka kısmından bağlanmasıyla yapılan hareket aslında kişinin kendine olan güvenini ortaya koymaktadır çünkü bu durumdaki kişi karın, göğüs gibi zayıf bölgelerini açıkta bırakmaktadır. Karşı tarafa adeta bir meydan okuma olarak değerlendirilebilir bu durum. Buna karşılık elin diğer bileğin alt ya da yukarı kısmından tutulması, yaşanan bir gerginliğin ve kendini kontrol etme ihtiyacının bir göstergesidir.⁷⁹

⁷⁷ Pease, **The Definitive book of Body Language**, s.90.

⁷⁸ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.153.

⁷⁹ A.e., s.154.

Kol kavuřturmayla ilgili yapılan arařtırmalar sonucunda birtakım ilginç sonuçlara ulařılmıřtır. Bir öđrenci grubundan bir dizi konferansa katılmaları istenmiř ve her öđrenciye kol ve bacaklarını kavuřturmamaları ve rahat bir řekilde oturmaları sylenmiřtir. Konferansların sonunda her bir öđrencinin konuyu ne kadar hatırladıđı ve bildiđi test edilmiř ve konferansçıya karřı tavrı not edilmiřtir. Aynı sreci yařayan ikinci bir grup öđrenciyede konferans sresi boyunca kollarını sımsıkı kavuřturmaları talimatı verilmiřtir. Sonuřta kollarını kavuřturmuř olarak oturan grup diđer gruba gre %38 daha az đrenme ve hatırlama dzeyi gsterniřlerdir. Ayrıca ikinci grubun konferanslar ve konferansçı konusunda da daha eleřtirel bir yaklařıma sahip oldukaları ortaya çıkmıřtır. Bu testler dinleyicinin kollarını kavuřturup dinlediđinde sadece konferansçıyla ilgili daha olumsuz dřncelere sahip olmakla kalmayıp ayrıca sylenenleride daha az dikkatle dinlediđini gstermektedir. Bu nedenle eđitim merkezlerinde dinleyenlerin kollarını kavuřturmadan oturmalarını sađlayacak kolřaklı sandalyeler kullanılması daha uygundur.⁸⁰

Kol kavuřturmanın farklı řekilleri bulunmaktadır. Sıkı kol kavuřturma, kol kavrama hareketi, normal kol kavuřturma hareketi gibi.⁸¹ Bunların hepsinin birbirinden farklı anlamları vardır. Kiřinin iřinde bulunduđu stat ve duruma gre iřlerinden biri kullanılır.

Kiřinin kol duruřu konuya yaklařımına dair izler tařır. Kolların kavuřturulması diđer hareketlerle birleřtirildiđinde tavrı alma veya karřı duruř olarak deđerlendirilebilir. Ancak nemli olan bu hareketin diđer sinyallerle desteklenmesi gerektiđi ve çođu insanın bu davranıřı rahatlama amacıyla kullanıyor olmasıdır. Kiřinin hareketlerini analiz etmenin en uygun yolu, bunların ne kadar sıklıkla tekrarlandıđını ve diđer hareketlerle nasıl birleřtiđini gzlemlemektir.⁸²

⁸⁰ Altıntař, amur, **Beden Dili**, s.129.

⁸¹ A.e., s.130-132.

⁸² Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.157.

2.1.2.2.3. Eller ve parmaklar

Antropologlar, insanın evrim basamaklarında ellerin çok önemli bir rolü olduğunu belirtmektedirler. Antropologlara göre zamanın artması, büyük ölçüde serbest hale gelen ellerde yatan olağanüstü üretim potansiyeline cevap olarak ortaya çıkmıştır. Antropolog Lorenz Oken 1809 yılında bu konuyla ilgili açıklamasında "İnsan karakterini dik yürümekle kazanmıştır, eller serbest hale gelince işlevi artmış ve beden özgürlüğüne paralel olarak beynide özgür hale gelmiştir" demiştir.⁸³

Eller insanın kendini ifadesinde en duyarlı ve etkili organlardır. İnsanın elinin becerisinin gelişmesi, beynin biyolojik gelişimine paraleldir. İnsan beyninin düşünüp hayal ettiği şeyleri eller gerçekleştirir. Ellerde ve özellikle parmak uçlarında çok yoğun olarak sinir hücreleri bulunmaktadır. Bunlar hissetme gücünü olağanüstü bir şekilde artırmaktadırlar. Bir çocuğun parmağının ucunda santimetre karede 6000 sinir hücresi bulunmaktadır.⁸⁴ Yetişkinlerde ise bu sayı 3000-4000 civarındadır. Bu olağanüstü deri algısı ile başparmak ve işaret parmağı arasında saç teli, toz parçası ya da güç değişikliği milimetrelerce bölünse hissedilebiliyor. Parmakla el yüzeyi özenli bir şekilde aynı yüzeyi paylaşırlar, öyleki bakmadan dokunulduğunda peluş ile fırça yüzeyini, hatta kadife ipekten, naylon doğal dokudan ayırt edilebilir.⁸⁵ El işaretleri günümüzde yine ifadeyi tamamlayıcı ve anlamı pekiştirici bir etkiye sahiptirler. İnsan bir şeyi almak veya vermek, birşeyi tutmak veya yakalamak istediği zaman elleri bedeninden uzaklaşır. Böyle bir hareket sırasında, kişinin bedeni, ellerin ve kolların koruyuculuğunun sağladığı güvene ihtiyaç duyar. Aksi takdirde el ve kolların bedeni örtme imkanından yararlanmak için, kollar bedenden fazla uzaklaştırılmaz.⁸⁶

⁸³ Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, s.55.

⁸⁴ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.100.

⁸⁵ Molcho, **Beden Dili**, s.164.

⁸⁶ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.100.



Resim 23: Ellerin açılması.⁸⁷

Üst kolu bedenine yakın tutan toplumlarda iş alt kol ve ele yüklenir bu da yeterli değildir. Üst koldan kaynaklanan bu katı duruş, yaşamı kısıtlar ve çevre ile alışverişi güçleştirir. Burada kolun duruş şekline göre birtakım detaylardanda söz edilebilir. Sol kolunu kapalı tutanlar ifadelerinde ve duygu alıverişinde oldukça tutumludur. Kilitlenmiş sağ kol genelde kesin konuları içeren pazarlıklarda karar verme güçlüğüne işaret eder. Pasif ya da yapışık gibi bedenin yanında asılı duran kollar ve eller bu nedenle kişinin hiçbir şekilde pazarlığa girmek istemediğini ve konuşmaya katılmayacağını işaret eder. Ancak ellerin açılması ile tekrar aktiflik kazanılır.⁸⁸

El hareketleri konuşma sırasında yapılan konuşmanın pekiştiricisi durumundadır. Konuşmanın duygusal şiddetini el hareketlerinden çıkarmak olasıdır. El hareketleri konuşmaya ritim ve vurgu katarak düşüncenin duygusal tonunu ortaya koyar. Ellerin konuşma sırasındaki temel görevi konuşmanın önemli olan noktalarını vurgulamaktır.⁸⁹ Çok sık olarak kullanılan ve şiddetli bir şekilde hareket eden el kol hareketi konuşmanın harareti konusunda, etkinliği konusunda bilgi vermektedir. Bu durum aynı zamanda kişinin yaptığı konuşmadaki motivasyonunu ortaya çıkarmaktadır. Bu şekilde karşı taraf üzerindeki ikna gücünde artacaktır şüphesizki.

⁸⁷ A.e., s.101.

⁸⁸ Molcho, **Beden Dili**, s.170.

⁸⁹ A.e., s.101.

Eller konumlarına baęlı olarak ok farklı anlamlar tařımaktadırlar. Ellerin bař bölgesine gtrlmesi ya da aılması farklı anlamlara gelen jestleri ortaya ıkarmaktadır. Bu anlamlar kiřinin iinde bulunduęu ruh halini, duygularını yansıtan anlamlardır. rneęin bařparmaęın ve iřaret parmaęının aık bir řekilde eneye dayanması onla ilgili olarak bir konuda dřnme halinde olunduęunun ya da bu hareket bir konuřma esnasında gerekleřiorsa karřıdaki kiřinin dikkatle dinlendięini gstermektedir.

Elin, bileęi vcudun arka kısmında tutması stnlk ve konuya hakimiyet anlamı tařımaktadır. Bu pozunu sınavlardaki gzetmenler, sekreterine odada dolařark sipariř mektubu yazdıran bir patron, radikal bir karar almak iin odasında dolařan bir lider sıklıkla yapar. Ellerin vcuduna gre aısında anlamlarla ykldr. Ařaęıya indirgenmiř hali pasiflik anlamına gelirken, yukarıya kaldırılmıř hali aktiftir. Gol atan futbolcular ellerini havaya kaldırıp, parmaklarını yumruk yaparak taraftarlarına doęru kořarlar. Burada yumruk olmuř saę el en etkin pozisyonudur.⁹⁰

Elle ilgili jestleri kullanmak dinleyenin dikkatini artırır, iletiřimin etkisini ykseltir, kiřinin duyduklarından daha oęunun akılda tutulmasını saęlar. İngilterede Manchester niversitesi'nden Geoffrey Battie ve Nina McLoughlin'in ynettięi bir alıřmada gnll dinleyicilere izgi film karakterleri Roger Rabbit, Tweetie Pie ve Kedi Sylvester'ın hikayeleri dinletilir. Bazı dinleyecilere hikaye anlatılırken konuřmacı elini hızlıca yukarı kalkması ve ařaęı inmesi, hızlıca kořmanın gsterilmesi gibi el kol jestlerini de kullanır. 10 dakika sonra dinleyiciler teste tabi tutulur. Jestleri grenler 3 kat daha fazla hikayelerdeki detayları hatırlamaktadırlar. El kol jestlerini kullanmak hatırlama yeteneęini artırmaktadır.⁹¹

Ellerin arkadan ve nden baęlanması anlamsal olarak byk bir farklılık barındırmaktadır. Elleri nden baęlamak genellikle el-pene durmak aęrıřını

⁹⁰ Kařıkı, **Doęrucu Beden Dili**, s.62-63.

⁹¹ Pease, **The Definitive book of Body Language**, s.128.

yaptırır. İki kişiden biri ellerini önden bağlıyorsa diğeri ona göre daha üst düzey bir kişidir intibası oluşmaktadır ve bu durum ona karşı saygı anlamı taşımaktadır.

Elin avuç içinin baktığı yön kişinin fikirleri hakkında izlenim vermektedir. Eğer avuç içi yukarı bakıyorsa konuşmacı son derece yumuşak bir şekilde dinleyiciden kendi fikrine katılmasını istiyor demektir. Bu durumla paralel bir şekilde bir tartışma esnasında düşüncelerini ellerini açarak ifade eden bir kişi kendi görüşlerine karşı olan fikirlere de açık ve uzlaşmaya hazır bir tutum sergiler. Ters durumda yani avuç içinin aşağı bakması durumunda ise artmış olan gerginliği dindirmek, sakinleştirmek gibi soğukkanlı bir yaklaşımın işaretidir.⁹²

Elin kullanıldığı jestlerde parmakların büyük bir payı vardır. Bazı jestler doğrudan parmaklara ve onların hareketlerine bağlıdır. El, kol jestlerine göre daha minimal bir grupta yer almaktadır parmak jestleri. En çok kullanılan ve hemen hemen birçok kültürde aynı anlama gelen parmaklarla ilgili jestlerden birtanesi karşımızdakiyle konuşurken ya da kendi başımıza bir konuda düşünürken yaptığımız hesaplama ve saymayla ilgili jesttir. Bu jestte genellikle serçe parmağından başlayan sayma işlemi diğer parmaklara doğru devam eder.



Resim 24: Parmaklarla sayma.⁹³

⁹² Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.102.

⁹³ Sleeping Beauty, Disney, 1959.

Konuşma sırasında yoğun olarak kullanılan parmaklardan biride işaret parmağıdır. İşaret parmağı birçok durumda genellikle de birşeyi göstermek için kullanılır. Özellikle küçük çocuklarda bu durumu gözlemek olasıdır.

Sıkılmış bir elin işaret parmağının havaya kalkması konuşmaya otoriter bir hava verir. Çok yaşlı ve güçsüz bir insan bile parmağını kaldırarak konuşması ve savunduğu görüş konusundaki ısrarını gösterir. Birçok defa insanlar karşısındaki kişiyi suçlarken bu jesti kullanırlar ancak bu defa parmaklar suçlanan kişiyi gösterir. Bu jest özellikle anne-baba, öğretmen, polis, hakim gibi yönetici olan insanlar tarafından sıkça kullanılır.⁹⁴

Parmakların içinde baskın olan bir diğeri ise başparmaktır. Başparmak elin tutma eylemini sağlayan parmadır aynı zamanda. Başparmağın yoğun olarak kullanıldığı jestlerden birtanesi Roma İmparatorluğu dönemine dayanmaktadır. Roma imparatorluğunda, imparator bir gladyatörün ölümünü istediğinde başparmağını aşağıya yönlendirirken onun hayatını bağışladığında ise yukarı yönlendirmiştir. Pilotların günümüzde kullandıklarına göre ise kalkmadan önce başparmağın yukarı kaldırılması herşey yolunda, kalkışa hazırım anlamına gelmektedir.⁹⁵

Başparmağın baskın olduğu bir başka jestde başparmağın yukarıda olduğu ve hafifçe gidilecek yöne doğru eğilmiş olduğu otostop jestidir. El de başparmakla aynı doğrultuda gidilecek yöne doğru sallanır. Bu jest de kültürlerarası bir jesttir ve birçok kültürde aynı anlama gelmektedir.

Serçe parmağı ya da küçük parmak aristokrat çevre tarafından çokça önemsenmiştir. Bu parmak hep diğerlerinden birazcık önde taşınmak zorunda

⁹⁴ A.e., s.104.

⁹⁵ Molcho, **Beden Dili**, s.198-199.

olmuştur. Şarap içerken ya da kahve içerken serçe parmağın diğerlerine göre daha açık olması bir sosyal statü sembolü olarak kabul edilmektedir.⁹⁶

"Birisi çağrılırken eller ve parmaklardan yararlanır. Çağırma şekilleri kültürlerarası farklılıklar gösteren beden dili hareketlerinden biridir. Türkiyede birçok yerde farklı bir şekilde çağırma işaretleri bulunmaktadır."⁹⁷

2.1.2.2.4. Bacaklar ve ayaklar

Ayaklar, vücudumuzu taşıyan birer tekerlek işlevi görürler adeta. Ayaklarda farkına varılmaksızın birçok mesaj verilir. Bacakların oturuş pozisyonundaki halide, yere basarken aldığı pozisyonda aslında mesajlarla yüklüdür.⁹⁸

Ayaklar özellikle diyalog anında kişinin gerçek düşüncelerini ortaya çıkaran organlardır. Bunun nedeni ise vücudu kontrol eden baş bölgesinden en uzakta olmaları ve dolayısıyla kontrollerinin diğer organlara nazaran daha kısıtlı olmasıdır. Bu nedenle beynin düşündükleriyle ilgili doğrudan sinyallerin alındığı organdır ayaklar. Bir konuşma anında konuşmacının ayaklarının gösterdiği yön onun konuşmanın gidişatıyla ilgili düşüncelerini ortaya koymaktadır. Dinleyen kişinin ayakları karşısındaki konuşmacıyı gösteriyorsa kişinin konuyla ilgili olduğu, karşısındaki kişiyi dinlediği sonucu çıkarılabilir bundan. Fakat kişinin ayakları kapıyı gösteriyorsa gitmeyi düşündüğü ve konuşmanın bir an önce bitmesini beklediği söylenebilir. Konuşmacı dışında başka bir yönü gösteren ayaklar kişinin konuşmayla çok ilgili olmadığını bir işarettir.

Ayakların konumu kadın ve erkekler için farklı anlamlara gelebilmektedirler. Açık ayakların konumu erkeklerde rahatlığı, kendine güveni temsil ederken,

⁹⁶ A.e., s.207.

⁹⁷ Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, s.73.

⁹⁸ A.e., s.80.

bayanlarda bu hareket cinselliği çağrıştırmaktadır. Sharon Stone'un Temel İçgüdü filminin sorgulama sahnesindeki oturuşu buna örnek olarak gösterilebilir.⁹⁹

Ayakların ve bacakların oturma sırasındaki duruşlarında çeşitli mesajlar içermektedirler. Oturma esnasında ayakların öne uzatılması rahatlık ve gevşemeyi, sandalye altına alındığında ise tedirginliği ve özellikle kollarla birlikte yapıldığında iletişime kapalı olma eğilimini doğurur.¹⁰⁰ Örneğin bacaklar dizkapağından kırılarak geri çekilir ve ayaklar sandalyenin altında tutulursa, bu kişinin bulunduğu ortamdan çok hoşnut olmadığını, söylenmesi gereken bazı şeyleri henüz söylemediğini ya da söylemek istemediğini gösterir. Böyle oturan kişinin iç gerginliği yüksektir ve kendini güvende hissetmediği için, bedeni mümkün olduğu kadar toplamakta ve geri çekmektedir.¹⁰¹

Kişilerin kullandığı jestler her zaman için tahminde bulunulan nedenden kaynaklanmayabilir ya da çağrıştırılan anlama gelemeyebilir. Bunun nedeni sadece harekete ya da alınan poza göre değerlendirilemez. Tüm bu davranışların dışında bireyin içinde bulunduğu kişilik yapısı, kültürel yapı, cinsiyeti, ruh hali gibi birçok farklı etmenlerinde olduğu göz önüne alınmalıdır. Davranışın ya da beden duruşunun nedeni bu etmenlerden birine ya da birkaçına bağlı olabilir.

Ayakların aldığı pozisyonlara başka örnekte ayak bileklerinin kilitlenmesidir. Kol kavuşturmada olduğu gibi benzer bir anlam içinde yorumlanabilir, dolayısıyla savunmaya geçme davranışı olarak adlandırılabilir. Kollarla birlikte yapıldığında öncelikle bu duruşun çözülmesi gerekecektir. Ardından konuya devam edilmesi sonuca ulaşmak açısından önemlidir.¹⁰²

⁹⁹ A.e., s.83.

¹⁰⁰ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.160.

¹⁰¹ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.144.

¹⁰² Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.160.

Kişiler yalan söyleme durumunda ayaklarını genellikle karşısındakinden gizlemek isterler bu nedenle örneğin üstü şeffaf ya da cam olan masalar altını göstermeyen masalara oranla kişileri daha fazla strese sokar ayakların tamamı gözüktüğü için ve onlar kontrol edilemedikleri için kişi kendisini rahat hissetmez.¹⁰³

Bacaklarla ilgili en sık yapılan hareketlerden biri bacak bacak üstüne atma hareketidir. Bu hareket kol kavuşturmada olduğu gibi savunmaya yönelik bir hareket olarak değerlendirilebilir. Bunun dışında bu hareketi cinsiyet bağlamında ele alacak olursak erkeklerden çok bayanların yaptığı görülür bu da genital bölgenin korunması amacını gütmektedir.

Bacak bacak üstüne atmak günümüz Türkiye'sinde özellikle bazı yörelerde büyüklere saygısızlık olarak görülsede Batı kültüründe oldukça yaygın olan bir davranıştır. Bacakların üst üste atılmasında klasik tarz -genelde bayanların tarzı olarak kullanılır- ve 4 rakamını andıran sol ayağın üzerine gelen sağ ayağın yere paralel olarak uzandığı tarz olmak üzere iki şekildedir.¹⁰⁴

2.1.2.2.5. Gövde ve duruş

Bedenin duruşu kişinin içinde bulunduğu birçok duygu ve düşüncüyü ortaya çıkarmaktadır. Omuzların dik başın ileride bulunduğu bir duruş şekli kişinin kendine güveninin yüksek olduğu, içinde bulunduğu durumla ilgili olarak kararlı bir duruş sergilediği, yaşam enerjisinin yüksek olduğu şeklinde yorumlanabilir. Bunun tersine omuzları düşmüş ve başı önde bir duruş şekli ise yaşam enerjisinin düşük olduğunu başı öndeki duruma oranla daha ürkek bir duygu durumunda bulunduğunu göstermektedir kişinin.

¹⁰³ Pease, **The Definitive book of Body Language**, s.211.

¹⁰⁴ Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, s.82.

Göğsün odak noktası, beden dilinin ifade merkezi olarak kabul edilmektedir. Göğsün önde, çene ve başın kalkık olduğu durumda merkez saldırgan bir izlenim vermektedir. Omuzlar düşük ve kapalı hale gelince merkez uysal hale gelir.¹⁰⁵ Gövdenin göğüs hizasında kalan ve merkez olarak kabul edilen nokta en güvenli ve en önemli vücut göstergesidir. Bu gösterge aynı zamanda kişinin kendisi ve çevresi hakkında ne düşündüğünü ortaya koyan kilit konumundadır. Duruş, beden dilinin temel parçalarından birisidir. Gerek yüz yüze olunan durumlarda ve gerekse uzaktan izlendiğinde vücudun duruş şekline ve özelliklerine göre saldırgan, kaygılı, kendini beğenmiş, düşünceli, heyecanlı, sakin bir görüntü tanımlaması yapılabilmektedir.¹⁰⁶

Duruş aynı zamanda insanın karşısındakiyle konuşurken ona verdiği tepkileride gösterir. Eğer karşısındaki kişiyle aynı düşüncedeysen kişi onun söylediklerinin başıyla onaylarken¹⁰⁷ vücut olarak da ona yakın durmaya çalışır. Eğer düşünceler farklı ise aradaki mesafede düşüncelerin aynı ya da benzer olduğu duruma göre biraz daha açılmıştır. Kişi onaylamadığı düşünceleri söyleyen partnerine doğrudan bakmayabilir ya da o anda başka birşeyle ilgileniyormuş gibi yapabilir.

Tiyatro ve sinema oyunculuğunda da vücudun duruşunun önemi büyüktür. Sanatçının canlandırdığı karakterin fiziki olarak hareketlerini yapması karakteri tam olarak ifade etmeye yetmeyebilir. Karakterin içinde bulunduğu duygusal durumu da hissetmeli ve onları tepkilerinde, rolünde ortaya koymaya çalışmalıdır. Bu konuda Rus tiyatro oyuncusu ve yönetmeni Konstantin Stanislavski'nin çalışmaları bulunmaktadır. Stanislavski Psiko-realist oyunculuk kavramını ortaya atan ilk kişidir.

Fiziksel eylem aslında seyircinin de tanık olduğu oyuncunun sahnedeki hareketleridir. Ancak bu eylemler sadece basit hareketler değildirler, psikolojik ve

¹⁰⁵ Çam, **Beden dili: İletişimin görünmeyen yüzü**, s.27.

¹⁰⁶ Tayfun, **Etkili İletişim ve Beden dili**, s.158.

¹⁰⁷ A.e., s.159.

sosyolojik durumlara ve bulunulan mekana dayalı olarak gerçekleştirilen, her zaman arzu ya da dileklerle bağlantılı olan seçili eylemlerdir.¹⁰⁸

Stanislavski içsel deneyimlerin ve onların fiziksel ifadelerinin ayrılmaz bir bütün olduğunu keşfetti. "İlk gerçek şudur: İnsan ruhunun öğeleri ve bir insan vücudunun parçaları bölünemez" diyordu. Stanislavskinin tezi şuydu: İnsanın psikolojik yaşamı -ruh hali, arzular, hisler, niyetler, ihtiraslar- basit fiziksel eylemler aracılığıyla ifade edilir. Stanislavskinin bu tezi Ivan Pavlov ve I.M. Seçenov gibi bilim insanları tarafından da onaylanmıştır. Dışsal fiziksel ifade olmadan içsel deneyim olmaz. İçsel deneyimlerimizi ise diğer insanlara vücutlarımız aktarır. Bir bireyin içsel yaşamının en derin süreçleri fiziksel eylemler aracılığıyla görünür hale gelmektedir. Bir omuz silkme, omurganın bir hareketi ya da mutlak bir hareketsizlik belli zihinsel süreçleri belirtir. Seçenov, vücutlarımızın ne düşündüğümüzü, ne yaşadığımızı biz daha onun farkına varmadan ifade ettiğini söylüyordu. Bir deneyimi onun fiziksel ifadesinden ayırmak imkansızdır.¹⁰⁹

Stanislavskinin ortaya koyduğu fiziksel eylemler yönetimi, temelini gerçek yaşamdan almaktaydı. O bu sistemi tiyatro oyuncularının oyunları sırasında bedenlerini nasıl kullanacaklarını, rollerini nasıl oynayacaklarını anlamaları için, oyuncu yetiştirmek için geliştirmişti.

Stanislavski, bir oyuncunun sahne üzerinde sadece fiziksel hareketleri icra ettiğinde psiko-fiziksel birliği bozduğunu, icrasının mekanik ve cansız olduğunu farketti. Eğer oyuncu duygu ve düşüncelerini fiziksel bir şekilde ifade etmezse bu durumda da eşit derecede cansız olur. Sahip bulunduğu duygu ve düşünceleri anlamadan bir karakteri ya bir insanı anlamak imkansızdır. Oyuncu karakterle ilgili yarattığı izlenimden birşeyler eksiltmek şöyle dursun, ona birşeyler katabilecek bir rahatlık içinde hareket etmelidir. Yalnızca vücutla bir karakter yaratmak

¹⁰⁸ Selda Ergün, "Oyuncu Yetiştirmede Stanislavski Ve Grotowski'nin Fiziksel Eylemler Yöntemi," Süleyman demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli dergisi ART-E.

¹⁰⁹ Moore, Stanislavski sistemi: Oyunculuk eğitimi için bir el kitabı, s.45-46.

olanaksızdır.¹¹⁰ Yaşayan bir birey inşa ederken düşünceler ve coşkular da gereklidir. Vücut izleyiciye görsel iletim vasıtasıyla büyük miktarda bilgi sunmaktadır.¹¹¹

İzleyici sahnedeki karakterin duruşundan içinde bulunduğu duygu durumunu anlayabilmeli, yaşadığı durumla ilgili kendini özdeşleştirebilmeliydi. Eğer oyuncu yaşadığı psikolojik durumun içine kendini adapte edebilirse izleyicide bunu fiziksel hareketleriyle aktarmakta zorlanmayacaktır.

Stanislavski fiziksel eylemler yönetimi konusundaki hareket noktasını oyuncuyu başarılı bir şekilde "bilinçten yola çıkarak bilinçaltına" götüren bir süreçte buldu. Sahne üzerinde doğal davranışı sağlayan nihai tekniğini, yani "fiziksel eylemler yöntemi"ni geliştirdi. Oyuncu, sahne üzerine çıkmadan bir coşkuyu zorlamak yerine, psiko-fiziksel eylemin psikolojik tarafını harekete geçiren ve böylelikle psiko-fiziksel birlikteliği yakalayan yalın, somut bir fiziksel eylem icra eder.¹¹²

Bedenin duruşu verdiği mesajlar itibariyle gerçek yaşamda olduğu gibi tiyatro ve sinema oyunculuğu içinde önemli bir rol oynamaktadır. Kimi zaman gerçek yaşamın bir taklidi olan tiyatro oyunları ya da sinema filmlerinde oyuncu rolü için sadece bedenini değil ruhunu da oynayacağı karakterle özdeşleştirmelidir. Ancak bu yolla bedeni aracılığıyla vereceği mesajların daha doğru ve etkili bir şekilde anlaşılmasını sağlayabilir. Oyuncu uzun süreli denemeler ve çalışmalar sayesinde rolünün gerektirdiği doğal hareketleri yakalamayı başarır. Vücudun kişinin içinde bulunduğu acıyı, sevinci ya da kızgınlığı yansıtması rolün gerçek anlamıyla yerine getirildiğine ilişkin bir göstergedir.

¹¹⁰ Konstantin Stanislavski, **Bir karakter yaratmak**, Çev. Suat Taşer, İstanbul, Agora kitaplığı, 2011, s.34.

¹¹¹ Moore, **Stanislavski sistemi: Oyunculuk eğitimi için bir el kitabı**, s.46.

¹¹² A.e., s.47.

2.1.2.3. Esas jest ve mimikler

Konuşurken elle söylenen cümleleri pekiştirir doğrultuda yapılan jestler bu gruba giren jestlerdir. Karşıdakinin söylediğini onay anlamında başla yapılan hareket bu gruba girer.

Kısaca bu jest ve mimiker yüz, el, baş, kol, ayak ve beden bir konuya açıklık kazandırmak için yaptığı hareketlerdir. Baş ile selam vermek veya el sallamak gibi hareketler esas jestler grubunda yer alır. Esas jestler başlangıçtan bitişlerine kadar iletişimin bir parçasıdır. Bu jestler kendi içlerinde çeşitli gruplara ayrılırlar; Anlatım jestleri, sosyal jestler ve mimik jestler olmak üzere.¹¹³

2.1.2.3.1. Anlatım jestleri

Bu jest ve mimikler bütün insanlarda ortak olan jest ve mimiklerdir. Bu yönüyle bakıldığında bu grup için Evrenseldirler diyebiliriz. Fakat kültürün etkisiyle değişimede uğramıştırlar aynı zamanda. Örneğin ağlamanın ya da gülmenin kullanıldığı durumlar kültürden kültüre değişiklik gösterebilmektedirler.

Anlatım jest ve mimikleri özellikle yüz ifadelerinde ortaya çıkan, biyolojik ve psikolojik temelde olan duyguları dile getiren hareketlerdir. Mutluluk, korku, öfke, şaşkınlık, üzüntü ve tiksinti duyguları ile ilgilidirler.¹¹⁴

Anlatım jestleri özellikle yüz ifadelerinde ortaya çıkar ve insanın varlığını korumaya dönük eylemlerden kaynaklanırlar. Örneğin ani ve atak hareketler karşısında gözlerimizin kapanması belirsizlik ve tehditlerle dolu bir dünyadan gelebilecek bir saldırıya karşı gözleri koruma amacına yöneliktir. Diğer bir mimik ise gülme; insanın hoşnut olduğu durumlar karşısında beliren, iç dengesinin yaşamı

¹¹³ Çiftpınar, **Beden Dili**, s.79.

¹¹⁴ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.80.

sürdürmeye uygun bir uyum içersinde bulunduğunu ortaya koyan ve karşısında bulunanları bu mutluluğa ortak olmaya davet eden bir mimiktir.¹¹⁵

2.1.2.3.2. Sosyal jestler ve mimikler

Sosyal Jest ve mimiker insanların bazı durumlarda gerçek duygularını ortaya koymayıp aslında olmadığı, bulunmadığı bir ruh halini yansımasıdır. Örneğin bir topluluk önünde konuşan bir kişinin üzgün olsada bu duygularını konuşmasına yansıtmaması ya da tam tersine bir cenazede bulunan bir kimsenin çok üzgün olmasada ağlaması.

Sosyal jest ve mimikler sosyal özelliklere bağlı olarak gerçekleştirilirler. Bireyin toplumsal konumu ve rolü gereği olarak yaptığı ve yapmak zorunda olduğu hareketlerdir. Yorgunluğa karşın misafire güleryüz takınmak, selamlaşmak, işyerinde üstü girince toparlanmak, ayağa kalkmak gibi mimik ve jestler bu grupta yer alırlar.¹¹⁶

2.1.2.3.3. Mimik jestler

Bu jestler taklit ve tanımlama jestleridir. Bir objeyi veya bir hareketi mümkün olduğu kadar kusursuz olarak taklit etmek amacıyla yapılan jestlerdir. Bunlar, tiyatroya özgü jestler, taklit jestler, şematik jestler, teknik ve kod jestlerdir.¹¹⁷

2.1.2.4. İkincil jest ve mimikler

İkincil jest ve mimikler Esas jest ve mimiklerden oldukça farklıdırlar. Onlar gibi duygu ve düşünceleri desteklemek için kullanılmazlar ama kişinin duygu ve

¹¹⁵ Çiftpınar, **Beden Dili**, s.80.

¹¹⁶ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.80.

¹¹⁷ Çiftpınar, **Beden Dili**, s.81.

düşüncelerini yansıtırlar aynı zamanda. İkincil jest ve mimiklerin olması için kişinin iletişim halinde bulunmasına gerek yoktur, onlar kadar toplumsal değildirler. Esas jest ve mimiklere göre daha doğal bir şekilde ortaya çıkar, kullanılırlar. İkincil jest ve mimiklere örnek olarak, hapşırma, esnemek gibi aslında kontrolü doğrudan kişiye bağlı olmayan hareketler verilebileceği gibi kontrolü kısmende olsa kişiye bağlı olan kaşınma, sürekli aynı duruşu sergilemenin verdiği rahatsızlıktan doğan elleri, kolları ya da ayakları yer değiştirme, oturma şeklini değiştirme gibi hareketlerde verilebilir.

İletişimle ilgili olmasada ikincil jest ve mimikler kişi hakkında bilgi verici olabilirler, bu tür hareketlerin amaçlı olarak kullanılması, gösterilmesi onların esas jestlere dönüşmelerine yol açar.¹¹⁸

İrfan Erdoğan "İletişimi anlamak" isimli kitabında bu jestleri Ortak kodları olmayan sözsüz iletişim ismiyle kategorileştirmiştir. Bunların ilişkideki bağlama ve kişiye sıkı sıkıya bağlı olarak öznel bir şekilde değiştiğini vurgulamaktadır. Bunların dil karakterini taşımadığını, amaçlı ve bilinçli olarak kodlanmadıklarını, belirsiz ve muğlak olduklarını, keyfi ve soyut olduklarını belirtmektedir.¹¹⁹

Kişinin ruh halini yansıtan jest ve mimikler dışarıya belirgin bir şekilde sinyaller göndermektedirler. Burada önemli olan nokta kişinin dışarıya vurduğu duygularla ilgili belirtilerin gerçekten karşı tarafa iletmek istediklerimiz olup olmadığıdır. İkincil jestleri kişi bilinçli olarak aktarıyor olsada olmasada bu jestler aslında kişiyle ilgili duyguların bir aktarımıdır.¹²⁰

Jestlerin genel anlamda işlevi konuşma diline destek olmak onu daha anlamlı kılmaktır. Hem esas hemde ikincil jest ve mimikler bu amaç doğrultusunda hareket ederler aslında her ne kadar ikincil jest ve mimiklerin katkısı bu anlamda daha az olsada. Jest ve mimiklerle ifade edilen duygular sözlerle birlikte bir temele oturtulur, anlamlı hale gelir.

¹¹⁸ Altıntaş, Çamur, **Beden Dili**, s.81.

¹¹⁹ Erdoğan, **İletişimi Anlamak**, s.204.

¹²⁰ Çiftçinar, **Beden Dili**, s.79.

2.2. Canlandırma sanatında beden dili ve oyunculuk

2.2.1. Beden dili

Gerçek filmlerde olduğu gibi canlandırma filmlerde de beden dili karakterin duygularının, düşüncelerinin izleyiciye aktarılmasında çok önemli bir yer tutmaktadır. Canlandırma sırasında oluşturulan pozların izleyicinin algısı da dikkate alınarak oluşturulması, karakterlerin oyunculuklarının izleyicinin canlandırma içindeki mesajları kolaylıkla algılayacak şekilde düzenlenmesi gerekmektedir.

Fakat bununla birlikte her karakterin tek ve kendine has bir dünyası olduğu düşünüldüğünde bütün karakterler için oyunculuk anlamında bir rehber oluşturmak zordur. Çünkü çok fazla farklı beden hareketi ve yüz ifadesi bulunmaktadır. Birçok jest için genelleme yapmak her karakterin kendi özgün yapısı dikkate alındığında yetersiz kalmaktadır. Örneğin üşütüp hasta olan bir karakter canlandırılacaktır. Her karakterin hapşırması farklı şekillerde olabilir. Kadınlar hapşırırken burunlarını tutarak çok daha sessiz bir şekilde hapşırabilmektedir erkeklerin bazılarında ise durum farklıdır, çok şiddetle hapşırabilirler. Bunun sonucunda şu söylenebilir canlandırma esas alındığında ne hapşırma için ne de örneğin burun çekilirken genel bir yöntem, yol yoktur.¹²¹ *Demir Dev (The Iron Giant)* ve *İnanılmaz Aile'nin (The Incredibles)* yönetmeni Brad Bird'ün dediği gibi, "Tam yoğun canlandırmayla ilgili sorunlarımdan biri, insanların defalarca iyi hareket etmeleridir fakat bunlar özel bir hareket değildir. Yaşlı insanlar aynı genç insanlar gibi hareket ederler, kadınlar da aynı erkekler gibi hareket eder, şişman insanlar da aynı zayıf insanlar gibi hareket ederler... ama insanlar aynı şekilde hareket etmez. Herkes farklı bir biçimde hareket eder..." Brad Bird'ün araştırdığı şey, geleneksel olarak sadece iyi canlandırılmış olmayan karaktere özgü hareket çalışmasıdır. Bird, *İnanılmaz Aile'de (The Incredibles)* her karakterin tasarımıyla olduğu kadar hareketiyle de tanınabildiğinden emin olmak için çabalamıştır. Onun amacı, takımı içerisinde karakterin kim olduğu

¹²¹ Ed Hooks, **Acting for Animators: A complete guide to performance animation**, USA, Heinemann, 2003, s.59.

ve nasıl hareket ettiğine dair bir mutabakat yaratmaktı, böylelikle karakterlerin hepsi aynı vücut yapılarına sahip olsalar bile, hareketleri yüzünden ayırt edilebilirlerdi. Onun yöntemine çok benzeyen bir başka amaç ise Disney animatörlerinin *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'de (Snow White)* cücelerle çalışmak zorunda kalmasıydı, bunu yöntemi ise beden diline önem vermekten ve onun üzerine çalışmaktan emin olmaktan geçiyordu.¹²²

Canlandırma sanatçılarının sözsüz iletişim dilini anlamak adına iyi bir gözlemci olmaları gerekir. İnsanların hareketlerini, hangi durum karşısında nasıl tepki verdiklerini iyi analiz etmeleri gerekir. Gerçek hayatta olduğu gibi canlandırma filmlerde de karakterin pozları verdiği mesajın algılanmasındaki en büyük etkenlerden biridir. Eğer ki karakter yanlış algılamalara açık hareketler barındırırsa ya da izleyicinin beklentisine cevap veremezse anlaşılama sonucu ortaya çıkar. Canlandırma karakterleri izleyiciye doğru mesajları verebildiği sürece izleyicinin gözünde gerçek anlamıyla bir empati yaratabilirler. Aksi durumda ise bir karakter olmaktan uzak kalırlar.

