

Çizgilerden Hareketli Resimlere...

Çizgi Dünya

Tom ve Jerry, Pembe Panter, Taş Devri, Şirinler, Asterix, Varyemez Amca, Temel Reis... Her gün bayıla bayıla izlediğimiz çizgi filmler nasıl yapılıyor hiç merak etmiş miydiniz? Hepimiz film karelerinin neye benzediğini biliriz. Sinemada gösterilen filmler aslında konunun çok hızlı bir biçimde artarda fotoğraflarının çekilmesiyle oluşturulur. Sonra bu görüntüler yine aynı sırayla ekrana yansıtılır ve biz de filmi izleriz. "Çok hızlı bir biçimde artarda fotoğraflarının çekilmesi" dedik: Film kameraları saniyede 24 fotoğraf çekerek görüntüleri kaydeder. (Video kameralar saniyede 25 görüntü kaydeder.) Çizgi film, işte hareket eden kahramanları ya da nesneleri ard arda gösteren bu karelerin tek tek elle ya da başka yollarla çizildikten sonra yine tek tek filme alınmasıyla yapılır.



Bize basit gibi görünse de, kısa ya da uzun bir çizgi filmin yapımında pek çok kişi çalışır. Öyle ki, bazen bir çizgi filmin tamamlanması birkaç yıl bile sürebilir. İster bazı televizyon reklamlarında olduğu gibi 30 saniye sürsün, isterse bir saat, bir çizgi filmin oluşturulması için yapılması gereken işler gerçekte hiç değişmez.

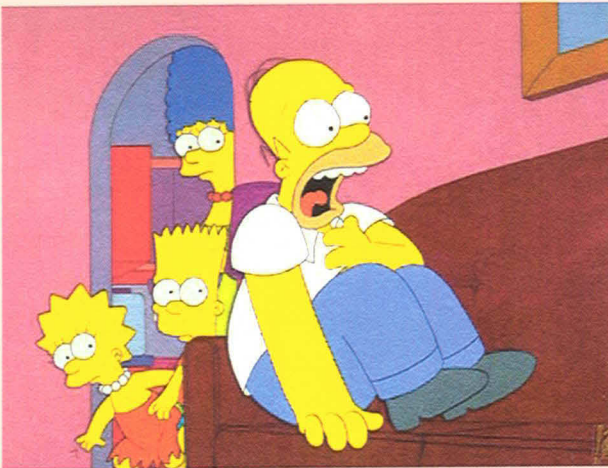
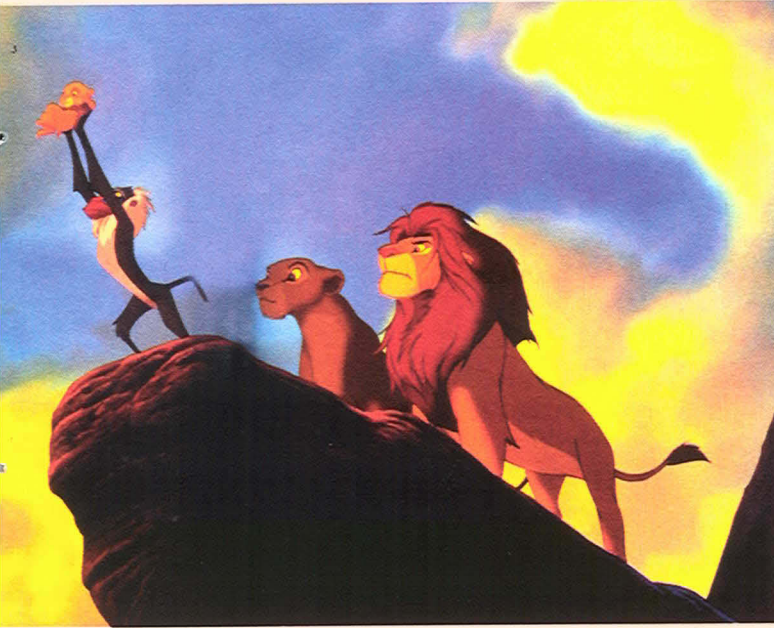
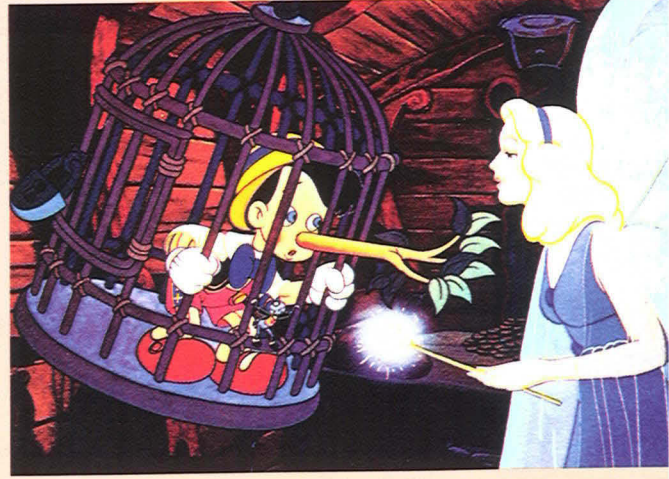
Tüm filmlerde olduğu gibi, çizgi filmler için de ilk adım, senaryonun oluşturulmasıdır. Senaryo, olayların, sahnelerin nasıl dizileceğini, nasıl hareketlendirileceğini ve nasıl seslendirileceğini anlatan,