Diğer insanlarla yüz-yüze iletişim kurduğumuzda, asla sadece sözel dili kullanmayız ve konuşmadığımız zaman bile iletişim kurarız. İletişimin sözsüz bileşenlerinden ne kadar anlam çıkaracağımız konusunda gerçek bir anlaşma yoktur. Bu oran, bazı insanlar için %90 kadar yüksekken, diğerleri içinse %50 kadar düşüktür ama nasıl iletişim kurduğumuzun çok önemli bölümü hakkında bir anlaşmazlık da yoktur. Başkalarıyla ilk defa karşılaştığımızda, bizim onlar hakkında ya da onların bizim hakkımızda bir fikir oluşturmadan önce, ağızlarını açmaları için beklemek zorunda değiliz. Onları tanıdıkça ilk izlenimimiz değişebilir fakat onları tanıma şekli, sadece ne dediklerine değil aynı zamanda sürekli açık açık söyledikleri bütün sözsüz sinyallere de bağlıdır. Sözsüz sinyallere son vermek mümkün değildir. İnsanlar neler olduğunu anlamalarına rağmen, bir dereceye kadar bu sinyallerin

¹²² Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.107.

sahtesini yapabilirler. Aktörler, dolayısıyla canlandırma sanatçıları, güçlü bir performans yaratmak için bu bilgiyi kullanabilirler.¹²³

İnsanlar günlük hayat içinde diğer insanların beden dillerinden ve yüz ifadelerinden onların ne düşündüğünü ve ne hissettiklerini anlamaya çalışırlar. Bu gözlemi günlük hayatı içinde hemen hemen hergün yapar insan ve bunda da gerçekten iyidir. Bu gözlemleri anlamayla ilgili bilgilerin çoğunda insanın bilinçaltından gelir. Herkes nerede sürekli gülümseyen ve sempatik gözükmeye çalışan birisiyle tanışsa birşeylerin çokta yolunda gitmediğinin farkındadır. Kapı kapı dolaşıp siz istemediğiniz halde sizin güveninizi kazanmaya çalışarak bişeyler satmaya çalışan satıcılar tam da bu katagoriye girmektedirler. İş görüşmeleride bu anlamda örnek olarak verilebilirler. Herzaman kişinin umduğu sorular ya da onun beklentisine uygun konular gelmeyebilir karşısına fakat bu durumda bile görüşmeci gülümsemeye devam edebilir.¹²⁴

Eğer söz konusu beden diliyse, tek beden asla herkese uymaz; bazı bedensel koşullardan kaynaklanan bir takım hareketlerin olduğu söylenebilir fakat başka bir kişi tarafından gönderilen sinyallerin yorumlanması söz konusuysa, ortam, içerik, her şeydir. Pek çoğumuz bunun maliyetini öğrendiğimizde, beden dilinin sahtesi yapılabilir ve bize bir şeyler satan insanlar bunu her zaman yapmaya çalışırlar. Bu, satıcıların ille de bizi kandırmaya çalıştığı anlamına gelmez ama yalın gerçek şudur ki, satıcılar sattığı şeyin itibarının değerinin altında olduğunu hissetmesine ve sattığı şey hakkında kendi endişeleri olmasına rağmen, dürüstlüğün ve güvenilirliğin güvencesini vermeye çalışmak zorundadırlar. Ayrıca, kandırmak için fırsat kollayan satıcılar da vardır ve onların gerçekten bir tutarlılık görüntüsü yansıtmaları gerekmektedir. İşte o satıcılar kendilerini nasıl göstermeleri gerektiğini çalışmış ve yüzünüze karşı yalan söylerken nereye bakmaları gerektiğini bilen kişilerdir.¹²⁵

¹²³ A.e., s.105.

¹²⁴ Roberts, **Character Animation**, s.185.

¹²⁵ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.109.

Bu durumda beden diliyle ilgili gözlemlerde ve deęerlendirmelerde bulunurken içinde bulunulan kořullarıda göz önüne almakta yarar vardır. Karakterin içinde bulunduğu şartlar onun beden dilinin belirlenmesinde ve okunmasında topluca etken olabilmektedir. Beden dilini belirleyen etmenler kimi zaman karakterin mesleęi olabilirken kimi zaman da onun cinsiyetine ya da daha başka fiziksel özelliklerine baęlı faktörlerde olabilmektedir.

Karakterin fiziksel özellikleri, kişilik yapısı beden dilini belirleyen etmeler arasındadır, bunlara örnek verecek olunursa yavaş ya da saf bir kişilik yapısına sahip olan bir karakterin jestleri ile konuşması arasındaki süre hızlı karakterlere oranla daha fazladır. Bu tip karakterlerin hareketleride normal bir karaktere göre daha yavaş olabilir.¹²⁶

Beden diliyle ilgili olarak ortaya atılmış varsayımlardan biride Tekinsiz Vadi kavramıdır. Bu varsayım bilgisayarda yaratılmış sanal karakterlerin hareketlerinin insana çok fazla benzemesinin itici olacağını iddia etmektedir.

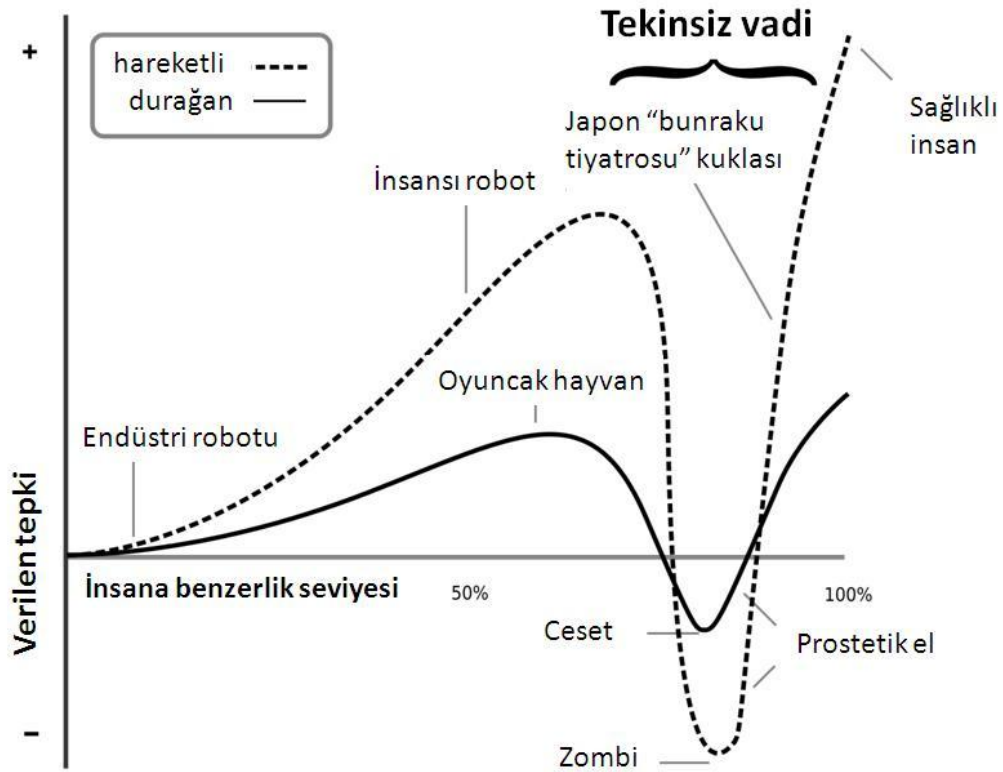
2.2.1.1. Tekinsiz vadi

Tekinsiz Vadi, Robotbilimci Masahiro Mori tarafından dile getirilmiş bir terimdir ve robotların (dolayısıyla bir bilgisayar destekli animasyonun (CG) ya da kukla karakterinin) neredeyse gerçek bir insan gibi görünüp davrandığı zaman insanlar üzerinde tiksinti yaratacağını söyleyen bir varsayımdır. Simülasyon dereceli olarak robotikten uzaklaştıkça ve insana daha yakınlaştıkça, empatik tepki geriye dönmeye başlayacaktır. Bu "çukur" çizilmiş grafikte görülebilir ve Tekinsiz Vadi terimini meydana getirir.¹²⁷

¹²⁶ George Maestri, **Digital Character Animation 2**, USA, New Riders, 1999, s.265.

¹²⁷ A.e., s.106.

Aslında bu kavramın öncesi incelendiğinde kavramı ilk ortaya atanın Ernst Jentsch olduğu görülmektedir. Jentsch bu kavramı 1906 yılında tekinsizlik üzerine yazdığı bir makalede ortaya atmıştır. Ardından 1919 yılında Sigmund Freud tekinsizlik kelimesini kullanmıştır. Daha sonrasında ise 1970 yılında Masahiro Mori “tekinsiz vadi” kavramını ortaya atmıştır.¹²⁸ Bu grafikteki ideal yer birinci tepeye yaklaşıktır, birinci tepe noktasından sonra çukura düşme ihtimali yüksek görülmektedir. Burada çok ince bir ayırım bulunmaktadır, İnsana çok yakın ve tamamıyla insan benzer ayırımıdır bu. Polar *Express* ve *Beauwolf* gibi filmlerin çok beğenilmemesinin altında tekinsiz vadiye düştükleri olgusu yatmaktadır.



Tablo 1: Robotların neredeyse gerçek bir insan gibi görünüp davrandığı zaman insanlar üzerinde tiksinti yaratacağı öngörülmektedir.¹²⁹

¹²⁸ Çevrimiçi, <http://yoligark.blogspot.com.tr/2010/05/tekinsiz-vadi-1-insan-m-la-nebula.html>, 20 Haziran 2014.

¹²⁹ A.e.

Bu tiksindenin ardındaki nedenler tam olarak anlaşılamamıştır ve hala araştırma ve spekülasyona açıktır. Canlandırılmış insan ne kadar iyi olursa olsun, bilinçaltında onlar her nedense "öteki" olarak anlaşılabilir fakat bu performans bakış açısından çok ilginç bir durumdur. Eskiden bilgisayar destekli animasyon filmlerinin mutlak gerçeklik yönünde doğal olarak gelişim göstermesi gerektiği düşünülmesine rağmen, şimdi karakterlere olan empatiyi yitirmeden biçimlendirebileceği görülebilmektedir.¹³⁰

Daha öncede değinildiği üzere beden dilini bütün karakterler için belli kategorilere ayırmak kolay değildir. Bir iskelet yapısına sahip olan nesnelere doğal tepkileri kolaylıkla sınıflandırılabilir kadar azdır aslında.¹³¹ Anatomik yapı bu sınıflandırmada en önemli pay sahibi durumundadır. Anatomik yapı dışındaki başkaca birçok faktör sınıflandırma yapmayı zorlaştırabilmektedir. Bu anlamda beden diliyle ilgili genelleme yapmak kolay değildir.

Canlandırma karakterlerinde beden dili gerçek hayatta kullanılan beden dili ve jestler doğrultusunda paralellik göstermektedir. Jestlerin anlamları bu açıdan birbiriyle paraleldir. Örneğin kollarını vücudunun önünde bağlayan bir karakter iletişime kapalı olduğu algısı yaratmaktadır ya da kollarını göğüs hizasında kavuşturan bir karakterin durumunun savunma pozisyonunun olduğu söylenebilir. Vücut beden diliyle kişinin içinde bulunduğu duygu durumuna paralel olarak onun tepkilerini dile getirir bir anlamıyla. Günlük yaşam içinde birey birçok etkiye karşı tepki vermektedir. Bunlar duygusal durumlara karşı olabileceği gibi ses, koku gibi başka durumlara karşı da gösterilebilir. Örneğin birey sevinçliyse daha dik yürüyebilir üzgün olduğu durumun aksine ya da fiziksel bir yorgunluğu varsa bedeninde adımlarını adeta sürükleyerek atabilir.

¹³⁰ A.e.

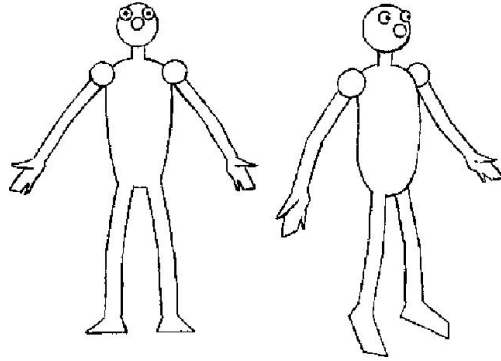
¹³¹ Deddeal, **Temel özellikleriyle çizgi canlandırma**, s.157.

2.2.1.2. Bedenle ilgili temel pozlar

Genellikle vücutla ilgili dört temel poz, duruş bulunmaktadır beden dilinde. Bunlar açık, kapalı, öne ve arkaya olarak isimlendirilir. Birey diğer insanlara mesaj vermek için bu pozlarının birleşimini kullanır.¹³²

2.2.1.2.1. Açık beden pozları

Bu poz omuzların vücuttan ayrılmasıyla gösterilir, eller açık konumdadır, bacaklar ayaklarla birlikte yere dikili bir şekilde birbirinden ayrı ve açık bulunur. Bu pozda karakter bedensel iletişimi kuracağı ilgilendiği nesneye bütün yüzüyle dönük durumdadır. Poz karakterin aldığı mesajı olumlu bir şekilde yansıttığını göstermektedir.¹³³



Resim 25: Bedenin açık duruşu.¹³⁴

Bu beden duruşunda karakterin kendine güveni en üst düzeydedir.¹³⁵ Açık beden duruşunda karakterin iletişime hazır olduğu mesajı verilir karşı tarafa. Bu duruşa bağlı beden sinyalleri karşı tarafta da iletişim kurmakla ilgili pozitif bir çağrışım oluşturur. Canlandırma filmlerinde bedenin bu duruşuna dair örnekleri

¹³² Roberts, **Character Animation**, s.186.

¹³³ A.e.

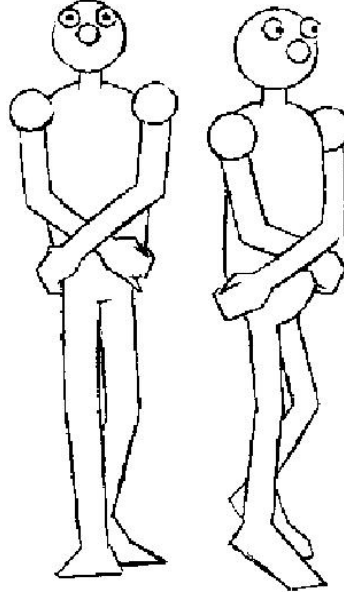
¹³⁴ A.e.

¹³⁵ Les Pardew, **Character Emotion: in 2d and 3d Animation**, USA, Thomson, 2008, s.16.

sıklıkla görmek olasıdır. Karakter söyleyeceklerinden çok beden diliyle ne yapmak istediğini ya da nasıl iletişim kurmak istediğini ifade etmiş olur.

2.2.1.2.2. Kapalı beden pozları

Bu duruşlarda kollar birbirine doğru kıvrılmıştır, ayaklar ise özellikle oturmuş pozisyonunda çapraz durumdadır. Beden, ilgi nesnesinden başka tarafa dönmüş olabilir, baş aşağı düşebilir. Bu poz karakterin mesajı reddettiğini göstermektedir.¹³⁶ Karakterin iletişim kapalı olduğu belirtisi çıkarılabilir bu pozdan. Bununla birlikte poz, ruh haliyle ilgili olarakta aşırı sıkılgan, utangaç bir karakter izlenimi oluşturmaktadır.



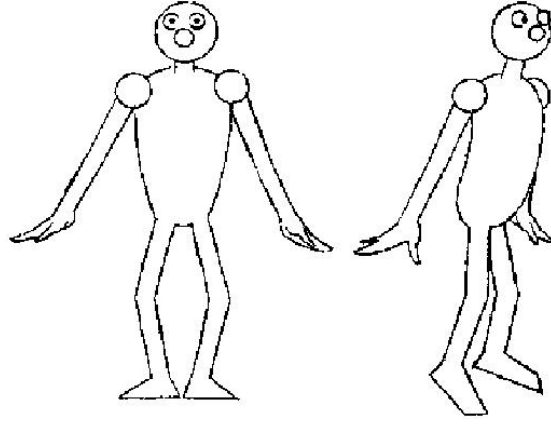
Resim 26: Bedenin kapalı duruşu.¹³⁷

¹³⁶ A.e., s.187.

¹³⁷ A.e.

2.2.1.2.3. Öne (ileri) doğru pozlar

Bu pozlarda karakter aktif bir şekilde alınan mesajı kabul etmektedir ya da reddetmektedir. Karakter ileri eğildiği zaman ve parmağıyla ya da yumruğuyla birşeyi işaret ettiğinde onu kabul eder ya da onunla ilgili hissettiklerinin tutkulu olduğu izlenimi verir.¹³⁸



Resim 27: Bedenin öne duruşu.¹³⁹

Bu duruş şekli karakterin aktif bir şekilde eyleme geçmeye hazır, heran için bir harekette bulunacak olduğu izlenimi doğurur. Bu şekilde de karakterin daha canlı gözükmesi sağlanmış olur.

2.2.1.2.4. Arkaya (geri) doğru pozlar

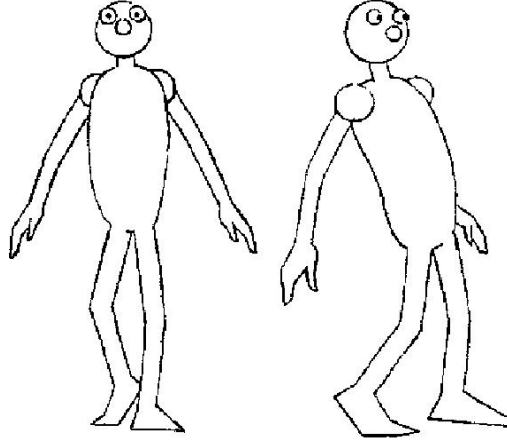
Bu pozlar karakterin pasif bir şekilde aldığı mesajı kabul ya da reddettiğini gösterir. Eğer karakter geri yaslanıyorsa, yukarıya bakıyorsa, başka şeylerle meşgul oluyorsa, örneğin saatini ayarlıyorsa, mesajı pasif bir şekilde kabul ettiği ya da reddettiği söylenebilir.¹⁴⁰ Bunun dışında karakter mutlu olduğu anlarda da bedenini

¹³⁸ A.e.

¹³⁹ A.e.

¹⁴⁰ A.e.

geri esnetebilir. Canlandırma sanatçıları izleyicinin sahneye empati kurmasını kolaylaştırmak için bu durumu gösterirken mutluluk duygusunu abartabilirler.¹⁴¹



Resim 28: Bedenin arkaya doğru duruşu.¹⁴²

Bir canlandırma karakterin duruşu, pozu aynı zamanda onun karakterini de yansıtmaktadır. Farklı kişilikler ruh hallerini, içsel düşüncelerini ortaya koymak için farklı hareketleri kullanırlar.¹⁴³ Gerçek hayatta olduğu gibi canlandırma karakterlerinde kendilerine özgü beden dilleri, pozları bulunmaktadır. Devamlılık yönüyle bütün bir film boyunca bunu korumaları da gerekmektedir. İzleyici karakterlerin beden duruşlarına göre onların içinde buldukları hissayatı anlayabilmektedir.

2.2.1.3. Yüz canlandırması ve mimikler

İnsanoğlu, hayvanlar aleminde, en etkileyici yüz ifadesine sahiptir. İnsan sekiz temel ifade kombinasyonunun yanı sıra, çok az farklı anlamlarla birlikte, 5000

¹⁴¹ Pardew, **Character Emotion**, s.16.

¹⁴² Roberts, **Character Animation**, s.187.

¹⁴³ Lenka Bartošová, "**Body language and facial expressions; a design-based study of anthropomorphic, caricatured or cartooned characters in CG animation**", Edinburgh, 2011, s.9.

değişik yüzü bir araya getirebilir. Bu ifadelerin çoğunluğu bütün insani kültürlerde evrenseldir.¹⁴⁴ Paul Ekman duyguları yansıtan yüz ifadeleri ile ilgili yaptığı çalışmalarda mimiklerin evrensel olduğu sonucunu destekler kanıtlar elde etmiştir. Daha önce televizyon ya da gazeteyle karşılaşmamış, medeniyetten uzak yaşayan topluluklar üzerinde yaptığı araştırmalarda, bu insanlara başka insanların mimiklerine dair fotoğraflar gösterdiğinde mimiklerin anlamı doğru olarak tahmin edilmiştir.¹⁴⁵ En basit anlamda, sekiz temel duygu vardır: mutluluk, üzüntü, şaşkınlık, korku, öfke, nefret ya da kibir, merak ve acı.¹⁴⁶

Yüz ifadeleri karakterlerin duygularını ortaya çıkarmada en önemli paya sahiptirler. Yüze ilişkin ifadeler, bir kişinin duyduğu, gördüğü, kokladığı, tattığı, hissettiği ya da düşündüğü bir şeyin sonucu olacaktır. Bir karakterin duyguları ile ilgili ilk ipuçlarına onun yüz ifadeleri aracılığıyla ulaşmak olasıdır. Günlük hayatta bir kişiye bakıldığında, onun yüzü incelenir. Gözlerine, kaşlarına, dudaklarına ve alınına bakılır. Bu organlar yoluyla verilen sinyallerin birleşimi, bu yüze sahip olan kişinin ne düşündüğü konusunda, bir fikir oluşturulması için bilgi verir.¹⁴⁷ Mimikleri karakterin kızgın mı, neşeli mi, üzgün mü, yorgun mu olduğu gibi birçok duygusunu açığa çıkarır. İçinde bulunulan duygu durumuna göre yüzdeki kasların yapısında değişir. Örneğin mutluyken, gülümserken gevşeyen kaslar üzüntü, yorgunluk ya da sinirlenme gibi durumlarda ise şeklini değiştirir.

Yüzde görülen duygu ifadeleri her zaman gerçekçi olmayabilir, kimi zaman da aldatıcı olabilir. Mimiklerle ilgili bazı genel kurallar vardır bununla birlikte kaştaki küçük bir değişim ya da ağızdaki bir değişim duyguyu tamamen değiştirebilir.¹⁴⁸ Bir karakterin tasarımı belirli bir duyguyu vurgulayabilmelidir. Ağızın aşağı kıvrılması, karakteri asık suratlı, üzgün, öfkeli ya da sinirli yapacaktır. Karakterin

¹⁴⁴ Roberts, **Character Animation**, s.215.

¹⁴⁵ Paul Ekman, **Yalan söylediğimi nasıl anladın?** Çev. Erdem İlgi Akter, İstanbul, Okuyan us, 2012, s.29.

¹⁴⁶ A.e., s.216.

¹⁴⁷ A.e.

¹⁴⁸ Pardew, **Character Emotion**, s.66.

toplu ve kısa kaşları da aynı etkiyi yaratabilir. Bir karakter, tasarımı tarafından ortaya çıkarılan baskın duygudan başka bir duygu gösterdiği zaman, bu yeni duygu karakterin tasarımını oluşturacağı için abartılmalıdır.¹⁴⁹ Mimiklerle ilgili canlandırmada bu küçük değişimler, detaylar anlamı derinden farklılaştırabilir. İfadelerin karakterin içinde bulunduğu ruh hali doğrultusunda yaratılması gerekmektedir. Bu izleyiciyle karakter arasındaki empatiyide kuvvetlendirecektir.

Mimikler birçok duyguyu içerebilirler ve yüz ifadelerine dayalı güçlü iletişim kurabilmek, bunları anlamak oldukça önemlidir. Yüze ilişkin ifadeler, duyguların en temel göstergesidir. Yüz, duyguları yaymak ve iletişime geçmek için kullanılır. Yüze ilişkin ifadeler, yüze ait kasların gevşemesinden ve kasılmasından kaynaklanan bir tür davranış biçimidir.¹⁵⁰ Karakterin yüz ifadelerine dayalı bir ifade oluşturulduğunda her zaman sorgulanması gereken şudur; karakter o an ne hissetmektedir, bu sorgulama karakterin oluşturulacak olan yüz ifadesi için rehberlik yapacaktır.¹⁵¹

Yüzdeki ifadelerin bazıları karakterin isteğine bağlı olmayabilir. Doğru ifadeler istem dışıdır ve karakter tarafından hissettirilen duyguyu gösterirler. Uzun süreçte tutulmaya eğilimli değildir ve bu ifadeler kişinin ruhu değiştikçe yüzüne geçecektir.¹⁵² Korku, şaşırma gibi ifadeler de istem dışı yüz ifadeleri olarak değerlendirilebilir çünkü bu ifadeler anlık olarak meydana gelen olaylara karşı verilen tepkilerden doğarlar ve kısa bir zaman içinde karakterin yüz ifadesi normal şeklini alır. Canlandırmada birbirini takip eden mimikler bir önceki mimiğin vurgulu olmasını sağlayabilir. Bunlar genellikle aralarında zıtlık bulunan ifadelere dayalıdır. Bu tezat ifadelerin birbirini güçlendirmesine yardımcı olabilir.

¹⁴⁹ Roberts, **Character Animation**, s.216.

¹⁵⁰ A.e., s.215.

¹⁵¹ George Maestri, **Digital Character Animation 3**, USA, New Riders, 2006, s.196.

¹⁵² Roberts, **Character Animation**, s.216.

Gözler:

Gözler beden dili içinde önemli bir yer tutar. Özellikle diyalogun olduğu durumlarda gözler birçok anlamı kendi başlarına ifade edebilirler. Kimi durumlarda sözcüklere dahi gerek kalmayabilir.

Bir karakterin canlı gibi görünmesini sağlayan temel özellik gözlerdir. Eğer gözler birşeye odaklanmıyorsa karakter mahmur, cansız bir oyuncuğa benzeyecektir. Her zaman karakterin ya ekranda ya da ekranın dışında bakacağı birşeyin olması gerekir. Karakterin birşeye bakmayacağı tek zaman, gözlerinin donuk olduğu zaman, orta mesafeye baktığı zaman ya da gözlerini (düşünürken, uyuşturulduğunda ya da kendinden geçtiğinde ve sersemlediğinde) şaşığı yaptığı zamandır. Gözler aynı zamanda yüzdeki ve vücuttaki bütün hareketlerde başı çekecektir. Karakter biryere baktığında ilk önce gözler hareket eder, sonra baş sonrasında ise omuzlar ve bel döner sırasıyla.¹⁵³

Gözbebeklerinin yeride gözün yarattığı anlamlar için önemlidir. Örneğin karakter düşünürken gözbebekleri üst tarafa doğru kayar. Karakter bir sürprizle, şokla karşılaştığında ya da korktuğunda ise gözbebekleri büyür. Hasta ya da yorgun olunan durumlarda ise gözbebeklerinin küçüldüğü ve aynı zamanda göz kapaklarının kısıldığı görülür.

Göz kırpmakta gözlerle ilgili başka bir harekettir. Göz kırpmanın iki temel işlevi vardır. Biri gözleri temizlemek diğeri gözünü tehlikelere karşı korumaktır. Normal bir göz kırpması da gözkapakları yavaşça kapanır ve hızlı açılır. Göz kapakları birden ve hızlıca açıldığı takdirde, karakter canlı ve uyanık görünür. Bebeklerde göz kırpması yetişkinlerden farklı gerçekleşmektedir. Bir bebek gözlerini seyrek olarak ve yavaşça açıp kapayarak kırıştırır. Karakterin gözlerini açması ve kapaması çok ağır görünecektir. Bunu direkt bir sabit bakışla ve büyük gözbebekleriyle

¹⁵³ Roberts, **Character Animation**, s.218.

birleştirmek, şirin ve sevgi dolu bir bakış elde edilmesini sağlayacaktır. Bu mimikler, benzedikleri nesneyi çok beğenen yetişkinler tarafından kopya edilebilir.¹⁵⁴

2.2.1.3.1. Yüz ifadeleri

Yedi temel duyguyu sergileyen yüze ilişkin ifadeler, mutluluk, üzüntü, şaşkınlık, korku, öfke, nefret (iğrenme) ve kibirdir.¹⁵⁵

2.2.1.3.1.1. Mutluluk

Bebekler için ağlama belki önce gelir daha sonra gülerler. Gülme insanın ikinci yüz ifadesi olarak görülür.¹⁵⁶ Mutluluğun hafif eğlenceden, sevinç dolu kahkahaya kadar uzanan değişik dereceleri vardır.¹⁵⁷ Sinirlenme ve üzüntüyle güçlü bir katışıklık gösteririr mutluluk duygusu. Canlandırma sanatçıları karakterin hislerini izleyicinin anlaması için her zaman mutluluk duygusunu abartırlar.¹⁵⁸ Mutluluğun en önemli belirtilerinden biri gülümsemedir. Gülümseme çok küçük olabileceği gibi tüm bedene yayılan bir şekilde de olabilmektedir. Mutluluk anında yüzdeki kaslar sinirlenme anındakinin tersine gevşerken, ağız bir miktar açık kalabilir, gülümsemenin fazla olduğu bir yüzde ise ağız daha çok açıktır.

Normal bir gülümsemede kaşlar, eşit ve aynı oranda kaldırılacaktır. Ağızın köşeleri simetrik olarak kaldırılır ve bir gülümsemeye dönüşür. Bu, hem ağız açıkken hem de kapalıyken olabilir. Eğer ağız kapalıysa, dudaklar dardır ve dişlerin ve diş etlerinin üzerine gerilmiştir. Eğer ağız açıksa, gülümseme kapalı dişlerle olabilir ki bu dişleri ve diş etlerini ortaya çıkarır. Eğer ağız açıksa, gülümseme açık dişlerle de olabilir ki bu sefer çene düşüktür. Bu ağız hareketlerinin her biri, ifade edilen

¹⁵⁴ A.e.

¹⁵⁵ A.e., s.219.

¹⁵⁶ Gary Faigin, **Facial Expression**, USA, Watson-Guptill publ., 1990, s.188.

¹⁵⁷ Roberts, **Character Animation**, s.219.

¹⁵⁸ Pardew, **Character Emotion**, s.25.

duyguyu daha yoğun hale getirir. Üst Dudak ve burnun altındaki ara dardır. Dudaklar gerildikçe, daha da incilir.¹⁵⁹



Resim 29: Mutluluk anındaki yüz ifadesi.¹⁶⁰

Gülme duygusu kendi içinde farklı katagorilere ayrılabilir. Gülmenin şiddetini göre bu katagorilere belirlemek mümkündür. Kahka atmayla hafifçe gülümseme birbirinde uzaktır bu yönüyle. Ayrıca gülme sırasında iki kas grubu hareket eder yüzde bunlar ağızın etrafındaki ve gözlerin etrafındaki kaslardır.

2.2.1.3.1.2. Üzüntü

İkinci sıradaki üzüntü duygusu ise hayal kırıklığından, umutsuz bir biçimde ağlamaya kadar değişkenlik gösterebilir. Kaşların iç taraftaki uçları kalkar ve dış uçları alçalır. Bu, göz çukurunun dış kenarını gözlerin üzerine iter. Üst gözkapağı hafifçe düşebilir. Alında içe bombeli içbükey, bir çizgi oluşur.¹⁶¹

¹⁵⁹ Roberts, **Character Animation**, s.219.

¹⁶⁰ Beauty and the Beast, Disney, 1991.

¹⁶¹ Roberts, **Character Animation**, s.220.



Resim 30: Karakterlerde yaratılan üzüntü ifadesi.¹⁶²

Bunlarla birlikte üzüntü durumunda baş genellikle öne eğilir, çocuklarda örneğin ağlamaya başlamadan önce alt dudak ileriye kaymaya başlar. Özellikle ağlama durumunda gözler küçülür, ağız açılabilir, burunla kaşların birleştiği yerde kırışıklıklar oluşmaya başlar.

2.2.1.3.1.3. Şaşkınlık

Bu duygu, küçük bir şaşkınlıktan hayrete kadar değişkenlik gösterebilir. Eğer ağızda bir gülümseme varsa, bir haz bakışı elde edilebilir. Kaşlar gözlerin üzerine kaldırılır ve alın kırıştırılır. Göz yuvarlağı pırtlayacaktır ve bu da gözlerin daha büyük görünmesini sağlayacaktır. Gözler, karakteri şaşırtan nesneye karşı sabit kalmaya eğilimlidir.¹⁶³

¹⁶² Beauty and the Beast, Disney, 1991.

¹⁶³ Roberts, **Character Animation**, s.221.



Resim 31: Şaşırma ifadesi.¹⁶⁴

Şaşkınlık ifadesi beklenmedik bir olay karşısındaki duyguyu ifade eder. Yüz bu ifadenini en iyi gözlemlenebileceği organdır. Şaşkınlık ifadesinde ağız açık kalacaktır. Şaşkınlık bununla birlikte aslında bir geçiş ifadesi olarakta değerlendirilebilir, karakter ilk andaki şaşkınlık, sürpriz anını atlattıktan sonra asıl olması gereken duruma geçecektir.

Şaşkınlık çok kısa bir ana dayalı bir duygudur, çok hareketli bir duygusal tepkiyi gerektirir ve bu nedenle duygusal etkisi çok yüksek olduğu için canlandırma sahnelerinde sıkça kullanılır. Bununla birlikte şaşırma eylemi evrensel bir tepkidir ve günlük hayatta oldukça yaygındır.¹⁶⁵

2.2.1.3.1.4. Korku

Bu duygu, şoke eden ve hatta basit bir dehşete düşüren endişeden, üzüntüye kadar çeşitlendirilebilir. Ağız açık ve çene düşük olacaktır. Ağzın köşeleri ise dışarıya doğru ve aşağıya doğru çekili olacaktır. Genellikle, korku pozisyonunda çok fazla vücut ve baş hareketleri bulunacaktır. Sahte, yapay korku, yüzün üst tarafında

¹⁶⁴ Who Framed Roger Rabbit, Disney, 1998.

¹⁶⁵ Pardew, **Character Emotion**, s.34.

esas bir pozisyonu içerir, fakat karakter sabit kalır. Gözler daha kararsızca hareket edebilir.¹⁶⁶



Resim 32: Korku ifadesi.¹⁶⁷

Korku ifadesinde yüzün diğer detaylarına bakıldığında kaşlar gergin durumdadır, bununla birlikte bir miktar yukarıya kalkmış ta olabilirler, alın bölgesinde çizgiler biraraya toplanır ve onlar da kaşlar gibi gerilir. Gözler ise normalden daha çok açık durumdadırlar. Canlandırma karakterlerinde korkunun abartıldığı durumlarda dişler birbirine çarpabilir, eller ağza götürülebilirler.

Karakter korktuğunda hareketlerinde bir isteksizlik göze çarpacaktır. Kollar ve bacaklar vücuda yaklaşacaktır. Genellikle korku durumunda karakter dönüp korkunun kaynağından uzaklaşmaya çalışacaktır.¹⁶⁸

2.2.1.3.1.5. Öfke

Öfke karakterin gergin olduğu bir duygudur. Fakat şiddeti değişkenlik gösterebilir. Bu duygu küçük bir sınırdan şüursüz bir kızgınlığa kadar çeşitlilik

¹⁶⁶ Roberts, **Character Animation**, s.222.

¹⁶⁷ Beauty and the Beast, Disney, 1991.

¹⁶⁸ Pardew, **Character Emotion**, s.39.

gösterebilir. Kaşların iç uçları içeriye ve aşağıya doğru çekilir. Kaşların arasında derinin bir kıvrımı da olacaktır. Kaşlar, gözün üzerine doğru bir baskı yapacaktır. Gözkapakları daralabilir ya da gözler çıkıntı yapabilir. Gözbebekleri ufacık bir iğne deliği kadar küçülebilir. Burun delikleri daha büyür ve genişleyebilir. Öfke anında dişlerin gösterilmesi saldırganlığın bir işareti olarak düşünülür.¹⁶⁹



Resim 33: Öfke anı.¹⁷⁰

Öfke anında ağız çok sıkı kapatılabilir dudaklar sıkıca birbirine yapıştırılabilir. Bazı durumlarda ise ağız açık kalabilir ve dudaklar gergin durumda olabilir. Burun yukarı doğru çekilebilir. Bu ifadeler karakterden karaktere değişkenlik gösterebilmektedir.

Saldırgan bir karakter kafası aşağıda ve çenesi dışarıda atağa geçecektir ama sözlü saldırı devreye girdiğinde, kafasını direkt olarak omuzlarından aşağıya getirecektir ve kolları da ortaya çıkacaktır. Bazı davranışlar ya da hakaret yüzünden hayal kırıklığına uğrayan bir insan, omuzları öne eğilerek ansızın çökuverecektir. Bir karakter bir başka kişide aynı duyguları uyandıracaktır bir şey yapmadan önce, bütün bu davranışları bir minyatürde, hemen hemen bir provada görülebilir.

¹⁶⁹ Roberts, **Character Animation**, s.222.

¹⁷⁰ Beauty and the Beast, Disney, 1991.

Böylelikle, bir karakteri kameraya arkası dönükken canlandırmak ve izleyiciye o karakterin tam anlamıyla ne hissettiği anlatmak mümkündür.¹⁷¹

2.2.1.3.1.6. Nefret ve kibir

Nefret, sevmemeden tiksitmeye kadar çeşitlilik gösteren bir duygudur. Bu duygu, başı nefret edilen nesneden geri çekmeyi içerir. Çene, boynun veya gövdenin içine sıkıştırılır. Kaşlar alçaltılır ve yatay bir biçimde birlikte çekilir. Bu, burun kemiğinde ve gözlerin iç taraflarında kırışıkların oluşmasına neden olur. Gözler daralır ve gözbebekleri küçülür.¹⁷²



Resim 34: Kibir ifadesi.¹⁷³

Nefret, küçümseme, hor görme gibi duyguların hepsi yüz ifadeleriyle ilgili aynı kategori altına girebilir.¹⁷⁴ Tiksirmede yüz yukarıya doğru çekilir. Karakterin beğenmediği birşey karşısında ki, bu bir koku, tattığı bişey ya da dokunduğu birşey olabilir, gösterdiği bir tepkidir.

¹⁷¹ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.111.

¹⁷² A.e., s.223.

¹⁷³ Who Framed Roger Rabbit, Disney, 1998.

¹⁷⁴ Faigin, **Facial Expression**, s.260.

2.2.1.3.1.7. Merak

Bu duygu pek çok şekli alır; dakiklik, dikkatlilik, beklenti ve öngörü. Bu duygu, diğer ifadelerin gerçek bir biçimde detaylandırılmasıdır. Kaşlar, kırışık bir alın yaratılarak kaldırabilir. Kaşların her ikisi de, yan yana getirilir. Kaşlardan biri diğerinden daha yüksek olabilir. Gözbebekleri büyüyebilir ve gözler merak edilen nesneye kırpmaz bir şekilde sürekli olarak bakacaktır. Kaşlar şaşırılmış yüz ifadelerinde olduğu gibi durur fakat ağızda genellikle bir gülümseme olur. Baş ileri doğru getirilebilir ve hatta bir tarafa doğru tutulabilir. Merak ve heyecana genellikle, şaşkınlık ve mutluluk gibi diğer yüz ifadeleri eşlik eder.¹⁷⁵

2.2.1.3.1.8. Acı ve sıkıntı

Bu duygu, rahatsızlıktan aşırı acıya kadar değişkenlik gösterebilir. Ağız açık ve dört köşeli olabilir. Çene açık ya da sıkıca yumulmuş bir biçimde kapalı olabilir. Kaşlar, iç uçları yukarı ve dış uçları aşağı olacak şekilde bir araya getirilmiştir. Aynı zamanda kaşlar diğer yöne doğru değişebilir. Gözler çoğu zaman kapanacaktır. Birisi acıyla kuşandığı zaman, fark edilebilir şekilde hızlıca iyileşebilir. Gerçek acıyı çeken biri onu uzun bir süre hissedecektir.¹⁷⁶

Yüzdeki mimiklerin karakterin duygularının iletiminde ne kadar güçlü ve önemli olduğuna dair Shawn Kelly şunları söylemektedir: İzleyici karakterin hislerini anlamak için onun gözlerine bakacaktır. İkinci olarakta yüzüne ayrıntılı bir şekilde bakacaktır. Sonra da karakterin pozuna ya da karakter sahnede birşeyle ilgileniyorsa ya da birşeye doğru bakıyorsa ona bakacaktır.¹⁷⁷ Karakterlerin duygu aktarımında gözlerin ve özellikle yüzdeki detayların ne kadar önemli olduğu ve izleyicinin bir

¹⁷⁵ Roberts, **Character Animation**, s.224.

¹⁷⁶ A.e.

¹⁷⁷ Çevrimiçi, <http://www.animationmentor.com/resources/ebooks/>, 02 Mart 2014.

karakteri anlamaya çalışırken hangi sıralamayı izlediği bu açıklamadan da anlaşılmaktadır.

2.2.1.3.2. Paul ekman ve facs (yüz hareketleri tanımlama sistemi)

Amerikalı psikolog Paul Ekman, insan duyguları ve bunların yüz ifadeleri üstündeki etkileriyle ilgili yaptığı çalışmalarıyla öncü olan bir bilim adamıdır. Ekman'ın araştırmasının temeli insan davranışlarının ve durumlarının zaman içerisindeki gelişiminin araştırılmasına dayanmaktadır.¹⁷⁸

Paul Ekman ve W.V. Friesen 1978 yılında Yüz Hareketleri Tanımlama Sistemini (FACS: Facial Action Coding System) geliştirmişlerdir. Bu sistem yüz ifadelerini tanımlamada en yaygın olarak kullanılan ve çok amaçlı olan bir sistemdir. Ekman ve Friesen yüzdeki her yüz kasının kasılmasıyla birlikte bunun yüzün görünümündeki değişime etkisini araştırmışlardır.¹⁷⁹ Ekman ve Friesen çalışmalarında herbiri farklı kasların ve kas gruplarının hareketlerinden sorumlu birbirinden farklı 46 hareket birimini tanımlamışlardır.¹⁸⁰ Bu sistemde farklı duygular teorik bakış açısı ile belirli yüz kaslarının hareketlerini ölçmek için tasarlanmıştır.¹⁸¹ Sistemde kasların hareketlerini ölçmek için hareket birimleri geliştirilmiştir.

Ekman'ın yüz ifadeleriyle ilgili yaptığı araştırmalar birçok alanda kullanılmaya elverişlidir. Güvenlik amaçlı suçluların yakalanmasında, onların yüz ifadelerinin tespitinde kullanılabilir. Özellikle yüz hareketleri tanımlama sisteminden bu anlamda yararlanılmıştır. Bunun yanında Ekman'ın araştırmalarından canlandırma sanatında da yararlanılmıştır. Örneğin daha öncede canlandırmayla ilgili prensiplerin

¹⁷⁸ Çevrimiçi, http://tr.wikipedia.org/wiki/Paul_Ekman, 05 Mart 2014.

¹⁷⁹ Çevrimiçi, <http://face-and-emotion.com/dataface/facs/description.jsp>, 05 Mart 2014.

¹⁸⁰ Marian Stewart Bartlett 'v.d', **Classifying Facial Action**, USA, MIT press, 1996, s.1.

¹⁸¹ Ann M. Kring, Denise Sloan, **The Facial Expression Coding System(FACS): A users Guide**, Yayınlanmış metin, 1991, s.2.

anlatıldığı yüz canlandırması konusunda geçtiği üzere *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*'deki, Gollum karakterinin ifadelerinde referans olarak FACS kullanılarak kodlama yapılmıştır. Özellikle canlandırma sanatçıları da Ekman'ın geliştirdiği sistemleri canlandırmayla ilgili olarak ve canlandırma yaparken kullanmak için öğrenmek isteyeceklerdir.

Bunların dışında Paul Ekman, Pixar ve Industrial Light & Magic'den canlandırma sanatçılarına, çizgifilm kahramanlarının yüz ifadeleri konusunda danışmanlık yapmıştır.¹⁸² Bunların yanında Ekman Dream Works'de de eğitimler vermiştir. Canlandırma dünyası için çok gerekli olmasada özellikle canlandırma sanatçılarının kullandığı bir rehber olacaktır.¹⁸³

Ekman, Margaret Mead gibi bazı antropologların iddialarının aksine yüz ifadelerinin kültürel kökenli olmadığını, aksine tüm yüz ifadeleri ve mimiklerin evrensel olduğunu ortaya koymuştur. Üstelik bu durumun sadece insanlarda değil, insanlarla aynı evrimsel köklere sahip tüm canlılarda örneğin primatlarda aynı şekilde olduğunu göstermiştir. İlk aşamada gözlemlenen en temel evrensel yüz ifadeleri şöyle olmuştur; kızgınlık (sinirlenme), iğrenme (tiksinme), korku, zevk, üzüntü ve şaşırma olmuştur. Bunların dışında, aşağılama (hor görme) ifadesi diğerlerine göre daha zayıf belirginliğe sahip olmasına rağmen evrensel kabul edilen bir başka ifade olarak tespit edilmiştir.¹⁸⁴ Ekman'ın FACS ile ilgili çalışmaları insan yüzündeki herhangi bir ifadenin ortaya konulmasında kullanılmıştır, bu çalışmalardan canlandırma stüdyolarında özellikle karakterlerin yüz riglemelerinde yararlanılmıştır.¹⁸⁵

¹⁸² Ashl Zülal, "Duyuların aynası: Yüz ifadeleri", **Bilim ve Teknik**, Sayı: 435, Ankara, Tübitak, 2004, s.47.

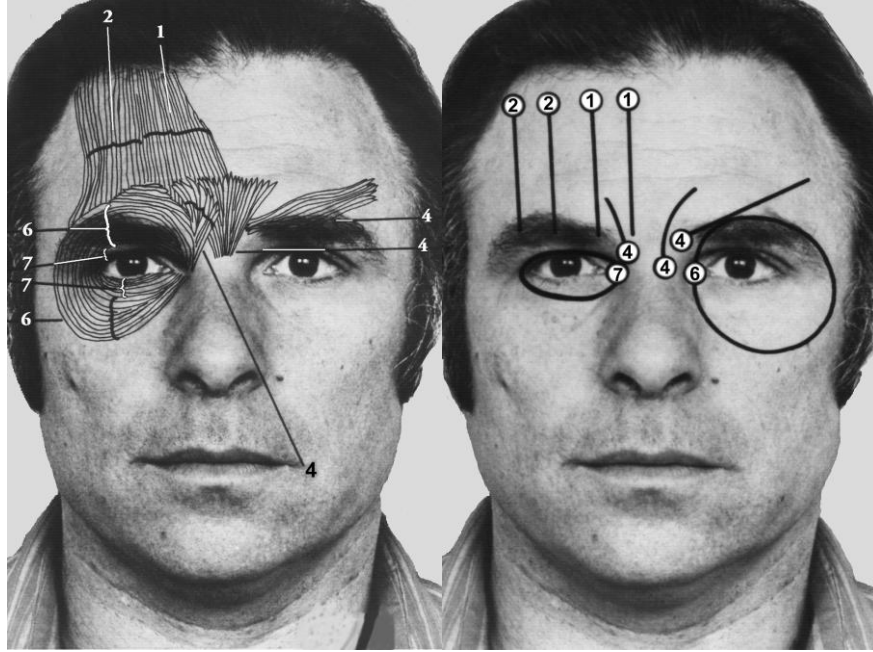
¹⁸³ Hooks, **Acting for animators**, s.38.

¹⁸⁴ Çevrimiçi, http://tr.wikipedia.org/wiki/Paul_Ekman, 05 Mart 2014.

¹⁸⁵ John Kundert-Gibbs, Kristin Kundert-Gibbs, **Action: Acting lesson for cg animators**, USA, Wiley Publishing, 2009, s.56.

Ekman, yüz hareketleri tanımlama sistemi ile ilgili yayınlarında yüzün kaslarının hareketlerinin tüm çeşitleri birimlere ayrılmış ve adlandırılmıştır. Tespit edilen her mimiğin ayrıca başka mimiklerle kombinasyonları da hazırlanmıştır. Bunları tespitinde hem fotoğraflardan hemde video çekimlerinden yararlanılmıştır.¹⁸⁶ Bunun yanında mimikler aynı zamanda yazılı olarak açıklanmışlardır. Bu çalışma aynı zamanda bir eğitim sistemine de dönüştürülmüştür ve bu konuda eğitimler verilmektedir.

Ekman'ın çalışmada kullandığı Mikro ifadeler deyimi ile insan yüzünde isteğe bağlı olmadan, insanların birşeyi kaybettiklerinde ya da kazandıklarında oluşan, normal yüz ifadelerine göre gizlenmesinin zor olduğu ve çok kısa sürede gerçekleşen ifadeleri kastetmektedir.¹⁸⁷ Ekman çalışmanın başlangıcında tespit ettiği evrensel yüz ifadelerini 1990'lardan itibaren geliştirmiş, listeye ilaveler yapmıştır.



Resim 35: Yüzün üst kısmının altındaki kasların hareket birimleri.¹⁸⁸

¹⁸⁶ Paul Ekman, Wallece V.Friesen, Joseph C.Hager, **Facial Acting Coding System**, USA, Research Nexus division of Network Information Research Corporation, 2002, s.1.

¹⁸⁷ Çevrimiçi, <http://en.wikipedia.org/wiki/Microexpression>, 05 Mart 2014.

¹⁸⁸ Ekman, Friesen, Hager, **Facial Acting Coding System**, s.15.

2.2.2. Oyunculuk

Oyunculuk sanatı, eski Yunancada bir şey yapma ya da yapılan bir şey anlamında kullanılmıştır. Bunun bir başka anlamı da oynamak olarak tanımlanmıştır. Tiyatronun gelişimi ile bu sözcük herhangi bir şey yapma değil, belli bir kimsenin, katılanlarla anlamı olan bir şey yapmasına dönüşmüştür. Özdemir Nutku, oyunculuk sanatını yaşamın kendisi değil, yaşamdaki gerçekliğin yanılması ve yanılma işleminin sahne üzerinde canlandırılması olarak tanımlar. Bunun temel noktasının insan ve insan odaklı olması gerektiğini vurgular.¹⁸⁹

Gerçek çekimli sinema filmlerinde karakterin oynadığı rolü izleyicilere inandırması onun oyunculuktaki performansına bağlıdır. Paralel bir şekilde canlandırma sanatı düşünüldüğünde ise durum pek farklı değildir. Canlandırma sanatında da izleyicinin nerde güleceği nerede hüzünleneceği karakterin oyunculuğuyla ilgilidir. Bu noktada canlandırma sanatının bir farkı bulunmaktadır. Burda rolü yapan karakterin arkasında canlandırma sanatçısı bulunmaktadır. Onu yönlendiren kısacası ona ruh ve yaşam veren kişi o karakteri canlandıran sanatçısıdır.

Canlandırma dünyasında oyunculuk tekniklerinin önemini kavranılması ve bunun canlandırma için önemli bir sorun olduğunun farkına varılması ile özellikle son yıllarda canlandırma sanatçılarının oyunculuk konusunda uzmanlardan yardım almaları kaçınılmaz bir sonuç olmuştur. Canlandırmada oyunculuk kitabının yazarı Ed Hooks, Pixar'ın önemli yapımlarında *Kayıp Balık Nemo* (2003), *Ratatouille* (2007) gibi animasyon filmlerinde canlandırma sanatçılarında oyunculuk konusunda seminerler vermiştir. Hooks, canlandırma sanatçılarının hareket yanılmasını gerçekleştirirken sahne aktörleri ile aynı işi yaptıklarını belirtir.¹⁹⁰

¹⁸⁹ Sabahattin Çalışkan, "Canlandırma sanatında oyunculuk", **Türk Sanatları Araştırmaları dergisi**, Sayı: 2, Isparta, Süleyman Demirel Üniversitesi, 2011, s.188.

¹⁹⁰ A.e., s.190.

Canlandırma sanatçıları karakterlerle çalışırken hikayedeki senaryoya bağlı olarak çalışırlar. Bundan dolayıdır ki canlandırma sanatçısının aynı zamanda bir aktör ve uygulayıcı olması gerekmektedir. Bu canlandırma sanatçısının bir oyuncu gibi sahneye çıkması yerine yaratımlarını izleyiciye göndermesiyle gerçekleşir.¹⁹¹

Gerçek oyuncularla karşılaştırıldığında canlandırma karakterlerinin oyunculuğunun izleyiciyi etkilemesi, onunla empati kurması karakterin arkasındaki yaratıcıya yani canlandırma sanatçısına bağlıdır. Bu anlamda canlandırma sanatçısının yarattığı karakterle ilgili olarak bir aktörün bakış açısıyla gerçek, canlı, yaşayan bir karakteri sahneye koyarken aynı zamanda bir bilgisayar grafiği sanatçısının bakış açısına da sahip olması gerekir. Canlandırma sanatçısı aslında iki yönlüdür. Birincisi, bir karakter yaratmalıdır, ikincisi ise onu bilgisayara aktarmalıdır. Oyunculuk anlamında canlandırma sanatçısının canlandırma yaparken kullandığı araçlar gerçek bir oyuncudan farklıdır. Gerçek bir oyuncu rolünü oynarken kendi bedenini, sesini ve duygularını kullanır bir karakter yaratmak için. Fakat canlandırma sanatçısı ise sadece donanımları ve yazılımları kullanır. Bu nedenle canlandırma sanatçılarının oyuncuların anlama ve çalışma tekniklerini bilmesi onlara yardım edecektir.¹⁹²

Canlandırma sanatında karakterin izleyiciyle etkileşimi için kullanılan en önemli araçlardan biri abartıdır. Abartıyla birlikte izleyici karakterin hareketlerini daha iyi anlayabilir ve bu hareketler onun için daha ikna edici olabilir. Aynı zamanda karakterin vurgulamak istediği hareketini ya da jestini, mimiğini bu sayede ortaya koyabilir.

Bu paralelde canlandırma sanatındaki oyunculuk gerçek çekimli oyunculuktan ziyade tiyatrodaki oyunculuga benzemektedir. Tiyatroda da benzer şekilde oyuncunun hareketlerinde abartılar görülebilmektedir. Bu durum oyuncunun

¹⁹¹ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.1.

¹⁹² Kundert-Gibbs, **Action: Acting lesson for cg animators**, s.15.

hareketlerinde, sesinde görülebilmektedir. Tiyatrodaki oyunculuk izleyicinin sahnede neler olup bittiğini görmesi ve anlaması için aslında büyük bir sunumdur. Gerçek çekimli filmlerde ise bazı kesin kısıtlamalara ihtiyaç olurken, örneğin kamera bir karakterin yüzüne kesilebilir ve bütün duygular karakterin kaşlarının hareketine bağlı olarak verilebilir. Bu çekimi canlandırmada yapmak zordur. Kamerayı karakterin yüzüne yakın çekimle kesmek karakterin yapay olduğunu açıkça belli edecektir.¹⁹³

Tiyatro sanatının oyuncusu ile seyirci arasında canlı bir ilişki bulunur. Aktör ya da oyuncu tepkimelerini kısa sürede alabilir. Sinema sanatında ise aktör karşısında kamera yer alır, aktörün seyircinin tepkimelerini alması imkânsızdır. “Birincisinde izleyicinin teşvik edici heyecanı; ikincisinde salondaki izleyicinin dolaysız tepkisi” bulunur. Bu anlamda oyuncunun izleyiciden aldığı geri bildirimler birbirinden farklı şekilde gerçekleşir. Tiyatroda hemen geri bildirim alınabilirken sinemada ise bu tepki ancak film gösterime girdikten sonra alınabilir.¹⁹⁴

Canlandırmadaki en önemli konulardan biri olan oyunculuk karakterin ifedesini ortaya koymasındaki temel araçtır. Karakter bir ifadeyi farklı yöntemlerle farklı oyunculuklarla sergileyebilir. Herbirinin etkisi gösterilen duygusal tepkiyle birlikte birbirinden farklı olacaktır. Karakterin kişilik yapısınada bağlı olarak ortaya konulan performans değişecektir.

Oyunculuk performansı sırasında bazen aynı kelimeler ya da deyimler farklı vurgulamalarla bambaşka sonuçlar ortaya çıkarabilmektedir. Karakterin kelimeler üzerinde yaptığı vurgulamalar cümlenin tansiyonunu tamamen değiştirebilmektedir.¹⁹⁵

¹⁹³ Roberts, **Character Animation**, s.179.

¹⁹⁴ Çalışkan, Canlandırma sanatında oyunculuk, s.188.

¹⁹⁵ Webster, **Animation: The mechanic of motion**, s.108.

Canlandırma sanatçıları için oyunculuk eğitimleri veren Ed Hooks Animatörler için oyunculuk isimli kitabında oyunculukla ilgili yedi temel kavramı şu şekilde sıralamıştır:

1-Düşünsel eğilim sonuca, duygusal eğilim ise eyleme yöneltir. Herşey düşünceyle başlar. Kişinin ölümünün kesinleşmesi kalp atışının durmasıyla değil ama beyin dalgalarının düzleşmesiyle anlatılır. Düşünme, bilinçlenme, muhakeme tüm insanlık için temel şekildedir. Beyin insanın herşeyiyle yöneticisi durumundadır. Walt Disney bunu “beyin pilottur” diyerek ifade etmektedir. İnsan sadece hareket etmez, bir neden için hareket eder. Beden birşeyi yapmadan önce beyin onunla ilgili düşünür. Disney, karakterin hissetme ve düşünme yetisi olursa izleyicinin bundan etkileneceğini düşünmüştür ve Mickey Mouse’u bu şekilde yaratmıştır.

2-Oyunculuk tepki vermektir, yapmaktır. Bir poz, duruş yaratmak birşeye tepki göstermektir esasında. Örneğin bir kedi kuyruğuna basıldığında tepki gösterecektir ya da telefon çaldığında kişi buna tepki verecektir. Oyunculuk aynı zamanda birşey yapmaktır. Karakter belki içsel bir düşünceye; susamak gibi örneğin susadım diyerek ya da dışsal bir olaya; yangın alarmı gibi örneğin buradan çıkalım diyerek tepki verecektir. Tepki vermek ya da reaksiyon göstermek birşey yapmaktan önce gelir. Örneğin trafikte kırmızı ışık yandığında, araba durur. Wile E. Coyote, Road Runner’ın tekrar kendisini engellemesine tepki gösterir ve ardından hemen yine yakalanması zor bu kuşu yakalamak için yeni bir saldırı planı yapmaya başlar. Bu konuyla ilgili olarak şunlarda söylenebilir, önce duygu sonra hareket, etki gelir, önce uyarıcı sonra hareket gelir.

3-Karakterin bir amaca ihtiyacı vardır. Ne zaman olursa olsun karakter sahnedeysen onun o anda ne yaptığı sorusuna cevap verilmelidir. Ve karakterin o anda aktif olarak yaptığı bir amacı olmalıdır. Oyunculuk düşünce, niyet olmadan imkansızdır ve bir amaçsız oyunculukta, sadece mekanik düşüncedir, vücudun hareketinden ibarettir. Tiyatral değildir.

Konstantin Stanislavsky oyunculuğu şöyle tanımlar; oyunu oynamak, bir engeli aşarken bir hedefi, amacı kovalamaktır. Oyunculuk hissi çatışma gibi bir engeldir. Çatışma negatif bir şey ya da yumruklaşma olmak zorunda değildir. Yaşamda genelde çatışmalardan kaçınmaya çalışırız fakat oyunda o bizim arkadaşımızdır.¹⁹⁶

4-Sahne karakter rolünü oynamaya devam etmelidir taki birşey gelip onun oyununu, rolünü değiştirene, onu başka bir oyuna götürene kadar. Karakter sahnedeki zamanın tamamında oyununa,

¹⁹⁶ Ed Hooks, **Acting in Animation: A look at 12 films**, USA, Heinemann, 2005, s.xiii.

rolüne devam etmelidir, sahne sadece açıklayıcı ya da bağlayıcı bir sahne olsa bile. Karakterin oyununu farklılaştıran bu etmenler dışardan gelebileceği gibi içsel de yani o anda aklına gelen bir düşünceden ötürüde olabilir.

5-Bütün eylemler hareket ile başlar. Nefes almak harekettir. Kalp atışı harekettir. Bu hareketler oldukça küçüktür izleyiciler bunları fark edemeyebilir fakat yinede harekettirler. Hareket belki ilk başta belli belirsizdir fakat her eylemde hareket vardır.

6-Empati sihirli anahtardır. İzleyiciler duygularla empati kurarlar. Empati karşı tarafın hislerini kendi içinde hissetmektir denilebilir. Bir izleyici bir karakterle empati kurduğu zaman, karakterin nasıl hissettiğini kişisel anlamda kendisiyle ilişkilendirir. Sahnedeki aktörlerle izleyici birarada tutan şey duygulardır. İnsan duyguyla empati kurar düşünceyle değil. Canlandırma sanatçısının ekrandaki amacı hareket yanılısamasını kullanarak duyguları ortaya çıkarmaktır.

7-Sahne bir müzakere sürecidir. Her müzakere kazanacak ya da kaybedecek bir yol vardır. Tiyatroda kullanılan anlamıyla engel çatışmayla aynı anlama gelmektedir. Sahneyi bir müzakere olarak düşünme yoluyla fikirler basitleştirilebilir çünkü müzakere doğal olarak çatışma içerir.¹⁹⁷

Oyunculukta birtakım yöntemler bulunmaktadır. Karakterinin rolünü oynarken onunla nasıl bütünleşeceği, o role nasıl bürünebileceği bu yöntemler içinde de ele alınmaktadır.

2.2.2.1. Stanislavski yöntemi

Konstantin Stanislavski önemli bir Rus tiyatro oyuncusu ve yönetmedir. Moskova sanat tiyatrosunu kurmuştur ve Rus tiyatrosunun bir adım öne çıkmasını sağlamıştır. 1898 yılında Vladimir Ivanoviç Nemiroviç-Dançenko ile birlikte “Moskova Sanat Topluluğu”nu kurmuştur. Psiko-realist oyunculuk kavramını ortaya atan ilk kişidir.¹⁹⁸

¹⁹⁷ Hooks, **Acting for Animators: A complete guide to performance animation**, s.1-9.

¹⁹⁸ Çevrimiçi, http://tr.wikipedia.org/wiki/Konstantin_Stsanislavski, 19 Mart 2014.

Stanislavski yöntemi kısaca; Rusya’da 1900’lerin başında disiplinsizliğe, yıldız oyunculuk sistemine, kaprisli, kompleksli, teşhirci, dağınık çalışmaya, abartılı konuşan ve yapay oynayan oyunculara bir tepki olarak Realizm doğrultusunda geliştirilmeye başlanan bir yöntem olarak özetlenebilir. Yöntemin temelinde ise esin beklemeden yaratıcı, inandırıcı ve doğal bir oyunculuk vardır. Stanislavski, yöntemini oluşturmaya başladığı ilk yıllarda iç aksiyon/ruhsal gerçeklik (bilinçli teknik yoluyla bilinçaltına ulaşarak rolü yaşama) sanatını geliştirmeye başlamıştır.¹⁹⁹

Konstantin Stanislavski, modern oyunculüğün kurucusu olarak kabul edilir. İnsan duygularının sahnede izleyiciye aktarımını keşfetmiştir. Stanislavski, bir aktör hazırlanıyor da seyirciye jestleri belli kalıplar halinde sunum yöntemlerini geliştirmiştir ve buna psiko-fiziksel eylem adını vermiştir.²⁰⁰ Bu yaklaşıma göre, mademki bu iki süreç (psikolojik ve fiziksel) birbirine sıkı sıkıya bağlıydı ve psikolojik olan ve fiziksel olan karşılıklı olarak birbirlerini harekete geçirebiliyorlardı, öyleyse psikolojik olanın karanlık dünyasını merkeze almaya gerek yoktu. Stanislavski’ye göre fiziksel eylemler üzerine çalışma yöntemi kullanılırsa, rol üzerine çalışmanın yarısı zaten tamamlanmış olacaktı. Böylece bedensel gerçeklikten yola çıkarak ve belli aşamaları izleyerek ruhsal gerçeklik yakalanabilirdi. Bu düşünceler fiziksel eylemler yönteminin yolunu açmış oldu.²⁰¹

Stanislavski oyuncusu, yazarın karakterini bir eleman gibi incelemeye alabilir. Oyuncu kendisine realiteyi bildiren bir eleman gibi karakteri gözlemleyebilir. Karakter bir madde gibi incelemeye alınırken, ardından duyumlara, ya da basit elemanlara, ruhsal özellikleri olan karaktere çevrilebilir. Böylece sadece üç boyutlu bir figür değil, içinde zamanın işlediği bir dördüncü boyut içeren ve dolayısıyla yaşayan bir karakter haline gelebilir. Oyuncu hem bedeninin dışında bir

¹⁹⁹ Selda Ergün, “Oyuncu Yetiştirmede Stanislavski Ve Grotowski’nin Fiziksel Eylemler Yöntemi”, **Art-E, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar fakültesi hakemli dergisi**, Sayı: Kasım, Özel Sayı, Isparta, 2012, s.68.

²⁰⁰ Çalışkan, Canlandırma sanatında oyunculuk, s.189.

²⁰¹ Ergün, “Oyuncu Yetiştirmede Stanislavski Ve Grotowski’nin Fiziksel Eylemler Yöntemi”, s.70.

koşul olarak hem de bedeninin içinde bir koşul olarak karakteri algılayabilir. Karakteri bedeninin koşullarına bağlı olarak duyumsayabilir.²⁰²

Stanislavski yaratıcı oyunculuk sisteminde yapay oyunculuk karşısında gerçekçi bir oyunculuk anlayışını savunmuştur. Oyuncunun rolünün hareketlerini içselleştirmesi gerektiğini düşünür. Oyuncunun canlandığı rolü hissetmesi onu kendi içinde görmesi gerektiğini düşünür bu şekilde ancak yapaylıktan uzaklaşılabilceğini söyler.

Ona göre oyunculukta yapaylığın aşılacağı dönem, oyuncunun cümlelerin nasıl tonlanacağı ve karakterin jestleri üzerinde değil konuşmanın canlılığı, gerçek algısı için çalıştığı dönem olacaktır.²⁰³ Stanislavski sisteminin oyunculuk anlayışında-rolü yaşama sanatı- yürürlükte bulunan öteki oyunculuk ilkelerine bütün gücüyle baş kaldırma vardır. Sisteme göre yaratıcılıkta baş etmen, insan ruhunun yaşamıdır, oyuncu ile rolünün ortaklaşa duyguları ve bilinçaltı yaratmadır.²⁰⁴

Stanislavski sistemi'nin canlandırma filmlerde kullanıldığı görülmektedir. Onun sisteminde sözü edilen ilkelerin canlandırma filmlerde de paralel bir şekilde uygulamaları bulunmaktadır. Öncelikle aktörle için geçerli olan ilkelerin benzer şekilde canlandırma sanatçıları içinde uygulanabileceği görülmektedir. Bir performans sergilemek ve bu sergilenen performansın ikna edici olması için canlandırma sanatçısının kendisini karakterle özdeşleştirilmesi, onun mantıksal işleyişini anlaması, onunla empati kurması gerekir. Aynı şekilde sanatçının kendi tecrübelerinden yararlanarak karakterin dürtüleriyle bağlantı kurabilmesidir. Eğer sanatçı geçmiş yaşantısı içinde bazı olayları hatırlayıp kullanabilirse bu canlandıracağı karakter için ona bir motivasyon olacaktır.²⁰⁵

²⁰² Selçuk Göldere, "Oyunculuk Sanatında Ben-Öteki Sorunu Stanislavski - Yaratıcı Oyunculuk Sistemi", **Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar fakültesi, Sanat ve Tasarım dergisi**, Sayı: Aralık, Ankara, 2010, s.62.

²⁰³ A.e., s.72.

²⁰⁴ Stanislavski, **Bir karakter yaratmak**, s.288.

²⁰⁵ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.31.

Stanislavski sisteminin bir başka yönü de karakterlerin bir amacı olmasıdır. Onun bu fikri insan davranışlarına dayalıdır. Kişinin yaptığı her davranışın bir nedeni bulunmaktadır. Bazı nedenler belki görünür değildir, bilinçaltından gelmektedir ama hala nedendirler. Ona göre her karakter istediği için ya da ihtiyacı olduğu için bir şey yapar tıpkı gerçek yaşamdaki bir insan gibi ve bu amaç oyunun her anında sürmelidir.²⁰⁶ Örneğin bu duruma canlandırma filmlerden örnek verecek olursak Coyote, Roadrunner'ı yemek istemektedir, Külkedisinin üvey annesi kızlarını, tercihen prensle, evlendirmek istemektedir. Bazen bu amaçlarda film içinde değişebilmektedir.²⁰⁷

2.2.2.2. Laban hareket teorisi

Sadece bir kareograf, dansçı ve aktör olmayan Rudolf Laban aynı zamanda hareketin her türlü şekliyle ilgilenmiştir.²⁰⁸ Hareketin evrensel bir dili olduğuna vurgu yapmıştır. Laban'ın hareketle ilgili yaptığı çalışmalar özellikle dans, oyunculuk gibi alanlarda kullanılmakla birlikte canlandırma alanında da kullanılmaya başlanmıştır.

Oyuncuya olanak sağlayan bir yöntem olarak Laban Notasyonu, temeline doğal insan hareketini alan, evrensel kinetik yasalarca harekete dayalı çalışmalarını düzenlemede ve bunu sistematığe oturtmada birçok olanak sağlamış ve hareket dilinin evrensel niteliğine değinerek başka hiçbir dile ihtiyaç duymadan iletişimin sağlanabileceği sözsüz semboller bütünü olduğunu ortaya koymuştur. Laban, hareketin yönünü, anatomiye bağlı yapısını, serbestlik özelliğini, görselliğini, ağırlık

²⁰⁶ John Kundert-Gibbs, Kristin Kundert-Gibbs, **Action: Acting lesson for cg animators**, s.72.

²⁰⁷ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.31.

²⁰⁸ Roberts, **Character Animation: 2D skills for better 3D**, s.182.

merkezi ve denge ilkesini, hareket dinamiğini, hareketle kurulan ilişkiyi yapmış olduğu çalışmalarla saptamıştır.²⁰⁹

Laban'ın hareket üstüne yaptığı çalışmalar iki başlık altında toplanabilir. Hareketin notasyonu ile ilgili olan çalışmaları Choreutics başlığında toplanır ve Labanotasyon olarak da bilinir. Laban Hareket Analizi olarak bilinen ikinci başlık Eukinetics'tir. Choreutics hareketin tam olarak ne olduğuyla ilgilenirken Eukinetics hareketin nasıl yapıldığıyla ilgilenir. Eukinetics'in dört alt başlığı vardır: Beden (Body), Efor (Effort), Uzam (Space) ve Biçim (Shape). Bütün bu çalışmaların hemen hiçbirinin son hallerini Laban'ın kendisi vermemiştir. O bu çalışmaları başlatmış, öğrencileri de onun kaldığı yerden bu çalışmaları geliştirmeye devam etmişlerdir.²¹⁰

Canlandırmayla bağlantılı olan bölüm Eukinetics yani Laban Hareket Analizidir. Hareket Analizi, temel bir özelliğe sahiptir ve canlandırma prensipleri olarak nitelendirilen bu özellik, insanların nasıl hareket ettiği ve onların hareketlerinin diğerleriyle iletişim kurmasının ne olduğu arasındaki ilişki olmaksızın düşünülemez.²¹¹ Bu konuda çalışmalar yapan Vancouver Medya Sanatları Enstitüsü'nden Leslie Bishko, Laban efor teorisi ve Canlandırmanın 12 prensibi arasındaki benzerliklere değinmiştir.²¹² Canlandırma sanatçıları için özellikle Efor önemlidir. Çünkü efor hareketin amacını ve kalitesini ağırlık, alan ve ritm incelemesi doğrultusunda araştırır. Laban hareketlerin farklı birleşimlerinden oluşan sekiz efor şekli tanımlamıştır. Canlandırma sanatçıları için bu efor şekillerini öğrenmek karakter geliştirme aşamasında yararlı olabilir ve böylece sanatçı farklı hareket

²⁰⁹ Yeşim Alıç, "Tiyatroda Bedensel Anlatımın Karakter yaratmaya etkisi ve önemi", Yayınlanmamış Yüksek Lisan tezi, İstanbul, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları bölümü, Tiyatro Ana Sanat dalı, 2008, s.65.

²¹⁰ Celal Mordeniz, "Tiyatroda Hareket, Eylem ve Diyalog", Yayınlanmamış Doktora tezi, İstanbul, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji bölümü, 2011, s.101.

²¹¹ Leslie Bishko, "The Uses and Abuses of Cartoon Style in animation", **Animation Studies**, Cilt 2, Usa, 2007, s.27.

²¹² Hooks, **Acting for Animators**, s.70.

tarzlarını karakterlere yansıtabilir, onlara farklı özellikler verebilir, hareketlerini kolaylıkla anlaşılabilir hale getirebilir.²¹³

Efor hareketin niteliklerini hafif ya da güçlü ağırlık, direkt ya da dolaylı alan, ani ya da sürekli zaman ve bağımsız ya da bağımlı akış arasındaki süren değişime göre açıklar. Ağırlığın, alanın, zamanın ve akışın bu dört efor faktörü C. G. Jung'un dört ego fonksiyonuyla: algılama, düşünme, sezme ve hissetmeyle ilişkilidir. Bu dört faktör şu şekilde açıklanabilir. Akış, hareketin nasıl gerçekleştiğini hissetmedir.²¹⁴ Akış hareketinin, hareketin bir eylemden diğerine aktarılmasındaki devamlılık olduğu söylenebilir. Eğer canlandırma çok akıcı ise izleyici her hareketi ve o hareketlerin anlamını anlamakta zorlanacaktır.²¹⁵ Ağırlık, yerçekiminin hissedilmesi ve ayarlanmasıdır.²¹⁶ Ağırlığın tanımı canlandırma üretiminin temel ikna edici parçalarından biridir. Dengeli bir karakter sahnenin ortasında doğru bir şekilde duracaktır. Dengede olmayan bir karakter ise düşecektir ya da tekrar dengesini bulacaktır fakat bu izleyicinin gözünde rahatsız edici bir tepki uyandıracaktır.²¹⁷ Yer, mekansal uyum için düşünme ya da dikkattir. Bedenin mekan vasıtasıyla yaptığı hareketlerin herbiri. Örneğin nefes alındığında dahi yer içinde hareket etmiş olunur. Zaman, sadece izleyicinin işaret edilen noktayı anlaması için kullanılan miktar değildir. O aynı zamanda mevsimleri değiştirebilir, insan yaşamında bir safhadır.²¹⁸

Laban hareket teorisi, hareketi sekiz temel efora ayırır. Bu hareket tarzlarının karakter canlandırmasında kullanılması ile karakterin kişiliği ortaya çıkar ve sahnenin durumu belirlenmiş olur.²¹⁹ Bunlar sırasıyla şöyledir:

²¹³ John Kundert-Gibbs, Kristin Kundert-Gibbs, **Action: Acting lesson for cg animators**, s.203.

²¹⁴ Bishko, *The Uses and Abuses of Cartoon Style in animation*, s.28.

²¹⁵ Roberts, **Character Animation: 2D skills for better 3D**, s.183.

²¹⁶ Bishko, *The Uses and Abuses of Cartoon Style in animation*, s.28.

²¹⁷ Roberts, **Character Animation: 2D skills for better 3D**, s.183.

²¹⁸ A.e., s.183.

²¹⁹ A.e.

Baskı: Bu hareket direkt, devamlı ve güçlüdür. Birşeyleri itmek ya da çekmek olabilir. Bu hareket kesin bir hedefi olan karakteri belirlemede kullanılabilir.

Fiske vurma: Bu hareket esnek, ani ve hafiftir. Vücudun herhangi bir parçasındaki küçük hassas bir hareket, örneğin giysideki tozu silmek için yapılan hareket ya da birşey duyulduğunda kafanın aniden çevrilmesi.

Burma, burarak sıkma, bükme: Esnek, devamlı ve güçlüdür. Bu harekete havluyu sıkarak suyu ondan çıkarma örneği verilebilir ama aynı zamanda korkmuş ya da mahçup bir kişinin pozuda örnek olabilir.

Dokunma, sürme: Doğrudan, ani ve hafiftir. Örneğin birisinin dikkatini çekmek için onun omuzuna hafifçe dokunma.

Kesme: Ani, güçlü ve esnektir. Örneğin bir kılıcın her yöne savrulması ya da birşeyden kaçarken kolların savrulması.

Kayma: Devamlı, hafif ve doğrudan. Buna örnek olarak ise bir hizmetçinin odaya sessizce ve kayar gibi girmesi, gayet kendine güvenli ve soğuk olması gösterilebilir.

Saplama, sokma: Doğrudan, ani ve güçlüdür. Bir kişinin diğerine ya da havaya yumruk atması buna örnek olarak gösterilebilir.

Yüzme: Esnek, devamlı ve hafiftir.²²⁰ Bir balonun havada ilerlemesi buna örnek olarak verilebilir.²²¹

Laban hareket teorisinin canlandırmaya uyarlanması konusunda, çalışmalar gerçekleştiren Lesli Bishko özellikle ritmik canlandırmalar konusunda, Laban hareket teorilerinin dikkate alınması gerektiğini savunur. Laban hareket teorisi ile karakter canlandırmada, kontrollü hareket yanılması ve seyirci ile doğru iletişim gerçekleştirileceğini vurgular.²²²

2.2.2.3. Komedi performansı

Gülmek belkide evrensel bir olgudur fakat kişinin neye güleceği evrensel değildir. Mizah sadece basit bir zevk unsuru değildir belkide bir kültürdür. Örneğin bazı kültürlerde ya da toplumlarda gayet açık olan kimi komedi performansları daha çok beğenilirken bazılarında ise beğenilmeyebilir. Bu belkide o toplumda komedinin

²²⁰ A.e., s.184.