bir metindir. Her şey, çizgi film yazarının bir öykü düşünmesiyle başlar; çizgi filmin kahramanlarının nerede, nasıl hareketler yapacağı hayal edilir ve işte tüm bunlardan bir senaryo oluşturulur. Ancak, çizgi film senaryosu normal film



senaryosundan biraz farklıdır. Filmlerde kahramanlar arasında geçen konuşmalar, yani diyaloglar oyuncuların rollerini nasıl yapacakları konusunda çok belirleyicidir. Oysa çizgi film senaryosunda konuşmalar daha az önemlidir. Kahramanların içinde bulunduğu ruh halini, ya da yorgun olup

olmadıklarını bunun yanı sıra kişilik özelliklerini çizgilerle anlatmak daha önemlidir. Aslında dikkat ettiyseniz genellikle çizgi filmlerde çok az konuşma geçer. Öykü daha çok kahramanların hareketleriyle ve müzikle vurgulanır. Çoğu zaman da müzik özel olarak bestelenir.



Senaryo ortaya çıktıktan sonra ikinci aşama, her sahnenin "storyboard" üzerinde yazılıp çizilerek gösterilmesi, yani senaryonun görsel

bir hale getirilmesi işidir. Yönetmen ve sanatçılar, kahramanların her bir sahnede nasıl hareket edeceğini hayal ediyorlarsa onların türlü türlü açılardan kâğıt üzerinde gösterildiği yer olan storyboard'u, Türkçe'ye



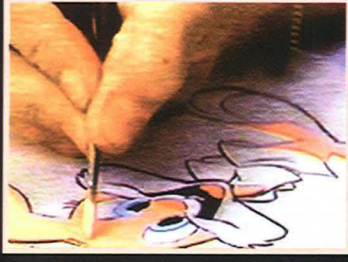
Önce senaryo oluşturuluyor.



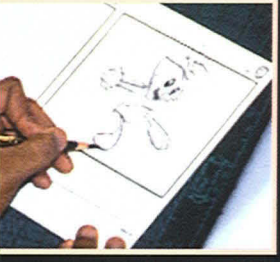
Arka planın renklendirilmesi.



Storyboard oluşturuluyor.



Karakterler aseptata kopyalanıyor.



Uç resimlerin çizilmesi.



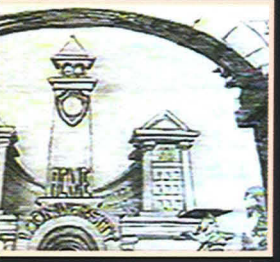
Ve boyanıyor...



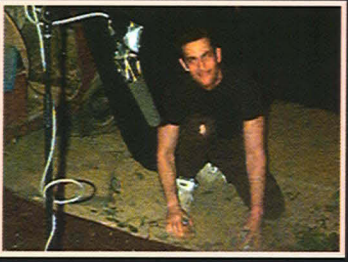
Canlandırma sanatçısı iş başında.



Arka planın üzerine yerleştirilecek.