²²¹ John Kundert-Gibbs, Kristin Kundert-Gibbs, **Action: Acting lesson for cg animators**, s.214.

²²² Çalışkan, Canlandırma sanatında oyunculuk, s.190.

tam olarak anlaşılmasından ya da değer bulamamasından kaynaklanabilir. Bununla birlikte bazı komedi türleride kuşaklar arasındaki farklılıklardan dolayı aynı şekilde değerlendirilebilmeyebilir. Gençlerin komik bulduğu bazı şeyleri onların anne ve babaları komik bulmayabilir.²²³

Canlandırma film ya da özellikle çizgi film insanlar üzerinde komediye dayanan bir film çağrışımı yapabilmektedir. Çocukların daha çok ilgiyle izlediği çizgi filmler Bugs Bunny, kedi Sylvester ve onun rakibi Tweety, Temel Reis gibi birçoğu komediye dayalı performans sergilerler.

Chuck Jones her zaman Bugs Bunny, Daffy Duck ve diğerlerinin kişiliğini yarattığında esprilere kapı açan diğer komedyenlere tercihen onların ne yaptığını hissettiğini belirtir. Dizilerce filmin üzerinde o ve onun ekibi karakterlerin kişiliklerini geliştirmişlerdir fakat bunu diğer karakterleri ya da insanları taklit ederek değil onları ekranda gerçek bir yıldız yapacak şekilde onlara hayat vererek gerçekleştirmişlerdir. İzleyici eğer bu karakterlerin doğal hallerine karşıt bir durum gördüklerinde mutsuz olacaktır ve olağan performanslarından farklı bir performans gördüklerinde de filmlerden hoşlanmayacaklardır.²²⁴

Komedi performansı sergilenmesi anlamında canlandırma sanatçıları için en büyük idollerden birisi Charlie Chaplin'dir. Chaplin'i diğer komedyenlerden ayıran öne çıkaran birtakım özellikler bulunmaktadır. Bunların başında da onun izleyiciyle kurduğu empati gelmektedir. Chaplin'in oyunculuğu canlandırmanın başlangıcından itibaren canlandırma sanatçılarının ilgisini çekmiş ve onlar Chaplin'in oyunculuğunu örnek almış, onu incelemişlerdir. Canlandırmanın ilk dönemlerinde ilk kahramanlardan biri olan kedi Felix'in yaratıcısı Otto Messmer, Felix'i canlandırırken Chaplin'den esinlendiğini bir röportajında söylemiştir.

²²³ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.51.

²²⁴ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.136.

Chaplin kendisini kelimelerden ziyade hareketleri ile ifade etmeyi tercih etmiştir. Kelimelerden olabildiğince uzak durmuştur.²²⁵ Chaplin'den fazlasıyla yararlananlardan biride Disney'dir. Disney ve canlandırma sanatçılarını eğitim veren Don Graham, Chaplin filmleri üzerinde kare kare çalışmışlardır. Graham ve canlandırma sanatçıları hareket analizi yapmışlardır filmler üzerinde, Chaplin'in hareket dinamiğini ve onun gülütleri nasıl kurduğunu incelemiştir. Onlar kesinlikle Buster Keaton, Laurel and Hardy gibi diğer sessiz dönem film yıldızlarında çalışmışlardır fakat amaçları için en etkili olanı Charlie Chaplin'dir.²²⁶

2.2.2.4. Kişilik

Canlandırma sanatında hareketler kişiliğin oluşturulmasında ve oluşturulan kişiliğin yansıtılmasında önemli bir yer tutar. Karakterin içinde olduğu ruh hali, kişiliği onun oyunculuğuna ve dolayısıyla hareketlerinede yansır. Ağırbaşlı bir karakter ya da olgun bir karakter daha sakin ve yavaş bir şekilde hareket ederken buna karşın hayat dolu, eğelenceli bir yapıya sahip olan karakterin oyunculuğuda farklı olacaktır. Bunlarla birlikte her karakterin kendine özgü bir hareket şeklide olabilir. İzleyici karakteri hareket yapısından dolayıda diğer karakterlerden ayırabilir. Bu hareket yapısı ya da oyunculuk bir karakterin kişiliğini oluşturmada da önemli bir yer tutar. Karakterin kişilik yapısının onun hareketlerinde belirleyici olması başka bir örnekle de açıklanabilir. Hırslı, ihtiraslı bir karakterin herhangi bir durumda birşeyi kaybetmeye verdiği tepkiyle onun kadar hırslı olmayan bir karakterin aynı durum karşısında verdiği tepki birbirinden farklı olacaktır.

Bugs Bunny, Road Runner gibi karakterlerin yaratıcısı Chuck Jones bir karakterin kişiliğine atfettiği önemi şu şekilde ifade ederek ortaya süpriz bir iddia atmıştır: "Kişilik hikayeden daha önemlidir." Kişiliğin bir hikayede anahtar rol

²²⁵ Kevin J. Hayes, **Charlie Chaplin**, Çev. Hira Doğrul, Ahmet Ergenç, İstanbul, Agora kitablığı, 2009, s.vii.

²²⁶ Hooks, **Acting for Animators**, s.42.

oynadığına vurgu yapmıştır. Senaryonun unutulması gerektiğini söylemiş ve büyük komedilerde senaryodan daha çok o komediyi canlandıran karakterlerin hatırlandığını söylemiştir.²²⁷

Kişilik ya da karakter fiziksel görünümle başlamaz, kişilik içerde başlar. Başarılı karakter canlandırmalarını izleyici için inandırıcı yapan şey sadece görsel tasarımları değildir. Çok iyi çizilmiş olmaları ya da çok iyi modellenmiş olmaları karakterleri izleyici için gerçekçi yapmaz. Karakter birtakım kişisel özellikler barındırır, bunlardan bir bölümünü izleyici kendi kendine algılar diğerleri ise o karaktere hayat veren özelliklerdir. Karakter canlandırmasının başarılı olmasının sınırlarından biride onun arkasında yatan inandırıcılıktır.²²⁸

Karakterin görünümü hiç şüphe yok ki önemlidir çünkü karakter hakkındaki birçok bilgi buradan elde edilebilir. Onun yaşının kaç olduğu, cinsiyeti, boyu, ağırlığı, üzerindeki giysiler sayesinde statüsü gibi pekçok özellik karakterin dış görünüşünden elde edilir. İzleyicinin sahip olduğu karakterle ilgili ilk algı bu şekilde oluşur. Fakat karakterin fiziksel görünümü bir yere kadar izleyici için yeterlidir, izleyicinin karakterle empati kurabilmesi içinse onun kişiliği devreye girer. Peter Jackson'ın yönettiği *King Kong* filminde goril karakterinin görünümü çok gerçekçi ve izleyici için etkilidir. Bu durum karakterin inandırıcılığı üzerinde önemli bir yer tutmaktadır. Bunun yanında izleyici üzerinde karakterin inandırıcılığını artıran temel etmenlerden bir diğeri ise onun sahip olduğu kişilik yapısıdır. King Kong'un karakterinin şekillenmesinde pay sahibi olan bir etkende onun hareketleridir. King Kong'un oyunculuğunun arkasında yatan sır ise tiyatro sanatçısı Andy Sarkis'in performansıdır. Hareket yakalama yöntemiyle tiyatro oyuncusu Sarkis'in performansı dev gorile hayat vermiştir. Onun birçok antropomorfik davranışının altında yatan

²²⁷ A.e., s.18.

²²⁸ Webster, **Animation: The mechanic of motion**, s.109.

temel etmenlerden biri olmuş ve izleyicinin karakterle empati geliştirmesini sağlamıştır.

Canlandırma aslında bir karakterin kişiliğini ortaya koymak için birçok üslup şekli sunar. Bu yöntemler gerçeğin sınırlarının ötesindedirler. Karaktere doğru fiziksel özellik verilerek temel olarak bu durum gerçekleştirilebilir. Genellikle örneğin hayali kişisel özellikler ifadelerin gerçekçi şekline daha çok basitçe onların yerini alma eğilimindedirler. Onlar ayrıca karakterin nasıl hareket etmesi gerektiğininide belirlerler.²²⁹

Bireysel olarak karakterin kişiliğini belirleyen faktörler onun huyu, mizacı, ruhsal özellikleri, karakterin görünüşüdür. Bu özellikler izleyicinin karakteri çekici ya da itici bulmasına neden olurlar. Ayrıca bu özellikler karakterin oyunculuğunun şeklinide saptarlar. Bu bağlamda şu hatırlatılır, ilginç hikayeler ilginç insanlar tarafından anlatılır. Karakterin tamamen inandırıcı olabilmesi için onun neyin motive ettiğinin bilinmesi gerekir. Karakterin diğerleriyle olan karşılıklı ilişkileri onun en iyi performansının ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Zamanlama harekete anlam kazandıran en önemli unsurlardan biridir. Bununla birlikte şimdi daha ileri gidip kişiliğin oyunculuğa anlam verdiği söylenebilir.²³⁰

²²⁹ Ellen Besen, **Animation Unleashed**, Çizn. Bryce Hallett, USA, Michael Wiese Productions, 2008, s.60.

²³⁰ Hayes, Webster, **Acting and performance for Animation**, s.82.

3.BÖLÜM: KÜLTÜRÜN, CANLANDIRMA FİMLERİNDE BEDEN DİLİ VE JESTLER ÜZERİNDEKİ ROLÜ VE YANSIMALARINA İLİŞKİN KARŞILAŞTIRMALI İÇERİK VE BEDEN DİLİ ANALİZİ

3.1. Amaç

Beden dili ve jestler, kültürel özelliklerin etkisiyle toplumdan topluma, kültürden kültüre değişiklik gösterebilmektedir. Bir kültürde anlamlandırılan bir jest başka bir kültürde ise farklı bir anlam olarak ortaya çıkabilmektedir. Jestlerdeki bu farklılıkları günlük yaşamda ve toplumların yaşayış, düşünüş, giyiniş, gelenek, göreneklerinin görülebileceği sinema filmlerinde görmek olasıdır.

Araştırmada günlük yaşamda ve sinema filmlerinde görülen beden dili ve jestlerdeki bu farklılıkların canlandırma filmlerinde de görülebileceği, canlandırma filmlerinde o topluma ait kültürel değerlerin jestler konusunda belirleyici olup olmadığı, canlandırma filmlerinden elde edilecek beden dili verileri sonucuyla ortaya konmaya çalışılacaktır. Canlandırma filmlerinde belirli temel jestlerde kullanılan beden dili diğer kültürlerle kıyaslanarak ele alınıp, değerlendirilecektir.

Beden dili mesaj iletiminde sözcükleri pekiştiren bir unsur olarak yer almaktadır. Sözcükler, diyaloglar beden diliyle desteklenmediği zaman bu durum canlandırma için donuk, katı, cansız bir etki yaratmaktadır. Aksi durumda ise; beden dili aktif olarak kullanıldığında izleyicinin dikkati istenilen yere yönlendirilmekte, izleyicinin film esnasında nereye bakması, neyi takip etmesi gerektiği sahne planlamasının da desteğiyle gösterilmektedir. Bütün bu sürecin sonunda mesaj daha vurgulu bir şekilde verilerek, canlandırma karakterlerin oyunculuklarındaki yapaylık ortadan kalkmaktadır.

Çalışmada, kültürel olarak ayrılan jestlerin hangileri olduğu içerik çözümlemesi yöntemiyle tespit edilmeye çalışılacak ve bu amaç doğrultusunda beden

dili çözümlenmesinde söz konusu bu jestler üzerinde durulacaktır. Bu jestlerin bir filmde ne kadar sayıda, ne ölçüde ve hangi karakterler tarafından, ne tür sahnelerde kullanıldığı ölçümlenerek nicel sonuçlara ulaşılmaya çalışılacaktır. Araştırmanın değerlendirme aşamasında da bu sayısal veriler yorumlanmaya çalışılacaktır. Tüm bunlara ek olarak evrensel olan ve her toplumda anlaşılan ve kullanılan jestlerden önemli olanları canlandırma filmlerindeki karakterlerin oyunculukları bağlamında ele alınacaktır.

3.2. Yöntem

3.2.1. Araştırma modeli

Araştırma modeli; araştırmayı oluşturan problemin en sağlam, güvenilir yolla nasıl çözüleceğini gösteren mantık düzeni yani, yoludur. Model teknikle aynı şey değildir. Bir model birden fazla teknik içerebilir. Model bir nevi gidiş yolunun mantığa uygun olduğunun ispat edilmesidir. Araştırmayı değerlendirecek olanlar gidiş yolunun doğruluğuna bakarak karar verirler. Model kurma; nesnelere, olgular ve olaylar, süreç ve sistemlerle ilgili kavramlar ve bunlar arasındaki ilişkileri betimleme tekniği olarak tanımlanabilir.¹ Bu çalışmada da birçok araştırma modeli arasından araştırmanın amacına uygun düşen “Tarama Modeli’nden” yararlanılacaktır.

Eğer bir araştırma, geçmişteki ya da halen mevcut olan bir olayı var olduğu şekliyle betimlemeye (tasvir etmeye) yönelikse, “tarama” modellerinden yararlanılmaktadır. Araştırmaya konu olan olay, durum ya da nesne kendi koşulları içinde olduğu gibi tanımlanacaksa, onları herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası göstermeksizin oldukları gibi gözleyip belirlemek gerekir.²

¹ A.Hamdi İslamoğlu, *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*, İstanbul, Beta Basım yayın, 2011, s.86-87.

² A.e., s.89.

Araştırma, canlandırma filmlerinde olan bir durumu tespit etmek için yapılacağından, araştırmada tarama modeli kullanılacaktır. Çalışmada, varolan bir durum olduğu gibi ortaya konulmaya çalışılacaktır. Bu durum tespit edilmeye çalışılırken nicel ve nitel yöntemler birarada kullanılacaktır. Ayrıca canlandırma filmlerinde kullanılan beden dili üzerinde mevcut kültürün etkisi de incelenecektir.

3.2.2. Evren ve örneklem

Bu çalışmada, evren olarak Amerikan kültürünün dikkate değer bir parçası olan Disney Stüdyosunun ilk dönem filmleri (1940-1950 arası) ve Japon anime sanatının en önemli yönetmenleri arasında yer alan Miyazaki'nin filmleri seçilmiştir. Çalışmada canlandırma sinemasının çeşitli örneklerinin incelenmesinin nedeni gerçek çekimli sinema filmlerinde gözlenebilen kültürel farklılıkların jestler üzerindeki etkilerinin canlandırma filmlerinde de var olup olmadığını tespit etmektir.

Ayrıca araştırmaya konu olan canlandırma filmlerinin farklı toplumların ve dönemlerin canlandırma filmlerinden oluşmasına dikkat edilmiştir. Seçimin farklı dönemlerden olmasının nedeni özellikle günümüzde küreselleşmenin etkisiyle tektipleşen bir dünyanın etkisinin gözönüne alınmasından kaynaklanmaktadır. Canlandırma filmleri seçilirken bunlar arasında tür, teknik şeklinde bir ayırım yapılmamıştır çünkü farklı türlerde olsalarda filmlerin ait oldukları toplumların kültürel değerlerini yansıtabileceği göz önüne alınmıştır.

İletişim araştırmalarında kimi durumlarda bütün bir araştırma örneklemini küçük olduğu için tamamına bakmak mümkün olabilir ancak çoğunlukla, araştırmacılar araştırma evreninin tümünü ele almazlar. Genellikle evreni temsil eden bir örneğin incelenmesi söz konusudur.³ Çalışmada bütün canlandırma filmler incelenemeyeceği için aralarından örneklem seçme yoluna gidilmiştir. Amaç,

³ Haluk Geray, **Toplumsal araştırmalarda Nicel ve Nitel yöntemlere giriş**, Ankara, Genesis kitap, 2011, s.158.

kültürün canlandırma filmlerdeki jestler ve beden dili kullanımına etkisini tespit etmek olduğu için seçilen canlandırma filmlerinin farklı kültürel özellikler barındırıyor olmasına ve üretildikleri dönemde farklı olmasına dikkat edilmiştir. Örneklem olarak ise Miyazaki filmlerinden iki tane ve Disney filmlerinden de iki film seçilmiştir.

Anime film olarak, en önemli anime yönetmenlerinden birisi olan Hayao Miyazaki'nin iki filmi seçilmiştir. Bunlardan ilki Miyazaki'nin ödüllü filmi "*Spirited Away*" dir. Çalışmada, bu film Japon kültürünün özelliklerini barındırması ve o kültürü temsil etmesi nedeniyle incelenmiştir. Japon toplumuna özgü jestlerin, dinsel öğelerin ve diğer birçok kültürel özelliğin gözlenebileceği bir film olması seçiminde etken olan faktörlerdir.

Seçilen bir diğer film ise, Disney yapımı bir çocuk filmi olan *Pinokyo*'dur. Film, Disney'in ilk dönem filmlerini temsil etmektedir. Bu yönüyle filmdeki jestlerin kullanımı da filmin içinde yer aldığı döneme dair kimi davranış kalıplarını, dönemin kültürel değerlerini yansıtmaktadır.

Disney sinemasının bir başka örneği olan *Kül Kedisi* ise, ele alınacak olan bir diğer filmidir. *Kül Kedisi*'yle birlikte Disney, İkinci Dünya Savaşı'nın getirdiği ekonomik sıkıntılardan sonra yine uzun metraj canlandırma film yapımına başlamıştır. Bu filmin öncesinde bütçe sıkıntılarından dolayı Disney'in gerçek çekimli filmlerle canlandırmayı birarada kullandığı görülmektedir. *Kül Kedisi* üretilen bu filmlerden biridir. *Kül Kedisi*'nin bir başka özelliği de filmin yapımında canlandırma sanatçılara yardımcı olmak için bazı sahnelerin önceden gerçek oyuncularla birlikte çekilmiş olmasıdır. Bu yönüyle oyuncuların bu çekimlerde kullandığı jest ve mimikler filme de yansımıştır. Dolayısıyla kültürel etkinin jestler, beden dili, mimikler kısacası oyunculuk üzerinde yansıtılması açısından film iyi bir örnek oluşturmaktadır.

Miyazaki'nin seçilen bir diğer filmi ise *Komşum Totoro* filmidir. Film Miyazaki filmleri arasında Japon kültürünü, değerlerini çokça kullanan yapımlardan bir tanesidir. Film, Japon kültürüne ve tarihine derinden bağlıdır. Beden dili kullanımını yönüyle Japon kültürüne özgü birçok jesti filmde görmek olasıdır.

Komşum Totoro filmi Ruhların kaçıışı filminden önce yapılmış bir eserdir. Filmde Japon toplumunun yitirdiği, birlik, beraberlik, dayanışma, gizem gibi olgular şiddetle ön plana çıkartılarak cazip bir zarfta sunulurlar.⁴

Çalışmada seçilecek evrenin belirlenmesinde Geert Hofstede'nin Kültürel Boyutlar kuramında ikinci boyut olan Bireycilik-Kollektiflik boyutundan yararlanılmıştır. Bu yaklaşımın diğer özelliklerine araştırmada yer verilmemiştir. Hofstede'nin bu yaklaşımının neden seçildiğinin daha net biçimde ortaya konulabilmesi için, bu yaklaşımın ayrıntılarına değinmekte yarar vardır.

Hollandalı bilimadamı Geert Hofstede kültür konusunda önemli araştırmalar yapmıştır. Hofstede araştırmasını vatandaşlığı ölçüt olarak 50 ülkede yer alan IBM çalışanlarına uygulamıştır. Araştırmanın amacı ulusal değerler sistemleri arasındaki farkları ortaya koymaktır. Değerlerle ilgili olarak IBM'in çeşitli ülkelerde çalışan benzer özelliklere sahip çalışanlarına yöneltilen sorular ortak problemleri ortaya çıkarmış ama problemlerle ilgili olarak ülkeden ülkeye değişen çözümlerin olduğu bulunmuştur.⁵ Hofstede'nin bu araştırmasına "Kültürel Değer Boyutları" ismi verilmektedir.

1980'de araştırmanın sonuçlarını açıklamıştır. Hofstede'nin araştırma sonucunda ortaya koyduğu boyutlar şöyledir:

⁴ Mehmet Korkut Öztekin, **Manga: Bir kültürel direniş aracı**, İstanbul, İletişim yayıncılık, 2011, s.166.

⁵ Asker Kartarı, **Farklılıklarla Yaşamak: Kültürlerarası iletişim**, Ankara, Ürün yayınları, 2001, s.64.

- Bireycilik-Kolektiflik
- Güç Mesafesi
- Erkeksilik-Dişilik
- Belirsizlikten kaçınma⁶

Hofstede'ye göre bir boyut kültürün diğer kültürlerle ilişkilerde ölçülebilen yönüdür. Bu dört boyutu biraraya getirerek Hofstede ulusal kültürler arasındaki farklılıkları açıklayabilmek için dört boyut modelini geliştirmiştir. Bu modelde her ülkenin diğerlerine göre yeri, her boyutta elde ettiği puanlara göre belirlenmektedir.⁷

Hofstede'nin bu araştırmada ortaya koyduğu boyutlardan biride Bireycilik-Kolektifliktir. Bireycilik-Kolektiflik boyutunda Hofstede, toplumun çıkarlarının onu oluşturan bireylerin çıkarlarından üstün tutulduğu kültürleri Kolektif kültürler olarak adlandırmakta ve insanların büyük çoğunluğunun bu tür kültürlere mensup olduğunu belirtmektedir.⁸ Bu kültürlerde “Biz” kavramı önemlidir, daha çok geniş aileler ve yakın akrabalık ilişkileri vardır.⁹

Geniş bir ailede kendinden yaşça büyükler, yaşlıları ve kendinden küçüklerle büyüyen bir çocukta çekirdek bir ailede büyüyen bir çocuğa göre doğal olarak biz kavramı daha çok egemendir. Örneğin Afrikadan Belçikaya üniversite okumak için gelmiş öğrenciler hayatlarının uzun bir döneminde bir odada yalnız kalmadıklarını söylemektedirler. Karşıt bir şekilde ise Avrupadan Peru'ya ve Malezyaya staj için gidip dönen öğrencilerde evsahiplerinin kendilerini asla yalnız bırakmadığından şikayet etmektedirler.¹⁰

⁶ Ayda Uzunçarşılı Soydaş, **Kültürlerarası İletişim**, İstanbul, Parşömen Yayıncılık, 2010, s.58.

⁷ Kartarı, **Farklılıklarla Yaşamak**, s.65.

⁸ A.e., s.74.

⁹ Soydaş, **Kültürlerarası İletişim**, s.57.

¹⁰ Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede, Micheal Minkov, **Cultures and Organizations: Intercultural Cooperation and Its Importance for Survival**, USA, Mc Graw Hill, 2010, s.106.

Çalışma evreninin belirlenmesinde Bireycilik ve Kolektiflik özelliği çerçevesinde birbirinden farklı toplumsal yapılara, kültürel değerlere sahip ülkelerin canlandırma filmleri bu kültürlerde kullanılan beden dili ve jestlerdeki farklılıklardan yararlanılarak konu incelenmiştir. Tablodan da görüleceği üzere Japonya, Amerika Birleşik Devletleri'ne oranla daha kolektif bir yapıya sahiptir. Birçok Avrupa ülkesinde bireyci grubun içerisinde yer almaktadır. Buna karşılık bazı Latin ülkeleri ve Afrika ülkelerinde kolektif tarafa daha yakındırlar. Kolektif toplumlarda bireyler kendilerine bir gruba bağlı, ait hissetmektedirler. Bağlı olduğu gruba sadakat gösteren kişi o grup tarafından korunmaya devam etmektedir.

Bireyci toplumlarda kişinin çekirdek ailesinin gereksinimleri toplumun beklentilerinden daha önemlidir. Bireyci toplumlar az sayıdadır. A.B.D. bu anlamda en çok bireyci kültürel özellikler gösteren ülkedir. Bireyci kültürel özellikler gösteren toplumlarda “biz” yerine “ben” kavramı daha gelişmiştir. Aileler genellikle çekirdek ailedir ve akrabalık ilişkileri daha azdır.¹¹

¹¹ Soydaş, **Kültürlerarası iletişim**, s.58.

Bireycilik Göstergesi Değerleri

Ülke	BG puanı	Ülke	BG puanı
ABD	91	Türkiye	37
Avustralya	90	Uruguay	36
İngiltere	89	Yunanistan	35
Kanada	80	Filipinler	32
Hollanda	80	Meksika	30
Yeni Zelanda	79	Doğu Afrika	27
İtalya	76	Yugoslavya	27
Belçika	75	Portekiz	27
Danimarka	74	Malezya	26
İsveç	71	Honkong	25
Fransa	71	Şili	23
İrlanda	70	Batı Afrika	20
Norveç	69	Singapur	20
İsviçre	68	Tayland	20
		Salvador	19
Almanya	67	Güney Kore	18
Güney Afrika	65	Tayvan	17
Finlandiya	63	Peru	16
Avusturya	55	Kostarika	15
İsrail	54	Pakistan	14
İspanya	51	Endonezya	14
Hindistan	48	Kolombiya	13
Japonya	46	Venezuela	12
Arjantin	46	Panama	11
İran	41	Ekvator	8
Jamaika	39	Guatemalâ	6
Brezilya	38		
Arap Ülkeleri	38		

Tablo 2: Ülkelerin bireycilik göstergesi değerleri.¹²

Kolektif toplumlarda Grubun iradesi kişilerin inanç ve davranışlarını belirler ve toplumlar üyelerini dışsal-toplumsal baskıyla denetler bu nedenle bu denetimdeki temel rol utanma duygusuna aittir. Buna karşılık bireyci kültürlerde denetim bireyin iç baskısıyla sağlanır. Bu toplumlarda öze saygı ön plana çıkmaktadır.¹³

¹² Candan Çelik, “Uluslararası Reklamcılıkta Kültürün Etkileri,” Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi, 2004, s.134.

¹³ A.Selami Sargut, **Kültürlerarası farklılaşma ve yönetim**, 3. bs., Ankara, İmge Kitapevi, 2010, s.134

Marlboro'nun Amerika'da yayınlanan reklamında ünlü Marlboro kovboyu hep tek olarak gösterilmekte ve Amerikalıların bireyciliğine vurgu yapılmaktadır. Aynı reklam Japonyada da kullanılmaktadır fakat bu reklamda kovboy yalnız olarak tasvir edilmemektedir. Japonlar için yalnız olan bir kovboy acınası bir durumdur.¹⁴

3.2.3. Verilerin toplanması

İçerik çözümlemesinde veri, salt gerçekler demek değildir. Veri belli bir amaç için, belirli simgelerle, belirli kanallarda yer alır ve bilgi kaynağı ile simgesel biçimi arasında bir köprüdür. Bu durumuyla verilerin gerçek dünyayı simgelerle temsil eden bir özelliği vardır.¹⁵

Örneklem olarak seçilen filmlerdeki kültürel özelliklerin beden dilini belirlemesine ilişkin tespitleri yapabilmek için kodlama formları hazırlanmıştır. Kodlama formlarının hazırlanmasının öncesinde değişkenler belirlenmiş ve kodlama formları bunlara göre hazırlanmıştır. Değişkenler tespit edilirken benzer başka filmlerde incelenmiş ve bu doğrultuda içerik çözümlemesinde kullanılmak üzere değişkenler saptanmıştır.

Günlük yaşamda kullanılan beden dili çok fazla jest ve mimik barındırmakta ve bunlar birçok kategoriye bölünebilmektedir. Ancak, çalışmada incelenen canlandırma filmler, çalışmanın sınırlılıkları nedeniyle belli kültürel jestler çerçevesinde ele alınmıştır. Bu nedenle canlandırma filmlerinde öne çıkan kültürel özellik gösteren kimi jestler dikkate alınmıştır. Yapılan bir ön çalışmayla diğer jest ve mimiklerin kültüre özgü jest ve mimiklere oranla çok fazla olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenden ötürü değişken olarak ele alınabilecek jest sayısında azalma görülmektedir.

¹⁴ Soydaş, **Kültürlerarası iletişim**, s.59.

¹⁵ Aysel Aziz, **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri**, 6. bs., Ankara, Nobel yayın, 2011, s.134.

Kültürün beden dili üzerindeki etkisini ortaya koyabilmek için o kültüre özgü olan birtakım beden diliyle ilgili bilgilere, jestlere ihtiyaç duyulmaktadır. Çalışmada bu jestler ve beden dilini oluşturan hareketler canlandırma filmler izlenerek tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu amaçla araştırmada var olan bir durumu ortaya koymak üzere içerik çözümlemesi yöntemine başvurulmuştur. Jestlerin anlamları ise, beden dili analizi yöntemiyle saptanmıştır. Çalışmada içerik analizi yönteminden yararlanılmasının nedeni görsel ve dilsel kültür ürünlerinin bu yöntemle analiz edilmeye elverişli olmasından kaynaklanmaktadır.

İçerik çözümlemesinde veri, tipik olarak bir yerli dildeki karmaşık, simgesel formlardan kaynaklanmaktadır. Çizgi romanlar (cartoons), özel notlar, edebiyat, tiyatro, televizyon dramaları, reklamlar, film, siyasal konuşmalar, tarihsel belegeler, küçük küme içi etkileşimi, mülakat, hatta sessel olayların kandise has bir sözdizimi ve anlambilimi vardır. Veri toplamada işte tüm bu farklı özellikler dikkate alınmalıdır.¹⁶

3.2.4. Verilerin çözümlenmesi

Verilerin çözümlenmesinde içerik çözümlemesi ve onun yanında beden dili analizinden yararlanılmıştır. İçerik çözümlemesi özellikle elde edilen nicel verilerin çözümlemesinde kullanılmıştır. İçerik çözümlemesinde bulunan verilerden elde edilen beden diline ilişkin hareketler ve jestler ise beden dili analizinde ele alınmıştır.

3.2.4.1. İçerik çözümlemesi

İçerik çözümlemesi, toplumsal bilim araştırma teknikleri arasında "kitle iletişim araçlarındaki" içeriğe yönelik kullanılan bir yöntem olarak ortaya çıkmıştır. Daha sonraları ise bireysel (psikolojik) ve kurumsal (örneğin eğitim alanı gibi)

¹⁶ A.e., s.135.

içerikler de bu yöntemi kullanmaya başlamışlardır. İçerik çözümlenmeleride nitel olanlar ve nicel olanlar olarak iki ana kümeye ayrılabilir.¹⁷

Çalışma, canlandırma filmlerindeki içeriğe yönelik olarak bir durumu tespit etmek ve bunu olduğu şekliyle ortaya çıkarmak amacıyla gerçekleştirildiğinden yöntem olarak çalışmada içerik çözümlenmesi kullanılmıştır. İçerik çözümlenmesiyle çalışmanın amacına uygun şekilde hazırlanan değişkenler sonucunda oluşturulan kodlama cetvelleri kullanılarak veriler ele alınmıştır.

"...İçerik çözümlenmesi yöntemi ilk başlarda iletişim içeriklerinin sistematik ve objektif betimlenmesini amaçlayan ampirik bir yöntem özelliği gösterirken zaman içinde metodolojinin gelişmesiyle sosyal bilimsel verilerin içerik analizini gerçekleştirme amacıyla da kullanılmaya başlanmıştır. İletişim biliminde içerik analizi öncelikle aktörlerin iletilerinin, medya içeriklerinin incelenmesinde ve iletişim araştırmalarının gerçekleştirilmesinde kullanılmıştır. Alman bilim adamı Klaus Merten'e göre içerik analizi bir metnin açık içeriksel karakteristiklerinden yararlanarak, açık olmayan karakteristiklerinin ve bağlamının araştırılıp, sosyal gerçekliğin ortaya çıkarılmasını amaçlayan bir yöntemdir."¹⁸

İçerik çözümlenmesiyle ilgili olarak farklı tanımlamalar mevcuttur. Bu farklılıkların tekniğe farklı bakış açılarından ileri geldiği söylenebilir. İçerik çözümlenmesiyle ilgili yapılan eski tanımlardan biri bu yöntemin bilimsel olarak kullanılmaya başlanmasında yoğun katkıları olan Bernard Berolson tarafından yapılmıştır. Berolson'un tanımlaması şu şekildedir.

"...İletişimin açıklanan içeriğinin yansız, dizgeli (sistematik) sayısal tanımlamalarını yapan bir araştırma tekniği..."

¹⁷ Geray, **Toplumsal araştırmalarda Nicel ve Nitel yöntemlere giriş**, s.151.

¹⁸ Füsün Alver, **Basında Yabancı Tasarımı ve Yabancı Düşmanlığı**, İstanbul, Der Yayınları, 2003, s.241.

Berolsun'un tanımlamasındaki "yansızlık" ve "dizgeli" olma özelliği daha sonraki tanımlarda da temel olarak alınmaktadır.¹⁹

İçerik çözümlemesiyle ilgili bir başka tanımlama ise şu şekildedir. İletişimin açık içeriğinin nicel betimlemesi için kullanılan sistematik ve nesnel bir araştırma tekniğidir. Bu tanım içerik çözümlemesini anlamak için önemli bazı özellikler içermektedir. Bunlar;

- Açık içeriğin çözümlenmesi,
- Sistematik bir araştırma tekniği,
- Nicel betimleme (Nicel istatistik),
- Nesnellik'dir.²⁰

İçerik çözümlemesi ile ilgili kapsamlı bir tanımda Klaus Krippendorfun tanımıdır; "İçerik çözümlemesi bir mesajın içindeki verilerin yinelenebilir ve değerli çıkarımlar yapan bir araştırma tekniğidir*."²¹

Bu tanımla Krippendorfun üzerinde durduğu nokta bilimde kullanılan herhangi bir yöntemin güvenilir olmasının beklendiği hususudur. Bir başka deyişle, aynı verilere dayanılarak araştırma bir başka yerde, başka koşullar altında, başka kişilerce yapıldığında aynı sonuçların alınmasının gerektiğidir.²²

İçerik çözümlemesinin tanımlarına bakıldığında herbirinin farklı bir yönü ele alıp tanımlamayı daha da güçlendirdiği görülmektedir. İçerik çözümlemesinin iletişim araştırmalarında kullanım amaçları incelendiğinde içerik çözümlemesinin amaçları şu şekilde sıralanabilir:

¹⁹ Aziz, **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri**, s.131.

²⁰ Geray, **Toplumsal araştırmalarda Nicel ve Nitel yöntemlere giriş**, s.152.

* Klaus Krippendorff

²¹ Aziz, **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri**, s.131.

²² A.e.

-Resmetme: Medyanın kişileri, kümeleri resmetme, desenlerinin veya eğilimlerinin ortaya çıkarılması

-Sahiplik Politikaları: Medya içerik üreticilerinin amaçları ve politikalarıyla ilgili denencelerin test edilmesi.

-Gerçek dünyayla karşılaştırma: Medya içeriğinin, gerçek dünyanın içeriği sayılan göstergelerle karşılaştırılması.

-Temsil: Toplumdaki belli kümelerin nasıl temsil edildiklerinin değerlendirilmesidir. Bu kümeler, yoksullar, farklı etnik kimlikler, cinsiyetler, azınlık dilleri vs. olabilir.

-Medya etkisi araştırmalarına destek: Medya etkileri konusunda çıkarsamalar yapmak için.²³

Bu amaçlar dikkate alındığında çalışmanın resmetme ve gerçek dünyayla karşılaştırma kategorileri içinde ele alınabileceği söylenebilir.

Yapılan çözümlenimin sonucunun gerçeğe uygun olması için sistemin güvenilirliğinin ve geçerliliğinin ölçülmesi gerekmektedir. Bunun içinse çalışmada incelenen dört film başka bir kodlayıcı tarafından tekrar incelenerek kodlama yapılacaktır. Bu kodlama sonuçları ise sonuç bölümünde bir tabloda ortaya konulacaktır. Eğer diğer kodlayıcının sonuçları çalışmadakine yakın veriler elde ederse araştırmanın güvenilirliği sağlanmış olacaktır.

Güvenilirlik ve geçerlilik, bilimsel bir içerik analizinin gerçekleştirilmesi için uyulması gereken bir standarttır. Güvenilirlik aynı koşullarda sonuçların yeniden üretimini içermektedir. Buna göre güvenilirlik, bir kategori sisteminin farklı kodlayıcılar tarafından kodlanması halinde birbirine yakın sonuçların elde edilmesini gerektirmektedir. Farklı kodlayıcılar ya da aynı kodlayıcı tarafından iki kez kodlanan verilerin doğruluğunun ölçülmesi aşağıdaki formülün uygulanması ile mümkündür.

²³ Geray, **Toplumsal araştırmalarda Nicel ve Nitel yöntemlere giriş**, s.153.

Klaus Merten'in içerik analizinde güvenilirlik için uyguladığı bu formül aşağıdaki gibidir.

$$C=2 \times C1, 2 / C1 + C2$$

C1, 2= Kodlayıcıların birbiriyle uyumlu kodlama sayısı

C1= Birinci kodlayıcının kodladıklarının sayısı

C2= İkinci kodlayıcının kodladıklarının sayısı²⁴

3.2.4.2. Beden dili analizi

İçerik analiziyle temel alınan ve ölçülen jestler, beden dili analiziyle değerlendirilecektir. Bu bölümde canlandırma sinemasında kullanılan jestlerin o kültüre özgü olup olmadığı ya da evrensel olup olmadığı ortaya konulmaya çalışılacaktır. Ayrıca beden dili analizinin yanında bu analizi destekler nitelikte canlandırmayla ilişkili olarak karakterlerin oyunculuğu, filmlerdeki canlandırma tekniği, karakterlerdeki değişimler ve benzeri konu başlıkları üzerinde de değerlendirmelerde bulunulacaktır.

Çalışmada beden dili analizinde mimikler, jestlere göre daha az farklılık gösterdikleri için ağırlıklı olarak jestler ve beden hareketleri üzerinden bir analiz gerçekleştirilecektir. Mimikler, kültürden kültüre birtakım değişiklikler gösterebilmektedir ancak canlandırma filmleri bağlamından ele alındığında bu değişiklikler gerçek yaşamdakinden çok daha azdır. Bu çerçevede canlandırma filmlerinde yalnızca belli başlı mimiklerin evrensel olarak kullanıldığı söylenebilir.

²⁴ Alver, **Basında Yabancı Tasarımı ve Yabancı Düşmanlığı**, s.242.