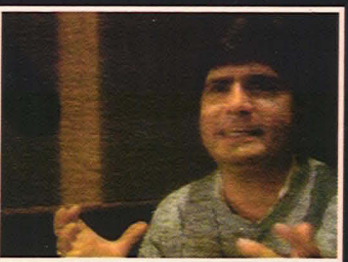


Arka planlar tasarlanıyor.



At nalı sesinin çıkarılması...

Çizgi film yapımı bir ekip işidir. Yönetmen, yapımcı, senaryo yazarı, canlandırma sanatçıları, ses uzmanları, seslendirme sanatçıları gibi kişilerden oluşan kalabalık bir ekibin çalışmasıyla ortaya çıkar.



Seslendirme sırasında...

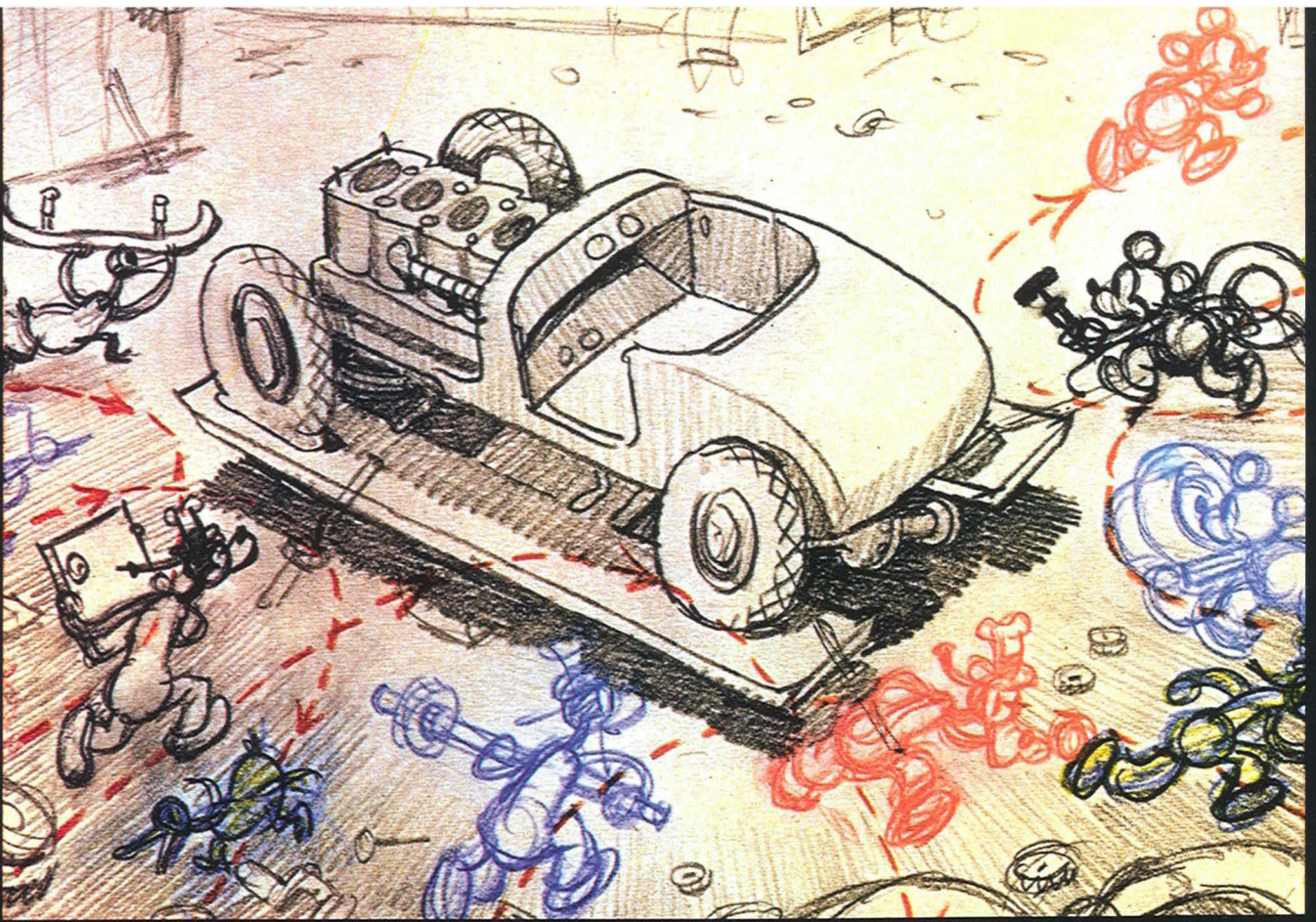
"öyküleme tahtası" olarak çevirebiliriz. Burada yer alan çizimler, senaryoda anlatılan hareketlerin grafik olarak gösterilmesidir. Ayrıca, storyboard'da, karakterin ruh halinden tutun, o sahnenin süresi ve yerine kadar, filmin karelerini çizecek olan canlandırma sanatçılarının gereksinimi olan her türlü bilgi yer alır. Storyboard aynı zamanda çizgi filmin "canlanmaya" başladığı yerdir.

Senaryo ve storyboard tamamlandıktan sonra, filmde geçecek konuşmalar ve filmin müzikleri kaydedilir. Çünkü, çizgi filmdeki hareketlerle müziğin uyumlu olması çok önemlidir ve filmin karelerini çizen canlandırmacılar bu kayıtları kullanarak kahramanların hareketlerinin zamanlamasını yaparlar. (Aslında bu aşamada müzik, gerekli ritimler ve basit melodileri içerecek biçimde birkaç müzisyenle de kaydedilebilir.)

Filmde kullanılacak sesler kaydedilir; bundan sonra bir editör, bu sesleri "parçalara ayırarak", hangi müzik parçasının ya da sesin çizgi filmin hangi karelerine geleceğini hesaplar. Filmin bütün kareleri için, hangi çizimlerin hangi seslerle birlikte yer alacağı tek tek yazılır. Böylece canlandırma sanatçıları filmin herhangi bir yerini çizerken bir bakışta neyin nereye geleceğini anlayabilirler. Örneğin, bir çizgi film kahramanı, filmin birinci saniyesinin sonunda öksürmeye başlayacaksa (sinemadaki filmlerde saniyede 24 karenin gerektiğini unutmayalım) 25. kare öksürüğün başlayacağı yer olarak önceden işaretlenir ve öksürüğün bundan sonra kaç kare boyunca süreceği de belirtilir. Böylece sıra öksürüğün olduğu yeri çizmeye geldiğinde canlandırmacı, hareketin bu seslerle uyumlu olması için kaç kare çizmesi gerektiğini bilir.

Karelerin Çizilmesi Başlıyor

Bu arada, bir yandan da filmdeki kahramanların "yorumlanması" işi yapılır. Bunun için, ekipten yönetmenin seçtiği bir ya da birkaç kişi, filmde geçen karakterlerin her birinin neye benzediğini, nasıl görüldüğünü tasarlayarak bunların önden, arkadan, yanlardan görünüşlerini "model sayfası" adı verilen kâğıtlara çizer. Bu sayfalar da canlandırmacılar kareleri çizerken çok işlerine yarar.



Bir çizgi filmde, tek bir sahnede olup bitenleri gösteren storyboard.

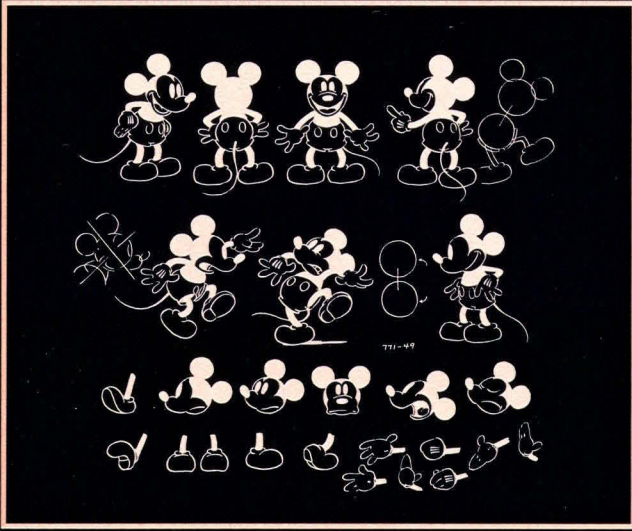
Çizim aşamasına geçilmeden önce yapılması gereken son iş, filmdeki bütün sahnelerin, yani storyboardların filme alınması işidir. Canlandırmacılar tarafından her bir sahnenin filme alınacağı boyutta çizimleri yapılır ve bunlar filme alınır. Bu çizimlere uç resimler denir. Bu resimler, yönetmenin ortaya çıkacak filmin neye benzeyeceğini son bir kez gözden geçirebilmesi için gereklidir. Editörün belirlediği sıralamalara göre bütün sahneler sırayla ve müziklerle birlikte filme alınır. Böylece yönetmen, çok geç olmadan, yani pahalı bir işlem olan canlandırma işi başlamadan önce son bir kez senaryoda değişiklik yapma şansına sahip olur.