3.3. Bulgular ve yorum

3.3.1. *Pinokyo*²⁵

Çalışmada ele alınan *Pinokyo* adlı Disney yapımı filmin incelenmesinden önce film hakkında daha net bir yargıya sahip olmak adına filmin künyesini incelemekte yarar vardır. Böylece filmin geçtiği dönem hakkında genel bir izlenim edinilmesi kolaylaşabilecektir.

Pinokyo, orijinali İtalyan yazar Carlo Collodi'nin hikayesi "Pinokyo'nun Maceraları'na" dayalı bir canlandırma filmidir. Carlo Collodi bir yazar ve aynı zamanda eğitim reformcusudur. Yazarın gerçek adı Carlo Lorenzini'dir.²⁶ Yazarın *Pinokyo* adlı yapıtından esinlenen, Disney, *Pinokyo*'yu ilk uzun metrajlı canlandırma yapımlarından biri olarak 1940 yılında gösterime sokmuştur.

Disney hikayeyi filmleştiren hikayenin orijinaline tamamen bağlı kalmamıştır. Filmde birtakım değişiklikler yapılmıştır. Örneğin hikayede *Pinokyo* ayağı yandığı için acı çekmekte iken filmde *Pinokyo* parmağının ucu yanmasına rağmen bunu hissetmemektedir. Yine Cricket hikayede hayalet olarak ve devamında da son sayfada olmak üzere sadece iki defa ortaya çıkmaktadır. Disney, Geppetto karakterini daha uysal, sakin bir karakter haline dönüştürürken, Stromboli karakterini ise Collodi'nin gösterdiğinden daha şeytani bir karakter yapmıştır.²⁷ Ayrıca

²⁵ "Walt Disney(1940), Yönetmenler: Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, Yazan: Carlo Collodi (Pinokyonun Maceraları romanı yazarı), Aurelius Battaglia (hikaye uyarlama), William Cottrell (hikaye uyarlama), Otto Englander (hikaye uyarlama), Erdman Penner (hikaye uyarlama), Joseph Sabo (hikaye uyarlama), Ted Sears (hikaye uyarlama), Webb Smith (hikaye uyarlama), Canlandırma Sanatçıları: Frank Thomas, Ollie Johnston, Milt Kahl (Pinocchio), Art Babbitt (Geppetto), Ward Kimball (Jiminy Cricket), Bill Tytla and Bob Stokes (Geppetto), Bill Tytla (lead Stromboli), Fred Moore (Lampwick), Norm Ferguson (Honest John and Gideon), Peri rotoskop: Jack Campbell." Bkz. Ed Hooks, **Acting in Animation: A look at 12 films**, USA, Heinemann, 2005, s.20.

²⁶ Adrian Bailey, **Walt Disney's: World of Fantasy**, USA, Everest House, 1982, s.130.

²⁷ A.e., s.131.

Disney'in bu İtalyan masalının espri anlayışını Amerikanlılaştırmaya kalkmasının, öykünün doğasını bozduğu da iddia edilmiştir.²⁸

Tüm bunların yanında *Pinokyo* kalite anlamında Disney'in ilk uzun metraj başarı sağlayan filmidir ve teknik olarak da üstünlük elde etmiştir. Çok düzlemli kamera kullanımı ilk filmlerde sınırlı olarak varken *Pinokyo*'da bu teknik tam anlamıyla kullanılmıştır.²⁹

PİNOKYO		
D	N	Oran
Başa ait Jestler	0	0
Eller ve Parmaklara ait Jestler	5	% 22.72
El, Yüz ve Beden ilişkisine dayalı Jestler	15	% 68.18
Gövde, Duruş, Oturuş	2	% 9.09
Toplam	22	% 100

Tablo 3: *Pinokyo* filminde kullanılan batı kültürüne özgü jestlerin sayısı ve oranı.

Tabloda, filmde kullanılan jestlerin dağılımı yer almaktadır. Tabloya bakıldığında jest kullanımında ağırlığın el, yüz, beden ilişkisine dayalı jestlerde toplandığı görülmektedir. Bu jestleri eller ve parmaklara ait jestler takip etmektedir. Tabloda; el, yüz, beden ilişkisine dayalı jestlerin ağırlıkta olması, özellikle selam verme, teşekkür etme, özür dileme gibi her kültürde sıklıkla kullanılan jestlerin beden bu bölümlerine ve onların hareketlerine bağlı olmasından

²⁸ Arkın Sinema Ansiklopedisi, s.322.

²⁹ Christopher Finch, *The Art of Disney*, New York, Harry N.Abrams, 1995, s.154.

kaynaklanmaktadır. Örneğin, selamlaşma jestinde *Pinokyo*'daki Jiminy karakteri sıklıkla şapkasını kullanmaktadır. Bu durum da el, yüz, beden jestlerinin diğer jestlere oranla sayıca artmasının nedenlerinden birisi olarak gösterilebilir.

El, yüz, beden ilişkisine dayalı jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Filmde yer alan diğer jestler o kültüre has jestlere oranla sayıca çok oldukları için sayılmamıştır. Yalnızca o kültürü temsil ettiği düşünülen jestler sayıma tabi tutulmuştur. El, yüz, beden ilişkisine dayalı jestlerin 6 tanesi selamlaşma amacıyla yapılan jestleri oluşturmaktadır. 3 jest karşıdaki kişiye olan saygı ifadesi amacıyla kullanılırken, yine 3 jest de tanışma ve ayrılma esnasında merhaba ve hoşçakal anlamlarını içermektedirler. 2 jest ise, özür dilemek için kullanılmıştır. El, yüz ve beden ilişkisine dayalı geriye kalan jestlerse farklı duyguları, düşünceleri iletme amacıyla yapılmış jestlerden oluşmaktadır.

Eller ve parmaklara ait jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Eller ve parmaklara ait jestler toplam içinde oran olarak ikinci sırada yer almaktadır. Eller ve parmaklar kullanılan jestlerin ait olduğu kültürel yapıyı temsil etmesinde önemli yer tutan jestlerdendir. Bu jestlerde genellikle evrensel anlamlar taşımalarına karşın bazı duygu ve düşüncelerin iletilmesinde ait oldukları kültüre özgü hale gelebilmektedirler. Bu tür jestlere örnek olarak, dua etme eylemi ve karşısındakinden bir istekte bulunmak gösterilebilir. Filmde eller ve parmaklara ait jestlerin ikisi bir dilekte, istekte bulunma niteliğindedir ve bu anlamda en çok kullanılanıdır.

Başa ait jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Başın kullanıldığı kültürlere özgü jestlerin bulunmamasının temelinde yalnızca içinde başın kullanıldığı bir jestin olmaması yatmaktadır. Baş, genellikle selamlaşma, teşekkür etme jestlerinde beden diğer organları ile birlikte kullanıldığı

için bunlar el, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin içinde yer almıştır. Bunun dışında başın kullanılan jestler içinde önemli bir yeri vardır. Ancak bu jestler genellikle kültürden kültüre fazla değişiklik göstermeyen onaylama, reddetme şeklindeki başın öne arkaya ve sağa sola sallanmasına dayalı jestlerdir.

Bununla birlikte başın evrensel hale gelen bu jestleri bazı kültürel farklılıklarda gösterebilmektedir. Örneğin; Bulgaristan, Arnavutluk ve Hindistan’da başın sağa sola sallanması evet anlamına gelirken, aşağı yukarı yapılan baş hareketi ise, hayır anlamına gelir. Benzer bir şekilde Eskimolar “evet” derken başlarını aşağı yukarı sallarken, “hayır” derken gözlerini kırparlar.³⁰



Resim 36: Jiminy’nin deniz kabuğuna girdiği sahne.³¹

Başın özellikle yürüme esnasında, kasılarak yürüyen ve kendini beğenmiş kişilerde görülen, arkaya atılması yürüyüşe çok önemli bir anlam katmaktadır. Filmde bu tip evrensel anlamda her yerde geçerli olan yürüyüş şekillerinden birini Jiminy’nin deniz kabuğunun içine girmek için yürüdüğü sahnede görülmektedir. Bu

³⁰ Müjde Ker Dinçer, **İletişimin Kalbi: Sözsüz İletişim becerileri**, Ankara, Nobel yayıncılık, 2012, s.139.

³¹ Pinocchio, Disney, 1940

pozda karakter kendinden emin bir havaya bürünmektedir. Vücut oldukça esnetilmekte, yürüyüşte abartı ön plana çıkarılmaktadır.

Gövde, Duruş ve oturuşa dayalı jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Duruşla ilgili pozların sayısı jestlerin arasında en düşük olanıdır. Açık bir şekilde o toplumu ifade edebilecek duruş ya da oturuş şekli az sayıda kalmıştır. Bunların tespitinde de o kültüre özgü olup olmadıklarının ayrımını yapmak zordur.

<i>PİNOKYO</i>		
D	N	Oran
Ana karakterlere ait jestler	17	% 77.27
Yan karakterlere ait jestler	5	% 22.72
Toplam	22	% 100

Tablo 4: Jestlerin Ana ve yan karakterlere göre dağılımı.

Filmde kullanılan kültüre özgü nitelikte jestlerin filmin ana karakterlerine ve yan karakterlerine göre dağılımında Ana karakterlerin sayısı daha fazladır. Başroldeki karakterler yan karakterlere oranla filmde daha çok yer almaları ve oyunculuk olarak da onlara daha fazla rol düşmesi sayının artmasının nedenleri arasında sayılabilir. Bunun yanında ana karakterlerin kültüre özgü daha çok nitelik taşıması yine bu karakterlerin jest sayısının artmasını sağlayan etkenler arasında görülebilir.

3.3.1.1. Eller ve parmaklara ait jestlerin analizi

Filmde eller ve parmaklara ait olan ve evrensel olarak kullanılan jestlerin yanında Batı kültürüne ait bazı jestler de bulunmaktadır. *Pinokyo*'da bu jestlerin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir ve bu sınıflandırmaya giren toplam 5 jest bulunmaktadır. Günümüzün küresel dünyasında kültürler arasında farklılık

gösterebilen jestler artık her kültürde ortak olarak kullanılabilse de çıkış yönleri, kullanılmaya başladıkları yerler ve kullanılma yoğunlukları itibariyle bu tür jestlerin bazı toplumlara özgü olduğu söylenebilir.



Resim 37: Geppetto'nun dilekte bulunduğu sahne.³²

Filmdeki gece sahnelerinden birinde, tahtadan yapılmış bir kukla olan Pinokyo'nun gerçek bir çocuk olması için Geppetto dilekte bulunmakta, dua etmektedir. Gece gökyüzünde parıldayan bir yıldız görür Geppetto ve “Yıldız ışılda, yıldız parla, bu gece gördüğüm ilk yıldız” diyerek Dilek yıldızına döner ve isteğini söyler. Geppetto'nun duruşu ve ellerinin pozisyonu bu jestin batı kültüründe olan dua etme, istekte bulunma şeklini yansıttığını göstermektedir. Dua sürecinde beden kendinden daha güçlü bir varlık karşısında eğilmekte ve eller kenetlenmiş bir pozisyon almaktadır.

Bu dua şeklinde kimi zaman ellerin birbirine kenetlenmediği durumlarda görülebilmektedir. Bu durumda yalnızca eller birleştirilmektedir. Bu sahnede eller bir

³² Pinocchio, Disney, 1940.

tutuklunun bađlı elleri gibi durmalıdırki gönüllü kölelerin tanrıya duası, yalvarması şekli olmalıdır.³³

Elleri yukarı kaldırıp dua etme aslında bir bekleme jestidir. Ümidi ifade etmek ya da tanrının insanları yalandan koruması için parmaklar kenetlenir. Dua ederken eller açılır ve yukarı doğru bakılır.³⁴



Resim 38: John'un “iyi şanslar” jesti.³⁵

Kötü kalpli karakter John(tilki) ve onun saf arkadaşı Gideon, Pinokyo'yu evden çıkıp okula gittiđi ilk gün yolda görürler. Pinokyo'dan önce duvarda gördükleri afişte kukla oynatıcısı Stromboli'nin kasabaya geri geldiđini farkederler ve John'un aklına bir fikir gelir: Pinokyoyu, Stromboli'ye satmak. Eđer kartları doğru oynarlarsa köşeyi döneceklerini söyler Gideon'a. Bu arada John eliyle yukarıdaki jesti yapar.

Jestin farklı anlamları bulunmaktadır, bunlardan biri “iyi şanslar,³⁶ kötü şanstın korunmak” anlamına gelmektedir. Bu genellikle Amerikada kullanılan

³³ Çiftpınar, **Beden Dili**, s.147.

³⁴ Ken Cooper, **Sözsüz İletişim**, İstanbul, İlgı yayıncılık, 1958, s.133.

³⁵ Pinocchio, Disney, 1940.

anlamıdır. Jest Amerikada aynı zamanda Texas Üniversitesi'nin futbol takımının logosu olarakta bilinmektedir. Çok sayıda Amerikalı jesti bu anlamıyla da bilmektedir. Ancak aynı jest dünyanın farklı bölgelerinde anlam olarak değişikliğe uğrayabilmektedir. Örneğin, Malta ve İtalya'da şeytanın gözünden korunmak, ona karşı durmak anlamına gelmektedir, Akdeniz ülkelerindeki ortak anlamı ise “karın seni aldatıyor” şeklindedir.³⁷

Kötü karakterlerden John, Gideon'a göre daha zeki bir karakter olup onu idare etmekte ve işleri planlamaktadır. Bu hem John'un sözlerinde hem de davranışlarına yansımaktadır. Yukardaki jesti yaptığı sahnede Pinokyo'yu gördükten sonra ondan nasıl yararlanacağını düşünür ve bu sırada düşünüp karar verme aşamasında olan bir oyuncunun yaptığı jesti yapar, eliyle çenesini sıvazlar. Bu durum karakterin oyunculuğunu güçlü kılmakta ve sözleri onu destekleyen jestlerle birlikte daha vurgulu ve etkili bir hale getirmektedir. Devamında ise, “eğer kartlarımızı doğru oynarsak köşeyi döneriz” der ve bu sırada yine elleriyle bu durumu anlatan, bir elinin parmaklarıyla diğer elinin sayma şeklinde görülen ve anlamı güçlendiren bir jest yapmaktadır.

³⁶ Dinçer, **İletişimin Kalbi: Sözsüz İletişim becerileri**, s.169.

³⁷ Pease, **The Definitive book of Body Language**, s.110.



Resim 39: Büyük usta Stromboli.³⁸

Parmakları halka yapma en çok bilinen ve yaygın olarak kullanılan jestlerden biridir. Bu jest genellikle elin işaret parmağı ve başparmağı halka şeklinde biraraya getirilerek ve diğer parmaklar açık kalacak şekilde yapılır. Jest yaygın olmasına karşılık kültürlerarası farklılaşmadan kaynaklanan, kültürlere göre değişen anlamlara sahiptir.

Bu sahnede Stromboli kendine övgüler yağdırırken görülmektedir ve kendinin usta bir gösterici, kuklacı olduğunu anlatmaktadır. Usta olduğunu söylerken biryandan da iki eliyle birden parmaklarıyla halka jestini yapmaktadır. Burada Starmbolinin anlatımında, oyunculuğunda tüm vücudunu kullandığı görülmektedir. Karakterin kilolu bir yapıya sahip olması canlandırmada ezilme, gerilme ve abartı gibi prensiplerin daha yoğun olarak kullanılmasını sağlamaktadır. Bunun yanında Stromboli'nin konuşmasında onun İtalyan aksanında izlenmektedir.

Uygulanmasında halka dikey şekildedir. Halka jestini kökenine baktığımızda bu jest milattan sonra 1.yüzyıl'dan beri işaret olarak bilinmektedir. Konuşmada bir iddianın vurgulandığı bir jestten türemiştir. Bu sırada konuşmacı bilinçsiz bir şekilde

³⁸ Pinocchio, Disney, 1940.

başparmağının ve işaret parmağının uçlarını sanki ufacık birşey tutuyormuş gibi birleştirmektedir. Bu sırada bir halka oluşmaktadır. Günümüzde ise, jest Amerikan o.k. işareti olarak kullanılmaktadır.³⁹

Parmaklarla halka şeklinde yapılan jest iyi, tamam anlamlarına gelmektedir. Fakat burda Stromboli bu işte ne kadar iyi olduğunu vurgulamak istemektedir ve jesti bunun için kullanmıştır.

Jest Fransada ve Belçikada sıfır ya da hiçbirşey anlamına gelmektedir. Yine bir başka bakış açısına göre halka O'yu temsil etmekte ve bu da OK anlamına gelmektedir. Bu işaret İngilizce konuşulan ülkelerde kullanılmakta ve Amerikan televizyonları ve filmleri aracılığıyla da dünyanın her yerine yayılmaktadır.⁴⁰

3.3.1.2. El, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin analizi

El, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestler %68'le filmdeki en büyük oranı oluşturmaktadırlar. Selamlaşma toplam 6 jestle bu jestlerin içinde en büyük orana sahiptir. Selam verme, günlük yaşantı içinde oldukça sık olarak kullanılan bir jesttir. Kısaca,

"Bir kimseyle karşılaştığında, birinin yanına gidildiğinde veya yanından uzaklaşıldığında kendisine sözle veya işaretle bir nezaket gösterisi yapmak,"⁴¹

olarak tanımlanabilir. Bu jest toplumlar arasında en çok farklılık gösteren jestlerden biridir. Batı toplumlarında farklı doğu toplumlarında farklı şekilde görülmektedir.

³⁹ Çiftpınar, **Beden Dili**, s.283.

⁴⁰ Pease, **The Definitive book of Body Language**, s.119.

⁴¹ Çevrimiçi, <http://www.tdk.gov.tr>, 31 Ağustos 2013.

Örneğin Arap kültüründe sağ elin başparmağının ve orta parmağının kısa bir süre için dudağa dokundurulup sonrasında biraz öne ve yukarı götürülmesinde olduğu gibi.⁴²

Filmde selamlaşmayı en fazla kullanan karakter Jiminy Cricket'tir. Jiminy başındaki şapkayı sıklıkla selamlaşmak amacıyla kullanmaktadır. Aşağıdaki sahnede Jiminy ile Mavi Peri tanışmaktadır. Mavi Peri Jiminy'ye adını sorar. Jiminy Adını söyleyip şapkası ile Peri'yi selamlar.

Jiminy'nin kostümü sonrasında değişecektir. Jiminy, Pinokyo'nun sağduyusu olduktan sonra Peri, Jiminy'nin kostümünde değiştirecektir. Jiminy eskisine göre çok daha şık ve yeni giysilere kavuşmuş olacaktır.



Resim 40: Jiminy şapkasıyla selam veriyor.⁴³

Selamlaşma Şapka çıkarılarak olabildiği gibi şapkayı çıkartmadan şapkayı çıkaracak gibi yapıp sadece kenarına dokunarakta yapılabilir. Bu selamlaşma Batı toplumlarında sıklıkla görülmektedir. Bunu dışında sadece şapkanın kenarına

⁴² Çiftınar, **Beden Dili**, s.126.

⁴³ Pinocchio, Disney, 1940.

dokunarak da selamlaşma yapılabilir. Şapkayı çıkarma selam verme dışında başka birtakım düşünceleride iletebilir karşı tarafa. Şapka çıkarılıp öne alındığında bir konuda üzgün olunduğunu ifade etmek için kullanılır. Bunu dışında teşekkür etme, özür dileme gibi durumlarda da şapka çıkarma davranışı yaygındır.

Şapka çıkararak ifade edilen düşüncelere baktığımızda, yukarıda sayılanlar haricinde veda anında da bu davranışın sergilendiği gözlenebilir. Bunun dışında diğer bir kullanım şeklide karşı tarafa saygı duyduğunu ifade etme yöntemidir aynı zamanda. Aşağıdaki resimde Mavi Peri Jiminy'e yeni elbiseler vermiştir ardından da birtakım sözler söyleyerek onu Pinokyo'nun sağduyusu ilan etmiştir. Sonrasında ise Pinokyo'ya iyi bir çocuk olmasını öğütler. Peri giderken Jiminy şapkasını çıkarıp ona hoşçakal demiştir.



Resim 41: Jiminy'nin hoşçakal anlamında şapka çıkartması.⁴⁴

19.yy ve 20.yy'ın başlarında Batı toplumlarında arkadaşlar arasında şapka çıkarmak yaygın bir sözsüz iletişim yoluyla selam verme yöntemiydi. Bu yolla selamlaşma arkadaşlar arasında olabileceği gibi tanıdık çevre içinde sosyal toplantılarda da kullanılıyordu. Genellikle iki erkek(nadiren bayanlar arsında

⁴⁴ Pinocchio, Disney, 1940.

görülür) sözlerle selamlaşmak yerine karşılıklı olarak şapkalarını çıkarmak yoluyla selamlaşıyorlardı. Bu ritüel sosyal mesafeyi vurgulamak için kullanılınca daha detaylı jestler ortaya çıktı. Örneğin şapkayı tamamen baştan çıkarma daha üst kişilere karşı yapılmaya başlandı.⁴⁵



Resim 42: Stromboli sahte parayı bulması.⁴⁶

Para kullanılmaya başlandıktan sonra insanlar herşeyde olduğu gibi onunda sahtesini yapma arayışı içine girmişlerdir. Dişle ısırarak bir paranın sahte olup olmadığını ayırt etmek çok eski çağlara dayalı bir gelenektir. Altının saflık derecesi yüksek olduğu için ısırıldığında dişle çizilebiliyordu ve bu şekilde eski çağlarda altının sahte olup olmadığı ayırt edilebiliyordu.

Altını ısırarak sahtesinden ayırt etme yöntemi İ.S. 220 yılına kadar dayanıyordu. O dönemde Roma İmparatorluğu'na bağlı Retien bölgesi içinde yapılmış olan çok sayıda sahte para bugün Roma müzesinde sergilenmektedir.⁴⁷ Filmde gösteriden sonra Stromboli paraları saymaktadır ve aralarında bir tane sahte paraya rastlar. Karakter, paranın sahte mi gerçek mi olduğunu anlamak için parayı

⁴⁵ Çevrimiçi, http://en.wikipedia.org/wiki/Hat_tip, 22 Eylül 2013.

⁴⁶ Pinocchio, Disney, 1940.

⁴⁷ Çevrimiçi, http://tr.wikipedia.org/wiki/Para#Sahte_Para, 22 Eylül 2013.

ısırmaktadır. Bu jestin yalnızca batı kültürüne özgü olamadığı, evrensel bir jest biçiminde birçok kültürde aynı anlama geldiği ve bu nedenle de kullanıldığı söylenebilir.

Jestlerin yanında Pinokyo karakterine bakacak olursak o, filmde tipik bir küçük çocuk olarak yansıtıldığı için etkilieyici, cazip bir karakterdir. Eğer bu haliyle Pinokyo Miki Fare karakterinin yerine konulsa neredeyse onunla aynı başarıyı elde eder. Onun davranışları gerçekten abartılıdır, örneğin heyecanlandığı zaman aşırı heyecanlı görünmekte, korktuğunda ise dehşete düşmüş gibi görünmekteydi. Çoğu zaman onun oyunculuğu, davranışları küçük bir çocuktan beklenecek şekilde gelişigüzel, düşüncesizce gerçekleşmekteydi. Bu anlamda Pinokyo'yla empati kurmak kolaydı. Çünkü onun her hareketi izleyicinin duygularını harekete geçirebilmekteydi.⁴⁸

Filmde Pinokyo başlarda kukla yönü ağır basan bir karakterken giderek daha çok insansı özellikler göstermeye başlar. Aslında birçok şeyin yanlış mı doğru mu olduğunun farkında değildir. Örneğin puro içmesini bununla ilişkilendirebiliriz. Filmin sonunda ise babasını kurtararak bir kahraman haline dönüştüğünü görürüz.

Pinokyo filminde Disney'in bir önceki filmi *Külkedisi*'nde olduğu gibi rotoskop tekniği çokça kullanılmamıştır. Rotoskop, perinin canlandırılmasında kullanılmıştır bu filmde. Bunun dışında film için çokça referans videonun çekildiği görülmektedir. Canlandırma sanatçıları bu referanslardan yararlanmışlardır. Özellikle Jiminy karakterinin canlandırılmasında referans videoların kullanıldığı görülmektedir.⁴⁹

⁴⁸ Hooks, **Acting in Animation**, s.21.

⁴⁹ 2-Disc DeLuxe Platinum Editie - Bonus DVD, Disneys Pinokkio, 2009.

3.3.1.3. Gövde, duruş ve oturuşa dayalı jestlerin analizi

Bu grupla ilgili jestler sayı olarak çok azdırlar ve anlam, içerik olarak başka kültürlerde de görülebilirler. Bu jestlerden biri Pinokyo ve kötü örnek arkadaşının yürüyüş tarzıdır. Gerile gerile yürümeleri biraz da canlandırmanın abartısının etkisinden kaynaklanmaktadır ama aynı zamanda yürüyüş biçimlerinde de bir tarz oluşturmuştur.

3.3.2. *Ruhların Kaçışı*⁵⁰

Tanınmış Japon yönetmen Miyazaki'nin *Ruhların Kaçışı* adlı canlandırma filminin kısa künyesi aşağıda yer almaktadır. Oldukça geniş bir kadroyla gerçekleştirilen yapımda görev alan tüm sanatçılara bu kısa künyede yer verilememiştir.

Hayao Miyazaki'nin birçok ödül alan filmi *Ruhların Kaçışı* (*Spirited Away*), 2002 yılında Ghibli stüdyosu tarafından yapılmıştır. Miyazaki filmde yalnızca yönetmenlik yapmamış, üretim aşamasında da filme katkıda bulunmuştur. Örneğin; Karakterlerin tasarımından, hikayenin yazılmasına ve canlandırmanın sonuçlandırılmasına kadar filmin yapım aşamasında birçok noktada destek vermiştir. Bu nedenle filmin her aşamasında onun performansını, etkisini görmek mümkündür.⁵¹

⁵⁰ “Yönetmen: Hayao Miyazaki, Yazan: Hayao Miyazaki, Cindy Davis Hewitt, Donald H. Hewitt, Yapımcılar: Donald W. Ernst, Lori Korngiebel, John Lasseter, Toshio Suzuki, Yasuyoshi Tokuma, Dijital Canlandırma Yönetmeni: Mitsunori Kataama, Kurgu: Takeshi Seyama, Sanat Yönetmeni: Yoji Tekeshige, Canlandırma Sanatçıları: Masashi Ando (Canlandırma süpervizörü), Kitaro Kosaka (Canlandırma süpervizörü), Megumi Kagawa (Canlandırma süpervizörü), Shinichi Abe, Akihiko Adachi, Mi Kyoung An, Myoung Hio An, Seiko Azuma, Eun Soon Byeon, Hye Soon Byeon, Hyun Mi Cho, Hee Eun Choi, Soon Hwa Choi, Hanako Enomoto,”... Bkz. Çevrimiçi, <http://www.imdb.com/title/tt0245429/fullcredits>, 06 Ekim 2013.

⁵¹ Hooks, *Acting in Animation*, s.100.

Film, Miyazaki filmleri içinde belkide en önemlisidir. Genel anlamda bakıldığında Ruhların Kaçışı, görüntüleri, unutulmaz karakterleri ve eğlendirici öykü şaşırtmacaları ile dolu usta işi bir yapıttır. Miyazaki'nin bugüne kadarki tüm filmleri arasında en özgün ve en ilginç olanlardan birisidir. Aynı zamanda da (belki *Nausicaa* hariç) Miyazaki'nin filmleri içinde en karanlık alt metne sahip olanıdır; bu alt metin içinde ebeveynlerin çocuğu terk etmesi, kaos ve kültürel kirlenme vardır. *Ruhların Kaçışı*, Miyazaki film geleneklerine uygun olarak oldukça aydınlık bir biçimde sona erse de, anlatının çoğu huzursuz edicidir.⁵²

Filmde küçük bir kız çocuğu, Chihiro ve ailesinin evlerinden taşınmasıyla başlayan bir hikaye anlatılmaktadır. Chihiro'nun babası Akio kestirme bir yoldan gitmeye çalışır yeni evlerine ve kaybolurlar. Chihiro, filmde kendine hayaletlerin yaşadığı bir kasabada gelir ve film Chihiro'nun buradan kurtulmasıyla son bulmaktadır.

Film, dünyaya açıkça Japon kültüründen ve zenginliğinden gelen bir çağrışım yapsa da filmin özü mecazi bir şekilde çağdaş Batı toplumunu ortaya çıkarmaktadır.⁵³ Örneğin Chihiro'nun anne ve babası tüketim kültürüne bağımlı ve meteryalisttirler. Tünelden geçip boş bir parka geldiklerinde açlıktan gözü dönmüş bir şekilde yemeklere saldırırlar ve ödemeyi de nasıl olsa kredi kartıyla yapacaklarını yani onun herşeyi çözeceğini düşünmektedirler.⁵⁴ Chiro'nun anne babası açlıklarına ve iştahlarına yenik düşerek ihtiyaçlarından fazlasını tükettikleri için yavaş yavaş insanlıklarından çıkarlar. Chiro'nun anne ve babası bu sahnede domuza dönüşmüştür. Domuz burda batılı bir simgeye dönüşmüştür. Miyazaki burda izleyiciye tüketim toplumu haline dönüşmenin zararları üzerine didaktik bir mesaj yollar; böylece klasik fablların ve masalların eğitici özelliğinden yararlanır.⁵⁵

⁵² Susan J. Napier, **Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna**, İstanbul, Es yayınları, 2008, s.209.

⁵³ Dani Cavallaro, **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, USA, McFarland Company Inc. publishers, 2006, s.136.

⁵⁴ Napier, **Anime**, s.211.

⁵⁵ Öztekin, **Manga**, s.165.

Yukarıda sayılanların yanında cadı Yubaba'nın hamamıda bu anlamda değerlendirilebilecek temalardan biridir. Tanrıların hamamı olan bu mekan Yubaba isimli korkutucu eski bir cadı tarafından işletilir; bu cadı filmin çoğu kısmı boyunca yalnızca iki konuyla ilgilenir görünmektedir: Para kazanma ve devasa, kaprisli bebeğinin ihtiyaçları. Yubaba, bebek ve hamamın diğer pek çok sakini, olağanüstü karakterlerdir, ancak dev hamamın kendisi de neredeyse bir karakterdir.⁵⁶

Buna karşın Miyazaki bir konferansta şunları ifade etmektedir, kız torununun on yaşlarındaki arkadaşları Japon kültürüne karşı çok kayıtsız gözükmedirler. Yalnızca, pasif bir şekilde modern popüler kültürü takip etmektedirler. Japonya'nın zengin geçmişinin farkında değildirler. Miyazaki bu küçük kızlar için bir film yapması gerektiğini hissetmektedir. Bu film onlara sahip oldukları mirası tanıttacak ve onları sorumlulukları ve özgüvenleri için cesaretlendirecektir.⁵⁷

Miyazaki filmde yer verdiği kimi ulusal ve uluslararası unsurlara karşın gerçekte filmde Japonya'ya odaklanmıştır. Bu bağlamda film idealleştirilmiş Japon geleneğinin kimi yönlerinin yeniden yaratılması için istekli bir girişim olarak görülebilir. Diğer bazı projelerle birlikte (Tono Halkbilim Müzesi, Japonya'yla ilgili bazı tanıtımlar) *Ruhların Kaçışı* kaybolan ve bir kenara itilen kültürleri kurtarmak ya da devam ettirmek için çabalayan özel bir sanaryo olarak görülebilir.⁵⁸

⁵⁶ A.e.

⁵⁷ Fred Patten, **Watching Anime, Reading Manga**, USA, Stone Bridge Press, 2004, s.212.

⁵⁸ Susan Jolliffe Napier, "Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's Spirited Away," *The Journal of Japanese Studies*, Volume 32, Number 2, USA, Society for Japanese Studies, 2006, s.291.

<i>RUHLARIN KAÇIŞI</i>		
D	N	Oran
Başa ait Jestler	5	% 16.66
Eller ve Parmaklara ait Jestler	7	% 23.33
El, Yüz ve Beden ilişkisine dayalı Jestler	3	% 10
Gövde, Duruş, Oturuş	15	% 50
Toplam	30	% 100

Tablo 5: *Ruhların Kaçışı* filminde kullanılan doğu kültürüne özgü jestlerin sayısı ve oranı.

Tabloda belirli jestlere ait sayılar ve bunları temsilen oranlar bulunmaktadır. Jestlerin yarısını gövde, duruş ve oturuşa ait jestler oluşturmaktadır. Bu jestlerin sayısının artmasındaki en önemli etken *Pinokyo* filminde olduğu gibi selamlaşmaya dayalı jestlerin fazla olmasıdır. Selamlaşma jesti belki de kültürel özelliklerin canlandırma filmlerde yansımaya dair en önemli kanıtlardan biridir. *Ruhların Kaçışı* filminde Japon geleneklerinde yoğun olarak kullanılan eğilerek selamlama görülmektedir. *Pinokyo* filmine benzer şekilde jest, duruma göre değişik anlamlara sahip olabilmektedir. Kullanıldığı kimi durumlarda selamlama anlamı taşıırken kimilerinde ise özür dilemek amacıyla kullanılabilmektedir.

Jestlerin oranlarına göre sıralanmasında; eller ve parmaklara ait jestler ikinci, başa ait jestler üçüncü, el, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestler ise, dördüncü sırada yer almaktadır. Baş uzakdoğuda diğer toplumlarda olduğu gibi birçok anlamda kullanılmaktadır; selamlaşma, onaylama örneklerinde olduğu gibi.

Gövde, Duruş ve Oturuş ilişkili jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Kültüre özgü jestleri temsilen en fazla kullanılan jestler, tablodaki jestlerin yarısını oluşturan gövde, duruş ve oturuş jestleridir. Bu jestlerin toplam sayısı 15'tir ve oran olarakta %50 oranındadır. Bu değişkene ait jestlerin sayıca fazla olmasını sağlayan en önemli etken selamlaşma'dır. Jestlerin değişken içinde anlamlarına göre dağılımına bakıldığında 10 jest selamlaşmaya ait jestleri oluşturmaktadır. Japon kültüründe karşısındakini eğilerek selamlama yaygın olarak kullanılan bir jesttir. Ne kadar eğilinmesi gerektiği saygı derecesine bağlı olarak değişmektedir.⁵⁹ Daha öncesinde de belirtildiği üzere Japon kültüründe eğilme jestinin farklı anlamları bulunabilmektedir. Örneğin belin 90 derece olacak kadar bükülerek selam verilmesinin iki nedeni vardır: Saygı duymak ve itaat etmek.⁶⁰ Japon kültüründe bu eğilmenin açısı ve süresi protokol kurallarına göre sıkı sıkıya belirlenmektedir.⁶¹

Bu jest grubu içinde diğerlerinin anlamları ise, şöyle sıralanmaktadır. 2 jest oturuşa ait jesttir. Bağdaş kurarak oturma ya da elleri önde toplayıp oturma şekilleri bunlara örnek olarak verilebilir. 1 jest teşekkür etmek anlamında kullanılmıştır. Bu jestte de eğilme de vardır. Ancak, bu jest anlam olarak karşı tarafa teşekkür için kullanılmıştır. Özür dilemek için yine kullanılan 1 jest bulunmaktadır. Bu jestin gerçekleştirilmesinde de bedeni öne eğme hareketi kullanılmıştır, ancak burada da anlam olarak özür dilemek anlamı bulunmaktadır. Bu bağlamda *Pinokyo* filmine tekrar dönecek olursak, *Pinokyo*'da da Jiminy karakterinin birçok jesti gerçekleştirmede şapkasını kullandığı görülebilir. Jiminy'nin şapkasını çıkararak yaptığı jestlerin birçoğunun anlamı selam vermek içindir. Ancak, aynı biçimde *Ruhların Kaçışı*'nda olduğu gibi aynı jest farklı anlamlar içinde kullanılabilir. Şapka çıkarmayla ilgili jestlerin bir kısmının anlamı değişebilmektedir. Örneğin duruma ve olaya göre bu jestler teşekkür etmek ya da özür dilemek anlamında

⁵⁹ Molcho, **Beden Dili**, s.248.

⁶⁰ Ö.Faruk Reza, **Beden Dili ve konuşma Sanatı**, Ankara, Tutku yayınevi, 2011, s.74.

⁶¹ François Caradec, **Beden Dili Sözlüğü**, Çev. Ceyda Aktaş, İstanbul, Kitap Yayınevi, 2006, s.259.

gelebilmektedirler. Ruhların Kaçışında da bir kişinin karşısında eğilmek selamlaşma amacıyla yapılabileceği gibi teşekkür etmek ya da özür dilemek amacıyla da yapılabilmektedir. Gövde, Duruş ve oturuşa dair kalan 1 jest ise saygı anlamı ifade etmektedir. Bu jestin şeklide yine bedenin öne eğilmesiyle gerçekleştirilmiştir.

Bedenin başka birisinin karşısında eğilmesi veya alçaltılması üst/ast ilişkisinin belirlenmesinde kullanılmıştır. Örneğin kraliyet ailesinden birine “Yüce majesteleri” diye hitap edilirken onun karşısında beden öne doğru eğilir. Protesto gösterilerinde konuşmacı dinleyicilere oranla daha yüksekte durur, hakim aynı şekilde mahkemenin geriye kalanına göre daha yüksekte oturmaktadır. Daha üst seviyeden bir kişiyle karşılaşıldığında onun karşısında reverans yapılır ya da baş eğilir burdaki amaç kendini o kişiden daha kısa göstermeye çalışmaktır. Bir kişi karşındakine göre kendini ne kadar aşağı veya alçakgönüllü hissederse bedenini de o kadar eğmektedir.⁶²

Filmde, karakterlerin yürüyüşleri incelendiğinde, karakterlerin yürüyüşlerinin karakterler arasındaki duygu durumlarının, zihin yapısı ve eğilimlerinin, kişiliklerinin farklılıklarını ifade etmek üzere kullanıldığı görülür. Filmin başlarında başkahraman Chihiro'nun yürüyüşünden; karakterle ilgili kimi izlenimler edinilmektedir, örneğin karakterin çocuksu, çekingen ve güvensiz olduğu yürüyüşünden yola çıkılarak söylenebilir. Filmin başlangıcındaki Chihiro'nun bu özellikleri ebeveynlerinin davranışları üzerinden de pekiştirilmektedir. Çocuğun bu kendine güvensiz, çekingen özellikleri ebeveynlerinin yürüyüş biçimleri aşırı olgun, kendine güvenli gösterilerek vurgulanmıştır. Filmde Chihiro'nun annesinin yürüyüşü rahat, dingin tavırlar sergilerken babasının ki ise, onun kadar ağırbaşlı ve rahat değildir.⁶³

⁶² Allan Pease, **Beden Dili: Karşınızdakinin davranışlarından düşüncelerini anlamının yolu**, Çev. Yeşim Özben, İstanbul, Rota yayın yapım, 1997, s.155.

⁶³ Cavallaro, **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, s.142.

Chihiro'nun beden dili film ilerledikçe olgunlaşmaktadır. Filmin ilk sahnelerindeki çekingen çocuksu tutumu, örneğin Kamaji'yle tanışmaya gelirken merdivenlerden aşağı doğru paniğe kapılmış bir şekilde koşarak inmesinde olduğu gibi, bu sahnede Chihiro ellerini yukarıya kaldırarak küçük bir bir çocuğun koşmasına benzer bir şekilde merdivenlerden aşağıya doğru hızlıca inmektedir, filmin devamında ise karakter orada edindiği deneyimler ve Haku'yla gelişen iletişimi nedeniyle daha olgun bir hale gelmiştir.⁶⁴

Eller ve Parmaklara ilişkin jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

İkinci sırada bulunan jest grubu eller ve parmaklara ait jestlerdir. Bu jestlerin oranı % 23'tür. Eller ve parmaklar yalnızca Japon kültüründe değil, evrensel anlamda birçok kültürde en yoğun kullanılan jest grubunu oluşturmaktadır. Filmde eller ve parmaklara ait toplam 7 jest bulunmaktadır. Bunlardan 3'ü Japon kültüründe ve birçok uzakdoğu toplumunda yaygın olarak görülen yemek yerken kullanılan çubuklardır. Birçok uzakdoğu toplumunda görülebilen bu kullanım şeklinde çatal kaşığın yerini bu çubuklar almaktadır. Bu değişken grubunda yer alan 2 jesti ise "buraya gel" anlamında çağırma için kullanılan jest oluşturmaktadır. Bu jest doğu kültüründe batı kültüründen farklı bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Kalan 2 jesti ise kötü şans kırma anlamına gelen bir jest oluşturmaktadır. Bu jest Japon kültürüne özgü yagane jestlerden biridir.

Başa ait jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Oran olarak üçüncü sırada yer alan jest grubu ise, başa ait jestlerdir. Bu gruba ait jestlerin sayısı 5'tir. Bu jestlerin anlamlarına bakıldığında, daha önce gövde ve duruşa dair jestlerde olduğu gibi değişken anlamlara sahip oldukları gözlenmektedir. Baş bölgesi Japon kültüründe jestler içinde önemli yer tutan bir

⁶⁴ A.e.

grubu oluşturmaktadır. Bunlardan 2'si selam vermek amacıyla kullanılırken, 1' onaylamak, 1'i teşekkür etmek ve 1'ide özür dilemek amacıyla kullanılmaktadır.

El, Yüz ve Beden ilişkisine dayalı jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

% 10 ile en az sayıda kullanılan jest grubunu el, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestler oluşturmaktadırlar. El, yüz beden ilişkisine dayalı jestler Pinokyo filminde oran olarak ilk sırada bulunurken burada ise, son sırada bulunmaktadır. Oranlar arasındaki bu farklılığın temelinde *Ruhların Kaçışı*nda el, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin yerini gövde, duruş ve oturuşa dair jestlerin almış olması yatmaktadır. Özellikle oran olarak en çok jesti oluşturan selamlaşmada, bu jest grubu el, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin yerini almıştır. El, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin anlamlarına baktığımızda, 1 jest hoşgeldiniz anlamında kullanılırken, 1 jest teşekkür etmeyi ifade etmektedir. Kalan 1 jest ise, söz vermek amacıyla kullanılmıştır.

<i>RUHLARIN KAÇIŞI</i>		
D	N	Oran
Ana karakterlere ait jestler	20	% 67.74
Yan karakterlere ait jestler	10	% 32,25
Toplam	30	% 100

Tablo 6: *Ruhların Kaçışı*'nda jestlerin ana ve yan karakterlere göre dağılımı.

Filmde tespit edilen jestleri ana karakterlerin kullanım oranı yan karakterlere göre çok daha fazladır. Tabloya bakıldığında ana karakterin jestlerinin yan karakterlerin jestlerinin iki katı olduğu görülmektedir. Filmin başkahramanı Chihiro karakteri jestlerin çoğunu gerçekleştiren karakter olarak görülmektedir. Ana karakterlerin içinde bulunulan kültüre ait jestleri kullanımda diğerlerine oranla daha

yüksek sayıya ulaşması oyunculuktaki kültüre özgü jestleri göstermesi açısından da önem taşımaktadır.

Filmde kültürel etkinin görüldüğü jest sayısı 31'dir. Filmin ana karakterlerini bu jestlerin çoğuna hakim olması hem onların sahnede daha çok görülmüş olmasına hem de oyunculuk anlamında diğer karakterlere göre daha aktif olmalarına bağlanabilir.

3.3.2.1. Başa ait jestlerin analizi

Uzakdoğu kültüründe jestlerin içinde başın önemli bir yeri bulunmaktadır. Baş bir konuyla ilgili olarak onay vermek için öne arkaya sallandığında bu evrensel bir anlam taşımaktadır ve dünyanın her yerinde aynı anlama gelmektedir. Japon kültüründe ise örneğin, gözler kapalı ya da yarı kapalı halde baş çevirilerek sallanır. Onay anlamı bu şekilde ifade edilir.⁶⁵



Resim 43: Yu-baaba ayrılırken Haku ve üç kafanın jesti.⁶⁶

⁶⁵ Caradec, **Beden Dili Sözlüğü**, s.41.

⁶⁶ Ruhların Kaçışı, Stüdyo Ghibli, 2001.

Filmin bu sahnesinde Yu-baaba hamam'ın olduđu binadan ayrılmaktadır. Haku ve üç kafada onu uğurlamak için beklemektedirler. Yu-baaba ayrılırken Haku ve üç kafa saygılarını belirtmek üzere kafalarını öne eğerler. Başın öne eğilmesi kendinden daha büyük, güçlü olan biri karşısında temelinde ondan küçük olduğunu göstermek, alçakgönüllülük ifade etmek üzere kullanılan bir jesttir. Bu jestte Haku bedeninde hafifçe öne eğmiştir. Doğu kültüründe Batı kültürüne oranla daha yaygın olarak kullanılmaktadır. Başın ya da vücudun eğilmesi Doğu kültüründe Batı kültüründeki tokalaşmanın karşılığıdır. Batı kültüründeki gibi eller yoğun olarak kullanılmamaktadır.

Japon selamının ilk kullanımının anlamı şu şekilde ifade edilebilir: Sana o kadar güveniyorum ki, istersen başımı kılıcınla kesebilirsin ama fark etmez ben yine de sana güvenerek, saygıyla senin önünde başımı öne eğiyorum.⁶⁷

3.3.2.2. Eller ve parmaklara ait jestlerin analizi

Eller ve parmaklara ait jestler sıralamada ikinci sırada bulunmaktadır. Ellerin ve parmakların iletişim açısından çok önemli bir yeri bulunmaktadır. Anime filmlerde yöntem olarak limitli canlandırma kullanıldığı için hareketler Disney'deki karakterlere ya da başka canlandırma filmlerindeki karakterlere oranla daha azdır. Bu durum karakterlerin jest ve mimiklerinede yansımaktadır. Diyalogun olduğu bir sahnede karakterin yalnızca dudakları hareket edebilir, yüzünde herhangi bir duygu taşıyan mimik belirmeyebilmektedir.

⁶⁷ Ker Dinçer, **İletişimin Kalbi**, s.136.



Resim 44: Chihiro'nun kötü şansını kırmak için yaptığı jest.⁶⁸

Filmin bu sahnesinde Chihiro bir sümüklüböceği yakalamaya çalışırken ayağıyla onu ezer. Kamaji bunun ona kötü şans getireceğini söyler. Kamaji Chihiro'ya yukardaki resimdeki jesti yapmasını söyler. Bunun üzerine Chihiro her iki elinin baş ve işaret parmaklarını kullanarak dörtgen bir şekil oluşturur. Kamaji'de eliyle bu dörtgeni kırarak ve “Yok ol Şeytan” diyerek kötü şansın gitmesini sağlamış olur. Filmin İngilizce alt yazısında jestin anlamı çok açıkça belirtilmiş olmamasına karşın dublajda altyazıya oranla durum biraz daha açıktır. Jestin anlamı Japonya dışında çok bilinmemektedir. Filmin DVD'sinde bulunan Art of Spirited Away bölümünde bu el jesti'nin farklı bir kültürel anlamı olduğu belirtilmektedir. Filmin çevirisinde çevirmen bu jesti görünce şaşırılmış ve jesti nasıl çevirmesi gerektiğinden emin olamamıştır. Bunu nasıl çevirecekleri konusunda ilk başta hiçbir fikirlerinin olmadığını belirtmişlerdir.

Sahnenin devamında jest birkez daha görülür. Chihiro'nun yanındaki küçük fare onu taklit ederek aynı jesti tekrarlar. Elleriyle aynı şekli yapar ve kömür taşıyan küçük karakterlerden biride eliyle bu şekli böler.

⁶⁸ Ruhların Kaçışı, Stüdyo Ghibli, 2001.

Miyazaki filmlerinde oyunculuk anlamında dikkat çeken özelliklerden biri, filmlerinde birçok sahneyi küçük detaylarla desteklemiş olmasıdır. Örneğin Chihiro, Yubaba ile tanışacağı zaman Kamaji'nin yanından ayrılırken dönüp ona teşekkür etmek ister ve kafasını kapının üstüne çarpar. İlk anda bu çok fazla dikkat çekmeyen bir durumdur. Bu çarpma olayı Chihiro'nun Kamaji'nin yanından ayrılması için yaratılmış bir durumdur. Canlandırma sanatçılarının belirlediği ya da onların müdahale edebileceği bir durum değildir. Buradaki, Chihiro'nun kafasını çarpmasıyla oluşan duygusal etki şaşırtıcıdır. O an çabuk geçmiştir, ancak etkilidir. Bu gibi sahneler karakterlerin tanımlanmasında ve ruh halinin, ortamın belirlenmesine yardımcı olmaktadır.⁶⁹



Resim 45: Yemek yerken kullanılan çubuklar.⁷⁰

Uzakdoğu kültüründe görülen birbaşka davranış şeklide yemek yerken kullanılan çubuklarla ilgilidir. Diğer birçok toplumda görülen çatal ve kaşığın yerini uzakdoğu kültüründe “hashi” denilen çubuklar almış durumdadır. Bu çubukları örneğin yemek tabağının üzerine çapraz şekilde bırakmak hakaret olarak sayılır, bu yemeği beğenmemek ve protesto etmek olarak kabul edilir.⁷¹ Çubuklarla yemek

⁶⁹ Hooks, **Acting in Animation**, s.104.

⁷⁰ Ruhların Kaçışı, Stüdyo Ghibli, 2001.

⁷¹ Kaşıkçı, **Doğrucu Beden Dili**, s.99.

yemek bir jest olarak deęerlendirilemeyebilir ancak kltrel bir etki olarak dięer toplumlardan farklılık gstermektedir.

3.3.2.3. El, yz ve beden iliřkisine dayalı jestlerin analizi

Filmde kltrel temelli olan ve bununla birlikte el, yz ve beden iliřkisine dayalı jestlerin oranı azdır. Bu jestlerin tamamı eęilme jestiyle birlikte kullanılmıř, onun iine dahil olmuř jestlerdir. Eęilme davranıřı film iinde birok farklı anlamda kullanılmıřtır. İinde bulunduęu sahnenin ruhuna gre anlam bu ynyle deęiřmektedir.



Resim 46: Chihiro'nun Kamaji'ye teřekkr etmek iin eęilmesi.⁷²

Chihiro, kazancı Kamaji'nin yanından ayrılmaktadır. Yanına yardımcı olarak verildięi karakter, Lin ona Kamaji'nin onun iin hayatını tehlikeye attıęını syler ve Kamaji'ye teřekkr etmesini ister. Chihiro'da geri dnp Kamaji'ye, yere kadar eęilip, ellerini de yere koyarak teřekkr eder. Daha nce de belirtildięi zere eęilerek

⁷² Ruhların Kaıřı, Stdyo Ghibli, 2001.

selam verme, teşekkür etme türünden jestler daha çok uzakdoğu kültüründe görülmektedir.

Filmde, Chihiro'yla ilgili dikkat çekici olan birbaşka yönde karakter tasarımında görülebilecek form değişikliğidir. Birçok kişi karakterin yüzündeki bu gelişimi farkedememiştir. Chihiro'nun filmin başlangıcındaki tasarımı ile ilerleyen bölümlerindeki tasarımı, formu arasında bazı küçük değişiklikler görülmektedir. Bu anlamda özellikle filmin başlangıcında Chihiro ruhların olduğu gemiyi gördüğünde, rüya gördüğünü düşünüp başını yumrukladığı sahnedeki yüz şekline baktığımızda buradaki şekil daha dairesel bir form özelliği göstermektedir.



Resim 47: Filmin başlarındaki Chihiro'nun yüz şekli.⁷³

⁷³ A.e.



Resim 48: Filmin sonlarındaki Chihiro'nun yüz şekli.⁷⁴

Filmin ilerleyen aşamalarında, Chihiro'nun kucağında küçük ruh arkadaşlarının uyuduğu tren yolculuğu sahnesi vardır. Chihiro pencereden dışarıya bakmaktadır ve derin düşünceler içindedir. Bu sahnede Chihiro'nun yüzü başlangıçtaki sahneye oranla daha uzun ve farklı gözükmektedir. Bu sahnede karakter daha büyük bir tanımlamaya, daha belirgin bir karaktere sahiptir. Bu oldukça ustaca ve etkili bir karakter gelişimidir.⁷⁵

Yüzdeki esneklikte filmde önemlidir ve bu durum kendini farklı yoğunlukta göstermektedir. Yubaba örneğinde, Yubaba'nın grotesk (kaba) ve tuhaf ifadelerinde bu durum görülmektedir. Haku örneğinde ise onun serinkanlılığında kendini göstermektedir. Chihiro'nun yüz ifadeleri filmin başlarında görece durgundur, mimikleri düşünce ve duygularının ayrımını anlaşılır bir şekilde belli etmez. Bununla birlikte onun karakteri geliştikçe mimikleri giderek daha çeşitli ve karmaşık olmakta ve daha geniş aralıkta duygular sergilemektedir. Hernekadar durgun olsada Chihiro filmin başında ilginç ve eğlenceli yüz ifadeleri sergiler. Bunlardan ilki taş heykelin olduğu tünele girilen sahnede iken diğeri ise, Kamaji'yle yaptığı görüşmelerde küçük

⁷⁴ A.e.

⁷⁵ Hooks, **Acting in Animation**, s.109.

yaratıkların ayağının dibine bıraktığı kömür parçasını taşımayı zorunda hissettiğinde göstermektedir.⁷⁶

3.3.2.4. Gövde, duruş, oturuşa ait jestlerin analizi

Japon kültürünü temsil eden jest grubu içindeki sınıflandırmalardan en çok jesti barındıran değişken gövde, duruş, oturuş grubuna aittir. Bu jestlerin birçoğu selamlaşma da kullanılan öne doğru eğilme jestinden kaynaklanmaktadır.

Eğilme jestinin Japonlara Çin'den geldiğine inanılmaktadır. Saygının derecesini göstermek ve başka birkişiyle tanışıldığında kullanılır. Genel olarak insanların hoşçakal anlamında kullandıkları eğilme jesti, tanıştırdıklarında kullanılına göre daha kibarca gerçekleştirilir. Daha yaşlı ya da daha üst seviyeden bir kişiyi uğurlarken kişi arkasını dönene kadar ya da çıktığı kapı kapanana kadar saygı davranışını göstermek için eğik durumda beklenilmesi gerekir.⁷⁷

Japon kültüründe bu jest kullanılırken avuç içi üst bacağı yapıştirılarak tüm beden ile eğilir, ne kadar eğilineceği saygı derecesine bağlıdır. Eskiden bu ritüel saygı gösterişlerinde defalarca tekrarlanırdı. Günümüzde ise bir defa yapmak yeterli olmaktadır.⁷⁸

⁷⁶ Cavallaro, **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, s.142.

⁷⁷ Hamiri-aqui, **70 Japanese Gestures**, Çev. Aileen Chang, USA, Stone Bridge Press, 2008, s.9.

⁷⁸ Molcho, **Beden Dili**, s.248.



Resim 49: Chihiro hamamda çalışanların yanından ayrılırken.⁷⁹

Chihiro Yubaba'yla görüştüktan sonra onun yanından ayrılır ve Hakuyla birlikte hamama iner. Burada hamamda çalışanlardan kimse bir insan olduğu için onunla çalışmak istememektedir. Onun işe alınmaması gerektiğini düşünmektedirler. Haku onun Yubaba tarafından çoktan işe alındığını söyler ve yardımcı olarak çalışması içinde Lin'in yanına verir. Lin ordan ayrılırken Chihiro da onunla birlikte çıkacaktır. Chihiro çıkmadan önce orda bulunanları hoşçakal anlamında eğilerek selamlar.

Eğilerek selamlamada eller yanda ya da önde dururken Chihiro'nun selamlamasında elleriyle üzerindeki giysiyi çekiştirildiği görülmektedir. Bu durum filmin başından itibaren aynı şekilde devam eden bir davranıştır. Birçok sahnede Chihiro bu şekilde görülmektedir. Utangaç bir kişiliği olduğuna ya da sıkılmış, bunalmış olduğuna dair bir davranış olarak değerlendirilebilir.

⁷⁹ Ruhların Kaçışı, Stüdyo Ghibli, 2001.



Resim 50: Chihiro'nun oturuş pozu.⁸⁰

Hamama gelen Yüzsüz adındaki bir ruh ortalığı birbirine karıştırmıştır. Yubaba onu sakinleştirmeye çalışır, ancak o yanına Chihiro'yu istemektedir. Sonunda Chihiro gelir ve Yubaba onu içeri sokar. Chihiro içeri girdiğinde oturma şekli genellikle Japon kültüründe görülen bir şekildedir.

Bu oturuş şekli Japonların pirinç saplarının örülmesiyle yapılan kalın yer örtüleri üzerinde oturdukları tipik bir şekildir. Bu pozisyonda oturan kişi resmi bir ortamda ise, aynı pozisyonda oturmaya devam eder. Ortamdaki kişilerle tanıştıktan sonra ortam daha rahat bir hale dönüştüğünde daha rahat oturabileceği başka bir pozisyona geçer. Bazı durumlarda ev sahibi kişiye daha rahat oturmasını söyleyebilir. Bu durumda misafirinde ona teşekkür etmesi gerekir.⁸¹

⁸⁰ Ruhların Kaçışı, Stüdyo Ghibli, 2001.

⁸¹ Aqai, **70 Japanese Gestures**, s.31.



Resim 51: Chihiro'nun özür dilemek için eğilmesi.⁸²

Chihiro Yubaba'nın ikiz kızkardeşi Zeniiba'nın yanına gider. Haku'nun ondan çaldığı mühürü geri verir. Bunları Zeniiba'ya söyledikten sonra özür dilemek adına karşısında eğilir. Eğilme jestinin bu bağlamda duruma göre farklı anlamlara geldiği bu sahneyle de doğrulanmıştır.

Filmde canlandırmaya oyunculuk yönüyle bakıldığında karakterlerle ilgili birtakım özellikler incelenebilir. Haku'nun metaforik nitelikleri, ruhların hareket alma örneklemelerindeki değişimlerin özenle detaylandırılmış bir koreografisini andırır. Bu nedenle Haku'nun canlandırma bağlamında ortaya koyduğu şeyle Miyazaki, Disney'in tasarımcı sanat yönetmeni Ken Anderson'un, "(P)andomim, canlandırmanın temel sanatıdır. Beden diliyse evrenselliğiyle onun kökü ve kaderidir" şeklinde vermiş olduğu ifadeyle uyum içindedir.⁸³

Filmin arkaplanına dair yapılan DVD versiyonundan anlaşıldığına göre Miyazaki sadece hayali bir dünya kurmaya çalışmamıştır. O gerçek bir dünya yaratmaya çalışmıştır. Filmde Miyazaki'nin bu tutumunu yansıtan örneklere rastlamak mümkündür. Örneğin, Chihiro Kamaji'nin yerine gelmiştir ve oradan

⁸² Ruhların Kaçışı, Stüdyo Ghibli, 2001.

⁸³ Cavallaro, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, s.145.

ayrılmak için ayakkabılarını arar. Ayakkabıları getirilir. Normalde bu sahnenin devamının canlandırmasını bir canlandırma sanatçısı şu şekilde yapar; kız ayakkabılarını giyer ve gider. Bu eylem çok üzerinde durulmadan gerçekleştirilir. Ancak, filmde bu süreç farklı bir biçimde işlenmiştir: Chihiro ayakkabılarını giyer ve tıpkı küçük bir kız çocuğunun yaptığı gibi ayakkabıyı giydikten sonra ucunu yere vurur. Bu küçük detayın canlandırmaya ve Miyazaki'nin yaratmaya çalıştığı dünyaya etkisi ise büyüktür.



Resim 52: Chihiro'nun ayakkabısını giyerken ayakkabısının ucunu yere vurması.⁸⁴

Benzer bir örnek ise, Chihiro'nun banyo küvetine çıktığı sahnededir. Bu sahnede Chihiro tekneye tırmanırken kayar ve düşer ancak ardından birkaç defa daha da kayıp düşer. Aslında ilk düşmesiyle birlikte izleyiciye kazanın, kaygan bir zemini olduğu mesajı verilmiştir. Ancak, bu hareket birkaç defa daha tekrarlanmıştır. Burada amaçlanan sahneyi ve karakterin oyunculuğunu sürekli bir çatışma halinde tutmaktır ve bu da filmin gerilimini yüksekte tutmaktadır.⁸⁵

Filmde canlandırma tekniğiyle ilgili olarak farklı bir teknik kullanıldığı görülmektedir. Film aynı zamanda canlandırma sanatçılarının kullandığı abartılı

⁸⁴ Ruhların Kaçışı, Stüdyo Ghibli, 2001.

⁸⁵ Hooks, **Acting in Animation**, s.106.

dirsek, omuz, diz, bilek, kalça gibi eklem hareketlerini ön plana çıkartmadan kullanmaktadır. Bu teknik, karakterleri hareket ettirirken doğrudan yay oluşturmaktansa eklemlerin etrafındaki doğrusal hareket yönlerinin saat yönünde ya da tersi yönde hareket etme yeteneğini artıran kavisli yumuşak hareketlerin yapılmasını sağlayarak, karakterlere esnek ve plastik bir nitelik kazandırmaktadır. Kamajinin canlandırmasında eklemlerin hareketi (bükülü hareket) açık bir şekilde yaşamsal bir öneme sahiptir. Bu teknik geçici bir karakter olarak kullanılan yürüyen lamba direğinin hareketlerinden etkili bir şekilde kullanılmıştır. Lamba karakteri Chihiro ve arkadaşlarıyla Zeniba'nın kulübesine giderken kendilerine zıplayıp ve eğilip selam vererek kılavuzluk etmiştir. Tek ayağının üzerinden esnek bir şekilde zıplar sonra bahçe kapısına bir fanus lamba şeklinde asılır. Sahne sonunda Lambanın aldığı son konumla Chihiro ve arkadaşlarına yönelttiği işlev (kılavuzluk yapmak) örtüşmektedir.⁸⁶

3.3.3. *Külkedisi*⁸⁷

1950 yapımı film Disney'in birçok film yaptıktan sonra uzun metraj canlandırmaya döndüğü bir yapımdır. Film, Disney'in gişede en iyi başarı yakalayan filmlerinden biridir. Disney Stüdyosu'nun daha önceden yaptığı filmlerden, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* gibi, elde ettiği deneyimler bu filmin başarısına katkıda bulunmuştur.

Film, orjinal olarak Charles Perrault'un "Cendrillon" isimli peri masalına dayanmaktadır. *Külkedisi*'de diğer birçok Disney filmine benzer şekilde bir uyarlama

⁸⁶ Cavallaro, **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, s.142.

⁸⁷ "Yönetmenler: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske; Yazan: Charles Perrault (Romanın yazarı) Ken Anderson, Perce Pearce, Homer Brightman, Winston Hibler, Bill Peet, Erdman Penner, Harry Reeves, Joe Rinaldi, Ted Sears. Bkz. (Çevrimiçi) http://disney.wikia.com/wiki/Cinderella_%28film%29, 23 Kasım 2013. Yapımcı: Walt Disney; Kurgu: Donald Halliday; Görsel efekt: Jack Boyd, Rachel Clement, Ub Iwerks, April McMorris, Josh Meader, George Rowley, Bruce Tauscher. Canlandırma Sanatçıları: Marc Davis, Eric Larson, Frank Thomas, Milt Kahl, Ollie Johnston, Ward Kimball, John Lounsbery, Wolfgang "Woolie" Reitherman, Hal Ambro, Dick Anthony, Mary Blair, Les Clark, Claude Coats, Tom Codrick, Merle Cox, Don DaGradi, Marc Davis. Bkz. Çevrimiçi, <http://www.imdb.com/title/tt0042332/fullcredits>, 23 Kasım 2013.

filmdir. Film, Disney'in Altın Çağı kabul edilen 1930'lar ve 1940'lar arasındaki dönemle, başarısı daha az takdir edilen 1950'lerin arasında bir dönemde yapılmıştır ve her iki döneminde izlerini taşımaktadır.⁸⁸

Pamuk Prenses'den sonra insan karakterlerinin karikatürize edilmeden gerçek olarak kullanıldığı ancak *Külkedisi* içinde kadın ve erkek kahramanların olduğu ilk filmidir. Filmde arkaplan resimler oldukça iyidir, orjinal hikayeye uyum titizlikle sağlanmıştır ve bundan önceki bir dizi Disney yapımında olduğu gibi konu gerçek çekimli sahnelerle seyreltilmemiş ya da sulandırılmamıştır.⁸⁹

Disney'in bu dönemdeki hedefleri stüdyodaki grev, savaş zamanında film yapmak için sponsor bulma gereksinimi, savaş sonrasında ise ekonomik problemler gibi nedenlerle engellenmiştir. Bu nedenlerle Disney gerçek çekimli filmler üretmeye, televizyon dizileri yapmaya, Disneyland inşasına başlamıştır ki bu durumda canlandırma filmleri üretiminin yavaşladığı anlamına gelmektedir.⁹⁰

Külkedisi'nde insan karakterlerin çoğunlukta olması jestlerde ve beden dilinde etkilere neden olmuştur. Batı toplumunda kullanılan birçok jestin filmde kullanıldığı görülmektedir. Filmde gerçek insan karakterlerinin olması özellikle Cindirella'nın dostu farelerle dengelenmeye çalışılmıştır.

Filmde insan karakterlerde gerçek çekimlerden alınan referanslar daha önceki filmlere göre daha yoğun olarak kullanılmıştır. Cindirella karakterinin bazı bölümleri, Cindirella'nın kızkardeşleri, üvey annesi ve diğer insan karakterle önce gerçek olarak çekilmiş sonrasında ise, canlandırma sanatçıları bu çekimleri referans olarak kullanmışlardır. Disney gerçek çekimlerden yararlanması yalnızca *Pamuk Prenses*'de değil *Pinokyo*'da ve *Fantasia*'nın bir bölümünde de bulunmaktadır.

⁸⁸ Çevrimiçi, http://disney.wikia.com/wiki/Cinderella_%28film%29, 23 Kasım 2013.

⁸⁹ Bruno Edera, **Full length Animated Feature Films**, Britain, Focal Press, s.36.

⁹⁰ A.e.

Cinderella'nın zalim annesinin canlandırmasını gerçekleştiren sanatçılardan Frank Thomas gerçek çekimlerden yararlanmayla ilgili düşünmektedir. Bunun bir kendine güven eksikliği olduğunu, gerçek çekimleri kullanarak canlandırmanın oldukça saçma görüldüğünü, bunlarda arka planın bulunmadığını ancak bunu takip etmelerinin gerektiğini ve şunu söylemek ihtiyacı hissettiklerini “bu sadece gerçek üzerinden çizerek yapılan bir takip”...⁹¹

<i>KÜLKEDİSİ</i>		
D	N	Oran
Baş a ait Jestler	0	%0
Eller ve Parmaklara ait Jestler	6	%27.27
El, Yüz ve Beden ilişkisine dayalı Jestler	8	%36.36
Gövde, Duruş, Oturuş	8	%36.36
Toplam	22	%100

Tablo 7: *Külkedisi* filminde kullanılan, kültüre özgü jestlerin sayısı ve oranı.

Külkedisi'nde içinde bulunulan kültürü yansıtan jestlerin oranına bakıldığında gövde, duruş, oturuş şekline ve el, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin ağırlıkta olduğu gözlenmektedir. İki jest türü sayı olarak birbirine eşittir. Bu jestleri eller ve parmaklara ait jestler takip etmektedir. Baş bölgesine ait o kültürü temsilen bir jest ise tespit edilememiştir. Bu bölgeye ait jestler genellikle evrensel anlamlar taşıyan jestlerden oluşmaktadır. Bu yönüyle bütün kültürler, toplumlar için ortak anlamlar vermektedirler.

⁹¹ Michael Barrier, **The Animated Man: A life of Walt Disney**, USA, University of California Press, 2007, s.218.

Bedene dayalı jestler içinde *Külkedisi* için reverans jestinin ağırlıkta olarak kullanıldığı görülmektedir. Doğu kültüründe birçok anlamı içinde barındıran eğilme jestinde olduğu gibi batıda da reverans jesti benzer şekilde kullanılmaktadır. Bu jest teşekkür etmek için kullanılabildiği gibi selam vermek amacıyla da kullanılmaktadır. Kullanılma sıklığı kültüre dayalı jestlerin artmasını sağlamıştır. Özellikle gövde, duruş ve el, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin sayı olarak artmasındaki önemli etkenlerden biridir.

Gövde, Duruş ve Oturuşa ilişkin jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Filmde gövde, duruş ve oturuşa dair jestler oran olarak en çok kullanılan jestlerden biridir. Bu jest grubu el, yüz ve beden ilişkisine dayalı jest grubu ile birlikte en yüksek oranı oluşturmaktadır. Toplam sayı olarak 8 tane gövde, duruşa dair kültüre özgü özellik barındıran jest bulunmaktadır. Oran olarak ise toplam içinde %36'yı bulmaktadır. Bu 8 jestin içinde de en fazla jesti reverans oluşturmaktadır. Reverans sözcüğü Fransızca kökenli bir olup; selam ya da teşekkür için eğilerek ya da dizleri kırarak yapılan hareket⁹² anlamına gelmektedir. Batı toplumlarında dönemselsel olarak yaygın kullanılan bir jesttir. Bir klasik olması itibariyle de Kül Kedisi'nde sıkça kullanılmış jestlerden biridir. Bu grubun içinde toplam olarak 6 tane reverans jesti bulunmaktadır. Bu jestlerden biri iki kişi arasında karşılıklı yapılmaktayken, diğerleri tek kişi tarafından kullanılmıştır.

Kalan jestler ise saygı anlamında eğilme şeklinde gerçekleşmiştir. Buradaki eğilme şekilleri Doğu kültüründekiyle benzer bir şekilde değil ondan farklı bir şekilde gerçekleşmiştir. Evrensel anlamda bakıldığında jestlerin büyük bir kısmı biçim olarak birbirinden ayrılmış olsalar da anlam birçok yönleriyle ortak

⁹²Çevrimiçi, <http://www.tdk.gov.tr>, 23 Kasım 2013.

gözükmektedirler. Özellikle eğilmeye dayalı jestlerin kökeninde saygı duyma, selam verme gibi anlamlar bulunmaktadır.

El, Yüz ve Beden İlişkisine Dayalı jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Bu değişkene ait jestlerde bir öncekinde olduğu gibi en fazla sayıyı oluşturmaktadır. Bu filmde diğer filmlerde olduğu gibi eller, yüz ve beden arasındaki ilişkiye dayalı jestler yoğunlukla kullanılmaktadırlar. Dolayısıyla bu anlamda kültürel etkinin görülebilme olasılığı artmaktadır. Özellikle eller bu anlamda önemli bir yer teşkil etmektedirler.

Bu grubun içinde jestlerin çoğunluğunu şapka çıkarmaya dayalı jestler oluşturmaktadırlar. Disney'in daha önce incelenen filmi *Pinokyo*'da olduğu gibi bu filmde de şapkayla ilişkili jestlerin oranı oldukça fazladır. 4 tane şapka çıkarılarak yapılmış jest bulunmaktadır. Bu jestlerin kendi içinde oluşturdukları anlam dağılımına bakıldığında ise herbirinin farklı bir anlam oluşturduğu görülebilir. Bunlarda 1 tanesi üzüntü duyma anlamı taşıırken, 1 tanesi sevinme, 1 tanesi selamlaşma, 1 tanesinde saygı gösterme anlamında kullanılmıştır. Bu yönüyle Batı kültüründe önemli bir gösterge olan şapka canlandırma filmlerinde de kendini göstermektedirler. Birçok jest ve karakterin oyunculuğunda şapkanın değişik anlamlar oluşturmak üzere kullanıldığı görülmektedir.

Bu değişkene bağlı olarak, kalan diğer jestler birer birer dağılmışlardır. Bunlardan biri bir fikrim var anlamında başı göstermeyle yapılan bir jesttir. Diğeri ise bir tür kura çekme oyunudur. Fareler zıplayıp sırtlarını birbirlerine dönerler ve içlerinden birinin kuyruğu tutulur ve kuyruğu tutulan fare bahsi kaybedendir. Bu oyun farklı şekillerde başka toplumlarda görülebilir. Diğeri bir jest ise reverans yapma'dır. Bu jest yine batı kültürünü çağrıştıran jestlerden biridir. Bu grupta kalan son jest ise, işaret parmağıyla karşısındakini çağırmadır. Bu jest ise, Japon kültürüyle karşılaştırıldığında iki kültürün birbirinden farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır.

Eller ve Parmaklara ait jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Toplam jestler içinde % 27'lik bir orana sahip olan bu jest grubuna ait 6 jest bulunmaktadır. Bunların içinde en fazla tamam, işler yolunda anlamında başparmağı yukarı kaldırarak yapılan jest bulunmaktadır. Bu jest kullanıldığı ortama göre değişik anlamlar ifade edebilmektedir. Başparmağı kaldırarak yapılan bu jestlerden 3'ü tamam, herşey yolunda anlamı taşıırken 1'i ise onay verme anlamı taşımaktadır. Eller ve parmaklara ait jestlerden kalan 1 jest durun, teker teker gelin anlamıyla kullanılmıştır, diğer 1 jest ise buraya gel anlamında birisini çağırma için kullanılmıştır.

Başa ait jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Çalışmada, baş bölgesine ait olan ve kültüre özgü taşıyan bir jest tespit edilememiştir. Başla ilgili olarak kullanılan jestler genellikle evrensel anlamlara sahip olan jestlerdir ve yalnızca içinde bulunulan kültürde değil diğer birçok kültür içinde de ortak anlamlara sahiptirler.

<i>KÜLKEDİSİ</i>		
D	N	Oran
Ana karakterlere ait jestler	14	% 63.63
Yan karakterlere ait jestler	8	% 36.36
Toplam	22	% 100

Tablo 8: Külkedisi'nde jestlerin Ana ve yan karakterlere göre dağılımı.

Jestlerin karakterlere göre dağılımına bakıldığında, kültüre özgü jestleri kullananlar daha çok filmdeki ana karakterlerdir. Ana karakterler, yan karakterlere göre özellikle kimi jestleri daha fazla kullanmışlardır. Bunların başında da reverans

yapma gelmektedir. Filmde kral, kraliyet gibi unsurlar olduğu için reverans birçok sahnede görülmektedir.

Filmde, toplam kültürel etki gösteren jest sayısı 22'dir. Bu oran filmin toplamı içindeki jestlere kıyasla azdır. Jestlerin gerçekleşmesinde filmin öncesinde canlandırma sanatçılara yardımcı olması için gerçek karakterlerle yapılmış kayıtlarında etkisi bulunmaktadır. Canlandırma sanatçıları hernekadar bu kayıtları birebir kullanmasalarda, bu çekimler onların canlandırmadaki karakterlerinin oyunculuğunun belirlenmesine katkıda bulunmuştur.

Disney'de çalışan canlandırma sanatçıları bu çekimlerin üstüne kendi yaratıcılıklarını da ilave ediyorlardı. Buna karşın bazı canlandırma sanatçıları bu referanslara gerek olmadığını kendilerinin zaten bunu yapabileceklerini söylüyorlardı. Bu şekilde çalışmak onlar için hoşlandıkları bir durum değildi. Ama iyi bir bakış açısına sahip oldukları için nereye, ne şekilde müdahale edeceklerini, nasıl değiştireceklerini de biliyorlardı. Çizdikleri gerçek çekimin birebir kopyası değil de onun daha ilerisi oluyordu.⁹³



⁹³ From Rags to Riches: The Making of Cinderella, Disney DVD, 1997.



Resim 53: Üstte Külkedisi filminde bir sahnenin gerçek çekim referansı ve altta onun filmdeki çizimi.⁹⁴

3.3.3.1. Eller ve parmaklara ait jestlerin analizi

Eller ve parmaklara ait jestler oran olarak üçüncü sırada yer almaktadır. Bu jest grubu içinde başparmağı yukarıya kaldırarak ve diğer parmakları avuç içinde toplayarak yapılan ve herşey yolunda, işler yolunda anlamı taşıyan jestin ağırlıkta olduğu görülmektedir. Bu jest tüm dünyada yaygın olmasına karşın özellikle Batılı toplumlarda sıklıkla kullanılan bir jesttir.

⁹⁴ A.e.



Resim 54: Jag'ın Klkedisi'ne yaptığı tamam işler yolunda jesti.⁹⁵

Jestin bir başka özelliğide Japonlar bu işareti beş sayısı olarak kabul ederken Batılılar ise bir olarak saymaktadırlar.⁹⁶

Eller ve parmaklara air jestlerden bir diğeri de, “Durun, bekleyin bir dakika anlamında kullanılan ve iki elin avuç içi öne bakacak şekilde yapılan jesttir. Japon kültüründe ise, aynı jest tek elin avuç içi öne bakacak şekilde yapılabildiği gibi iki elin avuç içi öne bakacak şekilde de yapılabilmektedir.⁹⁷

⁹⁵ Cinderella, Walt Disney pictures, 1950.

⁹⁶ Caradec, **Bedens Dili Sözlüğü**, s.222.

⁹⁷ Aquino, **70 Japanese Gestures**, s.29.