Bu çekimlerden sonra eğer yönetmen ve yapımcı o zamana değin yapılan işleri onaylarsa canlandırma sanatçıları işin içine girer ve film karelerinin çizimine başlanır. Canlandırmacılar, önceden sözünü ettiğimiz gibi storyboard ve editörlerin belirlediği ses-görüntü eşlemesini dikkate alarak, uç resimler arasında karakterlerin her birinin, kare kare nasıl hareket edeceklerini hayal ederek bunları çizmeye başlarlar. Bu çizimler, karakalemle yapılan eskizlere benzese de, sık sık bunların birbirinin devamıymış gibi görünüp görünmedikleri kontrol edilir. Canlandırma işi, hem gözlem yeteneği, hem de sabır ve hayal gücü gerektirir. Canlandırmacılar,

kahramanların yüz ifadelerini çizerken genellikle çizim masasının yanında duran ayna yardımıyla kendi yüzlerini gözlerler.

Kareler çizildikten sonra, canlandırmacıların çizdiği eskiz benzeri karelerin temize çekilmesi gerekir. Ekipteki bu işle görevli sanatçılar, tüm canlandırma çizimlerini alarak bunları temize çekerler. Çünkü, genellikle aynı kahramanlar üzerinde birden fazla canlandırmacı çalıştığından bütün çizimlerin birbirine benzemesi için bu gereklidir.

Canlandırma işi sürerken bir yandan da "arka plan" sanatçıları, bir yandan senaryoyu ve storyboardu gözden geçirerek çizgi filmin geçtiği ortamları tasarlar. Bir yandan da bunları kâğıt üzerine çizmeye başlarlar. "Arka plan" dediğimiz şeyi, çizgi filmin kahramanlarının önünde oynadığı sahne olarak düşünebilirsiniz. Nasıl ki tiyatro sahnesinde oyunun akışına göre dekor değişiyorsa, çizgi filmde de hareket eden kahramanların arkasındaki "dekor" sürekli değişir. Örneğin, çizgi filmin kahramanlarının bir bahçede görülmesi gerektiği sahnede arka plan sanatçıları, kahramanlarımızın arkasında görülmesi gerekenleri hayal ederek bunları resimlerler.

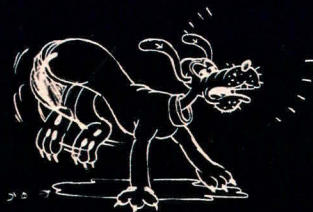


Miki Fare'nin model sayfası.

Temize çekme işleri de yapıldıktan sonra tüm çizimler birer birer "cel" adı verilen ince ve şeffaf (asetat ya da selüloid) sayfalara kopyalanır ve bunların üzerinde boyanarak renklendirilir. Son olarak da bu asetatlar arka plan çizimlerinin üzerine oturtularak kare kare filme alınır. Seslendirme ve bazı laboratuvar işleri de bitirildikten sonra film tamamlanmış olur. Uzun süreli filmler için tüm bu işlerin yapılması bazen birkaç yıl alır. Böyle durumlarda eğer filmin daha kısa bir sürede bitmesi isteniyorsa bu ancak çok kalabalık bir ekiple gerçekleştirilir.

Günümüzde bilgisayar teknolojisinden yararlanılıyor. Bu teknolojinin çizgi film yapımında kullanılmaya başlanmasıyla, örneğin arka planın oluşturulması ya da kahramanların bazı hareketlerinin modellenmesi bilgisayarla yapılıyor. Zahmetli bir iş olan asetata geçirme işi de bilgisayar programlarıyla yapılabiliyor. Ancak genellikle günümüzde çizgi filmler, hâlâ yukarıda anlattığımız ve "cel" tekniği adı verilen tekniğin uygulanmasına dayanıyor. Çünkü, çizgi filmde anlatım daha çok kahramanlara çizgiler yardımıyla ruh kazandırılmasına dayanıyor ve bu insan elinden çıktığı zaman daha etkileyici oluyor.

Çizgi film, hareket eden kahramanları ya da nesneleri gösteren karelerin tek tek elle ya da başka yollarla çizildikten sonra yine tek tek filme alınmasıyla yapılır. Yanda Miki'nin bir dans hareketini; alttaysa bir köpeğin silkinme hareketini görüyorsunuz.



Hareketlerin İnandırıcılığı

Canlandırma yaparken, kahramanın hareketlerini önce kendi bedeninizde duyumsayıp gözlemeniz çok önemlidir; tıpkı oyuncuların bir rolü oynamaya başlamadan önce yaptıkları gibi. Bu hareketleri kafanızda ne kadar iyi canlandırırsanız, çizdiğiniz desenler de o kadar inandırıcı olacaktır.

Çizgi filmlerde hareketlerin inandırıcılığının, canlandırmayı yapan kişinin hayal gücüne olduğu kadar gözlem gücüne de bağlı olduğunu söylemiştik. Ancak bu konuda bazı basit kurallar da yok değil. Örneğin defterinizin köşelerine çizeceğiniz kafaların hareketlerinin inandırıcı olmasını istiyorsanız, kafa sağa ya da sola doğru dönerken hareketin düz bir çizgi üzerinde olmaması gerektiğini söyleyelim. Bu hareketin gerçekçi görünmesi için parçaların bir yay üzerine yerleştirilmesi gerekir.

Kahramanların ruh hallerinin hissettirilmesi de özel yetenek isteyen bir iştir. Ancak, bunun da bazı basit ipuçları yok değil. Örneğin, kahramanın göz bebekleri çok küçük olursa, bu ona şaşkın bir hava verecektir. Göz bebeklerinin iri olması da onun çevresiyle ilgili bir tipmiş gibi görünmesini sağlar.

Peki, çizgi filmlerde nasıl oluyor da kahramanlar bazen yavaş, bazen hızlı hareket edebiliyor dersiniz? Zaman zaman canlandırılan kahramanın bazı sahnelerde yavaşlayıp hızlanması, hattâ durup beklemesi gerekir. Eğer bir hareket daha fazla parçaya bölünerek, yani

daha çok kare kullanılarak anlatılırsa filme alındığı zaman yavaşlamış olarak görülecektir. Yani, karakterin hareketlerinin yavaşlayıp hızlanması, uç resimler arasına çizilen kareler azaltılıp çoğaltılarak sağlanır. Örneğin, herhangi bir sahnede kahramanımızın bir saniyeliğine hareketsiz durması gerekiyorsa, bunun için de hareketin idurduğu kare, bir film saniyesi, yani 24 kare boyunca tekrar tekrar filme alınır.

Bunu basitçe şöyle anlatalım: Bir hareketi oluşturmak için ne kadar fazla çizim kullanırsanız, hareket o kadar yavaş görünecektir. Örneğin, karakterimizin gözünü kapattığını düşünelim: Gözün açık durumuyla kapalı durumu arasında ne kadar çok ara hareket olursa kahramanımız o kadar uyuklu görünür; Çünkü, kareleri ard arda hızla gösterdiğiniz zaman az kareyle anlatılmış bir göz kapatma hareketine göre daha çok zaman alacaktır.



Sesler

Çizgi filmlerde seslendirme sanatçılarının işi de ekibin öteki elemanlarının yaptıkları işler kadar yaratıcılık ister. Homurdanmadan tutun, kahkaha atmaya kadar pek çok farklı sesi çıkarmanın dışında yaratılması gereken en önemli şey, seslendirilen kahramanın kişiliğine uygun bir ses tonudur. Çoğunlukla stüdyoda yapılan seslendirmeler sırasında sanatçıların yüzü şekilden şekile girer, onları kimse görmeyecek bile olsa el kol hareketleri yaptıkları görülür.