3.3.3.2. El yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin analizi

El, yüz ve beden ilişkisine dayalı jestler sayı olarak en yüksek oranı oluşturan jestlerden biridir. Bu değişkenin sayısında etkin olan jestlerden biri daha önce *Pinokyo* filminde de benzeri bir şekilde görülen şapka çıkararak yapılan jestlerin fazla olmasıdır. Şapka çıkarma bu filmde de içinde değişik anlamlar barındırmaktadır. Bunlar sırasıyla, üzüntü duyulan bir durum karşısında, sevinme anlamında, selamlaşma amacıyla ve saygı göstergesi olarak sayılabilir.



Resim 55: Jag iddiayı kaybettiğinde diğer farelerin üzgün olduklarını ve bir nevi onunla vedalaşma anlamı taşıyan sahne.⁹⁸

Yukardaki resimdeki sahnede kahvaltıya gitmek için, çekilecek kurayla kapının önünde duran kedi Lucifer'i birinin oyalaması ve diğerlerinin bu şekilde oradan geçmesi gerekmektedir. Kura sonucu Jag çıkar. Bu durumda diğer farelerde bu durum karşısında duydukları üzüntüyü onunla paylaştıklarını göstermektedirler.

⁹⁸ Cinderella, Walt Disney pictures, 1950.

Filmin çekiminde gerçek karakterlerle yapılan çekimler canlandırma için referans amacıyla kullanılmıştı. Gerçek çekimlere olan bu aşırı güven oyunculuğun yükünü hafifletmişti. Cinderella gibi bir karakterin referans çekimleri iki ya da daha fazla canlandırma sanatçısı arasında paylaşıldığı zaman, çizimdeki değişimleri düzeltmektense, değişik versiyonları karşılaştırmak, tutarlı bir rolü başarmadan daha az önemlidir.⁹⁹

Yukarıda anlatılan sahnenin öncesinde Jag, bir süre düşündükten sonra arkadaşlarına haber verip bu konuda bir fikri olduğunu anlatmaya çalışır. Bu jesti gerçekleştirirken işaret parmağıyla alnına birkaç defa dokunmaktadır. Bu şekilde aklına bir fikir geldiğini anlatmaya çalışmaktadır.

Bu jest dünya genelinde yaygın olmakla birlikte daha çok Amerika'da ve Avrupa'da kullanılmaktadır. Yapılış şekli olarak ise filmdekine benzemektedir. İşaret parmağı alnın yan tarafına dokundurularak bu durum ifade edilir. Böylece karakter ya da kişi kendini ima ederek ne kadar zeki olduğunu anlatmaya çalışmaktadır.¹⁰⁰

⁹⁹ Barrier, **The Animated Man: A life of Walt Disney**, s.220.

¹⁰⁰ Çiftınar, **Beden Dili**, s.129.



Resim 56: Jag'ın konuyla ilgili bir fikri olduğunu gösterdiği jest.¹⁰¹

3.3.3.3. Gövde, duruş, oturuşa ait jestlerin analizi

Bu değişkene ait jestler oran olarak birinciliği bir önceki grupta paylaşmaktadırlar. Bu grup içinde ağırlığı reverans oluşturmaktadır. Gruptaki jestlerin büyük çoğunluğunu reverans yapma jesti oluşturmaktadır.

Cinderella filmin başlangıç kısmında kralın ulağının getirdiği daveti alır. Bu sırada teşekkür eder ve çökmeye benzer bir şekilde bir miktar eğilir. Bu pozisyonda kısa bir süre bekler. Bu jest doğu toplumlarındaki eğilme jestini çağrışırsada ondan daha farklıdır. Japon toplumunu değerlendirdiğimizde özellikle jest onlarda aşağıya eğilme şeklinde değilde öne eğilme şeklinde gerçekleşmektedir. Anlam olarak yine benzer anlamı olan durumlarda kullanılmaktadır, teşekkür etme, selamlaşma, saygı gösterme gibi anlamları bulunmaktadır.

¹⁰¹ Cinderella, Walt Disney pictures, 1950.



Resim 57: Cinderella'nın davet mektubunu aldığı anda yaptığı jest.¹⁰²

Jestin tam şekli bir ayağın bir adım geri atılması ile ve iki diz'in bükülmesiyle yapılmaktadır. Bu pozisyonda kısa bir süre beklenir. Bu hareketle diz çöküleceği izlenimi uyandırılır ve dizler tam yere değmeden önce o şekilde durulur. Diz çökmenin bu şekli orta çağda uzun yıllar kullanılmış bir harekettir. Shakespeare'in döneminde bu hareket hem kadınlar hem de erkekler tarafından kullanılan saygılı bir selamlama biçimiydi. Ancak, daha sonraları bu durum değişmiştir. Jest daha çok Avrupa'da kullanılmıştır ve günümüzde ise genellikle resmi ortamlarda kullanılmaktadır.¹⁰³

Filmin birçok sahnesinde reverans jestini görürüz. Özellikle kralla ve kraliyetle ilgili olan kısımlarda bu jestin daha fazla kullanıldığı görülmektedir. Kızların prensle tanıştıkları sahne jestin en çok kullanıldığı sahneyi oluşturmaktadır. Kızlar sırayla gelerek prens karşısında reverans yaparak onu selamlamaktadırlar. Bu

¹⁰² A.e.

¹⁰³ Çiftpınar, **Beden Dili**, s.220.

jest sırasında ayaklardan biri öne atılarak dizler kırılmakta ve başta bununla birlikte bir miktar eğilmektedir. Bu jest Batı kültüründe yaygın olarak kullanılmaktadır.

İngiliz etnolog Desmond Morris'e göre reverans ve eğilme hareketleri 17. yüzyıla kadar birbirine benzer hareketlerdi. Bu iki hareket arasındaki cinsiyet farklılaşması daha sonradan gelişmiştir.¹⁰⁴ Reverans hareketini kadınlar buna karşılık eğilmeyi daha çok erkekler yapmaktadır.



Resim 58: Prense tanışırken yapılan reverans jesti.¹⁰⁵

Bu jest sırasında içinde bulunulan dönemin modası gereği kabarık elbiselerde giyildiği için eğilirken bir yandan da iki elle elbise tutulmaktadır. Reverans jesti Bale'den alınma bir jesttir. Bu hareket klasik balede “plié” hareketi olan ikinci pozisyonudur. Dizler bükülürken arka taraf düz tutulmaktadır.¹⁰⁶

¹⁰⁴ Çevrimiçi, <http://en.wikipedia.org/wiki/Curtsey>, 12 Aralık 2013.

¹⁰⁵ Cinderella, Walt Disney pictures, 1950.

¹⁰⁶ Çevrimiçi, <http://en.wikipedia.org/wiki/Curtsey>, 12 Aralık 2013.

Reverans ve selamlaşmayla ilgili birçok jestin temelinde kendini o kişiden daha kısa gösterme düşüncesi yatmaktadır. Çoğu kadın kraliyet ailesinden bir kişiyle karşılaştığında reverans yapar, erkeklerse başlarını eğerek ya da şapkalarını çıkararak kendilerini o kişiden daha kısa göstermeye çalışırlar. Günümüzde aslında selamda beden eğme eylemine bir gönderidir. Bir kişi karşısındakine göre kendini ne kadar aşağı veya alçakgönüllü hissederse vücudunu o kadar eğerek.¹⁰⁷

Anime filmlerde ve Batıda yapılan canlandırma filmlerde kullanılan jestler birbirinden farklılık göstermekte, içinde buldukları toplumun izlerini taşımaktadırlar. Bununla birlikte jestlerin altında yatan nedenlerde ortak yönler bulunmaktadır.

3.3.4. *Komşum Totoro*¹⁰⁸

Komşum Totoro 1988 yapımı bir Miyazaki filmidir. Yapım daha önceki birçok Miyazaki filminde olduğu gibi Stüdyo Ghibli'de üretilmiştir. Film 1958 yılında anne, baba ve iki kızkardeşten oluşan bir ailenin öyküsünü anlatmaktadır. Miyazaki filmleri içinde Japon kültürünü, yaşam biçimini ve değerlerini en çok sergileyen yapımlardan bir tanesidir.¹⁰⁹ *Komşum Totoro* filmiyle Miyazaki çevre ve insan ilişkisi temasına geri dönmüştür. Fakat *Rüzgarlı Vadi*'de insan teknolojisinin doğa üzerindeki baskıcı etkisi üzerinde durulmuştur. Bu filmde ise durum tersine döner fakat burada hayatın temel güzel taraflarını keşfetmeleri için filmin kahramanlarından Satsuki ve Mei'ye bir fırsat sunulur ve bunun içinde Japonya'nın kırsal yanı gösterilir. Örneğin beklenmedik bir şekilde küçük bir gölette kurbağa

¹⁰⁷ Pease, **Beden Dili**, s.155.

¹⁰⁸ Yönetmen: Hayao Miyazaki, Yazan: Hayao Miyazaki, Yapımcı: Toru Hara, Kurgu: Donald Halliday, Müzik: Joe Hisaishi, Kurgu: Takeshi Seyama, Görüntü Yönetmeni: Mark Henley, Sanat Yönetmeni: Kazuo Oga, Görsel efekt: Kaoru Tanifuji, Canlandırma Sanatçıları: Yoshiharu Sato, Masaaki Endo, Makiko Futaki, Yoshinori Kanada, Toshio Kawaguchi, Katsuya Kondô, Shinji Otsuka, Masako Shinohara, Yasuko Tachiki, Hideko Tagawa, Makoto Tanaka, Tsukasa Tannai, Hitomi Tatenô, Hirômi Yamakawa, Masaki Yoshizaki. Bkz. Çevrimiçi, http://www.imdb.com/title/tt0096283/fullcredits?ref_=tt_ql_1, 29 Aralık 2013.

¹⁰⁹ Napier, **Anime**, s.37.

yavrularıyla karşılaşmaları gibi.¹¹⁰ *Komşum Totoro*, diğer bazı Stüdyo Ghibli yapımları gibi Japon kültürüne ve tarihine derinden bağlıdır.

Filmin ana karakterleri Satsuki ve onun küçük kardeşi Mei'dir. Miyazaki filmde aslında ana karakter olarak yalnız bir kızı anlatmaya niyetlidir. Bunu da şuradan anlayabiliriz, Satsuki ismi Japoncada yılın beşinci ayı demektir aynı zamanda Mei, Anglo-saxon sözcük mayıs ayıyla eşdeğerdir.¹¹¹ *Komşum Totoro* bir ailenin kentten köye taşınması ile başlar. Anneleri hasta olan Satsuki ve Mei babalarıyla birlikte, annelerinin bulunduğu hastaneye daha yakın olduğu için kırsal kesimde yeni bir eve taşınırlar. Olay örgüsü, anneleri hastane de olan iki kızkardeşin başından geçenlere dayalıdır aslında. Filmin fantastik yönü daha çok küçük kardeş Mei üzerinden işlenmektedir. Mei etrafı keşfederken orman ruhu Totoro'yla tanışır, devamında Totoro'ya dayalı bir akış olacaktır. Sonrasında ablası Satsuki de Totoro'yla tanışacaktır.

Filmin kahramanlarından Totoro, edebiyat eleştirmeni Tzvetan Todorov'un fantastik olarak nitelendirdiği türün net bir örneğidir; yani görünüşte ya doğüstü (fantazi gibi) ya da gerçek (fantastik olayın halüsinasyon ya da rüya çıkması) olarak değerlendirilebilecek olaylara karşı okuyucunun, izleyicinin tepkisi ile karakterize edilebilen şaşırtıcı derecede sınırlı bir tür. Todorov'a göre aslında fantastiğin yapısında, tereddüt anının sonuçlandırılmadığı, okuyucuyu, izleyiciyi bir belirsizlik halinde bırakan eserler vardır. Çocukların bulduğu fantastik doğanın kendi hayal ürünleri ya da doğüstü olabileceği, işte Totoro'da olan şey budur.¹¹²

Bu filmde de görüldüğü üzere Miyazaki filmlerinin bazı ortak yönleri bulunmaktadır. Miyazaki gerek dışı kahramanlarını gereksede fantazi dünyalarını oluştururken mitler, kadim Japon saray öyküleri, bilim kurgu ve peri masalları gibi, geniş kaynaklardan faydalanır. Filmler üslup ve içerik olarak çok farklı olsalarda iki

¹¹⁰ A.e., s.70.

¹¹¹ Cavallaro, **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, s.72.

¹¹² Napier, **Anime**, s.182.

ortak paydaya sahiptirler. Bunlardan bir tanesi, her anlatının, aşırı bir durumdan, bir dünyanın çözümlenip dağılmasından doğmasıdır. İkincisi ise, her anlatının aşinalıktan uzaklaştırılmasıdır.¹¹³ Miyazaki'nin filmlerinde görülen başka ortak özelliklerde bulunmaktadır. Onun uçaklara ve uçan nesnelere karşı duyduğu özel yakınlığı, hemen hemen bütün eserlerinde görmek mümkündür. Bunun arkasında babasının amcasına ait bir havacılık fabrikasında genel müdür olarak çalışması etkindir.¹¹⁴ Bir diğer özellik ise Miyazaki, güçlü kadın karakterlerini çok sever ve böyle karakterleri filmlerinde genellikle başkahraman olarak kullanır.¹¹⁵

Film konu olarak Mei'nin Totoroların peşinden gidip bir delikten aşağı düşmesi kurgusuyla *Alice Harikalar Diyarında* filmiyle benzerlik göstermektedir. Ama Mei'nin burda karşılaştığı Totoro'yla arasında gelişen ilişki yönüyle *Alice Harikalar Diyarında*'n ayrılmaktadır. *Alice Harikalar Diyarındaki* aksine burda Mei ile Totoro arasında gelişen ilişki dostluk temalı bir ilişkidir.

Ayrıca Mei'nin uyanıp ailesine Totoro'dan bahsettiği sonraki sahnede Alice'den farklıdır. Mei yaşadığı bu durumu bir rüya olarak görmektense bunun gerçek olduğu konusunda ısrar eder. Ailesi ilk başta bu söylediğini ciddiye almasada sonrasında ciddiye alır. Ailenin Mei'yi ciddiye alma konusundaki hevesi, fantastik olanın günlük sıradan olan ile bütünleşmesi açısından önemlidir. Alice'de gerçek hayat ile harikalar dünyası arasındaki ayrıştırmaya zıt olarak, Totoro fantazi ile gerçek hayat arasında geçişten ince bir zar oluşturmaya tercih eder.¹¹⁶

Anime filmlerde hernekadar batı etisindeki bazı gelişmeler görülsede animeyi Japon kültürü bağlamında ele almak gerekir çünkü anime hernekadar küresel kültür tarafından şekillendirilmiş ise de modern Japon kültürünü yaratan koşulların

¹¹³ A.e., s.181.

¹¹⁴ Öztekin, **Manga**, s.117.

¹¹⁵ A.e., s.128.

¹¹⁶ A.e., s.185.

sıralanmasının yarattığı özgün bir üründür aynı zamanda.¹¹⁷ Bu anlamıyla değinecek olunursa Animeye yapılan eleştirilerden biri de karakterlerin oyunculukları, kendisinin de duyguların çizgi romanda yansımaları gibi olan –ki bir resim çok fazla kelimeye bedeldir ve okuyucu da oyuncunun neler hissettiğini hemen anlayabilir-gerçek duygusal ifadelerden çok stilize olmuş yüz ifadelerinden ibaret olduğudur.¹¹⁸

Bu yönüyle canlandırma sanatçılarının kendi kültürleriyle olan ilişkisi hakkında Susan Napier şunları ifade etmektedir: Günümüz canlandırma sanatçılarının kaçının, kendi geleneksel kültürlerinin kaynakları ile bilinçli bir biçimde beslendiklerinin söylemek imkansız olsada kültürlerinin resim merkezci geleneğinin, animenin ve manganın her yerde olmasının arkasında yatan neden olduğu söylenebilir. Eski dönemlere ait kimi görüntüler, günümüz anime ya da mangasına da yakışırdı kuşkusuz.¹¹⁹

Filmde Japon kültüründe günlük hayatın önemli bir bölümünde bulunan ve Shinto olarak bilinen dini inanca yer verilmiştir. Film kişilerin animist inanışlarla yeniden bağlantı kurması için bir adım niteliğindedir. Bu yönüyle animizme* dayalı birçok öge bulunmaktadır filmde. Örneğin Totoro bir orman ruhudur. Aslında Totoro, Japon kedi kültürünü temsil etmektedir. Kediler ayrıca tanrı ve şanslı hayvan olarak kabul edilirler. Farklı renge sahip kediler farklı şans getirirler örneğin. Bunlara ek olarak Miyazaki filmlerinde farklı küçük şeylerde de ruh olabilir ki bu da animizmle ilintilidir. Örneğin Totorodaki toz tavşancıkları gibi.¹²⁰

¹¹⁷ A.e., s.38.

¹¹⁸ Mark Whitehead, **Animasyon filmler**, Çev. Aziz Turuskan, İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2012, s.115.

¹¹⁹ Napier, **Anime**, s.31.

* Animizm(Canlılık): Felsefede her nesnenin bir ruhi varlık veya ruh tarafından yönetildiğini kabul eden sistem. Bkz. (Çevrimiçi) <http://tr.wikipedia.org/wiki/Animizm>. 31 Ocak 2014. Canlı ve cansız bütün doğanın ruhu olduğu ve ruhlarla yönetildiği inancı. Bkz. Çevrimiçi, http://www.felsefe.gen.tr/felsefe_sozlugu/c/canlilik_animizm_nedir_ne_demektir.asp. 31 Ocak 2014

¹²⁰ Çevrimiçi, <https://film110sp12.pbworks.com/w/page/52229709/Animism>, 31 Ocak 2014.

Komşum Totoro sergilediği toplumsal ve güncel hayata dair pek çok küçük detay ile Japon kültürüne has bazı önemli noktaları işaret eder. Örneğin Kusakabe ailesinin taşındıkları ev tipik bir Japon taşra evidir.¹²¹ *Komşum Totoro* Japon kültürünün iyi yansıtıldığı filmler arasında olması yönüyle diğer Miyazaki filmlerinde olduğu gibi kullanılan jestlerde bu kültürün izlerini taşımaktadırlar. Jestlerin yanında kültürel bakış açısıyla bakıldığında din, çocuklarla yetişkinler arasındaki ilişki, cinsiyet gibi konularda Japon kültürüne dair diğer başlıkları oluşturmaktadırlar.

Filmde kullanılan jestler ve beden dili özellikle Mei'nin beden dili yaşının küçüklüğü itibariyle ve karakteri yönüyle öne çıkmaktadır. Bu anlamda Mei ile ablası Satsuki karşılaştırıldığında beden dilinde farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Yeni evlerini gezerlerken Mei bir toz tavşanını yakalar ve onu kardeşi Satsuki'ye göstermek için merdivenlere yönelir, merdivenleri inerken yaşının küçük olmasından dolayı her basamağa iki ayağıyla sırayla basarak inmektedir. Oysaki bu durum Satsukide farklı gerçekleşmektedir. Daha önceki bir sahnede Satsuki yukarı çıkmak için merdiveni kullanırken yetişkin bir insan gibi bir ayağıyla bir basamağa bastıktan sonra diğeriyle bir sonraki basamağa geçmektedir.

Filmde canlandırmayla ilgili genel olarak şunlar söylenebilir; hareketler tüm etkinliklerini, Miyazaki'nin zamanlamaya olan yaklaşımına borçludur. Yönetmen, sıradan denemelerden ve basit ritmik hareketlerden bilinçli bir şekilde kaçınırken, özellikle hız ya da yavaşlığın hareketler üzerinde ortaya çıkaracağı etki ve izlenimler üzerinde önemle durmaktadır. Örneğin, Satsuki ve Mei yeni çevreye alışmak ve yeni çevreyi tanımak üzere ilk sahnelerde sürekli hareket halindedirler. Kızların hareket halindeki bir yük arabasının arkasına şenşakrak bir gayretle asılıp heyecanla neşe içinde sarktıkları ve bunun sonrasında hızlarını ve hoplayıp zıplamalarını hiç kesmeksizin oyunlarına yeni evlerinin bahçesi etrafında devam etmeleri şeklindeki

¹²¹ Öztekin, *Manga*, s.168.

planlarda hareketlerdeki hıza yapılan vurguyla taşkın bir coşku, kaynayıp taşan çok yoğun bir enerji algısı ortaya konulmaktadır. Bunun tersine, kızlar evi tanımak üzere gizemli tavan arasına yaptıkları keşif yolculuklarında zorlayıcı sebepler (korku ve kaygı) nedeniyle oldukça yavaş ve temkinlidirler. Bu sahnedeki derin sessizlik ve hareketlerdeki yavaşlık seyircinin dikkatini (yorumcuyu) küçük ve görünüşte önemsiz gibi görünen detaylar üzerinde yoğunlaştırır, mesela tavan arasına çıkan sarp merdiven boyunca duvarın bir parçasının kayar görünümü eşzamanlı bir şekilde ortamdaki gizem ve kaygı yükünü arttırmakta, tekinsizlik duygusunu genişletmektedir.¹²²

Bilinçli bir şekilde yavaşlatılmış en etkili hareket ise otobüs durağındaki sahnededir. Burada hareketteki yavaşlık izlenimi, ortamdaki yaygın ve derin sessizlik tarafından pekiştirilmektedir. Bu sessizlik ortamı son derece becerikli bir zamanlamayla, ikide bir çiseleyen yağmur sesinin ve büyük Totoro'nun gırtlaktan kısık sesli konuşmalarının araya sokulmasıyla tezat bir şekilde güçlendirilmektedir. Bu sahnenin tarzı *Spirited Away*'de Sen, Kaonashi ve yoldaşları olan minyatür hayvanın, Zeniba'nın kulübesine yaptıkları melankolik tren yolculuğuyla oldukça benzer özellikler barındırmaktadır.¹²³

Miyazaki filmle ilgili taslak çizimlerinde ve filmde, Mei ve Satsuki'yi kişilikleri ve yaşları temelinde ayıran bir beden dili kullanmıştır. Örneğin yeni evlerine geldiklerinde kızların bundan duydukları neşe, sevinç ve evi keşfe çıktıklarında gösterdikleri hareketlere bakıldığında Satsukinin oldukça coşkun fakat yinede kendini dengeli bir anlamda belli etmesi, olgunluğu, kendini kontrol etmesi onu önemli bir şekilde Mei'ye göre daha estetik ve kareografik kılmaktadır. Bunun yanında kızların bu doğüstü varlıklarla kurdukları jestüel etkileşimleri özellikle önemlidir. Bu iletişim, doğal dünyanın bu özellikleriyle birlikte onların özel

¹²² Cavallaro, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, s.76.

¹²³ A.e.

bağlantısını net bir şekilde hem kısaltır, hem de şüphe ve korku zamanlarında onların karşılıklı destekleyici tavırlarına kanıt sağlar.¹²⁴

KOMŞUM TOTORO		
D	N	Oran
Başa ait Jestler	2	% 11,11
Eller ve Parmaklara ait Jestler	4	% 22,22
El, Yüz ve Beden ilişkisine dayalı Jestler	4	% 22,22
Gövde, Duruş, Oturuş	8	% 44,44
Toplam	18	% 100

Tablo 9: *Komşum Totoro* filminde kültüre özgü jestlerin sayısı ve oranı.

Komşum Totoro filminde jestlerin dağılımına bakıldığında gövde, duruşla bağlantılı jestlerin en çok olduğu gözlenir. Bu jest grubunu takip eden gruplar ise eller ve parmakalara ait jestler ile el, yüz beden ilişkisine dayalı olan jest grubudur. Japon kültüründe selamlaşmanın önemli bir yer bulması -batıdaki el sıkışmaya eşdeğer anlamda- bu jest gruplarındaki jestlerin sayısının fazla olmasına neden olmaktadır. Günlük yaşam içinde insanlar birbiriyle karşılaştığında aralarında selamlaşmak için kullandıkları jestler oldukça fazladır. Bu tür jestler Japon kültüründe daha çok bedeni kullanarak, beden hareketlerine dayalı selamlaşmayla kendini göstermektedir. Bu jest gruplarının kullanımı içinde son sırayı başa ait jestler almaktadır. Başa ait jestler evrensel anlam taşıyan jestler olabilmekle birlikte, kullanım sıklığı ve kültüre özgü kullanılan jestler olması yönüyle bu değerleri oluşturmaktadırlar.

¹²⁴ A.e., s.74.

Ruhların Kaçışı filminde olduğu gibi bu filmde de içinde kültüre özgü olma özelliği taşıyan en fazla jesti selamlaşma oluşturmaktadır. Selamlaşma, eğilerek yapılabildiği gibi kimi zamanda sadece baş kullanılarakta yapılabilmektedir. Selamlaşmanın dışında eğilme Japon toplumunda içinde başkaca anlamlarda barındırmaktadır. Teşekkür etme, özür dileme ya da saygı göstermede olduğu gibi.

Gövde, Duruş ve Oturuşa ilişkin jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Bu gruba ait jestler yukarıdaki tablodanda anlaşılacağı üzere toplamda en fazla sayıyı oluşturmaktadırlar. Bu jestlerin anlamlarına göre dağılımına baktığımızda ise 2 jestin tanışma amacıyla kullanıldığı, 2 jestin Hoşçakal anlamı ifade etmek için kullanıldığı, 1 jestin selamlaşma anında kullanıldığı, 1 jestin teşekkür amacıyla kullanıldığı, kalanlarında iyi akşamlar gibi anlamlar için kullanıldığı görülmektedir.

Filmde, *Ruhların Kaçışı* filminde olduğu gibi Japon kültürüne ait fakat daha önce çok bilinmeyen bir jest kullanılmamıştır. *Ruhların Kaçışı* filminde kötü şans yok etmek için yapılan jest bu anlamda değerlendirilebilecek bir jesttir.

El, Yüz ve Beden İlişkisine Dayalı jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Bu gruba ait jestler en çok kullanılan 2.sıradaki jest grubundan birini oluşturmaktadır. Anlam olarak dağılımları ise 3 tanesi teşekkür etme, saygı duyma gibi bir amaç için kullanılmışken, 1 tanesi ise tanışma sırasında kullanılmıştır.

Film, içinde çok ince bir şekilde Japon kültürü ve geleneklerine dair birçok gönderme barındırmaktadır. Satsukinin yeni evlerine geldiklerinde saygılı bir şekilde dizlerinin üstünde yürüyerek ilerlediği sahnenin öncesinde bahçedeki taşlar, ilahlaştırılan dev kafur ağacı Şinto törenlerinden gelmektedir. Japon dininde Şinto tanrının yolu olarak adlandırılmıştır. Tanrılar (Kami) ve ruhlar (Rei) kutsal

varlıklardır, biçimlerini yaşama yön veren rüzgar, dağ, nehir gibi güçlerden alırlar. Bazı ünlü taşlar da Kami* olarak ilahlaştırılmıştır.¹²⁵

Filmde ellerin bele konulduğu sahneler Disney filmleriyle karşılaştırıldığında, Disney filmlerinde ellerin belde olması karakterin ortamda geçen bir konudan, olaydan dolayı hiddetlendiği, gergin olduğu bir durumu yansıtmak için bu jesti kullanırken Miyazaki filmlerinde durum böyle değildir. Ellerin kalçaların üstüne konulması aynı zamanda bir kedine güven işaretidir. Bu hareketin daha güçlü bir şekli yumrukları kalçaların üstüne koymaktır.¹²⁶ Jest, öncelikle bu film üzerinden değerlendirilecek olursa, jestin Disney'deki gibi bir anlam içerdiği görülmemektedir. Karakterin normal jestlerinden biri olarak, özel bir anlam yüklenmeden değerlendirilebilir.

Filminden kültürlerarası farklılıklar anlamında dikkat çekici sahnelerden biri babayla çocukların birlikte banyo yaptığı sahnedir. Bu bazı batılıları sinirlendirmiştir. Bu durum Doğu ve Batı arasındaki değişik kültürel altyapılardan kaynaklanmaktadır.¹²⁷ Oysaki birçok Japon erkek çocuk yaşamboyu babalarıyla aynı küveti paylaşırken kızlarsa ergenlik döneminde kadar babalarıyla birlikte banyo yapmaktadırlar.¹²⁸

Filmlerde hernekadar çok öne çıkmasada Amerikan kültürü ile Japon kültürü arasındaki farklılıklardan biride göz teması konusunda yaşanmaktadır. ABD'de insanlara konuşma esnasında karşılarındakilerin gözlerine bakmaları öğretilirken bazı kültürlerde ise bakışları aşağıya çevirerek göz temasından kaçınmak bir saygı ifadesi

* Şintoizm'de kullanılır ve "hayat için önemli olan, rüzgar, yağmur, ağaç, dağ, ırmak ve bereket gibi konsept ve şeylerin şeklini alan kutsal ruhlar" olarak tercüme edilebilir. Bazı kamiler yerel (lokal) olup, sadece belirli bir yerin ruhu veya koruyucusuyken, diğerleri büyük doğal oluşumlarını, nesnelere ve işlemleri temsil ederler. Çevrimiçi, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Kami>, 13 Ocak 2014.

¹²⁵ Cavallaro, **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, s.71.

¹²⁶ Cooper, **Sözsüz İletişim**, s.130.

¹²⁷ Whitehead, **Animasyon filmler**, s.114.

¹²⁸ Cavallaro, **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, s.71.

olarak anlamlandırılır. Örneğin Japonlar ve Güney Koreliler doğrudan göz temasının kaba ve aşağılayıcı bir hareket olduğunu düşünerek bundan kaçınırlar.¹²⁹

Eller ve Parmaklara ait jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Eller ve parmaklara ait kültürel özellik taşıyan 4 jest bulunmaktadır. Bu 4 jestin tamamı dua sırasında ellere dayalı jestlerdir. İlk 2 jestin olduğu sahnede Satsuki ve Mei yağmurdan kaçarken sığındıkları kutsal mekanda dua ederler, bu esnada elleri avuç içleri birbirine bakacak şekilde birleştirilmiştir.

Diğer bir sahnede ise Mei kaybolduğunda, babaları olmadığı zaman kızlarla ilgilenen yaşlı kadının bir elinde Mei'nin olduğunu düşündüğü ayakkabı bulunmaktadır ve diğer elini ona sürerek dua etmektedir. Son jestte ise Satsuki ellerini vücudunun önünde birleştirerek dua etmektedir.

Başa ait jestlerin anlamlarına göre dağılımı:

Başa ait 2 jest bulunmaktadır ve bunlarda selamlaşma ve teşekkür anlamları taşımaktadırlar. Bu jestler evrensel anlamda kullanılmakla birlikte uzakdoğuda daha sıkça başvurulan jestlerdendirler.

¹²⁹ Carol Kinsey Goman, **İşyerinde Beden Dili**, Çev. Emel Lakşe, İstanbul, Alfa Basım Yayım, 2008, s.195.

KOMŞUM TOTORO		
D	N	Oran
Ana karakterlere ait jestler	14	% 77.77
Yan karakterlere ait jestler	4	% 22.22
Toplam	18	% 100

Tablo 10: *Komşum Totoro*'da jestlerin ana ve yan karakterlere göre dağılımı.

Jestlerin ana karakterler ve yan karakterlere dağılımına bakıldığında ana karakterlerdeki ağırlığın yan karakterlere oranla çok fazla olduğu gözlenmektedir. Filmin Ana karakterlerinden ikisi çocuk olsalarda Japon kültürünü, geleneklerini gösteren birçok jesti kullandıkları görülmektedir. Özellikle saygı ifadesi, teşekkür etme, selamlaşma gibi anlamları içinde bulunduran vücudu öne eğerek yapılan jestin tüm jestler içinde daha fazla kullanıldığı görülmektedir.

Kültüre özgü olması itibariyle başrol karakterlerin bu jestleri çok fazla kullanması filmde kullanılan jestlerin, içinde bulunulan kültürden ayrı düşünülmemeyeceğini, canlandırmada oyunculuğun beslenmesinde bu jestlerin canlandırma sanatçıları için önemli bir kullanım alanı olduğunda göstermektedir.

Totoro da karakter tasarımına bakıldığında, Totoro'nun Miyazaki'nin kendi kişisel yaratımı olduğu, onun fantastik hayvan kitapları ve zoolojiyle ilgili tutkusunun bir örneği olduğu görülür. Totoro gerçekte olmayan bir karakterdir, kedi, rakun ve baykuşun birleşiminden oluşturulmuştur. Tüm bunların ötesinde, Totoronun açık bir şekilde daha çok Japon kültüründeki yeni ve eski arasındaki gerilim için keskin bir duyarlılığın temelini yaratan kişisel mitolojiyi dile getirdiği söylenebilir.¹³⁰

¹³⁰ A.e.

3.3.4.1. Başa ait jestlerin analizi

Başa ait jestler filmde % 11'lik bir oran teşkil etmektedir. Bu jest grubundaki jestler diğer kültürlerde kullanılmakla birlikte daha yaygın bir şekilde uzakdoğu kültüründe görülmektedir. Sadece ya baş öne eğilerek bir jest ifade etmekte ya da vücutla birlikte vücut çok az öne eğilerek bir jest oluşturmaktadır. Anlam olarak kullanılan iki jestten biri selamlaşmak için diğeri ise teşekkür etmek amacıyla kullanılmıştır. Jestler değişkenler şeklinde kategorilere ayrıldığında bu selamlaşma ve teşekkür gibi anlamların oldukça fazla sayıda ifade edildiği görülmektedir. Bu durum daha önce incelenen Disney filmlerinde ve Miyazaki filmlerinde benzerlik göstermektedir.

Teşekkür edilen sahnede Satsuki, Mei'yi aramaktadır. Yolda karşılaştığı iki kişiye onu sorar ve ardından başını öne eğerek onlara teşekkür eder. Burdaki jest sadece baş öne eğilerek yapılmış bir jesttir. Vücut öne doğru eğilmemiştir hiçbir şekilde. Daha öncede belirtildiği üzere başı öne eğme ya da diğer bazı jestlerin anlamı ortama, içinde bulunulan duruma göre değişiklik gösterebilmektedir. Başın kullanıldığı diğer jestte ise vücut az da olsa öne eğilmiştir ve bu jestte selamlaşma amacıyla kullanılmıştır.

Filmde Satsuki hem anneleri evde olmadığı için hem de yaşı itibariyle Mei'den daha büyük olduğu için onu koruyucu kollayıcı bir rol üstlenmiştir. Satsuki'nin sahip olduğu bu rol onun beden dilinde yansımaktadır. Bu yönüyle davranışları Mei'ye göre daha olgundur. Satsuki okula gittiğinde Mei onun ardından kendilerine bakan yaşlı kadınla birlikte okula gelir. Satsuki pencereden onları görür ve öğretmeninden izin ister. Ardından bahçeye yanlarına gider, Mei, Satsuki'yi görünce gidip ona sarılır, Mei'nin sarılması Satsuki'yi bir anne gibi görmesinden ve kendisine annesinin yerine koyabileceği en yakın kişi olarak düşünmesinden kaynaklanmaktadır.

Tüm bunlarla birlikte yetişkinlik ve çocukluk arasında bir çatışmada vardır filmde. Buna Satsuki yönünden bakıldığında o kendini çocukluğunda tutmaya çalışırken, Mei'nin çabası ise Satsuki gibi olmaya çalışmaktır, Kanta ise görüldüğünden daha olgun olmaya gayret göstermektedir.¹³¹

3.3.4.2. Eller ve parmaklara ait jestlerin analizi

Bu değişkenlere ait jestler karakterlerin dua etmesi sırasında kullanılmış jestlerdir. Bu gruba ait toplam 4 jest bulunmaktadır. İlk iki jestte Satsuki ve Mei okuldan eve dönerlerken yağmura yakalanırlar. Eve doğru koşarak giderken Mei düşer ve ıslanır. Devamında ise ordaki küçük bir mabede sığınır. Bu sırada Yağmur dinene kadar orada kalabilmeleri için koruyucu ruhtan izin almak amacıyla ona dua ederler.



Resim 59: Satsuki ve Mei'nin dua ettiği sahne.¹³²

Ellerin bu şekilde önde birbiriyle birleştirilip dua edilmesi yaygın görülen bir davranıştır. Bununla birlikte daha çok uzakdoğu ülkelerinde kullanılmaktadır. Bu jest

¹³¹ Çevrimiçi, [http:// film110sp12.pbworks.com/w/page/52132940/Struggle Between Adulthood and Childhood in Totoro](http://film110sp12.pbworks.com/w/page/52132940/Struggle%20Between%20Adulthood%20and%20Childhood%20in%20Totoro), 18 Ocak 2014.

¹³² Komşu Totoro, Stüdyo Ghibli, 1988.

uzakdoğu kültüründe dua etmekle birlikte farklı anlamlarıda içerebilmektedir.¹³³ Selamlamak, teşekkür etmek gibi başkaca anlamlarda bu jestle ifade edilebilmektedir.¹³⁴

Jestin bir benzer örneği daha önce incelenen filmlerden biri olan *Pinokyo*da da görülmektedir. Bu filmde Gepetto, tahtadan yapılmış Pinokyonun gerçek bir çocuk olması için dua etmektedir. Yalnız iki jest arasında birtakım farklılıklar bulunmaktadır. Bunlardan biri Gepetto dua ederken elleri birbirine kenetlenmiş durumdadır, ellerinin parmakları birbiri içinden geçmektedir. *Komşum Totoro* da ise ellerin avuç içleri birbirine dokunmaktadır sadece, parmaklar birbirine dolanmamıştır. Bir diğeri ise Gepetto belkide içinde bulunduğu ortamdan ya da durumdan ötürü dizlerinin üstüne çökmüş durumdadır.

3.3.4.3. El yüz ve beden ilişkisine dayalı jestlerin analizi

Bu değışkene ait jestler teşekkür etme ya da selamlaşma amacıyla kullanılmış jestlerdir. Uzakdoğu kültüründe sıklıkla karşılaşılan jestlerdir bunlar. Bu jestlerden ilkinde büyükanne eve gelmiştir ve kızlarla tanışmaktadır. Mei, biraz çekingen davranıp Satsukinin arkasına saklanır. Ona göre daha olgun olan Satsuki ise büyükanneyle tanışır. Heriki tarafta karşılıklı olarak eğilerek birbirlerini selamlarlar.

¹³³ Caradec, **Beden Dili Sözlüğü**, s.208.

¹³⁴ Çiftınar, **Beden Dili**, s.148.



Resim 60: Satsuki'nin büyükanneyle tanışması.¹³⁵

Bu şekilde tanışma anında eğilerek yapılan hareket batı kültüründe çok görülen bir davranış değildir. Buna karşın Japonlar arasında sıkça gözlenen bir davranıştır.¹³⁶

Diğer jestlerde ise Satsuki, Mei ve babaları büyük kafur ağacının yanındadırlar. Burda eğilerek kutsal kabul edilen ağaca karşı Mei'ye göz kulak olduğu için şükranlarını sunarlar.

Filmde karakterlerin oyunculukları anlamında dikkat çeken unsurlardan biriside sahnede yalnızca izleyicinin gözünün odaklandığı karakterlerin değil aynı zamanda arka plandaki, karakterlerinde rollerini oynadıkları hareketsiz bir şekilde durmadıkları görülmektedir. Bu duruma örnek vermek gerekirse Mei ve Satsuki'nin okuldan ayrıldıkları sahne gösterilebilir. Bu sahnede Mei ve Satsuki hemen yakınlarındaki pencerede bulunan çocuklara hoşçakalm derken arka tarafata bulunan ve camları silen çocuklarda birbirleriyle şakalaşmaktadırlar. Bu karakterle ilgili yapılmış iyi bir gözlemdir.

¹³⁵ Komşum Totoro, Stüdyo Ghibli, 1988.

¹³⁶ Aqi, **70 Japanese Gestures**, s.9.

Filmde kullanılan mimiklere oyunculuk temelli bakıldığında ise şunlar söylenebilir; Totoro'nun barındırdığı sıradışı birçok ifade Miyazaki'nin tüm yapıtlarında bulunmaktadır. Kızların büyük Totoro klan lideri ile yaptıkları uçuşta anime filmlerde genellikle kullanılmayan dişlek gülüşler kullanılmıştır. Miyazaki ve prodüksiyon ekibi bu tür efektleri üretmek üzere bir çok özel teknik hileye başvurmuşlardır. Bir ifadeden bir başkasına geçilirken uygulanan basmakalıp değişikliklerden sakınılırken doğal duyguları harekete geçiren teknikler esas alınmıştır. Karakterin başı hareket halindeyken, iki uç resim arasında, karakterin yüzü ara karede (in-between-frame), bilinçli olarak doğal olmayan bir biçimde uzatılmaktadır. Bu uzatma, hareketi daha gerçekçi, düzgün ve pürüzsüz kılmaktadır. Richard William'ın açıkladığı gibi, bu canlandırma tekniği ilk olarak animasyon kullanmayan filmler üzerinde ayrıntılı bir şekilde gözlenmiştir. 1930'larda animatörler gerçek çekimli filmleri kare kare incelediğinde canlı resimlerdeki açık bulanıklığın (hareketin hızından kaynaklanan, objelerin etrafındaki bulanıklık) miktarından irkildiler. Bu doğrultuda ara resimleri uzatmaya başlayarak ürettikleri canlandırma filmlerde hareketleri daha inandırıcı kıldılar.¹³⁷

3.3.4.4. Gövde, duruş, oturuşa ait jestlerin analizi

Filmde en çok bu gruba ait jestler kullanılmıştır. Jestlerin neredeyse tamamı vücudun öne eğilmesiyle yapılmış jestlerdir. Anlam olarak ise tanışma, selamlaşma, teşekkür etme gibi anlamlar içermektedirler. Abla karakteri Satsuki'nin eğilerek selamlaşma jestlerinin 2'sinde ellerini önden birleştirdiği görülmektedir. Bu durum için özel bir anlam bulunmamaktadır. Anlam olarak ya da içinde bulunulan ortam olarak diğer jestlere kıyasla ayırdedici bir yön bulunmamaktadır.

Totoro'da anne tasvirinin önemi, Japon toplumunun anne ve kadın rolleriyle ilgili tutumu için bir referans oluşturmasıyla belkide en iyi şekilde kavranmaktadır. Kadınlar temel olarak aile kuralları çerçevesinde çocukların ev içinde

¹³⁷ Cavallaro, **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, s.74.

sosyalleşmesinde ve belkide en önemlisi onların okulla ilgili gelişimlerinin takip edilmesinde kendilerini feda etmektedirler. Bu görevler altında kadınlar baskıcı bir otoriteye dönüşebilmektedirler.¹³⁸

Filmde baba Kusabake'nin ön planda olan davranışları onun eğitim geçmişi ve profesyonel duruşu ile nitelendirilebilir fakat aynı zamanda film Miyazaki sineması ile batı canlandırması arasında bulunan derin farklılıklar için bir referans olarak değerlendirilebilir. Daniel Thomas'ın filmin incelemesinde vurguladığı gibi Miyazaki şarkı, dans, meleodramatik kötü karakterler, bıkkınlık veren konuşan hayvanlar, gereksiz nasihat veren dersler, çocukların hayal güçlerini dikkate almayan ebeveynler kullanmadan da ne kadar başarılı olunabileceğini gösterir.¹³⁹

¹³⁸ A.e., s.73.

¹³⁹ A.e.

SONUÇ

Canlandırmanın ilk dönemlerinden günümüze yaklaşık yüz yıllık bir dönem geçmiştir. Bu dönem içinde canlandırma sanatında birçok değişim meydana gelmiştir. Bu değişimlerin içinde belkide en çok dikkat çeken teknoloji alanındaki yeniliklerdir. İlk dönemlerde canlandırma yapımında kullanılan teknolojiyle günümüzde canlandırma yapımında kullanılan teknoloji arasında büyük oranda farklılıklar bulunmaktadır. Teknolojide bu gelişimin etkilerinden biri kuşkusuz ki üretimin daha hızlı olmasıdır. Bunun yanında emek anlamında da daha kolay üretilme özelliğinden söz edilebilir. Fakat zaman içinde gelişen teknolojiyle birlikte birçok farklılık beraberinde gelsede değişmeyen temel özelliklerde bu sanat dalındaki yerini korumaktadırlar.

Bunlardan bazılarına değinilecek olunursa, canlandırmanın temel özelliği olan cansız nesnelere canlıymış gibi hareket kazandırma özelliği başta gelen özelliktir. Ayrıca ilk dönemlerinden itibaren ve canlandırmanın bir sanat dalı haline gelmesinde büyük pay sahibi olan temel prensiplerde değişmeyen nitelikler arasında yer almaktadır. Tezin temel prensiplerin anlatıldığı ilk bölümünde teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan üç boyutlu sayısal canlandırma için bazı ilave prensipler olmuş olsada temel 12 prensip her zaman için ve her türlü canlandırma tekniğinde başat yerini korumaktadır.

Bunların yanında değişmeyen niteliklerden biride canlandırma karakterlerinin izleyiciyle iletişim kurabilmesi, empati oluşturabilmesidir. Bunun içinse temel ihtiyaçlardan biri karakterin bir ruhunun, kişiliğinin olmasıdır. Bu özellik, tasarım anlamında ya da canlandırmaya dair başka bir nitelik olarak, en basit karakterden en karmaşık olanına kadar aynı şekildedir. İzleyicinin karakteri anlayabilmesi için onun bir ruhu olduğuna inanıyor olması gerekmektedir. Bu niteliğin oluşumunda ön plana çıkan özelliklerden biride oyunculuktur. Canlandırma karakterinin oyunculğunu belirleyen en baskın faktörlerden biride canlandırma sanatçısının yeteneği ve gözlem

gücüdür. Bunun yanında günümüzde teknolojinin gelişimine bağlı olarak hareket yakalama teknolojilerinden de bahsedilebilir. Bu teknik esnasında hareket verilerinin alındığı sanatçının rol yapma yeteneğinde şüphesiz ki önem arz etmektedir.

Beden dili ve onun kapsamında değerlendirilebilecek jest ve mimikler canlandırma karakterlerinin oyunculuğunda en önemli yeri tutan unsurlardan birisidir. Gerçek hayatta beden dilini belirleyen birtakım etkenler bulunmaktadır. Bunlar karakterin cinsiyetinden o karakterin fiziksel yapısına kadar çok farklı başlıklara ayrılabilirler. Örneğin bir kadınla erkeğin yürümesi, koşması ve diğer hareketleri birbirinden farklılıklar gösterirler. Bu aynı zamanda onların birbirinden farklı olan kas yapısıyla ilgili bir durumdur. Bunun yanında karakterin fiziksel yapısı da onun hareketlerini belirleyen unsurlardan birini oluşturmaktadır. Kilolu bir karakterle zayıf bir karakterin birçok hareketi temel itibarıyla farklılıklar göstereceklerdir. Şişman olan karakter daha ağır hareket ederken ona göre hafif olan karakter daha seri hareketlerde bulunacaktır. Harekete yansıyan bu özellikler aynı zamanda karakterlerin kişiliğinin şekillenmesinde de etken olan faktörlerden biridir. Gerçek yaşamdaki karakterlerin bu beden dili özellikleri ile canlandırma karakterlerin beden dili kullanımı birbirine paralellikler gösterebilmektedirler.

Kadın ve erkeğin beden dilinin farklılaşmasında bir başka etken unsur da toplumun onlara biçmiş olduğu roldür. Kadınların erkeksi ya da erkeklerin kadınsı davranışları toplum tarafından yadırganabilmektedir ve bu durumda onları kendi cinsiyetlerine bağlı davranış kalıpları içinde kalmaya zorlamaktadır. Kadın ve erkeğin bu şekilde ayrışması onları çocukluk dönemlerinden itibaren başlamaktadır. Ailede ve okulda alınan eğitimlerde buna paralellik göstermektedir.

Beden dili ve jestlerin ülkeden ülkeye farklılaşmasını belirleyen en güçlü etmenlerden biride o toplumun kültürüdür. Kültür toplumların birbirinden ayrışmasını belirlerken aynı zamanda o toplumun beden dilinde etkiye bulunmaktadır. Bir kültürde farklı anlamda kullanılan bir jest bir diğeri için başka bir anlam ifade edebilmektedir. Kafayı yukarı aşağı ya da sağa sola hareket ettirme buna

verilebilecek güzel örneklerden biridir. Genel olarak kafayı yukarı aşağı sallama evrensel bir anlama sahip olsada kimi kültürlerde farklılıklar gösterebilmektedir. Bunların yanında jestlerin ve mimiklerin çoğu evrensel niteliğe sahiptirler. Bunda doğuştan gelen bazı ortak etkenlerde bulunmaktadır. Beden dilinin kültürel olarak farklılık göstermesinin farklı bir yönüde konuşulan dille bağlantılı olmasıdır. Konuşma dilinin yapısındaki birçok unsur örneğin cümle içindeki ya da sözcüklerdeki hecelere dayalı vurgulamalar beden dilinde kendini göstermektedirler. Kültürel yapının belirlenmesinde rol oynayan iklim, bölge gibi unsurlarda beden dilini şekillendiren etmenlerdendir. Konuşma esnasında ellerin kolların kullanımı bunlarla bağlantılı etkenlerdendir. Akdeniz coğrafyası gibi sıcak iklime sahip olan bölgelerde konuşma esnasında vurgulamaları destekler nitelikte el-kol jestlerinin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir.

Jestler ve mimiklerin kültürel olarak ayrışması yanında evrensel anlamda ortak yönleri de bulunmaktadır. Kültürden kültüre farklılık göstermeyen bu durum karakterlerin canlandırılmasında göz önünde bulundurulan etkenlerden biridir. Örneğin mimikler bağlamında değerlendirildiğinde evrensel nitelik taşıyan yedi temel duyguyu sergileyen yüze ilişkin ifadelerin her yerde ortak nitelik taşıdığı görülmektedir. Bunlar mutluluk, üzüntü, şaşkınlık, korku, öfke, nefret (iğrenme) ve kibirdir. Paul Ekman'ın yüz tanımlama sistemi olarak adlandırdığı çalışmasında da bu durum ortaya konulmuştur.

Mimikler canlandırma sanatında özellikle duyguların ifade edilmesinde kullanılmaktadırlar. Kültürel özellik göstermek bakımından jestlere göre bir farklılığa sahip değillerdir. Jestler bu anlamda daha çok kültürel farklılıklar taşımaktadırlar.

Çalışmada ele alınan filmler özelinde değerlendirme yapıldığında filmlerin hepsinde de ait oldukları kültüre özgü jestlerin bulunduğu görülmektedir. Filmlerde bağlı oldukları kültürü temsil eden jestlerin oranı filmin tamamındaki jestlere oranla oldukça az miktarda bulunmaktadır. Filmlerin genelinde kullanılan jestler evrensel

nitelik taşıyan jestlerdir. Filmler arasında kültüre özgü jestlerin oranları incelendiğinde çok farklı oranların olmadığı görülmektedir. Bu oranların, eğer filmler ve yönetmenleri doğu ve batı kültürünü sembolize edecek şekilde düşünülürse, yinede büyük oynamalara neden olmadıkları görülür. Örneğin *Ruhların Kaçışı* filminde kültürel özellik gösteren jest sayısı 30 iken *Pinokyo* filminde bu sayı 22'dir. Bu iki film arasında niceliksel olarak jestlerde bir farklılık var gibi görülmekte. Miyazaki'nin bir başka filmi olan *Komşum Totoro*'da bu sayı 18'dir. Bu verilerde göstermektedir ki incelenen her filmlerde o kültüre özgü jestler sunulmaktadır.

Filmin İsmi	Filmdeki Kod sayısı	Kodların Ortalama Güvenilirlik oranı
<i>Pinokyo</i>	22	% 95,24
<i>Ruhların Kaçışı</i>	30	% 94,74
<i>Kül Kedisi</i>	22	% 97,67
<i>Komşum Totoro</i>	18	% 100
Toplam/Ortalama	92	% 96,91

Tablo 11: Filmlerdeki kod sayıları ve güvenilirlik oranları.

Filmlerde bulunan kültürel özellik taşıyan jestlerin sayısı çalışmanın geçerliliğinin sağlanması için başka bir kodlayıcı tarafından tekrar sayılması gerekmektedir. Bunun için daha önce belirlenmiş değişkenler doğrultusunda filmlerdeki kod sayıları başka bir kullanıcı tarafından tekrar çıkarılmıştır. Elde edilen bulgular daha önce içerik analizi kısmında sözü geçen Klaus Merten'in içerik analizinde bulunan formül doğrultusunda değerlendirilmiştir. Yukarıdaki tabloda bulunan sonuca göre iki kodlayıcının elde ettiği verilere bakıldığında filmler arasında

güvenilirlik oranları anlamında farklılıklar olsada ortalama güvenilirlik değerini oldukça yüksek olduğu görülmektedir.

Disney filmleriyle Miyazaki filmleri arasında bazı jestlerin anlam farklılığına sahip olduğu da görülmektedir. Örneğin daha öncede değinildiği üzere ellerin kalça üstüne konulması Disney’de karakterin gergin olduğu bir durumda kullanırken aynı jest Miyazaki filmlerinde böyle bir anlam taşımamaktadır. Bu kullanım kültürel etkinin jestler üzerinden yarattığı farklılıklara bir örnek olarak verilebilir.

Kültüre özgü jestlerini karakterler arasındaki dağılımında filmlerdeki ana karakterlerin bu jestleri daha çok kullandıkları görülmektedir. Bu tür jestler yardımcı karakterlerden çok ana karakterler tarafından sergilenmiştir.

Filmlerde kültürel etki beden dili, jestler üzerinde belirleyici olmakla birlikte çalışmada fazlaca değinilmeyen din, gelenek, mimari gibi unsurlar üzerinde de belirgin bir şekilde görülmektedir. Özellikle Miyazaki’nin filmlerinde bu gibi etkileri görmek sıradandır. Disney filmlerinde ise bu tip etkilerin Miyazaki filmlerine oranla daha az olduğu gözlenebilir.

Disney ve Miyazaki batı ve doğu kültürlerinin birer sembolü olarak nitelendirildiğinde heriki tarafında canlandırma filmlerinde kendi kültürel değerlerine atıflar yaptığı görülmektedir. Bununla birlikte Disney tarzı canlandırmayla Miyazaki’nin canlandırması yapı olarak birbirlerinden farklılık göstermektedirler. Eski bir geleneği olan Japon canlandırma sanatı, anime olarak adlandırılmaktadır. Bu farklı yapının getirmiş olduğu, hareketlerde ve oyunculukta iki türü birbirinden ayıran özellikler bulunmaktadır.

Farklı kültürlerin ve farklı dönemlerin insanları olan Miyazaki ve Disney kültürün aktarımı ve biçimlendirilmesi konusunda benzer görüşe sahiptirler. Fakat ayrı noktalarda durdukları açıkça ortaya çıkmaktadır.¹⁴⁰

Miyazaki bir söyleşisinde batıdaki canlandırmayla kendi canlandırması arasındaki farkı şu şekilde açıklamıştır: Bunu anlatırken Japoncada varolan "ma" kavramından faydalanarak örnekleme yapmıştır. Ma şöyle açıklanabilir. Örneğin alkışladığımızda alkış sesi duyulur, ma ise iki alkış arasında dikkate almadığımız boşluktur ya da duymadığımız sestir. Amerikan animatörleri ma'dan korkmaktadırlar çünkü onlara göre alkış sesi olmaması izleyiciyi sıkır ve onun dikkatini dağıtır fakat Miyazaki bunun tam tersini düşünmektedir, ona göre sürekli ses (hareket) olması gerekmemektedir. Seyircinin dikkati bu boşluğa, duygu, düşünce ve belli bir amaç katılarak da canlı tutulabilir. Örneğin Road Runner'daki çakal düşmeden önce boşlukta bir süre asılı kalır, burada onun o andaki duygusu vurgulanır ve böylece seyircinin onunla empati kurması sağlanır.¹⁴¹ Miyazaki'nin sinemasında çokça durağan sahneler bulunmaktadır. Nadiren 10 ya da 15 saniye boyunca, o anda asılı kalırız. Bu "ma"nın gücüdür. "Ma" sessiz bir dürüstlüktür.¹⁴²

Kültürel etki canlandırma karakterlerinin jestleri üzerinde az sayıda olsada belli oranda görülmektedir. Fakat jestler üzerindeki bu etki zaman içinde daha yoğun bir şekilde kendini gösterebilir.¹⁴³ Bununla birlikte giderek küresel hale gelen bir dünyada bu etkinin azalması beklenilebilir. Çalışmada incelenen filmler bağlamında değerlendirildiğinde ise 1940'ların filmleri ile 1990'ların filmleri arasında küresel etkiye dayalı olan bir artış ya da azalma görülmemektedir. Her iki dönem filmleri üzerindeki oranlar birbirine yakın sonuçlar vermiştir.

¹⁴⁰ Öztekin, **Manga: Bir kültürel direniş aracı**, s.172.

¹⁴¹ Hooks, **Acting for animators**, s.60.

¹⁴² Çevrimiçi, <http://books.google.com.tr/books?>, 15 Mart 2014.

¹⁴³ Ed Hooks, Elektronik posta yoluyla yapılan yazışma, 23 Temmuz 2013.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Alver, Füsün: **Basında Yabancı Tasarımı ve Yabancı Düşmanlığı**, İstanbul, Der Yayınları, 2003.
- Aqui, Hamiri: **70 Japanese Gestures**, Çev. Aileen Chang, USA, Stone Bridge Press, 2008.
- Aziz, Aysel: **Sosyal bilimlerde araştırma yöntem ve teknikleri**, Ankara, Nobel Yayın, 2011.
- Bailey, Adrian: **Walt Disney's: World of Fantasy**, USA, Everest House, 1982.
- Ball, Ryan: **Animation Art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime & cgi**, New York, Harper Design, 2004.
- Baltaş, Zuhâl ve Acar: **Bedenin Dili**, İstanbul, Remzi Kitapevi, 2004.
- Barrier, Michael: **The Animated Man: A life of Walt Disney**, USA, University of California Press, 2007.
- Bartlett, Marian Stewart: **Classifying Facial Action**, USA, MIT press, 1996.
- Besen, Ellen: **Animation Unleashed**, USA, Michael Wiese Productions, 2008.
- Caradec, François: **Beden Dili Sözlüğü**, Çev. Ceyda Akaş, İstanbul, Kitap Yayınevi, 2006.
- Cavallaro, Dani: **The Anime Art of Hayao Miyazaki**, USA, McFarland Company Inc. publishers, 2006.

- Cooper, Ken: **Sözsüz İletişim**, İstanbul, İlgı yayıncılık, 1958.
- Crafton, Donald: **Before Mickey: The animated film 1898-1928**, Chicago, The University of Chicago Press, 1993.
- Çam, Ömer: **Beden dili: İletişimin görünmeyen yüzü**, İstanbul, Beyaz Yayınları, 2009.
- Çiftpınar, Bülent: **Beden Dili: Siz istemesenizde zaten konuşuyorsunuz...**, Bursa, Ekin Basım Yayın Dağıtım, 2011.
- Dedeal, Mehmet Naci: **Temel özellikleriyle çizgi canlandırma**, İstanbul, Pusula yayıncılık, 1999.
- Dökmen, Üstün: **İletişim çalışmaları ve empati: Sanatta ve günlük yaşamda**, 40. bs, İstanbul, Remzi Kitapevi, 2009.
- Dinçer, Müjde Ker: **İletişimin Kalbi: Sözsüz İletişim becerileri**, Ankara, Nobel yayıncılık, 2012.
- Edera, Bruno: **Full lenght Animated Feature Films**, Britain, Focal Press.
- Ekman, Paul: **Yalan söylediğimi nasıl anladın?**, Çev. Erdem İlgı Akter, İstanbul, Okuyan us, 2012.
- Ekman, Paul,
Friesen, Wallece V.,
Hager, Joseph C.: **Facial Acting Coding System**, USA, Research Nexus division of Network Information Research Corporation, 2002.
- Erdoğan, İrfan: **İletişimi Anlamak**, Ankara, Erk Yayınevi, 2002.

- Ersoy, Ayla: **Sanat Kavramlarına Giriş**, İstanbul, Yorum Sanat Yayıncılık, 2002.
- Faigin, Gary: **Facial Expression**, USA, Watson-Guption publ., 1990.
- Finch, Christopher: **The Art of Disney**, New York, Harry N.Abrams, 1995.
- Furniss, Maureen: **Art in Motion Animation Aesthetics**, UK, John Libbey Publishing, 2009.
- Geray, Haluk: **Toplumsal arařtırmalarda Nicel ve Nitel yöntemlere giriş**, Ankara, Genesis kitap, 2011.
- Gibbs, John Kundert ve Kristin Kundert: **Action: Acting lesson for cg animators**, USA, Wiley Publishing, 2009.
- Goman, Carol Kinsey: **İşyerinde Beden Dili**, Çev. Emel Lakş, İstanbul, Alfa Basım Yayım, 2008.
- Gözen, Erim: **Canlandırma tekniđi ders notları**, Eskişehir, Anadolu üniversitesi uygulamalı güzel sanatlar yüksekokulu canlandırma bölümü, 1992.
- Grant, John: **Master's of animation**, New York, Watson-Guption Publications, 2001.
- Halas, John: **Masters of Animation**, London, Salem House Pub. 1987.
- Harvey, Louise: **The Best of Worlds: The Application of traditional Animation Principles in 3d Animation Software**, Southbank Queensland, 2006.

- Hayes, Derek ve
Webster, Chris: **Acting and performance for Animation**, UK, Focal Press, 2013.
- Hayes, Kevin J.: **Charlie Chaplin**, Çev. Hira Doğrul, Ahmet Ergenç, İstanbul, Agora kitaplığı, 2009.
- Hofstede, Geert,
Hofstede, Gert Jan,
Minkov, Micheal: **Cultures and Organiztions: Intercultural Cooperation and Its importance for Survival**, USA, Mc Graw Hill, 2010.
- Hall, Edward T.: **The Silent Language**, USA, Fawcett Publications, 1990
- Hooks, Ed: **Acting for Animators: A complete guide to performance animation**, USA, Heinemann, 2003.
- Hooks, Ed: **Acting in Animation: A look at 12 films**, USA, Heinemann, 2005.
- İzgören, Ahmet Şerif: **Dikkat vücudunuz konuşuyor**, Ankara, Elma Yayınevi, 48.bs., 2010.
- İslamoğlu, A.Hamdi: **Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri**, İstanbul, Beta Basım yayın, 2011.
- Kara, Necati: **Kur'an'da Beden Dili: Bir iletişim aracı olarak**, İstanbul, Bilge Yayıncılık, 3.bs., 2004.
- Kartarı, Asker: **Farklılıklarla Yaşamak: Kültürlerarası iletişim**, Ankara, Ürün yayınları, 2001.

- Kaşıkcı, Ercan: **Doğrucu Beden Dili**, İstanbul, Hayat Yayıncılık, 2003.
- Kazımoğlu, Muhittin: **Büyük Ansiklopedi**, İstanbul, Milliyet Yayın A.Ş, 1990.
- Kerlow, Isaac: **The Art of 3D Computer Animation And Effects**, USA, Wiley, 2009.
- Kitagawa, Midori ve Windsor, Brian: **MoCap for Artists**, U.S.A, Focal Press, 2008.
- Kring, Ann M. ve Sloan, Denise: **The Facial Expression Coding System(FACS): A users Guide**, Yayınlanmış metin, 1991.
- Kul, İlhami: **2000’li yıllarda İletişim Teknolojisi ve Multimedya**, İstanbul, Türkmen Kitapevi, 1995.
- Lammers, Jim ve Gooding, Lee: **Maya 4, Temel başvuru kılavuzu**, Çev. Belgin Elçioğlu, İstanbul,Alfa Yayınları. 2003.
- Lenburg, Jeff: **Who's Who in animated Cartoons**, New York, Applause Theatre & Cinema Books. 2006.
- Luhta, Eric ve Roy, Kenny: **How to cheat in Maya 2012: Tools and Techniques for Character Animation**, USA, Focal Press, 2012.
- Madsen, Roy: **Animated Film: Concepts, Methods, Uses**, New York, Interland Publishing Inc. 2001.
- Maestri, George: **Digital Character animation 2: Volume I, essential techniques**, Indianapolis, New Riders, 1999.

- Maestri, George: **Digital Character Animation 2: Volume I, advanced techniques**, USA, New Riders, 1999.
- Maestri, George: **Digital Character Animation 3**, USA, New Riders, 2006.
- Maltin, Leonard: **Of Mice and Magic: A History of American animated cartoons**, New York, A Plume Book, 1987.
- Molcho, Samy: **Beden Dili: Sessiz diliniz**, Çev. E.Tülin Batır, İstanbul, Gün Yayıncılık. 2000.
- Moore, Sonia: **Stanislavski sistemi: Oyunculuk eğitimi için bir el kitabı**, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İstanbul, Bgst Yayınları, 3.bs., 2011.
- Napier, Susan J.: **Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna**, İstanbul, Es yayınları, 2008.
- Özgür, Enis Tahsin: **Animation Notes**, Ankara, Bilkent Üniversitesi, 1994.
- Özön, Nijat: **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Ankara, Türk Dil Kurumu yayınları, 1981.
- Öztekin, Mehmet Korkut: **Manga: Bir kültürel direniş aracı**, İstanbul, İletişim yayıncılık, 2011.
- Panni, Phillip khan ve Swallow, Deborah: **Communicating Across Cultures**, UK, How To Books Ltd., 2003.
- Pardew, Les: **Character Emotion: in 2d and 3d Animation**, USA, Thomson, 2008.

- Patten, Fred: **Watching Anime, Reading Manga**, USA, Stone Bridge Press, 2004.
- Pease, Allan: **Body Language: How to read others' thoughts by their gestures**, London, Sheldon Press. 1988.
- Pease, Allan ve
Pease, Barbara: **The Definitive book of Body Language**, India, Manjul publishing House Pvt. Ltd., 2004.
- Pease, Allan: **Beden Dili: Karşınızdakinin davranışlarından düşüncelerini anlamanın yolu**, Çev. Yeşim Özben, İstanbul, Rota yayın yapım, 1997.
- Ratner, Peter: **3D Human modeling and Animation**, USA, John Wiley & Sons, inc. 2009.
- Roberts, Steve: **Character Animation: 2D skills for better 3D**, UK, Focal Press, 2007.
- Reca, Ö.Faruk: **Beden Dili ve konuşma Sanatı**, Ankara, Tutku yayınevi, 2011.
- Samancı, Özge: **Animasyonun Önlenemez Yükselişi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2004.
- Sargut, A.Selam: **Kültürlerarası farklılaşma ve yönetim**, 3. bs., Ankara, İmge Kitapevi, 2010.
- Schober, Otto: **Beden dili: Davranış anahtarı**, İstanbul, Arion yayınları, 2003.
- Soydaş, Ayda Uzunçarşılı: **Kültürlerarası iletişim**, İstanbul, Parşömen Yayıncılık, 2010.

- Stanislavski, Konstantin: **Bir karakter yaratmak**, Çev. Suat Taşer, İstanbul, Agora kitaplığı, 2011.
- Tayfun, Recep: **Etkili İletişim ve Beden dili**, Ankara, Nobel Yayın dağıtım. 3.bs., 2010.
- Teksoy, Rekin: **Arkın Sinema Ansiklopedisi**, İstanbul, Arkın Yayınevi, 1975.
- Thomas, Frank ve
Johnston, Ollie: **The Illusion of life: Disney Animation**, New York, Disney Edition, 1981.
- Tolstoy, Lev Nikolayeviç: **Sanat Nedir**, Çev. Kabil Demirkıran, İstanbul, Şule Yayınları, 2000.
- Webster, Chris: **Animation: The mechanic of motion**, Italy, Focal Press, 2005.
- Wells, Paul: **Understanding Animation**, New York, Routledge, 1998.
- Whitaker, Harold ve
Halas, John: **Timing for Animation**, China, Focal Press, 1981.
- Whitehead, Mark: **Animasyon filmler**, Çev. Aziz Turuskan, İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2012.
- Williams, Richard: **The Animator's Survival Kit**, New York, Faber inc. 2001.

Tez-Makale

- Akkuzhyna, Yuliya: Principles of traditional animation, **Saarland University**, SS 2008.
- Alıç, Yeşim: **Tiyatroda Bedensel Anlatımın Karakter yaratmaya etkisi ve önemi**, Yüksek Lisan tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları bölümü, Tiyatro Ana Sanat dalı, 2008.
- Bartošová, Lenka: **Body language and facial expressions; a design-based study of anthropomorphic, caricatured or cartooned characters in CG animation**, Master of Science design and digital media, University of Edinburgh, 2011.
- Çalışkan, Sabahattin: Canlandırma sanatında oyunculuk, **Türk Sanatları Araştırmaları dergisi**, Sayı: 2, Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta, 2011.
- Çelik, Candan: **Uluslararası Reklamcılıkta Kültürün Etkileri**, Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2004.
- Ergün, Selda: Oyuncu Yetiştirmede Stanislavski Ve Grotowski'nin Fiziksel Eylemler Yöntemi, **Art-E, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar fakültesi hakemli dergisi**, Sayı: Kasım, Özel Sayı, Isparta, 2012.
- Gökçearslan, Armağan: Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi, ISSN:1306-3111, **e-journal of New World**

Sciences Academy, Volume: 5, Number: 4, Article Number:D0038, 2010.

Göldere, Selçuk: Oyunculuk Sanatında Ben-Öteki Sorunu Stanislavski - Yaratıcı Oyunculuk Sistemi, **Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar fakültesi, Sanat ve Tasarım dergisi**, Sayı: Aralık, Ankara, 2010.

Lasseter, John: Principles of tradational animation applied to 3d computer animation, **Computer Graphics**, 1987.

Mordeniz, Celal: **Tiyatroda Hareket, Eylem ve Diyalog**, Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji bölümü, 2011.

Sürelî Yayınlar

Bishko, Leslie: **The Uses and Abuses of Cartoon Style in animation**, Animation Studies, Cilt 2, USA, 2007.

İnanç, Demet Değer: **Sanat Olayı**, Karacan Yayınları, No:4, İstanbul, 1981.

Napier, Susan Jolliffe: **Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's Spirited Away**, The Journal of Japanese Studies, Volume 32, Number 2, USA, 2006.

Zülal, Aslı: **Duyguların aynası: Yüz ifadeleri**, Bilim ve Teknik, Sayı: 435, Ankara, 2004.

Elektronik Kaynaklar

<http://www.animationarena.com/motion-capture-animation.html>

<http://www.animationmentor.com/resources/ebooks/>

<http://books.google.com.tr/books?>

<http://www.cizgifilmci.com/anasayfa/viewtopic.php?t=175>

www.dgp.toronto.edu/.../tutorial11.pdf

http://disney.wikia.com/wiki/Cinderella_%28film%29

<http://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/exaggera.html>

<http://face-and-emotion.com/dataface/facs/description.jsp>

http://www.felsefe.gen.tr/felsefe_sozlugu/c/canlicilik_nimizm_nedir_ne_demektir.asp

<https://film110sp12.pbworks.com/w/page/52229709/Animism>

[http://film110sp12.pbworks.com/w/page/52132940/Struggle Between Adulthood and Childhood in Totoro](http://film110sp12.pbworks.com/w/page/52132940/Struggle%20Between%20Adulthood%20and%20Childhood%20in%20Totoro)

<http://www.imdb.com/title/tt0245429/fullcredits>

<http://www.trt.net.tr/Kurumsal/Tarihce.aspx>

http://www.rtuk.org.tr/sayfalar/IcerikGoster.aspx?icerik_id=5a3cac1e-b6d9-4b23-bc7a-8dcd671fceb

http://media1.nfb.ca/medias/nfb_tube/thumbs_large/2009/ryan-tv-big.jpg

<http://www.mountsihighschool.com/.../Animation>

http://www.mountsihighschool.com/directory/.../Animation_principles.pdf

<http://rosenfeldmedia.com/blogs/the-mobile-frontier/animation-principle-three-stag/>

http://www.rtuk.org.tr/sayfalar/IcerikGoster.aspx?icerik_id=5a3cac1e-b6d9-4b23-bc7a-8dcd671fceb

http://www.sinefx.com/dosyalar/Animasyonun_12_Prensibi.pdf

<http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/gollum.html>

<http://www.tdk.gov.tr>

http://tr.wikipedia.org/wiki/Paul_Ekman

<http://www.trt.net.tr/Kurumsal/Tarihce.aspx>

<http://www.vertigo.com.tr/principles-of-animation>

web.itu.edu.tr/~bulu/favorite_books_files/bilimden_bekledigimiz.pdf

<http://williamdunne.co.uk/wp-content/uploads/2013/11/anger.png>

<http://yoligark.blogspot.com.tr/2010/05/tekinsiz-vadi-1-insan-m-la-nebula.html>,

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Yüksel BALABAN

Doğum Tarihi: 1978

EĞİTİM BİLGİLERİ

Yüksek Lisans (2005 – 2007): İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Tasarımı.

Lisans (1996 - 2000): İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon, Sinema Bölümü.

İŞ DENEYİMİ

2013-2014 (Ders Saati ücretli olarak)

Yeni Yüzyıl Üniversitesi,

Öğretim Görevlisi – Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Grafik Gölümü.

Dersler: 3B Grafik Animasyon I-II, Hareketli Grafik uygulamaları, Grafik Tasarım, Hareketli Görüntü Tasarımı.

Maltepe Üniversitesi,

Öğretim Görevlisi – Çizgi Film - Animasyon Bölümü.

Dersler: Bilgisayar Animasyon Sanatı.

İstanbul Ticaret Üniversitesi,

Öğretim Görevlisi – Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.

Dersler: 2D Grafik Animasyon.

2012-2013 (Ders Saati ücretli olarak)

Arel Üniversitesi,

Öğretim Görevlisi – Görsel İletişim Tasarımı Bölümü,

Dersler: Sayısal Canlandırma I – II, 3D Tasarım I – II.

Yeni Yüzyıl Üniversitesi,

Öğretim Görevlisi – Görsel İletişim Tasarımı Bölümü,

Dersler: Grafik Tasarım, 3B Grafik Animasyon II.

İstanbul Ticaret Üniversitesi,

Öğretim Görevlisi – Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.

Dersler: 3D Grafik Animasyon.

Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi,

İş-Kur eğitimi, Sosyal Medya uzmanlığı,

Grafik Tasarım.

2011-2012 (Ders Saati ücretli olarak)

Maltepe Üniversitesi,

Öğretim Görevlisi – Çizgi Film - Animasyon Bölümü, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.

Dersler: Çizgi Filmde Bilgisayar Uygulamaları, Bilgisayarda Animasyon Sanatı, Tipografik Animasyon, Hareketli Grafik Uygulamaları.

2007 –

(Devam ediyor)**Beykent Üniversitesi,**

Öğretim Görevlisi – Grafik Tasarım, Basım ve Yayım Teknolojileri, Bilgisayar Programcılığı, Radyo ve Televizyon programcılığı, Halkla ilişkiler ve tanıtım.

Dersler: 3D Modelleme, Dijital Fotoğrafçılık, Görsel İletişim Uygulamaları, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım, Grafik Animasyon.

2005 - 2007 **Kültür Üniversitesi,**

Araştırma Görevlisi – İletişim Tasarımı,

Dersler: Sayısal Canlandırma, Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiği, Video Sanatı, Temel Tasarım.

2005 – 2006 (Yarı zamanlı olarak)

Pozcu Grup (Fix Tv, Live Tv),

3 Boyutlu Modelleme ve Animasyon, Hareketli grafik tasarım.

2004 – 2005 **Microvision FX,**

3 Boyutlu Modelleme ve Animasyon, Hareketli grafik tasarımı, Dijital Birleřtirme.

2002 – 2004 **AO Grup,**

3 Boyutlu Modelleme ve Animasyon, Hareketli grafik tasarımı, Dijital Birleřtirme.

2002 **V.S.G Prodüksiyon,**

Hareketli grafik tasarımı, Dijital birleřtirme, 3 Boyutlu modelleme.

2001 **Best TV/A.C.A Film,**

Hareketli Grafik tasarımı, Görsel tasarım.

KURS VE SERTİFİKALAR

2010 - 2011 Hansa Language Centre, Toronto, Kanada – İngilizce Kursu.

2008 Durham College, Summer Shorts, Toronto, Kanada – 3D Animation & Maya.

2006 Interlang Dil Okulu, İstanbul – İngilizce Kursu.

1999 – 2000 Bilgi Üniversitesi, İstanbul – Bilgisayar & İngilizce Kursu.

SERGİLER

2008 “İstanbul Yansımaları”, Karma sergi.

2009 “Efsaneler Aramızda”, Karma Sergi.

2000 “Vazgeç(e)mediğim,” Dia Gösterisi, Fototrek Fotoğraf Merkezi, Fotoğrafevi.

VERİLEN EĞİTİM VE SEMİNERLER

Ağustos 2005 **Adobe After Effects:** Bilkom Bilgisayar tarafından Yeditepe Üniversitesi’nde düzenlenen Workshop’ta.

Haziran 2007 **3ds Max ve Adobe After Effects:** İstanbul Ticaret Üniversitesi,
İletişim Fak. tarafından düzenlenen “İşim İletişim” etkinliğinde.

2010 **Bilgisayar Grafik Destekli Tasarım:** Gelişim Üniversitesi tarafından
verilen İş-Kur Eğitiminde, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım dersi.