Çizgi filmlerdeki ayak sesi, kapı gıcirtısı, yağmur, patlama sesi gibi ses efektlerinin yapılması da ayrı bir iştir. Bu sesler, sanatçılar geniş bir ekranda filmi izlerken kutuları birbirine vurarak, çakıl taşlarının üzerinde yürüyerek ve zaman zaman da elleriyle bir yerlere vurarak elde edilir.

Aslı Zülâl

SÖZCÜK BULMACA



İŞİK EVRENI

- Yanda yatay, dikey ve çapraz olarak gizlenmiş sözcükleri bulup yandaki gibi işaretleyin.
- Bulmacanın bir kopyasını 25 Ekim 1999 tarihinde elimize geçecek biçimde adresimize postalayın.
- Bulmacanın çözümünü gönderenler arasında yapılacak kura sonucu 100 okurumuzu, TÜBİTAK Çocuk Kitaplığı'ndan "İşik Evreni" adlı kitap bekliyor.

Adresimiz

Billim Çocuk Dergisi Sözcük Bulmaca
PK 156 Kavaklıdere - Ankara

Adı : Soyadı :

Okulu : Sınıfı :

Adres :

Telefon :

Ç	Ö	P	K	İ	Z	Ü	M	U
İ	N	H	A	R	E	K	E	T
Z	A	A	M	A	R	E	K	A
G	M	Y	E	T	İ	R	İ	S
İ	A	O	R	N	K	A	R	E
F	R	B	A	M	A	K	İ	T
İ	H	Ö	D	L	E	T	V	A
L	A	İ	Ş	E	F	E	K	T
M	K	S	E	N	A	R	Y	O

Sözcük Bulmaca'da Neler Gizli?

Bu kez Sözcük Bulmaca'da "ÇİZGİ FİLM" dışında, "Çizgi Dünya" adlı yazıda söz geçiren dokuz sözcük gizli.

Geçen Sayıda Kitap Kazananlar: Nihan Öğrendi/Özgürcan İsmailoğlu/Alan Canaz/Fatih Arslan/Serkan Can/Başar Özcan/Doğru Bülent Gürbüz/Arzu Özkan/Başar Çimen/Öğür Burak Onuk/Özgür Tuna/Güneş Ögütçü/Kani Eren/Özlem Tuna/Fatih Demircan/Anılcan Yalçın/Abdullah Beka/Duygu Çalik/Uğur Yılmaz/Cansın Özdoğan/Berk Şenol/Onur Şen/İsmail Camlı/ Nazım Kayataoğlu/Selma Gülen/Sedef Özdemir/Mehmet Gargun/Bartuğ Kurukaya/Alı Kaya/Sevim Dalva/Ümit Yavuz/Özgür Erbey/Turgay Kaçan/Sanem Aktaş/Gülden Türk/Gülşen Ocak/Pınar Tüzün/Salih Serdar Güçlü/Emrah Kurt/Gülser Özgökçeler/Talip Baysoy/Evren Biner/Gülşah Mete/Meryem Topcu/Arkan Çoban/Neriman Demirci/Mustafa Yılmaz/Doğa Çorlu/Sena Karadurmuş/Demet Arman/S. Berk Özgüle/Regalip Uğur Ertim/Metin Kızıldağ/Seden Kılıç/Gürkan/Umurcan Çatalyürek/Göksekin Alas/H. Afra Karaca/Çağla Üreden/Mehralı Halilli/Büra Güney/Eser Çıtak/Hayrettin Demirkıran/Ülkü Ağcakaya/Sena Karaduman/C. Ferat Buran/Ahmet Demir/Sıla Özdemir/Erdi Ferik/Emre Dökmeç/İbrahim Meriç/Şeref Hancı/Umur Baklaci/Ezgi Okay/Duygu Özdemir/Hüseyin Eysel/Engin Başkaya/Pınar Kayhan/Olgu Özdemir/Gizem Akinci/Mehmet Ali Say/Merve Hancı/Deniz Yılmaz/Evren Biner/Eser Çıtak/Onur Öztürk/Kaan Suv/Ayşe Pekgöz/Hallı Murat Enginsoy/Fatih Bayhan/Egemen Ertan/Atakan Kaya/Ekin Uslu.